

# Global Entertainment & Media Outlook 2019-2023

Personalización: Situando el “yo” en el entretenimiento y los medios



**Proyecciones de crecimiento global**  
de la industria de entretenimiento y  
medios. Información para 14 segmentos  
y 53 territorios del mundo.



Escanea el código y  
descarga el estudio



Escanea el código y  
conoce cómo acceder a  
datos detallados por  
segmentos y países



# Perspectivas globales de la industria de Entretenimiento y Medios (E&M)

Participación de segmentos digitales en los ingresos totales de la industria (%)

53% 2018 63% 2023



### 4G y 5G

Representarán en el 2023 más del 90% de las suscripciones móviles de 32 países.

Ingresos anuales (Billones de dólares)



Participación por segmento en el ingreso total de la industria y crecimiento proyectado (2018 - 2023 CAGR%)



### Conexión a internet

29.9% 2018 5.9% 2018 - 2023 CAGR



### Publicidad en Internet

12.3% 2018 9.5% 2018 - 2023 CAGR



### TV tradicional y video en casa

11.6% 2018 0.7% 2018 - 2023 CAGR



### Business-to-business (B2B)

8.9% 2018 2.7% 2018 - 2023 CAGR



### Periódicos y revistas

8.5% 2018 2.3% 2018 - 2023 CAGR



### Publicidad en televisión

7.5% 2018 1.5% 2018 - 2023 CAGR



### Videojuegos y e-sports

5.4% 2018 6.5% 2018 - 2023 CAGR



### Cine

2.0% 2018 4.4% 2018 - 2023 CAGR



### Servicios OTT (Over the Top)\*

1.7% 2018 13.8% 2018 - 2023 CAGR

\*Servicios de transmisión a través de internet



### Realidad Virtual (VR)

0.1% 2018 22.2% 2018 - 2023 CAGR

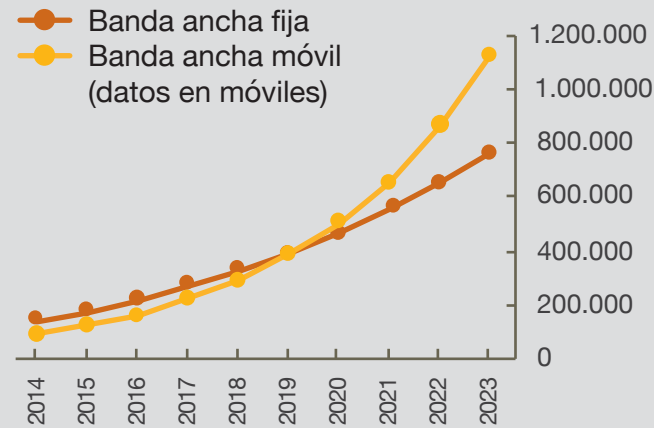
Libros: (5.6%; + 1.2% CAGR)

Música, radio y podcasts: (4.6%; + 3.2% CAGR)

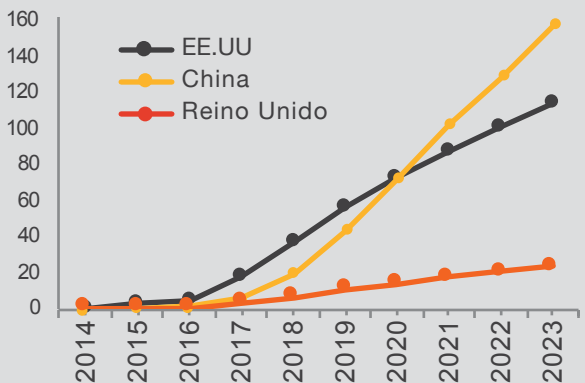
Publicidad exterior (Out-of-home): (1.8%; + 3.3% CAGR)

Participación en 2018; 2018 -2023 CAGR)

