

INFORME XR

RADIOGRAFÍA DE LA REALIDAD VIRTUAL,
AUMENTADA Y MIXTA EN ESPAÑA

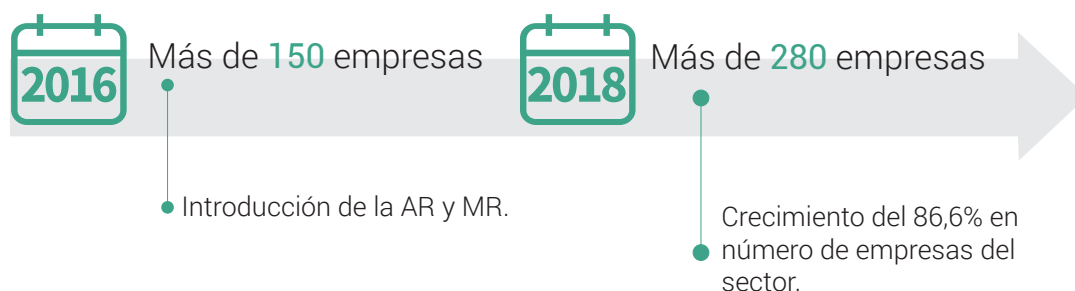
Octubre 2018

O A R S I 2

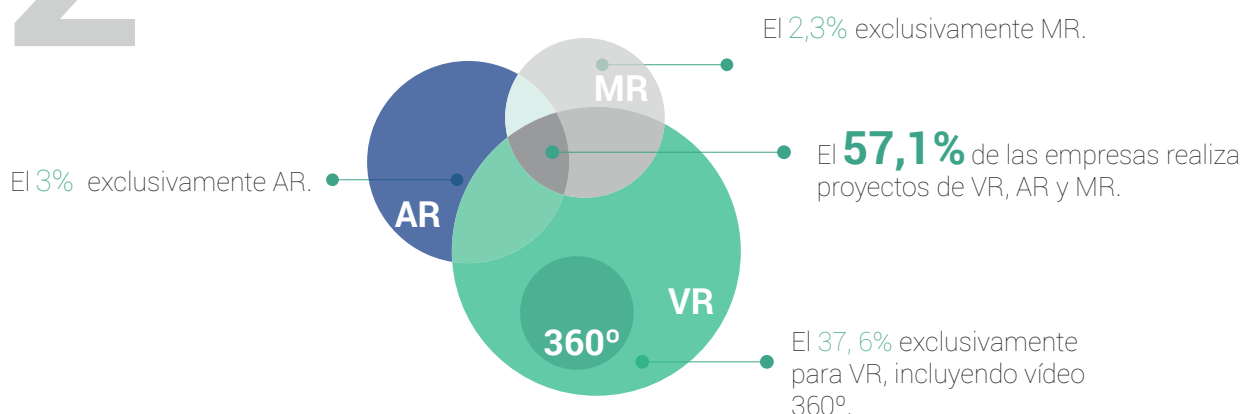
THE
APP
DATE

RADIOGRAFÍA DE LA REALIDAD VIRTUAL, AUMENTADA Y MIXTA EN ESPAÑA

1 MÁS DE 280 EMPRESAS DEDICADAS AL XR EN ESPAÑA



2 LAS EMPRESAS TRABAJAN EN PROYECTOS DE ...

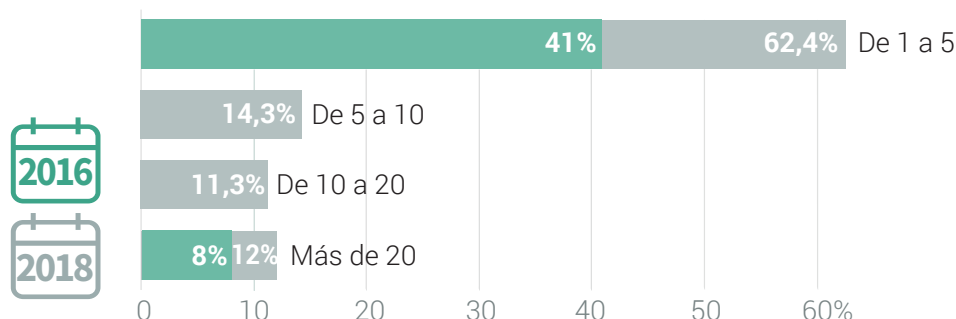


