



# CONTENT & EVOLUTION

**Pablo Lo Giudice**  
Live Service Manager

Descentralizando Internet

# AGENDA



- Porqué consumimos contenido.
- Clasificación del contenido.
- Generalidades del Gaming.
- Gaming – un Nicho? - eSports.
- Productos contenido Gaming.
- Arreglando Internet para el contenido.
- Evolución.
- Que pasa cuando presiono **Q**. (Video)

# ¿PORQUE LA GENTE CONSUME **ENTRETENIMIENTO ONLINE?**

**Facilidad de acceso.**

**Tiempo disponible.**

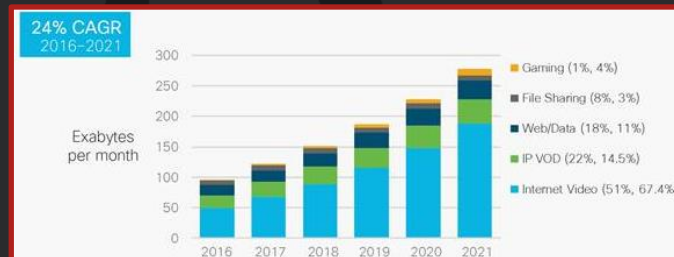
**Oferta, Variedad.**

**Costo.**

**Sociabilidad.**

**Independencia Tiempo / Lugar.**

## Como se consume? Como sigue?



## GENERALIDADES en los TIPOS de contenidos

### Disponibilidad

### \* Sensibles a:

#### Real Time

#### On Demand

#### Latencia

#### Packet Loss

#### Jitter

#### Bandwidth

Gaming

Movies

Gaming

Gaming

Gaming

Video Streaming

Live TV

TV Shows

Live TV

Live TV

Live TV

Live Channels

Streamings

Photos

Live Channels

Live Channels

Live Channels

Live Radio

Live Channels

Social  
Networks

Live Radio

Live Radio

Live Radio

On Demand

Live Radio

eBooks

Gaming

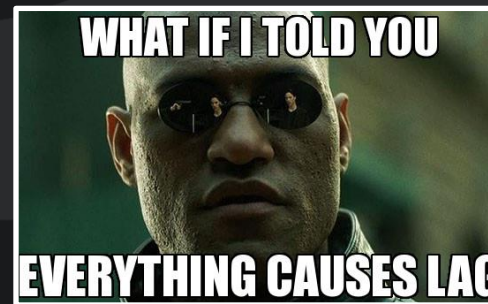
Social  
Networks

Browsing

\* Sensibilidad desde la fuente del contenido, se considera calidad entre el ISP y el usuario final.

## GAMING - Generalidades

- 🔦 **CONGESTION**, ya sea en hogar o en backbone.
- 🔦 **LAG** provocado por Packet Loss / Jitter.
- 🔦 **PRIORIDAD** en Internet Providers (UDP).
- 🔦 Tráfico degradado en **WIFI**.
- 🔦 Poco **BANDWIDTH**.
- 🔦 Alto **PROCESAMIENTO** en routers (PPS).
- 🔦 **LATENCIA** menor a **60ms**.
- 🔦 Trafico **INTERNACIONAL**.

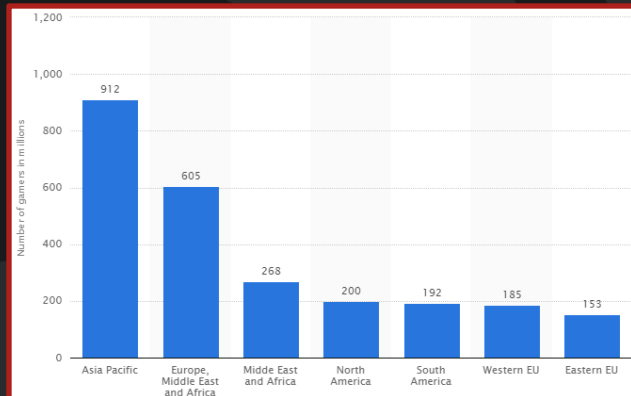


TAKE THE  
CHALLENGE

Jugar con menos de ~~60ms~~ **40ms**, cero LAG y matar al primero que encienda Netflix en casa.

