



Pixellot

LEADING THE DIGITAL TRANSFORMATION REVOLUTION IN SPORTS

2024

スポーツにおけるDX革命を先導

誰よりも数多くのライブ
スポーツ映像を制作

PIXELLOTの概要

2013
設立

+40,000
の固定&移動設置
システム

+5M
のゲーム映像をこ
れまでに作成

+350K
時間の月間ラ
イブ中継*

7
つの特許

+80
カ国で導入

19
種類のスポー
ツ

220
人の従業員

*ESPNは年間約25,000時間の制作

PIXELLOTTはスポーツのライブ映像の制作とマネタイズを自動化します

私たちのビジョン:
DEMOCRATIZING SPORTS
スポーツの民主化

②

2次リーグ



女性



ユース



コミュニティ

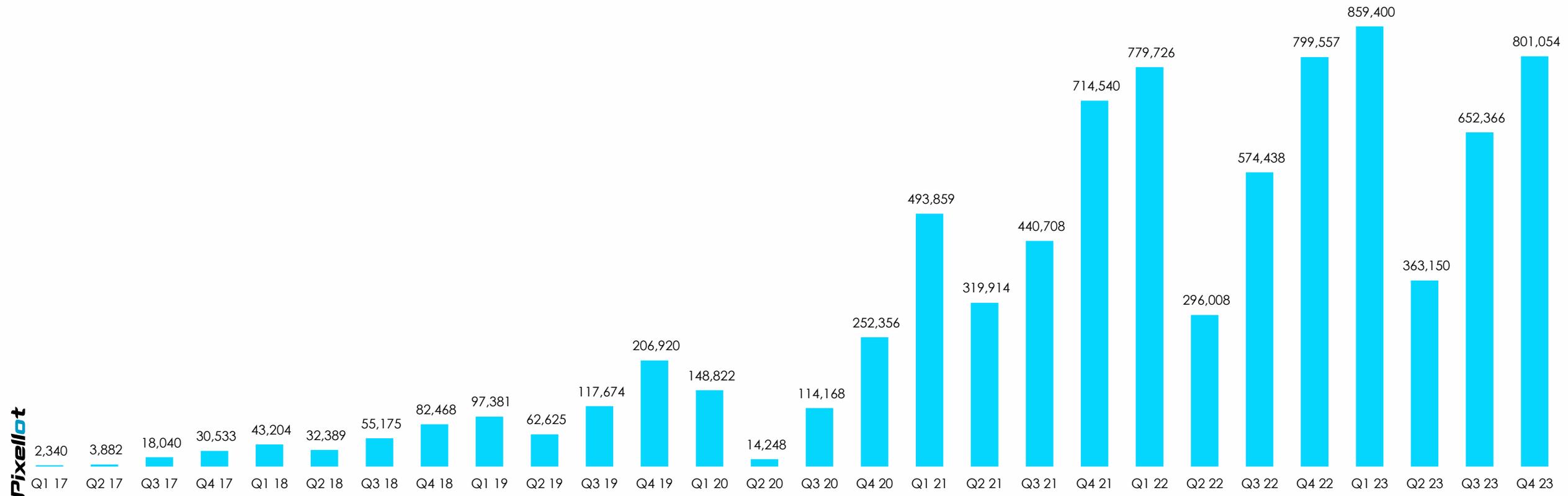


グラスルーツ(一般)

これまで以上に数多くの
スポーツを網羅

誰よりも数多くのライブスポーツ映像を制作

ライブ自動生成時間(四半期あたり)



