



Mobile Payment: se non ora, quando?

Osservatorio NFC & Mobile Payment Risultati 2011

29 Febbraio 2012

PARTNER



SPONSOR



IN COLLABORAZIONE CON



CON IL PATROCINIO DI



INDICOD-ECR

Mobile & Payment

Un'Italia a due velocità

Penetrazione Smartphone
pari al 43,9% (vs. 41,8% in
US), oltre **21** milioni di
utenti smart (+23%)

Diffusione
broadband Mobile
pari al **42,5%** (vs
38,5% in Europa
Occidentale)

Circa **16,5 mln** di
Mobile Surfer al mese
(pari alla metà del
totale utenti
Internet)

Presenza significativa di
imprese specializzate
nel mondo Mobile, anche in
mercati internazionali

In Italia vengono
regolate in contante
il **90%** delle
transazioni (vs l'80%
in Europa)

Ancora oggi il **15%**
delle famiglie
percepisce le proprie
entrate esclusivamente
in contante

Nel 2010 sono state
registrate **66** operazioni
di pagamento per
abitante con strumenti
alternativi al contante (vs
182 nell'area Euro)

Il valore medio delle
transazione con carta
è di **80 euro** (vs
52€ nell'area Euro)

Valore delle transazioni con
carte di pagamento stazionario
dal 2006 al 2010: tra i **120** e
i **130 miliardi** di €

Con una percentuale di
oltre **22 punti sul PIL**
totale (vs il 18,5% in
Europa), il sommerso in
Italia raggiunge quota **335**
miliardi di euro

Le definizioni

Mobile Commerce

Processo di relazione azienda - cliente

Comunicazione
e pre-vendita

Selezione
e acquisto

Pagamento

Post-vendita

Mobile
Commerce

Nel Mobile Commerce, il dispositivo cellulare supporta tutte le fasi del processo commerciale - compresa la fase di selezione ed emissione dell'ordine

Canale

Solo Mobile

Multicanale (Pc,
negozio, Mobile, ecc.)

Alcuni esempi Mobile Commerce

Processo di relazione azienda - cliente

Comunicazione
e pre-vendita

Selezione
e acquisto

Pagamento

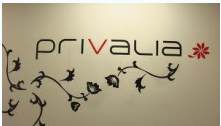
Post-vendita

Mobile
Commerce

Solo Mobile

 **App Store e Android Market**
(contenuti digitali): acquisto di applicazioni navigando su Application Store

 **Vodafone live! (contenuti digitali):**
acquisto di vari contenuti navigando su Mobile site dell'Operatore telefonico

 **Privalia (abbigliamento time-based):** acquisto di abbigliamento da App per iPhone e Android

 **eBay (asta online):** acquisto tramite App di tutti i prodotti eBay

 **Volagratis (turismo e trasporto):**
acquisto del volo tramite App

Le definizioni

Mobile Payment

Processo di relazione azienda - cliente

Comunicazione
e pre-vendita

Selezione
e acquisto

Pagamento

Post-vendita

Nel Mobile Payment la fase di pagamento è attivata dal dispositivo cellulare (indipendentemente dall'architettura del sistema di comunicazione dati)



**Mobile
Payment**

Canale

Solo Mobile

Multicanale (Pc,
negozio, Mobile, ecc.)

Le definizioni

Mobile Payment: prima accezione

Processo di relazione azienda - cliente

Comunicazione
e pre-vendita

Selezione
e acquisto

Pagamento

Post-vendita

Canale

Solo Mobile

Multicanale (Pc,
negozio, Mobile, ecc.)

**Mobile
Payment**

Il Mobile Payment può essere
parte del più ampio mondo
del Mobile Commerce

Le definizioni

Mobile Payment: seconda accezione

Processo di relazione azienda - cliente

Comunicazione
e pre-vendita

Selezione
e acquisto

Pagamento

Post-vendita

Canale

Solo Mobile

Multicanale (Pc,
negozio, Mobile, ecc.)

