

NOTA DE PRENSA

PRESS RELEASE

A través de la Realidad Virtual

TELEFÓNICA REVOLUCIONA LA FORMA DE VER TELEVISIÓN CON LA INMERSIÓN EN LOS CONTENIDOS

- **El usuario puede mediante unas gafas de realidad virtual visualizar en un salón 3D los contenidos de Movistar+, una experiencia que puede compartir con otros usuarios presentes en forma de avatar.**
- **Para poder disfrutar de la experiencia se necesita únicamente unas gafas de realidad virtual compatibles con alguna de las plataformas soportadas, las principales del mercado.**
- **En el piloto *TV Virtual Experience* se muestran tres tipos de contenidos: canales en vivo de Movistar+, video bajo demanda y contenido 360.**

Madrid, 26 de febrero de 2018.- Telefónica ha presentado hoy en el *Mobile World Congress* su proyecto de innovación *TV Virtual Experience*, una nueva forma de ver la televisión basada en la realidad virtual para permitir la inmersión total del usuario.

Esta iniciativa, que supone un paso más hacia la televisión del futuro, aprovecha todo el potencial de la tecnología de realidad virtual para acceder a los contenidos de Movistar + y crear mundos en 3D que permiten una implicación sensorial del usuario en los mismos.

Telefónica muestra en el Mobile un prototipo de aplicación de realidad virtual multiplataforma personalizada con dos entornos para disfrutar de experiencias inmersivas de 360º: un salón virtual privado para disfrutar de los contenidos de Movistar + en una gran pantalla 2D de 192" y un salón virtual público para compartir con otros usuarios la visualización de contenidos de Movistar+ "masivos" como premieres o eventos deportivos, entre otros.

Esta experiencia de realidad virtual es interactiva ya que puede compartirse con otros usuarios que se incorporan en forma de avatares con los que es posible hablar mediante audio 3D. En el caso del salón virtual privado pueden estar hasta 5 usuarios de forma simultánea, mientras que en el público es posible la incorporación de hasta 15.

La aplicación es compatible con las principales plataformas realidad virtual: Oculus, Microsoft y Steam VR. Las gafas necesarias para la visualización del contenido pueden ser de diferentes fabricantes, especificaciones técnicas y precios, como Samsung Gear VR (utilizables con un smartphone Samsung S6 o posterior), Oculus Rift, Lenovo Mirage o HTC VIVE. Es necesario un PC con al menos la capacidad de procesamiento de un procesador Intel i5 séptima generación.

En cuanto a los contenidos se muestran tres tipos: canales en vivo de Movistar+ como #0, video bajo demanda (VoD) con series de producción original de Movistar+ como La Peste o La Zona, y contenido 360 como la final de la ACB y el programa Locomundo. Estas grabaciones se han realizado con las cámaras 360 Round de Samsung como parte del acuerdo estratégico alcanzado entre Telefónica y Samsung a nivel global.

Además, se complementa el contenido principal que se ve en la pantalla 2D por medio de pantallas flotantes donde se pueden visualizar contenidos interactivos trasmedia para los contenidos VoD, los tuits que se generan alrededor de un contenido o recomendaciones similares a lo que se está viendo en la pantalla principal.

Así mismo, *TV Virtual Experience* permite el posicionamiento de productos ya que, mientras se reproduce el contenido principal, pueden aparecer objetos publicitarios 3D interactivos dentro del salón virtual para que el usuario acceda a más información sobre el producto o servicio anunciado, a promociones relacionadas e incluso comprar con un clic directo en el objeto/anuncio flotante.

Esta experiencia es un paso más hacia la televisión del futuro en la que, gracias a las nuevas tecnologías, se conseguirá una experiencia integral de modo que el usuario pasa de ser sujeto pasivo a interactuar con los contenidos y adaptarlos a sus necesidades. Todo ello con la utilización de los dispositivos con las experiencias más avanzadas de inmersión de la mano de Telefónica.