

NUEVO LANZAMIENTO

Conexión virtual para facilitar interacciones sociales entre trabajadores



2020

Software – Conexión Virtual en EE.UU.

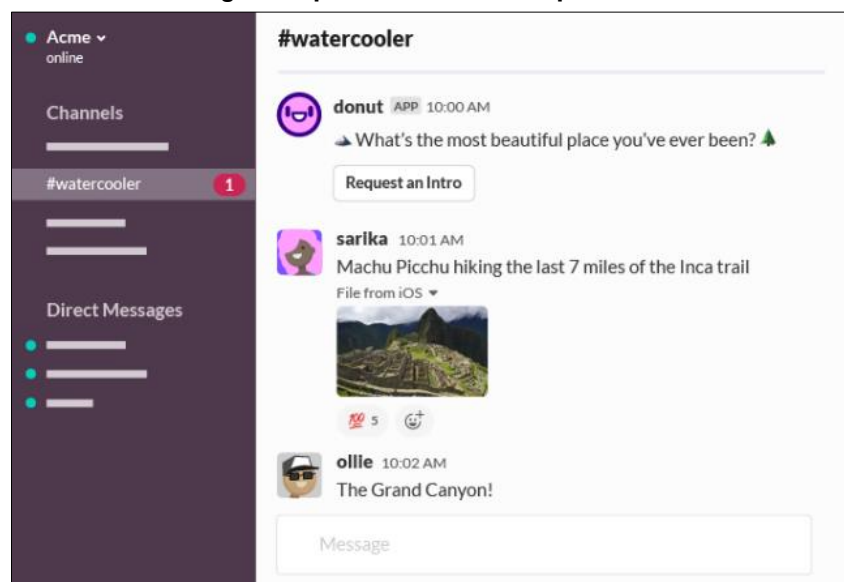
I. Producto

Donut Technologies es una empresa de tecnología que desarrolla software para construir la cultura empresarial y fortalecer las conexiones personales entre organizaciones. Ofrece herramientas para agilizar la incorporación, aumentar el compromiso y la retención de los empleados, difundir la confianza y la colaboración al emparejar a los miembros del equipo. Su solución ayuda a los empleados a conocer mejor a su equipo y a su empresa.

Esta empresa lanzó al mercado su producto conocido como WaterCooler, el cuál se integra en Slack con el objetivo de crear conversaciones paralelas planificadas que tradicionalmente ocurren de manera más informal en entornos de oficina.

El nuevo producto genera preguntas divertidas basadas en las redes sociales, como "¿Qué es una de las cosas que ha aprendido en su carrera que le hubiese gustado saber antes?" o "¿Cuál es tu tipo de pizza favorita?" para entablar conversaciones informales que tradicionalmente ocurrirían alrededor de un dispensador o enfriador de agua, de ahí el nombre WaterCooler.

Preguntas prediseñadas en la plataforma



Fuente: www.donut.com/watercooler/

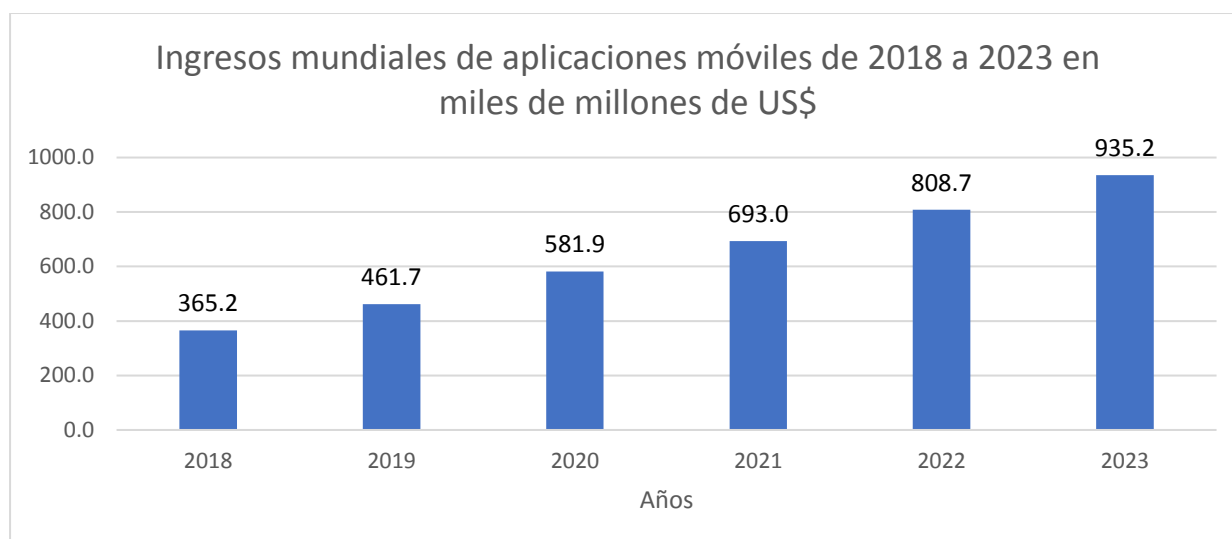
Las preguntas no están diseñadas para ocupar una cantidad significativa de tiempo, sino que brindan espacio para que las conversaciones informales tengan lugar en entornos de trabajo permanentemente remotos. Además, la empresa que cuente con los servicios de WaterCooler puede elegir los temas, las

