



ESTUDIO DE CASO

Gráficos de Retransmisión y Datos Oficiales para Deportes

Implementación, operaciones y distribución
para una competición continental

wTVision

Gráficos de retransmisión y datos oficiales para Deportes

Implementación, operaciones y distribución para una competición continental

wTVision creó un flujo de trabajo completo para cubrir la CAN 2019, y proporcionó gráficos en directo y las estadísticas oficiales de toda la competición.

Del 21 de junio al 19 de julio, un equipo de 16 especialistas de wTVision se desplazó hasta el lugar de la competición, dividido en cuatro equipos diferentes, a fin de garantizar la operación gráfica, la recopilación de datos y los servicios de seguimiento en todos los partidos de la competición. El flujo de trabajo automático fue respaldado por un equipo experimentado en la sede de wTVision, donde las estadísticas fueron validadas y distribuidas por socios de CAN, la prensa y el sitio web oficial.

wTVision también implementó los gráficos de la retransmisión, diseñó un Match Centre para las selecciones nacionales, otro para las plataformas oficiales de la CAN y ofreció una aplicación a los comentaristas, con el fin de ayudar a los periodistas a comprender mejor los partidos mientras los analizaban en directo.

Una solución integral, proporcionada gracias al software deportivo de wTVision y respaldada por un equipo experimentado, que resolvió el proyecto en un corto período de tiempo.

Estadísticas oficiales, seguimiento y operaciones

Tras haber colaborado con la CAF en numerosas ocasiones y haber sido ya el proveedor oficial de datos y gráficos para la CAN 2017, wTVision estaba familiarizada con las especificaciones y retos de la competición. Sin embargo, este año, el proyecto incluyó un servicio completo, requirió una mayor operación in situ, un sistema de seguimiento y más medios para la redistribución de datos.

En la CAN 2019 de Egipto, un equipo de 16 especialistas de wTVision se encargó de recopilar todos los datos y de gestionar todo el paquete gráfico. Se dividió en cuatro equipos de cuatro miembros, entre los que se encontraban un observador, un operador de exploración, un operador gráfico y un operador de seguimiento.



Proporcionamos las estadísticas oficiales, gracias a un equipo que recopilaba datos de cada partido de la competición.

Paulo Ferreira, director de Ventas Globales de wTVision

«Proporcionamos las estadísticas oficiales, gracias a un equipo que recopilaba datos de cada partido de la competición», declaró Paulo Ferreira, director de Ventas Globales de wTVision. Si bien el traslado de un equipo tan grande a Egipto podría haber representado un reto, la verdad es que la experiencia de wTVision en los servicios de operación hizo posible que el proyecto fuese gestionado de manera eficiente.

En cada partido, los equipos utilizaron FootballStats CG, el software de wTVision que permite recopilar datos sobre fútbol y convertirlos en gráficos en tiempo real. En la CAN 2019, uno de los operadores recopilaba datos en tiempo real, mientras que el otro se encargaba de los gráficos oficiales de la retransmisión. El flujo de trabajo automático fue respaldado por un equipo experimentado en la sede de wTVision donde las estadísticas se revisaron en tiempo real, para ser usadas por los informes técnicos, los informes de los medios de comunicación y el sitio web oficial de la CAN, así como por su aplicación oficial. Este flujo de trabajo permitió garantizar la máxima fiabilidad de la información.

Según António de Paiva, el coordinador de soluciones deportivas de wTVision, las ventajas de elegir a la empresa para una competición tan grande son evidentes: «Participamos en 7000 operaciones al año. Nuestros operadores están acostumbrados a resolver todos los problemas localmente. Y, además, tenemos una estructura de apoyo muy fuerte, que puede ayudar fácilmente en caso de que surja alguna eventualidad durante el proyecto».

