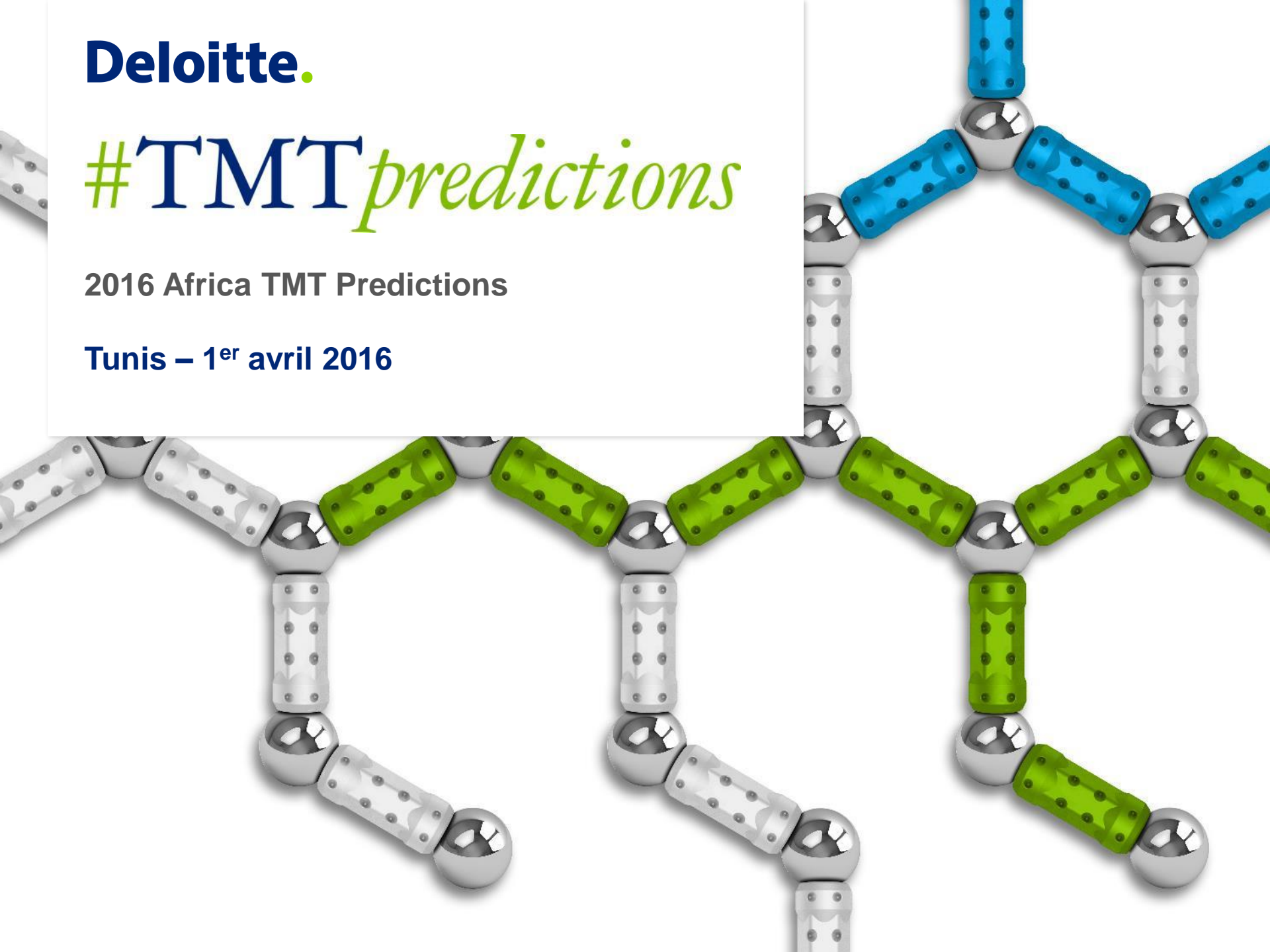


Deloitte.