単一機器の設置、複数のソリューション

01

AI自動カメラ



- Set & Forget (設定して放置)
- 競技ピッチごとに一つのシステム
- 固定／移動設置ソリューション

02

自動生成



- 放送&パノラマ映像のフィード
- ライブ試合のフィード
- 低遅延システム
- 自動ハイライト作成
- 自動グラフィック
- スポンサー・コンテンツ

03

メディア & コーチング

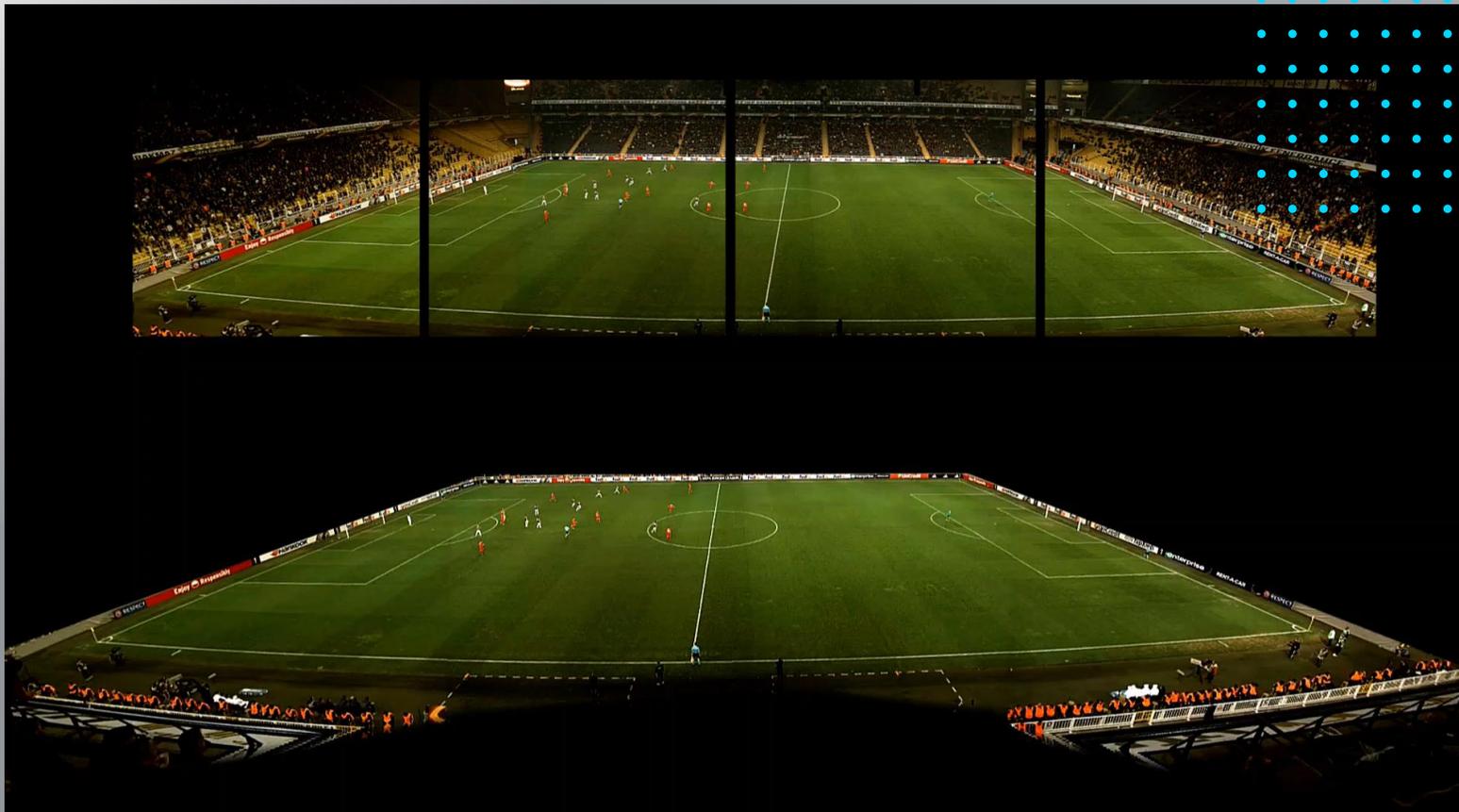
ファン・エンゲージメント & マネタイズ

- ブランド化されたOTT映像配信プラットフォーム
- ライブとオンデマンド(VOD)の視聴
- 複数のマネタイズ・ソリューション
- ユーザー作成コンテンツ
- ソーシャル・メディアでのシェア

