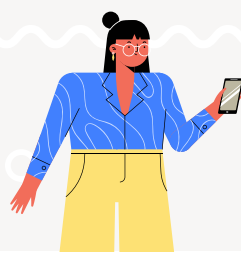


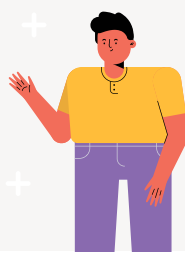
# EL IMPACTO DEL CORONAVIRUS EN LATINOAMÉRICA

La encuesta sobre el Impacto del Coronavirus se realizó en América Latina para analizar los cambios de comportamiento debido al COVID-19. La edad de los encuestados oscilaba entre los **14 y los 75 años**. Los participantes solían tener entre **25 y 44 años**.



**MUJERES**

**53%**



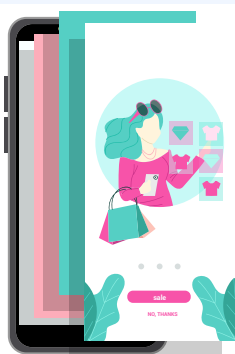
**HOMBRES**

**47%**



**13%** Redujeron el uso de transporte público.

**43%** Redujeron sus actividades sociales.



**23%** Están reduciendo las visitas a los supermercados.

**34%** Prefieren hacer compras online.

## LOS JUEGOS MÓVILES COMO UNA FORMA DE ENTRETENIMIENTO EN CASA

A medida que la socialización ha pasado a un segundo plano, las personas están dedicando más tiempo a jugar en sus dispositivos móviles.

**44%** De los encuestados juegan en sus dispositivos móviles todos los días.

**26%** Han probado nuevos juegos en sus smartphones.

**79%** Dice que los juegos móviles los ayudan a sentirse mejor.



El tiempo dedicado a los juegos móviles **aumentó un 39% en las últimas 3 semanas.**



Fuente: AdColony Inventory, Nielsen Certified Questionnaire, Q1 2020

## LA PUBLICIDAD INICIADA POR EL USUARIO ES EL FORMATO DE ANUNCIO MEJOR PERCIBIDO POR LOS USUARIOS 35%



El tiempo dedicado a la publicidad móvil aumentó un **36,6%** en las últimas **3 semanas**.

Fuente: AdColony Inventory, Q1 2020



**Sonic Dash, Score! Hero, y Subway Surfers** son algunos de los principales juegos con un gran aumento de tráfico durante el período.

Fuente: Apptopia, March 2020

**26%**

Dicen que prefieren los anuncios que les muestran los productos que pueden necesitar.

**Semana del 24 de febrero vs 9 de marzo**

Hay un **33,4% de aumento de tráfico** y un **38,1% de aumento de volumen de usuarios** únicos en total.

- **35,3%** de aumento en el **prime time**.
- **34,6%** de aumento en las **primeras horas de la mañana**.
- **33,8%** en el **día**.

Fuente: AdColony Inventory, Q1 2020

## ¿POR QUÉ MOBILE GAMING?

Según la investigación de juegos móviles de **OnDevice**...

El **68%** de los adultos en **LATAM** están felices mientras juegan.

El **71%** de los adultos en **LATAM** consideran los juegos móviles como una forma de socializar.