“ **Esta experiencia en la retransmisión deportiva fue clave para desarrollar un sistema y servicio de seguimiento, que añadió múltiples posibilidades a la información sobre la acción en el terreno de juego.**

Esta experiencia en la retransmisión deportiva fue clave para desarrollar un sistema y servicio de seguimiento, que añadió múltiples posibilidades a la información sobre la acción en el terreno de juego. Los datos de rendimiento, tales como la velocidad media, la posesión del balón, las distancias y los mapas de calor, fueron posibles gracias a una asociación con STATS: «Proporcionamos un sistema de seguimiento, con nuestro socio STATS, y el sistema mide los datos de rendimiento de los jugadores. Esta información fue integrada en los gráficos de la retransmisión y en los informes», declaró Paulo Ferreira, director de Ventas Globales.

El motor de renderizado de wTVision, R³ Space Engine, también jugó un papel crucial en la integración de esta información tan relevante con los gráficos en tiempo real. El flexible motor de renderizado 3D en tiempo real facilitó la transmisión de todos los datos recopilados, ya que se puede integrar con el resto de la tecnología de wTVision.

El coordinador de soluciones deportivas de wTVision, António de Paiva, destacó la enorme responsabilidad de una competición tan relevante: «Supuso mucha responsabilidad. Porque todos los datos debían ser recopilados en tiempo real. Y sabemos que esto representa una mayor probabilidad de errores», pero, según Paiva, la clave del éxito general de la asociación fue «una base de datos estable (SportStats Center), desarrollada a lo largo de más de 10 años y que facilita mucho la integración de nuestros datos».

Distribución de datos

Tras recopilar e integrar los datos en tiempo real con los gráficos de la retransmisión, wTVision también fue la encargada de la distribución de la información en diferentes formatos: fuentes de datos y un Match Centre para la aplicación oficial y el sitio web de la CAF; otro Match Centre, que permitió a los entrenadores y a su personal recibir datos en tiempo real (con tabletas proporcionadas también por wTVision) de los medios e informes técnicos; y una aplicación para comentaristas, distribuida a los periodistas y a las organizaciones de medios de comunicación para ayudarles a comentar los partidos.

Para las plataformas oficiales de la CAF, wTVision se asoció con los socios oficiales de la CAF para proporcionar estadísticas y generar las fuentes de datos. El Match Center de la CAN fue diseñado por el equipo de wTVision y pudo accederse a él desde la aplicación o el sitio web de la organización. Para los entrenadores y el personal, se incluyó un Match Centre muy similar en 70 tabletas diferentes, proporcionadas por wTVision, y distribuidas entre las selecciones nacionales, que pudieron así obtener datos en tiempo real, para preparar mejor los partidos y los entrenamientos.

Los informes técnicos y de los medios (con estadísticas detalladas) eran enviados por wTVision tan solo 8 minutos después del final de cada partido. En estos informes, los miembros de la prensa y los socios de la CAF pudieron acceder a información esencial sobre el rendimiento de los jugadores y de los equipos, y se incluyeron mapas de calor y datos de seguimiento.

Asimismo, wTVision desarrolló una aplicación para comentaristas, proporcionada a periodistas, organizaciones de medios de comunicación y comentaristas de partidos, que ofrecía informes y estadísticas relevantes, ayudando así a los medios de comunicación a comprender mejor todos los partidos.

Implementación de gráficos de retransmisión

Nuestro equipo de diseño de retransmisión trabajó en el nuevo concepto gráfico para la CAN 2019 y lo implementó en las retransmisiones, adaptando todos los gráficos en directo a las directrices de publicidad y diseño. Se añadieron las fotos de los jugadores y entrenadores a los gráficos de retransmisión en el momento de presentar las alineaciones, y la implementación también fue gestionada por el equipo de diseño de retransmisión de wTVision.

El proyecto fue desarrollado completamente con R³ Designer de wTVision, un diseñador gráfico flexible e intuitivo. La última versión del software cubrió todas las necesidades gráficas y permitió ahorrar tiempo y recursos gracias al uso de R³ Space Engine, el motor de renderizado de wTVision, que se integra perfectamente con el resto de la tecnología de wTVision. Los gráficos se emitieron gracias a FootballStats CG, una potente aplicación que recopila estadísticas detalladas y genera gráficos de última generación.

