



AMPLITUNE

The music around you



INDEX

1. CONTEXTO
2. EL RETO
3. ENFOQUE
4. RESULTADO
5. APRENDIZAJES



1. CONTEXTO



XR SPAIN



XR SPAIN

Laura Morales

Hilos de conversaciones

Menciones y reacciones

Mostrar más

Canales

admin

arscénicas

audio_música

av360

branding-temporal

eventos

formación_y_cursos

jobs

juegos

pr-cannes-xr

pr-xrmusic

proyectodardar

unity

varios

xr_general

Mensajes directos

Slackbot

Laura Morales (tú)

Carlos Ocaña

celiadesigns

CesarFdez

Cynthia Gálvez

David Mingorance, LorenaG ...

Iñaki

Juanfran

juanraplanner

Pump

Invitar a otros

Aplicaciones

#xr_general

85 | 1 | Para charlar sobre temas de Realidades extendidas, Realidad virtual, aumentada y mixta.

3 respuestas Última respuesta hace 1 día

Ayer

Edu Herranz 10:21

PASOTE de proyectos chic@s 🤖 Vaya currazo, y menudos afortunados los de Cannes por haber tenido este nivel

5 3 2 1 1

CesarFdez 22:46

Por recordarlo, que se acaban las plazas...

<https://twitter.com/LabRS2/status/1276253416835166208?s=20>

Lab. de Realidades Sintéticas STAY HOME!!! @LabRS2

El lunes 29 de junio empezamos el "Taller de Godot aplicado a Realidad Virtual".

Únete a nosotros y comienza a plasmar tus ideas en la realidad virtual esta vez con un magnífico motor de código abierto.

Se agradecen RTs 🤗🤗

<https://www.medialab-prado.es/actividades/taller-de-godot-aplicado-realidad-virtual>

<https://pbs.twimg.com/media/EbYpt4dXOAgNy48.jpg>

Twitter · Ayer a las 22:38 (37 kB)

 **GODOT**
Game engine +VR

2 2 3 respuestas La última respuesta se publicó hoy a las 15:25

Hoy

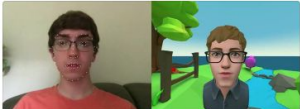
Laura Morales 12:49

https://www.linkedin.com/posts/arun-prasath-717958144_vr-avatars-afame-activity-6680356836425654272-Y63I

in linkedin.com

Arun Prasath on LinkedIn: #VR #avatars #afame | 60 comments

Here's a demo of how browser-based social #VR like Mozilla hubs could drive expressive #avatars for those joining in 2D with a regular webcam. Running... 60 comments on LinkedIn (54 kB)



Enviar mensaje a #xr_general



¿OS APUNTÁIS A UN HACKATÓN?



#xr_general - 10 may. Ver en el canal



Veronica_IAMVR 18:56

Hola a todos!! 😊

En 2018 participé en un hackathon de VR storytelling en Barcelona q organizaba Garage Stories. Acaban de lanzar una convocatoria online gratuita para participar en un hackaton para **Cannes XR**.

Te puedes apuntar en equipos presentando una idea o individualmente.

Me gustaría participar presentando una idea y estoy segura de q aqui hay gente de sobra para montar un buen equipo.

Si os mola aquí os dejo la info y podríamos organizar una quedada los interesados para presentar una idea l dos. Los grupos deben ser de 5 personas máximo creo y tenemos hasta el 24 de mayo para aplicar.

<https://www.garagestories.org/cannesxrchallenge>



5 reacciones



59 respuestas



DESAFÍO...

