



Rapport CES 2016

Voici à l'heure prévue de la date prévue le **Rapport CES 2016**, 11ième du genre ! Il reconstitue le puzzle du CES 2016 de Las Vegas et de l'actualité de l'année dans les loisirs numériques et même un peu au-delà.

Même s'il arrive après la tornade médiatique qui accompagne le CES, ce rapport reste d'actualité longtemps après le salon. C'est d'ailleurs un outil unique au monde, par sa forme et sa taille, quelle que soit la langue. En tout cas, d'après les organisateurs du CES qui connaissent la production mondiale des médias et analystes consécutive au salon.

Ce rapport complète mon premier compte-rendu des **points clés** publié au moment où j'embarquais sur mon vol du retour à l'aéroport de Las Vegas, le lendemain de la fin du salon. Il est devenu l'introduction du Rapport Complet, que j'ai actualisée, complétée et illustrée par des photos.

Télécharger le rapport

Comme d'habitude, ce Rapport est téléchargeable gratuitement sous forme de PDF, et je ne vous demande même pas de saisir quelque identité que ce soit. Je ne fais que compter le nombre de téléchargements qui étaient de 14355 fois pour l'édition 2015 sans compter les diffusions autres que via mon blog et que je ne maîtrise pas comme dans l'intranet de certaines grandes sociétés.

Le Rapport 2016 est téléchargeable **sur ce lien** ou en cliquant sur la couverture du rapport ci-dessous. Si vous souhaitez y faire référence dans votre publication, utilisez un pointeur sur cet article plutôt que sur le PDF. Le fichier fait 30 Mo. Vous pouvez le lire sur l'écran de votre choix ou l'imprimer.



Vous pouvez aussi accéder à mes **nombreuses photos de ce CES** qui sont classées par catégories (audio, composants, drones, photo, etc) dans mon plugin WordPress fait maison Photo-Folders qui équipe ce blog. Certaines de ces photos sont commentées.

Au passage, une explication sur le choix du format PDF : c'est le seul qui soit simple à générer à partir de mon master édité sous Word. On m'a demandé plusieurs fois de créer une version .epub ou .mobi. Cela prend du temps de la préparer et d'expérience, ce genre de version est peu téléchargé. Je l'avais expérimenté il y a quelques années pour le Rapport ou pour le Guide des Startups. Cependant, si l'un d'entre vous est volontaire pour faire cette conversion, vous êtes le bienvenu !

Points clés de l'édition 2016

Voici les thèmes clés de cette édition sachant que les emphases sont différentes d'une année sur l'autre :

- Un résumé des **tendances clés** pour ceux qui sont pressés en 12 pages (11 à 22) et en une page (page 23). J’y ai ajouté quelques indications du pourquoi de la présence de grandes entreprises sur le CES.
- Cela commence toujours par une **vue qualitative et quantitative du marché** de l’électronique grand public avec le point habituel sur les principales grandes entreprises du secteur, et celles qui vont mieux ou moins bien. J’y fourni également des données sur la taille du marché grand public par catégorie de produit. Il est toujours bon d’avoir les ordre de grandeur en tête !
- Cela continue avec un **guide pour visiter le CES ou y exposer**. Il se veut très complet et, d’année en année, il consolide l’expérience collective des exposants de la FrenchTech qui est ainsi partagée de manière très ouverte.
- Un panorama détaillé quantitatif et qualitatif des **250 sociétés françaises** présentes au CES cette année d’une manière ou d’une autre. C’est un décompte supérieur à celui de la FrenchTech car j’identifie des entreprises françaises non répertoriées avant le salon, notamment celles qui exposent sur le stand d’autres entreprises. Le plus souvent, ces entreprises ne se manifestent pas particulièrement, ce qui explique leur absence du décompte de la FrenchTech.
- Le **bêtiser des pratiques marketings** des sociétés présentes au CES avec quelques innovations cette année.
- Le point sur l’**automobile** à conduite assistée et automatique ainsi que sur les **drones** de toutes sortes.
- Une partie sur les **objets connectés** bien plus étoffée – 64 pages – qui intègre notamment les **montres connectées**, la **réalité virtuelle** ainsi que les objets du domaine du bien être et de la **santé** ainsi qu’un peu de **robotique**.
- Et bien entendu **tout le reste** qui n’a pas disparu pour autant et constitue encore le gros du chiffre d’affaires du secteur des loisirs numériques : les TV, les smartphones, les tablettes, la photo, l’audio, les PC, l’impression 3D et l’univers matériel du jeu.
- Cela se termine pour les ingénieurs et autres geeks par un tour d’horizon du marché des **composants** couvrant les processeurs, y compris quantiques et synaptiques pour voir loin, le stockage SSD, les réseaux dont les **réseaux M2M**, les capteurs photo/vidéo, l’affichage 4K et OLED et les capteurs de toutes sortes.

Le tout fait 338 pages, soient 34 de plus que dans l’édition 2015. C’est la richesse du secteur qui le veut ! Et pourtant, chaque sujet est traité assez rapidement, et même plutôt survolé (à mon gout).

