

El partido del Real Madrid y el RC Celta ofreció la primera experiencia de realidad aumentada para smartphone en un estadio

Gracias a Orange, Google y Wildbytes, más de 23 mil aficionados vivieron en sus smartphones una experiencia de realidad aumentada sincronizada nunca vista antes, que combinó espectáculo y fútbol

Este año LaLiga Santander 2019-2020 ha vivido un comienzo por todo lo alto. Los más de 23 mil aficionados que asistieron este sábado al encuentro entre el Real Club Celta de Vigo y el Real Madrid en el Estadio Abanca-Balaídos tuvieron la oportunidad de vivir en directo, por primera vez en el mundo en un campo de fútbol, una experiencia de realidad aumentada sincronizada para smartphone, de la mano de Orange y el Asistente de Google.

Durante el descanso del partido, un maestro de ceremonias interactuó con el Asistente de Google de manera que los aficionados que tenían instalada la aplicación Misión Celta, desarrollada por Wildbytes -agencia de innovación experiencial que diseña y produce lanzamientos y eventos basados en innovación, experiencias e instalaciones con tecnología digital de última generación- asistieran a una experiencia única a través de las pantallas de sus dispositivos móviles, así como de las del estadio. Todos los allí presentes vieron cómo cobraba vida un titán del fútbol. Este gigantesco jugador virtual, al mismo tiempo que descargaba rayos en el campo envuelto en una tormenta de fuego, hacía unos toques y chutaba de chilena un balón que impactaba directamente en la pantalla de cada espectador y del estadio, haciéndolas virtualmente añicos.

Gracias a esta espectacular puesta en escena, Orange y Asistente de Google quieren hacer partícipes a los aficionados de su apuesta por el fútbol con una campaña que se puso en marcha el pasado 5 de agosto bajo el claim "Los que saben de fútbol eligen Orange TV". La oferta promocional de Orange de inicio de temporada permite disfrutar gratis de todo el fútbol (LaLiga Santander, LaLiga SmartBank, UEFA Champions League y UEFA Europa League) a los clientes de sus tarifas de mayor valor. Por su parte, Google anima a los usuarios a disfrutar de todas las posibilidades que brinda el "Asistente de Google" y muestra cómo el "Asistente" puede aportar una experiencia diferenciadora a los usuarios.

"Cada vez más compañías apuestan por la realidad aumentada para mejorar la experiencia de cliente y la interacción con las personas. De hecho, la inversión mundial en realidad aumentada y virtual se estimaba para este año superior a los 20.000 millones de dólares en todo el mundo, según IDC. Lo cierto es que esta innovación tecnológica abre un mundo de posibilidades para aportar un valor único en grandes eventos e interactuar con el público de una manera totalmente transgresora. Nunca antes se había hecho un desarrollo tan ambicioso que permitiera disfrutar de una experiencia tecnológica de este calibre a tantos miles de personas de forma simultánea", declara Leo Da Costa, Director de Tecnología Creativa de Wildbytes.

Datos de contacto:

Wildbytes
916611737

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Nacional](#) [Fútbol](#) [Marketing](#) [Emprendedores](#) [E-Commerce](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>