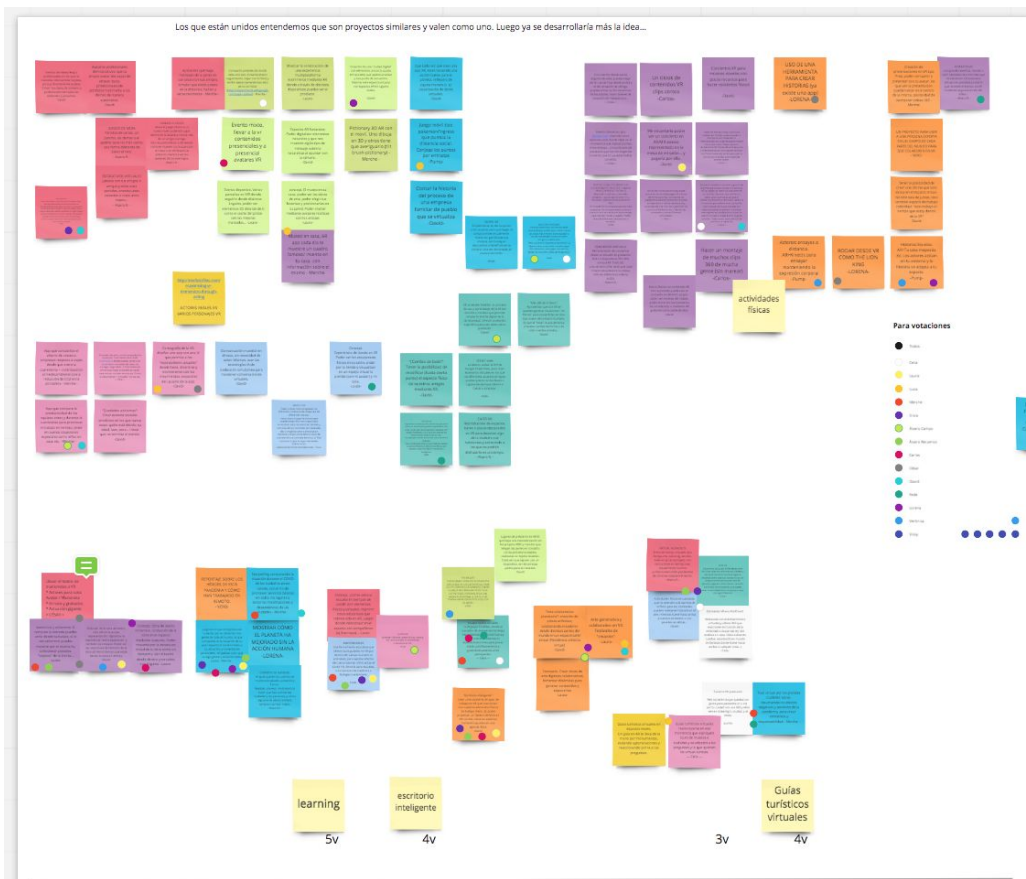


Uno de los criterios para la selección de ideas será...

¿Cómo de bien responden a los desafíos que enfrenta la industria del entretenimiento ahora y continuarán enfrentando después de COVID?



DIVERGENCIA



Participamos 15 personas del canal.

Hicimos una divergencia común y luego nos organizamos por grupos para enviar propuestas.

No esperábamos nada ya que era un hackatón a nivel internacional.



SORPRESA!



SELECTED PROJECTS

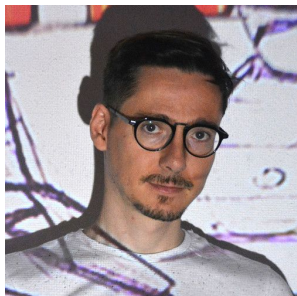
- | | |
|-------------------------------|---------------------------------|
| 1. Earth XR - UK | 11. AR Gardens - Austria |
| 2. Citizen's sandbox - France | 12. 3H - China |
| 3. Priya's Mask - USA | 13. The Empathy Machine - Italy |
| 4. Overcome - Australia | 14. Touch me/not - France |
| 5. Haunted Healing - Denmark | 15. The Menagerie - USA |
| 6. Opening Night - UK | 16. Masquerade - Ecuador |
| 7. Transmedia EDU - Spain | 17. C19 Media - México |
| 8. Resilience 2032 - USA | 18. XRMusic - Spain |
| 9. Being a Goonie - Spain | 19. PlayformanX - Spain |
| 10. The Size of a Virus - UK | 20. NEXUS - Italy |

3 proyectos seleccionados pertenecen al canal.. **2 de ellos son fruto del grupo de trabajo que formamos para la ocasión.**

A partir de aquí de repente hay 3 semanas para que los **20 grupos** materialicen más el concepto.

El jurado elegirá **3 de los proyectos** que presentarán el concepto en Cannes XR.

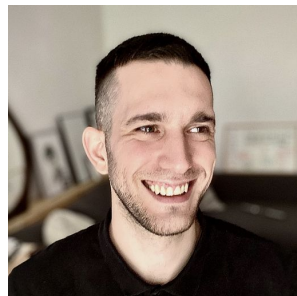
EQUIPO XR MUSIC



David Mingorance



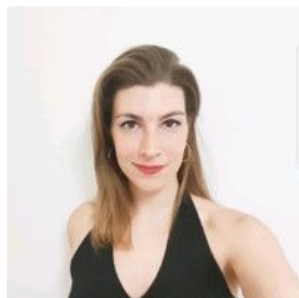
Laura Morales



Álvaro Recuenco



Federico Moreno



Silvia Camprubi



Lorena González



Carlos Ocaña



ORGANIZARNOS

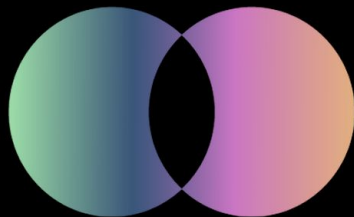
Apenas nos conocemos... Y en remoto...

