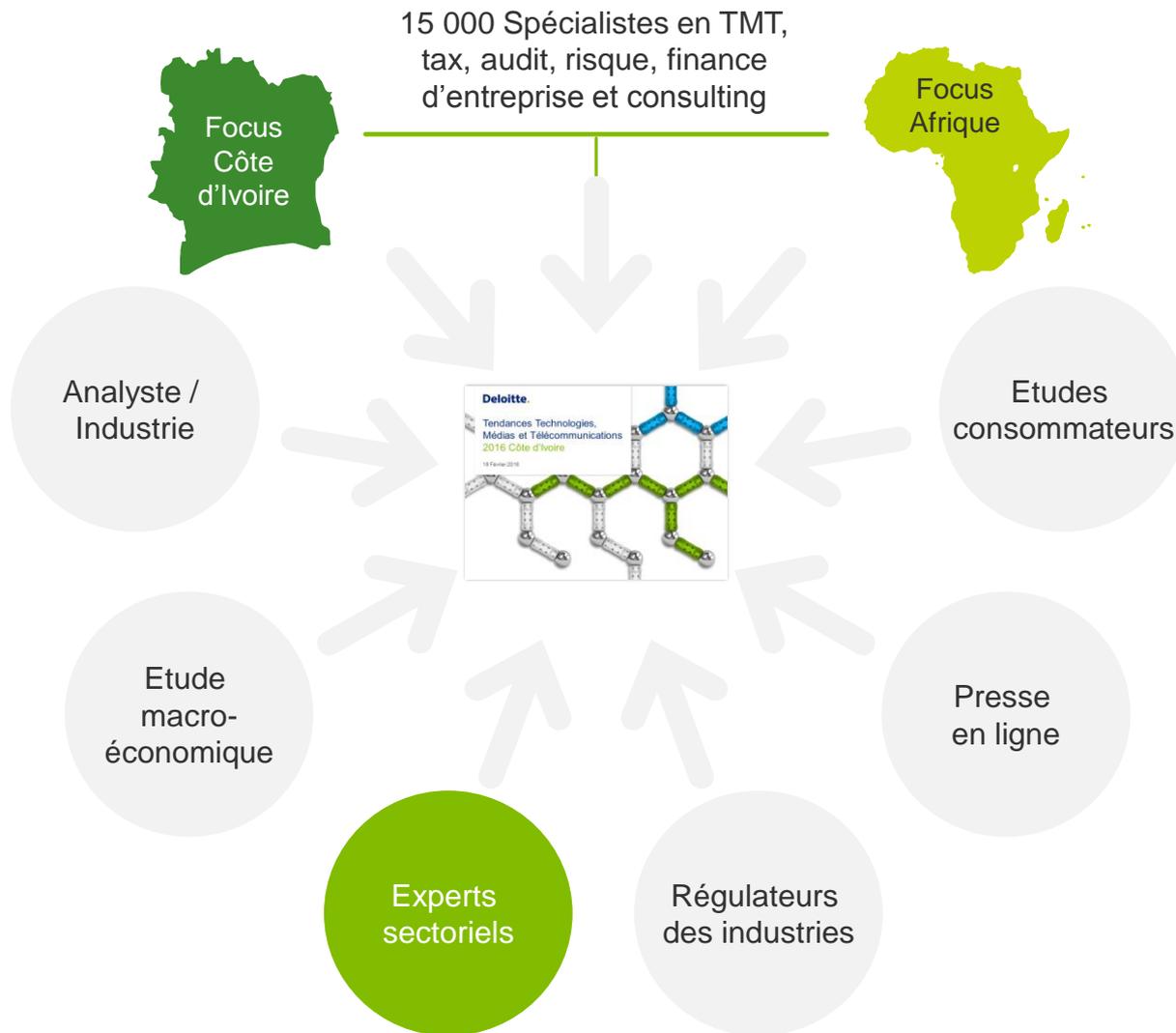


Deloitte.

