cuestión uit-R 102-2/6

Metodologías para la evaluación subjetiva de la calidad del audio y del vídeo

(1999-2011-2014)

La Asamblea de Radiocomunicaciones de la UIT,

considerando

*a)* que en las Recomendaciones UIT-R BS.1116, UIT-R BS.1283, UIT-R BS.1284, UIT‑R BS.1285 y UIT-R BT.500, y en el Informe UIT-R BT.1082 se han establecido métodos primarios para la evaluación subjetiva de la calidad de los sistemas de audio (incluyendo la presentación multicanal) o de vídeo (incluyendo la presentación estereoscópica), respectivamente;

*b)* que en la Recomendación UIT-R BS.1286 se han establecido métodos primarios para la evaluación subjetiva de la calidad del audio en presencia de imágenes de televisión de gran calidad;

*c)* que la interacción de la percepción entre las modalidades de audio y vídeo puede afectar a sus cualidades mutuas y a la calidad general percibida;

*d)* que los actuales métodos para la evaluación subjetiva de la calidad del audio son en ocasiones inadecuados para los sistemas de audio con presentación visual añadida;

*e)* que no hay métodos aplicables generalmente para la evaluación subjetiva de la calidad visual con presentación de audio añadida;

*f)* que no hay métodos conocidos para la evaluación subjetiva de la presentación simultánea del audio y el video;

*g)* que una amplia gama de sistemas multimedios, incluidos los sistemas de información de vídeo multimedios digitales (VIS) para servicios colectivos en interiores y exteriores, comprenden la presentación audiovisual. Dichos sistemas tienen una amplia gama de aplicabilidad en términos de:

– tipo de terminal (normales y de televisión de alta definición, terminales informáticos, terminales (móviles) multimedio);

– aplicaciones (servicios de entretenimiento, de enseñanza, de información);

– calidad de la presentación (baja, intermedia, elevada);

– entornos de presentación (domésticos, laborales, exteriores, profesionales); y

– sistemas de distribución (Internet, redes móviles, satélites, radiodifusión);

*h)* que la tecnología multipantalla se utiliza en aplicaciones de radiodifusión y de información multimedios proporcionando presentación simultánea de varias imágenes distintas en la misma pantalla;

*i)* que se han implementado sistemas de presentación óptica montados en la cabeza   
(por ejemplo, gafas con vídeo)[[1]](#footnote-1) para la recepción de programas de radiodifusión de TV e información multimedios personal,

decide poner a estudio las siguientes Cuestiones

1 ¿Cuáles son los atributos de la calidad para la percepción audiovisual?

2 ¿Cómo debe considerarse el equilibrio de la calidad dependiente del contexto entre la presentación de audio y visual[[2]](#footnote-2)2?

3 ¿Cuáles son las metodologías de ensayos objetivos[[3]](#footnote-3)3 necesarias en las diversas aplicaciones y el nivel de calidad para:

– la presentación audiovisual?

– la presentación visual en presencia de audio (presentación visual con nivel de calidad constante)?

– la presentación de audio en presencia de señal visual (presentación visual con nivel de calidad constante)?

4 ¿Cómo pueden utilizarse tales metodologías como criterios para identificar los atributos de calidad que son importantes para las distintas áreas de aplicación en la presentación audiovisual, incluido VIS?

5 ¿Cómo pueden utilizarse para expresar los requisitos de calidad para las modalidades de audio y visual en las distintas áreas de aplicación y para evaluar su optimización?

6 ¿Qué métodos podrían utilizarse para evaluar la calidad de imagen cuando se aplican a sistemas de presentación multipantalla y ópticos montados en la cabeza (por ejemplo, gafas con vídeo)?

decide también

1 que los resultados de estos estudios se incluyan en una o varias Recomendaciones;

2que dichos estudios se terminenen 2015.

Categoría: S2

1. Los sistemas de presentación personales que utilizan gafas ópticas pueden utilizarse con PC, teléfonos inteligentes y otros dispositivos. Pueden ser utilizados para la recepción de programas de radiodifusión de TV e información multimedios personal en cualquier instante, en cualquier lugar y en movimiento. [↑](#footnote-ref-1)
2. 2 Entre los ejemplos puede incluirse la importancia de la sincronización entre la presentación de audio y visual para aplicaciones con presentador, el cambio de enfoque en las transmisiones deportivas (de los objetos de movimiento rápido en los que el vídeo es más importante, a la multitud que aclama tras un cierto evento, en donde el audio atrae la atención). [↑](#footnote-ref-2)
3. 3 Ello debe incluir, por ejemplo, la armonización de las escalas de valoración empleadas actualmente en los ensayos de audio y vídeo (véanse las actuales Recomendaciones UIT-R BS y UIT-R BT y las Recomendaciones UIT-T actuales), los entornos de prueba, las distancias de observación y escucha, los procedimientos de formación, etc. [↑](#footnote-ref-3)