

LASTERKETAREN EGUNA

Irailak 13

2026ko Kontxako Bandera

Estropadaren emanaldia izango da ENACT proiektuko 2. erabilera-kasua baliozkotzeko agertokia. Ekitaldian, sistemak egoera hauen aurrean nola erantzuten duten aztertuko da:



Erabiltzaile kopuruko tontorrak

Sistemaren bat-bateko eskari igoerak detektatu eta zerbitzuen banaketa egokitu.



Sinkronizazio arazoak

Nodo banatuen arteko doikuntza faltak identifikatu, eta ibilbideak berriro konfiguratu etengabetasuna berreskuratzeko



Kalitatea eta erabiltzailearen esperientzia

Zerbitzua monitorizatu, bistaratze eta interakzio esperientzia egonkor mantentzeko.

Zuzeneko denbora errealera

ENACTek agerian jartzen du *edge computing*aren, hodeiaren, adimen artifizialaren, monitorizazioaren eta orkestrazioaren konbinazioa lagungarria izan daitekeela zerbitzu digital konplexuen kudeaketan eskari handiko eszenatoki errealean.

Benetako kasu bat. Zuzeneko emanaldi bat. Moldatzen den azpiegitura bat.

Kideak



CERTH
CENTRE FOR
RESEARCH & TECHNOLOGY
HELLAS



Proiektu honek Europar Batasunaren "Horizon Europe" programaren finantzaketa jaso du, 101135423 zenbakiko hitzarmenaren arabera.



enact-horizon.eu



#2 ERABILERA KASUA

Kontxako Bandera, zuzenean eta beste ikuspuntu batetik

ENACTen eskutik, Euskadiko kirol eta kultura ekitaldi handienetako baten emankizuna bestelako esperientzia digitala bihurtuko da: interaktiboagoa, murgiltzaileagoa eta denbora errealea egokituagoa.

2026ko irailaren 13a
Donostia



ERRONKA

Eta estropada bizitza ikustea baino askoz gehiago balitz?

Kontxako Banderak milaka pertsona biltzen ditu urtero Donostian, eta hedabideetan audientzia handia du.

Kirol, kultura eta gizarte ekitaldi honek parte-hartzea sortzeko eta bisitariak erakartzeko gaitasun handia du.

Zuzeneko esperientzia digital bat eskaintzeko, erronka teknologikoak handiak dira: **erabiltzaile kopuruko tontor aurreikusi ezinak, latentsia, bideoaren kalitatea, sistemen arteko sinkronizazioa eta zerbitzuaren etengabetasuna.**

Erronka da elementu horiek guztiek modu koordinatuan funtzionatzea, are eskaera bat-batean handitzen denean ere.



Proba pilotu bat agertoki erreal batean

ENACT proiektuko 2. erabilera-kasuak Kontxako banderaren emankizuna erabiliko du benetako agertoki gisa, azpiegitura banatu bat zuzeneko zerbitzu digital baten beharretara nola egokitu daitekeen balioztatzeko.

Esperientziak alderdi hauek guztiak biltzen ditu:



Ekitaldiaren emankizun multimedia.



Erabiltzaileen parte-hartzea eta interakzioa OSIOren plataformaren bidez.

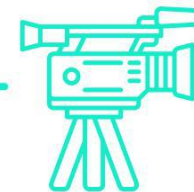


Arctur-ek garatutako 3D ingurunea.



Baliabideen kudeaketa adimenduna, ENACT-en ertzetik hodeirako arkitekturaren bidez, Innovalia Elkartearen laguntzarekin.

KONPONBIDEA



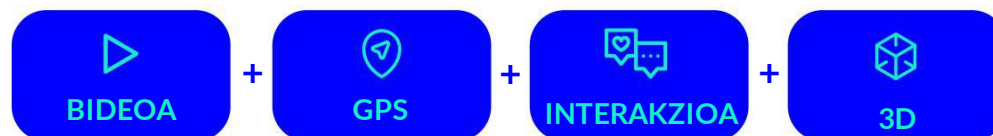
Zuzeneko emanaldietara egokitzen den teknologia

ENACTek aplikazioaren eta azpiegituraren egoera monitorizatzen du, balizko hondatzeak detektatzeko eta denbora errealeko erabakiak hartzen laguntzeko.

Teknologiari esker, baliabideen esleipena zerbitzu-beharren arabera optimizatu daitezke, **lan-kargak ertzaren eta hodeiaren artean kokatuz eta egokituz.**

Helburua: esperientzia egonkorragoa eta sinkronizatuagoa eskaintzea, baita eskariaren aldaketan aurrean ere.

Muturretik muturrera konektaturiko esperientzia bat



Ertzetik hodeirako orkestrazioari esker:



Zerbitzuaren egoera eta eskarian izandako aldaketak **detektatu daitezke.**

Errendimendu, erabilgarritasun eta kalitateari buruzko metrikak **aztertu daitezke.**

Baliabideak eta zerbitzuaren banaketa nola egokitu **erabaki daitezke.**

Azpiegitura **birkonfiguratu daiteke**, esperientziari eusteko.

Zer frogatu nahi dugu?

Zuzeneko ekitaldi baterako plataforma digital bat erabilera-baldintza errealekara egokitu daitekeela, zerbitzuaren errendimenduari eta etengabetasunari eutsita.

Proba pilotuaren helburu teknikoaren artean, hauek: ertz-banaketa **latentsia maximoa 120 ms** izatea, ekitaldietan

erabilgarritasuna %96an mantentzea, eta **50.000 erabiltzaile**raino hartu ahal izatea.

3D ingurunerako, helburua da bistaratzeko etengabea eskaintzea gailu mugikor modernoiei, **1K edo gehiagoko bereizmena eta 15 ms arteko errenderizazio-denbora** dutenak.