

Brainstorm Multimedia S.L.
Héctor Viquer Seguí
Director de Operaciones e Ingeniería.

Discurso Premio Nacional de Informática 2013.

Premio Angela Ruiz Robles.

En primer lugar quiero dar las gracias a la Sociedad Científica Informática de España por la concesión del premio Angela Ruiz Robles a la empresa Brainstorm Multimedia. En este agradecimiento incluyo tanto a las personas que han escogido la empresa como candidata al premio, como a los miembros del jurado que han decidido finalmente otorgárselo a Brainstorm.

Antes de hablar de la empresa, me gustaría analizar la persona de la que toma su nombre el premio: “Angela Ruiz Robles”.

Una visita obligada a la Wikipedia nos confirma que se trata de una mujer comprometida con la ciencia y avanzada a su tiempo, era maestra, escritora e inventora, y entre sus inventos podemos encontrar al precursor del eBook, donde Angela visualizaba todas las materias de sus clases incluidas en bobinas electrónicas.

Como empresa, es un honor recibir este galardón que pone a la empresa, y a sus creadores al nivel de esta mujer tan icónica para nuestra sociedad.

Igualmente quiero diseccionar el motivo del premio, ya que por su definición distingue actividades institucionales, corporativas o individuales, que potencien el emprendimiento. ¿Donde? En las tecnologías de la información. ¿Para? Estimular la innovación, la transferencia del conocimiento, la creación de empleo, la apertura de nuevos mercados, la relevancia, y el impacto internacional.

Realmente, la empresa, en sus actividades corporativas ha potenciado el emprendimiento, creando a través de las tecnologías de la información una herramienta única que ha provocado la apertura de un nicho de mercado a un producto “Made in Spain” con su consiguiente impacto en el mercado nacional e internacional.

Hablar de la empresa Brainstorm es sinónimo de hablar de la Historia de la misma, y para ello hay que hablar de las personas, la tecnología y la filosofía que la mueve.

El alma mater de la empresa es Ricardo Montesa, que empezó su andadura en el mundo de los gráficos por ordenador cuando estos no existían todavía. Hizo su carrera de Ingeniería Industrial, y cuando empezó su proyecto descubrió que lo que le gustaban eran los gráficos y no las maquinas. Desde ese momento, se volcó en la creación de un motor que pudiera renderizar (o dibujar) los mundos que él se imaginaba. Trabajando, literalmente día y noche en el ático del taller de su padre. Una vez presentado su proyecto, continuó con esta actividad ya de forma profesional, con la empresa “Montesa 3”, presentando su trabajo a la televisión local de Valencia llamada entonces Aitana, y siendo utilizadas sus infografías en las cabeceras de muchos informativos.

Quiero hacer un inciso para contar que Ricardo tuvo también su papel como profesor en la UPV dando clases en el Master de CAD/CAM y que fue allí precisamente donde yo lo conocí siendo él mi profesor y posteriormente empezando mi Proyecto de final de carrera en su empresa”.

Pocos años después, con un par de desarrolladores más en plantilla, -entre los cuales tengo el honor de contarme yo mismo- se junta con un par de productores de Madrid para formar la empresa Brainstorm Multimedia en 1993.

Esta nace inicialmente con vocación de empresa de servicios, para cumplir con las necesidades de las televisiones y dar los servicios de visualización de datos complejos como los datos electorales, rotulaciones deportivas, o datos de concursos.

Durante 1994 nos llega una petición de “Antena 3” para realizar un escenario virtual para la información meteorológica como un servicio. Tras explorar varias técnicas, incluida la de hacer coincidir el motor del zoom de una lente con el motor de posicionamiento de un LaserDisc de video, se llega al sistema de render en tiempo real. Este sistema renderiza una imagen con una cámara virtual que simula a su homóloga real, y hace esto cada 16.6 milisegundos para después transferirla a una tarjeta de video. El éxito del sistema es tal que tras el tiempo de exclusividad pactado con “Antena 3” en 1995 la empresa decide comercializar el sistema como un producto. Aquí empieza nuestra andadura internacional, ese mismo verano asistimos a un congreso de gráficos en los EEUU llamado “SIGGRAPH”, con un stand propio donde mostramos la tecnología. La suerte nos sonríe y justamente en el stand de detrás de nosotros hay una empresa japonesa que nos propone la distribución de nuestros productos en su país. Y así, casi sin darnos cuenta, antes de final de año hemos vendido, y estamos instalando nuestro primer sistema en Tokyo.

Durante todos estos años la empresa va creciendo, contando en la actualidad con unas 40 personas, de las cuales 25 son Ingenieros Informáticos o de Telecomunicaciones. 8 son operadores de sistemas informáticos y el resto son de Ventas, Marketing y Administración.

