

# Agrega nuevos ángulos a las producciones de medios



Explorar cuatro oportunidades para elevar las producciones de medios con nuevos ángulos de cámara

Para el ecosistema tecnológico más amplio

© Ericsson 2026

## Las cámaras conectadas ofrecen a los productores de medios nuevas formas de brindar experiencias a los aficionados en TV, tablets, smartphones y más.

**Novedad:** Las redes 5G privadas y 5G privadas virtuales pueden conectar cámaras utilizadas en producciones de medios profesionales, eliminando la necesidad de cables entre las cámaras y los centros de producción.

**Por qué importa:** Las producciones de medios deportivas son esenciales para las ligas y las televisoras, y están innovando continuamente para elevar la experiencia de medios para los aficionados que están lejos de los recintos.

**Problema:** La competencia entre televisoras por los derechos de transmisión deportiva es intensa. Los deportes dependen de una gran parte de sus ingresos provenientes de acuerdos de medios. Es fundamental mantener el nivel de interacción de los aficionados entre competencias mediante experiencias de medios envolventes.

**Resultados esperados:** Incrementar la flexibilidad conectando cámaras de TV fijas y móviles en producciones en vivo sin cables. Conectar cámaras operadas remotamente en lugares de difícil acceso sin cables. Agregar nuevas opciones de cámaras de bajo costo de amplia disponibilidad. Reducir etapas y minimizar el tiempo necesario en los flujos de trabajo de fotografía estática, desde la captura hasta la publicación.

**Solución:** Cámaras para producción de medios conectadas a redes 5G privadas o 5G privadas virtuales, con capacidad de uplink y latencia dimensionadas para producciones de medios en tiempo real. Cámaras de video y estáticas conectadas mediante nuevos transmisores de datos portátiles 5G. Smartphones de gama alta introducidos como herramientas de producción de video junto a atletas, "fotógrafos aficionados" y en eventos de menor escala.



Cámaras de TV para transmisión en movimiento



Cámaras de TV para transmisión operadas remotamente



Smartphones utilizados en producciones de medios



Fotógrafos de imágenes estáticas

## Usar redes 5G como herramienta para producciones de medios pone en foco la confiabilidad, la capacidad de uplink y las capacidades de latencia.

**Importancia de la producción de medios:** Se proyectó que los derechos de TV y streaming deportivo en Estados Unidos alcanzarían los 29,25 mil millones de dólares en 2025, el doble de 2015, con proyección de crecimiento hasta 37 mil millones de dólares en 2030. Los derechos de medios deportivos tienen un papel importante en el atractivo de un canal de streaming. Con mayores tarifas de derechos y precios más altos para consumidores, surgen expectativas de mayor calidad de producción.

**Producciones de transmisión externa:** Las producciones deportivas de alto nivel son complejas, especialmente en venues al aire libre con pocos eventos al año. La producción de medios del Tour de golf profesional estadounidense soporta sus torneos con 9 trailers de producción en el lugar, hasta 72 cámaras, 150 micrófonos y entre 35 y 80 millas de cable de fibra óptica.

**Capacidad de uplink:** La producción de medios invierte los requisitos típicos de las redes móviles, ya que el flujo de datos va desde las cámaras hacia la nube. Las transmisiones en vivo requieren unos 35 Mbps para Full HD y 60 Mbps para 4K por cámara<sup>3</sup>. Las producciones en vivo exigen capacidad de uplink garantizada, baja latencia y alta confiabilidad para operar sin cables.

**Fotógrafos de imágenes estáticas:** 1.600 fotógrafos de imágenes estáticas cubrieron las competencias en 2024. Cada fotógrafo puede generar hasta 10.000 fotos al día. Cámaras conectadas a 5G transforman el flujo de edición y publicación y permiten la publicación instantánea.

**Conclusión:** Las redes 5G privadas y 5G privadas virtuales han sido probadas en eventos de alta relevancia y pueden ampliarse a producciones más grandes.

US\$ 29.25B

Valor de los derechos de TV y streaming deportivo en Estados Unidos en 2025<sup>1</sup>

72

Número típico de cámaras necesarias para cubrir un torneo profesional de golf<sup>2</sup>

35–60

Mbps de capacidad de uplink requerida para video Full HD o 4K<sup>3</sup>

1.600

Fotógrafos de imágenes estáticas que cubrieron los juegos de verano 2024<sup>4</sup>

1) [Se espera que los derechos deportivos en Estados Unidos alcancen los 37 mil millones de dólares para 2030](#), S&P Global, 7 de abril de 2025

2) [Los camiones del PGA Tour inauguran una nueva era en la transmisión](#), Global Golf Post, 29 de febrero de 2024

3) [5G y las Network APIs están potenciando las producciones de medios en vivo](#), Ericsson Mobility Report

4) [Paris 2024 Summer Olympics](#), Alpha Sports Pro

### Estado actual

Producciones de medios limitadas a cámaras con cable

Todas las cámaras de video en las producciones de medios están conectadas por cable al centro de producción.

Todas las cámaras de video son operadas por un/a camarógrafo/a.

### Dar un paso

Cámaras conectadas a 5G con capacidades casi en tiempo real

Cámaras de video conectadas a redes 5G públicas vía conectividad universal, sin garantías de uplink, latencia o confiabilidad, lo que limita el uso práctico a transmisión inalámbrica de video previamente grabado.

Cámaras estáticas conectadas al 5G público, con editores trabajando en flujos de trabajo basados en la nube, compitiendo por capacidad de uplink con las actividades de los aficionados.

### Construir impulso

Redes 5G privadas para producciones de medios en los venues

Redes 5G privadas dimensionadas para producción de medios, desplegadas en paralelo con redes 5G públicas.

Opción de conectividad diferenciada adaptada a las necesidades de producciones de video en vivo.

Opción de conectividad diferenciada adaptada a las necesidades de fotógrafos de imágenes estáticas, con altos picos de tráfico durante momentos de acción competitiva.

### Liderar el cambio

Redes de venues híbridas para 5G público y 5G privado virtual

Una infraestructura 5G común para necesidades de 5G público y 5G privado virtual en los venues. Prioridad para producciones de medios profesionales sobre el *live-sharing* de los aficionados en redes sociales.



**ERICSSON**

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