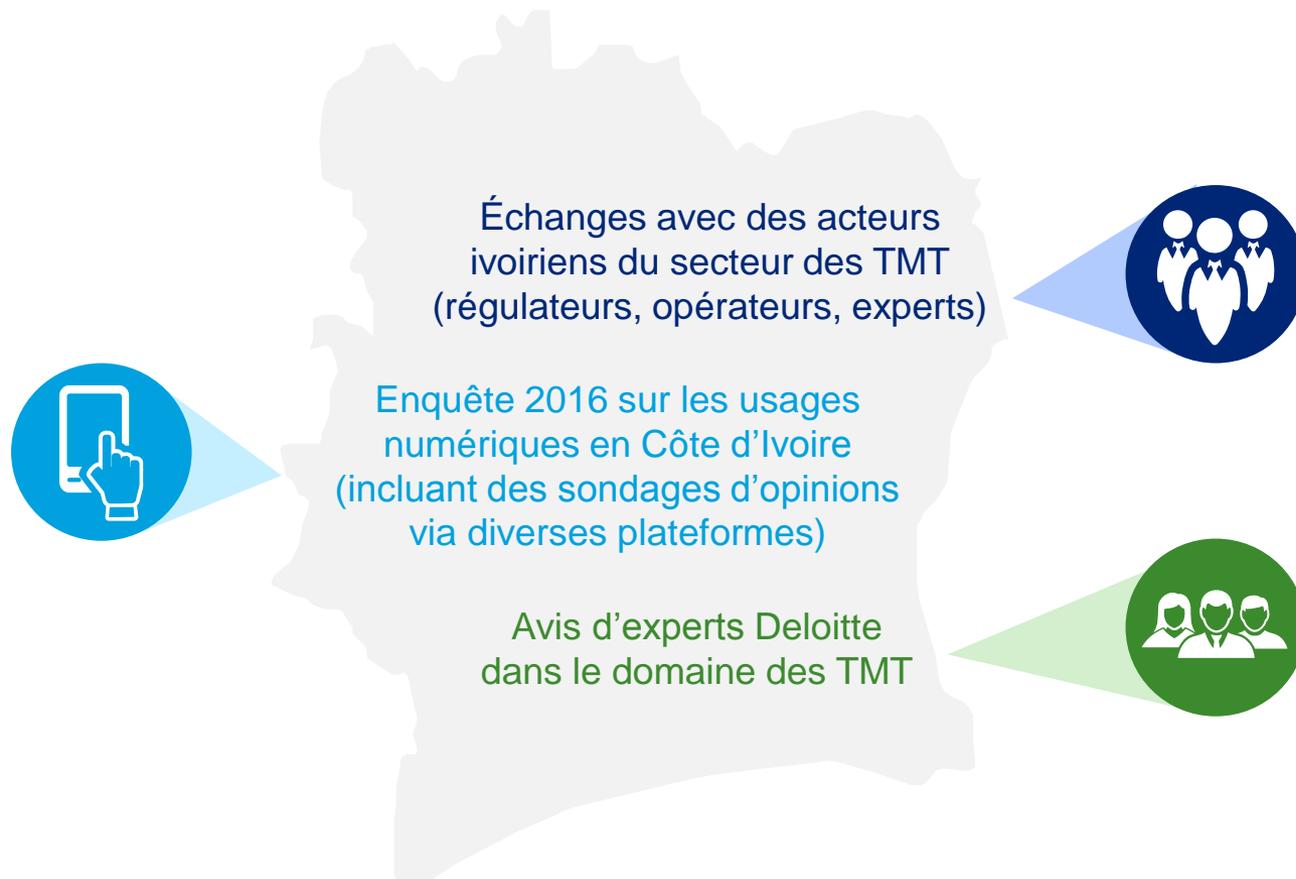
Tendances Technologies, Médias et Télécommunications 2016 Côte d'Ivoire

18 Février 2016

Méthodologie des TMT predictions



TMT predictions 2016 – Focus Côte d’Ivoire



Retour sur les TMT Predictions 2015



Les objets connectés, très prometteurs pour 2015



Les batteries de smartphone: meilleures mais pas révolutionnaires



Le marché des smartphones, un marché de renouvellement



Le BtoB constituera l'un des premiers débouchés pour le secteur de l'IT



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



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



Le « Click and Collect » explose



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



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 pays industrialisés**, plus de 85% d'entre eux ont eu accès à un PC.

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



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

La génération Y Pro Smartphone en Côte d'Ivoire



La génération Y en Afrique représente 20 % de la population.



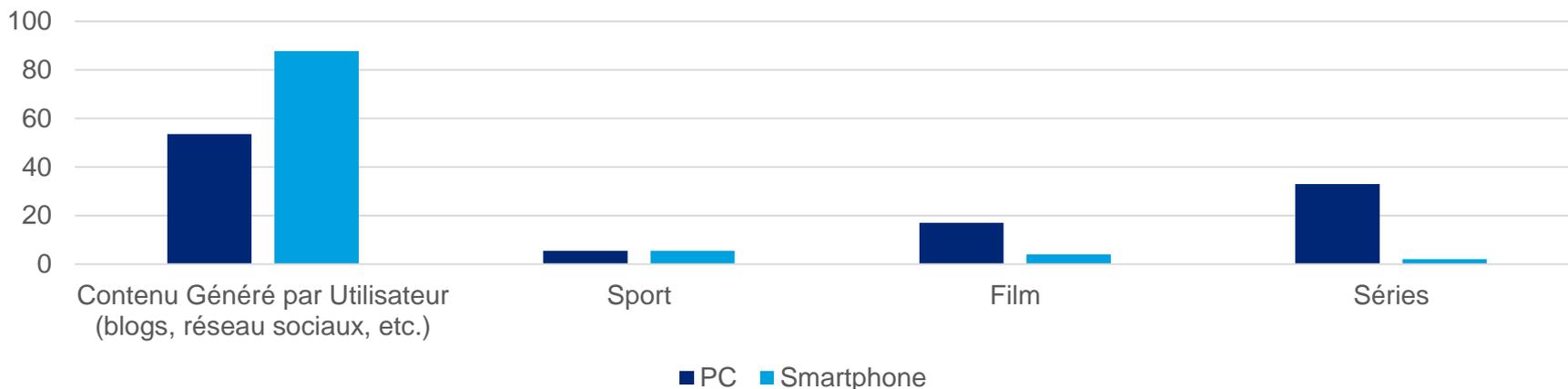
90%

90% des répondants de 18 à 24 ans disposent d'un smartphone et 75% d'un PC.

