



Luchando contra el “cliente WiFi pegajoso”

Investigadores del I3A terminan con éxito un proyecto sobre redes WiFi para solucionar el problema de domicilios con varios routers donde un dispositivo se “agarra” a uno de ellos

Se ha desarrollado una solución que permite a la red elegir la mejor opción en cada momento y no perder la conexión

Los traspasos entre un router y otro son muy rápidos: entre 30 y 80 milésimas de segundo. De esta manera, aplicaciones clásicas como la partida de Fortnite, una videoconferencia o un vídeo de YouTube no se interrumpen al moverse por el domicilio

Zaragoza, miércoles 2 de septiembre de 2020.- Después de 12 meses de trabajo, se han cumplido los objetivos del proyecto LVAP (Light Virtual Access Points, Puntos de Acceso Virtuales Ligeros), la búsqueda de **una solución** que evite algunos **de los problemas** que aparecen en nuestras **redes WiFi domésticas**, como quedarte sin conexión en medio de una **videoconferencia** de trabajo, perder una partida de un **videojuego** o la interrupción de un vídeo en YouTube.

Es habitual que en muchos hogares haya más de un punto de acceso WiFi (conocido como el “router”). Normalmente, tenemos un router que nos proporciona la operadora y, en muchos casos, añadimos otros para **mejorar la cobertura** en zonas lejanas de la casa.

Esto puede dar lugar a algunos problemas, como por ejemplo que el móvil se quede “pegado” o “enganchado” a uno de los router, aunque nos movamos por la casa y estemos más cerca del otro. Este problema se suele denominar “sticky client” o **“cliente pegajoso”**, porque nuestro dispositivo se “agarra” a uno de los router y **pierde la oportunidad de conectarse a otro más cercano**, que le daría mejor cobertura.

En el último año, [investigadores del grupo CeNIT](#) del Instituto de Investigación en Ingeniería de Aragón ([I3A](#)), junto a personal de Orange Labs, han trabajado para desarrollar una solución que **permite a la red elegir el mejor router en cada momento**. Y, además, los traspasos entre un router y otro son muy rápidos: entre 30 y 80 milésimas. De esta manera, ni la partida de Fortnite ni el vídeo de YouTube se interrumpen si me muevo de la sala de estar al dormitorio.



La crisis del COVID-19 ha obligado a los investigadores a utilizar soluciones imaginativas, ya que era imposible desplazarse al laboratorio para mover físicamente los dispositivos Wi-Fi.

Fotografía:

Reunión en París en junio del año pasado.

Contacto:

José M^a Saldaña

Grupo de investigación CeNIT-I3A

jsaldana@unizar.es

976 762 698

635 802 724

Melania Bentué

Comunicación I3A

mbentue@unizar.es

976 76 27 57

616 408 339