Mobile
Payment

Il Mobile Payment e il Mobile Commerce possono coincidere quando il processo commerciale è molto semplice e incentrato sulla fase di pagamento

Processo di relazione azienda - cliente

Comunicazione
e pre-vendita

Selezione
e acquisto

Pagamento

Post-vendita



Ataf (TPL): pagamento del biglietto di corsa semplice tramite Sms (oltre 20.000 transazioni in un anno)



GTT (Parking): pagamento dello sosta tramite Sms



3570 (Taxi): pagamento della corsa del taxi tramite Sms



Telericarica+ (Ricariche telefoniche): pagamento della ricarica telefonica tramite Sms



Breuil - Cervinia Valtournenche (Skipass): pagamento dello skipass tramite Sms



Cesvi (donazioni): raccolta soldi contro AIDS tramite Sms con credito telefonico



TGcom (Infotainment): attivazione del servizio per essere sempre aggiornati sulle news via Sms con credito telefonico

Le definizioni

Mobile Payment: terza accezione

Processo di relazione azienda - cliente

Comunicazione
e pre-vendita

Selezione
e acquisto

Pagamento

Post-vendita

Canale

Solo Mobile

Multicanale (Pc,
negozio, Mobile, ecc.)

Il Mobile Payment può
essere parte di un
processo commerciale
multicanale

**Mobile
Payment**

Alcuni esempi

Mobile Payment: terza accezione

Processo di relazione azienda - cliente

Comunicazione
e pre-vendita

Selezione
e acquisto

Pagamento

Post-vendita

Meridiana fly Meridiana Fly (Trasporto): pagamento del volo acquistato online e confermato via Sms

HOEPLI.it
La Grande Libreria Online

Hoepli (Libri): pagamento di un libro acquistato online e confermato tramite Sms

OlioCarli

Olio Carli (Vendite a distanza): pagamento alla consegna attraverso un'Applicazione

ESSELUNGA

Esselunga (Retail): pagamento della spesa online tramite QR code.



Move and Pay (Altro): pagamento NFC in migliaia esercenti di Milano

ZARA

**Mobile
Payment**

Le definizioni

Mobile Payment: Remote e Proximity

Processo di relazione azienda - cliente

Comunicazione
e pre-vendita

Selezione
e acquisto

Pagamento

Post-vendita

Canale

Solo Mobile

Multicanale (Pc,
negozio. Mobile, ecc.)

Mobile Remote
Payment

Mobile Proximity
Payment

Mobile
Payment

Le definizioni

Mobile Payment: Remote e Proximity

Mobile Remote Payment

Contesto di
utilizzo

Pagamenti elettronici, anche in remoto, di beni/servizi attraverso dispositivo cellulare e rete cellulare, *quali ad esempio il pagamento della sosta o la ricarica di una smart card per il video on demand su Tv digitale terrestre*

Tecnologie di
riferimento

- Dispositivo cellulare “tradizionale” (smartphone per applicazioni)
- Rete cellulare (GSM, GPRS, UMTS, HSDPA) o Wi-Fi
- Piattaforma di interfaccia utente-cellulare (Sms, Ivr, Ussd, mobile site, Applicazione)

Mobile Proximity Payment

Pagamenti elettronici di beni/servizi “in prossimità” - ossia con vicinanza fisica tra acquirente e venditore - attraverso dispositivo cellulare che “emula” una carta di pagamento, *quali ad esempio l’acquisto di un giornale o la spesa presso un punto vendita della grande distribuzione*

- Dispositivo cellulare NFC-enabled
- Tecnologia di comunicazione “wireless” a corto raggio per il trasferimento dei dati di pagamento tra cellulare e POS/reader (NFC, codici bidimensionali, bluetooth, ...)
- Piattaforma di interfaccia utente-cellulare: “applicazione” su SIM o su telefono

Le definizioni

Mobile Payment: Remote e Proximity

Processo di relazione azienda - cliente

Comunicazione
e pre-vendita

Selezione
e acquisto

Pagamento

Post-vendita

Canale

Solo Mobile

Multicanale (Pc,
negozio. Mobile, ecc.)