70% vs 43%

70% d'intention d'achat de smartphone sur 2016 contre 43% pour le PC

Occupations sur PC et Smartphone



Régler ses achats du bout des doigts

D'ici fin 2016, le nombre d'utilisateurs de solutions de paiement mobile rapide (pour smartphones et tablettes) devrait augmenter de 150% pour atteindre

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.



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



Dans les pays industrialisés, seuls **4%**



des utilisateurs règlent leurs achats depuis leur terminal mobile après consultation des sites marchands



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.

Le Touch Commerce en Afrique

Le nouveau challenge du e-commerce



Large éventail de renseignements requis



Contenus disponibles encore peu adaptés



Difficulté d'entrer des informations sur un écran tactile



44% des personnes ne font pas d'achat en ligne à partir de leur smartphone.

Tandis que

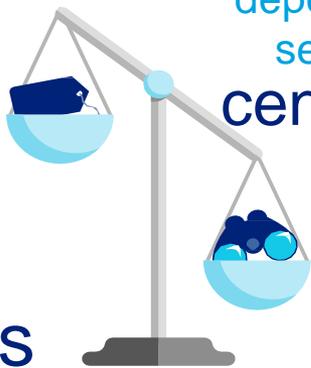


81% de personnes consultent quotidiennement des applications ou sites web commerciaux à partir de leur smartphone.

Graphène : le futur s'écrit maintenant

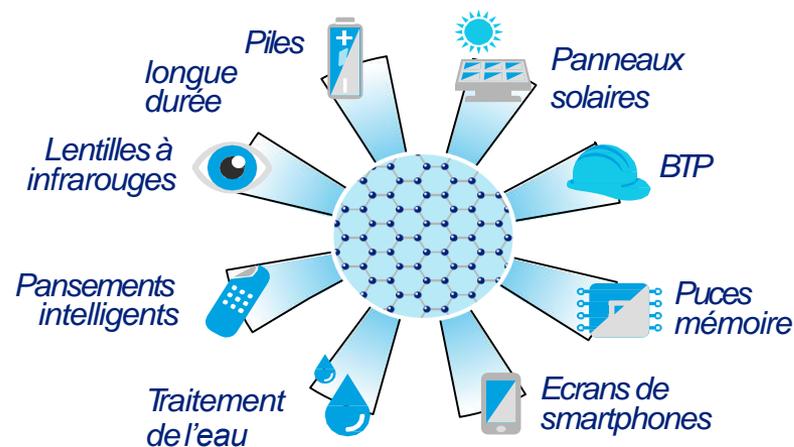
En 2016,
le marché du
graphène
devrait frôler les

10
millions
de dollars



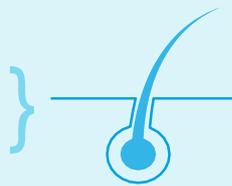
alors que les
dépenses en R&D
se chiffreront en
centaines de
millions
de \$

Le graphène pourrait trouver de
nombreuses applications



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*

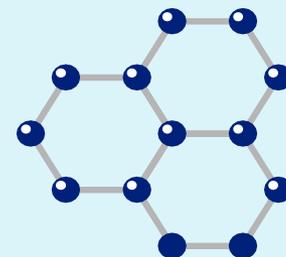
1 000 000
x <



+



=



Graphènes en Afrique : pas pour tout de suite

Le principal défi réside dans la fabrication de grandes quantités de graphène



Des formes variées

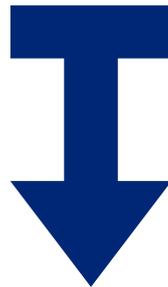
Un niveau élevé de pureté

Des prix abordables

Des rendements efficaces

Les différentes technologies connaissent de moins en moins de délai d'apparition en Afrique. Cependant, dans le domaine de la recherche l'Afrique accuse encore du retard.

“Top down” production



Graphène de bonne qualité
Fragments minuscules

Graphène de moins bonne qualité au mètre carré



“Bottom up” production

Tendances 2016

Médias

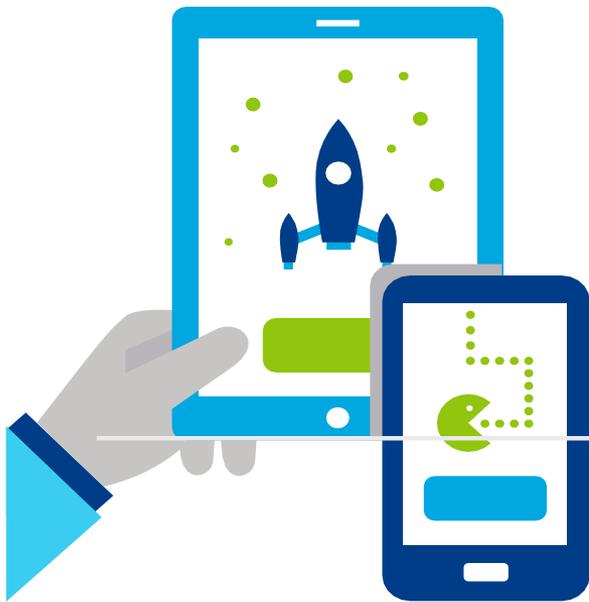


Jeux vidéo : le mobile, c'est la santé ?

