

Nº 48

Fecha de cierre: 21 de Marzo de 2007.

Autora: Estrella Gómez






Consejo de redacción: Juan José Méndez

<u>Secciones:</u>	<u>Pág.</u>
1. Sociedad de la información e Innovación en el Mundo	1
2. Sociedad de la información e Innovación en Europa	5
3. Sociedad de la información e Innovación en España	9

Apartados en cada sección:

- .1 Mercado TIC
- .2 Internet
- .3 Ordenadores personales
- .4 Telefonía fija y móvil
- .5 Comercio electrónico
- .6 Innovación

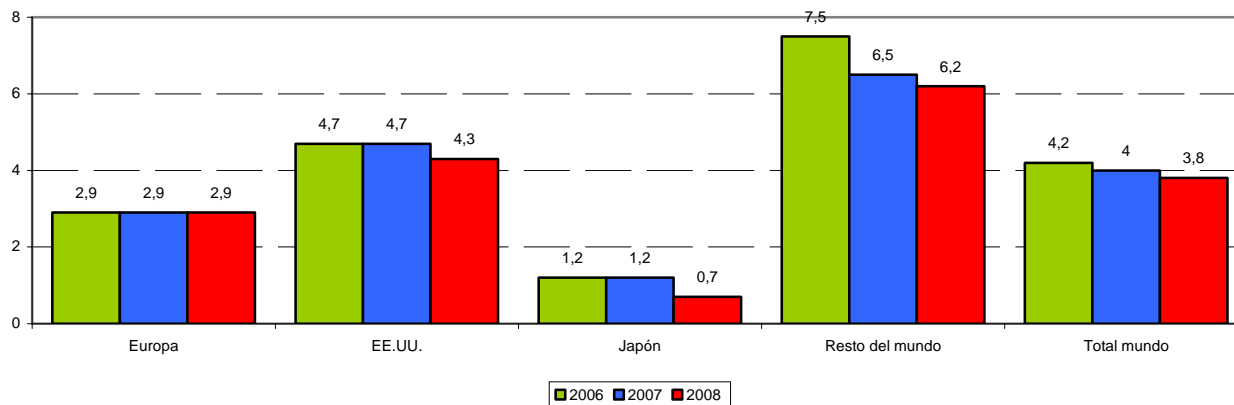
**Destacados del Mes:**

-  Se prevé que el crecimiento medio anual para el periodo 2005-2007 del mercado TIC mundial sea de un 3,8%. [Pág 1]
-  El número total de dominios registrados en julio de 2006 sobrepasa ya los 400.000, mostrando un incremento del 38,3% con respecto a julio de 2005. [Pág 2]
-  El gasto per cápita anual del mercado TIC europeo alcanza los 1.300 euros en 2007, siendo las telecomunicaciones las que acaparan la mayor parte de este gasto [Pág 5]
-  En conjunto, los usuarios europeos representan el 29% del total mundial de internautas. Por países destacan Holanda, Portugal y Suecia, con penetraciones superiores al 70%. [Pág 6]
-  El porcentaje de empresas españolas que tienen acceso a Internet asciende al 92,2% en 2006. Este dato era de 87% en 2003 [Pág. 10]
-  Se ha producido un incremento de hogares que están equipados con portátil, pasando del 9,0% de 2004 al 16,4% del primer semestre de 2006. [Pág. 10]

# 1. SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN E INNOVACIÓN EN EL MUNDO

## 1.1 Sociedad de la Información e Innovación en el mundo: Mercado TIC

### Crecimiento anual del mercado TIC en el periodo 2006-2008 (%)



Fuente: elaboración N-economía a partir de EITO 2007

El Informe EITO 2007 revela que el crecimiento del mercado TIC para el periodo 2006-2008 mantendrá la tendencia decreciente iniciada en años anteriores. Por regiones, será Japón la más afectada, mostrando una reducción de medio punto porcentual en la transición de 2007 a 2008. Europa, sin embargo, mantendrá un crecimiento estable y sostenido a lo largo de todo el periodo, con una tasa intermedia entre las mostradas por EE.UU. y Japón.

### Mercado de los videojuegos en Europa, EE.UU. y Japón

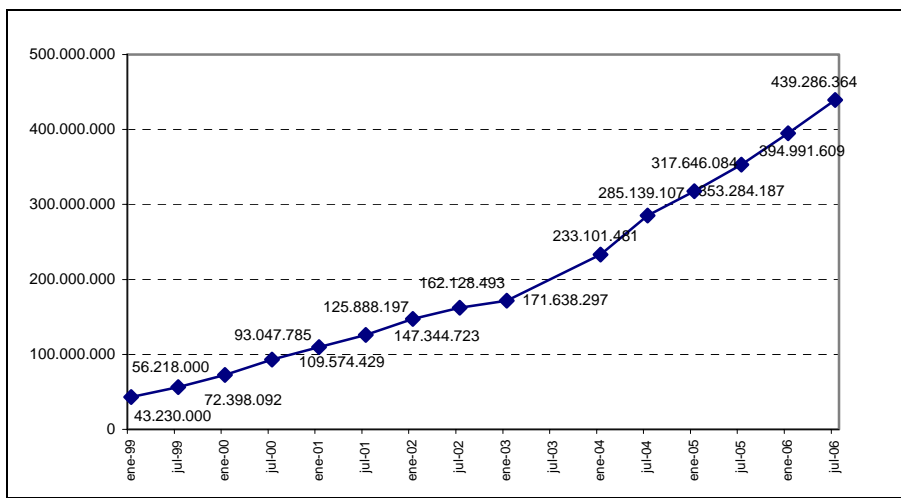
(millones €)	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006
Consolas sobremesa (hardware)	10.633	9.642	10.930	7.453	5.097	4.327	9.815
Consolas sobremesa (software)	8.973	8.477	10.107	10.300	9.805	9.750	11.895
Consolas portátiles (hardware)	2.012	2.566	1.910	1.521	1.597	3.803	4.675
Consolas portátiles (software)	2.322	2.625	2.074	2.741	3.611	5.088	5.725
Software para PC	3.117	3.188	3.121	3.525	3.849	3.953	3.931
<b>Total</b>	<b>27.055</b>	<b>26.497</b>	<b>28.141</b>	<b>25.540</b>	<b>23.958</b>	<b>26.921</b>	<b>36.040</b>

Fuente: elaboración N-economía a partir de Digiworld 2006

Algunos de los terminales más prometedores son las consolas de sobremesa de última generación y las consolas portátiles. Entre las compañías con mayor volumen de negocio pueden mencionarse SNK, Bandai y Nintendo. Se aprecian tendencias de convergencia digital: la PSP es ante todo una plataforma de juego, pero puede funcionar también como MP3 y como lector de películas en formato vídeo comercializadas en cartuchos. Otro ejemplo es la aparición del teléfono-consola N-gage de Nokia, que supuso una revolución en terminales portátiles. En esta línea, la consola de sobremesa Xbox 360 de Microsoft puede también realizar funciones de *streaming* de contenidos de audio y vídeo desde terminales fijos o móviles a un televisor, con lo que podría hacerse con el papel de pasarela multimedia para la difusión de contenidos dentro de una red doméstica.