Hemos utilizado herramientas que nos han facilitado todo



GARAGE STORIES

CONTENT X EMERGING TECH X INNOVATION



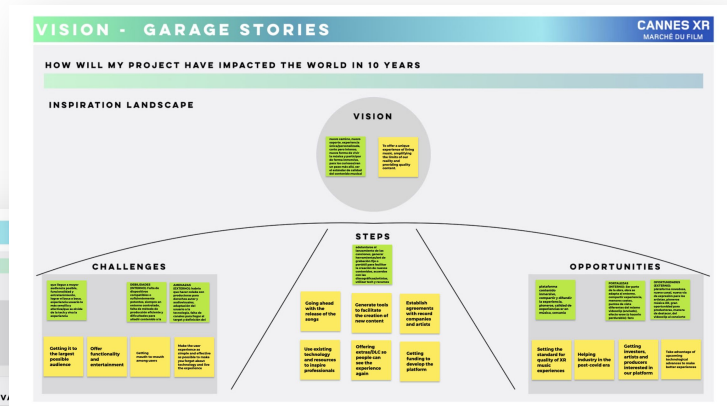
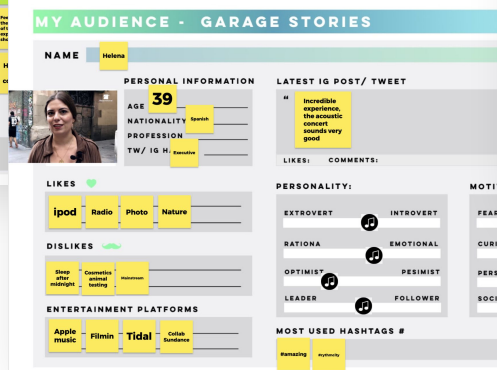
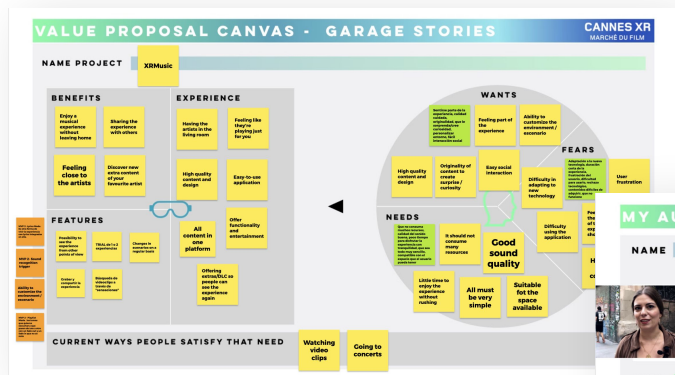
Seeing technology as a tool, our mission is to unlock the potential of emerging media to push the boundaries of the **unknown**.



GARAGE STORIES: Canvas



Nos proporcionaron para trabajar unos canvas de estrategia, visión, target...





GARAJE STORIES: 3 masterclass

3 Masterclass: Business Model, Propuesta de Valor y Pitch orientadas a productos audiovisuales dentro del entorno XR.



2. EL RETO



EL RETO

XR MUSIC: Plataforma de música en XR

Nombre XRMusic

Descripción

Plataforma de contenido on-line bajo demanda, que permita visualizar experiencias, de la industria musical a través de plataformas XR. Se podría ampliar la experiencia, añadiendo el sonido espacial.

Se podría aplicar tanto contenidos ya creados, como a contenidos nuevos:

Ej 1: Videoclip de Los Beatles en AR a través de nuestro teléfono, separando a los cantantes de fondo para hacerlo tridimensional y aprovechando que se pueden integrar en un espacio real.

Ej 2: Lanzamiento del último álbum de Björk con una canción que mezcle interacción, con sonido y vídeo. Esta canción, podría ser lanzada para todas las plataformas XR: AR, VR y MR.

Propuesta de valor

Por qué tu proyecto es relevante y cómo intenta impactar en el reto o saca provecho de la oportunidad relacionada con la tendencia actual en consumo de medios.

Como en las plataformas de contenido de pago por descarga, tiene la posibilidad de comprar cada experiencia individual por no más de 3-5€ y sería precio estándar. Se crea un ecosistema (unas pautas) y eliminan intermediarios para facilitar el acceso a esos contenidos. Las personas están hoy más abiertas a consumir contenido por suscripción, por tanto también podría ser un servicio en el que accedemos a contenidos diferentes de nuestros artistas favoritos. Este contenido equivale al videoclip tradicional de las discográficas.

Tecnologías implicadas y complejidad

Todas las tecnologías XR implicadas: ARkit y ARcore, Unity... Se establecerían unas pautas/proceso de creación sencilla, es decir, no se limitaría a la herramienta/tecnología -como en la creación de videoclips-. Es decir, cualquier persona, podría crear contenidos que se ligaran a la música dándole al servicio una capa más social y de creación, como en TikTok. Sin embargo, las mejores experiencias estarían realizadas por profesionales de la XR.

Audiencia potencial

El público en general. Todo amante de la música (de verdad) que quiera vivir una experiencia musical única y diferente. Tener que usar un dispositivo/plataforma específica para consumir el contenido, permite una "escucha activa" de dicho contenido. La experiencia es diferente de la escucha casual.

¿Por qué te apasiona este proyecto?

Como amante de la música en general y como consumidor de contenido multimedia, noto que hay un "gap" entre distribución de contenido y precio de ese contenido. Cuando usé plataformas bajo demanda por primera vez, descubrí que acceder a las canciones que realmente me gustaban era mucho más sencillo y barato que adquirir un disco en formato físico entero. Por la misma razón estoy suscrito a Netflix y Amazon Prime Video.



