

## COMPETICIONES

# La NBA se alía con la plataforma Vidaa para impulsar el League Pass fuera de EEUU

La competición norteamericana de baloncesto ha alcanzado un acuerdo multianual para que el servicio esté disponible en algunos modelos de *smart tv* y alcanzar a una red de más de 20 millones de consumidores en Europa, Asia, África y Latinoamérica.

Palco23  
20 jul 2020 - 11:05



La NBA vuelve a dar gas al League Pass para impulsar sus audiencias fuera de Estados Unidos. La liga norteamericana de baloncesto ha alcanzado un acuerdo con Vidaa, empresa estadounidense especializada en sistemas operativos de *smart tv*, para impulsar su propia plataforma audiovisual. Los términos económicos no se han desvelado, pero sí que el contrato será multianual y empezará en 2020-2021.

El objetivo de esta alianza es impulsar el League Pass fuera de Estados Unidos, en los mercados de Europa, Asia-Pacífico, Oriente Próximo, Latinoamérica y África. La temporada pasada las ventas de este producto audiovisual aumentaron un 21% en estos mercados, aunque la organización no ofrece las cifras totales del número de

usuarios y visualizaciones. Por ahora, el servicio de Vidaa sólo estará integrado en televisiones de Toshiba y Hinense.

En enero de este año, Vidaa había anunciado su intención de lanzar una nueva versión de su plataforma audiovisual que incluía una nueva interfaz que mejorase la experiencia del usuario. Este es uno de los puntos fuertes que aprovechará la NBA, que en los últimos años ya había innovado introduciendo la compra fragmentada de paquetes de partidos y hasta minutos dentro de los mismos.

En España, donde los derechos audiovisuales están en manos de Movistar por 16 millones de euros anuales, el League Pass es una opción menos demandada. El operador aún está pendiente de renovar los derechos para las próximas temporadas en medio de la nueva estrategia audiovisual de la NBA dentro y fuera de Estados Unidos y después de que la liga nombrase a un nuevo director de derechos audiovisuales globales en enero.