

**ДИСЦИПЛИНА
«ИВЕНТ КОММУНИКАЦИИ»**

**ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ
ОТ 04-06-2020 ГОДА
СРОК ВЫПОЛНЕНИЯ НЕ ПОЗДНЕЕ 11-06-2020 ГОДА**



КЕЙС: «МИРОВАЯ ИНДУСТРИЯ РАЗВЛЕЧЕНИЙ И МЕДИА»

- Объем мировой индустрии развлечений и медиа по итогам 2018 года составил 2,1 трлн долл.
- Ожидается, что в период до 2023 года он будет расти со среднегодовыми темпами на уровне 4,3% и достигнет 2,6 трлн долл.
- Основными *трендами* развития этого сектора глобальной экономики в прогнозном периоде станут:
 - *продолжающаяся цифровизация и персонализация продуктов и услуг,*
 - *активный рост пользовательского потребления контента с мобильных устройств,*
 - *консолидация, вертикальная интеграция и формирование крупных цифровых экосистем в партнерстве с традиционными бизнесами (телеком, банки и пр.), обладающими большими абонентскими базами*
- Дополнительным импульсом для рынка может стать полноценное коммерческое внедрение различных технологий, например, **5G**, **Интернета вещей**, **анализа больших данных** и других

КЕЙС: «МИРОВАЯ ИНДУСТРИЯ РАЗВЛЕЧЕНИЙ И МЕДИА»

Основные тенденции индустрии развлечений и медиа

- **Уход в «цифру»**
- Интерес к медиа повышается и идет в направлении цифровизации
- Мировая индустрия развлечений и СМИ будет расти в среднем на 4,3% каждый год до 2023 года
- Большой угрозой этого процесса стал кризис «Пандемии»

КЕЙС: «МИРОВАЯ ИНДУСТРИЯ РАЗВЛЕЧЕНИЙ И МЕДИА»

Основные тенденции индустрии развлечений и медиа

- Уход в «цифру»
- Интернетом вещей (Internetofthings, IoT) называют технологию, которая позволяет устройствам, подключенным к интернету, собирать, анализировать, обрабатывать и передавать данные другим устройствам с помощью программного обеспечения, приложений и технических устройств, таких как датчики и сенсоры. Интернет вещей неразрывно связан с технологиями сбора и обработки больших данных, а также с алгоритмами искусственного интеллекта.
- Применение технологии Интернета вещей при потреблении медиаконтента и в сегменте развлечений может существенно повысить качество потребительского опыта и изменить то, как мы проводим свое свободное время.

КЕЙС: «МИРОВАЯ ИНДУСТРИЯ РАЗВЛЕЧЕНИЙ И МЕДИА»

В число сегментов, чей рост в прогнозном периоде будет выше среднерыночного, входят :*

- 1. Виртуальная реальность –22,2%*
- 2. Киберспорт–18,3%*
- 3. OTT-видео –13,8%*
- 4. Интернет-реклама –9,5%*
- 5. Видеоигры –6,4%*
- 6. Кинопрокат –4,4%*

** сегменты расположены по мере уменьшения значения среднегодового темпа роста*

КЕЙС: «МИРОВАЯ ИНДУСТРИЯ РАЗВЛЕЧЕНИЙ И МЕДИА»

- Консолидация –вертикальная интеграция и возможность усилить контентное предложение.
- Среди крупнейших и наиболее обсуждаемых сделок последнего года –присоединение WarnerMedia к AT&T (79,1 млрд долл.), 21st Century Fox к Disney(71,3 млрд долл.) и Comcast к Sky(39 млрд долл.).
- Общий объем сделок с участием медийных, телекоммуникационных и технологических компаний в 2018 году, согласно данным Bloomberg, составил 793 млрд долл., что на 22% больше показателя предыдущего года. Несмотря на ожидаемое в 2019 году замедление роста рынка сделок в сегменте, эксперты ожидают, что к числу покупателей медийных компаний могут присоединиться технологические гиганты вроде Google, Facebook, Microsoft и Apple.
- Основных идей в недавних сделках M&A в секторе –две:
 - 1.Получение доступа к значительной библиотеке контента для бизнеса, уже обладающего прямым контактом с аудиторией (например, телеком-операторы);
 - 2.Усиление собственной библиотеки эксклюзивного контента. Это, с одной стороны, усилит позиции самостоятельной прямой дистрибуции (когда сервис будет запущен), а также даст возможность ослабить конкурентов, лицензионные сделки с которыми будут прекращены при запуске своих сервисов

ЗАДАНИЕ:

- 1. Изучите кейс «Мировая индустрия развлечений и медиа»*
- 2. Назовите основные группы целевой аудитории индустрии развлечений*
- 3. Какая из групп находится по вашему мнению в наихудшем положении в секторе индустрии развлечений, почему?*
- 4. Предложите идею мероприятия, которое объединило бы целевые аудитории инвесторов и спонсоров, филантропов для поддержания развития индустрии развлечений и СМИ в период кризиса «пандемии»*
- 5. Подберите страну, город и место проведения этого мероприятия. Объясните свой выбор*
- 6. Как по вашему мнению изменится сфера индустрии развлечений и медиа?*
- 7. Можно ли утверждать, что ивент коммуникации будут востребованы в той же мере, как и до кризиса «Пандемии»?
Объясните свой ответ*