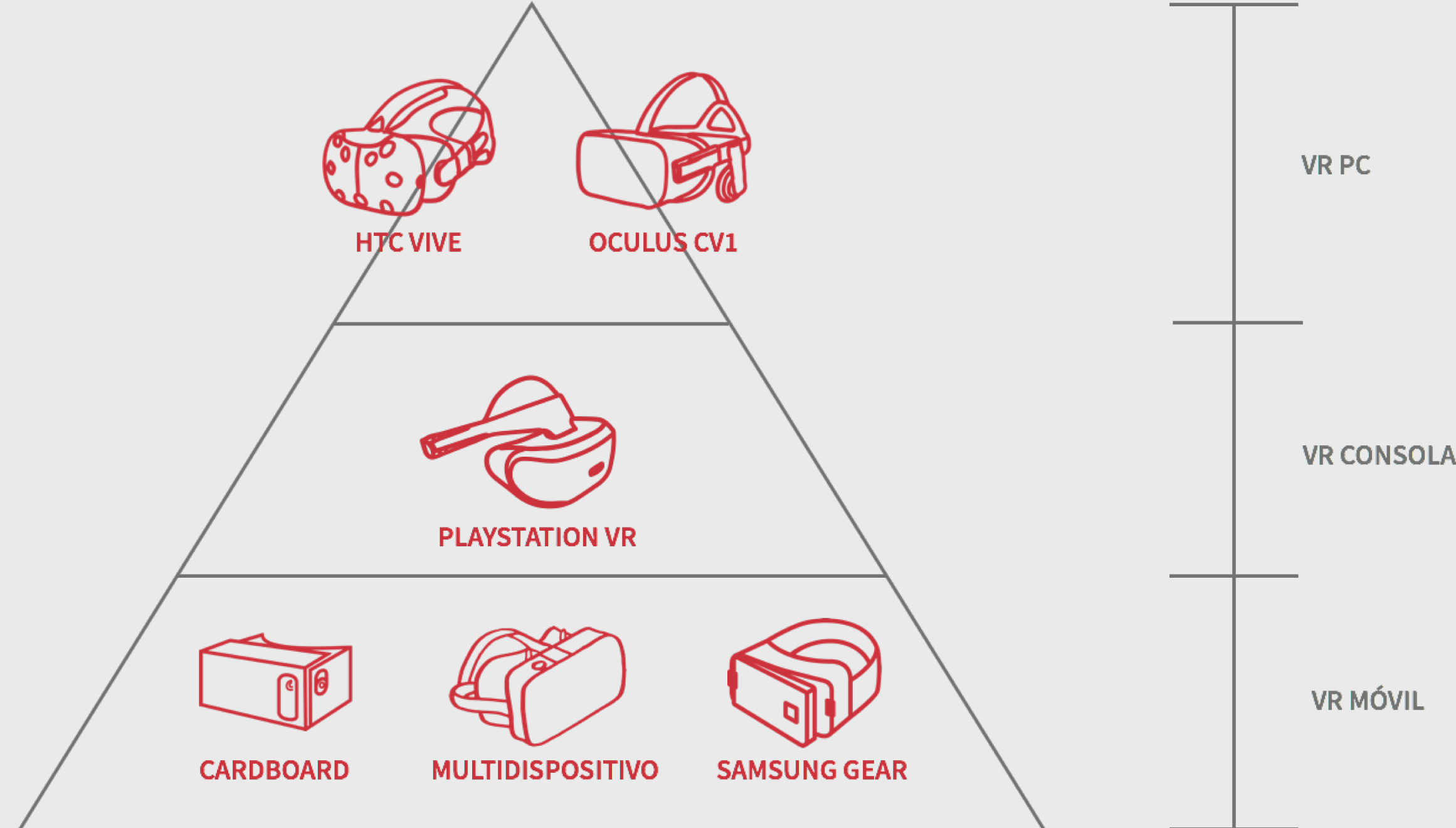


¿CÓMO CONSUMIMOS REALIDAD VIRTUAL?