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**

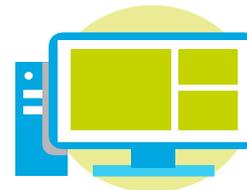


Le montant annuel moyen
**versé par les joueurs
sur le mobile** **20\$**
sera d'environ

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**



Les jeux mobiles en Afrique, un marché prometteur

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

350 Millions.



65%

des répondants à notre enquête affirment utiliser principalement le smartphone pour les jeux au lieu de consoles, PC ou tablettes.

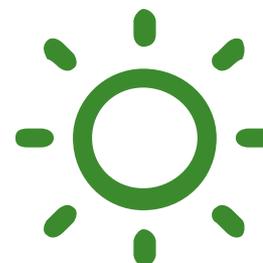
44%

Téléchargements gratuits

VS

3%

Téléchargements payants



d'applications mobiles ces 12 derniers mois pour nos répondants.

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

400 millions d'utilisateurs

estimés de jeux sur mobile sur le continent.



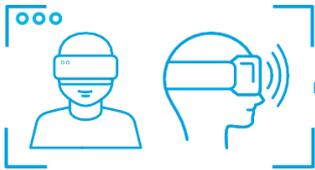
Réalité virtuelle : la niche qui valait un milliard

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

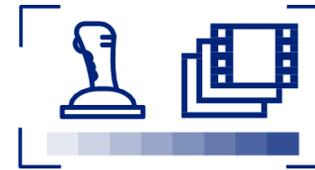
1 milliard de dollars

700 millions en 2016, dont 300 millions

issus de la vente de matériel

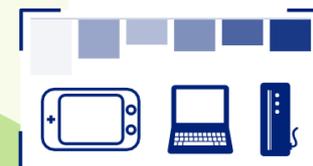


issus des contenus



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.



La Réalité virtuelle en Afrique: Quelles tendances?



Hardware

En 2016, 2 éléments semblent prometteurs pour la réalité virtuelle en Afrique:



1

Apparition de **kits de réalité virtuelle low-costs** (Cardboard de Google, Refugio 3D) sur le continent à partir de 10\$

2

Explosion du marché des smartphones, faisant chuter les prix des composants essentiels à un casque de réalité virtuelle: écran léger très haute définition, accéléromètres, gyroscopes

