

Ponad 65% internautów ogląda wideo na urządzeniach mobilnych przynajmniej raz w tygodniu

- 50% ruchu w sieciach mobilnych w 2019 roku będzie generowało wideo
- Ilości przesyłanego wideo w sieciach mobilnych pomiędzy 2013 a 2019 wzrośnie 13-krotnie.
- W 2019 roku użytkownik smartfona prześle średnio 2,5 GB danych miesięcznie obecnie przesyła 650 MB.

Wideo

to największa i najszybciej rosnąca kategoria ruchu w sieciach mobilnych. Analiza Ericsson Mobility Report wskazuje, że w 2019 roku wideo będzie odpowiadać za połowę ruchu w sieciach komórkowych. Użytkownicy smartfonów konsumują wideo w różnych formach: streamingu, filmów, programów TV, klipów generowanych przez użytkowników, telefonii wideo.

Zwiększająca

się konsumpcja danych przez użytkowników (napędzana głównie przez transmisję wideo) oraz rosnąca liczba subskrypcji na smartfonach to główne czynniki powodujące wzrost ruchu w sieciach mobilnych. Ericsson przewiduje, że wzrost ruchu osiągnie w latach 2013-2019 skumulowany roczny wskaźnik wzrostu na poziomie 45%. To oznacza, że ilość transferowanych danych mobilnych w 2019 roku będzie 10-krotnie większa niż obecnie (samo wideo wzrośnie 13-krotnie).

Przeciętny

użytkownik smartfona przesyła 650 MB danych miesięcznie. Ericsson prognozuje, że w 2019 roku każda osoba korzystająca ze smartfona prześle średnio 2,5 GB danych miesięcznie, a globalny miesięczny ruch w sieciach mobilnych osiągnie pułap 12 eksabajtów.

Rosnąca

popularność wideo 4K również znajdzie odzwierciedlenie w ruchu w sieciach mobilnych. Bezproblemowe przesłanie materiału wideo 4K wymaga połączenie o przepustowości 10-15 MB/s.

Wideo

dlaczego rośnie?

- Coraz więcej urządzeń umożliwiających odtwarzanie wideo.
- Lepsza dostępność treści wideo wysokiej jakości w internecie.
- Operatorzy uruchamiają swoje serwisy wideo, mobile TV, etc. lub wchodzą w partnerstwo z dostawcami treści (przykład Vodafone UK i Netflix).
- Lepsza jakość sieci mobilnej wyższe prędkości i mniejsze opóźnienie.
- Możliwość oglądania wideo na dowolnym urządzeniu smartfon, tablet, laptop te same aplikacje (spójny interface, user experience)