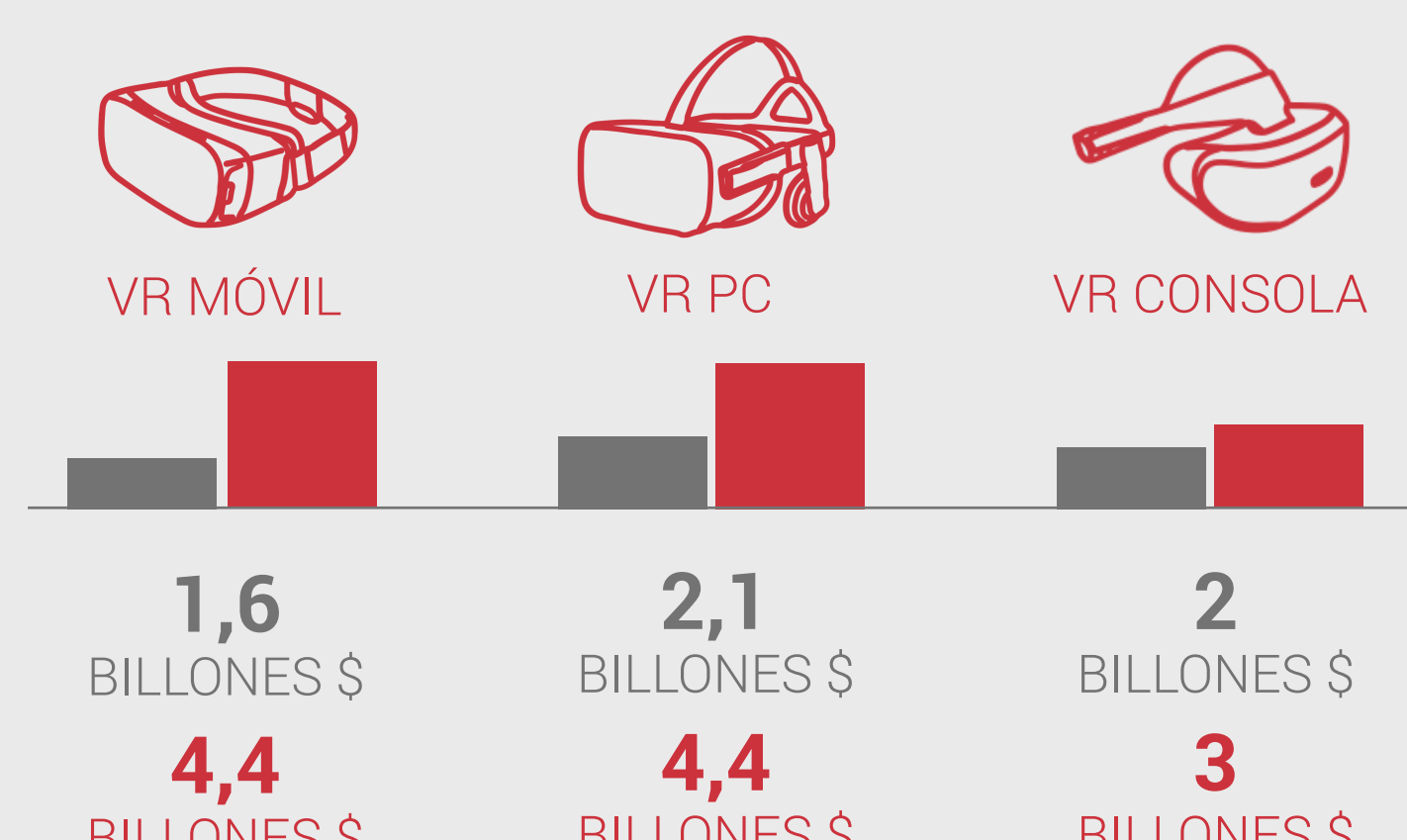
+ **1M** DE USUARIOS ACTIVOS DE SAMSUNG GEAR VR

7M DE GAFAS VENDIDAS A FINALES DE 2016

100M DE USUARIOS PARA EL 2020

¿CUÁL ES LA PREVISIÓN DE INGRESOS PARA LOS PRÓXIMOS AÑOS?

