

Novos ângulos para produções de mídia

Explorar quatro oportunidades para elevar as produções de mídia com novos ângulos de câmera

Câmeras conectadas oferecem aos produtores de mídia novas formas de proporcionar experiências aos torcedores em TVs, tablets, smartphones e muito mais

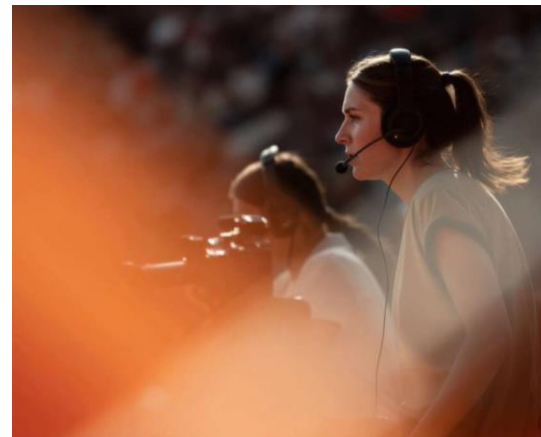
O que há de novo: As redes 5G privadas e 5G privadas virtuais podem conectar câmeras usadas em produções de mídia profissional, eliminando a necessidade de cabos entre as câmeras e os centros de produção.

Por que isso importa: As produções de mídia esportiva são essenciais para as ligas e emissoras, e elas inovam continuamente para elevar a experiência dos torcedores que estão longe dos eventos.

Problema: A concorrência entre emissoras pelos direitos de mídia esportiva é intensa. Os esportes dependem de uma grande parcela de suas receitas proveniente de acordos de mídia. É vital engajar o público por meio de experiências midiáticas envolventes.

Resultados esperados: Aumentar a flexibilidade ao conectar câmeras de TV fixas e itinerantes em produções ao vivo sem cabos. Conectar câmeras operadas remotamente em locais de difícil acesso. Ampliar as opções de câmeras de baixo custo. Reduzir etapas e o tempo entre a captura e a publicação de fotos.

Solução: Câmeras de produção de mídia conectadas a redes 5G privadas ou 5G privadas virtuais, com capacidade de uplink e latência dimensionadas para produção em tempo real. Câmeras de vídeo e fotográficas conectadas por transmissores de dados 5G portáteis. Smartphones avançados usados em produções com atletas, torcedores e eventos menores.



Câmeras de TV para transmissão em movimento



Smartphones utilizados em produções de mídia



Câmeras de TV para transmissão operadas remotamente



Fotógrafos de imagens estáticas

Utilizar as redes 5G como ferramenta para produções de mídia coloca em foco a confiabilidade, a capacidade de uplink e as capacidades de latência

Importância da produção de mídia: Os direitos de TV e streaming de esportes nos EUA foram projetados para atingir US\$ 29,25 bilhões em 2025. O dobro em relação a 2015 e com projeção de crescimento para US\$ 37 bilhões em 2030. Os direitos de mídia esportiva desempenham um papel importante no apelo de um canal de streaming. Com taxas mais altas de direitos e preços mais elevados para os consumidores, surgem expectativas de maior qualidade de produção.

Produções de transmissão externa: Produções esportivas de alto nível são complexas. Especialmente em locais ao ar livre com poucos eventos por ano. A produção de mídia do Tour Americano Profissional de Golfe apoia seus torneios com 9 trailers de produção no local, até 72 câmeras, 150 microfones e 35 a 80 milhas de cabo de fibra óptica.

Capacidade de uplink: A produção de mídia investe os requisitos das redes móveis, pois o fluxo de dados vai das câmeras para a nuvem. Produções de transmissão ao vivo requerem 35 Mbps para Full HD e 60 Mbps para 4K por câmera³. Produções ao vivo exigem capacidade de uplink garantida, baixa latência e alta confiabilidade para operar sem fios.

Fotógrafos de imagens estáticas: 1.600 fotógrafos de imagens estáticas cobriram os jogos em 2024. Cada fotógrafo pode gerar até 10 mil fotos por dia. Câmeras conectadas ao 5G transformam o fluxo de edição e publicação e permitem a publicação instantânea.

Conclusão: Redes 5G privadas e 5G privadas virtuais foram testadas em grandes eventos e podem ser ampliadas para produções maiores.

US\$ 29.25B
valor dos direitos de TV e streaming esportivo nos EUA em 2025¹

72
o número típico de câmeras necessárias para cobrir um torneio profissional de golfe²

35–60
Mbps de capacidade de uplink necessária para vídeo Full HD ou 4K³

1.600
fotógrafos de imagens estáticas cobriram os jogos de verão de 2024⁴

1.) [Os direitos esportivos nos Estados Unidos devem chegar a 37 bilhões de dólares até 2030](#), S&P Global, S&P Global, 7 de abril de 2025

2.) [Os caminhões do PGA Tour inauguram uma nova era na transmissão](#), Global Golf Post, 29 de fevereiro de 2024

3.) [O 5G e as Network APIs estão impulsionando as produções de mídia ao vivo](#), Ericsson Mobility Report

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

Status Atual

Produções de mídia limitadas a câmeras com fio

Todas as câmeras de vídeo nas produções de mídia são conectadas por fio ao centro de produção.

Todas as câmeras de vídeo são operadas por um(a) câmera/operador(a).

Todas as câmeras estáticas dependem de fluxos de trabalho sequenciais da captura à publicação, com equipe de 1 a 3 pessoas presentes nos locais (fotógrafo, runner de cartão de mídia, editor)

Um Passo à Frente

Câmeras conectadas ao 5G com capacidades quase ao vivo

Câmeras de vídeo conectadas a redes 5G públicas via conectividade universal, sem garantias de uplink, latência ou confiabilidade. Limitando o uso prático à transmissão sem fio de vídeo gravado.

Câmeras estáticas conectadas ao 5G público com editores operando em fluxos de trabalho baseados em nuvem. Competindo pela capacidade de uplink com as atividades dos torcedores

Impulsionar

Redes 5G privadas para produções de mídia nos locais

Redes 5G privadas, dimensionadas para produção de mídia, são implantadas em paralelo com redes 5G públicas.

Opção de conectividade diferenciada adaptada às necessidades das produções de vídeo ao vivo

Opção de conectividade diferenciada adaptada às necessidades dos fotógrafos de imagens estáticas, com alto pico de tráfego durante os momentos de ação competitiva.

Liderar a Mudança

Redes de locais híbridas para 5G público e 5G privado virtual

Uma infraestrutura 5G comum para necessidades de 5G público e 5G privado virtual nos locais.

Prioridade para produções de mídia profissional sobre o compartilhamento ao vivo dos torcedores nas redes sociais



ERICSSON

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