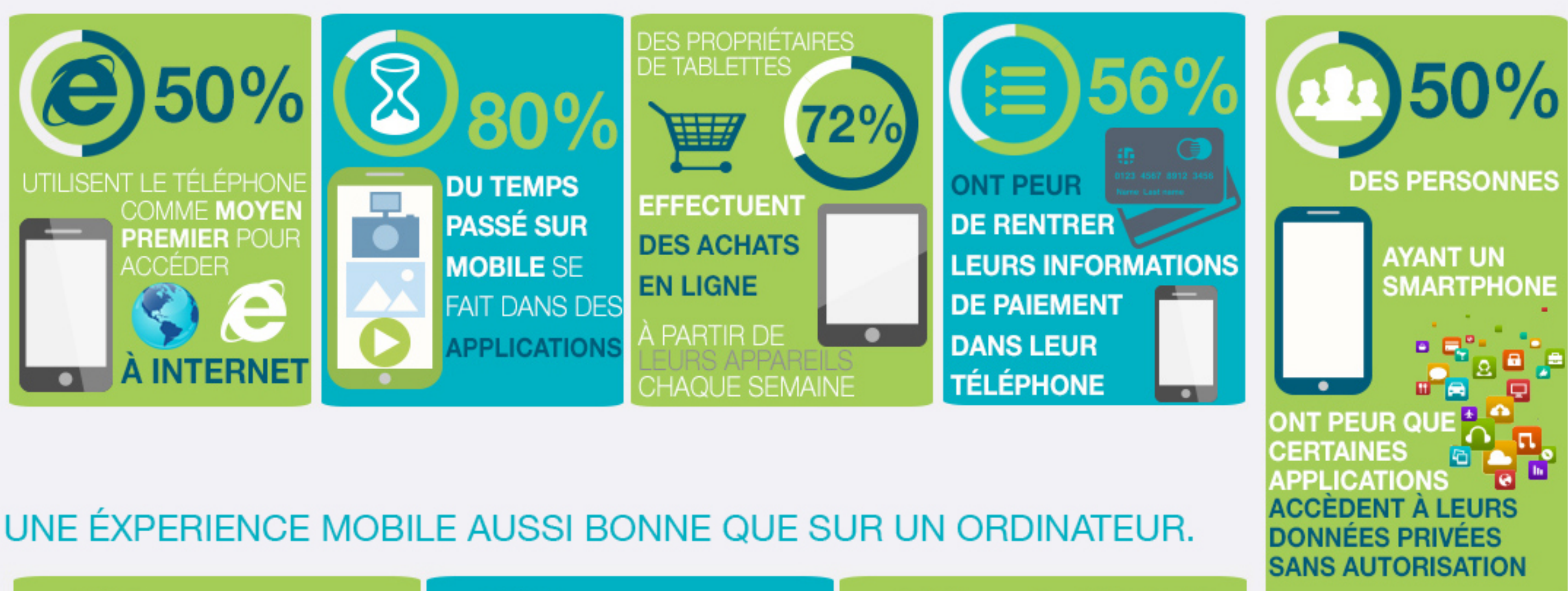


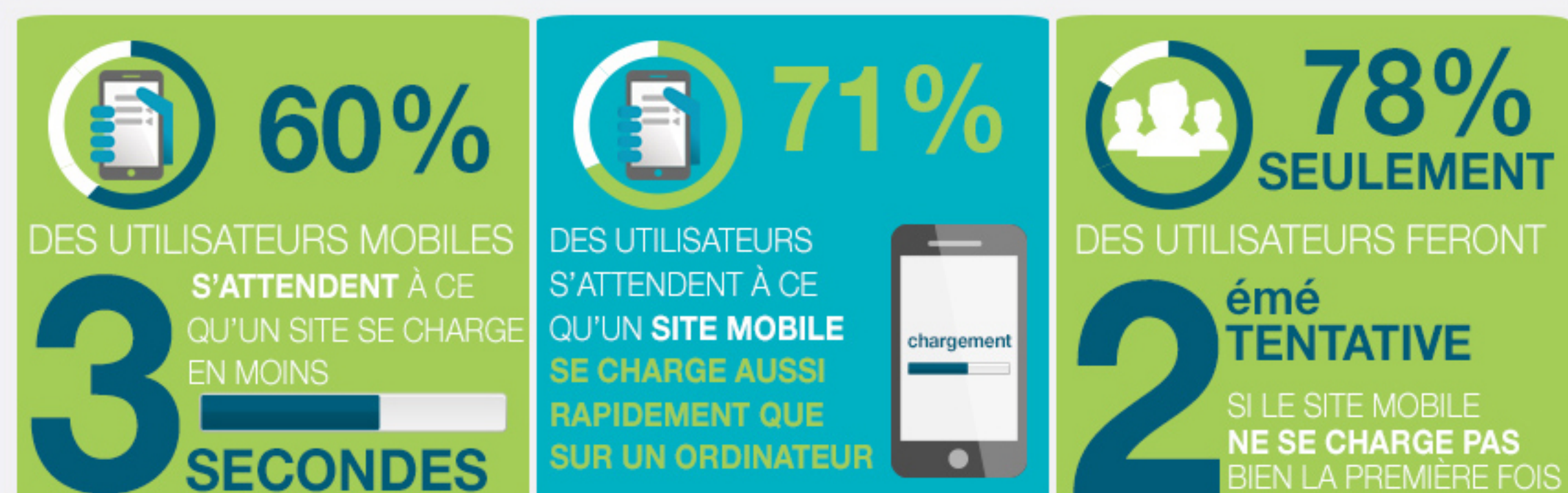
DONNÉES D'UTILISATION DES TÉLÉPHONES PORTABLE