**1.2 Sociedad de la Información e Innovación en el mundo: Internet**

**Evolución del número de dominios de Internet en el mundo**



Fuente: elaboración propia N-economía a partir de *Internet Systems Consortium*.

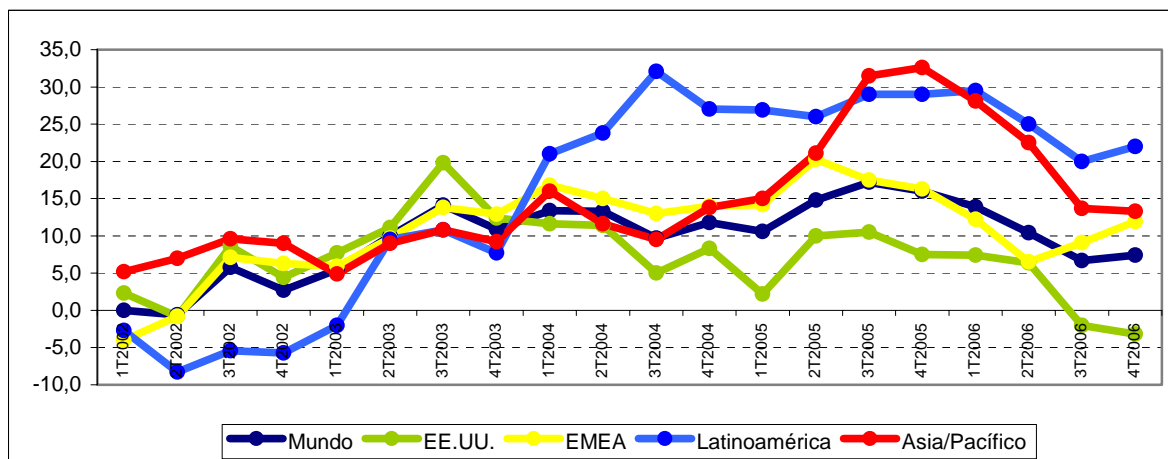
Una forma de medir el volumen de información disponible es mediante el número de *hosts* conectados permanentemente a Internet. El último dato disponible (julio 2006) revela un incremento del 38,3% con respecto a julio de 2005. En cuanto a usuarios de Internet, EE.UU. mantiene el liderazgo, seguido cada vez más de cerca por China, que roza ya los 140 millones.

**Top 20 de países con mayor número de usuarios de Internet**

País	Usuarios de Internet	Población (Estimada)	Penetración de Internet	% Usuarios En el mundo
EE.UU.	210.080.067	301.967.681	69,6%	19,2%
China	137.000.000	1.317.431.495	10,4%	12,1%
Japón	86.300.000	128.646.345	67,1%	7,9%
Alemania	50.616.207	82.509.367	61,3%	4,6%
India	40.000.000	1.129.667.528	3,5%	3,7%
Reino Unido	37.600.000	60.363.602	62,3%	3,4%
Corea del Sur	33.900.000	51.300.989	66,1%	3,1%
Francia	30.837.592	61.350.009	50,3%	2,8%
Italia	30.763.848	59.546.696	51,7%	2,8%
Brasil	25.900.000	186.771.161	13,9%	2,4%
<b>Total Mundo</b>	<b>1.093.529.692</b>	<b>6.574.666.417</b>	<b>16,6%</b>	<b>100,0%</b>

Fuente: elaboración propia N-economía a partir de datos de *Internet World Stats*. Marzo 2007

**1.3 Sociedad de la Información e Innovación en el mundo: Ordenadores Personales**



Los últimos datos disponibles correspondientes al cuarto trimestre de 2006 muestran un ligero repunte de las ventas de PCs en todas las regiones con excepción de EE.UU. y Asia/Pacífico, que mantienen la tendencia decreciente. Latinoamérica es la región mundial que presenta una mayor cifra de ventas. Su porcentaje total de ventas de PCs alcanza el 22%. La región denominada EMEA, (Europe, Middle East and Africa) muestra el mejor comportamiento del periodo, creciendo un 2,8% con respecto al trimestre anterior.

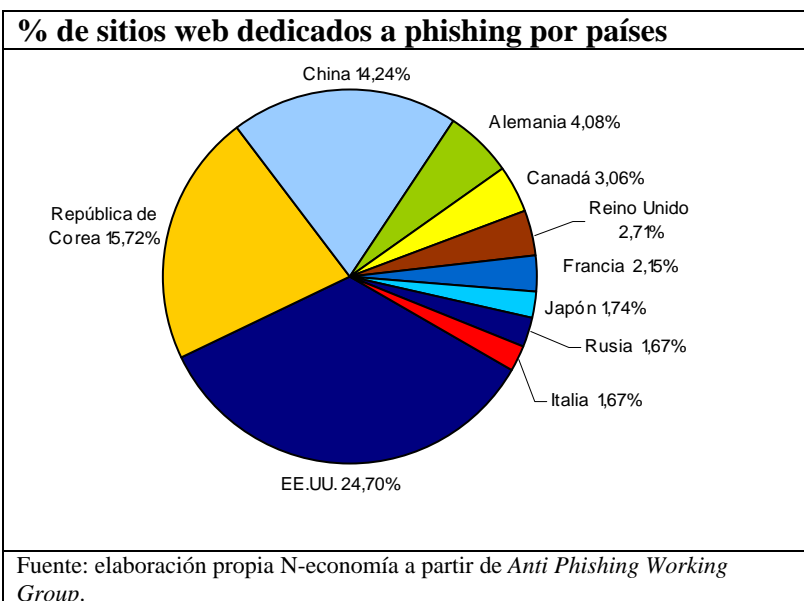
**1.4 Sociedad de la Información e Innovación en el mundo: Telefonía fija y móvil**

