

Experiencias conectadas en deportes y entretenimiento 2026



20 ciudades en Estados Unidos, Canadá y México fueron sede de eventos deportivos de alta relevancia en 2026. Este informe aborda el papel de las redes 5G públicas y privadas en el soporte a los espectadores y a las operaciones de negocio, para ofrecer grandes experiencias de destino que millones de aficionados esperan.

Para el ecosistema tecnológico más amplio

© Ericsson 2026

Introducción

20 ciudades en Estados Unidos, Canadá y México fueron sede de eventos deportivos de alta relevancia en 2026, atrayendo un gran número de espectadores de todo el mundo. Fans que esperan experiencias de destino y dependen de la conectividad móvil durante toda la duración de su estadía. Un grupo diverso de usuarios que abarca desde aficionados ocasionales hasta FANáticos, VIPs y patrocinadores corporativos.

Ericsson ha preparado una visión general de las cinco áreas en las que las capacidades de las redes 5G públicas y privadas pueden marcar la diferencia en la experiencia general.

Disfruta la lectura, con insights, evidencias y acciones que pueden ayudarte a recorrer un camino similar.

Aviso legal: Los insights, evidencias y acciones propuestas presentadas en este informe se basan en el pensamiento actual de líderes de opinión reconocidos y en datos provenientes de fuentes consideradas precisas y confiables. Sin embargo, Ericsson no realiza declaraciones ni ofrece garantías sobre la precisión, integridad o confiabilidad de dicha información. Ericsson se exime expresamente de toda responsabilidad por cualquier reclamo legal, daño, pérdida o consecuencia derivada o relacionada con estas declaraciones prospectivas, con el uso de datos propietarios o de dominio público, o con la aplicación de cualquiera de las acciones propuestas en este documento. Los usuarios utilizan este informe enteramente bajo su propia responsabilidad. Este informe tiene como objetivo exclusivo fomentar conversaciones estratégicas sobre temas del sector en todo el ecosistema tecnológico más amplio, y no debe interpretarse como asesoría profesional, garantía de resultados ni base única para decisiones de negocio sin verificación independiente y asesoría profesional.

Mejora digital de la experiencias de los aficionados en los recintos

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

Agrega nuevos ángulos a las producciones de medios

Prioridad de red para equipos de seguridad y primeros auxilios

Los aficionados deportivos de todo el mundo esperan experiencias de destino

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 escalarse 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	

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

Estado actual

Conectividad universal para control de boletos con smartphones

Conectividad universal para smartphones (4G, 5G u otras tecnologías inalámbricas) proveída a personal para controlar boletos digitales en las entradas.

Los terminales de pago están conectados por redes cableadas o tecnologías inalámbricas alternativas.

Dar un paso

Conectividad diferenciada para control de boletos

Agregar conectividad diferenciada optimizada para control de boletos digitales (alta confiabilidad y baja latencia) usando smartphones conectados a una fatía 5G privada virtual de la red 5G pública.

Construir impulso

Incorporar conectividad diferenciada a terminales de pago

Agregar conectividad diferenciada optimizada para terminales de pago con interfaces 5G conectadas a una red 5G privada o porción 5G privada virtual de una red 5G pública.

Liderar el cambio

Experiencias personalizadas para todos los dispositivos para minimizar el aglomerado

Interfaces 5G en todos los dispositivos usados en filas orientadas a los , conectadas con opciones de conectividad diferenciada optimizadas para cada proceso de negocio.

Agrega nuevos ángulos a las producciones de medios



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

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 cámara³. 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 2025¹

72

Número típico de cámaras necesarias para cubrir un torneo profesional de golf²

35–60

Mbps de capacidad de uplink requerida para video Full HD o 4K³

1.600

Fotógrafos de imágenes estáticas que cubrieron los juegos de verano 2024⁴

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 <i>live-sharing</i> de los aficionados en redes sociales.
--	--	---	--

Prioridad de red para equipos de seguridad y primeros auxilios

La seguridad y los primeros auxilios son funciones vitales que necesitan acceso prioritario en los recintos y sus alrededores

Para el ecosistema tecnológico más amplio

Las comunicaciones de los equipos de seguridad y primeros auxilios van más allá de las necesidades de los aficionados y de las empresas.

Novedad: Los requisitos de conectividad para equipos de seguridad y primeros auxilios en grandes eventos crecen con el tipo y el tamaño del evento.

Por qué importa: Los esfuerzos de seguridad y primeros auxilios en eventos de alta relevancia abarcaron 20 ciudades en Canadá, México y Estados Unidos este año.

Seguridad del recinto: Una combinación de personal de seguridad y equipamiento, incluyendo cámaras de vigilancia y detectores de drones. La comunicación confiable dentro del grupo es vital, especialmente para prevenir incidentes de forma proactiva y para gestionar grandes movimientos no planificados de visitantes.

Paramédicos (EMTs): Planificados para atender a los atletas y desplazarse junto con los visitantes allí donde se encuentren, y hacia puntos fijos de atención. Las comunicaciones entre estas dos últimas entidades son esenciales para llevar con rapidez los recursos móviles hacia los visitantes que requieren ayuda y para las interacciones entre el equipo móvil y los centros de atención fijos. Los paramédicos planifican un nivel más alto de preparación para eventos en climas calurosos.

