



LIGA NOS

C A S O D E E S T U D O

FAN WALL VIRTUAL

PARA COBERTURA DE FUTEBOL EM DIRETO

REALIDADE AUMENTADA
QUE INCORPORA VIDEOCONFERÊNCIAS
EM EVENTOS EM DIRETO

A wTVision e a NOS alargam a sua parceria para trazer adeptos ao estádio, graças a uma solução de Realidade Aumentada para a principal liga de futebol de Portugal, da qual a NOS é o principal patrocinador.

Num esforço conjunto com a NOS e a principal emissora da Liga Portugal, SportTV, a wTVision desenvolveu uma solução de Realidade Aumentada que incorpora videoconferências em eventos em direto. Com esta integração é possível captar as reações dos adeptos e o seu apoio, realçando o lado emocional das competições e recuperando uma parte essencial do desporto ao vivo: o público.

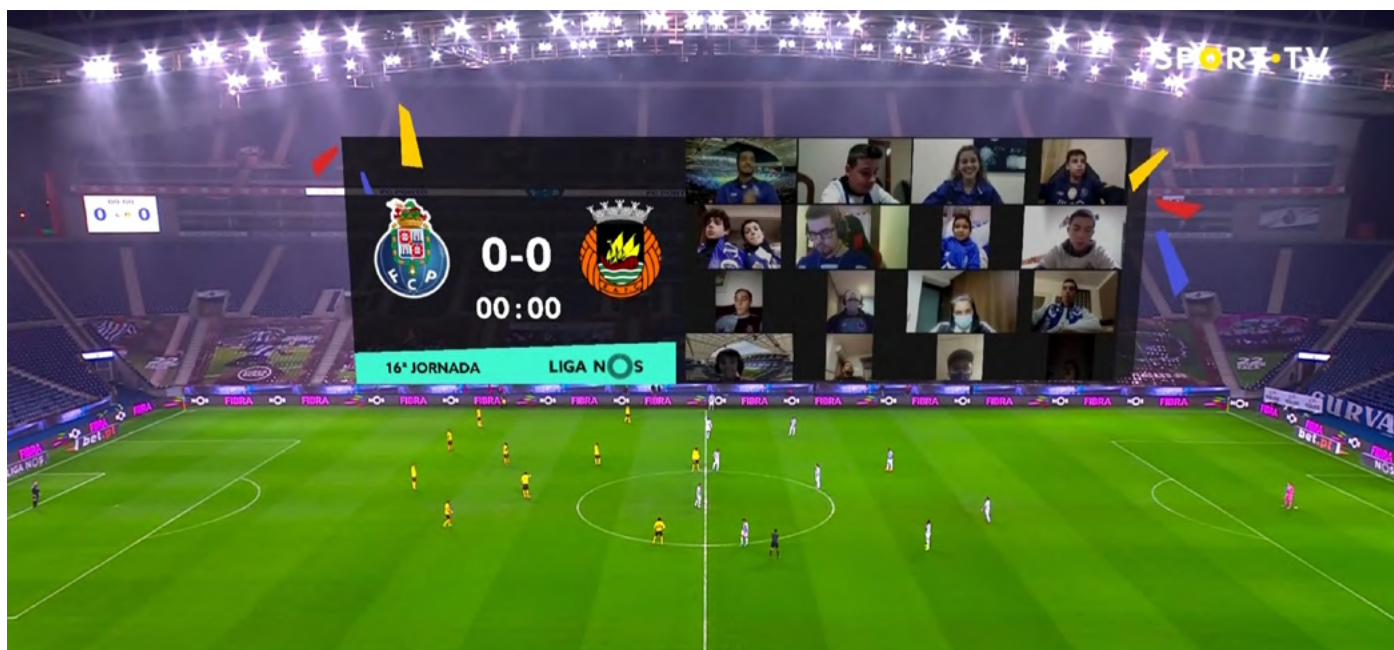
Solução de Realidade Aumentada

Sem público a assistir a jogos desde que a pandemia COVID-19 começou em Portugal, a ausência do lado humano e emocional da cobertura desportiva em direto tem sido um desafio para a Liga Portugal, o seu patrocinador NOS e canais de televisão.

“Esta experiência de Realidade Aumentada destaca o papel central que a tecnologia desempenha na transmissão de um jogo de futebol, aproximando os adeptos das suas equipas, através de uma ativação social com a NOS.” – Felipe Gomes, Head of Sponsorship and Activation, NOS.

Para que as transmissões de jogos de futebol se tornassem mais apelativas, a wTVision desenvolveu uma solução simples, com o seu software, proporcionando as reações dos adeptos da Liga NOS aos telespectadores em casa.

Utilizando o nosso próprio software AR³ Football, para tracking, em combinação com o R³ Space Engine, motor de renderização 3D da wTVision, foi possível integrar reuniões Zoom numa Fan Wall virtual, que apresenta os adeptos de todos os clubes.



Os operadores no local precisaram apenas de fazer login na reunião em andamento. O controlo e gestão da videoconferência foram assegurados pelos nossos parceiros, que iam mudando os participantes à medida que o jogo avançava. A equipa da wTVision apenas garantiu que, sempre que o realizador optava por **transmitir a reação dos fãs**, a mesma estava pronta para ir ao ar.

Esta solução simples de **Realidade Aumentada**, que a wTVision já implementou para gerar públicos virtuais e infografismo virtual, tornou possível destacar uma grande essencial dos eventos desportivos ao vivo (**os fãs**) sem necessidade de uma configuração complexa.

O principal desafio foi escolher a plataforma de videoconferência que garantisse uma transmissão sem falhas e um sistema de fácil gestão para os operadores no local. Depois disso, o nosso software flexível estava pronto para gerar gráficos envolventes.