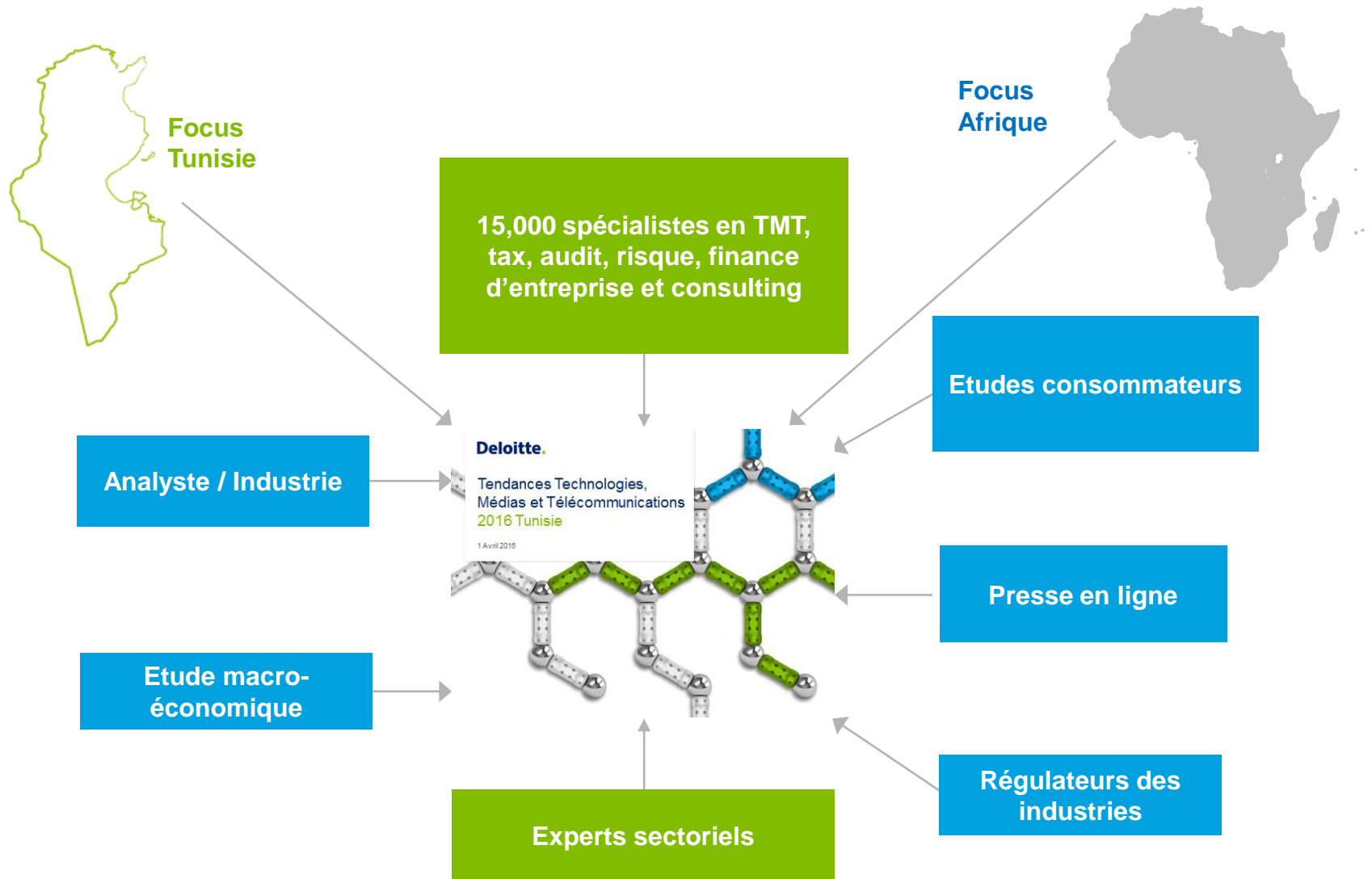
#TMT *predictions*

2016 Africa TMT Predictions

Tunis – 1^{er} avril 2016



Méthodologie des 'TMT predictions'



'TMT predictions 2016' – Focus Tunisie

Enquête 2016 sur les usages numériques en Tunisie (Incluant des sondages d'opinions via diverses plateformes).



Échanges avec des acteurs tunisiens du secteur des TMT (régulateurs, opérateurs, experts).



Avis d'Experts Deloitte dans le domaine des TMT.

Retour sur les TMT Predictions 2015

1 Les objets connectés, marché prometteur pour 2015



4 Les batteries de Smartphone: une amélioration mais pas de révolution



Le marché des smartphones, un marché de renouvellement

2 Le BtoB constituera un des premiers débouchés pour le secteur de la technologie



5 La vidéo en ligne n'est pas prête de remplacer les chaînes TV



8

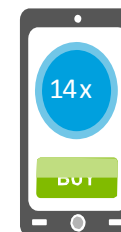
L'accès au haut débit continue à se développer mais très inégalement



3 Le « Click and Collect » très prometteur en Afrique



6 La génération Y, peu dépensière, effectuera ses principaux achats de contenus numériques



9

Les paiements mobiles en magasin vont (enfin) décoller

Tendances 2016

Technologies



Les fans de PC ne sont pas ceux que l'on croit



En 2016, *les membres les plus jeunes de la Génération Y (les 18-24 ans)* **posséderont ou auront l'intention d'acheter un PC, plus que toute autre tranche d'âge.** En 2015, *dans les marchés matures,* **plus de 85% d'entre eux ont eu accès à un PC.**

Les 18-24 prônent la complémentarité plutôt que la substitution



Il ne voit aucun inconvénient à avoir un ordinateur portable sur les genoux et un smartphone à la main

Le PC est toujours privilégié pour



jouer à des jeux vidéo



regarder des films



créer/ éditer du contenu



streamer ou télécharger du contenu



faire des opérations bancaires



effectuer des achats



travailler/étudier

En Tunisie la tendance semble se confirmer

82% **85%** des répondants de 18 à 24 ans déclarent avoir eu accès à un smartphone et **82%** à un PC en 2015.