3. ENFOQUE



DISPOSITIVOS

1



ARIADNA Y MooA

1

Portada



Videoclip



App



Nuestros renders



V01



V02

155200/8/4
50000/12

col 0-0



V03

155200/8/4
20000/12

col 0-0



ARIADNA Y MooA

1



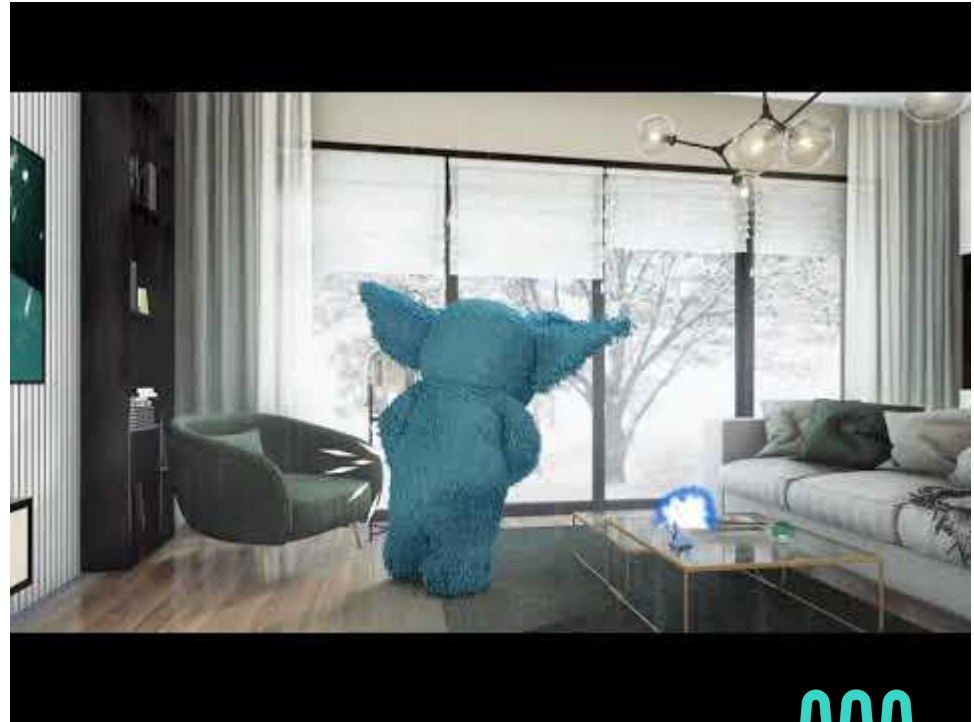
**Videoclip en tele
(u otro sitio de la sala)**

**Con el pelo
recortado**



INTERFAZ Y SELECCIÓN DE VIDEOCLIP

Selección de categorías y videoclips inmersivos... Posibilidad de escuchar un preview de la canción y a futuro del 3D de la experiencia.



XRMUSIC ERA DEMASIADO GENÉRICO...

AMPLITUNE

Amplify + Tune = Extend + Melody



4. RESULTADO



PROPUESTA

AMPLITUNE is...

FOR USERS

**find your content
in one place**

On-demand and subscription-based AR/MR music content platform.

You can interact with music content and share your experience with others.

FOR INDUSTRY

**create music in
new ways**

Quality sound and innovative music experiences in a spatial and visual way to help the music industry to expand their market possibilities.

FOR ARTISTS

**connects with
audience feelings**

A new dimension where artists can unleash their creativity and engage with their audience.

Artists can use the new virtual content in their regular concerts.

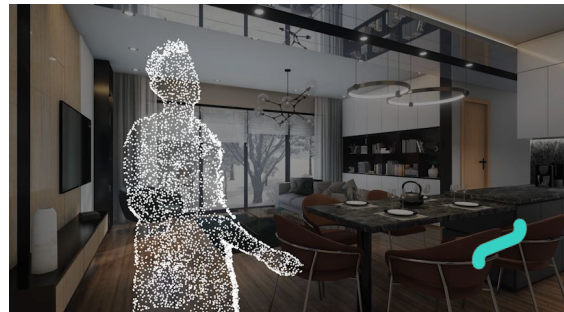
CONCEPTO

Plataforma de música en XR

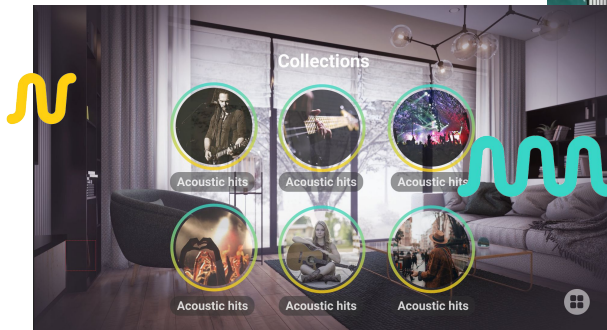
Descarga por videoclip.. Poder sentir y casi tocar la música.

¿Cómo creamos nuevo contenido? Fotogrametría.

¿Cómo trasladamos contenido
2D ya creado a una experiencia envolvente?



Amplify the limits of your reality.



The music lover and the artist,
closer than ever.



Be part of a hi-fi music experience
wherever you are.