Si vous téléchargez ce rapport et en êtes un habitué, vous savez que ses caractéristiques sont son côté exhaustif et parfois un peu rugueux, et à la fois sérieux et léger selon les endroits qu’il vous faudra découvrir. A vous de faire le tri !

Contributions pour les relectures et révisions

Je publie ce Rapport après quelques jours passés en “phase bêta”, comme un bon vieux logiciel. Il a bénéficié de la relecture de quelques volontaires fidèles ou nouveaux, qui permet de l’affiner comme un bon vin. Il s’agit de Bruno de Latour, Carine Coulm, Christian Chabrier, Christophe Connille, Dimitri Carbonnelle, Godefroy Troude, Mathieu Hardy, Olivier Cahagne, Olivier Carmona, Shy Shriqui, Stéphane Mougin, Thomas Delouvrier, Vidal Chriqui et Xavier Niel. Vous pouvez les remercier bien bas ! Contactez-moi par mail d’ici début janvier 2017 si vous êtes volontaires pour faire de même pour l’édition 2017.

Je continue de plus à apporter quelques corrections et compléments au rapport pendant le mois suivant sa publication. Vous pouvez me signaler les erreurs ou oublis. Je les corrige en mettant à jour le PDF sur ce site, sachant qu'un log des révisions est mis à jour à la fin du document. Ainsi, trois jours après sa parution, j'avais ajouté trois startups françaises à la liste des exposants (Care Labs, Adeneo Embedded et Aykow) qui m'avaient échappé à la parution. Ce qui donne 253 entreprises françaises exposantes au CES 2016.

Modèle freemium du Rapport du CES

La gratuité de ce Rapport du CES 2016 en étonne beaucoup chaque année, surtout ceux qui le découvrent. Comment est-il possible d'avoir un produit dans un tel océan tout bleu : de forte valeur, entièrement gratuit et sans publicité qui ferait de vous, lecteur, un produit involontaire ?

La raison est simple : en le rendant gratuit, il devient accessible au plus grand nombre et notamment aux jeunes dont les jeunes entrepreneurs intéressés par l'univers des objets connectés et par une présence éventuelle au CES comme visiteur ou exposant. Cela s'inscrit dans le prosélytisme technologique et entrepreneurial, au même titre que le **Guide des Startups** !

C'est ma (méga) carte de visite et carte de vœux de l'année qui demande un gros mois de travail. Je le monétise ensuite en intervenant dans des conférences dans les entreprises et en faisant du conseil en stratégie produit dans certains des domaines couverts par le rapport. Autre manière de voir les choses : la version longue est gratuite et sa version courte est payante. Dans les entreprises, le temps c'est de l'argent, donc, on s'y retrouve.

Mes interventions dans les entreprises financent donc indirectement le rapport sans présenter le risque de créer des conflits d'intérêt. Mes missions sont courtes. Je ne vend pas des projets de longue durée ce qui me permet de rester indépendant éditorialement. Le rapport existe donc aussi parce que des entreprises jouent le jeu et en comprennent à la fois l'esprit et ce qu'elles peuvent en tirer. C'est un modèle assez différent du sponsoring qui est fréquent dans les médias.

Notez que j'interviens publiquement en fin de journée le 28 janvier 2016 au Hub de Bpifrance en compagnie de quelques sociétés exposantes du CES 2016 (Craft.ai, Blue Frog Robotics, iFeelSmart, Withings, Slow Control et La Poste). Cette session est organisée par les pôles de compétitivité **CapDigital** et **Systematic** et les **inscriptions sont ici**, à supposer qu'il reste encore de la place. J'interviens aussi notamment (ou suis intervenu selon la date à laquelle vous lisez cela) au **Carrefour de l'Internet des Objets** à 8h30 le 27 janvier (**inscriptions**), à **l'EBG** le 27 janvier également à partir de 18h30, et avec **l'Académie des Technologies** à la Cité des Sciences de la Villette au sujet des transports de demain, le 10 février. Je serais également à Toulouse pour introduire la conférence **Cybersécurité IOT et Systèmes Embarqués** organisée par Captronic, le 18 février.

Ce rapport étant gratuit, faites-en profiter votre réseau, votre entreprise ou vos amis proches, distants ou virtuels !

Excellente lecture !

Voici les liens sur mes précédents rapports du CES. Dans chaque rapport, je creuse certains aspects différent d'une année sur l'autre. C'est aussi toujours un bon moyen de voir comment le marché a évolué en quelques années. Vous pourrez aussi vérifier ce que je pouvais bien écrire sur l'iPhone en 2007 ou sur l'iPad en 2010 ! Ca va, je peux encore me regarder dans la glace ! Ouf.

Rapport du CES 2006

Rapport du CES 2007
Rapport du CES 2008
Rapport du CES 2009
Rapport du CES 2010
Rapport du CES 2011
Rapport du CES 2012
Rapport du CES 2013
Rapport du CES 2014
Rapport du CES 2015

Cet article a été publié le 25 janvier 2016 et édité en PDF le 16 mars 2024.
(cc) Olivier Ezratty – “Opinions Libres” – <https://www.oezratty.net>