



LIGA NOS

ESTUDIO DE CASO

FAN WALL VIRTUAL

PARA COBERTURA DE FÚTBOL EN DIRECTO

REALIDAD AUMENTADA
QUE INCORPORA VIDEOCONFERENCIAS
EN EVENTOS EN DIRECTO

wTVision y NOS amplían su asociación para traer aficionados al estadio, gracias a una solución de Realidad Aumentada para la principal liga de fútbol de Portugal, de la que NOS es el patrocinador principal.

En un esfuerzo conjunto con NOS y la principal emisora de la Liga Portugal, SportTV, wTVision desarrolló una solución de Realidad Aumentada que incorpora videoconferencias en eventos en directo. Con esta integración es posible captar las reacciones de la afición y su apoyo, resaltando el lado emocional de las competiciones y recuperando una parte esencial del deporte: el público.

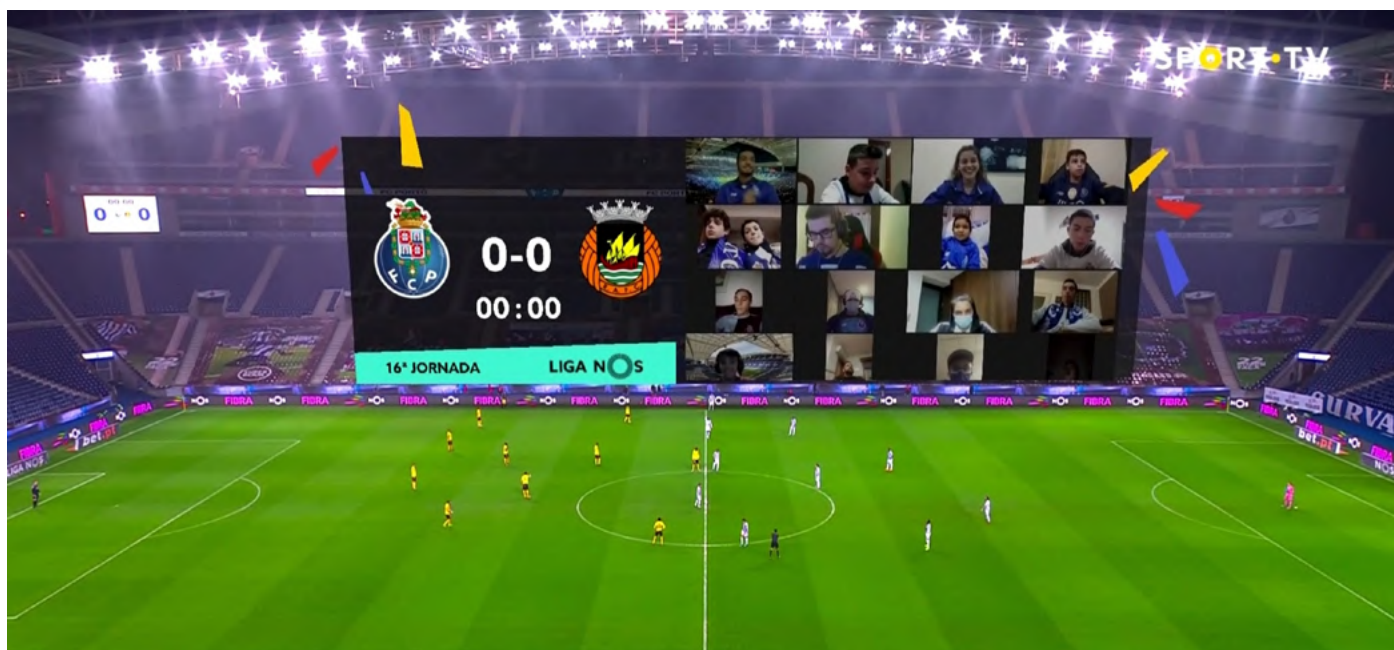
Solución de realidad aumentada

Sin público viendo partidos desde que comenzó la pandemia COVID-19 en Portugal, la ausencia del lado humano y emocional de la cobertura deportiva en vivo ha sido un desafío para Liga NOS, su patrocinador y canales.

“Esta experiencia de Realidad Aumentada destaca el papel central que juega la tecnología en la transmisión de un partido de fútbol, acercando a los aficionados a sus equipos, a través de una activación social con NOS” – Felipe Gomes, Head of Sponsorship and Activation, NOS.

Para que las retransmisiones sean más atractivas, wTVision desarrolló una solución simple, con su software, que brinda las reacciones de los seguidores de la Liga NOS y los espectadores en casa.

Usando nuestro propio software AR³ Football para el tracking, en combinación con el R³ Space Engine, el motor de renderizado 3D de wTVision, fue posible integrar las reuniones de Zoom en un Fan Wall virtual que presenta a los aficionados de todos los clubes.



Los operadores en el sitio solo necesitaban iniciar sesión en la reunión en curso. El control y la gestión de la videoconferencia estuvo a cargo de nuestros socios, quienes cambiaron los participantes a medida que avanzaba el partido. El equipo de wTVision se aseguró de que siempre que el director elija **transmitir la reacción de los aficionados**, estaba listo para salir al aire.

Esta sencilla solución de **Realidad Aumentada**, que wTVision ya implementó para generar públicos virtuales e infografías virtuales, permitió destacar gran parte de los eventos deportivos en vivo (**fans**) sin necesidad de una configuración compleja.

El principal desafío fue elegir qué plataforma de videoconferencia garantizaría una transmisión impecable y un sistema fácil de administrar para los operadores en el sitio. Después de eso, nuestro software flexible estuvo listo para generar gráficos atractivos.

