

# ISE Integrated Systems Europe: l'identikit dei partecipanti

Conclusa ISE 2023, anche quest'anno diamo uno sguardo al report 'Facts & Figures', realizzato dalla stessa Integrated Systems Europe. Tanti gli highlight su cui soffermarsi, tra cui il valore dei visitatori, il ritorno di chi era stato più frenato dalla pandemia (Estremo Oriente e Australasia) e la crescita forte della presenza degli utenti finali, che in certi ambiti si allinea a quella degli operatori di settore.

 [iseurope.org](https://iseurope.org)

## Si parla di:

#ISE2023

#Facts&Figures



► ISE 2023 si è concluso e come ogni anno arriva il momento di tirare le somme sull'edizione appena terminata. Il report 'Facts & Figures' diffuso da Integrated Systems Europe (report frutto dell'**analisi sui dati di registrazione di espositori e visitatori e di survey** sottoposte agli stessi) rende subito evidente che c'è di che essere soddisfatti: **56.870 m<sup>2</sup> di spazio espositivo occupato, 1.052 espositori e 58.107 visitatori** (più i 4171 partecipanti all'IOT Solutions World Congress, che hanno per lo più visitato anche ISE 2023), che sono rimasti a ISE mediamente per più di due giorni.

Tutti **numeri nettamente maggiori rispetto all'edizione del 2022** (48.000 m<sup>2</sup>; 834 espositori; 43.691 visitatori), la prima in presenza dopo il fermo imposto dalla pandemia.

Entrando nel merito del report, ci sono una serie di highlight che è interessante sottolineare. Eccoli qui di seguito.



Resta aggiornato su ISE 2024 sul sito di [iseurope.org](https://iseurope.org) nella sezione Press Releases

1

**I VISITATORI DI ISE SONO VISITATORI DI VALORE**

Quasi un quarto dei partecipanti di ISE 2023 ha dichiarato nella survey che possono autorizzare o raccomandare una spesa superiore a € 1.000.000 annui e più di otto partecipanti su dieci ha dichiarato di avere un ruolo all'interno dei percorsi decisionali della propria azienda (vedi **Figura 1** se si vuole approfondire quali siano questi ruoli; si noti che la percentuale maggiore è di chi ha il potere diretto di autorizzare l'acquisto).

**Purchasing Authority**

- 42.8% Authorise Purchase (responsible for final decision)
- 29.1% Recommend specific products or technologies
- 10.5% Influence Purchase (but do not make specific recommendations)
- 17.6% Not sure/Don't know

2

**CRESCE LA PRESENZA DELL'ESTREMO ORIENTE E DELL'AUSTRALASIA**

I partecipanti arrivano soprattutto – dal più rappresentato a scendere - da **Spagna, UK, Germania, Francia, Italia, Olanda e USA**, raggiungendo un totale di **155 paesi** rappresentati.

Interessante però segnalare che la **maggiore crescita di presenze rispetto all'anno scorso arriva da paesi dell'Estremo Oriente e dell'Australia** che sono state colpite dalle restrizioni legate al Covid nel 2022 (Cina, Taipei cinese, Giappone, Australia e Singapore), e che mostrano così la loro voglia di tornare a esserci.

FIGURA 1



AV Channel	% All Attendees	% First Time Attendees
Integrator / Installer	22.35%	15.57%
Distributor / Reseller	16.67%	12.97%
Manufacturer	6.53%	5.93%
Consultant	4.18%	3.72%
Live Events Producer	2.92%	3.52%
Software Developer / Programmer	2.79%	3.17%
Design Firm	1.20%	1.50%
UC / CX Developer	0.16%	0.20%
<b>Total AV Channel</b>	<b>56.18%</b>	<b>46.58%</b>

FIGURA 2

End-Users	% All Attendees	% First Time Attendees
AV User	35.64%	15.57%
Creative Agency / Artist	2.86%	4.01%
Meeting / Event Planner	0.55%	0.69%
Other	4.14%	5.32%
<b>Total End-User</b>	<b>43.19%</b>	<b>53.42%</b>

FIGURA 3

3

**ESPLODE LA PRESENZA DEGLI UTENTI FINALI**

Se non si trovano particolari sorprese nell'osservare i numeri dei visitatori del canale AV (**Figura 2**), a proposito degli end user c'è un dato che è certamente degno di attenzione.

**La percentuale di utenti finali a ISE 2023 è del 43,19% dei visitatori (Figura 3).** Non possiamo ancora dire che un visitatore su due è un utente finale, ma effettivamente poco ci manca, soprattutto se consideriamo il trend: nel 2022 gli utenti finali erano 'solo' il 19,49% del panel.

## 4

### TUTTI I VERTICALI SONO RAPPRESENTATI

Da che verticali provengono gli utenti finali? I più rappresentati sono: **retail, corporate, auditorium, teatri e mondo dell'entertainment, AV production room per il broadcast, museale, didattica, stadi, ristorazione, waiting areas/lobbies e control room (Figura 4).**

Fa da contraltare la **Figura 5** dove è stato chiesto ai visitatori del canale quali sono i settori di mercato per cui forniscono soluzioni (con possibilità di risposta multipla). La domanda ha una sfumatura leggermente diversa, ma la top 10 è sostanzialmente sovrapponibile.