Mobile
Remote
Payment

Mobile
Proximity
Payment

Mobile Commerce

Gli scenari applicativi



Vendite a tempo



**Servizi di mobilità
(treno, voli e hotel)**



Acquisti frequenti



Contenuti digitali



Altro

Mobile Remote Payment

Gli scenari applicativi



**Trasporto
Pubblico
Locale**



Parking



Entertainment



Bollette



**Ricariche
telefoniche**

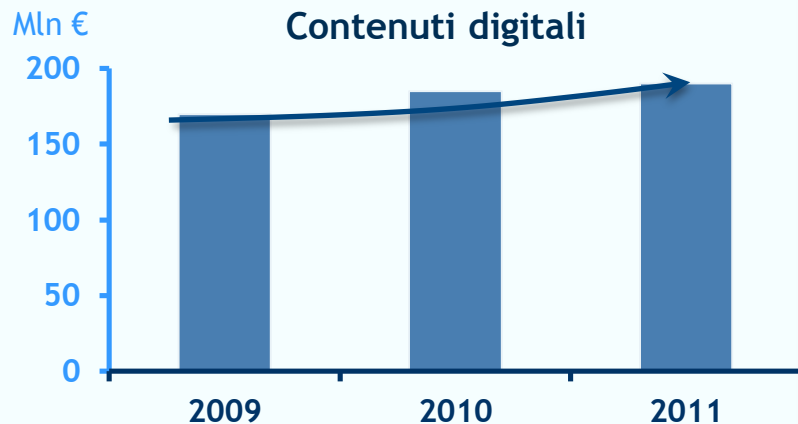
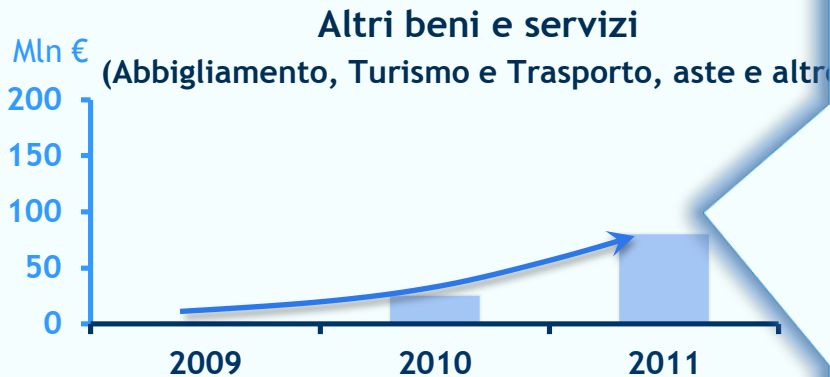