Creatividad, Diseño e Implementación Gráfica

Uno de los grandes desafíos de este proyecto fue garantizar una manera fácil de implementar gráficos de realidad aumentada con una **imagen atractiva**, ante la necesidad de transmitir videoconferencias, que normalmente involucran un diseño menos cautivador. Todo ello, siendo consciente de la necesidad de resaltar el lado **emocional de las retransmisiones en directo**.

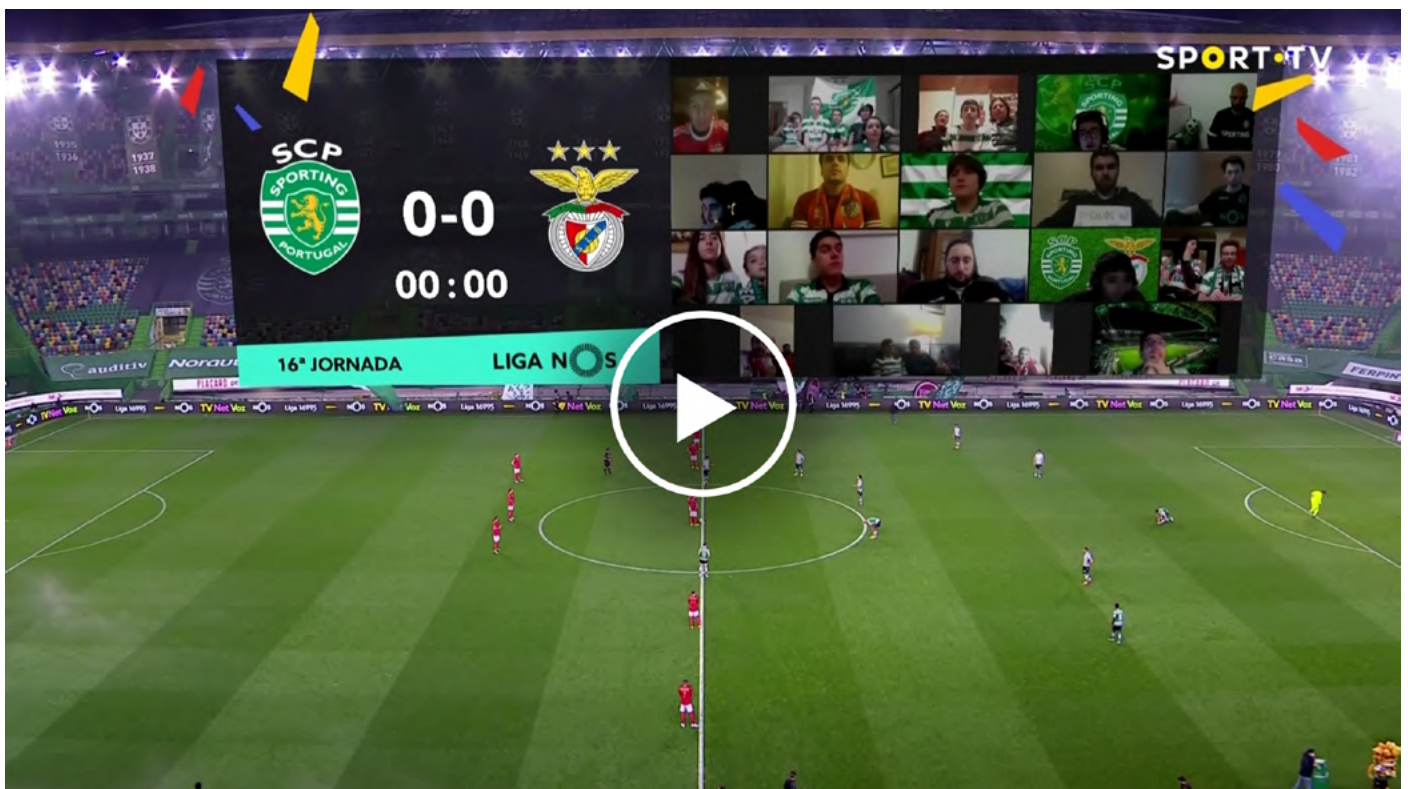
Nuestro equipo creativo tuvo que adaptar un paquete gráfico y un concepto preexistentes (también diseñado por el mismo equipo) a un proyecto nunca antes visto, asegurando que la Liga y su patrocinador principal (NOS) se beneficiarían de esta exposición adicional.

Con ese punto de partida en mente, el equipo creó un diseño, adaptable a cualquier estadio, donde las ventanas de video se muestran de una manera simples y atractiva. Con este concepto, nuestro equipo también se aseguró de que nada fallara (desde el punto de vista del diseño) en caso de que uno de los aficionados perdiera la llamada o tuviese que abandonar la reunión. Pase lo que pase, los gráficos implementados durante la cobertura en vivo se ven perfectos y las distintas entradas de video están en orden.

El proceso requirió especial atención a la forma en que se construyen y transmiten los estadios durante los partidos. La forma de cada pieza de diseño tuvo que considerar el resultado ideal: **un gráfico de realidad aumentada que parece incrustado en el propio estadio**.

Además, nuestros creativos agregaron muchos elementos del patrocinador principal de la Liga NOS, asegurando un reconocimiento efectivo y activación de marca para nuestro cliente y socio.

El proyecto fue desarrollado principalmente en Cinema4D, por nuestros diseñadores, e implementado por el mismo equipo con **R³ Space Engine & Designer**, el motor de renderizado 3D en tiempo real y el diseñador gráfico intuitivo de wTVision. Nuestro equipo creativo pudo desarrollar todo el proceso, desde la idea hasta la ejecución y, finalmente, la implementación.





LIGA NOS

ESTUDIO DE CASO

FAN WALL VIRTUAL

PARA COBERTURA DE FÚTBOL EN DIRECTO

WTVISION.COM