2017 2018



5,7 BILLONES \$ **11,8 BILLONES \$**

• LA REALIDAD VIRTUAL MÓVIL SERÁ EL GRAN MOTOR DE INGRESOS DEL SECTOR.
• EL SECTOR DUPLICA EN UN AÑO SU VOLUMEN DE NEGOCIO, Y LO TRIPLICA EN EL CASO DE LA VR MÓVIL.

1 LA REALIDAD VIRTUAL EN UN VISTAZO EN ESPAÑA



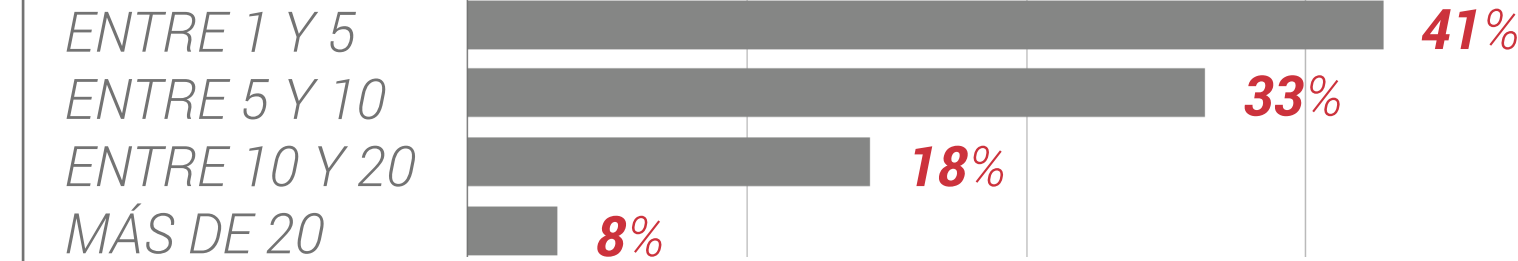
2 PERFIL DEL SECTOR

ECOSISTEMA DE LA VR ESPAÑOLA

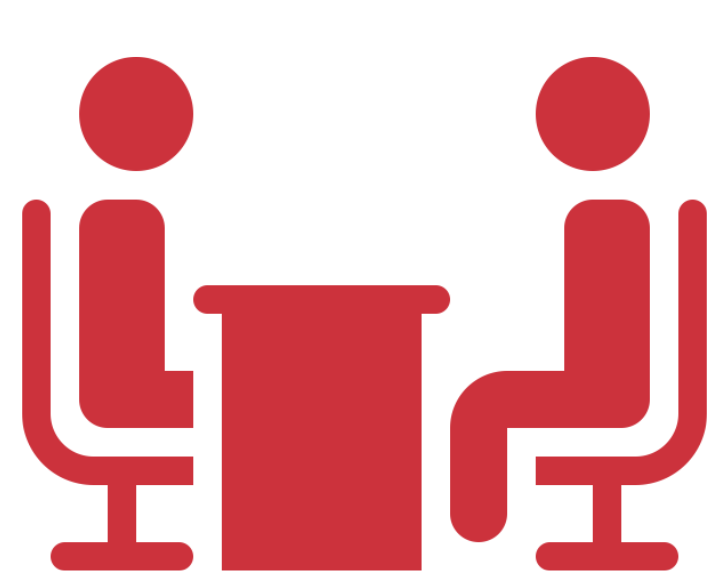
+ **150** EMPRESAS DEDICADAS A LA REALIDAD VIRTUAL