**Contenuti
digitali**

Mobile Commerce

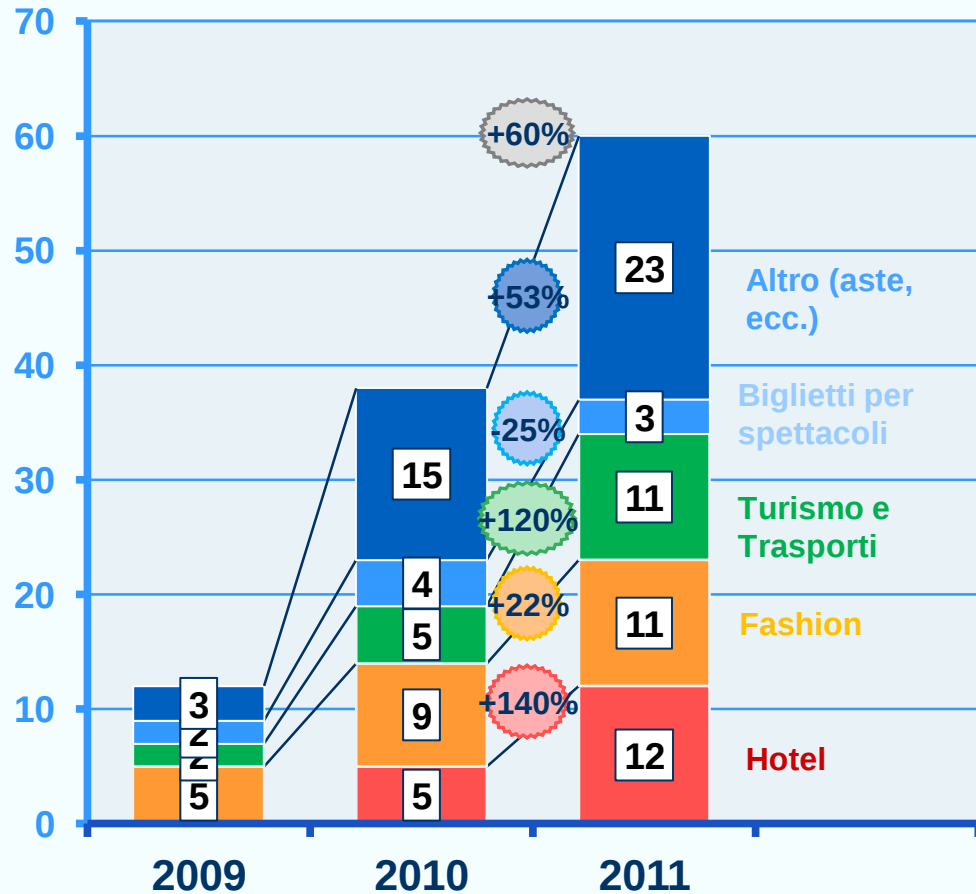
Il valore del transato 2011

Mobile Commerce



**270 Mln
di €**

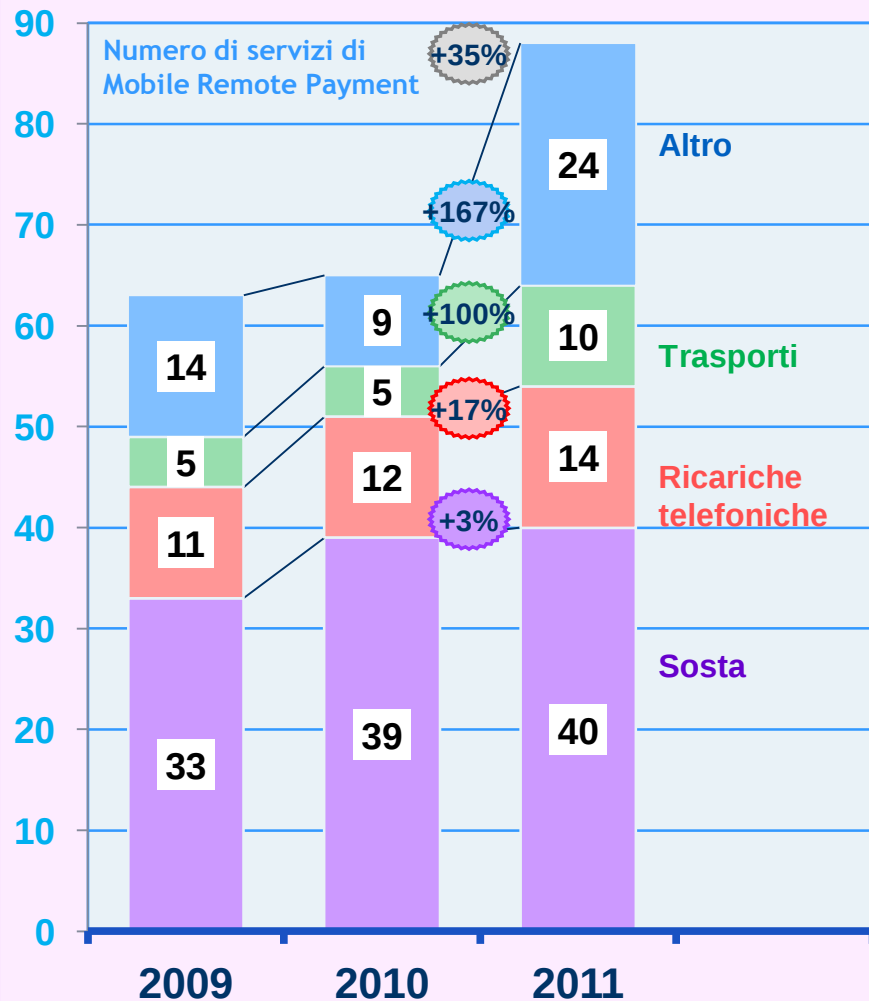