Suscripción de líneas móviles 2005-2010 (en miles)							
UE-15	2005	2006	2007	2008	2009	2010	Crec. anual (%)
Europa Occidental	435.836	457.700	473.070	485.986	495.823	504.319	3,0
Otros Europa Occidental	101.084	106.946	111.224	114.895	117.767	120.240	3,5
Europa del Este	267.627	326.504	368.950	394.777	410.568	418.779	9,4
Total Europa	703.462	784.205	842.020	880.762	906.390	923.098	5,6
EE.UU.	205.852	223.143	238.763	252.3763	263.730	272.960	5,8
Japón	91.982	95.753	98.817	101.400	103.732	105.807	2,8
Resto del mundo	1.216.687	1.581.693	1.898.032	2.182.737	2.422.838	2.592.436	16,3
<b>Total mundo</b>	<b>2.217.983</b>	<b>2.684.794</b>	<b>3.077.632</b>	<b>3.417.272</b>	<b>3.696.690</b>	<b>3.894.301</b>	<b>11,9</b>

Fuente: elaboración propia N-economía a partir de EITO 2007

Según se desprende de los datos, el crecimiento experimentado por las líneas móviles para el periodo 2005-2010 será de un 75,6% a nivel mundial. No deja de resultar sorprendente el fuerte crecimiento que experimentará la zona de Europa del Este, que alcanzará tasas de crecimiento anual cercanas al 10%. Así, para 2010, la convergencia entre Europa Occidental y del Este será prácticamente una realidad.

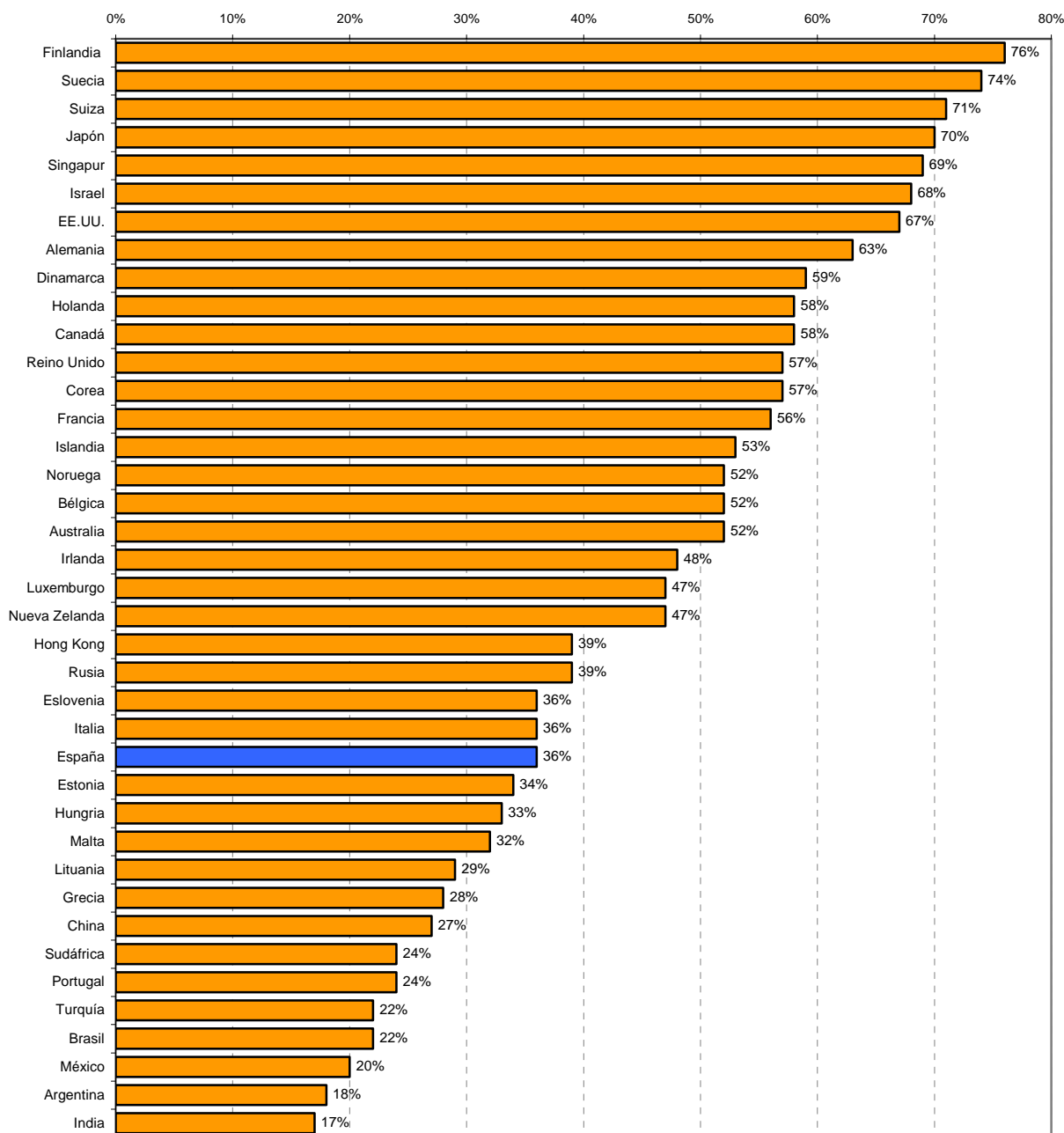
**1.5 Sociedad de la Información e Innovación en el mundo: Comercio electrónico**



Según los datos de Anti Phishing Working Group, EE.UU. sigue siendo el país con mayor número de sitios web dedicados a phishing. Está seguido por la República de Corea, que tiene una importancia relativa cada vez mayor, superando para el mes de marzo el 15%. Atendiendo a los sectores objetivo, son nuevamente los servicios financieros los que reciben la mayor parte de los intentos de fraude con una notable diferencia, soportando el 93% de los ataques.