UTILISATION



UNE EXPÉRIENCE MOBILE AUSSI BONNE QUE SUR UN ORDINATEUR.



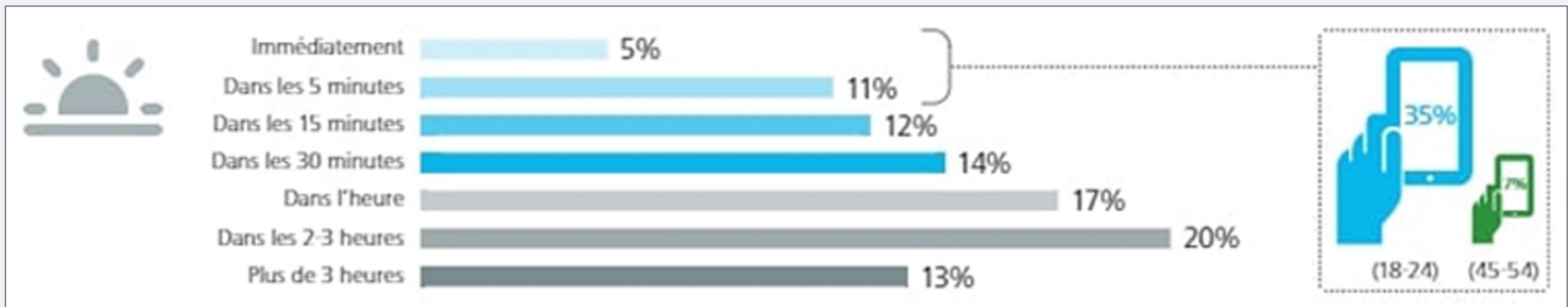
EN FRANCE



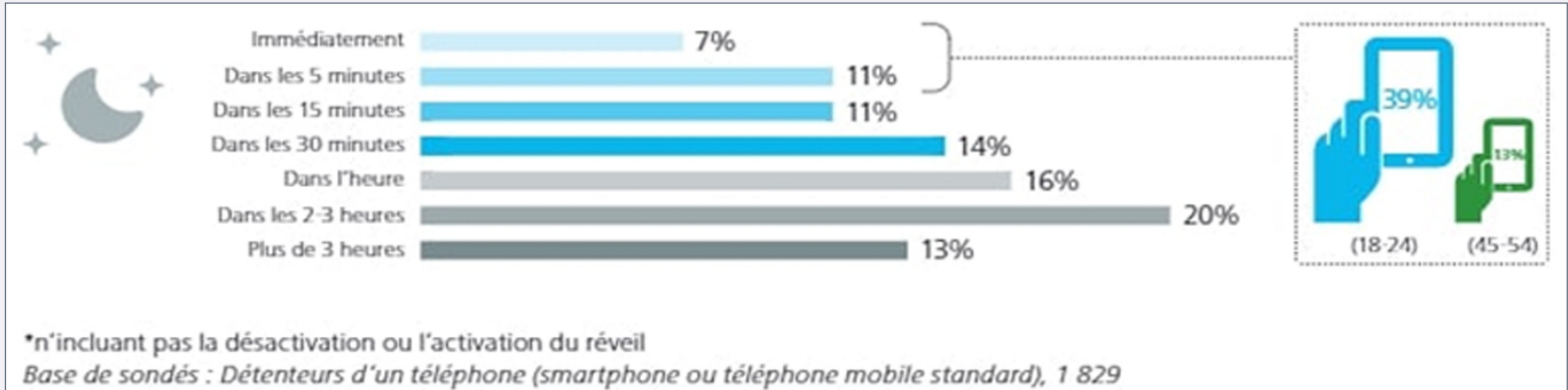
AUX USA



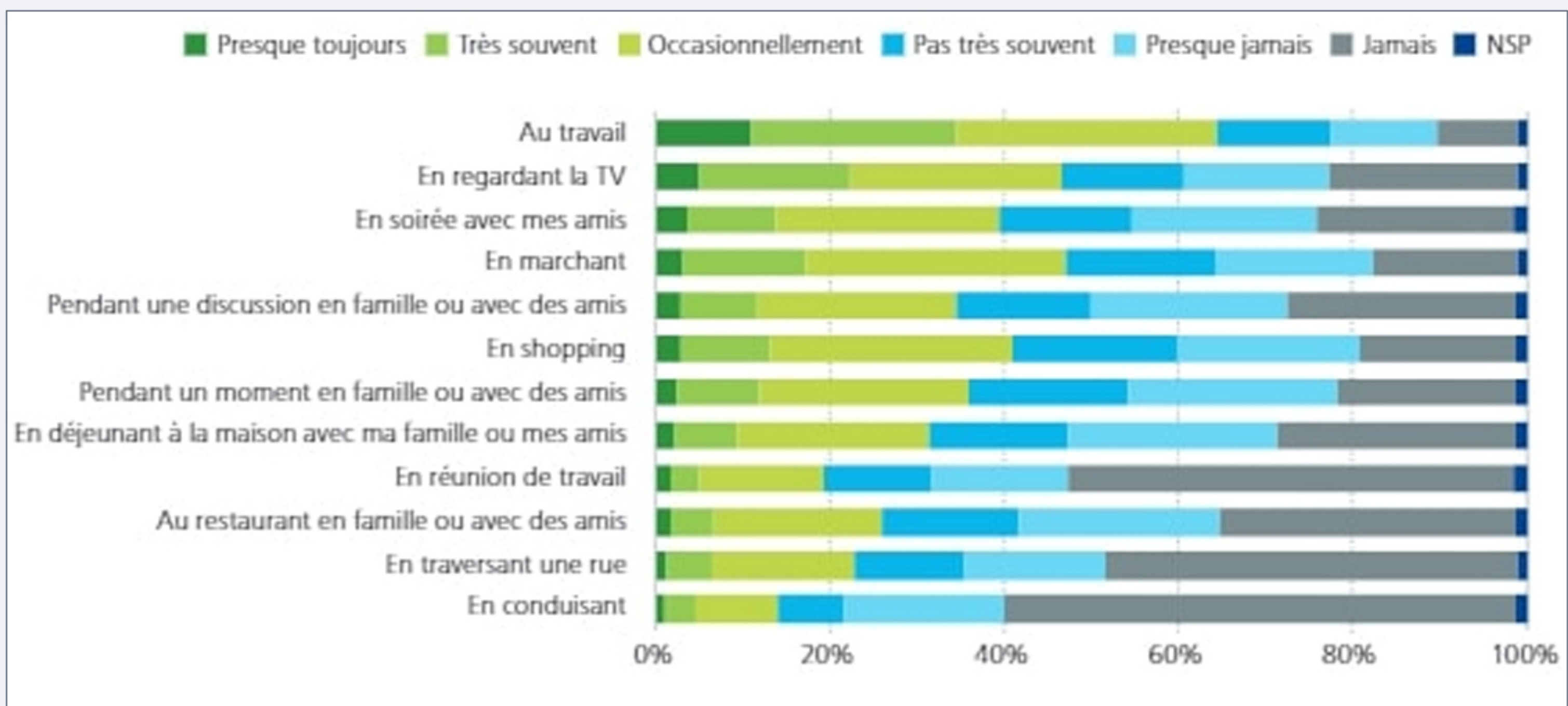
TEMPS ÉCOULÉ ENTRE LE REVEIL ET LA CONSULTATION DU SMARTPHONE POUR LA PREMIERE FOIS



TEMPS ÉCOULÉ ENTRE LA DERNIERE CONSULTATION DU SMARTPHONE ET LE MOMENT DE SE COUCHER



UTILISATION SELON L'ACTIVITÉ



DONNÉES SPECIFIQUES POUR NOTRE APPLICATION

- PLUS DE 6 000 000 DE VENTES THE WITCHER 3
- EN 2019 ¼ DES AMÉRICAINS JOUERONT SUR LEUR SMARTPHONE
- LES JEUX MOBILE REPRÉSENTENT 31% DES REVENUS DANS LE DOMAINE DU JEU VIDÉO (AUGMENTATION DE 20% DEPUIS 2013)

CONCLUSION : C'EST LE BON MOMENT DE DEVELOPPER NOTRE APPLICATION.