Numero di servizi di Mobile Commerce



Mobile Remote Payment

Il valore del transato 2011

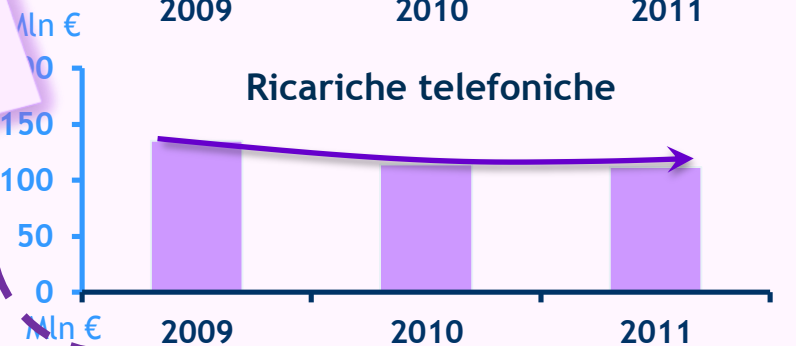
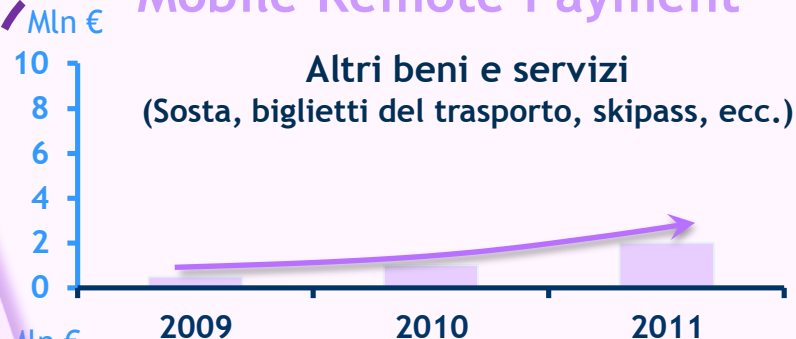
Mobile Commerce