3 CATEGORÍAS DE EMPRESAS SEGÚN SU VOLUMEN DE FACTURACIÓN



4

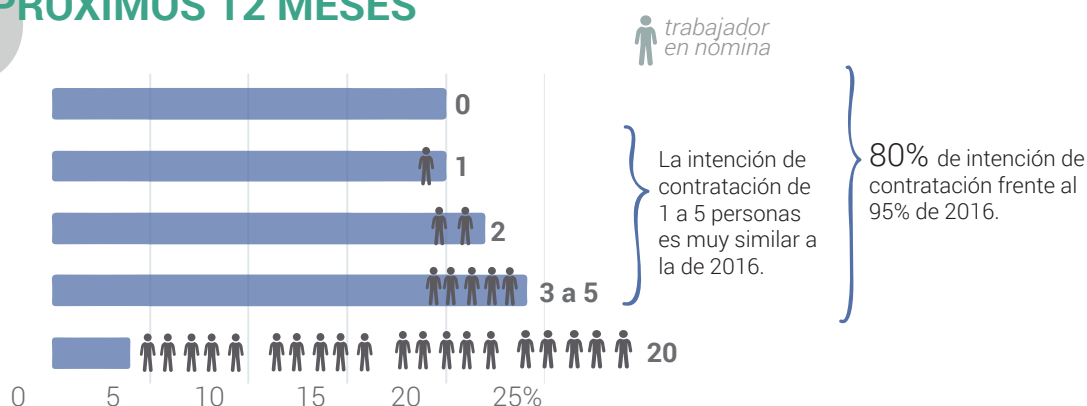
PERSONAL FIJO EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES



*Trabajadores en nómina, de media.

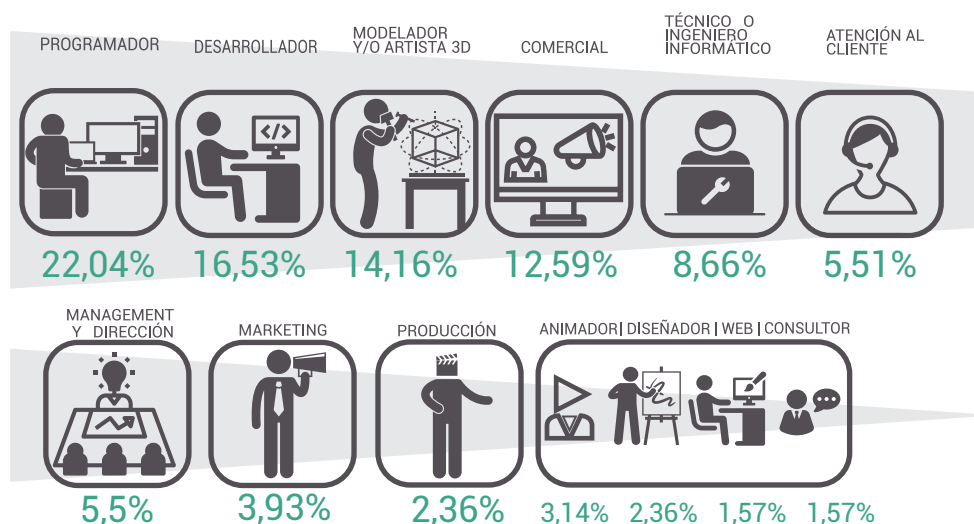
5

PERSONAL QUE ESTÁ PREVISTO CONTRATAR EN LOS PRÓXIMOS 12 MESES



6

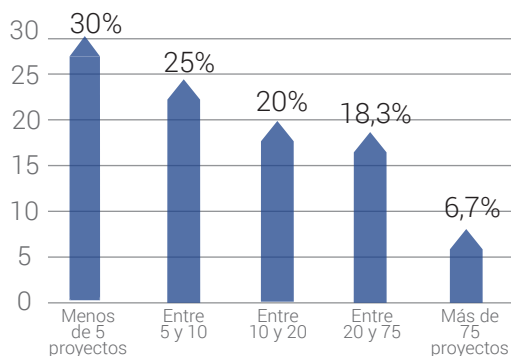
PERFILES DEMANDADOS



EMPRESAS SERVICIOS:

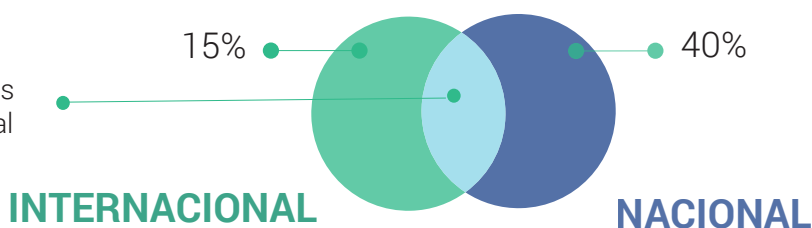
7 PROYECTOS DESARROLLADOS 2016-2018

- En 2016: 47% entre 5 y 10 proyectos.
- En 2018: 75% hasta 20 proyectos.

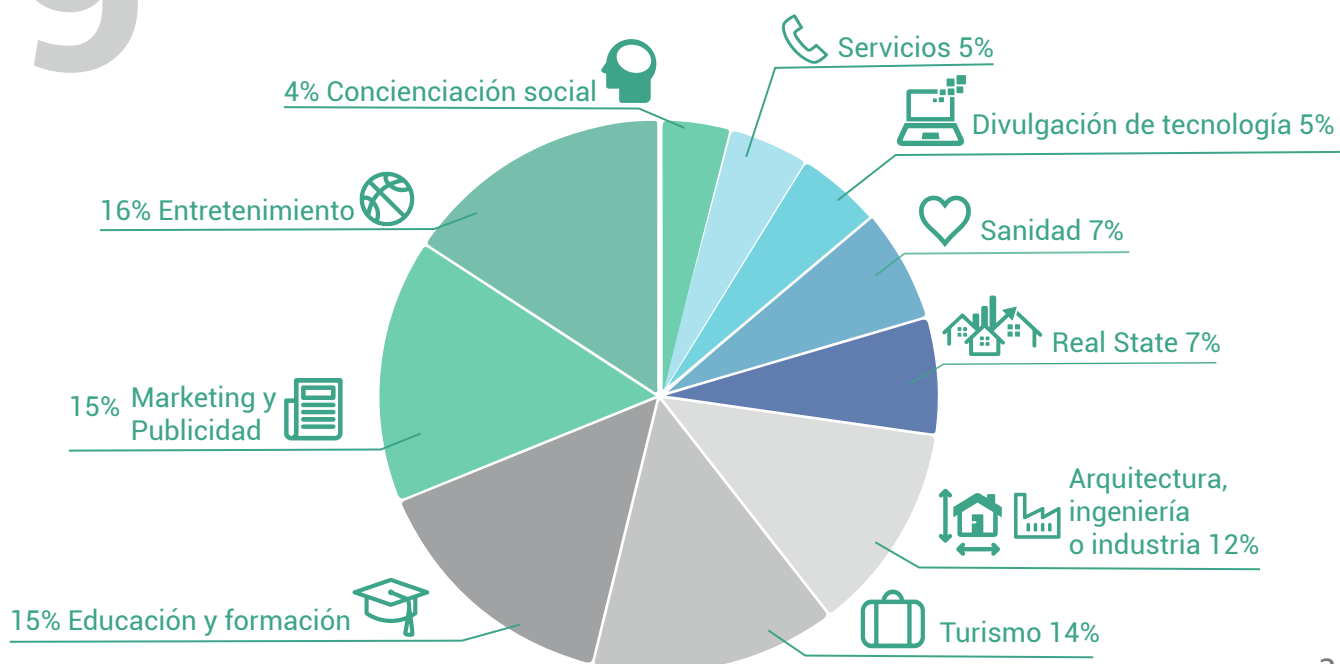


8 ÁMBITO DE LOS CLIENTES DE SERVICIOS

El 45,5% de las empresas tienen clientes tanto de ámbito nacional como internacional.



