

NOTA DE PRENSA

PRESS RELEASE

Durante la transmisión de los partidos de Copa del Rey de la acb Barça-Valencia Basket y Real Madrid- RETAbet Bilbao Basket en el palacio de deportes Martín Carpena

TELEFÓNICA DESARROLLA UNA NUEVA FORMA DE VER ESPECTÁCULOS EN TIEMPO REAL CON REALIDAD VIRTUAL Y 5G CON UN PILOTO EN MÁLAGA

- **La realidad virtual y el ancho de banda del 5G permiten seguir en directo y en 360° un evento sin estar físicamente en el recinto donde se celebra.**
- **La iniciativa ha contado con la tecnología puntera de realidad virtual y 360° de las empresas malagueñas VREstudio y Linos Soluciones Informáticas.**
- **Movistar es patrocinador principal de la Copa del Rey y emite en exclusiva el evento a través de #Vamos.**
- **Este nuevo caso de uso se enmarca en el proyecto Ciudades Tecnológicas 5G, puesto en marcha por Telefónica.**

Madrid, 14 de febrero de 2020.- Telefónica ha realizado a modo de piloto una transmisión en directo en 360° del partido Barça-Valencia Basket de la Copa del Rey de la acb por medio de 5G, lo que supone una nueva forma inmersiva de ver espectáculos en tiempo real a través de la realidad virtual sin estar físicamente en el recinto donde se celebra el evento.

Esta iniciativa se enmarca en el conjunto de acciones de Movistar como patrocinador principal de la Copa del Rey de baloncesto -Málaga, del 13 al 16 de febrero- de la que realizará la cobertura televisiva del evento en exclusiva a través de #Vamos (dial 8).

El público, ubicado en las inmediaciones del palacio de deportes José M^a Martín Carpena, Martín Carpena, ha podido seguir el partido con unas gafas de realidad virtual HTC VIVE Standalone y Oculus QUEST con una aplicación desarrollada por la empresa malagueña VREstudio y Linos Soluciones Informáticas gracias a la transmisión realizada vía 5G de las imágenes captadas por tres cámaras 360° situadas en el palacio de deportes Martín Carpena, una sobre la canasta, otra en la zona de árbitros y una tercera bajo la canasta para cubrir todos los ángulos.

El ancho de banda y la capacidad de transmisión de paquetes de datos a gran velocidad que ofrece la tecnología 5G, en este caso hasta 60 Mb/s de video de subida, han hecho posible esta experiencia inmersiva de ver el partido con realidad virtual en directo y 360° como si se estuviera en el pabellón Martín Carpena.

La iniciativa se enmarca en el proyecto Ciudades Tecnológicas 5G, puesto en marcha por Telefónica en 2018 para convertir a Málaga, Talavera de la Reina, Alcobendas, Segovia y Barcelona en escenarios reales de 5G donde realizar en paralelo tanto el despliegue tecnológico como los casos

NOTA DE PRENSA

PRESS RELEASE

de uso que permitan poner en valor las capacidades de la nueva generación de telefonía móvil. Se ha contado con el apoyo del Ayuntamiento de Málaga, gestor del pabellón deportivo.

Telefónica ha realizado esta experiencia y ha utilizado la tecnología puntera de realidad virtual y 360° de la empresa malagueña VREstudio y Linos Soluciones Informáticas, situadas en el Polo de contenidos digitales de Málaga, en línea con el objetivo de potenciar las empresas y startups locales en los proyectos de Ciudades Tecnológicas 5G.