270 Mln

di €

Mobile Remote Payment

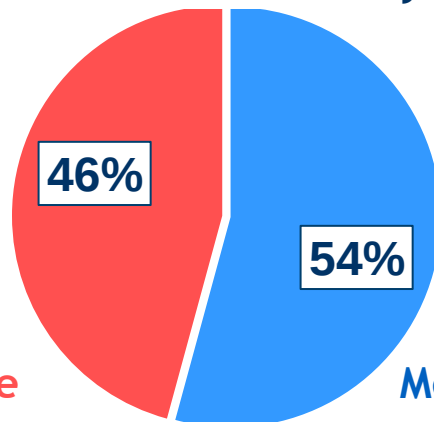


330 Mln
di €

Mobile Commerce e Mobile Remote Payment

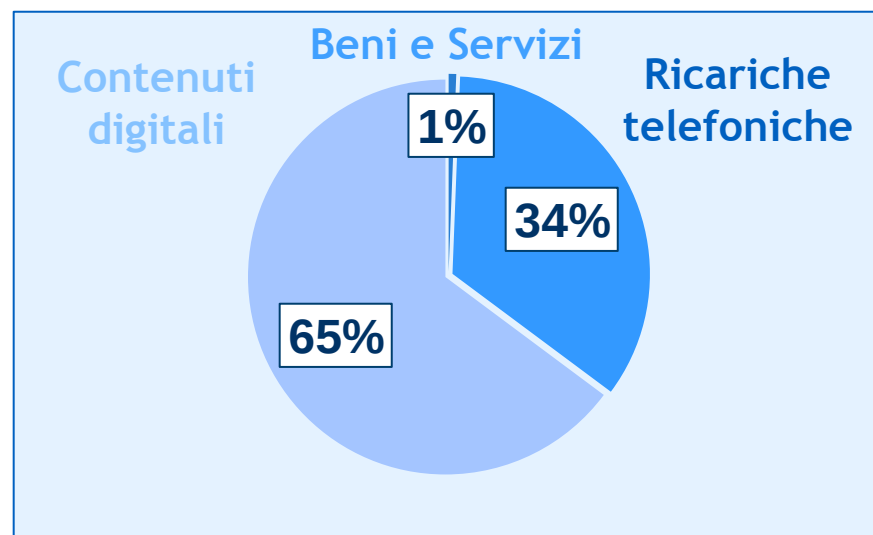
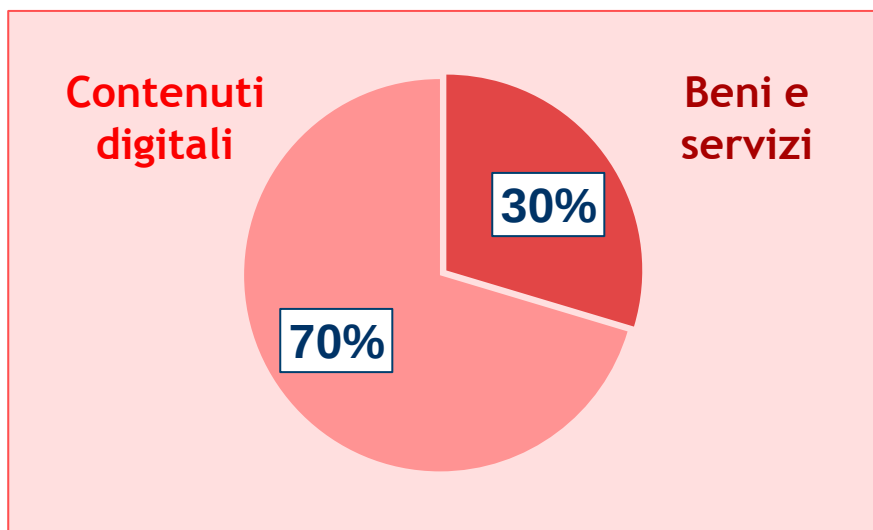
Il valore del transato 2011

Mobile Commerce e Mobile Remote Payment (600 mln di €)



