

ISE 2026 confirma Barcelona como capital do Broadcast AV

A Integrated Systems Europe 2026, a maior edição da história da feira, mostrou que o Broadcast AV deixou de ser tendência e se tornou eixo estratégico da indústria. Com recordes de público, área e expositores, o evento evidenciou a convergência definitiva entre Pro AV, broadcast e TI. Arquiteturas IP, cloud, IA e workflows definidos por software dominaram os lançamentos e os debates. Empresas tradicionais do broadcast e do AV profissional dividiram o mesmo território tecnológico. Barcelona se consolidou como o epicentro europeu da comunicação profissional e dos ecossistemas híbridos.

Por Fernando Lopez Cisneros em Barcelona (Reportagem e fotos) e Fernando Carlos Moura, em São Paulo (Edição).

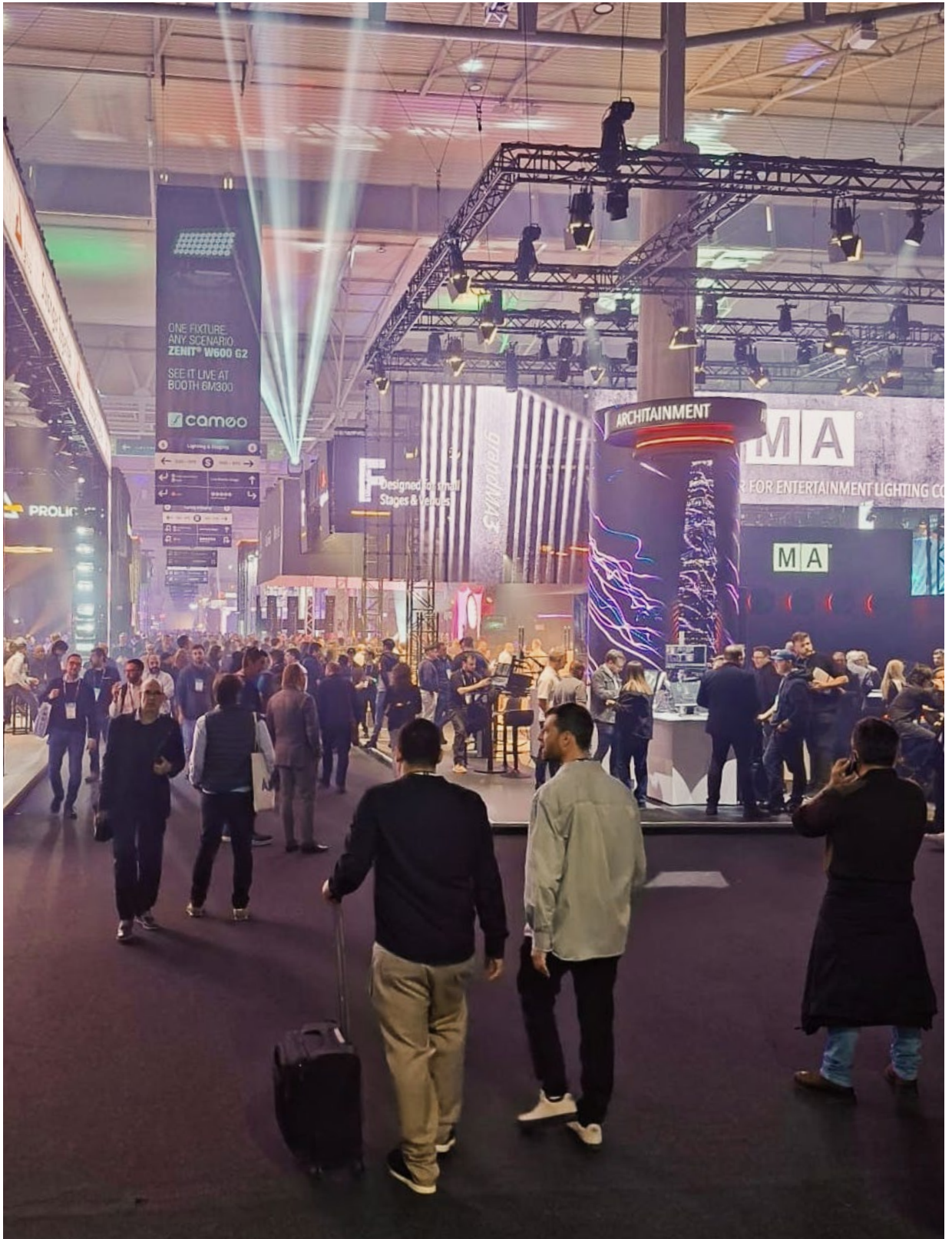


Foto: Cezar Rossi

A Integrated Systems Europe 2026 (ISE 2026) se encerrou em Barcelona, Espanha, como a maior edição da história da feira e como um marco definitivo na convergência entre os mercados de Pro AV e Broadcast, simbolizando uma transformação estrutural do setor: **o Broadcast AV deixou de ser uma fronteira experimental e se tornou uma prioridade estratégica global.**

Entre os dias 3 e 6 de fevereiro, o evento ocupou 101.000 m² da Fira Barcelona Gran Via, superando o recorde anterior de 2025, reuniu 1.751 expositores (323 estreando no evento), em oito pavilhões temáticos e recebeu 92.170 visitantes. O evento registrou 120.914 inscritos e mais de 212.000 visitas ao longo dos quatro dias.

A Revista da SET esteve novamente em Barcelona, pelo terceiro ano consecutivo, trazendo aos profissionais brasileiros as tendências e soluções que definiram esta edição, marcada por lançamentos estratégicos, expansão de fluxos híbridos e pela consolidação do Broadcast AV como prioridade global. Atendendo ao crescimento do setor, E ainda a SET marcou presença institucional da diretoria com Cezar Rossi, diretor de Planejamento Financeiro e Governança.