**1.6 Sociedad de la Información e Innovación en el mundo: Innovación**

**Global Summary Innovation Index 2007 (%)**



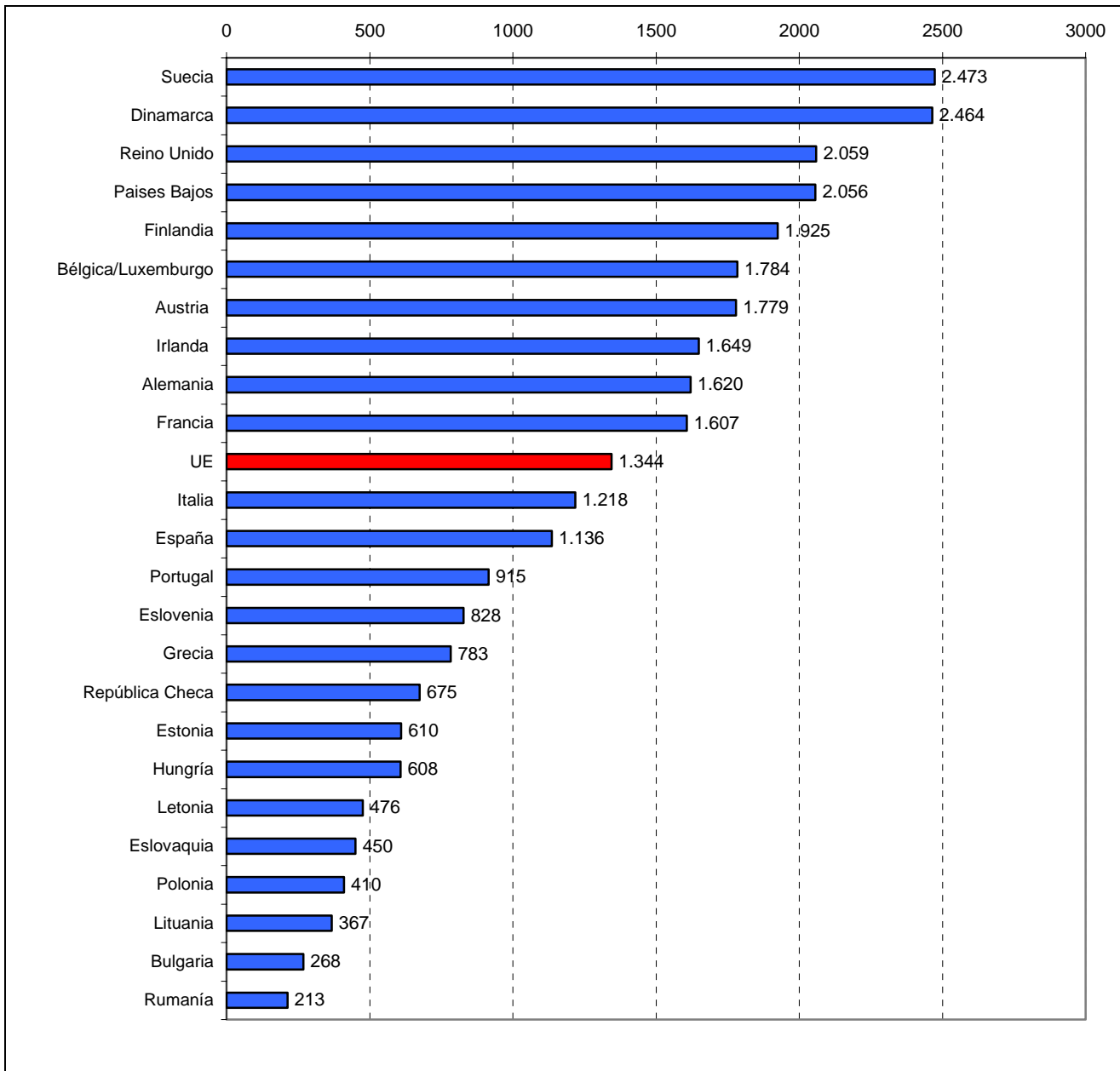
Fuente: elaboración propia N-economía a partir de *Cordis Europa*

Global Summary Innovation Index (GSII) es un índice realizado por la Comisión Europea que recoge las actuaciones referentes a innovación más relevantes llevadas a cabo por los diferentes países. Se basa en una amplia gama de indicadores, referidos a diversos aspectos que van desde educación hasta gasto en TIC, inversión en I+D o número de patentes. Los países con un comportamiento más homogéneo en estos aspectos tienden a obtener una mayor puntuación. Los países que encabezan el ranking en el año 2007 son Finlandia y Suecia, con unas puntuaciones de 76% y 74% respectivamente.

## 2. SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN E INNOVACIÓN EN EUROPA

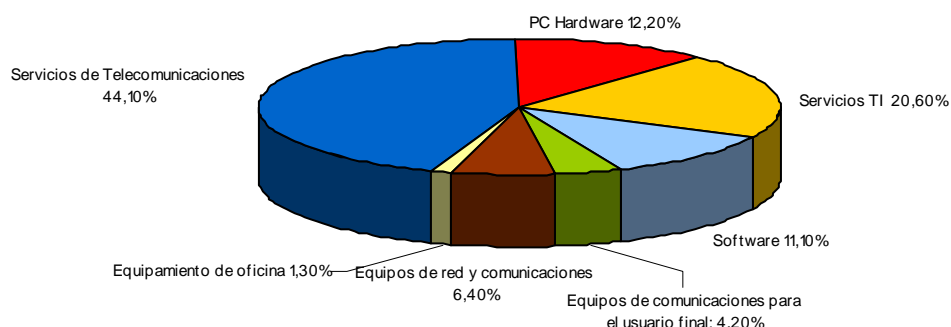
### 2.1 Sociedad de la Información e Innovación en Europa: Mercado TIC

Gasto per cápita anual en TIC en Europa 2007 (Euros)



Fuente: elaboración propia N-economía a partir de actualización EITO 2007.

Según EITO, el gasto per cápita en el mercado TIC europeo alcanza para el año 2007 supera ya los 1300 euros. Por países, es Suecia la que encabeza el ranking, prácticamente doblando la media. La diferencia con respecto al segundo país, Dinamarca, es tan sólo de 9 euros. Por segmentos, son las telecomunicaciones las que acaparan la mayor parte de este gasto, aunque su importancia relativa se reduce con respecto al año pasado en un 0,4%. En el caso del software, la variación se produce en el sentido inverso, aumentado su participación en el total en 0,7 puntos porcentuales.

**Distribución del mercado europeo TIC por producto 2007 (%)**

Fuente: elaboración propia N-economía a partir de datos de EITO 2007

**2.2 Sociedad de la Información e Innovación en Europa: Internet**

De acuerdo con los últimos datos de la Internet World Stats, el número total de usuarios en Europa supera ya los 300 millones. Aunque esta cifra es superior a la de EE.UU., sin embargo el dato de penetración es aún inferior. En conjunto, los usuarios europeos representan el 29% del total mundial de internautas. Por países destacan Holanda, Portugal y Suecia, con unas penetraciones de Internet entre sus poblaciones superiores al 70%.

