

ESTADÍSTICAS MÓVILES ESENCIALES

Que todo emprendedor debe saber

Previsión Aplicaciones Móviles - Ingresos Brutos Anuales en todo el Mundo, en Billones

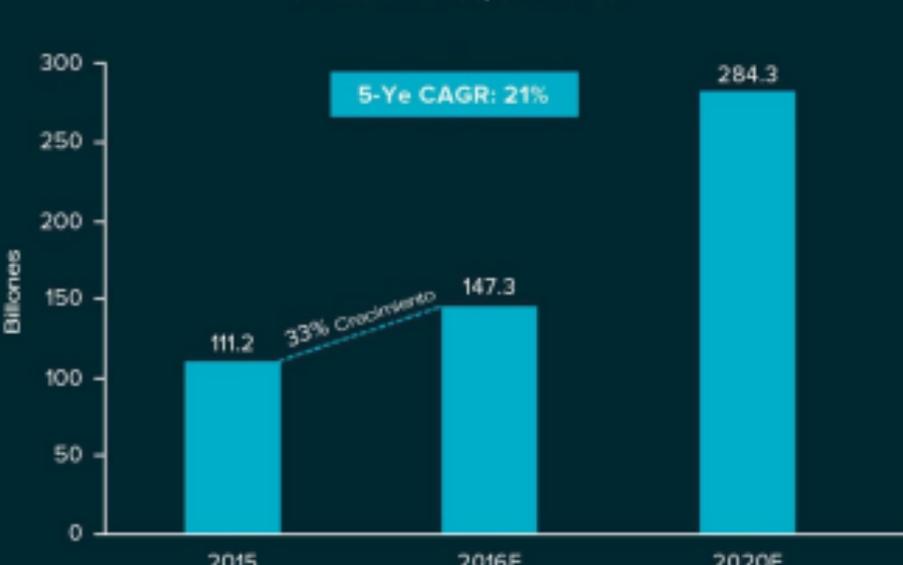


1

Los ingresos brutos globales de las tiendas de Aplicaciones aumentará a 51 billones de dólares en 2016 y superará los 101 dólares en 2020.

El crecimiento será impulsado principalmente por dos factores: la fuerte adopción de aplicaciones en las economías en desarrollo en todo el mundo y la capacidad de las aplicaciones móviles para captar una mayor participación en el gasto en las economías maduras.

Previsión Aplicaciones Móviles - Descargas Anuales en todo el Mundo, en Billones

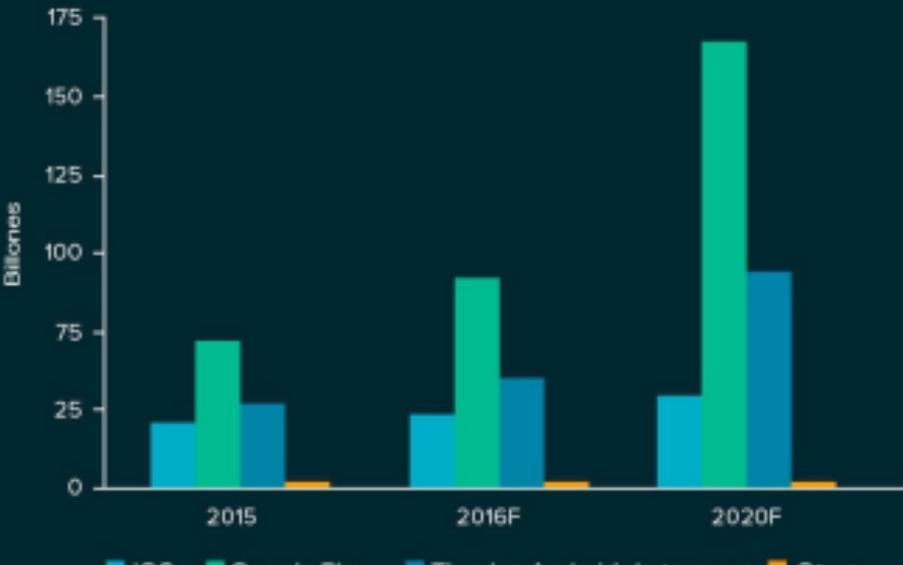


2

Las descargas globales de las tiendas de aplicaciones móviles alcanzarán 284 billones de dólares en 2020.