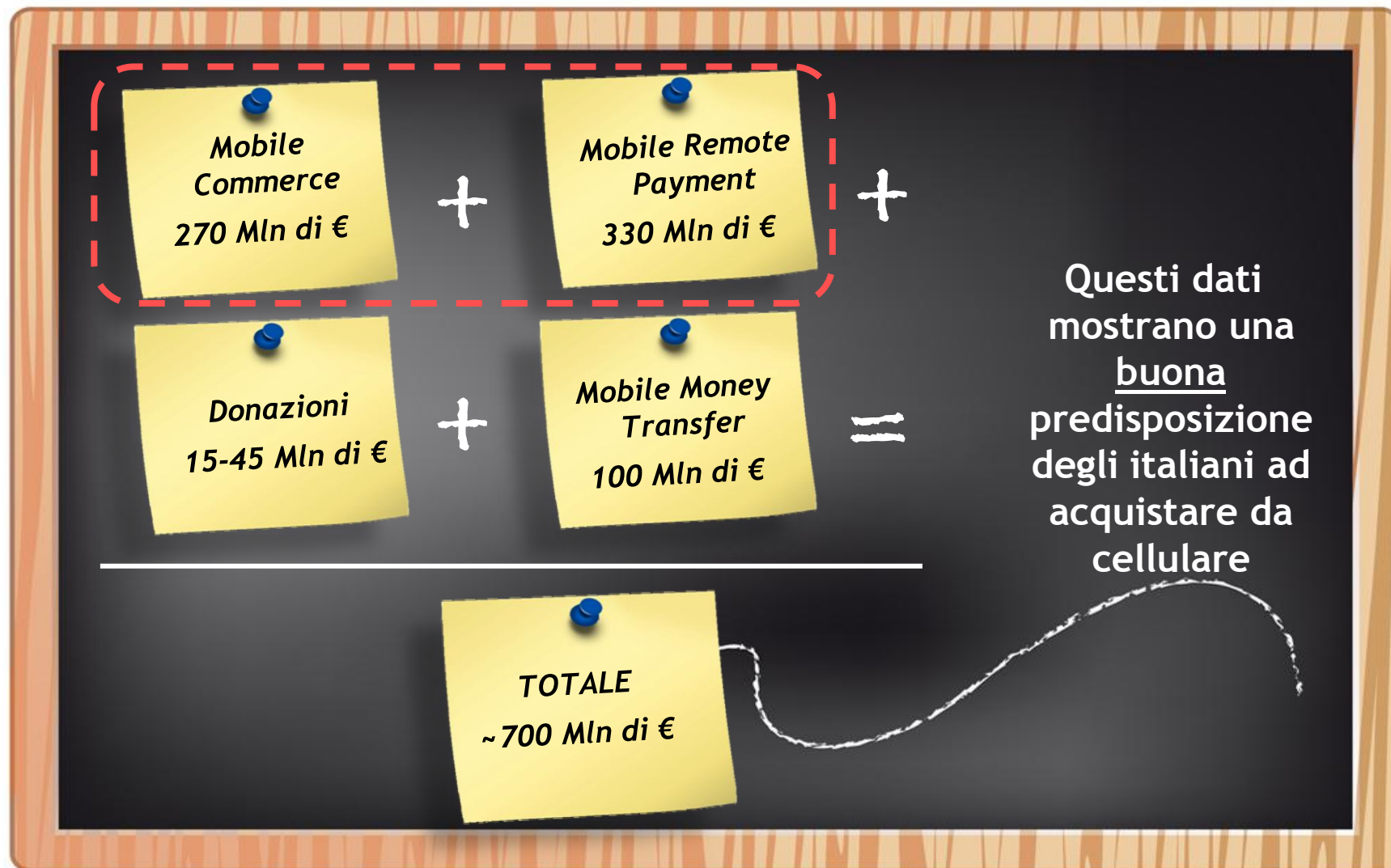
Mobile Commerce
(270 mln di €)

Mobile Remote Payment
(330 mln di €)



Mobile Commerce e Mobile Remote Payment

Il valore del transato 2011



Mobile Remote Payment (in senso stretto)

Tecnologia, Offerta e Valore

Le tecnologie di base sono consolidate (SMS, Mobile Site, App, etc.), anche se in costante evoluzione (es. html5) e a larga diffusione (SMS e IVR sulla totalità dei cellulari, App e Mobile site sugli Smartphone - 43,9% degli utenti)



Diversi casi di Mobile Remote Payment (nazionali e internazionali) hanno già ampiamente dimostrato il valore per esercenti e utenti finali, in svariati ambiti applicativi (contenuti digitali, TPL, parcheggi, hotel, cinema, taxi, etc.)