*Concept art from Monster AR Experience created by
MooA & Virtual Voyagers for the album "Monster in-a
Labyrinth"

TARGET



Music
lovers



Tech
enthusiasts



Social
care



Contribute
to cultural goods



Enjoy
concerts



Prefer
high-quality
content



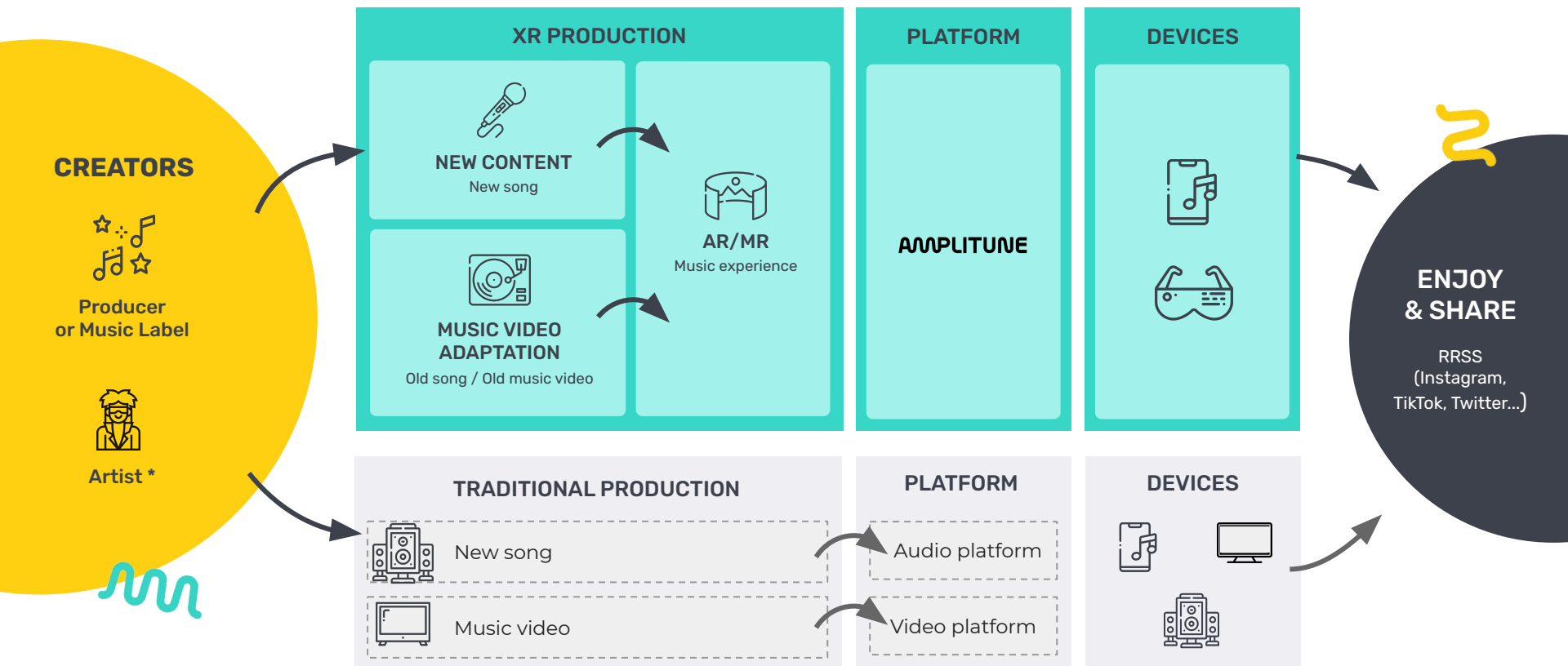
Wide age
range
(23-48 years old)