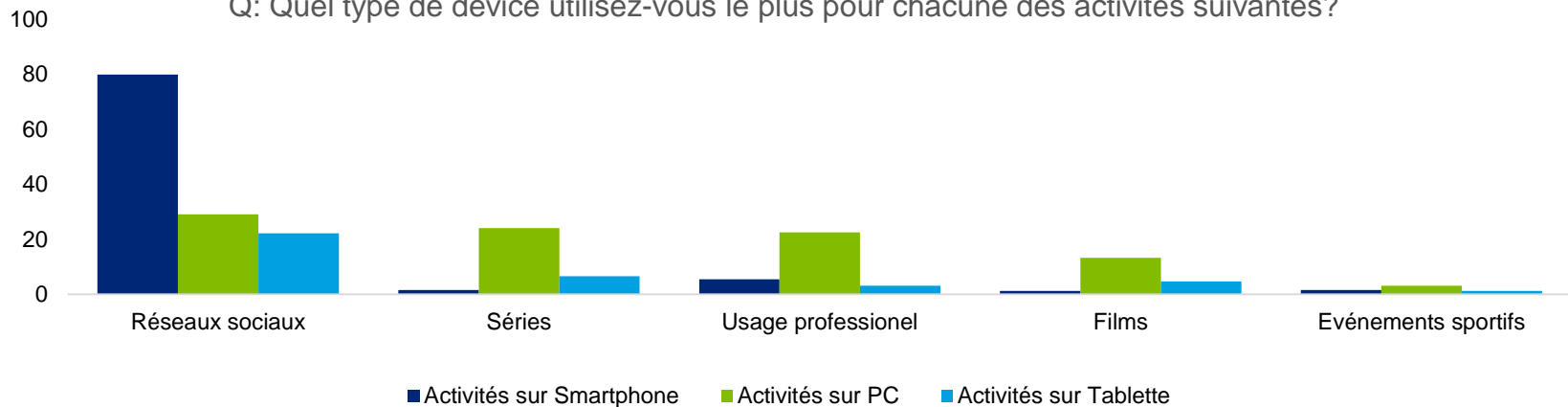


69% vs 35 %

69% d'intention d'achat de Smartphone sur 2016 contre 35% pour le PC

Usage par types d'équipement

Q: Quel type de device utilisez-vous le plus pour chacune des activités suivantes?



Touch commerce: La solution pour un paiement mobile rapide et simple

Les défis du mobile shopping



De nombreuses informations requises



Difficulté d'entrer des informations sur un écran tactile



80% d'abandon de panier dans le commerce mobile



9% effectuent des achats, parmi ceux des qui naviguent sur des sites/applications de e-commerce de manière hebdomadaire, dans les marchés développés.

Régler ses achats du bout des doigts

D'ici fin 2016, le nombre d'utilisateurs de solutions de paiement mobile rapide devrait *augmenter de 150%* pour atteindre



Réduire le délai de paiement à quelques secondes

Selon notre enquête sur les Usages Mobiles

Le principal challenge des sites marchands sera d'augmenter le taux de transformation qui reste relativement bas

50 millions

d'utilisateurs réguliers



La majorité des transactions effectuées via paiement mobile rapide *sont le fait de solutions intégrées nativement dans le système d'exploitation de l'appareil.*

Mais il peut s'agir également de solutions déployées par un service de paiement externe.

Dans tous les cas, le paiement est l'affaire d'un ou deux mouvements de doigt.

Graphène: le futur s'écrit maintenant

En 2016, le marché du graphène devrait frôler les

10 millions de dollars



alors que les dépenses en R&D se chiffreront en

centaines de millions de \$

Le graphène est un *feuillet constitué d'une seule couche d'atomes de carbone*, il est *un million de fois plus fin qu'un cheveu humain* et *plus solide que l'acier*