Fuerzas de seguridad pública: La tercera categoría principal de personal corresponde a las fuerzas de seguridad pública. El rol y el número de efectivos requeridos varían según el deporte.

Comunicación interagencial: Mientras más grande es el evento, mayor es la demanda de comunicación entre agencias en distintos niveles.



El número de empleados dedicados a la seguridad y el bienestar crece de forma significativa con el tamaño y la importancia de un evento.

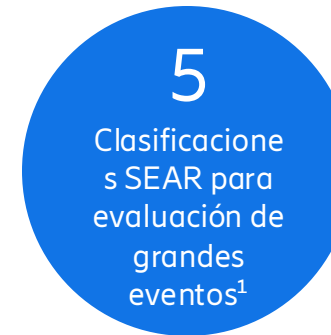
Clasificación SEAR (Special Event Assessment Rating): El Departamento de Seguridad Nacional de Estados Unidos definió cinco niveles para la evaluación de seguridad en grandes eventos. Los dos niveles más altos (1 y 2) implican soporte federal e interagencial en la planificación y ejecución de los eventos.

Gran esfuerzo de seguridad pública: FirstNet se preparó para el torneo de fútbol de este verano invirtiendo 430 millones de dólares a lo largo de tres años para apoyar a más de 300 agencias en 140 venues de las 11 ciudades sede en Estados Unidos. El esfuerzo implicó más de 2.000 mejoras de red en total.

Personal de seguridad: Una gran categoría de empleados, operando portones de seguridad y realizando control de equipaje en las entradas y por todo el venue. Esta fuerza de seguridad es vital para gestionar grandes flujos de personas en tiempo real. Una regla general es un guardia de seguridad por cada 150 visitantes, aunque los números varían ampliamente según las características específicas del evento.

Agencias involucradas durante el evento: Los paramédicos atienden a atletas y visitantes en casos de emergencia. Las fuerzas de seguridad pública uniformadas pueden variar desde unas 300 personas en un partido regular de fútbol americano hasta el doble para el gran torneo de fútbol. Con una división típica de la mitad dentro y la mitad fuera del venue.

Conclusión: Los equipos de seguridad y primeros respondedores tienen los requisitos de comunicación más exigentes en los venues y sus alrededores. Además de los altos requerimientos, es importante que las soluciones de comunicación abarquen de forma consistente a todas las agencias involucradas.



1) [Fact Sheet: What are Special Event Assessment Rating \(SEAR\) Events?](#) Department of Homeland Security

2) [FirstNet and the summer of soccer: Putting public safety first](#), 15 de junio de 2026

3) [Big events, bigger risks: How teams keep large events safe](#), Security Magazine, 3 de febrero de 2025

4) [The systems that can fail: Six vulnerabilities to address before major events](#), Police1, 21 de noviembre de 2025

Estado actual

Redes inalámbricas específicas para equipos de seguridad y primeros respondedores

Redes inalámbricas específicas para equipos de seguridad y primeros respondedores

Sin integración ni coordinación de capacidades de comunicación entre distintas agencias de primeros respondedores.

Dar un paso

Conectividad móvil universal para equipos de seguridad y primeros auxilios

Comunicación entre equipos de seguridad y primeros respondedores con smartphones convencionales.

Conectividad universal sobre redes móviles, sin diferenciación entre fans, empresas que operan en los venues, equipos de seguridad y primeros auxilios.

Construir impulso

Capacidades de redes dedicadas para equipos de seguridad y primeros respondedores

Soluciones de red móvil dedicadas para equipos de seguridad y primeros auxilios.

Dispositivos móviles específicos adaptados a las necesidades de distintos perfiles de usuarios.

Redes/fatías dedicadas con características personalizadas para cada profesión activa en el recinto.

Dimensionamiento acorde con las diferencias de tamaño y patrones de comunicación entre distintas agencias.

Liderar el cambio

Asignación dinámica de conectividad diferenciada

Una infraestructura móvil común para los espectadores, operaciones de negocio, equipos de seguridad y primeros respondedores en los venues y sus alrededores.

Equipos de seguridad y primeros respondedores solicitando conectividad diferenciada en el venue bajo demanda, con prioridad en situaciones de emergencia.

Los aficionados en todo el mundo esperan experiencias de destino

Los aficionados globales en eventos de alta relevancia dependen de la conectividad allí donde estén durante todo su viaje

Los eventos deportivos de alta relevancia atraen una mezcla amplia de aficionados globales en gran número, que permanecen por períodos prolongados.

Novedad: 20 ciudades en Estados Unidos, Canadá y México fueron sede de eventos globales de alta relevancia en 2026.

Por qué importa: Los aficionados en eventos globales de alta relevancia esperan experiencias digitales más cercanas a las de la final anual de fútbol americano y al mayor espectáculo de las carreras que a un partido típico de liga profesional.