A organização do ISE ampliou e reorganizou diversas áreas, criando zonas tecnológicas mais claras e intuitivas. Os Halls 1 e 2 concentram as frentes de Unified Communications, Education Technology, Residential e Smart Building, com ambientes que mostraram novas aplicações de casas conectadas, salas de aula híbridas e espaços automatizados. A grande Multi-Technology Zone, distribuída nos Halls 3, 5 e 8.1, reuniu marcas globais e soluções integradas, incluindo um novo espaço externo na entrada do Hall 3, dedicado a tecnologias multiuso e ao AVIXA TV Studio. O Hall 4 fortaleceu a presença do Digital Signage, DooH e Broadcast AV, enquanto os Halls 6 e 8.1 receberam sistemas de iluminação e staging, com demonstrações de eventos ao vivo. Já a Audio Zone, nos Halls 7 e 8.1, deu palco ao ISE Sound Experience, que apresentou suítes acústicas e ambientes de demonstração de alto nível. No centro da feira, a Congress Square voltou a ser o ponto de encontro entre startups, investidores e novos expositores, com o Innovation Park, o Pitching Stage, sessões de matchmaking e o Investor Forum.

“Houve um crescimento próximo de 50% na presença de empresas de broadcast, chegando a algo em torno de 70 players tradicionalmente broadcast participando da feira”

O programa de conteúdo também foi ampliado. Os Summits setoriais, as Megatrends Sessions e os *workshops* práticos trataram de temas como inteligência artificial aplicada à indústria audiovisual, cibersegurança, robótica, sustentabilidade, realidade estendida, automação e espaços inteligentes. A novidade desta edição foi o Cyber Security Summit, dedicado à proteção de infraestruturas audiovisuais e ambientes corporativos complexos. A AVIXA promoveu ainda uma conferência gratuita em espanhol, reforçando o alcance ibérico da feira, com foco em IA, XR, broadcast e sustentabilidade. A CEDIA, por sua vez, realizou um *workshop* técnico intensivo de verificação e medição de sistemas de áudio. Fora dos pavilhões, Barcelona ganhou novamente um espetáculo tecnológico: todas as noites, um show de 600 drones iluminou o céu da cidade com projeções, trilha ao vivo e coreografias sincronizadas.