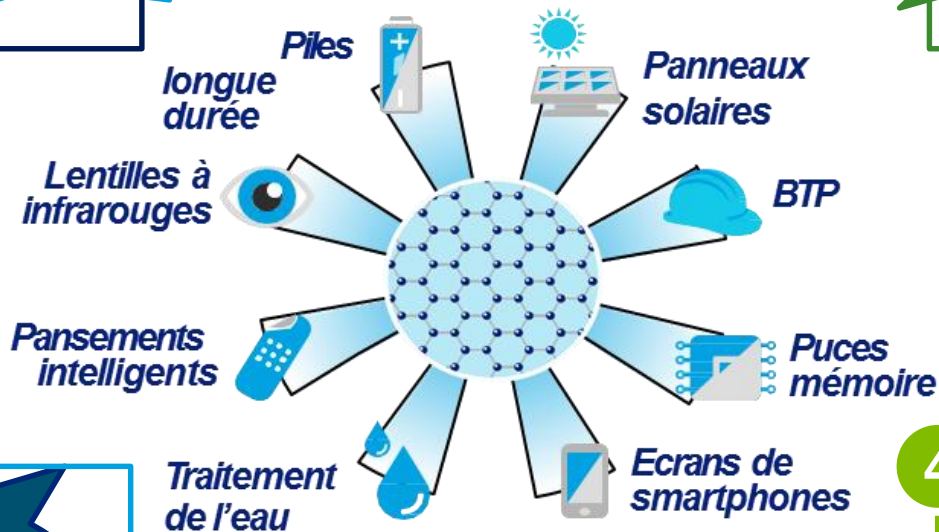


Graphène: le futur s'écrit maintenant

1

Flexible
Produire en grande quantité, sous multiples formats

Principaux défis



3

Robuste

2

Transparent
Atteindre un niveau élevé de pureté

4

Imperméable

Tendances 2016

Télécommunications



Les smartphones aussi ont plusieurs vies

D'ici à fin 2016

120 millions

de smartphones seront échangés ou revendus par leurs propriétaires. Un marché valorisé à

17 Mds de \$



c'est **80 millions de smartphones** de plus qu'en 2015 (**11 milliards de \$**).

7% seront des smartphones d'occasion (+2% VS 2015).
du total des ventes de smartphones

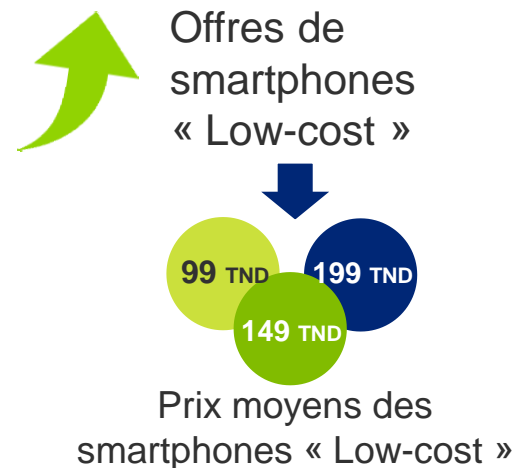
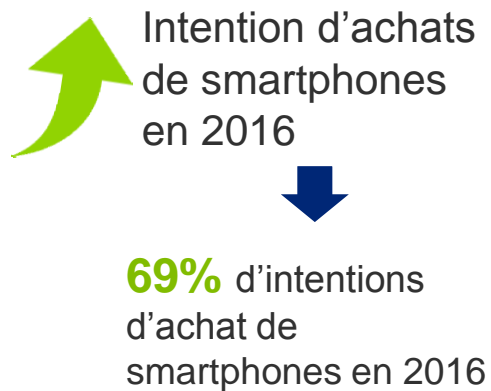
Pourquoi revendre son smartphone ?



Les smartphones d'occasion en Tunisie

Le marché des smartphones devrait continuer de croître en 2016

3 principaux leviers pour l'augmentation de la pénétration des Smartphones en Tunisie



Enquête Tunisie :

20%

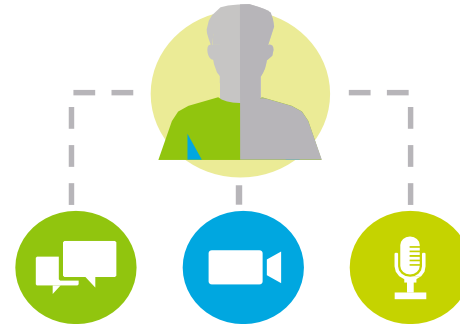
Des sondés déclarent avoir revendu leur Smartphone en 2015

Quand la data laisse sans voix

En 2016,

26%

Des détenteurs de smartphones ne passeront plus d'appels en voix



Les utilisateurs « data only » sont des consommateurs qui se servent exclusivement de la data (via les réseaux internet mobile) sur leur smartphone