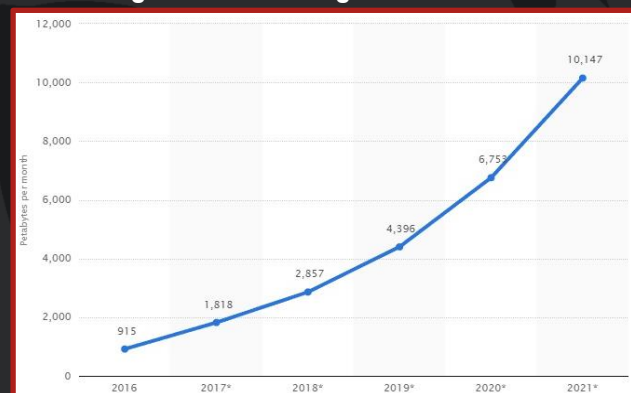
# Online GAMING – un Nicho?

Gamers en el mundo – 2.5 billones – enero 2017



...1.2 billones en 2013

## Volumen global de Gaming online



<https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>

## Total Gamers Arg-Chi-Perú

|                                   | Chile                                | Argentina                            | Peru                                 |
|-----------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| Internet users (2015)             | 10.8 mn<br>(61% of total population) | 27.5 mn<br>(66% of total population) | 11.6 mn<br>(38% of total population) |
| Estimated gamers universe (2016)* | +7.7m                                | +15m                                 | +14m                                 |
| Credit cards per capita (2015)    | 1.3                                  | 1.2                                  | 0.3                                  |

Revenue \$181M \$423M \$138M



## Edades de los PC Gamers



# Online GAMING – un Deporte?



# GAMING

## Que están haciendo los ISPs en otras regiones?



VIVID 300 fibre  
broadband and home  
phone

£42 a month  
for 12 months

Then £55 a month  
12 month contract  
£20.00 activation fee applies  
Includes Virgin Phone line

[Add to my basket](#)



GamePRO 1Gbps

AT \$49/mth

Comes with:



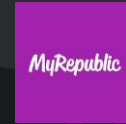
4K content



100Mbps  
download (100)



24/7 support  
voice service



The first fibre-powered plan for Gamers

Network optimised to help reduce latency, increase loading, faster IP & reduced data, Gamers.

\$200 discount off PlayStation®4 Pro or PlayStation® VR

Unlimited Super Fast fibre™  
+ \$200 off PlayStation®4 Pro or PlayStation® VR  
+ Number 1 in Steam  
+ Server Storage™