A presença de empresas tradicionalmente ligadas ao universo broadcast cresceu de forma visível nesta edição — quase 50% a mais de expositores desse perfil apareceram em comparação com 2025. A própria distribuição dos halls mostrou que o Broadcast AV deixou de ser uma zona isolada e passou a influenciar transversalmente várias áreas do evento. Exemplo disso foi a estreia da Avid como expositora na área de Multi-Technology e da EVS.

Mike Blackman, diretor-geral da ISE, afirmou que “ao longo de quatro dias extraordinários, celebramos tecnologias inovadoras, incentivamos ideias ousadas, criamos conexões duradouras e estabelecemos novos padrões para o nosso setor. O que mais me entusiasma é a criatividade, a energia e a diversidade dos nossos expositores e parceiros, bem como a dedicação inabalável da equipe da ISE que torna tudo isso possível.”. Segundo Jonathan Lyth, diretor de Enterprise



Na parte externa, destaque para o áudio e espaços de networking.

Media da Grass Valley, a mudança já não é conceitual, mas estrutural. “O Broadcast AV virou prioridade global. Há cerca de dois anos, quando viemos ao ISE pela primeira vez como expositores, ficou claro que o interesse por ferramentas diferentes e a exigência de padrão broadcast em verticais como governo e corporativo cresceram muito.” Para Lyth, a pressão por produtividade é o principal motor dessa convergência. “A expectativa de qualidade subiu. As pessoas estão mais divididas, com mais plataformas e formatos, e as equipes precisam produzir mais sem necessariamente ter mais profissionais.”



Jonathan Lyth (Grass Valley) disse à reportagem que a convergência é também uma oportunidade real de crescimento. “Ainda é um mercado em expansão para nós”.

Diante desse cenário, a Grass Valley vem concentrando seus investimentos em soluções baseadas em software e *workflows* integrados. Na ISE 2026, a empresa apresenta o conceito de *workflow all-in-one*, liderado pelo Event Producer, uma aplicação da plataforma AMP, que permite colocar uma produção no ar em minutos. “Queremos falar de funções, não de marcas. Produção com um único operador, switching ao vivo, gestão de conteúdo. A partir das dores do cliente, montamos os pacotes com os nomes dos produtos”, explica Lyth. O diferencial, segundo ele, está na escalabilidade: pequenas operações podem começar com o Event Producer e, dentro da mesma plataforma,



David Ross disse que “a boa comunicação ajuda a construir sistemas”

evoluir para sistemas maiores utilizando o Maverick, mantendo login, interface e lógica de operação.

No Broadcast AV Summit, David Ross, CEO da Ross Video, reforçou essa transformação ao apresentar o Vertex, nova plataforma de controle unificado para experiências imersivas, desenvolvida a partir da aquisição da empresa *iversal* no final de 2025. “Consistência, confiabilidade e facilidade de uso — todas as vezes. Boa comunicação não é tentar mais, é construir sistemas em que você confia para entregar a mensagem toda vez”, afirmou. Para Ross, a comunicação profissional passou a ser tratada como infraestrutura crítica. “Organizações precisam decidir quando sua comunicação cruza o limiar e deixa de ser algo montado ocasionalmente para se tornar algo de que elas dependem regularmente”.

“O segmento rotulado como Broadcast AV consolidou-se como a vertical de maior expansão do ISE”

Em sua apresentação no Broadcast AV Summit, David Ross explicou que o Vertex foi concebido como plataforma unificada de controle para experiências imersivas, ambientes corporativos, arenas, centros de experiência e grandes projetos arquitetônicos. Ele defendeu que comunicação corporativa deixou de ser um esforço eventual e passou a ser operação crítica, o que exige sistemas confiáveis, consistentes e previsíveis. O Vertex integrou-se nativamente ao ecossistema Ross, unificando switching, gráficos, roteamento, *ingest*, playout e automação, enquanto soluções como Quorum, Media I/O e Streamline Pro reforçaram a padronização de ingest, catalogação e publicação.