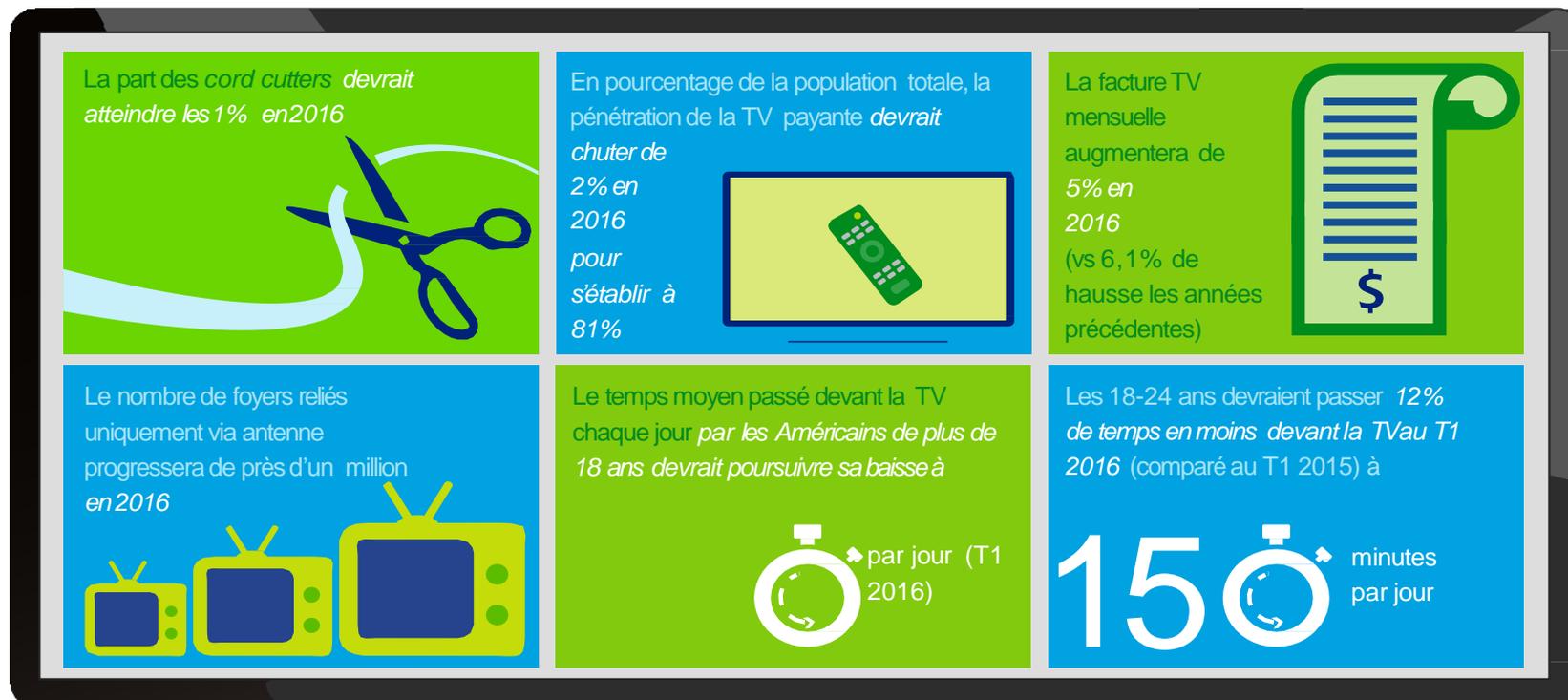


Les jeux vidéos africains de réalité virtuelle ne sont pas encore prêts d'émerger malgré de belles initiatives (SDK Games en Afrique du Sud)

L'un des plus gros défis pour l'Afrique sera celui du contenu local pour que cette technologie soit pertinente pour les consommateurs et génère des profits pour les entrepreneurs locaux du secteur

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

Si les Etats-Unis demeurent le poids lourd du marché de la télévision avec 170 milliards de dollars de recettes,
une érosion lente mais continue se profile pour 2016

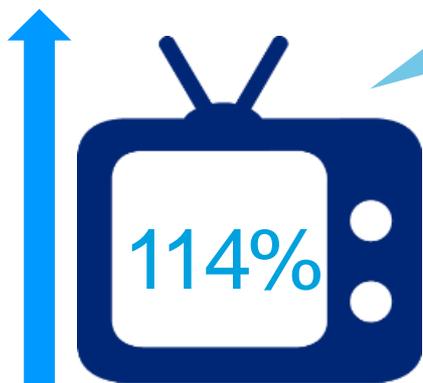


Le marché de la télévision en Afrique a encore de beaux jours devant lui

Le marché est estimé à

500 millions \$
en terme de vente annuelle de contenus.

L'âge d'or de la
télévision payante



En Afrique du Sud, la croissance ne dépasse pas les 50%

Croissance du nombre d'abonnés à la télévision à péage en Afrique subsaharienne
(Entre 2013 et 2015, sauf Afrique du Sud)

Faible démocratisation des services VOD

Plus de 100 000 offres de services de vidéos à la demande aux Etats Unis



SVOD



En Afrique environ 100 plateformes de vidéos à la demande ont commencé à émerger.

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 \$**).

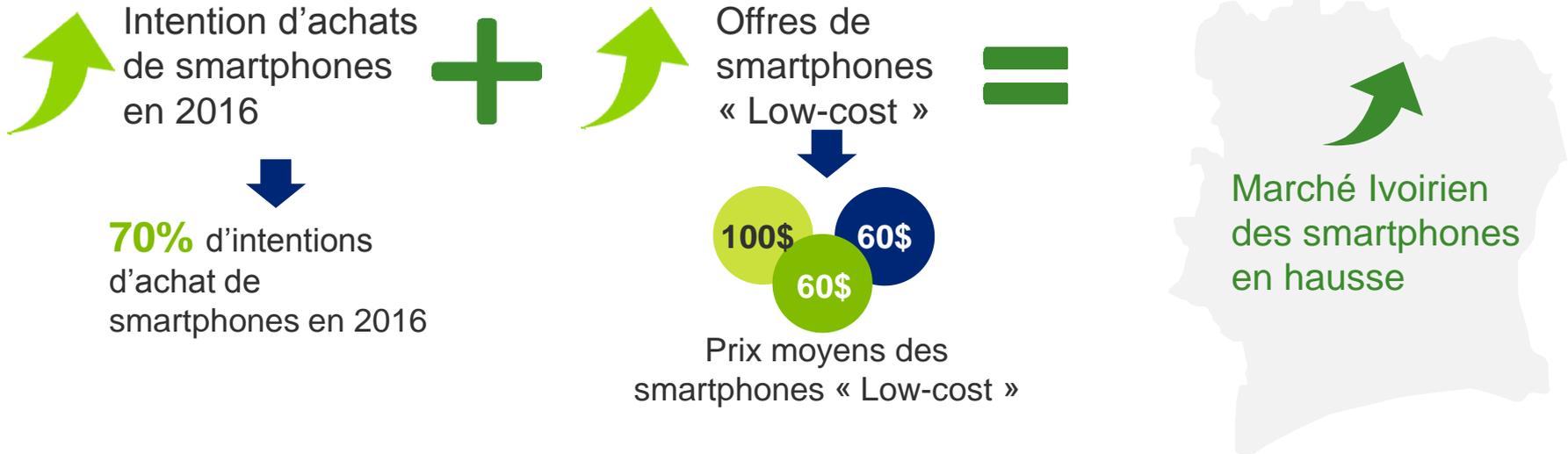
7% seront des smartphones d'occasion (+2% VS 2015).
du total des ventes de smartphones

Pourquoi revendre son smartphone ?