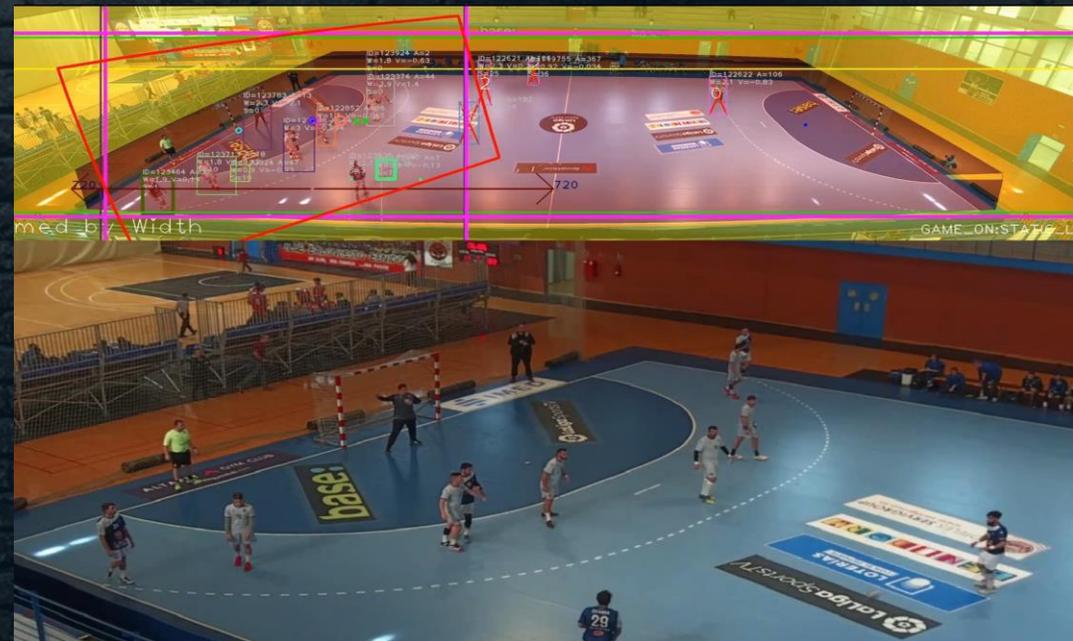
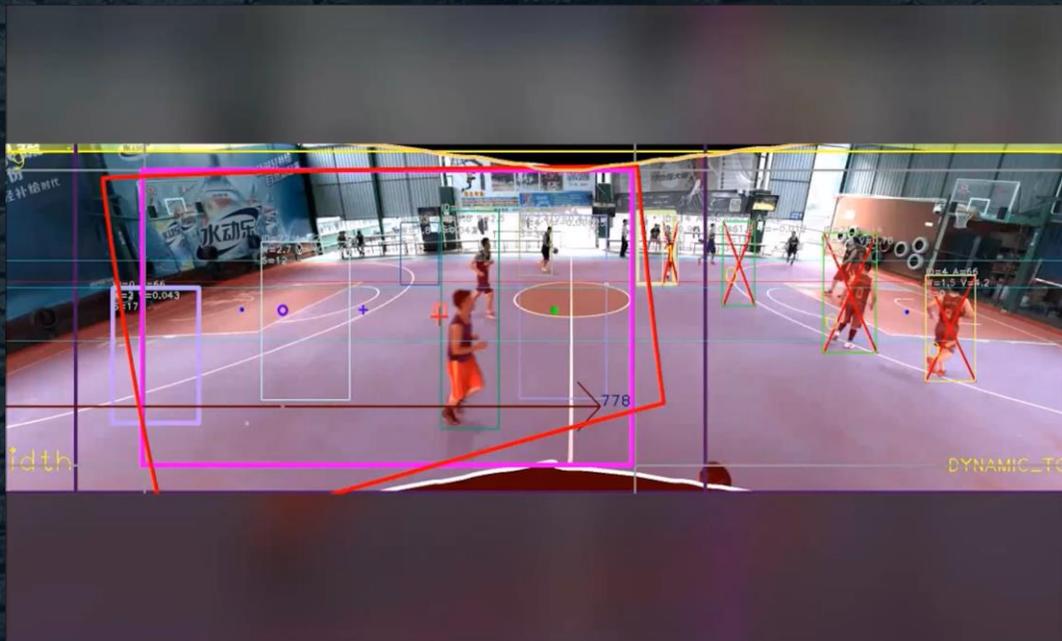
スタッツ情報と分析

- 専門的なコーチング・ツール
- Exchangeプラットフォーム
- 知識の共有
- Self-Coding(カスタム化)
- 高度なスタッツ分析

ライブパノラマビデオの キャプチャとステイッチ



カメラマンの撮影をシュミレーション



- ボールを追うメインカメラでの映像作成を**自動化**
- 競技の経過時間、広告、スタッツ、スコアボードを**ライブ表示**
- スポンサーのロゴ、バナー広告を**自動表示**

