

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>