Early
adopters

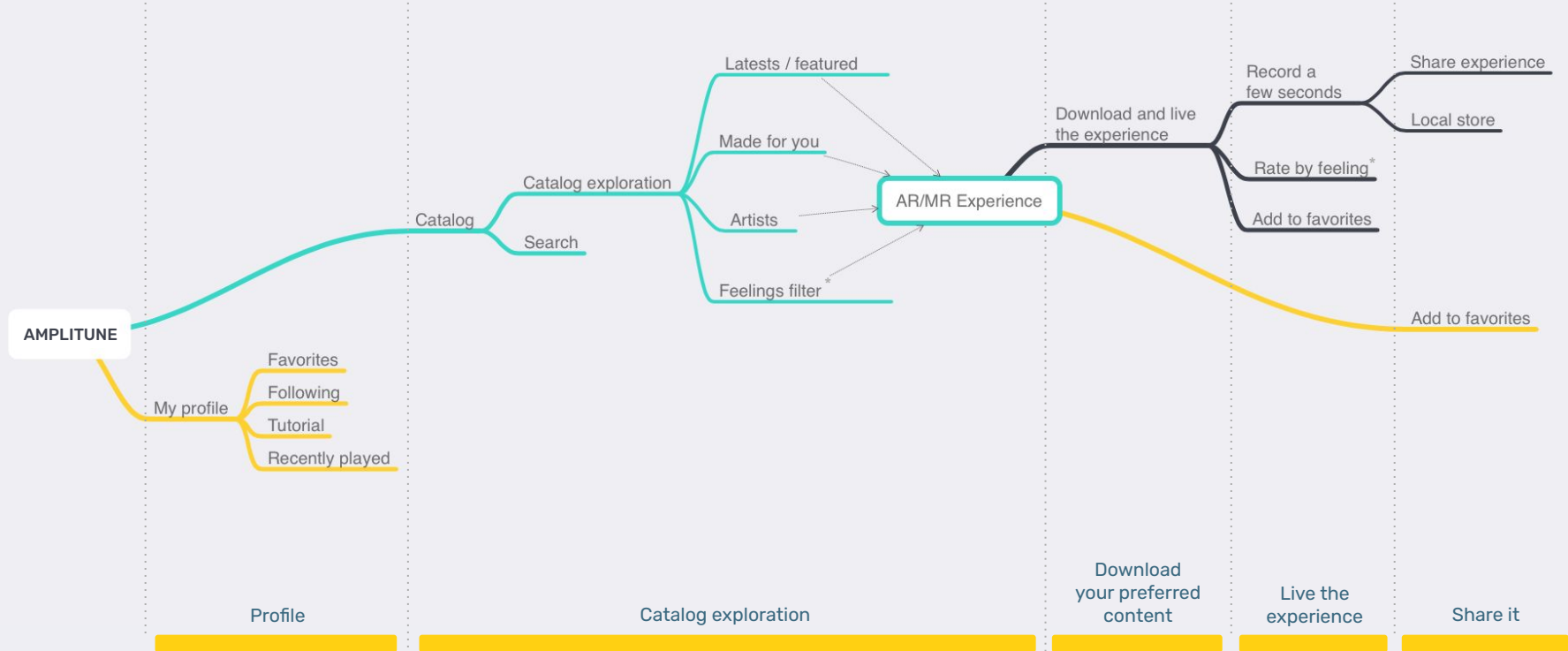


DISTRIBUCIÓN



*Producers should talk to artists who have the songs' rights or their heirs.

ARQUITECTURA BASE



*Review and search experiences with "feeling tags" (e.g. powerful, upbeat, melancholy)



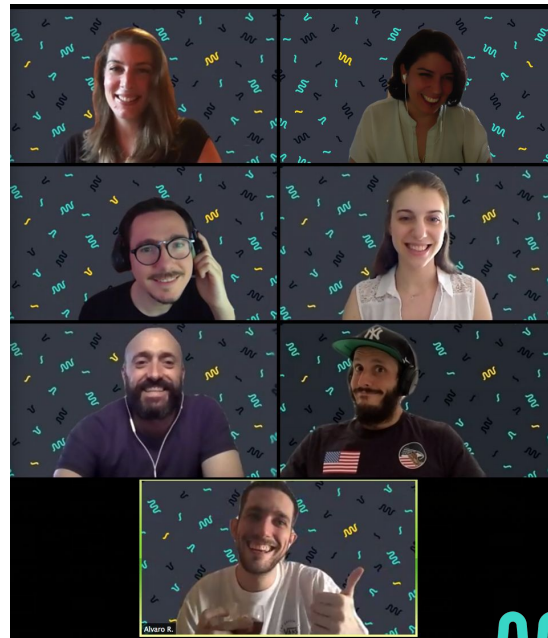
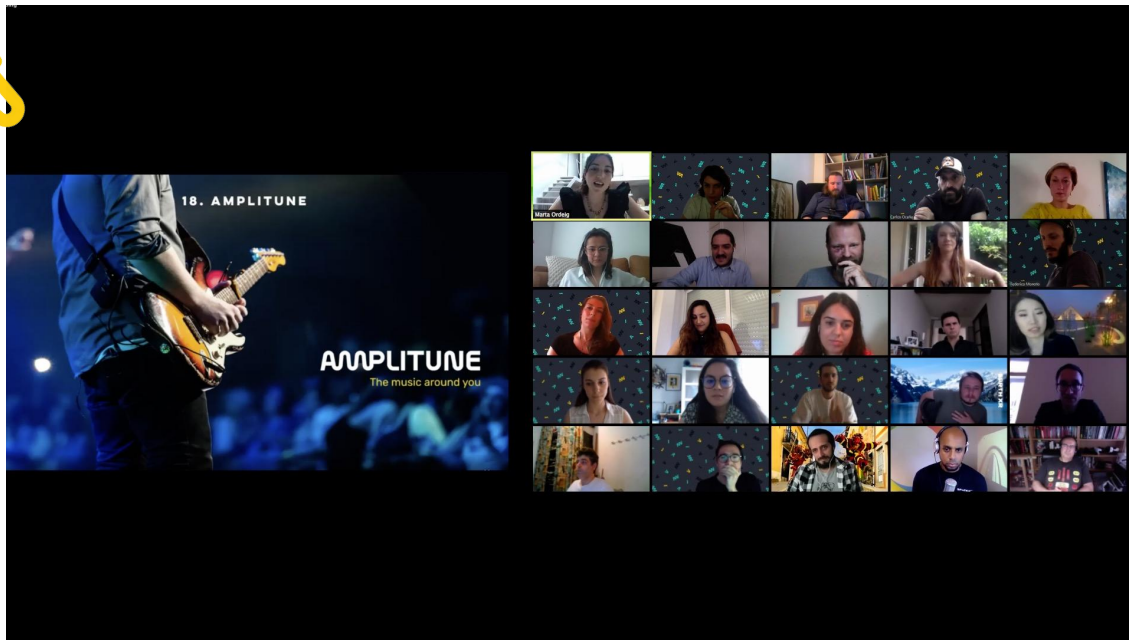
MooA
"Monster"



AND THE WINNER IS... NOT Amplitune...



