

# 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



**pwc**



## 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

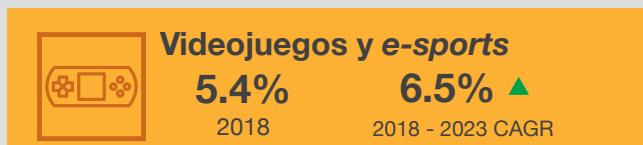
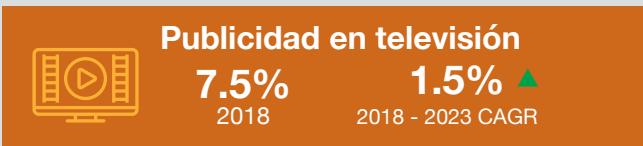


4G y 5G

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



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



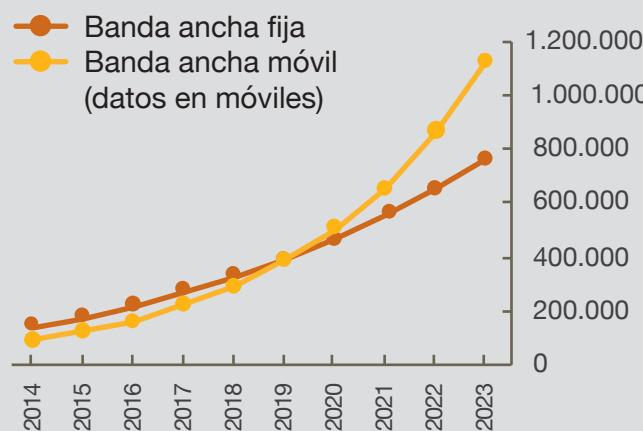
Libros: (5.6%; + 1.2% CAGR)

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

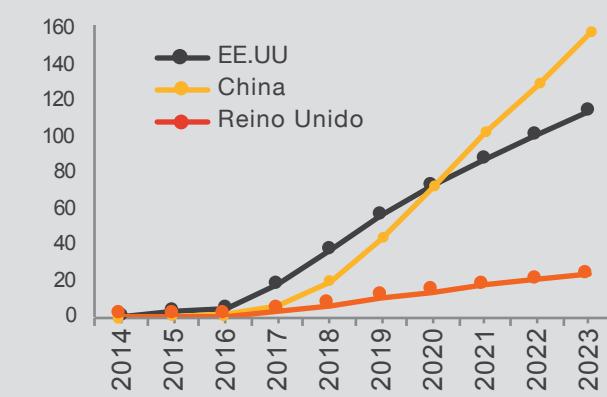
Publicidad exterior (Out-of-home): (1.8%; + 3.3% CAGR)

Participación en 2018; 2018 - 2023 CAGR)

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



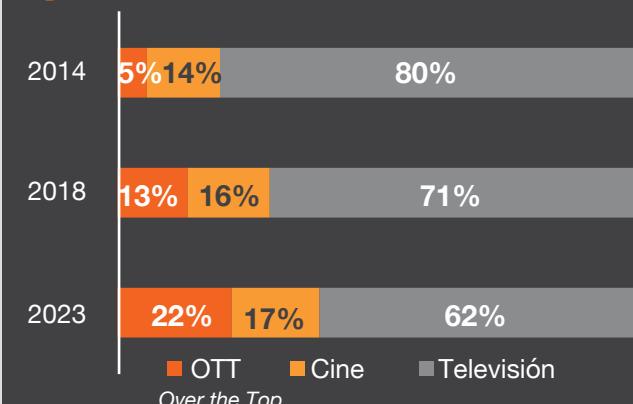
### Top 3 de mercados de smart speakers por número de dispositivos (mn)



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

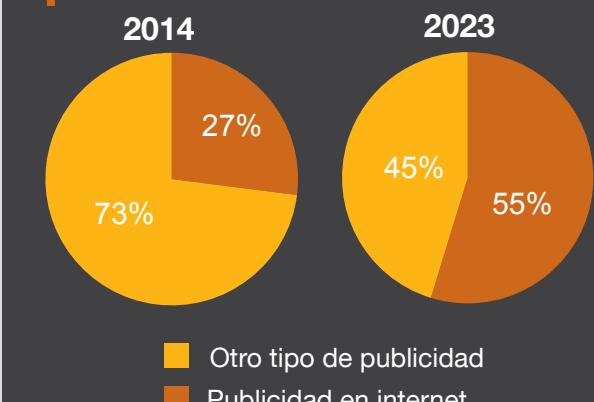
1. **Conoce tus consumidores**  
Busca nuevas metodologías de recolección de datos.
2. **Evoluciona tu negocio**  
Sé ágil y actúa rápido.
3. **Construye tus capacidades**  
Expande tus potencialidades y atrae talento multidisciplinario.
4. **Enfócate en la experiencia del cliente**  
El contenido debe 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](mailto:giovanny.molina@pwc.com)  
(+571) 634 0555 Ext. 10224

### **Jorge Mario Añez**

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

### **Mauricio Arias**

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