Criatividade, Broadcast Design e Implementação Gráfica

Um dos grandes desafios deste projeto foi garantir uma maneira fácil de implementar gráficos de realidade aumentada com uma **imagem atraente**, tendo em vista a necessidade da transmissão de videoconferências, que normalmente envolvem um layout menos cativante. Tudo isto estando cientes da necessidade de **destacar o lado emocional das transmissões em direto**.

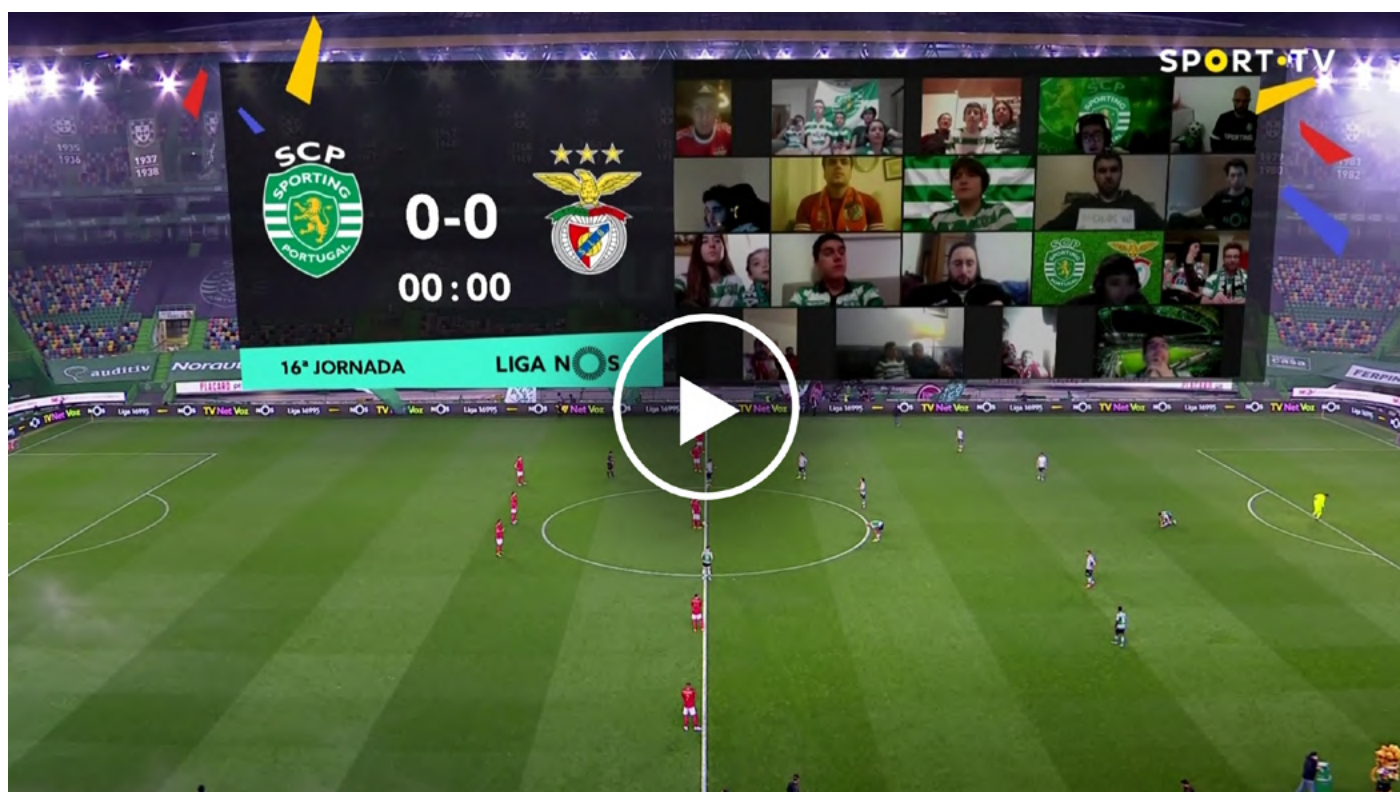
A nossa equipa criativa teve de adaptar um pacote gráfico e conceito pré-existent (também desenhado pela mesma equipa) a um projeto nunca antes visto, garantindo que a Liga e o seu patrocinador principal (NOS) beneficiariam desta exposição extra.

Com esse ponto de partida em mente, a equipa de broadcast design criou um layout, adaptável a qualquer estádio, onde as janelas de vídeo foram mostradas de uma forma simples e envolvente. Com esse visual, a nossa equipa também se certificou de que nada falhava (do ponto de vista do design) no caso de um dos adeptos perder a ligação ou ter que sair da reunião. Independentemente do que acontece, os gráficos implementados durante a cobertura em direto têm uma aparência perfeita e as várias entradas de vídeo são colocadas em ordem.

O processo exigiu atenção especial à maneira como os estádios são construídos e transmitidos durante os jogos. A forma de cada peça de design teve que considerar o resultado ideal: **um gráfico de realidade aumentada que parece embutido no próprio estádio**.

Adicionalmente, os nossos criativos acrescentaram muitos elementos do principal patrocinador da Liga NOS, garantindo um reconhecimento eficaz e ativação da marca do nosso cliente e parceiro.

O projeto foi desenvolvido principalmente em Cinema4D, pelos nossos designers, e implementado pela mesma equipa com **R³ Space Engine & Designer**, o motor de renderização 3D em tempo real e o designer gráfico intuitivo da wTVision. A nossa equipa criativa foi capaz de desenvolver todo o processo, desde a ideia até a execução e, por último, a implementação.





LIGA NOS

CASO DE ESTUDO

VIRTUAL FAN WALL

PARA COBERTURA DE FUTEBOL EM DIRETO

WTVISION.COM