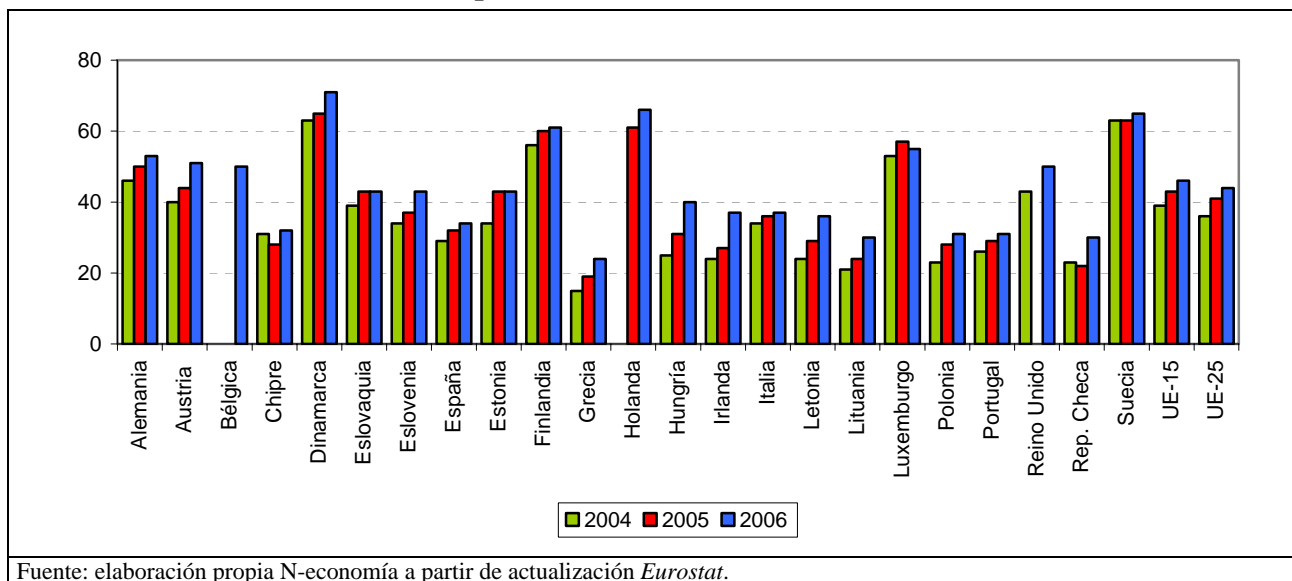
**Usuarios de Internet en la Unión Europea**

Países	Nº Usuarios	Penetración (%)	Tasa variación 07/00 (%)
Alemania	50.471.212	61,2	110,3
Austria	4.650.000	56,6	121,4
Bélgica	5.100.000	48,5	155
Dinamarca	3.762.500	69,2	92,9
<b>España</b>	<b>19.765.032</b>	<b>43,9</b>	<b>266,8</b>
Finlandia	3.286.000	62,3	70,5
Francia	30.837.595	50,3	262,8
Grecia	3.800.000	33,5	280,0
Holanda	12.060.000	73,3	209,2
Irlanda	2.060.000	50,2	162,8
Italia	30.763.940	51,7	133,1
Luxemburgo	315.000	68,0	215,0
Portugal	10.539.564	73,8	211,3
Reino Unido	60.363.602	62,3	114,2
Suecia	6.890.000	75,6	70,2
Chipre	326.000	33,6	171,7
Eslovenia	1.090.000	55,5	263,3
Estonia	690.000	51,8	88,2
Hungría	3.050.000	30,4	326,6
Letonia	1.030.000	45,2	586,7
Lituania	1.221.700	35,9	443,0
Polonia	11.400.000	29,9	307,1
Rep. Checa	5.100.000	50,0	410,0
Rep. Eslovaca	2.500.000	46,5	284,6
Bulgaria	2.200.000	28,7	411,6
Rumania	4.940.000	23,4	517,5
<b>Total Europa</b>	<b>314.792.225</b>	<b>38,9</b>	<b>199,5</b>

Fuente: elaboración propia N-economía a partir de Internet World Stats Fecha: Marzo 2007.

### 2.3 Sociedad de la Información e Innovación en Europa: Ordenadores Personales

Personas que utilizan PC a diario en la UE (%)



Fuente: elaboración propia N-economía a partir de actualización Eurostat.

### 2.4 Sociedad de la Información e Innovación en Europa: Telefonía fija y móvil

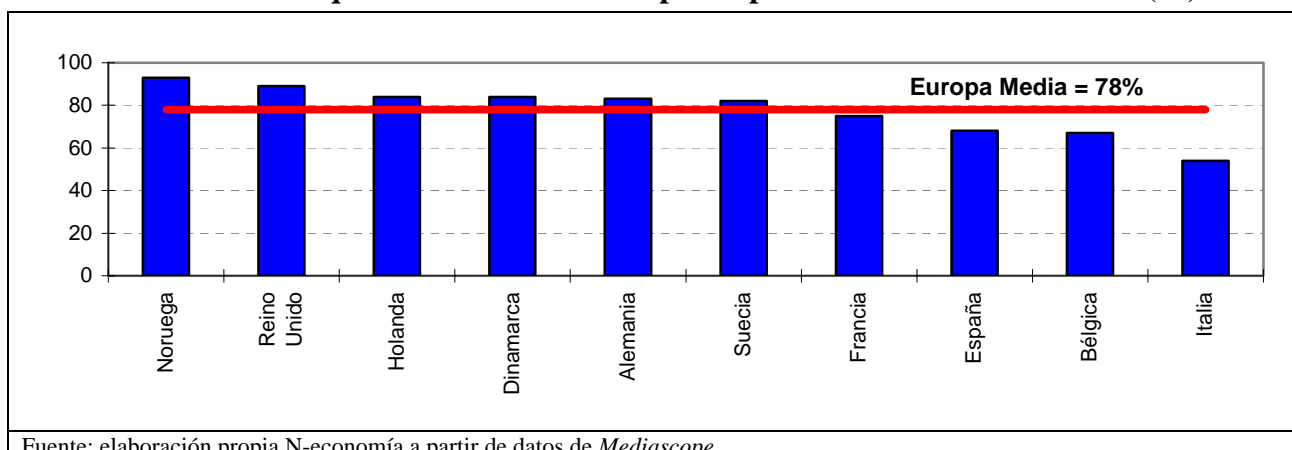
Líneas telefónicas profesionales (en miles)

(miles)	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005
<b>Francia</b>	10.510	10.520	10.530	10.590	10.430	10.485	10.200
Variación anual		0,1%	0,1%	0,6%	-1,5%	0,5%	-2,7%
<b>Italia</b>	7.802	7.800	8.200	8.200	8.600	8.403	8.327
Variación anual		0,0%	5,1%	0,0%	4,9%	-2,3%	-0,9%
<b>Reino Unido</b>	9.796	10.511	10.779	10.791	10.510	9.858	9.500
Variación anual		7,3%	2,5%	0,1%	-2,6%	-6,2%	-3,6%
<b>Suecia</b>	1.446	1.488	1.464	1.378	1.267	1.221	n.d.
Variación anual		2,9%	-1,6%	-5,9%	-8,1%	-3,6%	n.d.