Para hablar de la historia de la empresa tengo que hablar también de la evolución durante estos 20 años de la tecnología. El primer sistema vendible de escenografía virtual funcionaba en un super-computador de “Silicon Graphics” que tenía el tamaño de una nevera. Hasta el momento solo se habían utilizado estas máquinas para simulación militar, y nos complace decir que fuimos los primeros (aunque haya quien lo discuta) en usarlas para el mercado del “Media and Entertainment”. Esa máquina tenía un precio difícilmente asequible de alrededor de medio millón de dólares de la época. Con los años su tamaño se redujo al tamaño de un pequeño arcón, y finalmente sucumbió al empuje de los sistemas abiertos basados en un PC convirtiéndose en una tarjeta gráfica en el interior de estos sistemas. Hoy en día, la potencia de cálculo gráfico de aquellos sistemas iniciales se ha visto largamente sobrepasada por la capacidad gráfica de los

teléfonos inteligentes que llevamos muchos de nosotros en el bolsillo y que proporciona un solo chip.

Otro punto importante que ha marcado la trayectoria de la empresa ha sido la filosofía de trabajo en la misma. Brainstorm es una empresa tecnológica que bebe sus fuentes como empresa o corporación del entorno distendido de las empresas de desarrollo de software gráfico. Un funcionamiento donde prima el rendimiento sobre el control del tiempo trabajado, donde se cree en la gente y se le da responsabilidad en función de sus aptitudes, y donde se potencia el trabajo en equipo ha sido siempre el motor del crecimiento de la empresa. Se podría mencionar que los orígenes de garaje de la empresa coinciden con los de otras grandes empresas americanas, y que el patrón inicial de crecimiento orgánico es similar. En 2011, el IESE hace un estudio sobre las empresas 2.0 donde cita a Brainstorm como caso de estudio.

Como Empresa Brainstorm se basa en varios valores, siendo el primero el tecnológico, seguido de los productos que vende, los servicios que provee, y su línea de I+D.

La tecnología como meta ha sido siempre parte de nuestra visión ya que Brainstorm pretende ser el proveedor de gráficos en tiempo real con mayor realismo, sofisticación y capacidad del mercado. Dicho con otras palabras, para mantener a la empresa donde está en un mercado tan competitivo, debemos de ir siempre un paso por delante y estar siempre en la cresta de la ola, refiriéndonos a la tecnología, que por cierto va avanzando día a día.

Con los años, y un toque de Marketing, nuestros productos ahora están más diversificados, y tenemos un motor de render que llamamos eStudio, una tituladora (Aston 3D) para rotular en tiempo real, y un software de estudio virtual (InfinitySet). Este último se puede utilizar para hacer estudios virtuales, donde el presentador se extrae de un fondo verde o azul, y se inserta dentro de un mundo virtual. También se puede utilizar para hacer realidad aumentada donde se añaden elementos virtuales a entradas de cámara reales. Y finalmente se puede utilizar con una tecnología que acabamos de patentar para mezclar estos dos mundos y tele-transportar un

presentador desde un mundo virtual a un mundo real en otro lugar dando siempre la sensación de que el presentador está realmente allí gracias a su sombra y a la calidad de la integración.

Otro de los pilares que sostienen la empresa son los servicios que realizamos en España y en todo el mundo. De hecho, las elecciones de la BBC o la NBC de los últimos años se han hecho utilizando nuestra tecnología y nuestros servicios. Los concursos mas populares de nuestras televisiones utilizan también nuestros servicios como es el caso del rosco de “PasaPalabra” o la rotulación de eventos deportivos internacionales como Roland Garros o el PGA Golf Tour. Y finalmente, las cadenas de información financiera como la CNBC o el mismo NASDAQ utilizan nuestros servicios y software para llenar las pantallas de datos que evolucionan en tiempo real con los valores del mercado.

En este apartado solo cabe decir que la crisis en España ha dejado una profunda herida, ya que la facturación de nuestra empresa ha pasado de reflejar un 30% en el mercado español, principalmente en servicios a ser un 5% residual hoy en día.

El ultimo pilar que soporta a Brainstorm como empresa es el I+D+i.

Los proyectos de I+D hacen de nexo de union entre la universidad y la empresa y permiten que tengamos acuerdos de colaboración e investigación con varias universidades como la UPV y la USC. Esto nos permite una transferencia mas rápida de los últimos avances de la ciencia a nuestro software, y el uso de nuestra herramienta en proyectos docentes y de investigación en las universidades.

Estos proyectos hasta ahora nos han permitido tener acceso a financiación tanto de Europa como de España. Sin embargo al igual que la crisis esta financiación ha ido rebajándose, cada año desde 2008 hasta hoy en día que representa casi una décima parte de lo que fue entonces.

En general participamos en muy diversos proyectos, pero todos con un factor en común, la visualización en tiempo real de datos y geometría.

Tampoco quiero olvidar comentar el compromiso de responsabilidad social que suponen muchos de los proyectos en los que colaboramos o hemos colaborado, como son, HESPERIA, con la visualización en tiempo real de los incendios, y de las acciones de los equipos de extinción y rescate, o REPLAY donde se favorece la reinserción de Jóvenes con problemas de adaptación a

través del juego dirigido por psicólogos, o SENIOR CHANNEL donde se favorecen las interrelaciones entre ancianos a través de un sistema de Televisión participativa.

Finalmente, solo me queda reiterar las gracias por la concesión del premio, y sobre todo por el reconocimiento que este supone a las labores de la empresa.

Un saludo.

Héctor Viquer Seguí.

Director de Operaciones e Ingeniería de Brainstorm Multimedia.

23 Octubre 2014