Outro lançamento de destaque veio da Ebantic, que apresentou em parceria com a Fujifilm o ProArchive, um sistema de preservação digital baseado em armazenamento LTO e uma camada de software que funciona como um MAM especializado. O ProArchive



Com recursos de transcodificação em tempo real, os gateways MMA-25G permitem que os usuários recebam fluxos RAW 4K60/4:4:4

armazenou originais em LTO-10 (até 30 TB por unidade) e gerou proxies para navegação, indexação e recuperação ágil. O sistema utilizou metadados

internos dos arquivos e aplicou recursos de IA para descrever cenas e facilitar buscas. Carles Rams, CEO da Ebantic, resumiu a filosofia da solução dizendo que preservar não é apenas guardar, mas garantir acesso, segurança e futuro aos acervos. O lançamento marcou também uma mudança de posicionamento da Fujifilm, que ampliou sua atuação para serviços.

Como lançamentos, a EvertzAV apresentou a nova família MMA-25G IPMX, uma versão expandida de seus gateways desenvolvidos para fluxos UHD de alto desempenho, com suporte a JPEG XS, RAW e IPMX como padrão aberto. Baseados em SDN e com conectividade 25GbE, os sistemas permitem roteamento seguro e de baixa latência de vídeo, áudio, dados e USB. A solução foi projetada para ambientes críticos, como centros de comando e controle, integrando Pro AV e broadcast com máxima confiabilidade.

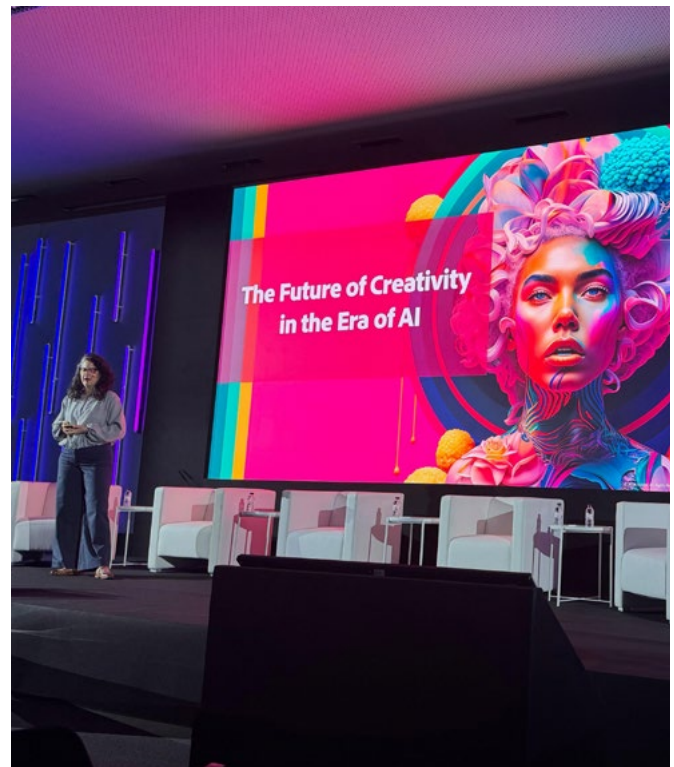
O futuro da criatividade na era da IA

Adobe colocou o fluxo de trabalho no centro no Broadcast AV Summit, quando Samantha Bacon, Gerente de Desenvolvimento Estratégico da ADOBE, falou sobre o “Futuro da Criatividade na Era da IA”, onde partiu de uma pergunta direta: como entregar vídeo de alta qualidade, com custos sob controle e em escala, na era da inteligência artificial? Para ela, a resposta começa ao reposicionar a IA como uma ferramenta de produção — e não de criação artística. “Ferramentas não criam, pessoas criam” e “a IA não é uma ferramenta criativa, ela é claramente uma ferramenta de produção”, afirmou. Em um cenário marcado pela explosão da demanda por conteúdos personalizados, multiplataforma e multilíngues, o grande gargalo deixou de ser apenas criar, passando a ser organizar, localizar, reutilizar e governar conteúdos, sem que os criativos precisem alternar entre múltiplos modelos ou plataformas, o chamado model hopping, que fragmenta os fluxos de trabalho.