Fuente: elaboración propia N-economía a partir de Digiworld 2006

### 2.5 Sociedad de la Información e Innovación en Europa: Comercio electrónico

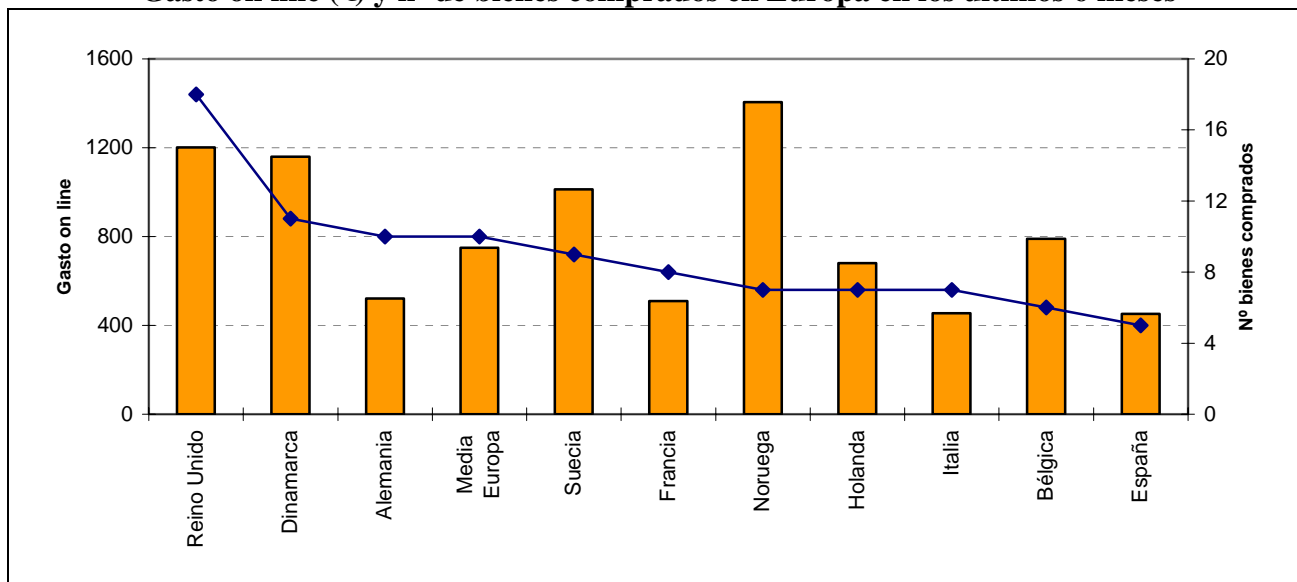
% internautas que han ordenado o comprado productos o servicios on-line (%)



Fuente: elaboración propia N-economía a partir de datos de Mediascope.

Los datos muestran que la mayoría de los usuarios de Internet han comprado alguna vez en la red. El desglose por productos permite observar que la mayoría de compras se refieren a entradas a conciertos o festivales y billetes de diversos medios de transporte. Otros productos muy demandados son libros, ropa y DVDs. El gasto medio europeo se sitúa en 750€. Por países, Francia, España, Bélgica e Italia se posicionan aún por debajo de la media, lo que puede ser consecuencia de la mayor reticencia al pago on line por la incertidumbre asociada a éste.

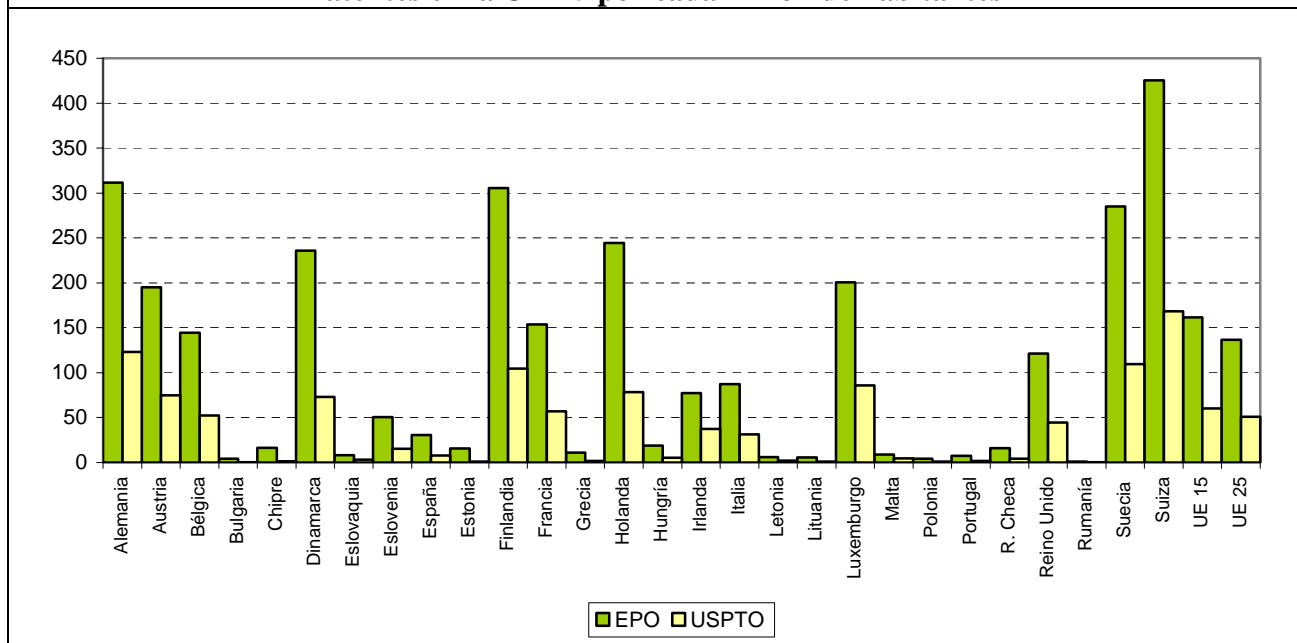
**Gasto on line (€) y nº de bienes comprados en Europa en los últimos 6 meses**



Fuente: elaboración propia N-economía a partir de datos de Mediascope.