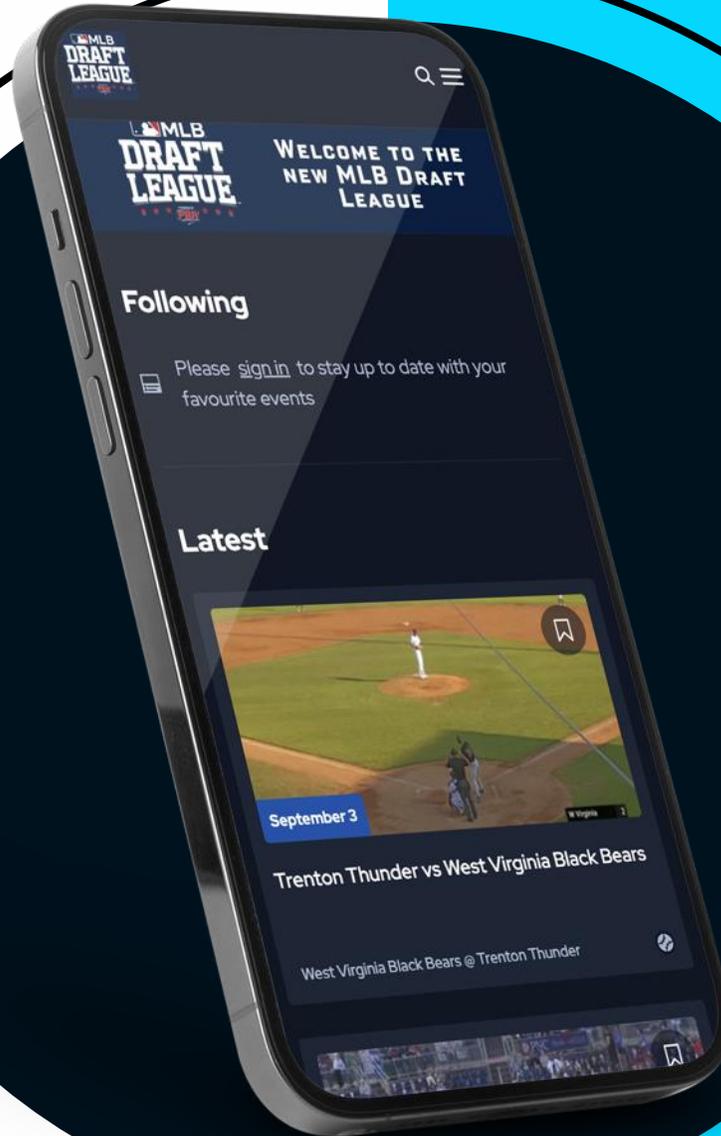


エンドツーエンドのコンテンツ作成とマネタイズソリューション

自動化された試合映像の作成と配信

自動化されたスタッツ & 分析情報生成

自動化された試合ハイライトと選手の個人コンテンツの作成

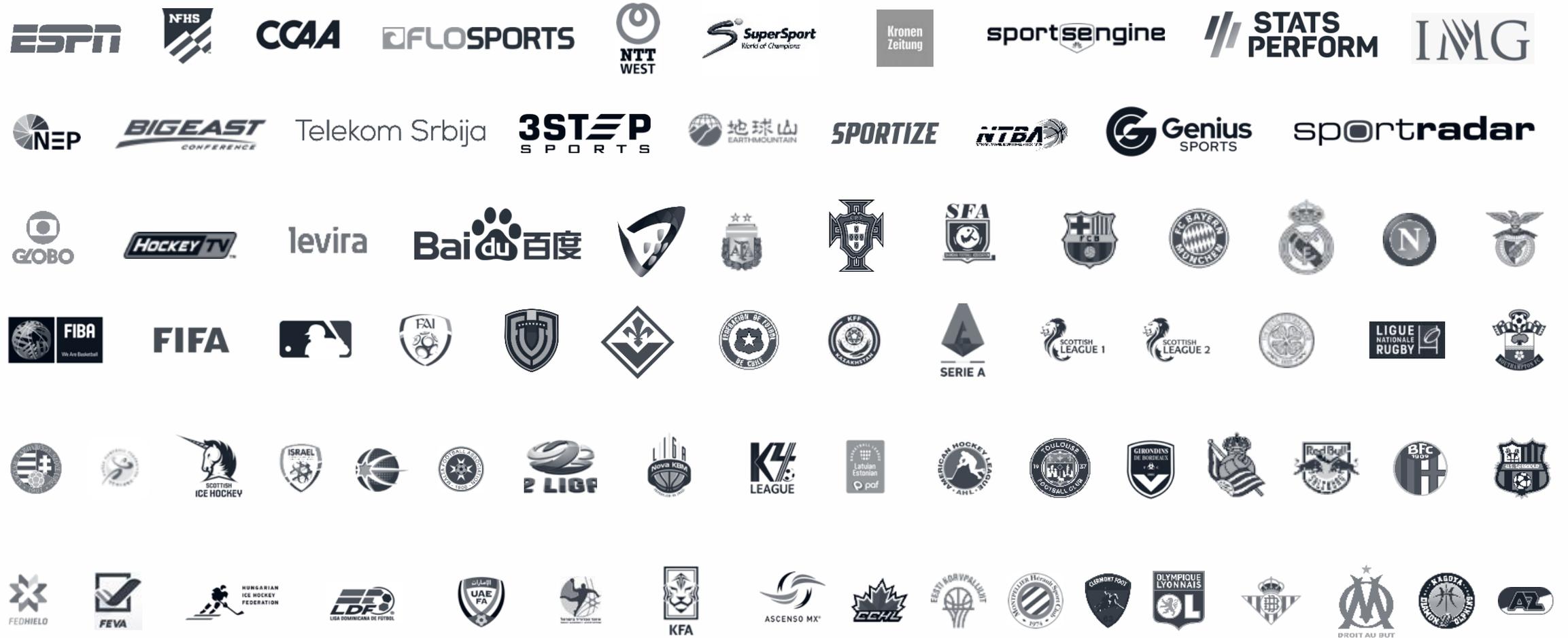


ニーズに合ったマネタイズオプションを備えたカスタムOTT

自動化されたグラフィック、広告、スポンサー情報のライブ作成

サードパーティのシステムと容易に統合可能なオープンプラットフォーム

メディアとスポーツ業界への貢献



関連市場セグメント

放送局、通信事業者、映像制作会社



OTT、権利保有者、サービスプロバイダ



データ会社



連盟と統括団体



リーグおよびカンファレンス(大学リーグ)



クラブ



OUR TROPHY SHELF

受賞歴

2020 Sports Business Awards



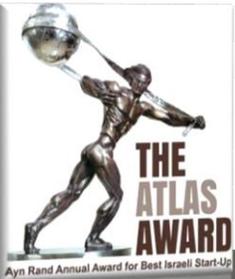
2022 NAB Next TV Best in Market



2023 VideoTech Innovation Awards



Best Israeli Startup in Social & Media



2023 Top 100 Next Scale-Ups



