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

En 2015,
2,5 milliers de milliards
de photos seront partagées sur le réseau
C'est **75% de plus qu'en 2015.**
Les photos sont de plus en plus partagées et le reste lauréat(e) dans le Cloud.

Plus de
90% de ces photos seront prises depuis des smartphones

90% des photos sur smartphones
> 10% photos sur appareils photo

et 10% photos sur appareils photo numériques, de tablettes, ou encore d'ordinateurs portables

Les raisons du décollage
- simplification des usages de mise en ligne/partage
- omniprésence des smartphones
- ambitions des constructeurs
- renforcement après de partage

L'e-sport : bientôt prêt à jouer dans la cour des grands ?

Le volume du chiffre d'affaires mondial généré par l'e-sport atteindra les
500 millions de $
en 2016, en hausse de 25% depuis 2015 (800 millions de $)

Le nombre de spectateurs réguliers et occasionnels pourrait représenter près de
150 millions de personnes

L'e-sport va devenir de plus en plus populaire au point d'attirer autant de personnes que les grandes rencontres sportives traditionnelles.

Les appels en 4G ou Wifi montent en puissance

D'ici à fin 2016,
100 opérateurs téléphoniques
dans le monde *proposeront au* moins un service VoLTE/VoWiFi, alors qu'ils étaient au total 35 en 2015 et au moins 10 au début de l'année 2015.

La VoLTE/VoWiFi, kesako ?
Une technologie permettant de passer des appels via le réseau LTE (4G) ou WiFi (Fi-Fi) en l'opérateur bons passer par une appli.

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

Réalité virtuelle : la niche qui valait un milliard

Le business de la réalité virtuelle (RV) engrangera pour la première fois
1 milliard de dollars
en 2016, dont

700 millions
issus de la vente de matériel

Nous estimons qu'il *2,5 millions de casques + 10 millions de jeux* vendus cette année.

300 millions
issus des contenus

Le RV sera principalement *pour vidéos* dans le domaine du jeu sur smartphones, tablettes, consoles de jeux ou PC.

Et but ! 27 milliards d'euros pour le foot européen

Le *marché du football européen* va générer un chiffre d'affaires équivalent à
27 Mds €
entre 2014 et 2017, soit 7 milliards de plus que sur la période 2011-2012.

Le cercle vertueux : plus un club génère des revenus, plus il peut

L'essentiel de la *croissance est soutenue par les cinq principaux leaders* (Angleterre, France, Allemagne, Italie et Espagne), la chiffre d'affaires atteindra de ce top five est d'environ
15,5 Mds €
soit 58% du chiffre d'affaires mondial en 2016-2017.

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

En 2016,
Les mobinautes les plus jeunes de la Génération Y (18-24 ans) **posséderont ou auront l'intention d'acheter un PC**, *plus que leurs aînés trouvés d'âge.*

Les 18-24 prônent la complémentarité plutôt que la substitution

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

Le PC est toujours privilégié pour
- *pour le jeu pour adulte*
- *organiser ses photos*
- *stocker ses documents*
- *faire des recherches approfondies*
- *rédiger des textes*
- *effectuer des achats*

Smartbiblioteca

Pas de sésame en vue pour la publicité mobile

D'ici à fin 2016,
Seule une minorité (0,3%) des utilisateurs d'appareils mobiles (smartphones et tablettes) aura téléchargé un ad-blocker

Les avantages des ad-blockers
- *dépendent des publicités générées visuellement*
- *bloquer des trouvés* (ou mieux) contenus de la trouvé
- *temps de chargement des pages accéléré*

Pourquoi sont-ils peu utilisés ?
- *pour l'apparente bon endommagement numérisement*
- *ils ne fonctionnent pas dans les apps et ne sont pas toujours gratuits*
- *ils ne supportent pas 100% des pubs*

Les technologies cognitives à l'assaut des solutions logicielles d'entreprise

D'ici à fin 2017,
plus de 80 des 100 plus gros éditeurs logiciels mondiaux (en termes de revenus issus de la vente de solutions de gestion technologies cognitives)

d'ici :
- 2015 : 1% du TOP 100
- 2016 : 5% du TOP 100
- 2017 : *lancement des logiciels faisant appel aux technologies cognitives* 10% du TOP 100

Les premières applications attendues en 2016 :
- Apprentissage automatique
- Traitement automatique des langues
- Reconnaissance vocale
- Architecture des fonctionnalités de base
- Production de connaissances de données
- Automatisation de tâches manuelles

Marché de la télévision US : l'érosion mais pas l'implosion

Si les États-Unis demeurent le pouls boursier mondial de la télévision avec 170 milliards de dollars de recettes, une érosion lente mais continue se profile pour 2016