## 2.6 Sociedad de la Información e Innovación en Europa: Innovación

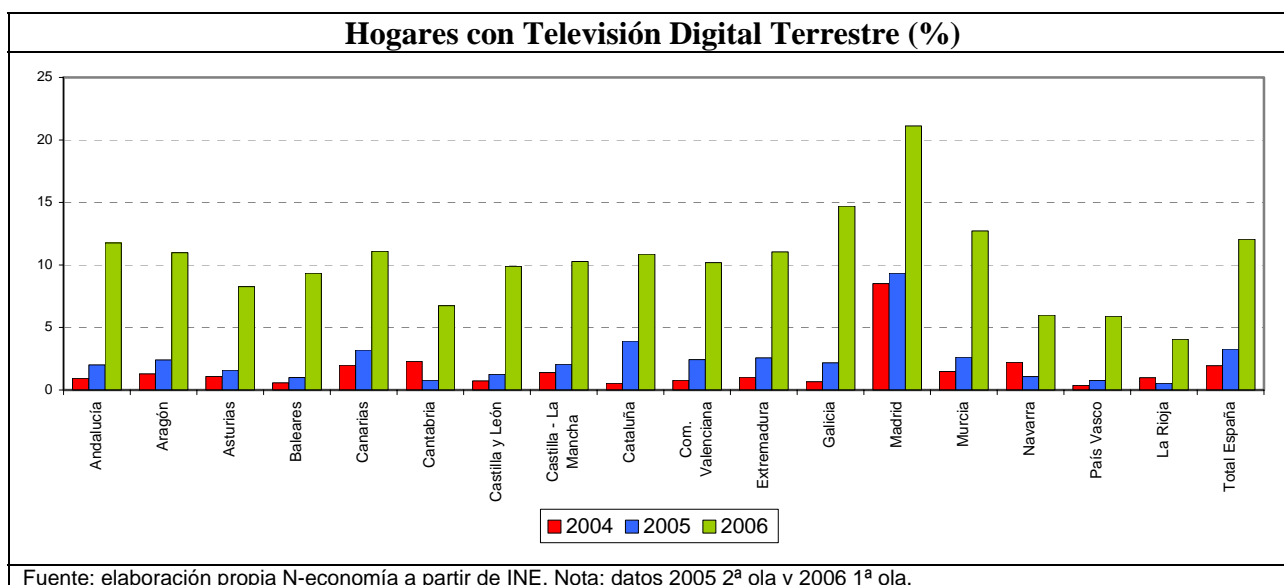
**Patentes en la UE-25 por cada millón de habitantes**



Fuente: elaboración propia N-economía a partir de datos de Cordis Europa. Nota: EPO se refiere a patentes europeas registradas en Europa y USPTO a las registradas en EE.UU.

### 3. SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN E INNOVACIÓN EN ESPAÑA

#### 3.1 Sociedad de la Información e Innovación en España: Mercado TIC



#### 3.2 Sociedad de la Información e Innovación en España: Internet

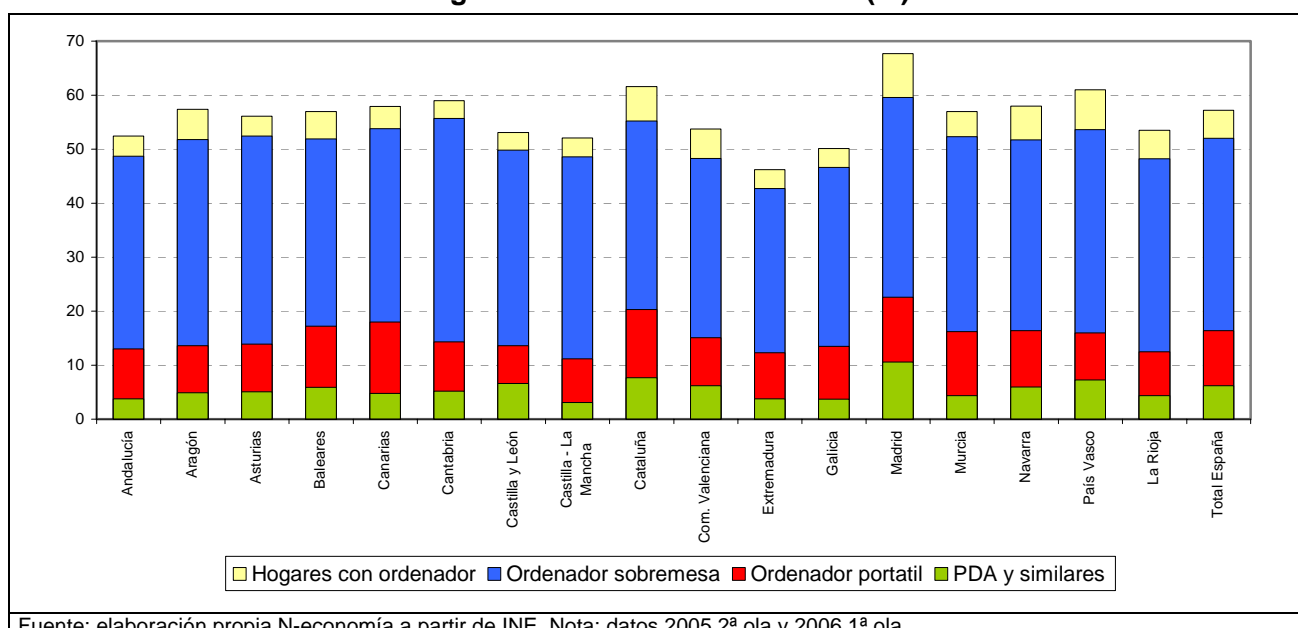
<b>Empresas con conexión a Internet (%)</b>			
<b>CC.AA.</b>	<b>2003</b>	<b>2005</b>	<b>2006</b>
Andalucía	83,7	85,5	86,8
Aragón	89,1	94,3	94,5
Asturias	82,9	87,0	94,9
Baleares	84,1	89,4	96,8
Canarias	88,4	90,9	90,5
Cantabria	88,0	88,1	97,3
Castilla y León	89,3	89,5	90,0
Castilla - La Mancha	72,4	83,6	88,6
Cataluña	91,4	94,2	95,2
Com. Valenciana	86,1	87,5	92,0
Extremadura	84,8	86,1	89,5
Galicia	77,0	83,7	87,6
Madrid	93,1	93,1	96,4
Murcia	84,6	86,6	92,1
Navarra	92,0	94,3	98,5
País Vasco	90,0	92,9	95,8
La Rioja	93,5	94,5	93,9
<b>Total España</b>	<b>87,0</b>	<b>89,5</b>	<b>92,2</b>

Fuente: elaboración propia N-economía a partir de INE. Nota: empresas de 10 o más empleados.