10 Most Innovative Sports Tech Companies in 2023



Entrepreneurial Company of the Year Award



Cool Vendors in AI for Media and Entertainment



Product of the Year in the field of AI/Machine Learning



2020 SATIS Award for production innovation



お客様の声



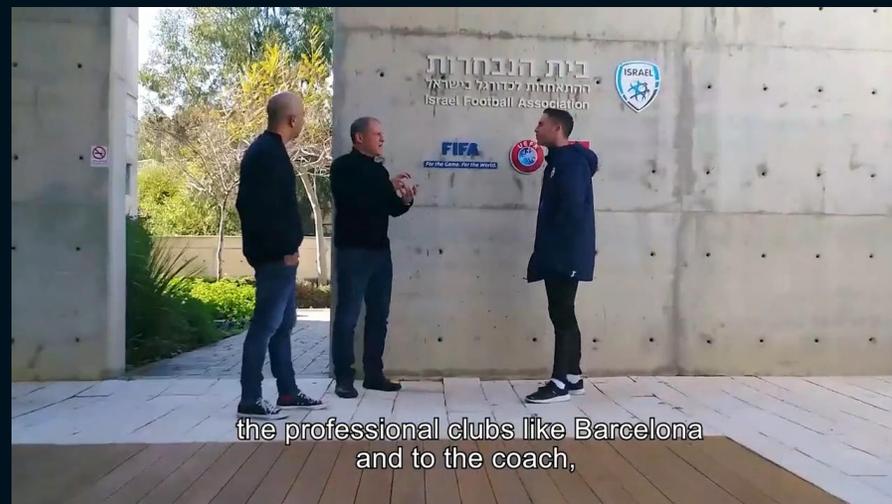
US Production company



US Education OTT (サブスク)



Africa Education OTT (スポンサー広告)



European Federation

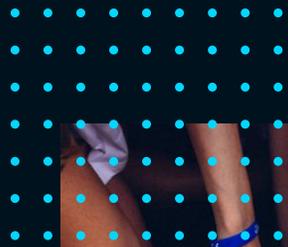
なぜそれが重要
なのか？

ナミビアからのライブ観戦



PIXELLOT

導入事例

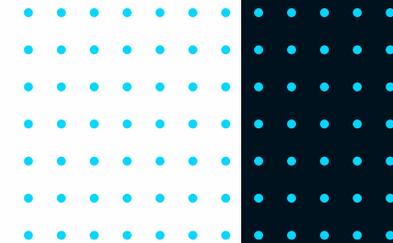


NFHS NETWORK – 米国

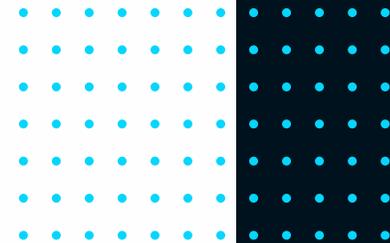
- 米国の高校スポーツ試合の独占ストリーミング権を所有
- ビジネスモデル: 月額\$12もしくは1シーズン\$79
- 収益は加盟校と州協会の両方へ分配
- 世界最大のスポーツ市場