### Top 10 End-User Sectors

- > Retail sales floor / kiosks
- > Corporate offices / Collaboration spaces
- > Auditoriums / Theatres / Entertainment venues
- > Audio / video production rooms for broadcast
- > Museums / Themed attractions
- > Classrooms or learning spaces
- > Stadiums or sports arenas
- > Restaurants / Dining facilities
- > Waiting areas / lobbies
- > Control rooms for monitoring production, output, or security

FIGURA 4

### Sectors Served by Channel Attendees

Proportion of channel attendees	Sector
Corporate Offices / Collaboration Spaces	54.10%
Auditoriums / Theatres / Entertainment Venues	44.92%
Classrooms or Learning Spaces	38.93%
Retail Sales Floor / Kiosks	35.29%
Restaurants / Dining Facilities	34.24%
Museums / Themed Attractions	19.94%
Stadiums or Sports Arenas	18.60%
Audio / Video Production Rooms For Broadcast	18.24%
Control Rooms For Monitoring Production, Output, Or Security	15.66%
Waiting Areas / Lobbies	15.74%
Guest Rooms In Hotels or Similar Facilities	13.24%
Individual Homes	12.55%
Houses Of Worship	12.52%
Train Stations / Airports / Other Travel Hubs	11.17%
Multi-Household Residences	8.12%
Casinos / Arcades	7.52%
Examination or Patient Procedure Rooms (Medical)	6.25%
Cruise Ships	6.19%
Superyachts	5.54%

FIGURA 5

### Market Focus

**55.4%** Commercial

**35.7%** Commercial & Residential

**8.9%** Residential

FIGURA 6

## 5

### AV PRO E RESIDENZIALE SI STANNO IBRIDANDO

Dai dati emerge anche che **un visitatore su tre circa è interessato a entrambi i verticali AV Pro e residenziale**. Una percentuale piuttosto alta che può essere letta come il **consolidarsi di uno spazio di intersezione importante tra due mondi** che in passato avevano una propria autonomia e che oggi invece mostrano diverse convergenze (**Figura 6**).

6

## EQUILIBRIO TRA PRESENZA DEGLI UTENTI FINALI E OPERATORI DI MERCATO

Osservando i verticali di mercato più significativi, quelli che di fatto trainano l'AV, si nota in vari casi che **la percentuale di utenti finali interessati a quel dato ambito è simile a quella degli operatori di mercato AV interessati allo stesso ambito**. Si veda per esempio nella **Figura 7**: Audio Systems & Acoustics, Content Creation & Management, Video Projection & Display.

Non si può dire lo stesso nel caso del Corporate (Conferencing & Collaboration), il che si può imputare a un ruolo importante che viene mantenuto dal system integrator a cui l'end-user tende ad affidarsi.

## ...INFINE, TUTTI VOGLIONO TORNARE!

Ricordiamo infine un dato a conclusione di questo rapido excursus: dovendo assegnare un punteggio da uno a 10, **espositori e visitatori hanno indicato un 8 come grado di soddisfazione** rispetto all'edizione di quest'anno e un 8 (visitatori) o 9 (espositori) rispetto alla volontà di tornare il prossimo anno. Dopo le burrasche della pandemia, ISE ha dunque tutte le carte per ricominciare a correre. ■

### SAVE THE DATE!

La prossima edizione di ISE si terrà dal 30 gennaio 2024 al 02 febbraio 2024.

Per info: [iseurope.org](http://iseurope.org)

## The Technologies that Attendees are Looking For

FIGURA 7

Technology	Proportion of channel attendees	Proportion of end-user attendees
<b>Audio</b>		
Audio Systems & Acoustics	52.02%	40.47%
Audio Processing	40.30%	30.53%
Audio Guiding & Interpretation	19.27%	19.40%
<b>Content Production &amp; Distribution</b>		
IP & Network Distribution	33.12%	21.06%
Streaming Media	24.94%	25.55%
Media Distribution	23.16%	19.81%
VR / AR / Mixed Realities	20.81%	25.22%
Image Processing	19.42%	19.64%
Content Creation & Management	17.40%	18.59%
<b>Digital Signage &amp; Dooh</b>		
Digital Signage	46.99%	28.76%
Interactive Display	30.95%	21.32%
Large-Scale Display	28.51%	18.27%
Digital Cinema	21.51%	20.91%
<b>Lighting &amp; Staging</b>		
Lighting & Lighting Control	28.29%	24.80%
Show Control	14.46%	13.35%
Rigging & Staging	11.94%	13.53%
<b>Multi-Technology</b>		
Control Systems	42.95%	26.98%
Video Projection & Display	38.35%	34.63%
Projection Screens	31.56%	25.36%
Cabling, Connectors & Signal Management	34.07%	22.19%
Wireless Communication	31.09%	23.54%
Furniture, Racks, Cases & Mounts	20.43%	12.51%
<b>Residential &amp; Smart Building</b>		
Home Automation	23.77%	11.72%
Home Cinema	22.63%	13.42%
Smart Building	22.62%	13.97%
Building Management	19.40%	13.47%
Security & Access Control	15.13%	9.29%
Energy Management	13.64%	9.81%
HVAC Control	11.01%	5.27%
Power Conditioning & Management	10.46%	6.63%
Paging and Evacuation Systems	8.56%	3.32%
<b>Unified Communications &amp; Education Technology</b>		
Conferencing & Collaboration	36.69%	23.03%
Presentation Systems	26.59%	18.23%
Education Technology	22.94%	18.02%
Unified Communications & Collaboration	19.60%	10.14%