A nivel nacional, el porcentaje de empresas que tienen acceso a Internet asciende al 92,2%. En este caso si que se detectan diferencias tanto temporales como regionales. Así, respecto a 2003 se ha producido un incremento de 5 puntos porcentuales, mientras que entre la región con mayor porcentaje (Navarra con el 98,5%) y la que presenta un menor valor (Andalucía con el 86,8%) sólo existe una diferencia de 11,7 puntos porcentuales.

### 3.3 Sociedad de la Información e Innovación en España: Ordenadores Personales

#### Hogares con ordenador en 2006 (%)



Si bien el ordenador de sobremesa aun predomina sobre el ordenador portátil en los hogares españoles (un 52% cuenta con ordenador de sobremesa frente a un 16,4% que dispone de portátil) en los últimos años se ha producido un destacable incremento de hogares que están equipados con portátil, pasando del 9,0% de 2004 al 16,4% del primer semestre de 2006.

### 3.4 Sociedad de la Información e Innovación en España: Telefonía fija y móvil

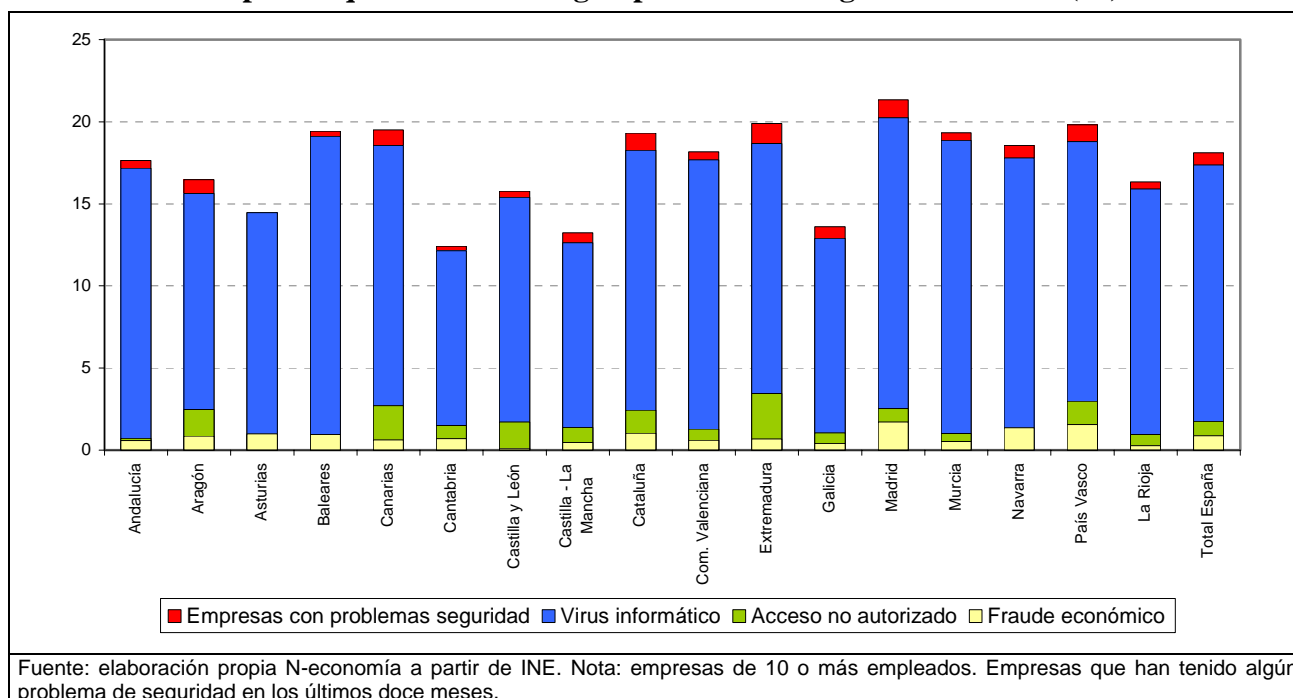
#### Niños que disponen de teléfono móvil (%)

CC.AA.	2003	2005	2006
Andalucía	41,7	53,3	55,6
Aragón	42,0	59,0	55,7
Asturias	58,3	52,3	56,9
Baleares	48,2	49,5	60,3
Canarias	42,8	55,6	62,3
Cantabria	45,4	57,9	66,3
Castilla y León	51,9	53,9	50,9
Castilla - La Mancha	44,3	52,3	58,5
Cataluña	41,0	50,6	50,7
Com. Valenciana	49,2	58,8	64,9
Extremadura	52,3	58,5	67,9
Galicia	48,8	49,4	62,3
Madrid	48,7	58,0	61,6
Murcia	43,6	53,9	63,0
Navarra	45,3	45,6	52,3
País Vasco	52,9	62,1	65,5
La Rioja	38,6	43,6	55,9
<b>Total España</b>	<b>45,7</b>	<b>54,3</b>	<b>58,3</b>

Fuente: elaboración propia N-economía a partir de INE. Nota: datos 2005 2ª ola y 2006 1ª ola. Niños: personas entre 10 y 14 años.

### 3.5 Sociedad de la Información e Innovación en España: Comercio electrónico

**Empresas que han tenido algún problema de seguridad en 2006 (%)**



Durante 2006, el 18,1% de las empresas españolas tuvieron algún problema de seguridad relacionado con sus sistemas y red en informática. Atendiendo a la evolución temporal, observamos que se ha producido un progresivo descenso en las incidencias, pasando de un 29,2% de las empresas que tuvieron problemas de seguridad en 2003 al 18,1% actual. Respecto a la tipología del problema sufrido, en la gran mayoría de los casos fueron virus informático los que ocasionaron los problemas (el 17,4% de las empresas detectaron virus) y en menor medida los accesos no autorizados (1,8%) y el fraude económico (0,9%).

### 3.6 Sociedad de la Información e Innovación en España: Innovación

**Solicitud de patentes por vía nacional (nº de patentes por millón habitantes)**