Les raisons du déclin de la voix

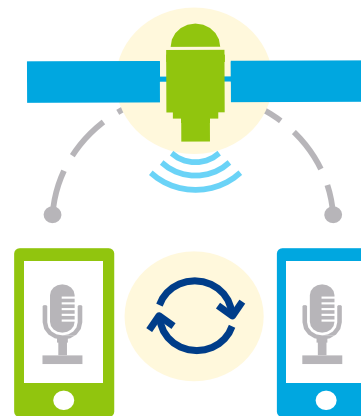
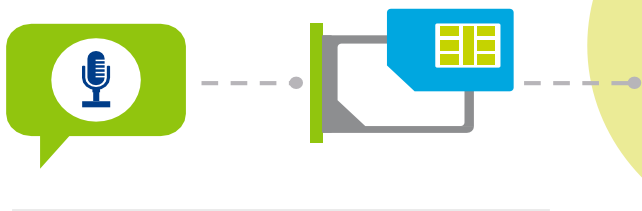
- ✓ Popularisation des applications pour communiquer sans passer par la voix
- ✓ Plus besoin de répondre immédiatement
- ✓ Possibilité d'utilisation du Wifi en l'absence de couverture 3G/4G

Les appels en 4G montent en puissance

D'ici à fin 2016,

100 opérateurs
téléphoniques

dans le monde **proposeront au moins un service de VoLTE**, soit deux fois plus que fin 2015 et six fois plus qu'au début de l'année 2015.



La VoLTE/VoWiFi, kesako ?

Une technologie permettant de passer des appels via le réseau 4G/LTE (ou le WiFi) d'un opérateur (sans passer par une app).

Environ

300 millions

de consommateurs **auront accès à la VoLTE et/ou la VoWiFi d'ici à fin 2016**, soit le double du volume prévu pour début 2016 et cinq fois plus que début 2015.

Le développement de la 4G en Afrique et en Tunisie



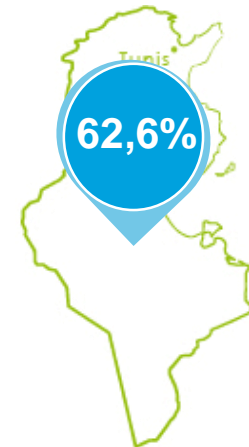
51 opérateurs dans **28 pays** en Afrique proposent la 4G
Le taux de pénétration ne dépasse pas **1%**

50 pays en Afrique seront dotés de la technologie 4G qui sera utilisée par **6%** des abonnés à l'internet mobile.

Le premier service commercial VoLTE a été lancé en **Avril 2015** en **Afrique du Sud** par **Vodacom**

Smile a lancé la VoLTE en **Uganda, Tanzanie** et au **Nigeria** à la fin de l'année 2015

En **Tunisie**, le lancement de la 4G promet la vulgarisation de l'offre internet haut-débit avec des services spécifiques



Taux de pénétration de l'internet mobile en décembre 2015

Partage de photos : vers l'infini et au-delà

En 2016,

2 500 milliards

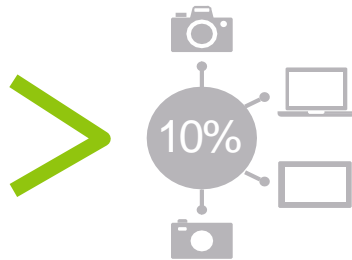
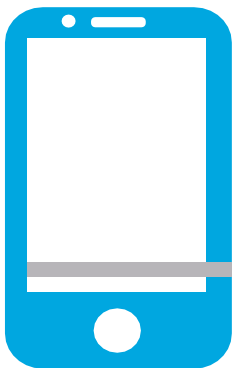
de photos seront partagées ou stockées en ligne.

C'est **15% de plus qu'en 2015**.

Les trois-quarts de ces photos seront partagées et le reste sauvegardé dans le Cloud.

Plus de

90% de ces photos seront prises depuis des smartphones



et 10% prises à partir d'appareils photo numériques, de tablettes ou encore d'ordinateurs portables.



Les raisons du décollage

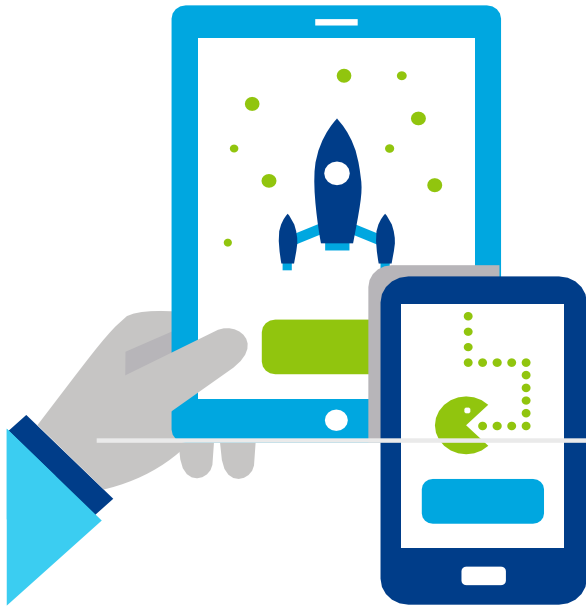
- ✓ simplification des options de mise en ligne/partage
- ✓ augmentation des débits
- ✓ omniprésence des smartphones
- ✓ sauvegarde des photos sur le cloud
- ✓ amélioration des capteurs photo des smartphones
- ✓ nombreuses applis de partage