Les smartphones d'occasion en Côte d'Ivoire

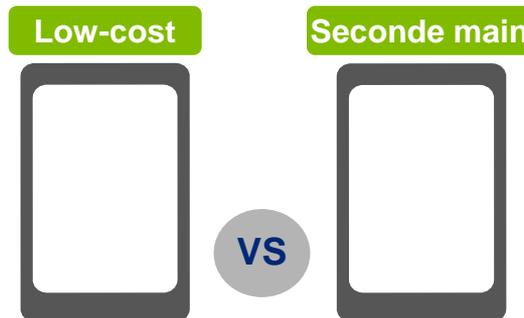
Le marché des smartphones devrait continuer de croître en 2016 ...



...entraînant une compétition positive favorisant le taux de pénétration

1/10

Personnes ayant déclaré avoir revendu son smartphone en 2015

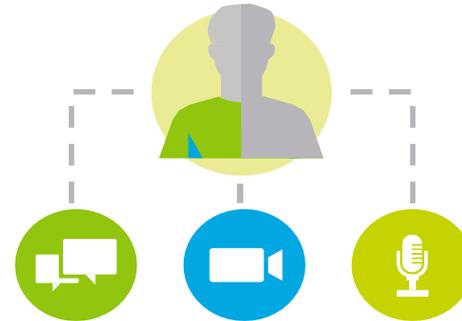


Quand la data laisse sans voix

En 2016,

26%

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



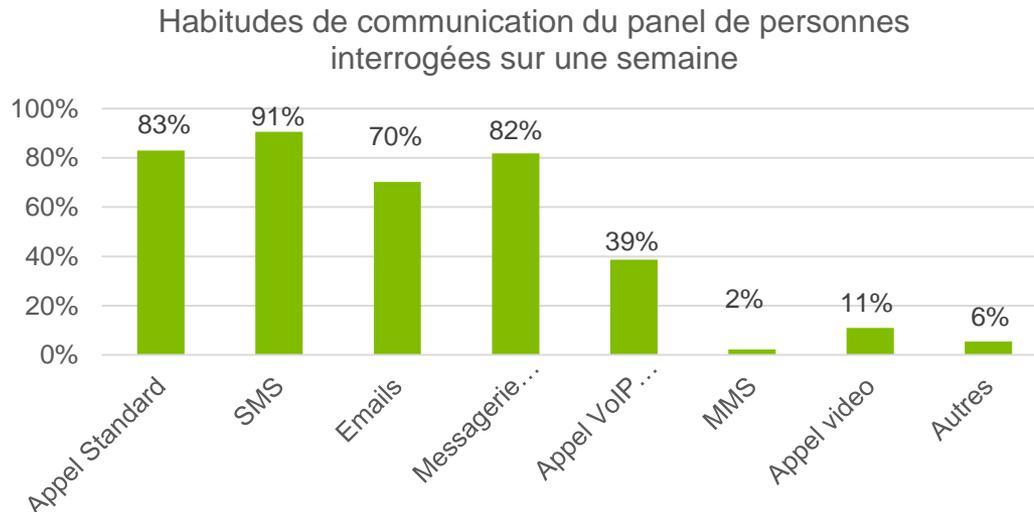
Les utilisateurs « data only » sont des consommateurs qui se servent exclusivement de la data (via les réseaux internet mobile) sur leur smartphone

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

En Afrique, la data s'installe mais la voix a encore de beaux jours devant elle

- En Afrique subsaharienne, le taux de pénétration de l'internet mobile est de 20% et devrait atteindre près de 40% en 2020, porté par le déploiement des réseaux 3G et 4G et par la baisse du prix des smartphones. Les communications data devraient donc progresser au détriment de la voix.



200%

Prévisions de croissance sur des connexions data mobiles entre 2013 et 2017 en Afrique subsaharienne.

Secteur B2C



Passage de services basés essentiellement sur des SMS vers des services nécessitant plus de data

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 de VoLTE**, soit deux fois plus que fin 2015 et six fois plus qu'au début de l'année 2015.



La VoLTE/VoWiFi, kesako ?