Pixellotを使う前は:

- プロの撮影クルー (Playoffs) またはボランティアによって手作業で制作
- 安定性なし & 拡張性なし



NFHS NETWORK



Pixellotの使用により

- 平均制作コストは、従来の制作コストに比べてわずか
- 週末あたり15,000以上の試合映像を制作

サブスクリプション
増加中

+1M

有料会員

配信試合
数増加中

+1M

1シーズンの試合数

Pixellotを使用して
いる学校

+9,000

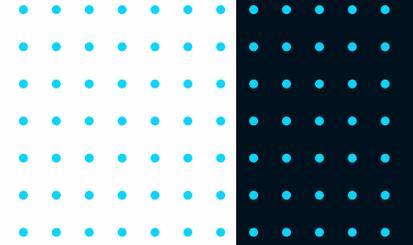
2台以上のカメラを設置



NFHS US HIGH SCHOOL SPORTS NETWORK



SUPERSPORT SCHOOL – 南アフリカ

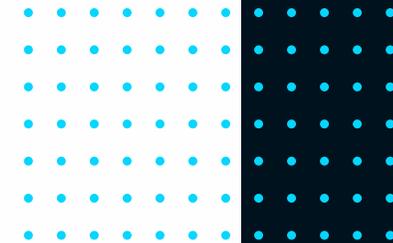


- Supersport(アフリカの有料テレビ事業者のMultiChoiceが所有)は、アフリカ最大のスポーツ放送局
- 南アフリカの学校スポーツは非常に重要であり、国の文化の一部
- 2021年4月、Supersportは無料の広告付きOTTサービスであるSupersport Schoolsを南アフリカで開始

PixellotはSupersport Schools番組の技術の要



SUPERSPORT SCHOOL – 南アフリカ



Pixellotを使用して:

- 900 校以上の学校が既にプログラムに参加してOTTのプラットフォームを利用
- 年中無休のTVチャンネル (2023年3月開始)
- 広告パートナーはAdidas, Under Armor, AirLink, Bluu Car Rental, Cell C, Eneregade, FNB and Standard Bankを含む

サブスクリプション
増加中

900K
加入者

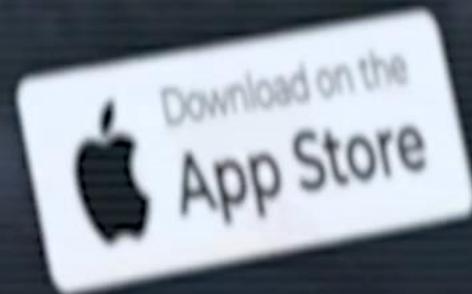
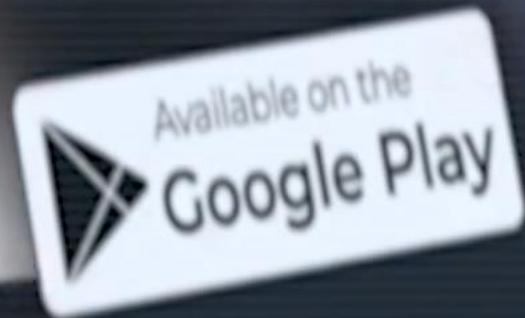
配信試合数
増加中

+85K
試合 (2023年)

