

CASO REFERÊNCIA - BEENOCULUS

Nome do Parceiro IBM
Beenoculus Tecnologia LTDA

Site da empresa
www.beenoculus.com.br

Indústrias que atende
Educação, Cultura, Mídia, Entretenimento

Cidade da matriz
Curitiba - PR

Regiões que atende
Todo o Brasil



Sobre nós

Inaugurada em **2015**, a Beenoculus começou com a ideia de oferecer **realidade virtual** de forma acessível à realidade brasileira. Com investimento pesado em **pesquisa e desenvolvimento**, formamos uma equipe multidisciplinar capaz de criar soluções para as mais diversas áreas, como comunicação, games, arquitetura e, acima de tudo, educação. Beenoculus é mais que uma marca de óculos de realidade aumentada. Nós também produzimos **conteúdo de qualidade** 100% pensado para a ferramenta. Este trabalho envolve roteiro, produção e edição de audiovisual **360°** imersiva para projetos educacionais de marketing, treinamentos, computação gráfica e games.

Contato: Rawlinson Terrabulo

Telefone: (11) 98329-0038

Plataforma RV 360o Beenoculus

Conteúdo audiovisual em formato 360 e Side by Side para aplicativo de realidade virtual

Desafios

O maior desafio era disponibilizar o conteúdo produzido de forma rápida, segura e eficiente para a enorme base torcedores do cliente.

Solução

A Beenoculus desenvolveu uma plataforma para distribuição de conteúdo audiovisual, em formato 360 e Side by Side, para aplicativo de realidade virtual nas plataformas iOS e Android, que permite escalar distribuição de conteúdos nesse formato para smartphones. Com o canal, a SE Palmeiras pode distribuir conteúdos de jogos, treinos e outros eventos (também produzidos pela Beenoculus) nesse inovador formato de mídia. Para a SE Palmeiras, a Beenoculus desenvolveu ainda um óculos (headset de realidade virtual) personalizado com as cores e as marcas do Clube que é vendido em seu hotsite. Toda a solução é suportada na nuvem IBM Cloud.

Benefícios

A SE Palmeiras foi o primeiro clube em todo o mundo a disponibilizar para seus torcedores um Canal VR 360o e um óculos de realidade virtual exclusivo. Como a adesão ao canal que é gratuita e a venda dos óculos para sua torcida já começou, a expectativa é crescer na sua grande base de usuários/torcedores, possibilitando rentabilizar o canal com propaganda de patrocinadores.

“Para aqueles que não podem ir ao Allianz Parque sempre, é como se o estádio fosse até o torcedor. Entre torcedores e simpatizantes são mais de 20 milhões de palmeirenses. Se todos quisessem entrar em nosso estádio, isso só seria possível em muitos anos. A realidade virtual amplia a capacidade da arena e traz a experiência de estar dentro do Allianz Parque, com uma emoção muito parecida.”

Paulo Nobre
Presidente do Palmeiras

Solução desenvolvida por:

