

El proyecto COPA EUROPE liderado por Worldline crea un entorno tecnológico en el deporte y los eSports

Worldline [Euronext: WLN], líder europeo en medios de pago y servicios transaccionales, lidera el proyecto COPA EUROPE bajo los auspicios de la Comisión Europea (Dirección General de Redes de Comunicación, Contenido y Tecnologías), cuyo propósito es el desarrollo de nuevas tecnologías para la generación, distribución y consumo de contenidos digitales avanzados y personalizados en el ámbito de los deportes y los eSports

COPA EUROPE va a implementar una infraestructura basada en la nube para recopilar, alojar, transcodificar (adaptar a diferentes formatos de codificación) y distribuir contenidos digitales de eventos deportivos europeos. La plataforma abarcará todos los servicios, componentes básicos necesarios y conectividad 5G para proporcionar un servicio de extremo a extremo, incluyendo la generación colaborativa de los contenidos y su distribución multicanal desde cualquier lugar en formatos interactivos de alta calidad.

Gracias a la tecnología blockchain, tanto los profesionales de la retransmisión deportiva como los aficionados a los deportes y los eSports estarán en el centro del proceso de toma de decisiones de la compra/venta de contenidos, acordando las condiciones de forma ágil, automática y transparente, y manteniendo la opción de darse de baja en cualquier momento. De esta forma se asegura la compensación inmediata acordada con los autores de los contenidos, preservando sus derechos de propiedad sobre los mismos.

COPA EUROPE también va a utilizar tecnologías de Inteligencia Artificial para generar contenido personalizado adaptado a las preferencias y necesidades de los usuarios, lo que permitirá a los proveedores europeos de contenidos proporcionar más y mejores productos que conduzcan a la expansión de su base de suscriptores gracias a servicios de mejor calidad y, como resultado, mayores retornos de la inversión.

Además, en el caso particular de los eSports, COPA EUROPE recurrirá a las tecnologías de narrativa transmedia para la distribución de historias a través de múltiples canales, complementarios a los medios narrativos, para crear una experiencia de entretenimiento unificada y completa que sea mucho más gratificante de experimentar que la suma individual de sus diferentes componentes.

Según Toni Paradell, R&D Manager en Worldline Iberia: "Nuestro proyecto tiene como objetivo llevar las tecnologías más avanzadas al sector de los deportes y los eSports. Somos sin embargo conscientes de los tiempos muy difíciles que atraviesan los sectores del ocio, la cultura y el deporte, pero precisamente tal situación nos motiva aún más a trabajar codo con codo con todos los actores relevantes en la ambición de COPA EUROPE de contribuir a la activación y recuperación de estos sectores".

Datos de contacto:

Jennifer
620059329

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

Categorías: [Internacional](#) [Juegos](#) [E-Commerce](#) [Otros deportes](#) [Innovación](#) [Tecnológica](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>