

Reduzir atritos nas filas de atendimento



Reduzir atritos e a necessidade de atendentes nas filas de atendimento ao público

Para o ecossistema tecnológico mais amplo

© Ericsson 2026

Ótimas redes nos espaços de eventos podem solucionar cinco filas comuns, eliminando atritos para o público e reduzindo a necessidade de atendentes

O que há de novo: As redes dos espaços expandiram-se do 5G público que atende diretamente os torcedores para também introduzir capacidades 5G privadas ou 5G privadas virtuais para suportar as operações comerciais nos espaços.

Por que isso importa: O tempo que os participantes passam em filas nos espaços gera atrito e exige um grande número de funcionários por curtos períodos durante um evento.

Problema: O público interage com muitos processos nos eventos. Os processos que causam filas hoje estão sem conectividade (estacionamento, triagem de segurança), dependem de conectividade universal (controle de ingressos) ou utilizam tecnologias lentas e não confiáveis (terminais de pagamento).

Resultados esperados: Minimizar o tempo para encontrar estacionamento (antes do evento) e para retirar o veículo (após o evento). Fornecer triagem móvel segura de ingressos digitais antes da entrada. Reduzir o tempo de triagem de segurança dos torcedores na entrada do local. Reduzir o tempo necessário para pedir e pagar por alimentos, bebidas e mercadorias.

Inovações em soluções: Redes 5G privadas ou slicing de uma rede 5G pública adaptadas às necessidades específicas de cada operação de negócio. Conectividade prioritária para smartphones utilizados na assistência de estacionamento e controle de ingressos pelos funcionários. Dispositivos de triagem de segurança conectados via rede celular. Terminais de pagamento conectados via slicing 5G de baixa latência.



Reduzir o atrito nas filas de atendimento ao público protege entre um quarto e metade das receitas das principais ligas esportivas profissionais nos EUA.

Grande variação nas receitas geradas nos locais: As receitas geradas nos espaços esportivos profissionais vêm de assentos, camarotes, alimentação e estacionamento. A MLS tem a maior participação de receitas dos locais, com 57%, e a NFL tem a menor, com 27%.

Chegada em cima da hora: Muitos torcedores chegam muito perto do início dos jogos e corridas. O número de veículos envolvidos pode chegar a 25.000 para um jogo de futebol americano e 8.000 para um jogo de basquete. A chegada em cima da hora pressiona o estacionamento, a emissão de ingressos e a triagem de segurança.

Alimentos e Bebidas: As compras de alimentos e bebidas geralmente se concentram em períodos muito curtos, como durante os intervalos de um jogo. A tecnologia digital pode aumentar a eficiência nos fluxos de trabalho de processamento de pedidos e pagamentos.

Mercadorias licenciadas: Menos de 1/3 das compras de mercadorias licenciadas acontecem online, e os espaços esportivos desempenham um papel vital nas compras presenciais. Pagamentos eficientes são um foco essencial para maximizar as compras de mercadorias quando os torcedores estão motivados e ansiosos para comprar.

Conclusão: A conectividade 5G adaptada para baixa latência é uma ferramenta poderosa para eliminar o atrito nas filas de atendimento ao público nos espaços esportivos.

27–57%
das receitas das ligas
são geradas nos espaços esportivos¹

76%
dos visitantes
chegam
próximos de
30 minutos do
início do jogo²

13 min
tempo médio
gasto nas filas
de alimentação
nos jogos da
NFL em
2024/2025³

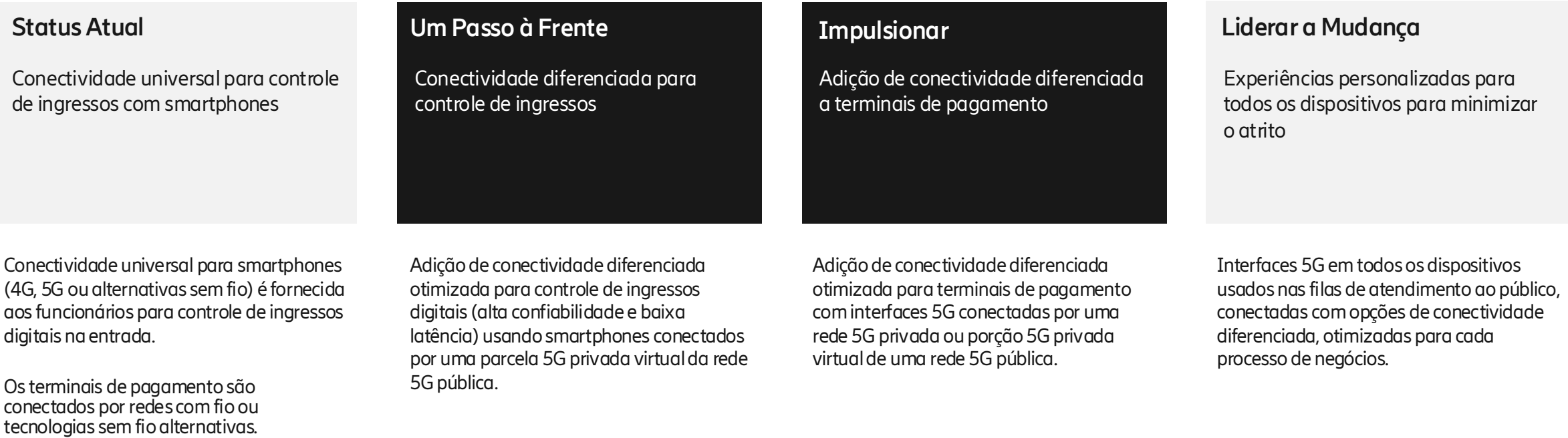
68,4%
das vendas de
mercadorias
licenciadas nos
EUA vieram de
canais offline em
2025⁴

1.) [Visualized: How U.S. Sports leagues make money](#), VisualCapitalist, 23 de julho de 2024.

2.) [Pesquisa 2025 sobre segurança em esportes para espectadores](#), The University of Southern Mississippi, 3 de setembro de 2025

3.) [The NFL Fan and Stadium Experience: relatório de pós-temporada 2024-2025](#), MashGin, 23 de janeiro de 2025.

4.) Mercado de artigos esportivos licenciados (2026-2033), Grand View Research





ERICSSON

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