

IBM crea nuevas experiencias para los fans usando la IA disponible en la nube híbrida para el primer US Open sin espectadores

- El Grand Slam contará con debates virtuales, información detallada sobre los jugadores y sus posibilidades y sonido del público

FLUSHING, N.Y., 28 de agosto de 2020. IBM, socio de la Asociación de Tenis de los Estados Unidos (USTA) durante 29 años, ha presentado hoy nuevas experiencias digitales para los aficionados a este deporte. Estas novedades aprovechan la inteligencia artificial (IA) disponible en la nube híbrida de IBM y permitirán a millones de aficionados de todo el mundo experimentar la emoción y el apasionante debate que rodea al icónico Grand Slam, el primero de la historia sin espectadores en el lugar.

Una encuesta reciente a 2.000 aficionados al deporte destacó la importancia de las experiencias digitales durante la pandemia de COVID-19. Casi la mitad de los que respondieron (48%) piensa que tener una experiencia digital interactiva, (streaming, contenido de vídeo, aspectos destacados, estadísticas, etc.) se ha vuelto más importante desde el brote del coronavirus[1]. Especialmente las generaciones más jóvenes tienen un mayor deseo de experiencias digitales, destacando la generación Z (64%) y los millennials (61%) en las respuestas, en las que dicen que se ha vuelto "más importante".

En asociación con la USTA, IBM ha desarrollado tres experiencias digitales únicas para la ocasión. Dos de las nuevas soluciones se basan en las capacidades de Procesamiento del Lenguaje Natural (PLN) de IBM Watson, que se extraen de una variedad de conjuntos de datos y ejecutan cargas de trabajo en múltiples nubes.

Las nuevas soluciones han sido desarrolladas por [IBM iX](#), una de las agencias de diseño digital más grandes del mundo, y están disponibles en las plataformas oficiales del US Open, incluyendo USOpen.org y la aplicación "US Open". Un equipo de expertos en diseño y tecnología de IBM iX colaboró virtualmente con el equipo digital de la USTA, utilizando la [metodología de IBM Garage](#) para co-crear las nuevas experiencias de los fans y acelerar su despliegue.

Las nuevas soluciones incluyen:

Debates virtuales: IBM facilitará varios debates entre los fans en USOpen.org. Comenzando con una

“ El COVID-19 trajo consigo la interrupción de los deportes y la posibilidad de los aficionados de disfrutar con sus eventos deportivos favoritos se ha visto fuertemente impactada en 2020. La pandemia ha acelerado la necesidad de tecnologías atractivas que lo hagan posible ”

pregunta sobre temas candentes como "¿Es Billie Jean King la jugadora de tenis más influyente de la historia?", IBM utilizará las capacidades de PLN de [Watson Discovery](#) para analizar millones de fuentes de noticias y deportes para obtener información. Esos datos no estructurados serán analizados, resumidos y finalmente entregados como argumentos a favor y en contra usando la tecnología de IBM Research. Los fans también podrán compartir sus opiniones en los debates, y participar.

Conocer mejor a los jugadores y sus posibilidades de cara a un partido: Los fans pueden convertirse en "expertos" al momento sobre los jugadores y los partidos del torneo con información relevante basada en IA antes de cada partido. Match Insights with [Watson Discovery](#) utiliza la tecnología de PLN para buscar y comprender millones de artículos, blogs y detectar líderes de opinión relativos a un partido, para reunir la información más relevante. La solución utiliza la tecnología de generación de lenguaje natural de IBM Research para traducir datos estructurados - como las estadísticas de los partidos anteriores - en forma narrativa, de modo que los aficionados puedan obtener información basada en hechos sobre los jugadores y sus oponentes antes del partido.