Para enfrentar esse desafio, a Adobe apresentou a *Connected Video Platform*, que unifica ideação, produção, versionamento e entrega. No front criativo, o Firefly Boards atua como um “canvas infinito de ideação” colaborativo, reunindo modelos da própria Adobe e de parceiros em um único ambiente. Na etapa de produção, o Frame.io com Camera-to-Cloud conecta a captação à pós-produção quase em tempo real. Já na “última milha”, o Firefly Creative Production automatiza tarefas como reframing, tradução de fala e legendas, além da aplicação de presets em lote. A governança é garantida com Content Credentials/CAI, treinamento do Firefly apenas com conteúdo licenciado ou de domínio público e opções de personalização via Custom Models ou Foundry. Como ressaltou Bacon: “Não treinamos nossos modelos com seus dados proprietários ou sua propriedade intelectual”.

Samantha também reconheceu os limites atuais da IA generativa, especialmente quando se exige controle absoluto e consistência no chamado final pixel, além do ritmo acelerado do ecossistema, no qual não haverá

um único modelo dominante. Por isso, a Adobe integrou modelos de terceiros dentro de seus próprios aplicativos e centralizou a gestão de créditos, mantendo os criativos “no volante” e reduzindo o atrito operacional. “Vencer a longa corrida do vídeo generativo é estar ancorado em fluxos de trabalho. O acesso a essas ferramentas precisa economizar tempo e dinheiro”, destacou. Olhando para o futuro, ela antecipou a chegada da *agentic AI* embarcada nos aplicativos, capaz de automatizar tarefas repetitivas e devolver tempo à criação, deixando uma provocação final: “Você está pronto para habilitar um fluxo de trabalho ágil o suficiente para se adaptar às necessidades do mundo moderno?”.



Samantha Bacon da Adobe disse que é preciso que os clientes saibam que a IA Generativa não pode ser treinada com dados proprietários ou propriedade intelectual.

Players convergentes



A EVS participou pela primeira vez na ISE 2016

A presença inédita da EVS na ISE 2026 também simboliza essa convergência. A empresa belga apresenta soluções voltadas à produção de eventos corporativos e institucionais, como o MediaCeption, plataforma de criação, gestão e reprodução de conteúdo ao vivo. O sistema permite registrar, organizar, editar e exibir materiais em tempo real, reduzindo etapas intermediárias e facilitando a distribuição de conteúdo. Já o Medialnfra oferece controle unificado de dispositivos, sinais e fluxos de trabalho, centralizando a gestão técnica de produções complexas. O portfólio inclui ainda o T-Motion, sistema

O olhar dos especialistas da SET: ISE 2026, a virada definitiva para o audiovisual definido por software

Por Wilson Oliveira de Almeida

A ISE 2026 reforçou de forma muito clara um movimento que vem se consolidando ano após ano: a convergência definitiva entre audiovisual, broadcast e TI. O avanço de arquiteturas IP, soluções em cloud e *workflows* cada vez mais baseados em software vem dissolvendo fronteiras que, historicamente, separavam esses mercados. **Hoje, falar de AV, broadcast ou IT de forma isolada já não faz mais sentido do ponto de vista tecnológico nem operacional.**

Essa convergência fica evidente também no posicionamento das empresas expositoras. Companhias tradicionalmente associadas ao mercado de broadcast, como Grass Valley e Ross Video, ampliam de forma consistente seus portfólios com soluções voltadas ao mercado audiovisual corporativo e institucional. Ao mesmo tempo, observa-se o movimento inverso: fabricantes com origem no AV profissional fortalecendo suas ofertas para aplicações típicas de broadcast, adotando padrões, escalabilidade e confiabilidade historicamente exigidos

nesse segmento.

