

FICHA TÉCNICA

Título: State of Mobile 2022 Report

Año: 2022

Fuente: App Annie

Nº de páginas: 71

Acceso/coste: Gratuito

Localización: Disponible en el siguiente [link](#)



APP ANNIE

CONCLUSIÓN PRINCIPAL

Hace casi medio siglo se inventó el teléfono móvil, aunque entonces tenía un aspecto muy diferente al que tienen los actuales. Pero **desde entonces, no solo ha cambiado su apariencia, sino también el uso que hacemos del mismo.**

El acceso a Internet, mediante los datos móviles, convirtió al teléfono móvil en un dispositivo multifuncional, prácticamente un ordenador de bolsillo. Este cambio supuso toda una revolución y el impulso definitivo del crecimiento de la industria móvil, cuya penetración en las economías del mundo es muy amplia, **llegando a generar importantes cambios en las relaciones sociales y económicas.**

Más recientemente, **el teléfono móvil ha desempeñado un papel fundamental desde el inicio de la pandemia y, especialmente, durante el confinamiento en todo el mundo.** Las medidas impuestas de restricción a la movilidad dieron pie al desarrollo y la **generalización del teletrabajo, la educación online, el entretenimiento, la comunicación y otras actividades en remoto.**

El informe ahonda y cuantifica, pormenorizadamente, el uso que se ha realizado del teléfono móvil en el último año, revelando, por ejemplo, que **durante todo el 2021, a nivel global, los usuarios dedicaron un total de 3,8 billones de horas al uso del móvil**, en redes sociales, recurriendo al comercio electrónico, viendo vídeos, descargándose y usando aplicaciones móviles de banca, de citas o de juegos, entre otras. Lo cual nos arroja una idea de la **enorme evolución de la industria móvil.**

AUTORÍA

El informe "State of Mobile 2022 Report" ha sido elaborado por App Annie, una plataforma de análisis y datos móviles, con sede en San Francisco, cuyo objetivo es proporcionar información sobre consumidores del mercado móvil, descargas, usos, términos de búsquedas, ingresos, calificaciones, etc. Dicha información facilita la toma de decisiones acerca del gasto que debe soportarse para optimizar las campañas de marketing; de las estrategias de asociación y de inversión. La compañía cuenta con más de 1.300 clientes empresariales y 1 millón de usuarios registrados en todo el mundo.

DESCRIPCIÓN Y CONTENIDO

El documento desprende una visión global de las aplicaciones más utilizadas por los usuarios a lo largo de toda la geografía en iOS, Google Play y otras *apps stores* de terceros. Asimismo, en el informe se exponen las principales macrotendencias en el negocio de la telefonía móvil, analizando para ello 17 sectores (juegos, tecnología financiera, redes sociales, comercio minorista, streaming, etc.) y 30 mercados.

Dicho informe presenta un formato interactivo, que permite al lector sumergirse en los datos y conocerlos en profundidad.

ESTRUCTURA DEL INFORME

- 1. Macrotendencias móviles**
- 2. Juegos de azar**
- 3. Finanzas**
- 4. Comercio minorista**
- 5. Streaming**
- 6. Comida y bebida**
- 7. Salud y estado físico**
- 8. Redes sociales**
- 9. Viajes**
- 10. Citas**
- 11. Otras industrias que adoptan la tecnología móvil**
- 12. Mejores aplicaciones y juegos de 2021**

OTRAS CONCLUSIONES

Este informe revela que **el uso del teléfono móvil se ha incrementado un 30% desde el año 2019**. Gran parte de dicho crecimiento se debe a los efectos de la pandemia, que ha obligado a los usuarios a **trabajar, comprar, aprender y jugar desde casa**, lo que ha dado lugar a un **aumento en las horas que pasamos con este dispositivo**. Concretamente, **una media de 4,8 horas al día y 7 de cada 10 minutos se invirtieron en las redes sociales y aplicaciones de fotos y vídeo en 2021**.

En cuanto al uso de aplicaciones, en 2021 **se descargaron más de 230 mil millones de aplicaciones en el mundo** (435.000 apps descargadas por minuto), **lo que supuso un gasto de 170 mil millones de dólares en aplicaciones de pago**, un 19% más que en 2020. **Las aplicaciones más descargadas por usuarios fueron TikTok**, en la que los individuos pasaron más de un 90% de su tiempo viendo vídeos, respecto a 2020; **Instagram, Facebook, WhatsApp y Telegram**. **En apps de citas, el gasto mundial llegó a los 4,2 mil millones de dólares**, un 55% más desde 2019. Por otro lado **en aplicaciones de compras, los usuarios invirtieron**, en 2021 a nivel global, **un total de 100 mil millones de horas**.

En el sector de los juegos, los consumidores gastaron 116 mil millones de dólares en 2021, un 15% más que en el año anterior. Aquellas **apps de juegos con avatares** se han visto, además, **catapultadas en un 160% por el metaverso**.

Respecto al ámbito financiero, **la descarga de apps de finanzas en el mundo ascendió a un total de 5,9 mil millones**. La Generación Z es, precisamente, la que más hace uso de neobancos y de apps de transferencia de dinero como Venmo, Cash App y Splitwise, pues se sienten cada vez más cómodos utilizando sus **teléfonos como forma de pago en lugar de efectivo**.

En 2021, los desarrolladores lanzaron al mercado **2 millones de nuevas apps y juegos y el gasto en publicidad se elevó a 295 mil millones de dólares**, un 23% más que en 2020 y las estimaciones apuntan a que en 2022 ascienda a los 350 mil millones de dólares.

El documento **puede resultar de gran utilidad para conocer las tendencias de la industria móvil**, en base a la cada vez mayor repercusión e importancia de este dispositivo, cuyas cifras referentes al tiempo dedicado, las descargas y el volumen de ingresos que genera corroboran ampliamente su significancia.