Las descargas en las tiendas de aplicaciones móviles serán más del doble entre 2015 y 2020 debido a la adopción de teléfonos inteligentes en los mercados emergentes.

Previsión Aplicaciones Móviles - Descargas Anuales por Tienda, en Billones



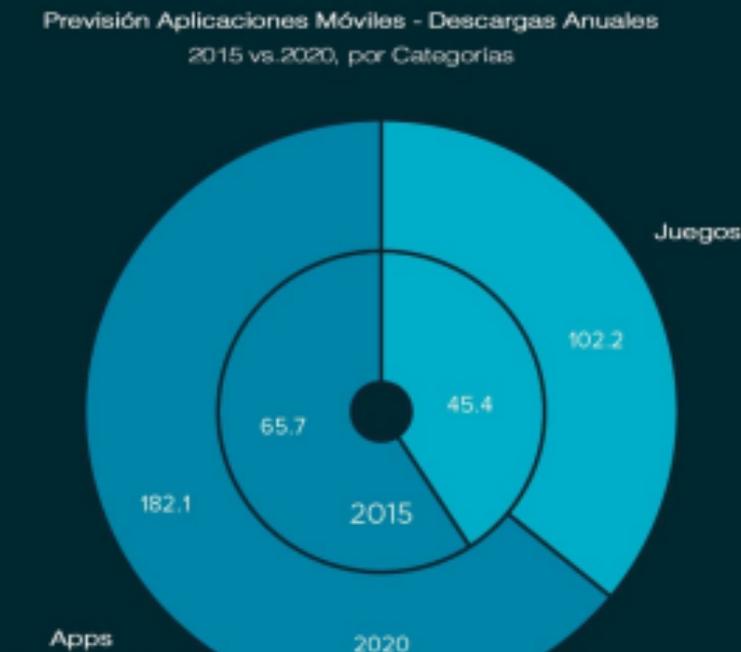
3

Google Play se mantendrá a la cabeza hasta 2020, mientras que los markets de terceros se expandirán en un 160%.

Google Play será el principal motor del crecimiento mundial. El número de descargas se triplicó en 2015 y llegará a 166,4 billones de dólares en 2020. La mayor parte del crecimiento será impulsado por el rápido aumento de smartphones en mercados emergentes como India, México, Brasil e Indonesia.

También se espera que las descargas iOS crezcan un 46% llegando a 35,2 billones en el mismo periodo de tiempo que los principales mercados occidentales y ciudades como China comenzarán a madurar. La descarga de aplicaciones en las tiendas de terceros se prevé que crezcan un 158% alcanzando 80,3 billones de dólares, debido principalmente a que ciudades como China continúan apostando por los smartphones Android.

Previsión Aplicaciones Móviles - Descargas Anuales 2015 vs.2020, por Categorías



4

Los ingresos de aplicaciones, excluyendo los juegos, serán superiores a los niveles de 2015, se multiplicarán por 4 para 2020, lo que representará más del 25% de todo el gasto del App Store.

En la descarga de aplicaciones que no son juegos se proyecta un crecimiento del 23% en 5 años, superando los 182 billones de dólares para 2020.

El tiempo que se dedica en aplicaciones de tipo Social, Compras y Transporte sugiere que la publicidad y el comercio formarán una proporción significativa de la actividad económica en el ecosistema de aplicaciones más allá de la proyección de 101 billones de dólares.

Total tiempo dedicado en Apps En el Mundo, Teléfonos Android



5

El tiempo total empleado en aplicaciones creció un 63% en teléfonos Android de 2014 a 2015.

Este es el resultado de servicios mejorados y del desarrollo de interfaces atractivas para el ecosistema de aplicaciones.