TAMAÑO DE LAS COMPAÑÍAS

EL **41%** DE LAS COMPAÑÍAS TIENEN CONTRATADOS MENOS DE 5 EMPLEADOS



EMPLEO GENERADO EN ESPAÑA



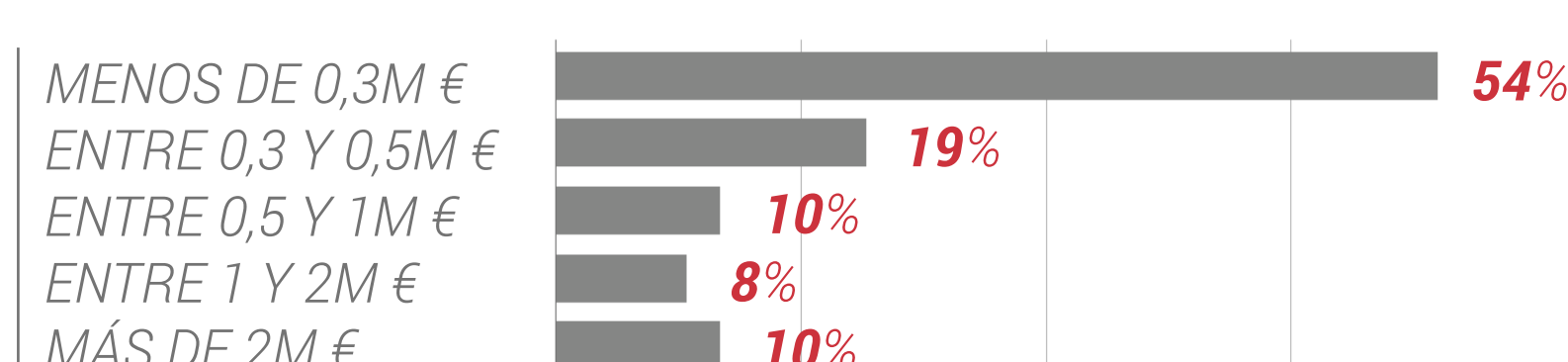
95% DE LAS EMPRESAS TIENEN PREVISTO CONTRATAR PERSONAL EN 2017