9 SECTORES XR



EMPRESAS PRODUCTO:

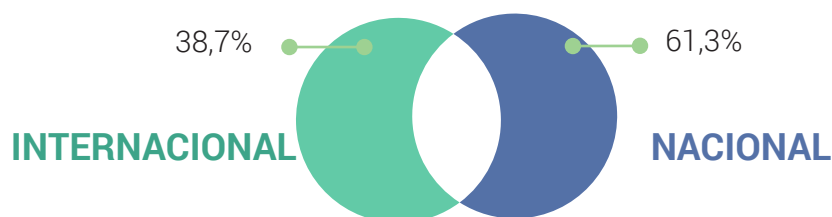
10

FINANCIACIÓN PRIVADA Y PÚBLICA

- 70% ha recibido menos de 100000€.
- 14,1% recibió entre 100000€ y 300000€.
- 6% recibió más de 2M. En 2016, este porcentaje era de 10%.

11

ÁMBITO DE LOS CLIENTES DE PRODUCTO



12

CARACTERÍSTICAS DEL MERCADO XR

FORTALEZAS

- SINGULARIDAD. 24,63%**
Tecnología en sí y su capacidad única.
- VERSATILIDAD. 21,73%**
De usos y aplicaciones en distintos sectores.
- NOVEDAD. 15,94%**
Oportunidad de negocio, mercado en crecimiento.
- ITERACIÓN. 18,84%**
Rápida evolución, innovación y mejora.
- EMPUJE EMPRESAS FUERTES. 18,84%**
Google, Facebook, inversión.

DEBILIDADES

- 29,72% RAZONES ECONÓMICAS.**
Precio, costes, ROI bajo, riesgo alto.
- 18,01% DESCONOCIMIENTO.**
Del consumidor y del cliente.
- 16,21% ALCANCE.**
Accesibilidad limitada, lenta adopción.
- 16,21% TECNOLÓGICAS.**
Hardware inmaduro, fragmentación, aparatosidad.
- 16,21% CONTENIDO.**
Software, calidad, variedad, foco.
- 4,5% FALTA DE TALENTO.**
Formación y profesionalidad.

13

MAYOR VOLUMEN DE FACTURACIÓN - DISPOSITIVOS



VR DESKTOP
(Rift, HTC...)