El sonido del público: Uno de los desafíos a los que la USTA se enfrentaba este año era cómo recrear el sonido de los aficionados dentro del estadio. IBM aprovechó su tecnología AI Highlights para recrear los sonidos de la multitud a partir de cientos de horas de vídeo recogidas y capturadas durante el torneo del año pasado. En años anteriores, AI Highlights utilizó IBM Watson para procesar las imágenes de vídeo y clasificar el nivel de emoción de cada clip y así compilar conjunto de imágenes con lo más destacado en tiempo casi real y clasificar las reacciones específicas de los espectadores, incluido el alboroto, para dar a cada clip una puntuación de reacción de la multitud. Esta información se usará este año para servir dinámicamente esos sonidos basados en una jugada similar del año pasado. Las herramientas de la IA Sounds estarán disponibles para los equipos de producción en el estadio y en ESPN.

Con el apoyo de Open Hybrid Cloud

Las nuevas soluciones para la experiencia de los fans se basan en una variedad de conjuntos de datos y APIs que se ejecutan en la nube pública de IBM y en nubes privadas. Para manejar la variedad de diferentes cargas de trabajo requeridas, la USTA está usando Red Hat OpenShift para permitir una experiencia a través de múltiples nubes públicas y privadas^[2]. Esta arquitectura de nube híbrida da a la USTA la flexibilidad y la hiper-escala que necesita para el trabajo en remoto asegurando el más alto nivel comercial de seguridad de datos. Por ejemplo, los profesionales de la estadística de la USTA que normalmente estarían en la cancha, proporcionando estadísticas para cada punto en directo, estarán este año fuera de ella, viendo los partidos en transmisiones de baja latencia, pudiendo entregar las estadísticas de los juegos como si estuvieran presencialmente.

El desarrollo ágil conduce a un diseño, pruebas e implementación más rápidos

El 17 de junio, sólo 75 días antes del comienzo del partido, se anunció que el torneo se celebraría sin fans en el estadio. Como socio tecnológico de la USTA, IBM tuvo menos de doce semanas para concebir, desarrollar, probar y ofrecer nuevas experiencias digitales a los aficionados. La arquitectura de nube híbrida de IBM con [Red Hat OpenShift](#) proporcionó la agilidad operativa y la flexibilidad necesarias para desarrollar rápidamente nuevas experiencias impulsadas por el PLN avanzado de IBM Watson.

"El COVID-19 trajo consigo la interrupción de los deportes y la posibilidad de los aficionados de disfrutar con sus eventos deportivos favoritos se ha visto fuertemente impactada en 2020. La pandemia ha acelerado la necesidad de tecnologías atractivas que lo hagan posible", ha indicado Noah Syken, Vicepresidente de Asociaciones de Deportes y Entretenimiento de IBM. "Como socio tecnológico de la USTA, transformamos nuestra oferta para reunirnos con los aficionados al tenis donde estén este año - experimentando el deporte a través de los medios digitales del US Open en todas partes".

"Los medios digitales del US Open harán llegar el torneo a millones de aficionados de todo el mundo, y este año, las nuevas experiencias digitales de IBM aportarán más información de los jugadores basada en datos que nunca", ha dicho Kirsten Corio, Directora General de Entradas, Hospitalidad y Estrategia Digital de la USTA. "Nuestros medios digitales y las experiencias interactivas de los aficionados han abierto el camino para atraer a los aficionados al tenis y a los deportes, y sabemos que este año eso es más importante que nunca". Hemos cambiado nuestras plataformas y experiencias para involucrar a los aficionados de todo el mundo en este nuevo entorno exclusivamente virtual".

El US Open 2020 tendrá lugar del 31 de agosto al 13 de septiembre. Para ver la tecnología en funcionamiento, visita USOpen.org, o a través de la aplicación US Open desde el móvil, disponible en las tiendas de aplicaciones de [Apple](#) y [Android](#).

[1] Morning Consult e IBM Sports and Tech Survey: Respuestas de la encuesta a 2.000 fans de los deportes de EE. UU. Julio de 2020

[2] La Publicación 140-2 del Federal Information Processing Standard (FIPS) es un estándar de seguridad informática del gobierno de EE. UU. que se utiliza para aprobar módulos criptográficos. Lo emite el National Institute of Standards and Technology (NIST). El nivel 4 es el nivel más alto de seguridad.

Additional assets available online:  [Photos \(1\)](#)