EL **46%** DE LAS COMPAÑÍAS PREVÉ CONTRATAR ENTRE 1 Y 5 PERSONAS EL PRÓXIMO AÑO

PREVISIÓN DE FACTURACIÓN EN 2016

+ **45M** DE FACTURACIÓN EN PROYECTOS VR EN ESPAÑA

EL **54%** DE LAS COMPAÑÍAS FACTURARON MENOS DE 300.000 €

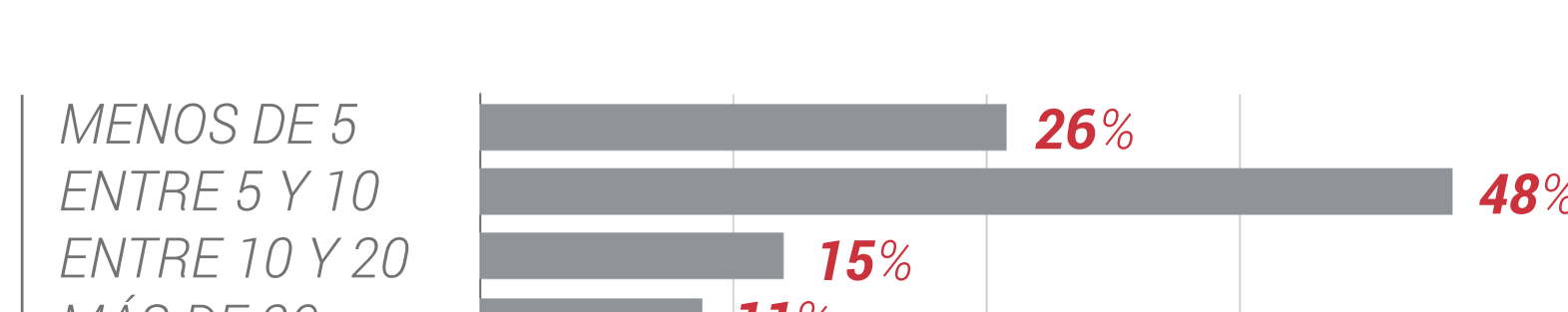


3 PROYECTOS DE VR HECHOS EN ESPAÑA



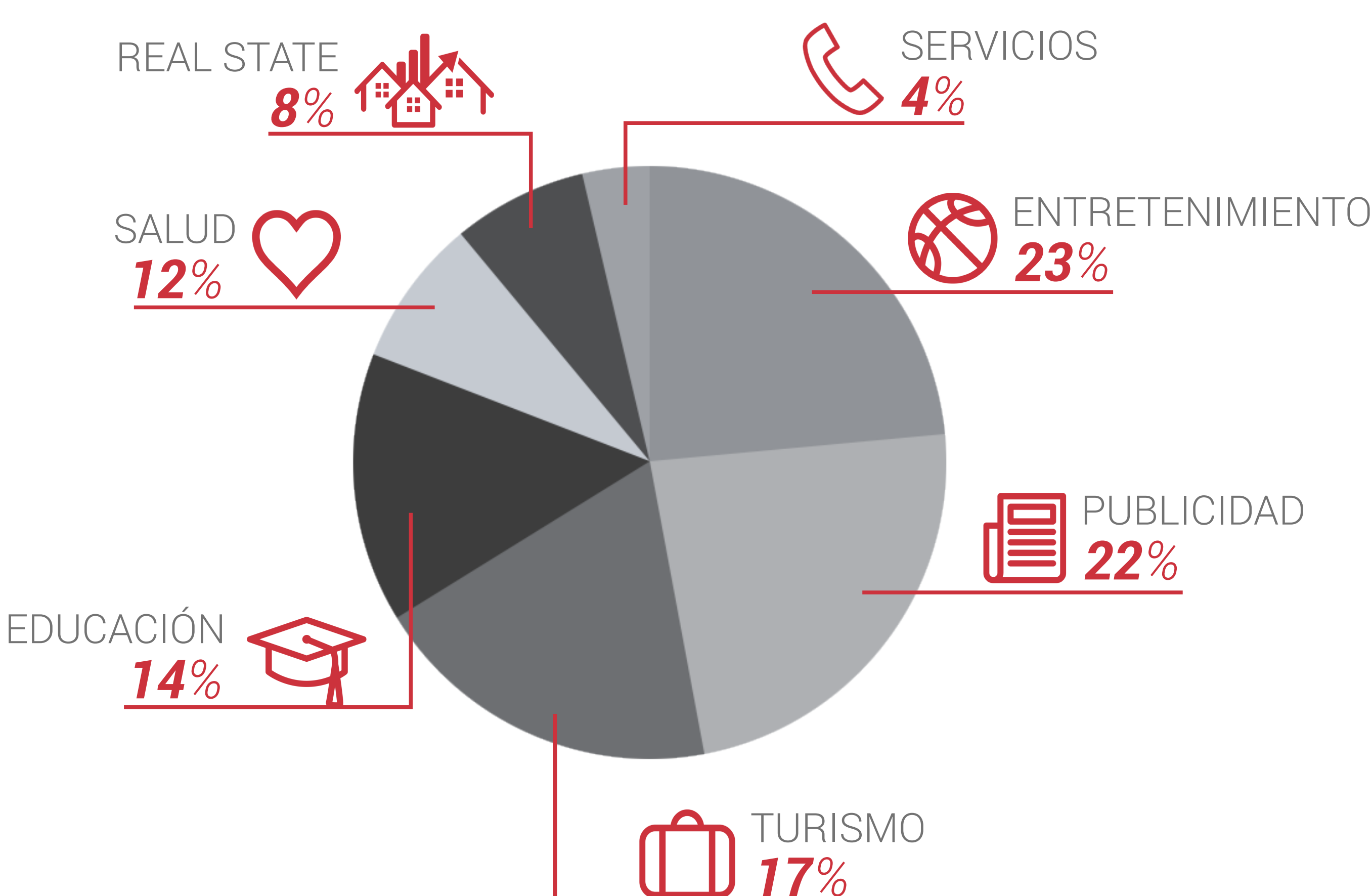
+ **500** PROYECTOS INMERSIVOS CREADOS EN ESPAÑA

EL **48%** DE LAS COMPAÑÍAS HA REALIZADO YA ENTRE 5 Y 10 PROYECTOS INMERSIVOS



47% DE LOS PROYECTOS HAN SIDO CREADOS EN EL PRIMER SEMESTRE DE 2016

LOS SECTORES DE LA VR EN ESPAÑA



¿PARA QUÉ DISPOSITIVOS VR DESARROLLAMOS EN ESPAÑA?

