Qvest veröffentlicht V-Cropper Blueprint powered by NVIDIA

09.09.2026

Köln, Deutschland / Santa Clara, Kalifornien, 9. September 2026 – Qvest, ein weltweit führender Anbieter medienfokussierter Services, präsentiert auf der IBC 2026 erstmals den V-Cropper Blueprint powered by NVIDIA. Die von Qvest unter Einsatz von NVIDIA KI- und Deployment-Technologien entwickelte Anwendung automatisiert den Schnitt horizontaler Videos auf unterschiedliche Seitenverhältnisse, darunter vertikale Formate, die für Mobile und Social Media optimiert sind. Medienunternehmen können dadurch die Content-Erstellung spürbar beschleunigen und gleichzeitig die Kontrolle über ihre Inhalte und KI-Infrastruktur behalten.

Die Aufbereitung horizontaler Sport- und Live-Inhalte für vertikale Social-Media-Formate erfordert derzeit einen erheblichen manuellen Bearbeitungsaufwand. Der V-Cropper Blueprint von Qvest automatisiert diesen Prozess, indem er relevante Motive und bewegte Sportszenen wie Athleten, Spieler oder Bälle verfolgt und das Geschehen im Bild hält. So können Medienteams Inhalte für mobile Plattformen und Endgeräte schneller erstellen und distribuieren.

„Für Medienunternehmen liegt der Wert von KI nicht im Modell selbst, sondern darin, was sie innerhalb realer Produktionsworkflows ermöglicht“, sagt Fares Birke, Principal – Practice Lead Applied AI bei Qvest. „Gerade im Sport ist Geschwindigkeit entscheidend. Um einen wichtigen Moment zu monetarisieren, muss das Live-Geschehen in ansprechende Inhalte verwandelt werden, solange dieser noch relevant ist. Genau das ermöglicht unser V-Cropper Blueprint und gibt Unternehmen gleichzeitig die Kontrolle darüber, wie und wo ihre KI-Workflows betrieben werden.“

Der vom Applied AI und R&D Accelerator Team von Qvest entwickelte V-Cropper Blueprint kann lokal oder in Cloud-Umgebungen betrieben werden. Dadurch können Medienunternehmen Inhalte verarbeiten, ohne auf externe Multi-Tenant-KI-Dienste

Your media contact at Qvest: press@qvest.com

angewiesen zu sein.

„Live-Momente entwickeln sich Sekunde für Sekunde weiter, doch die Anpassung horizontaler Videos für mobile Zielgruppen ist nach wie vor zeitaufwendig und erfordert manuelle Arbeit“, sagt Richard Kerris, Vice President und General Manager of Media and Entertainment bei NVIDIA. „Der mit NVIDIA KI entwickelte V-Cropper Blueprint von Qvest verwandelt diesen Engpass in einen anpassbaren Workflow. So können Medienteams Sport- und Live-Inhalte schneller auf allen Screens bereitstellen und gleichzeitig die Kontrolle über ihre Inhalte und Infrastruktur behalten.“

Die Lösung nutzt NVIDIA NIM Microservices für optimierte KI-Inferenz und NVIDIA Brev für wiederverwendbare Deployment-Konfigurationen. Die containerisierte Architektur ermöglicht eine flexible Bereitstellung, während Medienteams über eine Labeling- und Tuning-Oberfläche das Tracking-Verhalten an unterschiedliche Sportarten und Content-Szenarien anpassen können. Der V-Cropper Blueprint wird als Open-Source-Basis zur Verfügung gestellt, die Medienunternehmen für eigene Workflows und Anforderungen anpassen können.

Besucher können den V-Cropper Blueprint auf der IBC 2026 am Qvest Stand 10.C24 live erleben. Darüber hinaus gibt Qvest im Live-Panel „Real Talk Live: AI everywhere. Business value anywhere?“ am Sonntag, 13. September, von 11:00 bis 11:45 Uhr Einblicke in Geschäftspotenziale von KI. Stefan Kollinger, Chief Innovation Officer ORF, Michael Kaplan, Director, AI for Media Ecosystem & Partner GTM NVIDIA, und Alexander Günther, Managing Director Sportcast, diskutieren darüber, wie Medienunternehmen über isolierte KI-Anwendungsfälle hinausgehen und KI-Initiativen in einen konkreten geschäftlichen Mehrwert überführen können.

Qvest auf der IBC
11.–14. September 2026
RAI Amsterdam
Halle 10 | Stand 10.C24

Bildmaterial:

- Fares Birke, Principal – Practice Lead Applied AI, Qvest
- Screenshot “V-Cropper Blueprint”

Weiterführendes Material:
V-Cropper Blueprint bei NVIDIA

Your media contact at Qvest: press@qvest.com