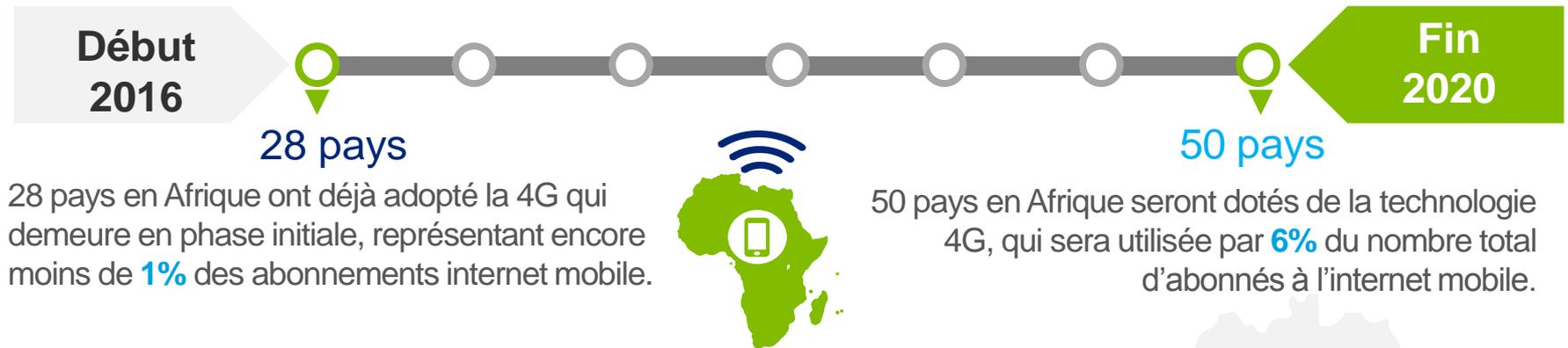
Une technologie permettant de passer des appels via le réseau 4G/LTE (ou le WiFi) d'un opérateur (sans passer par une app).

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 Cl...



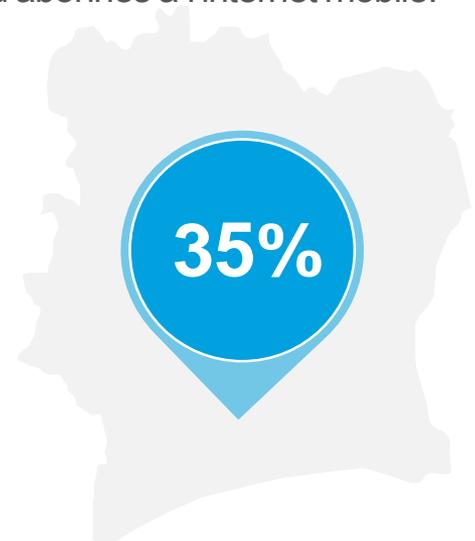
Le premier service commercial VoLTE a été lancé en **avril 2015** en **Afrique du Sud** où la 4G représentera d'ici 2020 **15%** du parc total d'abonnés à l'internet mobile.

En Côte d'Ivoire, l'acquisition de la licence 4G par 3 opérateurs télécoms promet la vulgarisation de l'offre internet haut-débit et la commercialisation de nouveaux services spécifiques à la 4G.

Le pays compte déjà **plus de 8 millions** d'abonnés à l'internet mobile, soit une hausse de **16%** enregistrée en 2015.

39%

La VoLTE a un fort potentiel de croissance
39% des répondants à notre enquête ont communiqué par VoIP durant les 7 derniers jours.



Taux de pénétration de l'internet mobile en 2015 en CI

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

En 2016,

2,5 milliers de milliards

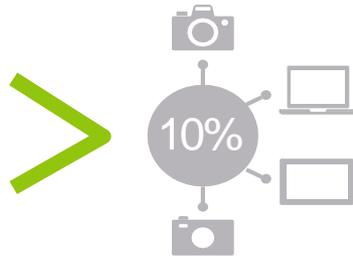
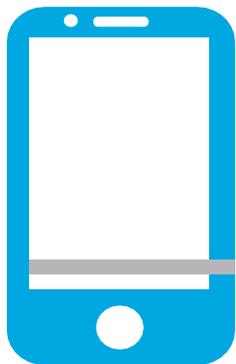
de photos seront partagées ou stockées en ligne.

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.

