

NOTA DE PRENSA

PRESS RELEASE

TELEFÓNICA Y ERICSSON MUESTRAN CON PEDRO DELGADO UNA EXPERIENCIA INMERSIVA EN TIEMPO REAL APLICADA AL DEPORTE

- **De esta manera se ilustran las capacidades de baja latencia de la red pre-5G de Talavera de la Reina**
- **La demostración forma parte del proyecto Ciudades Tecnológicas 5G de Telefónica**

Talavera de la Reina, 2 de septiembre de 2018.- Telefónica y Ericsson han mostrado antes de la salida de la 9ª etapa de la Vuelta Ciclista a España una experiencia inmersiva con video en tiempo real aplicada al mundo del deporte, concretamente al ciclismo, que se une a la lista de casos de usos del proyecto [Ciudades Tecnológicas 5G](#) presentado el pasado mes de enero.

El ex ciclista y ganador del Tour de Francia de 1988 y de las Vueltas a España de 1985 y 1989, Pedro Delgado, ha completado un circuito viendo únicamente la imagen captada por una cámara y proyectada en unas gafas. Para ello, la cámara situada en el casco recoge la realidad que es transmitida a través de la red pre-5G y es recibida y proyectada en las gafas de realidad virtual, opacas para la visión directa. La cámara se comporta como el ojo humano, sustituyendo la visión del ciclista por una imagen inmersiva, lo que hace imprescindible que llegue en tiempo real.

La red pre-5G de Talavera de la Reina utiliza una tecnología Núcleo de Red distribuido, que permite reducir significativamente la latencia, al realizar el procesamiento cerca del extremo donde está el usuario.

El demostrador supone un reto tecnológico en tanto que debe ser capaz de ofrecer latencias inferiores a los 40 ms., de manera que la percepción de los sentidos no perjudique al equilibrio encima de la bicicleta y la experiencia sea satisfactoria. Esta demostración escenifica cómo las capacidades de la red pre-5G pueden habilitar nuevas aplicaciones en otros entornos, como por ejemplo:

- **Industria 4.0:** control y mantenimiento de robots de fabricación o control de calidad y diagnóstico mediante sensores hápticos (de forma que, por ejemplo, quien maneje remotamente un brazo robótico sienta en su propia mano el tacto de aquello que

está tocando el aparato) o de alta resolución. Actuación remota en entornos peligrosos o insalubres para el ser humano.

- Entretenimiento y deporte: vídeo inmersivo en estadios o aplicaciones de realidad aumentada que proporcionen datos en tiempo real del evento o los jugadores. Juegos online aún más inmersivos e interactivos que los actuales.
- Educación y entrenamiento: formación y soporte a técnicos de actividades de campo utilizando tecnologías de realidad aumentada y/o virtual. Ayuda al desarrollo de capacidades psicomotrices (por ejemplo, entrenamiento deportivo virtual).

En un futuro con la plena irrupción de la tecnología 5G, serán posibles además aplicaciones de latencia críticas, como las relacionadas con el transporte, la conducción, la medicina y la salud.