

DENTRO DEL JUEGO

CONSUMO DE LAS AUDIENCIAS MEXICANAS EN LAS SMART TVS SAMSUNG DURANTE LOS JUEGOS DEL PERÍODO DEL 11 AL 24 DE JUNIO.



Consumo general durante el período

+2X

De co-viewing durante los juegos¹

+7MM

De Smart TVs estuvieron activas y conectadas en el período consumiendo canales de TV lineal tradicional y apps de streaming.

+400MM

De horas totales de consumo de pantalla con canales de TV lineal tradicional y apps de streaming. **Crecimiento de 6% en comparación con el mismo período de mayo.**



Consumo por día durante el período

5.1MM

De Smart TVs, en promedio por día de juego, generaron más de 30 millones de horas de consume diario de contenido en canales de TV lineal tradicional y apps de streaming.

Consumo cada vez más fragmentado.

22%

De las Smart TVs activas y conectadas en ese período consumieron juegos y/o otros contenidos en canales de TV lineal tradicional y apps de streaming. **Crecimiento de 4 puntos porcentuales con relación a las 4 semanas anteriores.**

65%

De las Smart TVs activas y conectadas en ese período consumieron juegos y/o otros contenidos exclusivamente en apps de streaming.

13%

De las Smart TVs activas y conectadas en ese período consumieron juegos y/o otros contenidos exclusivamente en canales de TV lineal tradicional.



Compromiso de la audiencia durante las horas de juegos en plataformas de transmisión

Consumo en los canales de TV lineal tradicional y apps de streaming que hicieron la transmisión de los juegos en el período.

31%

De los dispositivos se conectaron durante la hora de los juegos a por lo menos 2 apps de streaming y/o canales de TV lineal tradicional para seguir la transmisión de los juegos.

11

Días de juego con conexión por dispositivo durante la hora de los partidos en TV lineal y/o apps.

37%

De los dispositivos se conectaron hasta 1 hora antes del horario de los juegos en las plataformas de transmisión.

71%

De los dispositivos que estaban consumiendo durante la hora de los juegos en las plataformas de transmisión permanecieron hasta 1 hora después del silbatazo final en las plataformas.

En los días de juegos

Primera pantalla: donde todas las tomas de decisiones de consumo ocurren.

6X

Promedio de regreso a la 1ª pantalla en el día de los juegos/dispositivo durante el período (30% mayor que el promedio de los últimos 6 meses) .

Impactos en el consumo durante los 3 juegos de México

+3.8MM

De Smart TVs estuvieron activas y conectadas durante la hora de los 3 juegos de México en la 1ª fase. **Crecimiento de 42% de dispositivos conectados en comparación con las 4 semanas anteriores a los juegos.**

El juego México vs Corea del Sur fue el que tuvo mayor compromiso con +2.3MM de dispositivos conectados.

+10MM

De horas consumidas entre los 3 juegos de México con las plataformas de transmisión. **Crecimiento de 73% en comparación a las 4 semanas anteriores a los juegos.**

50%

De los dispositivos estuvieron conectados a las plataformas de transmisión durante la hora de los partidos.

42%

Se conectaron a por lo menos 2 apps de streaming/canales de TV lineal tradicional durante la transmisión de los juegos. **51% solo en lineal, 38% solo en streaming y 11% en los dos.**

56%

De los dispositivos consumieron plataformas de transmisión y se conectaron aproximadamente 1 hora antes del inicio de los juegos.

82%

De los dispositivos que consumieron la transmisión durante la hora del partido permanecieron conectados a las plataformas hasta una hora después del silbatazo final.



6.8X

Promedio de regreso a la 1ª pantalla/dispositivo en los días de juegos de México.

Durante la hora de los juegos de México

En el día de los juegos de México

Fuente: Datos propios de Samsung Ads México | Smart Tvs activas y conectadas en el período del 11 al 24 de Junio | Promedio de 3.2 personas por hogar | Visión general del consumo en el día y en la ventana de la hora de los juegos, incluyendo los juegos de México, en las plataformas de transmisión de los juegos | ¹ Estudio propio en alianza con Offerwise sobre el consumo de CTV durante el Mundial