43,6%



AR MÓVIL

15%



VR MÓVIL

13,5%

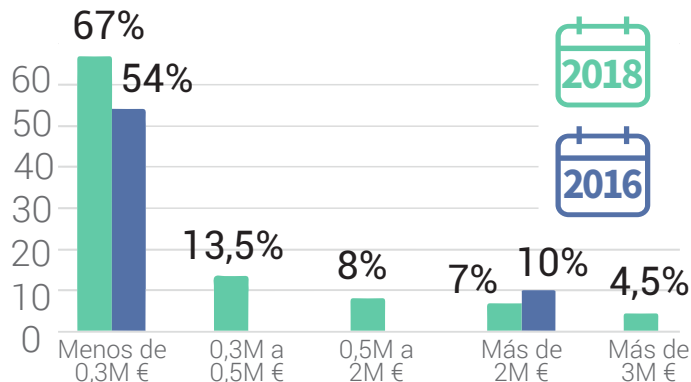


VR STANDALONE

10,5%

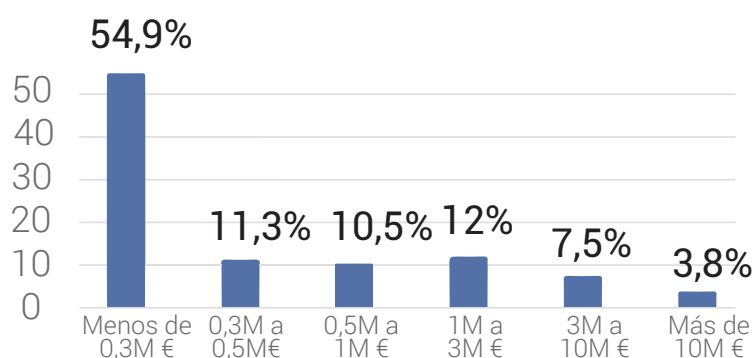
14

FACTURACIÓN 2018

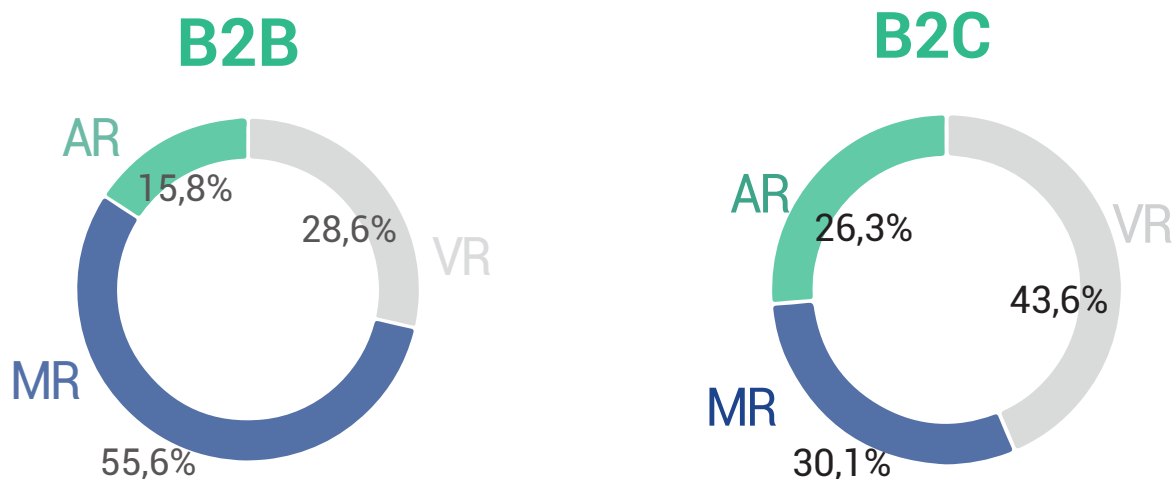


15

FACTURACIÓN DESDE 2015



16 POTENCIAL COMERCIAL DE LAS TECNOLOGÍAS EN LOS PRÓXIMOS 3 AÑOS



17 NECESARIO PARA PASAR DE UN B2B A UN B2C

	Valoración del aspecto por las empresas:
Precios más bajos.	32%
Mejora de la tecnología (incluyendo ergonomía y calidad del desarrollo del software).	27%
Más contenidos atractivos/de calidad/más opciones.	9,3%
Utilidad/funcionalidad de la tecnología.	8,47%
Mayor difusión/conocimiento de la tecnología.	6,77%
Killer App	5%
Otros: ,Accesibilidad, usabilidad...	11%

El informe se realiza con el objetivo de conocer mejor el ecosistema XR español, en base a las respuestas de las empresas encuestadas entre los meses de julio y septiembre de 2018. La encuesta se lanzó vía email a más de 280 empresas españolas dedicadas a la Realidad Extendida (Realidad Virtual, Aumentada y Mixta). Las respuestas obtenidas son anónimas.

Para elaborar el informe, The App Date en colaboración con Oarsis ha utilizado diferentes fuentes informativas y estudios tales como los de: Realovirtual, Statista, Digi-Capital, SONY, PlayStation; así como datos de fabricantes y plataformas de usuarios.



INFORME XR

RADIOGRAFÍA DE LA REALIDAD VIRTUAL,
AUMENTADA Y MIXTA EN ESPAÑA

Octubre 2018

THE
APP
DATE

O A R S I 2