

Mejora digital de la experiencias de los aficionados en los recintos



Siete oportunidades para mejorar las experiencias en eventos en vivo en deportes profesionales y conciertos

Para el ecosistema tecnológico más amplio

© Ericsson 2026

Las experiencias en vivo de los aficionados mejoran con incrementos digitales, y el 5G se ha convertido en la forma principal de conectar a los aficionados en los recintos

Novedad: Seis años después del inicio del ciclo de despliegue, el 5G ha madurado y se ha convertido en el acceso inalámbrico primario en recintos de deportes y entretenimiento, con potencial de mayor escalabilidad.

Por qué importa: El despliegue de múltiples redes 5G, más una red 5G pública por venue, limita el potencial de escalabilidad.

Problema: Los eventos deportivos en vivo y los conciertos tienen un gran atractivo entre los aficionados, y los precios de los boletos van en aumento. Todos los aficionados que visitan un recinto tienen smartphones y esperan que los organizadores eleven la experiencia digital. Los aficionados de hoy esperan que la experiencia en vivo esté digitalmente incrementada y corresponda a lo que pagan.

Resultados esperados: El incremento digital de la experiencia del usuario varía entre deportes y conciertos. Todos los boletos ahora son digitales. Se puede acceder a ángulos alternativos de visión en el celular. El live-sharing de fotos y videos en redes sociales está ampliamente adoptado. Superposiciones de datos, audio y video en el celular llevan las experiencias a un nuevo nivel.

Innovaciones en soluciones: Las redes 5G públicas en grandes recintos ahora pueden escalar para atender concentraciones muy altas de personas y alta capacidad en ambas direcciones (downlink y uplink), utilizando una combinación de acceso y espectro en banda media y mmWave. La fan zone se extiende más allá del propio venue hacia las áreas circundantes, para soportar actividades de convivencia previa al evento (tailgating) y actividades en tránsito en los accesos al recinto.



La final anual de fútbol americano abrió el camino a innovaciones con potencial de escalar hacia los principales venues del continente.

>100 venues con 5G: La final anual de fútbol americano en Miami fue la primera en ofrecer servicios 5G públicos para conectar a los fans en 2020. La expansión del 5G público se dio luego en los principales venues de deportes profesionales y hoy alcanza más de 100 venues, tanto techados como a cielo abierto, en Estados Unidos.

5G vs. Wi-Fi: El 5G y el Wi-Fi evolucionaron en paralelo, pero en la final anual de fútbol americano de 2025 hubo un cambio en los patrones de tráfico: el 5G siguió creciendo, mientras que el Wi-Fi cayó un 50 %, resultando en una proporción 3:1 entre tráfico 5G y Wi-Fi. Estos son indicadores iniciales de que las inversiones podrían concentrarse en una de las dos tecnologías en el futuro.

Garantía de desempeño: Ericsson identificó que 4 de cada 10 asistentes a eventos están dispuestos a pagar un valor adicional por conectividad con garantía de desempeño en eventos. El valor adicional que los asistentes están dispuestos a pagar varía entre el 5 % y el 15 % del precio del boleto.

Espacio para crecer: Hay 246 recintos deportivos en Estados Unidos con más de 20.000 asientos. La mayor escalabilidad del 5G en recintos de deportes y entretenimiento está correlacionada con la reducción de múltiples infraestructuras de redes inalámbricas paralelas.

Conclusión: A medida que las redes 5G escalan en los recintos de deportes y entretenimiento, pueden convertirse en el acceso primario para los espectadores.

>100

El 5G público hoy atiende más de 100 estadios de deportes y entretenimiento en Estados Unidos¹

3:1

Proporción entre tráfico de datos 5G y Wi-Fi en la final de fútbol americano de 2025²

40%

De los asistentes a eventos están dispuestos a pagar un valor adicional por garantía de desempeño de red³

246

Hay 246 venues de deportes y entretenimiento en Estados Unidos con más de 20.000 asientos⁴

1) Reportes trimestrales de los principales proveedores Tier 1 de 5G en Estados Unidos

2) [Nueva realidad o simple anomalía: el uso de Wi-Fi cayó drásticamente en el Super Bowl 59](#), Stadium Tech Report, 27 de febrero de 2025

3) [El 5G está respondiendo a las demandas de los consumidores en los grandes eventos](#), Ericsson ConsumerLab, 5 de noviembre de 2024

4) [Lista de estadios de Estados Unidos por capacidad](#), Wikipedia, 23 de marzo de 2026

Estado actual	Dar un paso	Construir impulso	Liderar el cambio
Un mix variado de redes inalámbricas en los recintos	Actualizar el 5G para que se convierta en el acceso primario del recinto	Actualizar la red 5G hacia una solución de host neutro que atienda a todos los aficionados en el recinto	5G público/privado híbrido en los recintos
Una o varias redes 5G para engagement de los aficionados, desplegadas por distintos proveedores de servicio	Las redes de los recintos se dimensionan para soportar las diversas necesidades y patrones de tráfico de aficionados de deportes y música.	Actualizar la red hacia una red 5G de host neutro en los recintos, con capacidad para atender a todos los fans y todas sus necesidades de comunicación.	Agregar capacidades de red celular privada virtual a una única infraestructura de red inalámbrica compartida, que atienda tanto el uso público de los aficionados como el uso privado de las operaciones de negocio del recinto
Red Wi-Fi para engagement de los aficionados, desplegada y actualizada por el propietario del venue	Múltiples soluciones 5G específicas de proveedores desplegadas en un mismo recinto	Habilitar niveles de conectividad personalizados para distintos grupos de aficionados (entrada general, tribunas, suites corporativas y representantes de patrocinadores)	
Redes cableadas, o redes Wi-Fi específicas para operaciones, soportan la transformación de las operaciones de negocio en los recintos	Inversiones limitadas en capacidad de Wi-Fi público	El Wi-Fi público se mantiene como respaldo de los servicios 5G primarios	



ERICSSON

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