Ohhh... no fuimos seleccionados... Eligieron 3 historias, no herramientas. Lógico por otra parte...



Pero fue muy chulo

5. APRENDIZAJES



GENERALES

- Trabajar con un equipo nuevo y que apenas se conoce.
- Herramientas online + confiar en el trabajo de los demás
- Uso de otros canvas
- Cómo se escribe "*The Making of*"



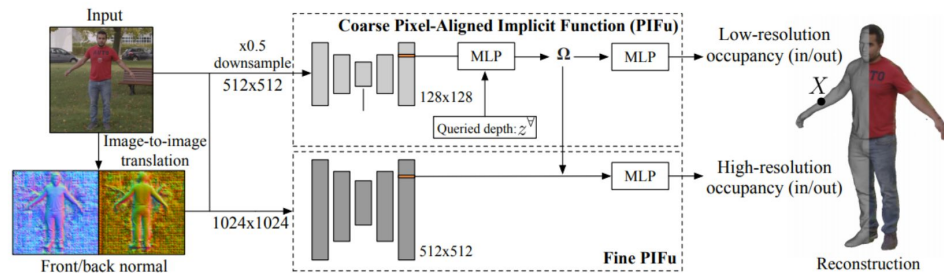
TÉCNICOS

- Captura volumétrica en movimiento
- Cómo se podría llevar esto a una experiencia en XR-
 - Assets 2D (exportación de After Effects)
 - Assets 3D edición directa en Unity. Efectos comprados

...



Code

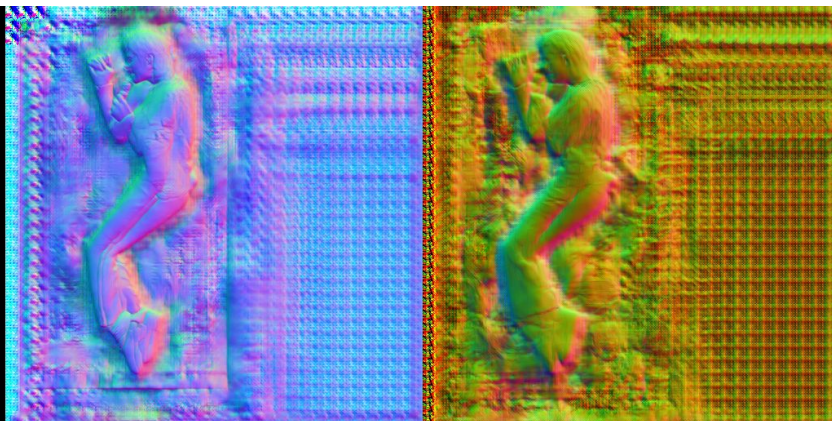


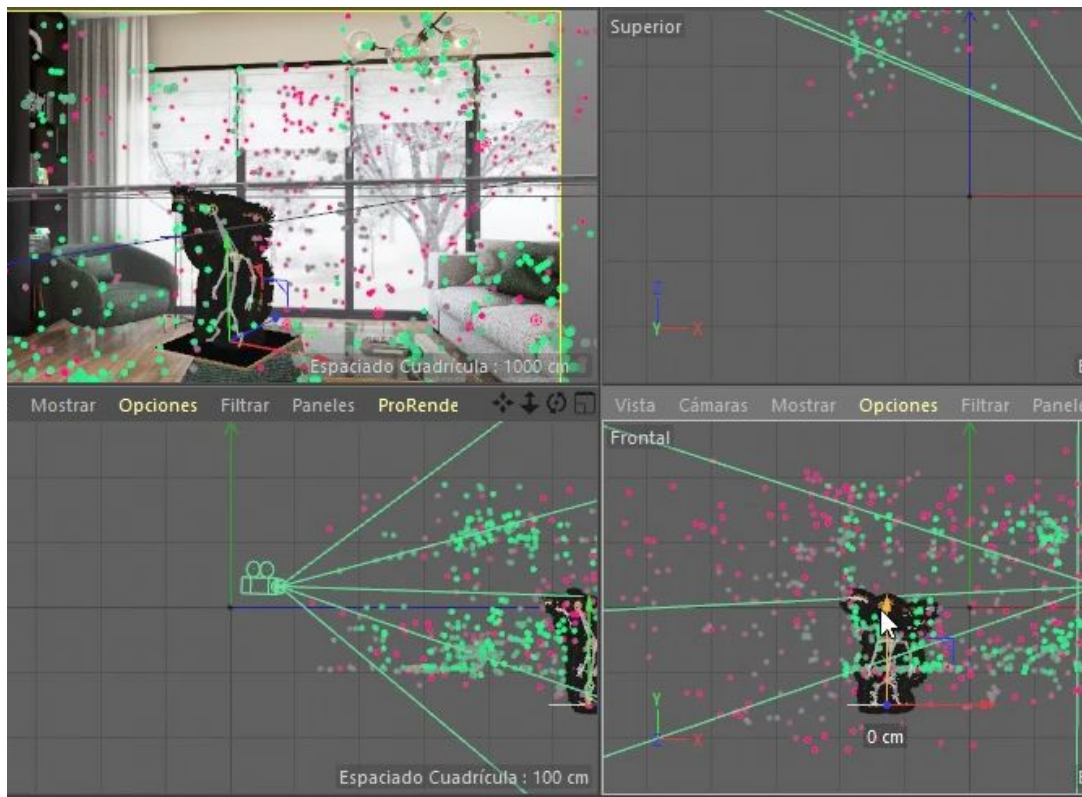
[GitHub] [Colab]