preguntas preseleccionados y establecer la frecuencia con la que se publican estas preguntas; luego todo procede de manera automática.

II. Mercado

El tamaño de mercado de las aplicaciones móviles ascendió a más de US\$ 365 mil millones de dólares en el 2018. En 2023, se proyecta que las aplicaciones móviles generen más de US\$ 935 mil millones en ingresos a través de descargas pagadas y publicidad en la aplicación. Los editores de aplicaciones de juegos móviles con mayores ingresos en Google Play Store en todo el mundo, en enero de 2019, fueron King, Supercell y Bandai Namco Entertainment, con más de 40 millones de dólares estadounidenses en ingresos por aplicaciones cada uno. Los principales editores de aplicaciones que no son de juegos basados en ingresos incluyen Google, Tinder y Pandora¹.

De otro lado, el tamaño del mercado mundial de videoconferencias se valoró en US\$ 3,85 mil millones en 2019 y se espera que registre una tasa compuesta anual del 9,9% de 2020 a 2027. Como videoconferencia se entiende al proceso de realización de reuniones utilizando tecnologías de telecomunicaciones e implica un tiempo real, doble sentido en la transmisión de contenido de audio y video².



Fuente: STATISTA Worldwide Mobile App Revenues

La empresa neoyorquina, Donut Technologies, publicó que ha facilitado 4 millones de conexiones en más de 12,000 empresas, entre ellas, The New York Times, Toyota e InVision. Además, más de 1 millón de esas conexiones han sido realizadas desde el comienzo de la pandemia.

La startup ha recaudado aproximadamente USD 12 millones en fondos totales, los cuales son liderados por Accel - una empresa de inversión y de administración de activo - con la participación de Bloomberg Beta, FirstMark, Slack Fund y varios inversores ángeles³.

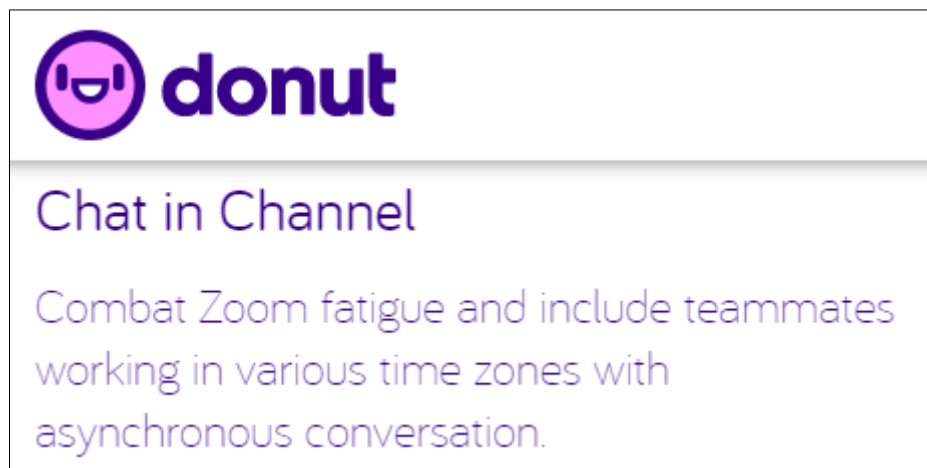
¹ Fuente: Statista - Worldwide mobile app revenues in 2014 to 2023

² Fuente: Grand View Research - Video Conferencing Market Size

³ Fuente: <https://techcrunch.com/2020/10/29/donut-watercooler/>

Con respecto a la oferta de mercado, Watercooler, es una solución distinta a Zoom, donde este último puede causar fatiga por su constante uso.