フォロワー数増
加中

+450K
フォロワー





**WE'VE HAD A WONDERFUL RELATIONSHIP
WITH PIRELOT WORKING WITH THE AI.**

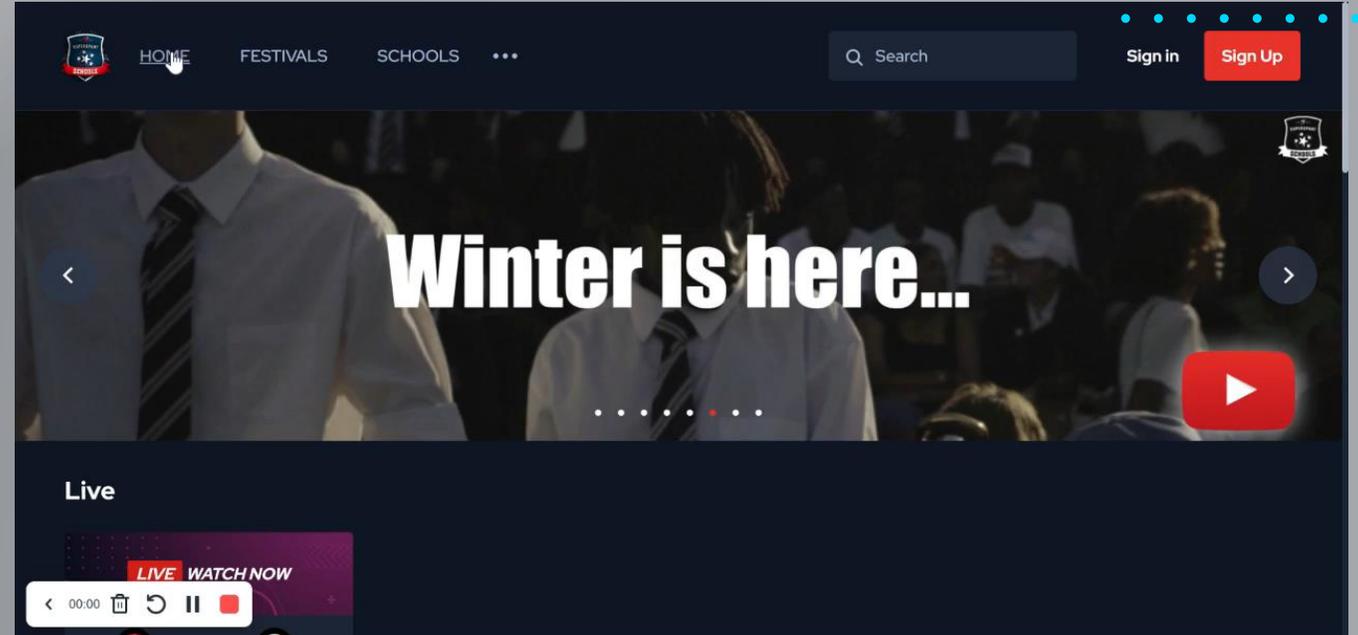
Supersport Schools exists to grow school sports and young athletes.

Pirellot

PIXELLOTのOTTが SUPERSPORT SCHOOLSを強かに 支援

パノラマ映像や通常映像の表示、編集、共有
を可能にするライブコンテンツとの触れ合い

- 自動グラフィックとスコアボード
- 解説機能
- 自動ハイライト
- 個人別ハイライト
- 広告とスポンサーシップ



PREMIER LEAGUEやLALIGAよりも多い視聴数

SUPERSPORT SCHOOLS CHANNEL 216

TOTAL UNIQUE AUDIENCE – MAR TO DEC 2023

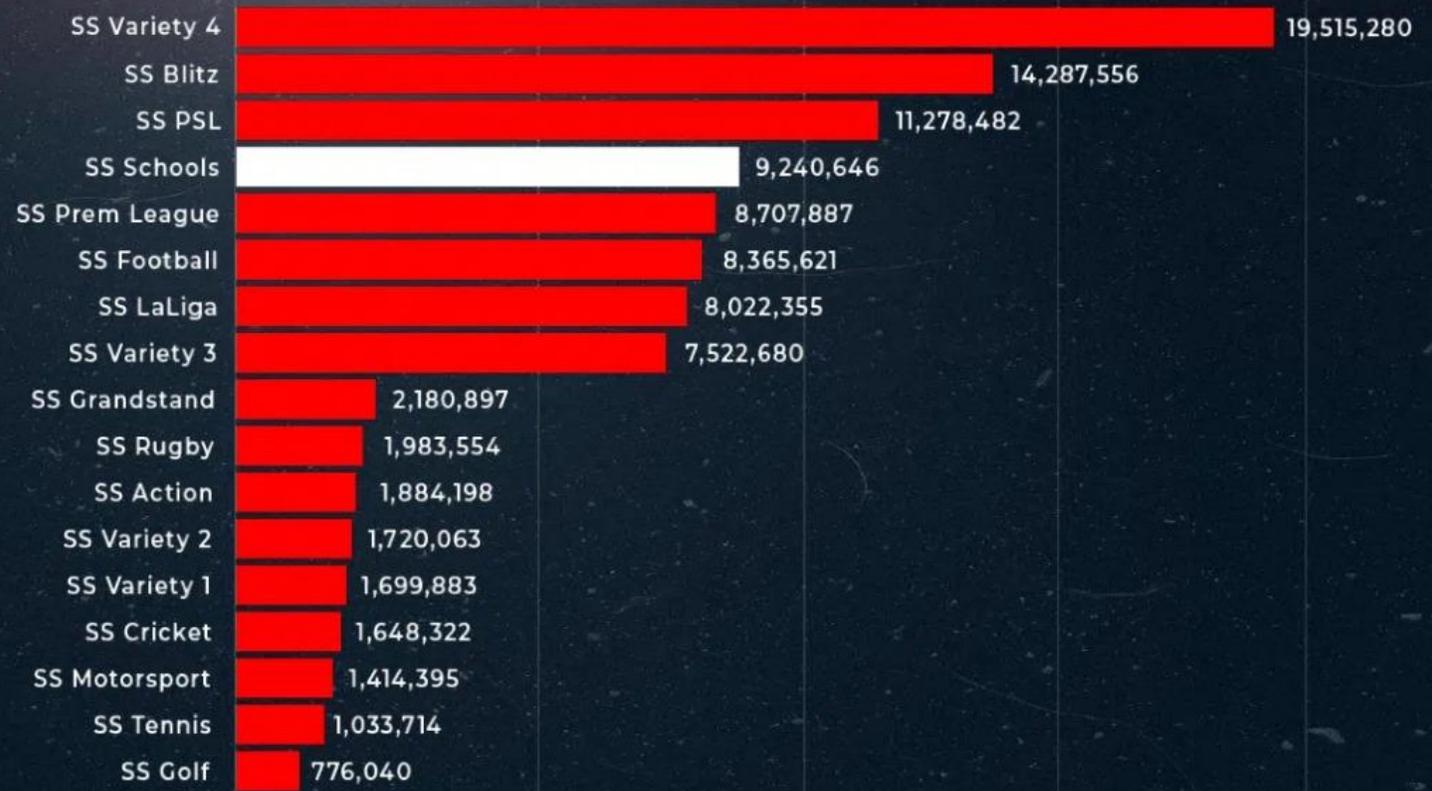
The graph represents Total Unique Audience data from DStv-i for the period of 1 March 2023 to 31 December 2023.