Tendances 2016

Médias



Jeux vidéo : le mobile, leader mais moins lucratif



En 2016, nous anticipons que le mobile deviendra la première source de revenus pour les éditeurs de jeux avec un chiffre d'affaires estimé à

35 milliards de \$

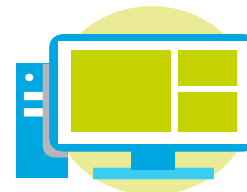
un volume en hausse de **20 % par rapport à 2015**

Le montant annuel moyen
**versé par les joueurs
sur le mobile** **20\$**
sera d'environ

1,75 milliard

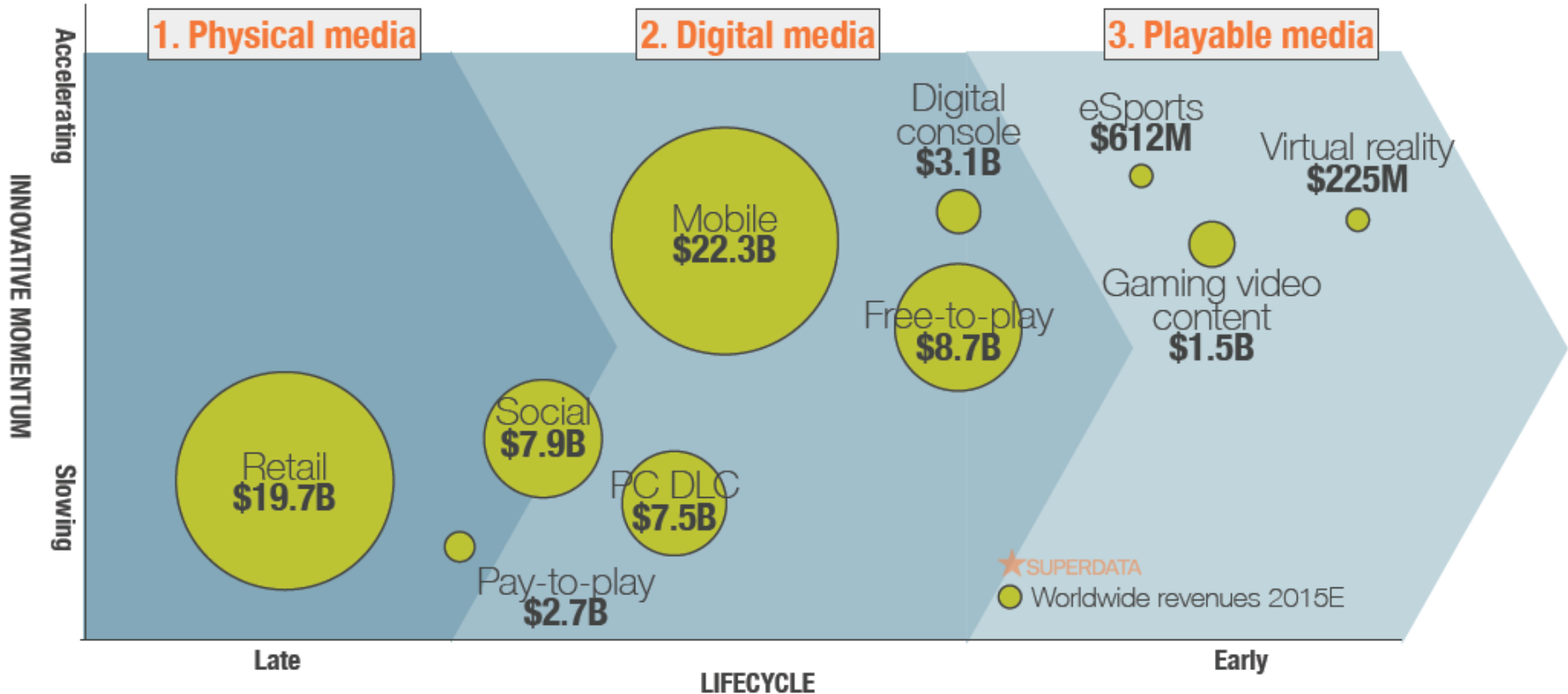
d'appareils mobiles (smartphones et tablettes) seront utilisés régulièrement pour jouer d'ici à fin 2016

contre **50 dollars pour les jeux PC** et **145 dollars pour les jeux sur consoles**



Jeux vidéo : le mobile, leader mais moins lucratif

Un marché du Gaming représentant \$ 75B et allant vers le Digital et le Mobile Gaming.