Una solución distinta a Zoom



Fuente: www.donut.com/watercooler/

A medida que evolucione el concepto de oficina en casa, la tecnología servirá como puente para reinventar los aspectos cotidianos de la vida en hogar-oficina. Las herramientas de videoconferencia y comunicación brindan, en un nivel básico, los requisitos fundamentales para que las empresas se mantengan productivas mientras están a distancia.

Sin embargo, es la generación de start-ups basadas en tecnologías y empresas como Donut Technologies, las que mejorarán estos servicios, los cuales pueden ofrecer el componente secundario de la vida de la oficina, siendo este la cultura empresarial.

El estallido de la pandemia COVID-19 en enero de 2020 ha provocado la cancelación de varios eventos corporativos, como presentaciones de inversores, seminarios internacionales y ferias comerciales. Como resultado, los anfitriones de estos eventos se están enfocando en la adopción de sistemas de videoconferencia para albergar estos eventos, impactando positivamente el crecimiento del mercado. Además, varios gobiernos y agencias de aplicación de la ley se están enfocando en llevar a cabo sus operaciones a través de estos sistemas debido a los bloqueos impuestos en todos los países.

La mayoría de las organizaciones corporativas han adoptado la estrategia "Trabajar desde casa" debido al riesgo de pandemia. Por lo tanto, están adoptando cada vez más estos sistemas para realizar un seguimiento de las actividades y reuniones relacionadas con el trabajo. Como resultado, las empresas de análisis de red como Kentik han informado de un aumento del 200% en el tráfico de videoconferencias durante las horas de trabajo, de 9am a 5pm, en América del Norte y Asia⁴. Además, varios gobiernos se están enfocando en realizar sus reuniones sobre videoconferencia. Por ejemplo, la Octava Conferencia Internacional sobre Representaciones del Aprendizaje (ICLR 2020) que se iba

⁴ Fuente: www.kentik.com/blog/network-traffic-trends-covid19

a celebrar en marzo de 2020 se canceló debido al COVID-19 y luego está programada para abril de 2020 como una conferencia virtual⁵.

Con respecto a las oportunidades de la oferta peruana en el rubro de software, se puede apreciar que el mercado de servicios de videoconferencia y colaboración cuentan con un amplio catálogo de posibilidades lo cual potencia la venta en servicio de instalación de sistema integrales en equipos de video y audioconferencia y software de tipo IA que incorporado para enfoque automático.

⁵ Fuente: www.grandviewresearch.com/industry-analysis/video-conferencing-market

Anexo

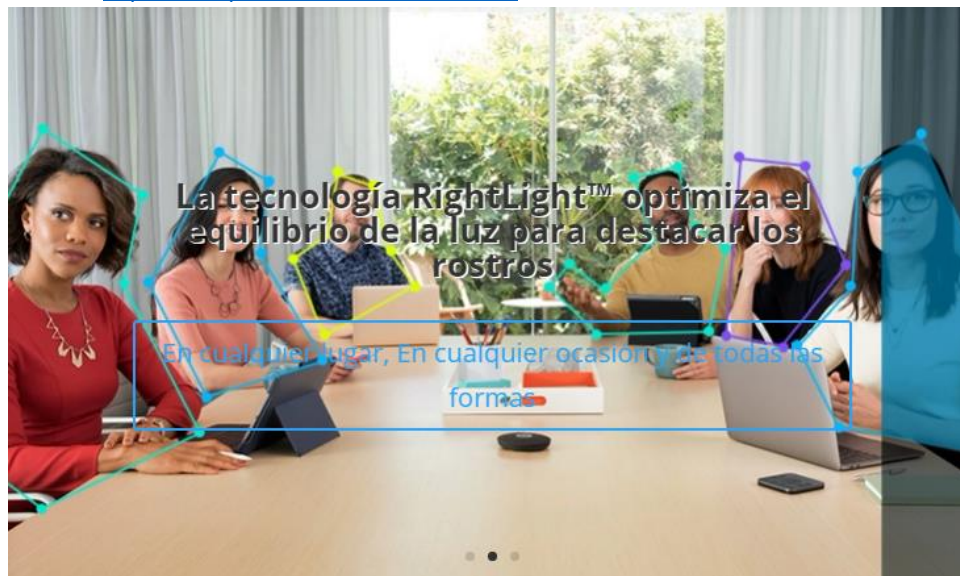
Soluciones similares

- 1) Fuente: <https://yealink.com.pe/>



Fuente: Yealink

- 2) Fuente: <https://saferperu.com/videoconferencia>



Fuente: Safer Perú/Video Conferencia