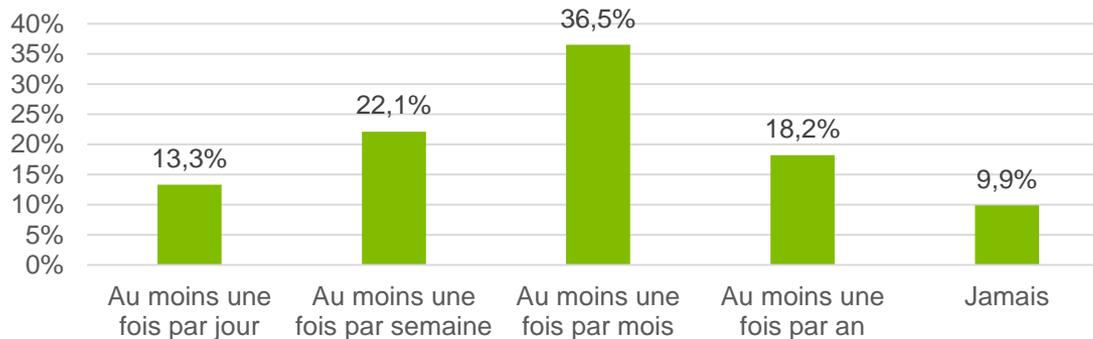


Les raisons du décollage

- ✓ 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

Partage de photos en Afrique : un fort potentiel de croissance

Fréquence de partages de photos à partir d'un appareil mobile



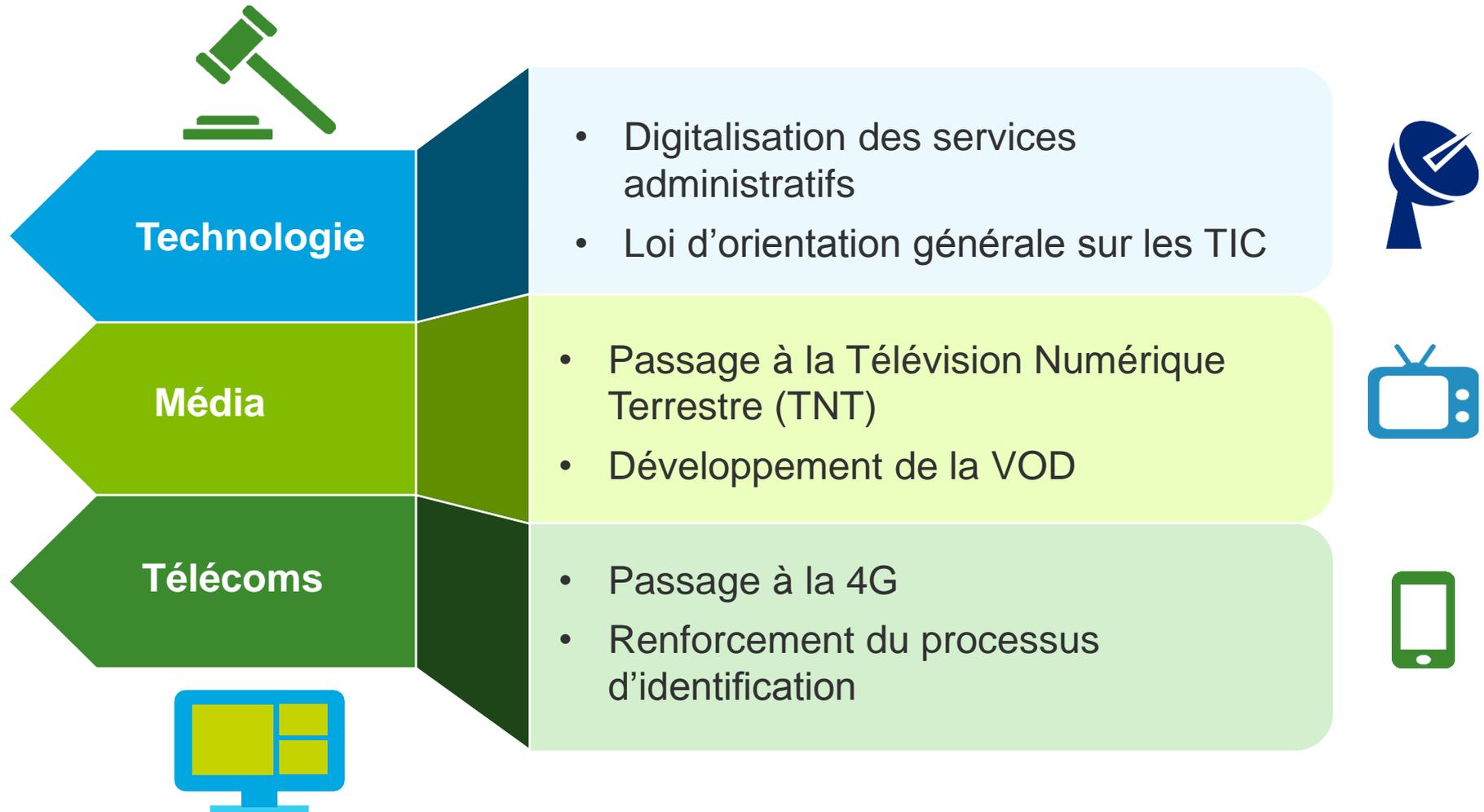
7%

de taux de pénétration
des réseaux sociaux en
Afrique

- Le marché africain étant de plus en plus connecté au haut-débit mobile, le volume de partage de photos devrait observer une progression exponentielle sur les 3 prochaines années.



Autres prévisions pour 2016 en Côte d'Ivoire





« Deloitte » est la marque sous laquelle des dizaines de milliers de professionnels collaborent à travers le monde au sein de cabinets indépendants pour fournir des services en audit, conseil, fiscalité, financial advisory et gestion des risques à ses clients. Ces cabinets sont membres de Deloitte Touche Tohmatsu Limited (« DTTL »), société à responsabilité limitée par garanties du Royaume-Uni (« UK private company limited by guarantee »). Chaque cabinet membre fournit des services dans une région géographique spécifique en observant les lois et les réglementations professionnelles en vigueur dans le ou les pays où il exerce ses activités.

Chaque cabinet membre de Deloitte Touche Tohmatsu Limited est structuré en conformité avec la législation nationale, règlements, pratiques et peut assurer une offre de services professionnels sur son territoire à travers des filiales, sociétés affiliées et autres entités. Les cabinets membres ne fournissent pas tous l'intégralité de ces services, et certains services pourraient ne pas être offerts pour nos clients d'attestation selon la réglementation de la comptabilité publique.

DTTL et ses cabinets membres constituent des entités juridiques distinctes. DTTL et chaque cabinet membre de DTTL ne peuvent être tenus responsables que pour leurs propres actes ou omissions uniquement. DTTL (également dénommé « Deloitte Global ») ne fournit pas de services aux clients.