

LOS JUEGOS OLIMPICOS Y LA PUESTA AL DIA TECNOLOGICA

La tecnología ha ido tomando, en la organización de los JJOO, un papel cada vez más importante, debido por una parte al propio avance de la electrónica, informática y las telecomunicaciones, en todos los campos de la vida humana, y por otra a la cada vez más importante globalización del fenómeno olímpico, especialmente gracias a la televisión, que permite hacer llegar el acontecimiento olímpico a los más remotos lugares de la tierra y exige por otra parte, aprovechar al máximo los recursos tecnológicos disponibles para ello.

En el actual estudio de evolución de la tecnología, cuatro años, que es la duración de una Olimpiada, es un plazo larguísimo en el que se suceden cambios tecnológicos importantes. Por ello en cada edición de unos JJOO, la tecnología despliega unas nuevas facetas no vistas anteriormente. Al igual que los atletas participantes, parece que la Tecnología quiere también esforzarse y batir sus propios records.

Barcelona es también consciente de este reto y ha dedicado ya un gran esfuerzo en la planificación del papel de la tecnología en sus JJOO de 1992.

Se han identificado un total de 70 proyectos de tecnología que se han agrupado en 10 áreas para su mejor gestión y realización que son las siguientes:

1. Gestión empresarial.

En esta área se recogen todos los proyectos que incluyen funciones y necesidades relacionadas con la información económica, realización y control de proyectos, aprovisionamiento, mantenimiento, recursos humanos, ofimática, ayuda al diseño y documentación, que constituyen la base de información necesaria para la gestión del COOB '92, S.A. como Organización.

2. Gestión operativa.

En esta área se recogen los proyectos que satisfacen funciones y necesidades relacionadas con los servicios a proporcionar a la Familia Olímpica, acreditaciones, atenciones a la Familia Olímpica, hospedaje, servicios sanitarios, reserva de recursos, servicios e instalaciones, programación de acontecimientos, gestión del personal voluntario y entradas.

3. Gestión de resultados.

En esta área se incluyen todos los proyectos que recogen los resultados de las pruebas deportivas, producen la información estadística necesaria para los comentaristas de prensa, introducen clasificaciones y otros datos en la señal de TV, así como en los marcadores de los recintos y proporcionan datos de resultados a los sistemas de información.

4. Gestión de la información.

En esta área se recogen los proyectos que incluyen funciones relacionadas con la comunicación e información de todo lo que concierne tanto a la promoción y difusión de los Juegos Olímpicos como a los servicios, a proporcionar a la Familia Olímpica.

5. Hardware.

En esta área se agrupan los proyectos de diseño e instalación del hardware necesario para soportar los sistemas de información de los Juegos Olímpicos de Barcelona'92.

Los principales componentes se han agrupado configurando una arquitectura basada en:

Equipos centrales, que soportan: Sistemas de Gestión empresarial, Sistemas de Gestión operativa, Sistemas de Gestión de información.

Equipos locales, con sistemas descentralizadores para los sistemas de gestión de resultados e información de competiciones.

Equipos autónomos para Edición, Copia, Tratamiento de textos, etc.

6. Seguridad.

En esta área se agrupan los proyectos que proporcionarán a la Organización el soporte tecnológico necesario para cubrir las funciones de seguridad durante la organización y celebración de los Juegos Olímpicos, contemplándose el desarrollo de aplicaciones para la gestión de recursos así como el diseño e instalación de equipos y redes específicos.

En esta área se incluyen los proyectos que proporcionarán a la Organización la infraestructura de medios de transmisión, servicios y equipos necesarios para facilitar las comunicaciones dentro del ámbito olímpico y su conexión con el exterior, así como las radiocomunicaciones móviles y la radiolocalización y aviso de personas.

Se definen así un conjunto de redes funcionales que darán soporte a los servicios:

1. Red de telefonía (básica y avanzada).
2. Red de datos y textos.
3. Red de seguridad.
4. Redes de radiotelevisión (contribución, vídeo y audio, y red de distribución de televisión).
5. Redes de radiotelecomunicaciones (radio móvil y radiolocalización).

8. Organización.

En esta área se agrupan los proyectos de organización informática, de telecomunicaciones y electrónica necesarios para optimizar la coordinación de los proyectos de Tecnología, contemplando los aspectos de metodología y normas y el de puesta en marcha del soporte tecnológico.

9. Electrónica.

En esta área se agrupan los proyectos que proporcionarán a la Organización el equipamiento electrónico necesario para dar soporte a los Juegos en los campos de sonido, imagen y equipamiento de medición en puesta y cronometraje así como en el de instalación de diversos equipamientos como la de los puestos de comentaristas o la radio y televisión olímpica.

10. Proyectos especiales.

Esta área constituye una lista abierta y revisable de proyectos que, por su contenido, alcance y características de incorporación de nuevas tecnologías, afectan a proyectos incluidos en otros grupos y áreas y deben ser tratados independientemente.

Entre otras destacan la utilización de ayudas electrónicas actualizables por radio, la aplicación de la robótica, la utilización de tarjetas inteligentes, etc.

Aunque el colosal despliegue de medios tecnológicos que debe hacerse para dar soporte a unos J.J.O.O, sólo tiene una utilización durante unos pocos días, el esfuerzo necesario a realizar induce unos efectos duraderos en el entorno de la ciudad que los acoge. Podemos destacar entre otros beneficios tecnológicos, por ejemplo, el de la infraestructura de telecomunicaciones, ya que por este motivo se tendrán que

adelantar muchas inversiones previstas para más adelante, entre las que se puede citar: la torre de comunicaciones, la estación terrena de seguimiento de satélites, el cableado de fibra óptica, etc. Otro caso puede ser el incremento de "Know-How" y transferencia de tecnología que se producirán entre las empresas que desarrollen el software necesario para los Juegos Olímpicos, utilizando nuevas tecnologías y los equipos más modernos disponibles. No hay que olvidar tampoco las oportunidades que se abran a la creación de empresas de tecnología puesto que desarrollando estos proyectos especiales podran luego continuar su labor en el sector.

Josep Maria Vilà i Solanes