Unlimited Pro

Speed™

Up to 100Mbps

Up to 100Mbps

Support Fast, Unlimited Downloads

Static IP Address

24/7 Support

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro

Unlimited Pro



# ARREGLANDO Internet para el contenido

## Contenidos On Demand / Cacheables



Instalar  
Caching



Utilizar  
CDN



Direct link  
al origen



Optimización de  
rutas al origen



QOS

## Contenido Real Time



Direct link  
al origen



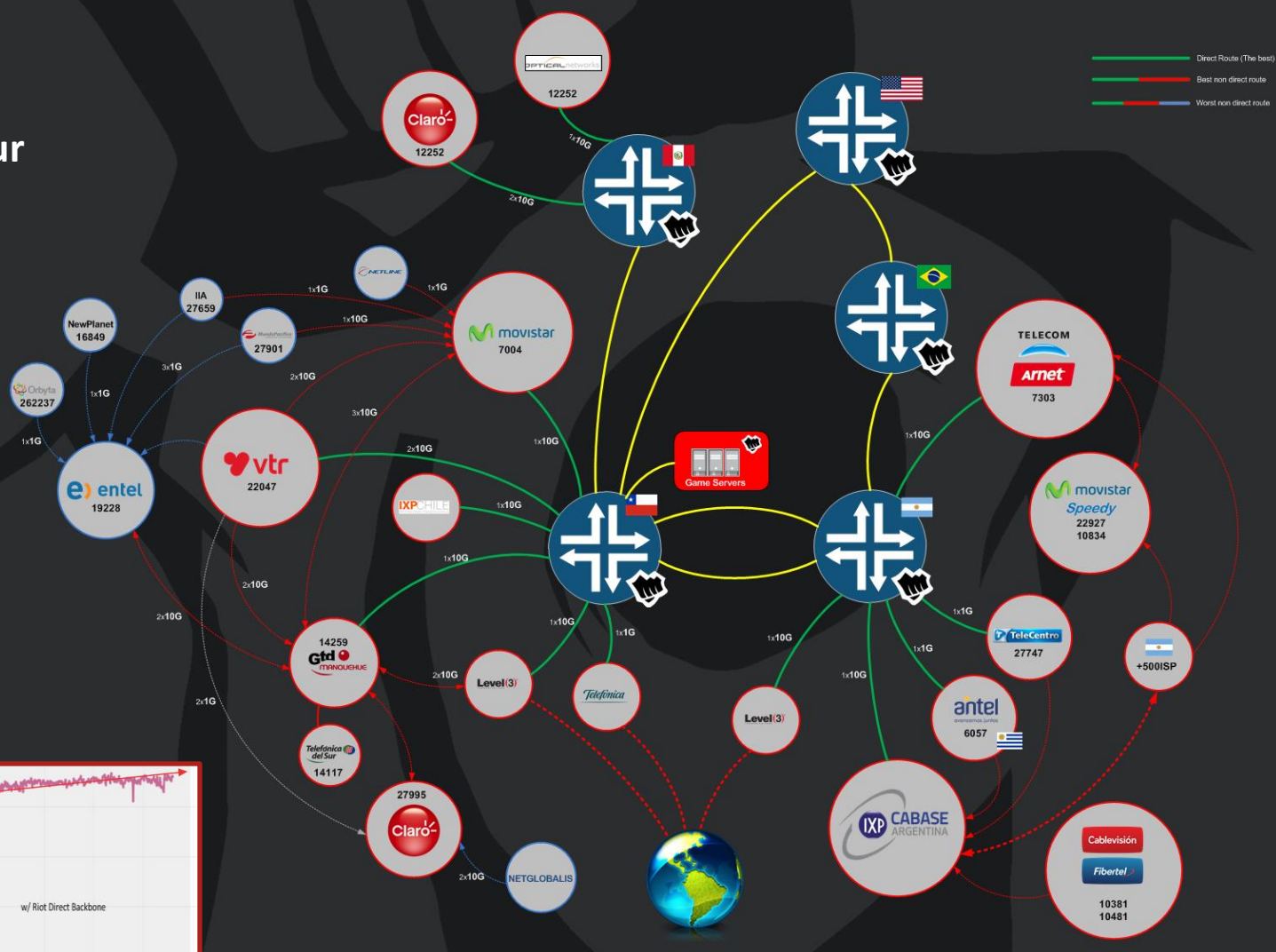
Optimización de  
rutas al origen



QOS

# RED RIOT DIRECT

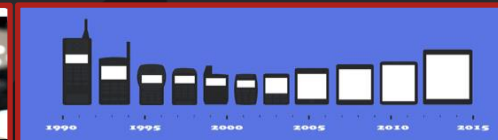
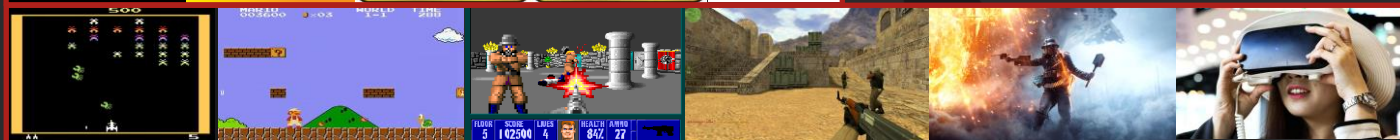
## Latino América Sur



# EVOLUCIÓN

- + Contenidos
- + Tiempo para consumir.
- + Calidad exigida.
- Servicios tradicionales.

*“Optimicemos nuestros recursos para mejorar la experiencia de nuestros usuarios, adaptémonos a sus requerimientos y exigencias...”*





**Consultas?**