SuperSport Schools is now the 4th biggest sports channel on DStv by unique viewers. This is up from 7th in Q3.

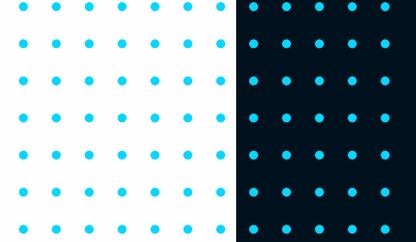
*Total Unique Audience is the total number of unique or unduplicated viewers who have watched at least 5 minutes consecutively of any single event or events in a series.

Source: Dstv-i

Compiled by: Nielsen Sports SA



韓国



YST

- 2020年にPixellotと提携開始した映像制作会社
- ユースと成長リーグの試合映像を制作
- 2024年にKorea Telecomから投資を受ける
- ユーススポーツ向けサービス「Hogak(Whistle)」を開始
- ユース団体や教育機関と契約



導入システム

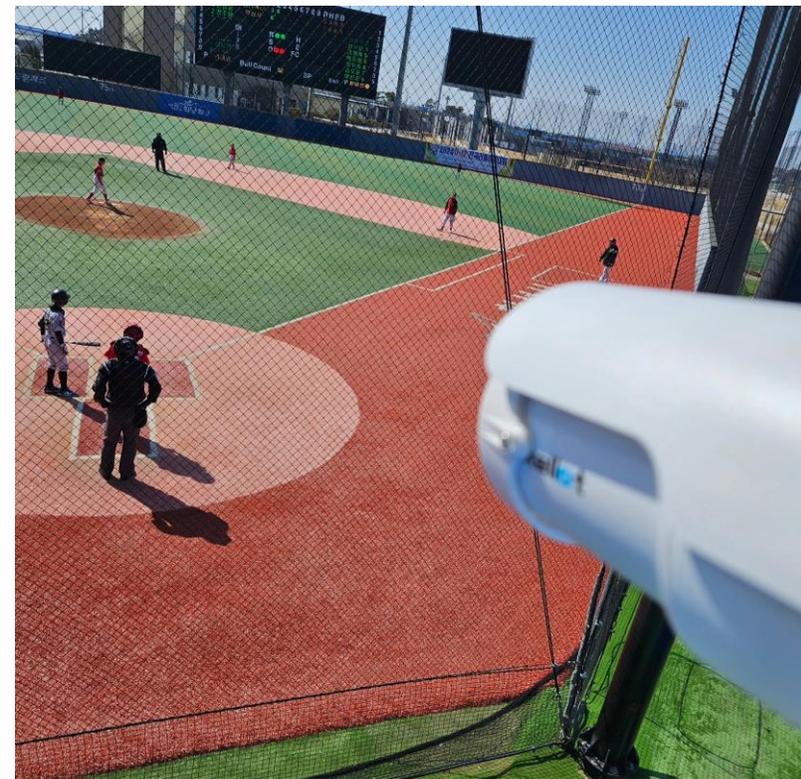
+130

韓国全体

導入の拡大

学区やアマチュア団体

+ 5人制サッカーを含むその他のスポーツ



韓国の何百もの会場に設置され、使用されている