



# EA Sports y LaLiga

Agencia: Katapult | Producción: Hi-End

LaLiga, junto con EA SPORTS, ha puesto en marcha, por primera vez, los premios Team Of The Season (TOTS), con el objetivo de premiar a los mejores jugadores del año de nuestra competición, y contó con Hi-End para crear un evento online de máxima calidad.

EA Sports es la filial de Electronic Arts que desarrolla videojuegos de deportes, entre los que se encuentra el famoso juego de fútbol FIFA, que cuenta con la licencia de la Federación Internacional de Fútbol (FIFA). Al final de la temporada de fútbol 2022 la Liga Española de Fútbol Profesional (LaLiga), asociación que integra a los clubes de Primera y Segunda División en España, puso en marcha, en colaboración con EA Sports, los premios Team Of The Season (TOTS), con el objetivo de premiar a los mejores jugadores del año de la competición de LaLiga en España.

valoración del juego FIFA de EA Sports, para crear el equipo ideal. Para la producción de esta gala Katapult, la agencia de comunicación de LaLiga, confió en Hi-End.

El planteamiento fue hacer un evento totalmente digital y en streaming, para

acercarlo más a la audiencia de EA Sports, constituida mayoritariamente por jóvenes fans del videojuego. Para ello, Hi-End creó con Unreal Engine un escenario que simulaba un campo de futbol en el que se integraban tres escenarios, uno con los presentadores de la gala, otro con un panel



Fueron un total de 15 los ganadores, entre porteros, defensas, centrocampistas y delanteros, seleccionados de entre más de 46 jugadores nominados, en un evento que se ha hecho por primera vez reconociendo a jugadores de LaLiga con el sistema de



de expertos que comentaban sobre los nominados y ganadores, y un el tercero se entregaban los premios a los ganadores. Los dos primeros escenarios se produjeron en falso directo, live to tape, mientras que el tercero, que simulaba la entrega de premios, se realizó grabando previamente a los nominados en croma recibiendo el premio correspondiente, con lo que los ganadores fueron insertados en postproducción a la hora de recibir el premio. De ese modo se pudieron mostrar los nominados en cada categoría y una vez anunciado el ganador se insertaba el video del ganador recogiendo el premio.

El programa se realizó íntegramente en el plató de Hi-End, un espacio perfectamente acondicionado, con un enorme set de croma de 18 metros de largo donde se colocaron los diferentes participantes y mobiliario necesario para vestir los diferentes escenarios. La producción contó con dos estaciones InfinitySet de Brainstorm, utilizando cuatro cámaras con tracking Stype RedSpy, una de ellas montada en una grúa.



Los escenarios virtuales se crearon utilizando Unreal Engine, consiguiendo que el producto final quedara totalmente televisivo, hiper realista y con una calidad totalmente broadcast. El reto fue conseguir que las texturas naturales de la hierba se fusionaran perfectamente con los elementos virtuales adicionales que eran claramente artificiales pero imprescindibles para crear la continuidad de los diferentes escenarios y su iluminación.

De cara a la producción final, uno de los InfinitySet de Brainstorm recibía dos feeds de cámara, incrustaba este feed sobre el fondo de Unreal Engine correspondiente utilizando su chroma key interno, mientras que el segundo InfinitySet recibía la señal de la grúa trackeada para los planos generales, para proporcionar las señales necesarias para la realización final.



“Para producir TOTS con EA Sports y La Liga en Hi-End hemos contado con el equipamiento de broadcast y técnicos especializados, junto con presentadores profesionales, así que el resultado final ha sido un programa televisivo a todos los efectos, que, aun emitiéndose en streaming, podría haber estado en cualquier parrilla de televisión tanto por contenido como por calidad técnica.”

**José María de Diego**  
Desarrollo de negocio, Hi-End