Grand décrochage en 2016
- Le nombre de foyers mis, proposant un service payant progressera de *+1,2% en 2016* (+ 1,4 million)
- Le nombre de foyers ayant *coupé le câble* (cord cutting) *+ 4,6%*
- Le nombre de foyers ayant *par les opérateurs de pay-tv 18 ans et moins* (cord never) *+ 1,2%*

320 millions de $
par jour (+ 15 millions)

150 millions de $
par jour (+ 15 millions)

L'informatique au féminin : les raisons d'un désintérêt

D'ici à fin 2016,
25%
dans les pays développés, moins de 25% des postes dans le secteur de l'IT seront occupés par des femmes. *(Bien pire autant qu'en 2011)*

Les obstacles à franchir
- *mode supposément des femmes dans les formations et* (et non) *de l'emploi*
- *Bon bien les filles de paie*
- *Bon bien du process de recrutement*
- *Valorisation des talents féminins*
- *Mépriser de vous pesez en matière de recrutement et d'évolution professionnelle*

Pourquoi l'Est être optimiste
- *Plus de femmes occupent un poste de direction dans les entreprises de l'Est* (contre 5 dans l'ouest)
- *Le nombre de femmes qui se positionnent sur des postes dans l'IT augmente*
- *Les femmes n'ont jamais autant de pouvoir et de responsabilités*

Graphène : le futur s'écrit maintenant

En 2016,
le marché du graphène devrait tripler
10 millions de dollars

alors que les dépenses en R&D atteindront les
centaines de millions de $

Le graphène pourrait trouver de nombreuses applications
- *Lentilles à refroidissement*
- *Pansements intelligents*
- *Traitement de l'eau*
- *Peintures anti-salissures*
- *Écrans de smartphones*
- *Puces mémoire*

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

1 000 000 x

L'ultra haut débit met un pied sur l'accélérateur

D'ici à fin 2016, le nombre d'internautes à bonnes le monde dépassant d'un milliard équivalent à 10,6% de connectés
10 millions
SOHO : les zones de bureaux ne 10% servant des particuliers

Pourquoi on y croit :
- des appareils toujours plus gourmands en bande passante
- accessibilité des offres
- déploiement accélé de la fibre technologie capable d'offrir de ces débits

Le nombre d'appareils connectés par personne devrait tripler
- le nombre d'applications compatibles croît
- de nouvelles technos émergent
- le marché que l'offre haut débit se déplace...

La demande pour des débits toujours plus élevés ne cesse d'évoluer

1 Gbits

Jeux vidéo : le mobile, c'est la santé ?

En 2016, nous anticipons que le mobile deviendra la première source de revenus pour le éditeurs de jeux avec un chiffre d'affaires de
35 milliards de $
en volume en hausse de *20 % par rapport à 2015*

Le montant annuel moyen *versé par les joueurs sur le mobile*
20$
sera d'environ
comre 50 dollars pour les jeux PC et 145 dollars pour les jeux sur consoles

1,75 milliard
d'appareils mobiles (smartphones et tablettes) seront utilisés régulièrement pour jouer d'ici à fin 2016.

Les smartphones aussi ont plusieurs vies

D'ici à fin 2016,
120 millions
de smartphones seront échangés ou revendus par leurs propriétaires, un marché valant à
17 Mds de $
140% C'est 80 millions de smartphones de plus qu'en 2015
10 millions de $

7%
du total des ventes de smartphones
soit des smartphones 2015 ≈ 17% VT 2015

Pourquoi revendre son smartphone ?
- 30% l'argent récupéré aide à la vente
- 25% le smiquidot de la vie de revente
- 4% *vente du possédait un modèle dernier (!)*

Régler ses achats du bout des doigts

D'ici fin 2016, le nombre d'utilisateurs de solutions de paiement mobile capable sans smartphone devrait tripler *augmenter de 150%* pour atteindre
50 millions
d'utilisateurs réguliers

Le montant moyen d'un paiement mobile
5 $

Réduire le délai de traitement des paiements pour nous engagés ne les ou plus bloqués
27% des Français ne sortiront pas sans leurs smartphones ou leur smartphone chaque semaine

Le montant moyen d'un paiement mobile
4%
Le coût moyen d'un paiement mobile pour terminal mobile

Le nombre de tickets vendus
le prix du ticket
Les ventes de boissons et confiseries
les options premium (3D et IMAX)
les revenus connexes comme la location de salles

Le calcul des recettes se base sur :

Les 5 plus gros films du box-office représentent environ 40% des recettes annuelles

Un retour à la normale après une année record pour l'exploitation cinématographique nord-américaine

Après une excellente année 2015, les recettes liées à la vente de billets de cinéma devraient progresser de 3% au Canada et aux États-Unis pour atteindre
10,6 Mds $
en 2016

Avec près de
1,3 milliard
d'entrées