



Tecnología y NBA

Prof.Lic. Fusari Federico

P.P. III

Tecnología y Deporte

¿En qué consiste el sistema para que el público pueda ver esta nueva forma de transmisiones deportivas?

La opción se denomina *CourtVision*, una transmisión con múltiples ángulos enriquecida con realidad aumentada, que ofrece diferentes visualizaciones del juego y datos de los jugadores.

- Utilizando la inteligencia artificial y la realidad aumentada, las personas que estén siguiendo el partido, ya sea en una TV, PC o dispositivo móvil, pueden apreciar en tiempo real las estadísticas de los jugadores.



Youtube: future of NBA statics



- Además, para sumarle un costado divertido al nuevo formato, **Second Spectrum**, la empresa que desarrolló el sistema y viene trabajando en una alianza junto a la NBA, le sumó efectos especiales a la transmisión.
- Por ejemplo, si un jugador lleva varias puntos consecutivos y vuelve a anotar un tiro de tres, le sale fuego de sus manos.
- También se puede ver un rayo cayendo en el tablero cuando un basquetbolista anotó un tiro detrás de la línea de tres puntos.



- El formato CourtVision ofrece tres posibilidades para seguir un partido de NBA en realidad aumentada.

STEPH CURRY
FAST FACTS

PLAYER STATS
Height: 6'3"
Weight: 190lbs
Age: 30
Years in NBA: 8

1,965 playoff points

497 assists

THREE-POINT RECORDS
286 (2015)
402 (2016)
327 (2017)

The infographic features a central image of Steph Curry in a grey Rexona t-shirt and black shorts, holding a basketball. The background is a dark blue basketball court with white lines and glowing blue digital overlays, including a wireframe of his body and a basketball hoop. The text is presented in a clean, modern font with blue and white colors.

```
graph TD; CV[Court Vision] --- ME[Modo entrenador]; CV --- MJ[Modo jugador]; CV --- MM[Modo mascota];
```

Court Vision

Modo entrenador

Modo jugador

Modo mascota

- La versión "*Modo Jugador*".
- En esta opción, cada vez que un jugador esté por realizar un tiro al aro, se podrá ver (los datos están en la parte superior de la figura) qué porcentaje de eficacia lleva en el partido (total) y, dependiendo en qué sector del campo efectúe un disparo, el porcentual que lleva en la zona de tiro.

- En la opción "*Modo Entrenador*", la pantalla se transforma en una gran pizarra interactiva, donde el usuario puede ser con una línea el movimiento del jugador que lleva la pelota. O cómo un compañero de equipo le facilita, con un movimiento, un acceso al aro con mayor seguridad.

- Por último, existe la chance de elegir ver un partido en el formato más parecido al de un videojuego, de esos con muchos efectos especiales que repletan la pantalla de color.
- Esa opción se denomina "*Modo Mascota*".

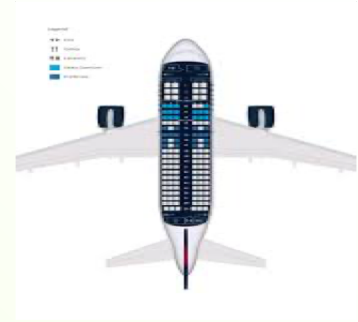


- Las canchas disponen de cámaras que estudian los movimientos de los jugadores
- Los datos son abiertos y han permitido la publicación de estudios científicos
- [https:// stats.nba.com](https://stats.nba.com)





La nba y los aviones



- La temporada regular que va desde el 28 de octubre hasta el 14 de abril consiste en 82 partidos para todos los equipos: 41 de local y 41 de visitante.
- Sí, un promedio de un partido cada dos días. Y en el básquet, a diferencia del fútbol, cuando el juego se detiene, el reloj también. Se juegan exactamente 48 minutos por partido.



- Estos atletas son más altos que el valor promedio de la población.
- Tomemos por ejemplo San Antonio, el equipo de Manu Ginóbili.
- De los 15 jugadores que integran el plantel, dos de ellos miden 2,11 descalzos. Sí, dos metros y 11 centímetros.
- Más aún: el más bajo mide 1,85m, pero los hay de 2,08m, 2,06m y así siguiendo.
- De hecho, el promedio de altura es de 2,01m.
- Y pesan bastante también: el promedio es de 118 kilos.

- Lo que resulta fascinante es que para poder jugar de promedio un partido cada dos días los equipos tienen que desplazarse distancias grandes.
- Nunca juegan dos partidos seguidos en la misma ciudad (salvo que sea de local).



- Si uno suma los **62 vuelos** que van a hacer los 169 días de los que hablaba al principio, el resultado es asombroso: **79.190 kilómetros**.
- O sea, la vuelta al mundo alrededor del Ecuador casi dos veces (1,976 veces para ser más precisos).
- Si uno toma la distancia del centro de la Tierra al centro de la Luna, la distancia es de 384.400 kilómetros.
- como Ginóbili lleva 12 temporadas en la NBA, al finalizar este año habrá recorrido en avión más kilómetros que los que hay para hacer un viaje de ida y vuelta a la Luna . (2014)



- Casi 100.00 **kilómetros** (54.736 millas) es lo que habrán recorrido Steve Kerr .



- 80.000 kilómetros recorren en promedio.

- Estos aviones especiales tienen dos cabinas.
- Una especialmente preparada para que la usen hasta 16 jugadores y 10 del cuerpo técnico.
- La otra cabina puede alojar a 30 personas más.
- En total viajan siempre alrededor de 40 personas, pero el avión en sí mismo podría llevar a 56



- En la cabina principal, si bien los asientos no se pueden poner en posición totalmente horizontal (no se hacen cama), hay mucha distancia entre ellos, y además son mucho más espaciosos que los asientos convencionales, aun los de primera clase de los aviones comerciales.
- Estos Airbus 319 no son propiedad del club, sino que son alquilados y utilizados a la vez por distintos equipos profesionales norteamericanos.

- Es una variación del Airbus 320, pero con un fuselaje más chico. Se fabrica en Francia, en un suburbio de Toulouse.



Lo que ya se usa

- <https://youtu.be/wHyVMLzihX0>

-



- **HomeCourt**, lanzada hace unos meses con Steve Nash como uno de sus iconos y con un desarrollo de inteligencia artificial para tareas de visión por computación, permite a los jugadores, entre otras cosas, evaluar la eficacia de sesiones de tiro individuales.
- Los jugadores que participen en el **NBA Global Scout** on HomeCourt, serán elegibles para ser considerados para los programas, campus de entrenamiento y eventos de desarrollo de élite para jóvenes de la **NBA** y la **WNBA**, incluyendo Basketball Without Borders.
- La plataforma tiene como objetivo eliminar las barreras geográficas para la búsqueda de talentos internacionales y democratizar la identificación de talentos a nivel mundial, proporcionando acceso y oportunidades a los mejores jugadores de todo el mundo, sin importar dónde vivan. **HomeCourt** también proporciona una formación integral y herramientas de desarrollo de jugadores que son accesibles para cualquier persona que utilice la aplicación en su iPhone o iPad.