

Telefónica y Atlético de Madrid ofrecen una solución tecnológica pionera para aficionados con discapacidad visual

- Las jugadas del partido se transforman en estímulos táctiles sobre una tablet, lo que permite ubicar el balón, además de identificar acciones clave como goles, saques de falta o córners. La experiencia se complementa con la narración audiodescriptiva del encuentro.
- Esta experiencia inmersiva se apoya en las altas prestaciones que ofrece el 5G de la red de Telefónica.
- El estadio del Atlético de Madrid se convierte en el primero en albergar un proyecto piloto de estas características durante un partido de LaLiga.

Madrid, 3 de junio de 2025- Telefónica y Atlético de Madrid, a través de su departamento de innovación Atleti Lab, han desarrollado un proyecto piloto orientado a los aficionados con discapacidad visual, que les permite completar su experiencia de partido en el Riyadh Air Metropolitano con una tablet háptica y la narración audiodescriptiva del encuentro.

Esta pionera experiencia de tacto y audio ya fue ofrecida a un grupo de aficionados en el transcurso de un reciente partido de LaLiga, celebrado en el Riyadh Air Metropolitano.

En concreto, los aficionados pudieron experimentar la retransmisión audiodescriptiva de un encuentro y recibir vibraciones con la ayuda de una tableta conectada con la tecnología móvil 5G de Telefónica en el estadio, que permite recibir los contenidos sin apenas latencia o retardo (150 milisegundos).

El aficionado pudo seguir en todo momento la posición del balón a través de un cursor conectado al esférico en tiempo real y con una retroalimentación vibratoria que transmite las diferentes acciones de juego, como goles, saques de falta y córners. En esta solución tecnológica pionera, la información táctil se complementa con el audio de una narración audiodescriptiva del partido.

Esta experiencia inmersiva ha permitido seguir un partido fútbol de un modo innovador en un estadio en España. Gracias a una labor conjunta de digitalización por parte de Atlético de Madrid y Telefónica, ha sido posible desarrollar un caso como éste, en el que se han empleado las capacidades de las últimas tecnologías como el 5G y la conectividad, para abrir el camino a una forma diferente de disfrutar del deporte que pone en el centro de la experiencia al aficionado con discapacidad visual.

José María García, director de Ventas y Grandes Clientes del Territorio Centro de Telefónica España, destaca: “Esta experiencia inmersiva ha sido un reto tecnológico total. Es un estadio que nos permite habilitar cualquier proyecto que mejore la vida de las personas, en este caso de las personas con discapacidad visual”.

René Abril, director de Tecnología y Desarrollo Digital del Atlético de Madrid, afirma: "Desde el club siempre estamos comprometidos con la accesibilidad y el servicio al aficionado. Poder mejorar la experiencia de las personas con discapacidad visual para nosotros es clave. Contar con los mejores 'partners', como LaLiga y Telefónica, posibilita hacer realidad estas experiencias en el Riyadh Air Metropolitano y ser pioneros en cuanto a tecnología e innovación”.

Una alianza tecnológica al servicio de las personas

Desde la temporada 2017-2018, Telefónica es socio tecnológico del Atlético de Madrid, una colaboración que ha colocado el estadio del Club a la vanguardia tecnológica europea, con 160 cámaras de seguridad, más de 1.000 pantallas, 7.000 puntos de conexión a red y 3 videomarcadores, entre otras soluciones digitales.

Durante este tiempo, Telefónica ha contribuido tanto a la transformación digital del Club como a la mejora de la experiencia del aficionado y socio, gracias a una conectividad inalámbrica de alta capacidad y baja latencia como el 5G que ha permitido habilitar las últimas tecnologías inmersivas como la realidad virtual o la realidad aumentada.

En este sentido, cabe destacar la iniciativa 5G Multicam, un proyecto de 2023 que posibilita una experiencia inmersiva y multicámara para vivir el fútbol no sólo desde la grada, sino también desde otros espacios del estadio a los que normalmente el aficionado no tiene acceso. Gracias a unas tabletas conectadas y a unas gafas de Realidad Virtual RV Meta Quest Pro, se recibían por tecnología 5G imágenes captadas en tiempo real por cuatro cámaras 360º situadas en distintos puntos del campo, como una portería, la zona del túnel de vestuarios o la sala de control de realización. En esta experiencia multicámara, las imágenes se combinaban con las imágenes HD de la señal del partido y de una SkyCam.

Para la compañía, la digitalización centrada en las personas debe producirse con una perspectiva de inclusión, asegurando que nadie se quede atrás independientemente de su situación personal, económica o social. Por ello, está comprometida con la inclusión de las personas con discapacidad a través de una apuesta firme por la accesibilidad universal.