Outro ponto de destaque na feira foi a produção virtual, área em que o mercado de broadcast vem avançando de maneira acelerada. **A ISE se consolida como um dos principais ambientes para conhecer fornecedores de painéis de LED de alta performance**, controladores, sistemas de processamento e integração voltados a produções em XR e ambientes imersivos. É justamente nesse ecossistema, tradicionalmente audiovisual, que se encontram hoje algumas das tecnologias mais relevantes para estúdios virtuais, cenários híbridos e novas linguagens de produção de conteúdo.

Frequentando a ISE há muitos anos, é nítido perceber como essa convergência deixa de ser tendência e passa a ser realidade. A feira se firma cada vez mais como um ponto de encontro entre disciplinas, profissionais e mercados, refletindo com precisão os rumos atuais e futuros da indústria.



de robótica que automatiza movimentos de câmera e amplia a previsibilidade operacional.

A Sony apresentou um portfólio que vai de ambientes corporativos e educacionais a estúdios de produção, com destaque para o Crystal LED S Series, os BRAVIA Professional Displays BZ-P e o sistema imersivo Spatial Reality Display, além de novas versões de firmware com IA para câmeras PTZ. Segundo os executivos consultados pela reportagem, “a proposta é criar espaços mais inteligentes, conectados e eficientes, unindo experiência do usuário, qualidade de imagem e integração tecnológica em aplicações híbridas”. A empresa também reforçou seu compromisso ambiental, com metas de redução de emissões e uso de energia 100% renovável até 2030.



Sony apresentou na ISE 2026: criatividade, espaços inteligentes e sustentabilidade

A espanhola AEQ chegou à feira com foco no Fórum IP Plus, evolução de sua linha de consolas digitais para produção e emissão 24/7. Compatível com Dante/AES67, disponível nas versões Split e Lite, com superfícies de 4 a 24 faders, a solução é pensada para estúdios compactos e grandes instalações distribuídas. Os *faders* motorizados aceleram a troca de páginas e o uso da função A/B por canal, enquanto o motor modular garante operação contínua. “Nossa proposta é oferecer rapidez, repetibilidade e integração IP para ambientes críticos”, explicam os executivos da empresa.

No campo do áudio, a Avid apresenta as novidades do VENUE 8.0, a plataforma S6L, os motores E6LX e a nova placa Dante HD, com 128x128 canais a 96 kHz. Com mais de 300 canais de processamento e integração direta com a Pro Tools, a empresa reforça sua liderança em áudio ao vivo para broadcast, eventos e instalações AV.

A convergência também se estende à nuvem e ao streaming interativo. A Nanocosmos estreia no ISE com sua plataforma baseada em Media Over QUIC (MOQ). “O MOQ melhora a estabilidade e a confiabilidade em escala global, mesmo em condições de rede precárias, e fornece uma base consistente para interações em tempo real”, afirmou Oliver Lietz, CEO da empresa. Segundo ele, a plataforma mantém latência abaixo de um segundo e foi projetada para casos em que a interatividade define o valor da aplicação.

Por fim, a Riedel apresentou o hi human interface, uma camada de controle baseada em navegador e independente de plataforma, adquirida recentemente para fortalecer o portfólio da empresa. A solução demonstrou controle unificado de roteadores, multiviewers, mixers de vídeo e áudio e controladores SDN, com integração ao MediorNet, aos SmartPanels e ao StageLink, além de casos reais como a produção remota da UEFA Euro 2024. A arquitetura distribuída da plataforma mostrou-se adequada tanto para operações locais quanto em nuvem.

A FOR-a Europa demonstrou convergência entre Broadcast e Pro AV com soluções que integram *workflows* tradicionais e de nova geração, voltadas a eventos ao vivo, comunicação corporativa, centros de controle e broadcast. O destaque é o Mix Board, switcher totalmente em software e premiado em IBC 2024 e NAB 2025, com camadas ilimitadas e interface intuitiva. A proposta da empresa é oferecer fluxos flexíveis e confiáveis, capazes de atender às novas demandas híbridas do mercado.



