

## **Agile Content señala 5 aplicaciones tecnológicas para un sector de medios y radiodifusión más verde**

**Gobiernos y empresas deben buscar vías para solucionar reducir la huella de carbono en el sector. Cada hora de televisión producida deja una huella de carbono de 9,2 toneladas de CO2, lo que equivale al consumo anual de dos hogares en Europa**

En un mundo cada vez más consciente de la importancia de preservar el medio ambiente, la innovación tecnológica ha pasado a ser fundamental de cara a reducir la huella de carbono. Tanto gobiernos como empresas de diferentes sectores deben buscar vías para solucionar esta problemática. En este sentido, el sector de medios y radiodifusión no está exento. Para hacerse una idea, según datos de la Royal Television Society, cada hora de televisión producida deja una huella de carbono de 9,2 toneladas de CO2, lo que equivale al consumo anual de dos hogares en Europa. Es por esto por lo que Agile Content, empresa española y proveedora de soluciones de transmisión y televisión por Internet, ha querido analizar las maneras para reducir la huella medioambiental y las cinco tecnologías que serán claves para alcanzar este objetivo.

Esencialmente, la huella medioambiental está constituida por los materiales que deben extraerse y procesarse para fabricar los bienes y productos necesarios, así como por la contaminación y las emisiones de CO2 generadas por la energía empleada para producir, utilizar los equipos y el desplazamiento de estos. La energía no contribuye necesariamente a la huella si es 100% limpia y renovable. Sin embargo, la mayor parte de la energía se consume de una "red" en la que hay un mix de energía limpia y no limpia y, por tanto, es razonable asociar a toda la energía un impacto de huella medioambiental basado en esta media.

En este sentido, la compañía destaca dos modos de reducir la huella medioambiental:

Limitar el equipo técnico que necesita ser fabricado

Esto debe abordarse en tres dimensiones. La primera con la ambición de agrupar las aplicaciones para que el mayor número posible de ellas pueda utilizar las mismas plataformas de hardware y, por tanto, reducir la cantidad a fabricar simplemente debido a la acumulación de estas. La segunda dimensión es lograr que cada aplicación sea lo más eficiente posible y, en consecuencia, poder sacar el máximo partido de cada equipo fabricado. La tercera dimensión es cómo puede utilizarse la plataforma en múltiples áreas de aplicación de forma escalonada, minimizando el tiempo de inactividad y optimizando el rendimiento.

Evitar mover recursos

Si en la práctica significa que las nuevas tecnologías pueden reducir el número de personas que deben desplazarse, eso tendrá una repercusión positiva. Lo mismo ocurre con los equipos. Moverlos consume energía y también reduce el rendimiento de esos equipos (ya que no se utilizan mientras se trasladan). Por tanto, reducir el número de aparatos entre los que debe enviarse una señal reduce la energía consumida. Ahorrar la energía necesaria dentro de un aparato para una aplicación significa diseñar la aplicación de tal manera que se pueda limitar el número de lecturas/escrituras en la memoria y el número de veces que los datos entran y salen de la CPU. Para aplicaciones que requieren un gran ancho de banda, como videojuegos ricos en gráficos o vídeos con resoluciones muy altas, existe un gran potencial de ahorro si se optimiza este ancho de banda desde la perspectiva del usuario.

¿Qué aplicaciones tecnológicas son clave para que el sector alcance este objetivo?

Cambiar a COTS (Commercial-Off-The-Shelf), cloud e Internet: sustituir los dispositivos dedicados significa que se pueden ejecutar más aplicaciones en la misma plataforma, lo que reduce drásticamente la cantidad de equipos necesarios; pasar a la nube permite mejoras significativas en el rendimiento, ya que múltiples aplicaciones e incluso usuarios pueden utilizar la misma infraestructura subyacente; y utilizar Internet en lugar de enlaces dedicados sigue el mismo principio de compartir una infraestructura común.

Habilitar una producción en remoto y distribuida eficiente: al trabajar en colaboración desde distintas ubicaciones, los principales especialistas pueden trabajar sin necesidad de desplazarse, reduciendo de esta manera el movimiento de equipos y personal.

Arquitectura de aplicaciones eficiente que minimice las lecturas/escrituras: los ordenadores actuales junto al cloud, especialmente si están equipados con GPU, son una excelente combinación a la hora de procesar píxeles. Dado que hoy en día disponen de una memoria interna considerable, se puede realizar una gran cantidad de procesamiento con un alto rendimiento y un movimiento muy limitado de electrones.

Hacer que las aplicaciones sean adaptativas y configurables: de tal manera que las calidades utilizadas puedan adaptarse a las necesidades de hoy en día y no sean algo estático fruto de una reunión de normalización que tuvo lugar hace muchos años.

Ley de Moore: la magia del silicio consiste en que cada dos o tres años se obtendrá una duplicación del rendimiento. Si las aplicaciones están bien diseñadas, este rendimiento se traduce directamente en un aumento de la energía, por lo que, la creación de aplicaciones que utilicen la última tecnología del mercado repercutirá positivamente en la sostenibilidad año tras año.

Comprender la naturaleza de los problemas y abordarlos de una manera eficiente es clave para hacer del sector de la radiodifusión y TV un sector más sostenible. En este sentido, Agile Content, dispone de Agile Live, una herramienta que engloba todas las aplicaciones tecnológicas mencionadas anteriormente y con un concepto único de Edición Proxy para la producción remota y distribuida. Esta permite introducir latencia para mejorar la calidad, pero también para obtener un rango de alta calidad cuando se utilizan redes de mejor rendimiento como internet. Además, todo está basado en GPU, lo que significa que se obtiene un rendimiento fantástico y un consumo de energía muy bajo.

"Los medios de radiodifusión tienen un importante papel que desempeñar en la evolución hacia una

sociedad más sostenible. Esto incluye mantener informado al público de los avances de la industria y la política hacia el objetivo de -1,5 grados, pero también adoptar medidas para reducir la huella ambiental de la televisión. Nuestros resultados demuestran que pueden conseguirse reducciones significativas adoptando las tecnologías e infraestructuras web e informáticas más comunes", señala Johan Bolin, Chief Business Officer de Agile Content.

#### Sobre Agile Content

Agile Content es una empresa líder que ofrece soluciones y servicios tecnológicos de televisión para infraestructuras y operaciones de televisión de pago, que cubren todas las necesidades de clientes y partners. A través de su plataforma Agile TV ofrece una competitiva cartera integral de productos escalables y servicios basados en la nube para empresas de telecomunicaciones y medios de comunicación.

La compañía cuenta con 300 empleados, tiene presencia en 25 países y más de 50 millones de hogares. Además, cuenta con centros de trabajo en Bilbao, Barcelona, Madrid, Estocolmo, Oporto, Hong Kong, México y Sao Paulo. Actualmente es uno de los 5 principales grupos de TV de pago con más rápido crecimiento en Europa, finalizando el primer semestre de 2022 con casi 800.000 suscriptores a su plataforma de TV de pago.

Fundada en 2007, Agile Content cotiza en el mercado BME Growth desde 2015.

#### **Datos de contacto:**

Equipo de comunicación de Agile Content  
914569000

Nota de prensa publicada en: [España](#)

Categorías: [Nacional](#) [Telecomunicaciones](#) [Sociedad](#) [Software](#) [Sostenibilidad](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>