

Reduce tiempos de espera en las filas de los espectadores y del staff



Abordar las cinco filas en los estadios que generan demoras para los asistentes y requieren un gran número de empleados

Redes de alta calidad en los pueden resolver cinco filas típicas, eliminando la espera de los asistentes y reduciendo las necesidades de personal asociadas.

Novedad: Las redes de los recintos se han expandido desde el 5G público que atiende directamente a los fans hasta incluir capacidades de 5G privado o 5G privado virtual para soportar las operaciones de negocio en los venues.

Por qué importa: El tiempo que los aficionados pasan en filas en los recintos genera fricción y demanda un gran número de empleados durante períodos cortos de un evento.

Problema: Las grandes cantidades de fans visitantes interactúan con muchos procesos de negocio comunes. Los procesos que hoy generan filas están sin conectividad (estacionamiento, control de seguridad), dependen de conectividad universal (control de boletos) o usan tecnologías lentas y poco confiables (terminales de pago).

Resultados esperados: Minimizar el tiempo para encontrar estacionamiento (antes del evento) y para retirar el vehículo (después del evento). Proveer control móvil seguro de boletos digitales antes del ingreso. Reducir el tiempo de control de seguridad de los espectadores en la entrada del recinto. Reducir el tiempo necesario para pedir y pagar alimentos, bebidas y mercancía.

Innovaciones en soluciones: Redes 5G privadas o "slices" de una red 5G pública adaptadas a las necesidades específicas de cada operación de negocio. Conectividad prioritaria para smartphones usados por empleados en asistencia de estacionamiento y control de boletos. Dispositivos de control de seguridad conectados vía red celular. Terminales de pago conectados a "slices" 5G de baja latencia.



Reducie tiempos de espera en las filas orientadas a los aficionados
protege entre un cuarto y la mitad de los ingresos de las principales ligas
deportivas profesionales en Estados Unidos.

Gran variación en los ingresos generados en los recintos: Los ingresos generados en los recintos para los deportes profesionales provienen de asientos, suites, alimentos/bebidas y estacionamiento. La MLS tiene la mayor participación de ingresos provenientes de los venues, con 57 %, y la NFL la menor, con 27 %.

Llegadas sobre la hora: Muchos aficionados llegan muy cerca del inicio de los partidos y carreras. El número de vehículos involucrados puede llegar hasta 25.000 en un juego de fútbol americano y 8.000 en un partido de basquetbol. Las llegadas “sobre la hora” presionan el estacionamiento, el control de boletos y el control de seguridad.

Alimentos y bebidas: Las compras de alimentos y bebidas generalmente se concentran en períodos muy cortos, como durante los intervalos de un partido. La tecnología digital puede aumentar la eficiencia en los flujos de trabajo de toma de pedidos y procesamiento de pagos.

Mercancía licenciada: Menos de un tercio de las compras de mercancía licenciada se realiza online, y los venues tienen un papel clave en las compras presenciales. Pagos eficientes son un foco esencial para maximizar las compras de mercancía cuando los fans están motivados y ansiosos por comprar.

Conclusión: La conectividad 5G adaptada para baja latencia es una herramienta poderosa para eliminar la fricción en las filas orientadas a los aficionados en los recintos.

27–57 %

De los ingresos totales de distintas ligas provienen de las experiencias en los recintos¹

76%

De los visitantes
llegan dentro de
los 30 minutos
previos al inicio del
partido²

13 min

Tiempo promedio
en filas de
alimentos/bebidas
en juegos de la
NFL 2024/2025³

68,4 %

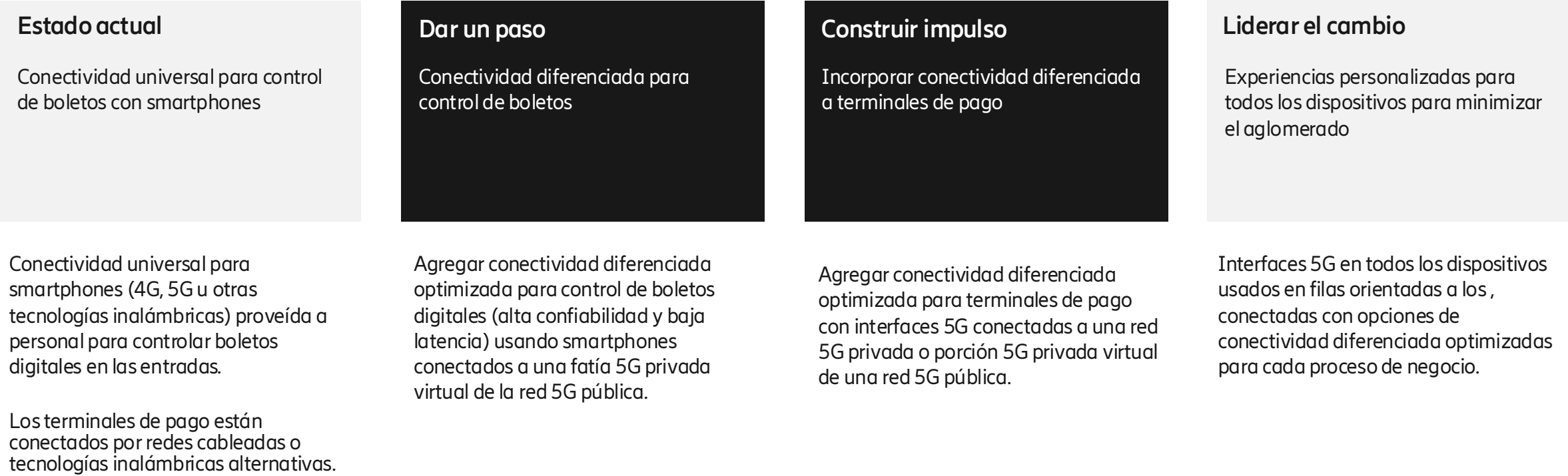
De las ventas de
mercancía
licenciada en
Estados Unidos
provino de canales
offline en 2025⁴

1) [Visualized: How U.S. Sports leagues make money](#), VisualCapitalist, 23 de julio de 2024

2.) [Encuesta 2025 sobre seguridad en deportes para espectadores](#), The University of Southern Mississippi, 3 de septiembre de 2025

3) [The NFL Fan and Stadium experience: 2024-2025 post season report](#), MashGin, 23 de enero de 2025

4) [Mercado de mercancía deportiva licenciada \(2026-2033\)](#), Grand View Research





ERICSSON

<https://www.ericsson.com/es/5g/the-5g-opportunity-in-sports-and-entertainment>