Acima, AEQ apresenta sistemas de intercom para grandes eventos. Abaixo, Riedel aposta a interface humana e apresenta como é possível realizar controle de vídeo com Hi Human Interface

O olhar dos especialistas da SET: Broadcast AV consolidou domínio técnico na ISE 2026

por Fernando Lopez Cisneros

A edição 2026 da ISE deixou claro, já nas primeiras horas da manhã do primeiro dia, que o perfil do público mudou: o fluxo de visitantes nos corredores era diferente, havia mais densidade técnica — especialmente no setor de Broadcast AV — onde aumentou de forma notável. Minha percepção, com base no mapeamento de estandes e conversas com fabricantes, foi que houve um crescimento próximo de 50% na presença de empresas de broadcast, chegando a algo em torno de 70 players tradicionalmente broadcast participando da feira. Esse número é significativo porque demonstra uma migração real, e não apenas pontual, do broadcast tradicional para o ecossistema AV.

A Grass Valley foi um dos casos mais emblemáticos dessa mudança estrutural. A empresa apresentou arquiteturas de *workflow* voltadas para equipes com menor especialização técnica. O foco não estava só em produtos, mas em sistemas operacionais compactos, no conceito de *all-in-one* escalável, e na redução de dependência de operadores altamente experientes. Esse movimento coloca a GV em um território historicamente ocupado pela Blackmagic, que sempre apostou em *pipelines* simplificados de produção. O contraste com o passado é evidente: soluções antes restritas à produção multicâmera complexa e operadores treinados começaram a ser repositionadas para verticalização corporativa, governamental e institucional.



A Lang apresentou o “Excepcional: Auras e influência de Gaudí”, uma exposição do novo produto Mini LED-in-Package, com pixel pitch de 1,56 mm e brilho de 1.000 nits, a instalação combina gabinetes planos, curvos e de canto para formar uma parede de LED com fluxo orgânico. Combinada com conteúdo vibrante, inspirado em mosaicos, cria uma impressão visual animada e convidativa

Essa estratégia ecoou na leitura geral da feira. O segmento rotulado como Broadcast AV se consolidou como a vertical de maior expansão do ISE, superando educação, smart building e digital

signage em velocidade de crescimento. A apresentação de David Ross reforçou isso ao detalhar cinco verticais que a Ross estruturou para escalar sua tecnologia para novos mercados — estúdios corporativos, espaços imersivos, centros de controle, ambientes governamentais e instituições financeiras. A empresa ajustou sua camada de controle e automação para facilitar operação previsível, consistente e com padrões de broadcast mesmo em ambientes não televisivos.

Outra evidência da expansão foi a estreia da Avid nesta edição. Mesmo com um estande reduzido, a empresa posicionou sua linha de áudio VENUE como solução estratégica para ambientes de eventos e instalações fixas, algo que não fazia parte do histórico da marca no ISE. Outras empresas de menor porte também apareceram pela primeira vez, reforçando a percepção de que o ISE tornou-se um polo definitivo para fabricantes de broadcast.

No campo do hardware visual, a tecnologia de displays mostrou uma mudança completa em relação a 2025. O display transparente, que havia sido o grande destaque no ano anterior, praticamente desapareceu. Não houve demonstrações expressivas nem menções relevantes. **O foco, em 2026, deslocou-se para displays flexíveis, com módulos capazes de formar curvas contínuas, ângulos, superfícies cilíndricas e junções invisíveis.** Esses displays trabalham com engenharia mecânica e eletrônica integrada em PCB flexível, permitindo aplicações arquitetônicas, indoor e outdoor, que exigem uniformidade de luminância e consistência de colorimetria sob diferentes iluminações — como arenas esportivas, que alternam luz solar dura, iluminação de TV e ambientes noturnos.



