

Globo em Qatar 2022

O Grupo Globo utilizou a Copa do Mundo da FIFA Qatar 2022™, como é habitual, para a apresentação de novas tecnologias. Durante a competição, houve iniciativas como estúdio imersivo, transmissões em 4K, câmeras multiângulo e inovações no Tempo Real do **ge** que, desde a ótica da Globo, ampliaram a interação e proximidade dos torcedores com o evento.

Com uma cobertura multiplataforma, a emissora carioca transmitiu, de forma exclusiva, todos os jogos na TV aberta e por assinatura no Brasil, alcançando mais de 460 horas de transmissão, somando Sportv e TV Globo, além de novidades envolvendo o Globoplay e o **ge**.

Como na Copa da Rússia realizada em 2018, a primeira na que a Globo realizou produção remota envolvendo cortes de câmera e mixagem de áudio no Brasil, a empresa continuou o processo de transformação e, para a Copa do Mundo da FIFA Qatar 2022™, somou a esse movimento a Globoplay para o qual “investiu nos últimos meses na ampliação da área de cobertura do sinal *simulcast*, que permite assistir à programação ao

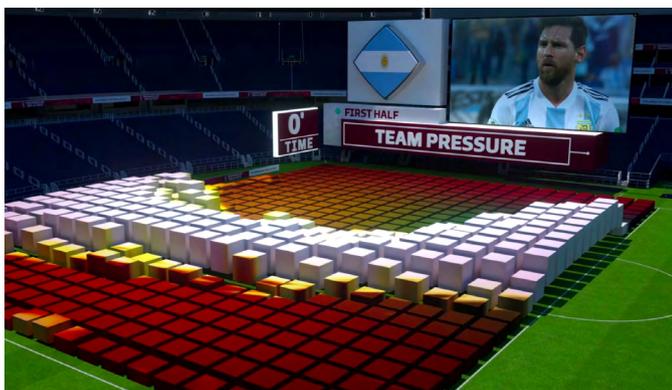
vivo da TV Globo e das suas afiliadas via *streaming*, para dar a todos os brasileiros mais uma opção de assistir à competição gratuitamente, de onde estiverem”. Para isso, como informado no SET News, a Globo criou uma CDN própria e integrou as 115 afiliadas. A empresa tem mais de 110 PoPs (Pontos de Presença de Redes), distribuídos estrategicamente no Brasil, Estados Unidos, Canadá e Europa.

Gabriel Eskenazi, Gerente de Tecnologia de Esportes e Eventos da Globo, disse à reportagem



Antes da Copa, a Globo anunciou em coletiva os detalhes da cobertura multiplataforma / Foto: Globo/Maurício Fidalgo

da Revista da SET, que o tráfego do local do evento para o Brasil foi realizado por fibra “ainda pautado no desafio de disponibilidade e delay de áudio do retorno nas interações, entre o Brasil e o Qatar, durante as narrações locais – similar à Copa da Rússia e Jogos Olímpicos de Tóquio. Mas continuamos com aplicações de protocolos em nuvem em alguns casos (Jogos Olímpicos de Inverno de Beijing 2022, por exemplo), evoluindo em soluções desta natureza para os próximos Jogos Olímpicos Paris 2024”.



Sistema de grafismo da FIFA baseado em Enhanced Football Intelligence / Foto: Reprodução/FIFA

No Globoplay a aposta foi uma transmissão de jogo alternativa por dia com o Tiago Leifert, que esteve aberta para não assinantes, e que foi distribuída de simultâneo no Sportv2 e no **ge**. “Já os assinantes do Globoplay + Canais ao vivo tiveram acesso à transmissão do Sportv de todos os jogos em 4K, além do multiângulo, oferecendo a possibilidade de assistir a lances decisivos e polêmicos das partidas por meio de seis a oito câmeras com ângulos diferentes”.

Este foi um dos grandes diferenciais da Globo, transmitir com CDN próxima em *simulcast* a Copa do Mundo para todas as afiliadas pelo Globoplay, permitindo entregar publicidade local em todas as praças. Por outro lado, em complemento à oferta do Sportv, o Globoplay realizou uma transmissão alternativa por dia com Tiago Leifert. “Foram 22 jogos durante a Copa do Mundo, com uma linguagem leve e descontraída, que foram exibidos também no Sportv2 e no **ge**”, explicou a Globo.

Para gerar sensação de proximidade, a Globo montou um estúdio especial 270° que, segundo a emissora, foi idealizado para “promover uma imersão na cultura catari através da “caixa mágica”. A partir de imagens de três câmeras em alta definição instaladas no *Souq Waqif*, tradicional mercado de Doha, foram criados

efeitos visuais exibidos em painéis de Led ao fundo do cenário, gerando a sensação de que o estúdio estava realmente no local do evento. Os dois países se interligam de forma dinâmica recheando a nossa cobertura com uso intensivo de computação gráfica e com técnicas de holografia”.

Ainda foi utilizada Realidade Aumentada (RA) para ampliar a conexão Brasil-Qatar, “em que os jogadores puderam atravessá-lo, a partir de projeções de imagens que utilizam a técnica de realidade aumentada. Localizado nos Estúdios Globo, na zona oeste do Rio de Janeiro, o local teve 20 horas de operação diária ao longo de todo o evento, sendo o cenário para os jogos da TV Globo, transmitidos do Brasil, e para programas como o ‘Central da Copa’ e o ‘Esporte Espetacular’ da TV Globo, e para o ‘Seleção Qatar’, do Sportv”.

Raymundo Barros, diretor de Estratégia e Tecnologia da Globo e Conselheiro da SET, afirmou que a Globo “entregou uma cobertura disruptiva a partir de soluções que impactam diretamente a experiência do usuário. Nosso objetivo foi promover uma imersão dos brasileiros na Copa, fazendo com que eles se sentissem dentro dos estádios e dos ambientes cataris, curtindo cada detalhe desse evento grandioso. Para isso, criamos janelas virtuais que aproximaram o Brasil do Qatar, dando a sensação de que estávamos em Doha”.



Sportv Land no Roblox / Foto: Reprodução

A empresa informou que, conectado ao movimento de transformação digital da Globo, o **ge** evoluiu em soluções proprietárias e ampliou a sua oferta interativa multiplataformas com uma cobertura 360. “Um dos grandes destaques foi a evolução do tradicional Tempo Real. Nele, o torcedor teve acesso às estatísticas, vídeos dos melhores momentos, cards de comemoração de gols e foto dos principais jogadores. Entre as novidades, um campo virtual mostrou, ao vivo, onde estavam

acontecendo os principais lances de cada partida”.

O canal também preparou uma divertida experiência hospedada no Roblox. Dentro do universo da ‘sportv Land’ foi possível competir e conseguir moedas disputando jogos como ‘Altinha’, ‘Cabeceio’

e ‘Caça às Estrelas’; e utilizá-las ao participar de experiências como a ‘Roda-Gigante’ e comprar um lanche no ‘Food Truck’. Ainda foi possível sentir-se um cinegrafista, comandando a câmera do estúdio do Sportv.