Source: Global Market Reports – 2015 – SuperData Research

Jeux vidéo : le mobile, leader mais moins lucratif

En termes de revenus, les jeux mobiles ne cannibaliseront pas à moyen terme les jeux sur console et de PC: les trois plates-formes coexisteront

1 Taille de la base clients



1,75 milliards de smartphones et tablettes utilisés pour jouer à des jeux



600 millions qui jouent à des jeux sur PC



200 millions pour les consoles de jeux

2 Barrières à l'entrée

Jeux sur PC ou console: 10 millions \$ pour produire
10 millions \$ pour commercialiser
Des années pour développer
17,000 titres disponibles

Jeux mobile: Faible barrières à l'entrée
Création en quelques heures
800.000 titres disponibles

3 Le business model

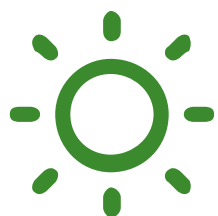
Freemium: téléchargement gratuit, le contenu supplémentaire est facturé.

Les jeux mobiles en Afrique, un marché prometteur

En Afrique...

Le nombre de smartphones en Afrique devrait atteindre d'ici 2017

350 Millions.



En 2016, nous prévoyons que les éditeurs de jeux mobiles, encouragés par cette croissance, se positionneront sur le marché africain avec près de

400 millions d'utilisateurs

estimés de jeux sur mobile sur le continent.

En Tunisie...



des répondants à notre enquête affirment préférer le smartphone pour les jeux vs. consoles, PC ou tablettes.

54%

Téléchargements gratuits

57%

VS

Téléchargements payants

6%

Répondants ayant téléchargé plus de 5 applications mobiles sur les 12 derniers mois.

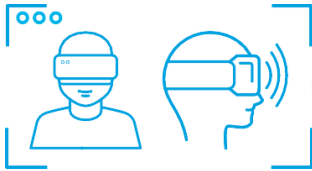
Réalité virtuelle : la niche qui valait un milliard