Problema: Los aficionados que visitan un evento global de alta relevancia esperan una experiencia de destino. Frecuentemente forman parte de grupos más grandes y permanecen por períodos prolongados. Una gran proporción son visitantes internacionales, con una mezcla de FANáticos y VIPs/patrocinadores. El costo total de su viaje es significativo y dependen de una conectividad robusta durante toda la estadía.

Resultados esperados: Una experiencia digital de alta calidad para aficionados globales, desde la llegada a la puerta de embarque, en todos los recintos, áreas metropolitanas y rutas de transporte donde pasan gran parte del tiempo durante la visita.

Innovaciones en soluciones: Expansiones de red 5G en recintos y ciudades sede. Mejoras permanentes y temporales de cobertura y capacidad en los venues, sus alrededores y fan zones dedicadas. Ofertas de conectividad personalizadas para diferentes categorías de fans y patrocinadores, con conectividad diferenciada correspondiente, en los lugares de competencia. Oportunidades para que los organizadores integren u ofrezcan paquetes de conectividad premium junto con boletos para asientos premium.



Los eventos de alta relevancia con balones, ruedas y círculos tienen mucho que aprender unos de otros en cuanto a la definición de expectativas.

6.5M

boletos disponibles para el campeonato mundial de fútbol en Estados Unidos, México y Canadá¹

275k–
400k

fans presentes en cada una de las carreras de monoplazas de élite en Canadá, México y Estados Unidos²

172
TB

De tráfico de datos móviles generados en la histórica carrera de 500 millas en Indianápolis en 2025³

24

socios comerciales del campeonato mundial de fútbol⁴

1) [FIFA World Cup ticketing programme launches in September](#), 10 de septiembre de 2025

2) [Formula 1's record breaking 2025 season in numbers](#), 19 de diciembre de 2025

3) [Verizon dominates Indy 500 Data Connectivity](#), 29 de mayo de 2025

4) [Commercial Partnerships](#), FIFA, 23 de marzo de 2026

Los asistentes globales son diferentes: permanecen varios días, a menudo viajan en grupo e incluyen fans apasionados, clientes corporativos y patrocinadores.

Asistentes al fútbol: Cerca de 6,5 millones de fans asistieron al campeonato mundial de fútbol en 16 ciudades de tres países en 2026. 48 equipos clasificados disputaron 104 partidos a lo largo de 39 días. Se espera que la estadía promedio de los visitantes oscile entre 10 y 16 días, dependiendo de su origen.

Asistentes a carreras de monoplazas de élite:

La primera gran serie de documentales deportivos impulsó la asistencia global a la principal serie de carreras de monoplazas. Estados Unidos, Canadá y México fueron sede de cinco carreras durante fines de semana de tres días: Austin (>400.000 asistentes en 2024), Ciudad de México (>400.000), Montreal (352.000), Las Vegas (>300.000 en 2025) y Miami (275.000).

El histórico evento de 500 millas en Indianápolis: Verizon registró 172 TB de tráfico en su red en 2025. Un tercio del tráfico ocurrió dentro del venue y dos tercios fuera. Tres cuartas partes del tráfico de datos dentro del venue fueron downstream hacia los fans, y una cuarta parte fue upstream desde los fans. Este único día, con 350.000 fans, generó más de 40 veces el tráfico móvil promedio de datos de un partido regular de fútbol americano.

Patrocinadores: Los patrocinadores corporativos son un grupo importante de participantes en eventos de alta relevancia. Es un grupo que esperó experiencias por encima de lo que consumidores y empresas pueden adquirir en condiciones estándar. Los organizadores del gran torneo de fútbol tuvieron tres niveles de patrocinio, con 24 socios comerciales en el nivel superior y aproximadamente 50 patrocinadores adicionales en las ciudades sede.

Conclusión: El fútbol y las series de carreras automovilísticas establecen un estándar muy alto para las experiencias de destino en 2026.

Estado actual

Experiencias no diferenciadas para aficionados y patrocinadores en los recintos

Aprovechar la infraestructura 5G existente en los recintos que formaron parte del superciclo de 2026.

Todas las experiencias se basaron en conectividad universal.

Dar un paso

Expansión de la red 5G limitada a los recintos

Expandir las redes 5G en todos los recintos bajo los estándares definidos por la final anual de fútbol americano.

Extender el incremento digital hacia funcionalidades específicas de fútbol y carreras.

Construir impulso

Expansión de la red 5G en recintos y ciudades sede

Expandir las redes 5G en todos los venues y en las ciudades bajo los estándares definidos por la final anual de fútbol americano.

Expandir las redes 5G en las principales áreas que forman parte de la experiencia de destino: atracciones turísticas, rutas de transporte público, áreas de convivencia previa al juego (tailgating), así como distritos de hospitalidad y entretenimiento.

Liderar el cambio

Ofertas de experiencias digitales especiales para aficionados globales

Dirigir ofertas internacionales con paquetes dedicados para la duración completa de su experiencia.

Ofertas de conectividad en distintos niveles, alineadas con el rango de boletos que va desde entrada general hasta patrocinadores en suites corporativas.



ERICSSON

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