## Consumo de internet (miles de millones de MB)



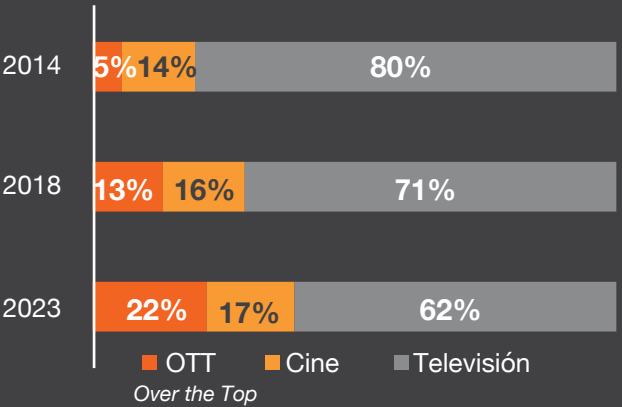
## Top 3 de mercados de smart speakers por número de dispositivos (mn)



## Acciones a tener en cuenta en la industria de E&M

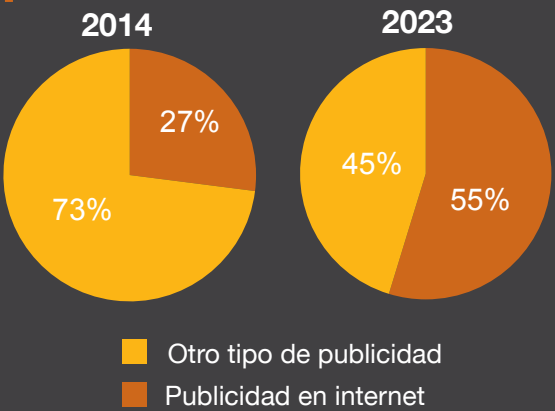
- 1. Conoce tus consumidores**  
Busca nuevas metodologías de recolección de datos.
- 2. Evolucionar tu negocio**  
Sé ágil y actúa rápido.
- 3. Construye tus capacidades**  
Expande tus potencialidades y atrae talento multidisciplinar.
- 4. Enfócate en la experiencia del cliente**  
El contenido debe ser de fácil acceso, personalizado e irresistible para cada persona.
- 5. Entiende que el contexto es el rey**  
Adelántate a los desarrollos tecnológicos, competencia y regulaciones.

## Market Share de entretenimiento audiovisual (participación en los ingresos %)

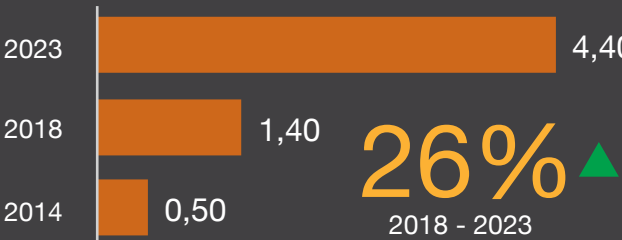


## Ingresos por publicidad en internet vs. ingresos de otro tipo de publicidad

Participación en los ingresos totales (%)



## Consumo global de datos (2014-2023) (mil billones de MB)



## Videojuegos y E-sports

Son los principales impulsores de los ingresos de Realidad Virtual, representaron el 53% del total de los ingresos del segmento en el 2018.

## Nuestros servicios

- Estrategia de Transformación Digital
- Automatización de procesos (RPA)
- *Data & Analytics*
- Oficina virtual de proyectos (*Cloud Projects*)
- Ciberseguridad
- Revisión de riesgos y controles en ERPs
- Agilidad Empresarial
- Software Affinity (Contable) & Ngsoft (Nómina)
- Centro de conocimiento y Experiencia
- Aplicaciones empresariales SAP
- Estrategia y planeación de la cadena de suministro
- Consultoría tributaria virtual
- Estatuto tributario (versión digital)

## Contáctanos

### **Giovanni Molina Castaño**

Socio, líder de TMT en Colombia  
giovanny.molina@pwc.com  
(+571) 634 0555 Ext. 10224

### **Jorge Mario Añez**

Socio, Advisory services  
jorge.anez@pwc.com  
(+571) 634 0555 Ext. 11205

### **Mauricio Arias**

Socio, Advisory services  
mauricio.arias@pwc.com  
(+571) 634 0555 Ext. 11216