Le business de la réalité virtuelle (RV) engrangera pour la première fois

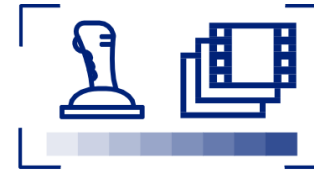
1 milliard de dollars

700 millions en 2016, dont et 300 millions

issus de la vente de matériel

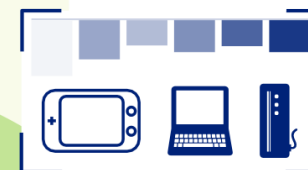


issus des contenus



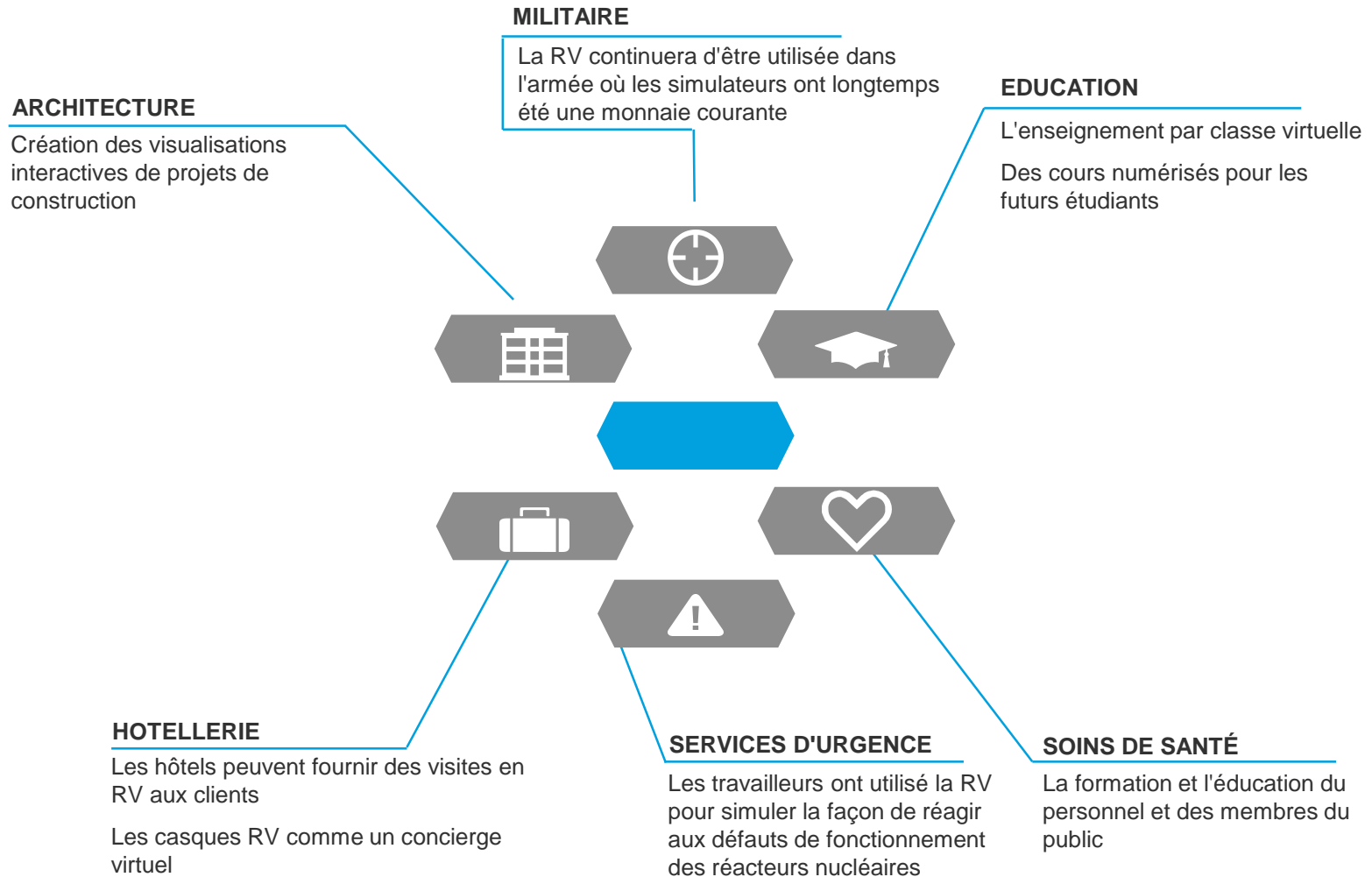
Nous estimons que *2,5 millions de casques* et *10 millions de jeux* seront vendus.

La RV sera principalement utilisée dans le domaine des *jeux vidéo* sur smartphones, tablettes, consoles de jeux ou PC.



Réalité virtuelle : la niche qui valait un milliard

Une année d'expérimentation des applications B2B



Synthèse des Prédictions 2016

1 Les fans de PC ne sont pas ceux que l'on croit



4 Les smartphones aussi ont plusieurs vies



7 Partage de photos : vers l'infini et au-delà



2 Régler ses achats du bout des doigts



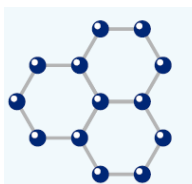
5 Quand la data laisse sans voix



8 Jeux vidéo : le mobile, leader mais moins lucratif



3 Graphène: le futur s'écrit maintenant



6 Les appels en 4G montent en puissance

9 Réalité virtuelle : la niche qui valait un milliard



www.deloitte.tn

Panel d'échange

Industrie du gaming en Tunisie Enjeux et Opportunités



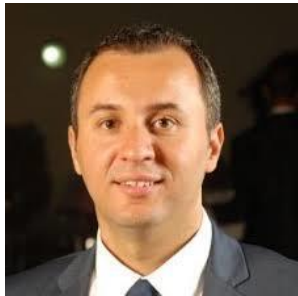
Malte, un exemple de pays qui est devenu un acteur majeur de l'industrie du Gaming ...

- **Hub du Digital Gaming en Europe.**
- L'industrie emploie **10k** personnes pour une population de moins de **500k** habitants.
- Premier Pays Européen à mettre en place un **cadre réglementaire** spécifique à l'industrie du Gaming depuis 2004.
- **Une stratégie nationale** spécifique à l'industrie du Gaming définie en 2012 et englobant le cadre juridique et fiscal, le développement des compétences et de l'écosystème du Gaming:
 - **Une autorité de régulation** du Gaming
 - **Un institut du Digital Gaming** depuis 2013 formant les différentes compétences de l'industrie du Gaming.
 - Des **mécanismes de financement et d'accompagnement** des startups.
- Une **infrastructure TIC** favorable
- **Une capitalisation** sur les industries du Film et du Gambling déjà développées à Malte.



Interviendront dans le panel...

Elyes Jeribi
Directeur Exécutif
Smart Tunisia



Dhia Ben Letaifa
Directeur Exécutif
Intilaq



Modérateur

Samia Chelbi
CEO
NetInfo



Walid Sultan Midani
Founder & CEO
Digitalmania



Khalil Zahouani
CEO
DotIT



Ahmed Cheikhrouhou
Co-founder & Président
Polysmart



Deloitte.