Herramienta que simula un 3D
desde una foto 2D

<https://github.com/facebookresearch/pifuhd>

[Tutorial](#)





Tracking de un vídeo y
posicionamiento de
objetos 3D en el
entorno...



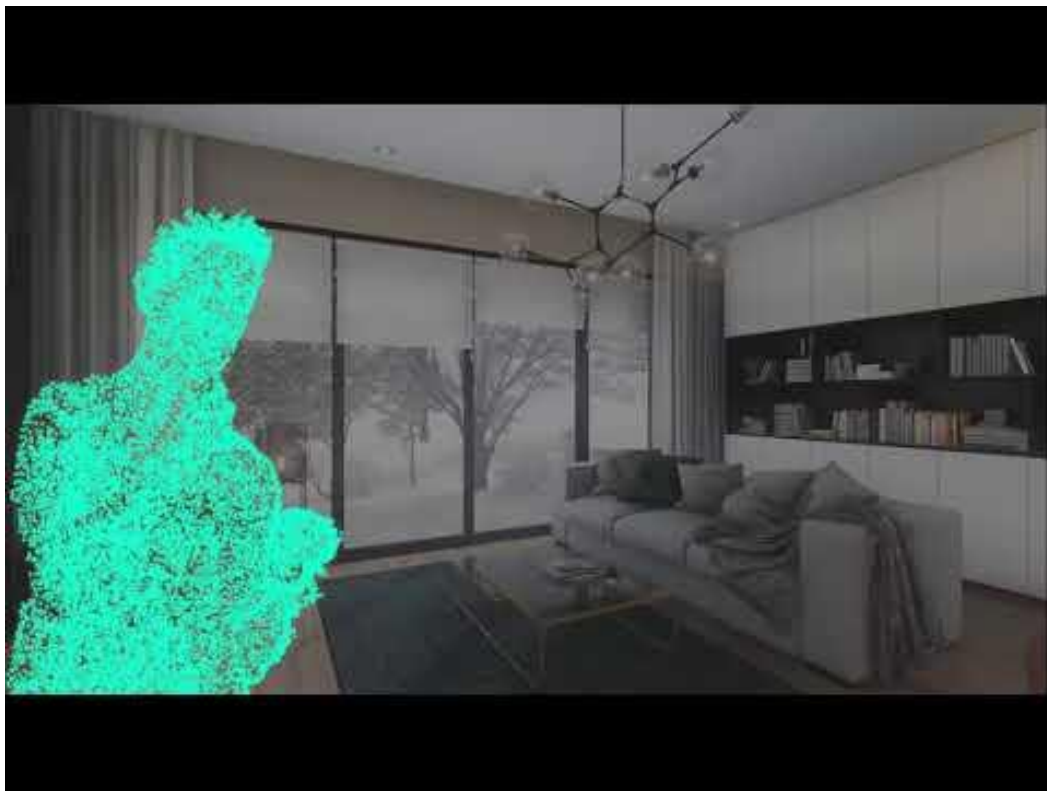


Croma...

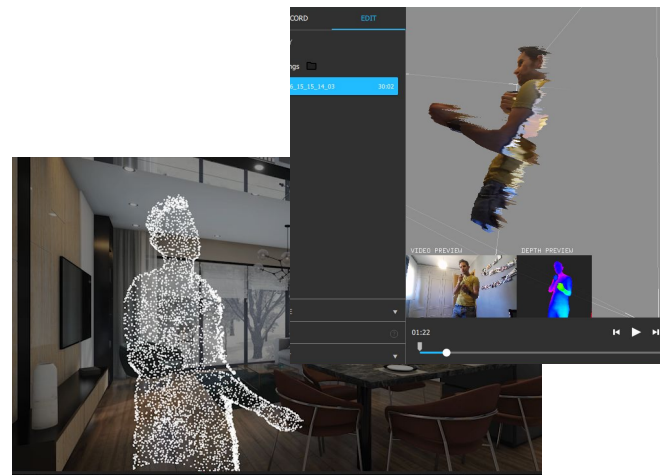




Captura volumétrica en
movimiento, edición y
efectos de partículas,
holograma...



Loren :)





AMPLITUNE

The music around you