Fernando Lopez Cisneros, correspondente da Revista da SET em Europa

Esse tipo de tecnologia — embora tratada como novidade por muitos visitantes — já têm origem consolidada na indústria chinesa desde os Jogos

Olimpícos de 2008, e hoje representa um padrão técnico estabelecido. Uma empresa alemã apresentou um show imersivo com foco em colorimetria e amplitude dinâmica, mas a cadeia produtiva continua majoritariamente chinesa. E, como sempre, o impacto do display depende de pipeline gráfico: sem engines de grafismo adequadas, nenhum pitch de LED compensa conteúdo mal formatado.

A feira, como infraestrutura, melhorou consideravelmente. A abertura de acessos laterais reduz gargalos que antes se concentravam apenas nas entradas norte e sul. O grid horizontal e vertical dos corredores mostrou-se bem distribuído entre os oito halls. O único ponto de saturação ocorreu no fundo de alguns pavilhões, onde novos expositores foram alocados de maneira

compacta — consequência direta da não construção dos dois novos halls prometidos pela Fira Barcelona.

Do ponto de vista de conteúdo, o ISE ainda precisa avançar na oferta de conferências técnicas para o público de broadcast. O destaque foi a sessão vespertina com David Ross, seguida por apresentações da Adobe e do YouTube. Mas, considerando o avanço do Broadcast AV dentro da feira, a programação ainda não acompanha a relevância do segmento.

Em síntese: a ISE 2026 confirmou que o broadcast não é mais visitante no universo AV — é protagonista. A integração entre workflows simplificados, automação, controle unificado, IP, LED de alta precisão e plataforma

Presença brasileira

A INFILED Brasil participou pela primeira vez da ISE 2026, em Barcelona, marcando a estreia oficial de sua operação no país com foco em vários mercados, incluindo o broadcasting, XR e aplicações críticas. A empresa apresentou um portfólio voltado à comunicação digital, estúdios, varejo, DOOH e eventos, destacando altas resoluções, elevadas taxas de atualização e processamento avançado para evitar artefatos em câmeras.

Segundo Orlando Custódio, CEO da INFILED Brasil, a presença no evento reforça a importância estratégica do mercado brasileiro e inaugura uma nova fase baseada em “qualidade de estúdio, suporte local e longevidade de investimento”. O executivo disse que a empresa está no Brasil há quase uma década, é que em 2018 instalou no Rio de Janeiro, “o primeiro LED curvilíneo” do país.

Além da tecnologia, a estratégia no Brasil inclui a criação de um Experience Center, estrutura completa de pós-venda, laboratório, estoque por lote e treinamento técnico para garantir consistência visual e rápida manutenção. Custódio explica que, em ambientes de broadcast e XR, é com brilho mais baixo que a qualidade real aparece, exigindo profundidade de bits, escala de cinza e controle rigoroso de cor. Para ele, a combinação entre desempenho técnico e suporte local é essencial: “o cliente brasileiro precisa testar, confiar e contar com resposta rápida”, assegurando retorno de investimento e imagem consistente ao longo do tempo.

Ao final da edição de 2026, ficou evidente que Barcelona consolidou-se como ponto central do ecossistema audiovisual mundial. A convergência entre Pro AV e Broadcast, a expansão de fluxos híbridos, o

avanço de tecnologias interativas e a adoção crescente de padrões de qualidade de broadcast em ambientes corporativos mostraram que a comunicação profissional tornou-se infraestrutura crítica. As empresas colocaram no centro da discussão a confiabilidade, a previsibilidade e a consistência operacional — valores que, mais do que tendências, tornaram-se requisitos estruturais para o futuro do setor.

Com a Congress Square, o Innovation Park, o Investor Forum e o espetáculo noturno do Drone Show, a ISE 2026 consolidou Barcelona como o epicentro global da tecnologia audiovisual. As autoridades consultadas pela reportagem informaram que na edição 2027, que se realizará de 2 a 5 de fevereiro, terá mais um hall de exposição, “o que fará que a feira seja maior”.



INFILED Brasil participou pela primeira vez da ISE 2026