

Nota de prensa MWC 2024

Telefónica incorpora tecnología háptica en una experiencia inmersiva generada desde su red y el Edge

- La operadora ha desarrollado una experiencia de gaming inmersiva multisensorial sin precedentes, generada íntegramente desde la red de Telefónica, que conjuga gráficos de Realidad Extendida de última generación y tecnología háptica sensorial.
- El uso del Edge Computing de Telefónica, combinado con la baja latencia de la fibra, posibilita una experiencia pionera muy superior a lo que unas gafas VR pudieran generar en local por sí mismas.
- Telefónica Edge Haptic Arena permite a los jugadores competir en un mundo virtual futurista de gran definición donde mantienen un uno contra uno de gran dinamismo e inmersividad.

Barcelona, 26 de febrero de 2024.- Telefónica presenta en el Mobile World Congress (MWC) que comienza hoy en Barcelona un nuevo concepto de experiencias de juego, denominado Telefónica Edge Haptic Arena, en el que se han unido las tecnologías más punteras para crear una experiencia inmersiva sin precedentes generada desde la red de la operadora.

Telefónica ha conseguido aunar en esta demostración las tecnologías de Realidad Extendida (XR) inmersiva, en concreto la Realidad Virtual; la tecnología háptica, que facilita incorporar al juego sensaciones relacionadas con el tacto; la fibra, que aporta la necesaria baja latencia para una interacción multiusuario extrema; el renderizado o creación de imágenes en cloud de Nvidia, ejecutadas en centros de Edge Computing conectados a la red de la operadora y la capacidad de generación de entornos 3D del motor gráfico Unreal 5.

Esta combinación permite a los jugadores competir en un mundo virtual futurista de gran definición donde la baja latencia de las comunicaciones facilita mantener un uno contra uno de gran dinamismo lanzándose de forma virtual pelotas que rebotan entre sí y con todos los obstáculos del entorno virtual, ganando el que más impactos consiga en su contrincante. La tecnología háptica posibilita 'sentir' los pelotazos en el cuerpo ya que los usuarios están equipados con un chaleco especial que permite transmitir las sensaciones. Además, se habilitará un puesto de jugador externo que podrá lanzar pelotas sobre los participantes de la arena desde torretas virtuales colocadas en los laterales del campo, haciendo la experiencia más intensa para los jugadores.

Se trata de un caso de uso muy exigente por la interacción que requiere entre los jugadores, por eso es esencial tener la mínima latencia que consigue la capacidad de la red de Telefónica.

Este tipo de soluciones inmersivas, generadas desde la red y que se apoyan en comunicaciones de baja latencia y centros de Edge Computing, aportan numerosas ventajas como son la capacidad de generar experiencias XR de una calidad muy superior o la reducción de la

Telefónica, S.A.

Dirección de Comunicación Corporativa

email: prensatelefonica@telefonica.com

telefonica.com/es/sala-comunicacion/

complejidad de los dispositivos XR y su consumo de batería, puesto que el visor se convierte prácticamente en un mero reproductor de vídeo, dejando la renderización o generación de los gráficos en la red.

Además, estas soluciones facilitan reducir la barrera de entrada de los usuarios finales a experiencias XR hiperrealistas y, al incorporar el sentido del tacto a la experiencia, hacen más viable la creación de soluciones cada vez más inmersivas y de mayor calidad, no sólo en gaming o eSports, sino también en el ámbito de la educación y entretenimiento; entrenamiento para emergencias y seguridad; formación sanitaria e incluso terapias de rehabilitación inmersivas, entre otros casos de uso en el ámbito B2B.

En el desarrollo de este piloto, Telefónica ha colaborado con la startup española Extendra, una empresa tecnológica especializada en la creación de aplicaciones de realidad virtual en modo SaaS que dan respuesta a las necesidades específicas de diferentes industrias y sectores de actividad. Desde su creación en 2017, Extendra es también un referente por la calidad e hiperrealismo de sus aplicaciones que integran de forma orgánica la tecnología más innovadora - hapticos, sensores IoT, blockchain e inteligencia artificial- garantizando siempre una experiencia única y memorable para el usuario final.

Leonor Ostos, gerente de Innovación de Telefónica España, señala: “Con el desarrollo de iniciativas como Telefónica Edge Haptic Arena, queremos poner de manifiesto las inmensas posibilidades que la generación de experiencias XR desde la red con tecnologías de renderizado que el cloud nos brinda. De hecho, permite superar la limitación de cómputo de los dispositivos, incrementando enormemente la calidad de experiencias inmersivas que podemos obtener y permite implementar escenarios multiusuario y de colaboración, sólo posibles gracias a la baja latencia proporcionada por nuestra red. En Telefónica ponemos a disposición de nuestros clientes B2B las mejores capacidades de la red para que puedan desarrollar soluciones innovadoras para el usuario final”.

Telefónica Edge Haptic Arena es una de las tres demos que la Compañía presenta en su stand del MWC. De manera conjunta, estas tres experiencias muestran una propuesta de valor única basada en las redes ultra-rápidas de Telefónica y sus innovadoras soluciones tecnológicas.

Para más información: [Telefónica en el MWC 2024](#)

Telefónica, S.A.

Dirección de Comunicación Corporativa
email: prensatelefonica@telefonica.com
telefonica.com/es/sala-comunicacion/