Molteplici soluzioni a disposizione degli esercenti

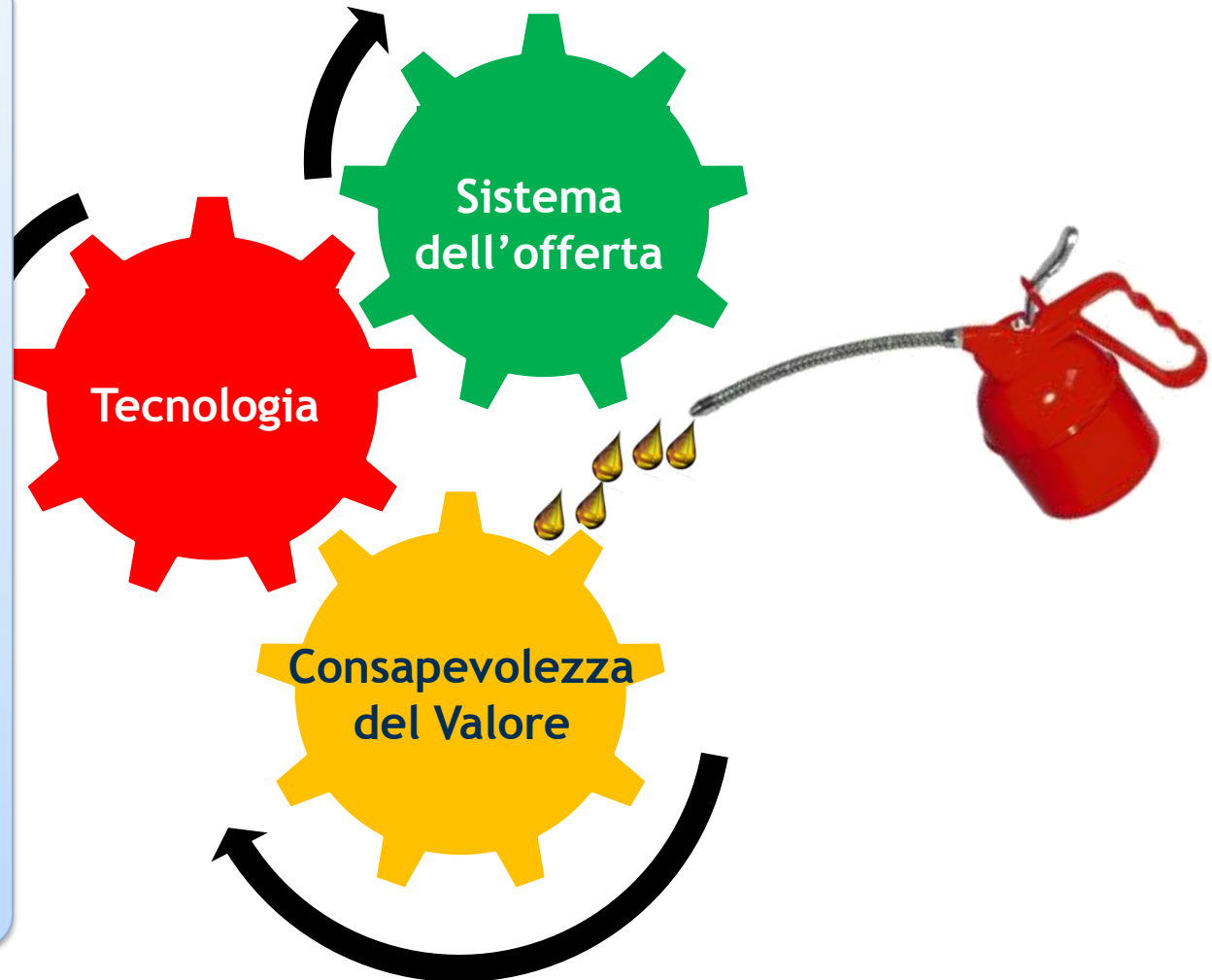
- Partecipazione a piattaforme multi-esercente, gestite da Consorzi, Telco, Service Provider
- Acquisizione del servizio da service provider con pluriennale esperienza nel Mobile Commerce
- Realizzazione di una propria soluzione, eventualmente con il supporto di software house specializzate

Mobile Remote Payment (in senso stretto)

Tecnologia, Offerta e Valore

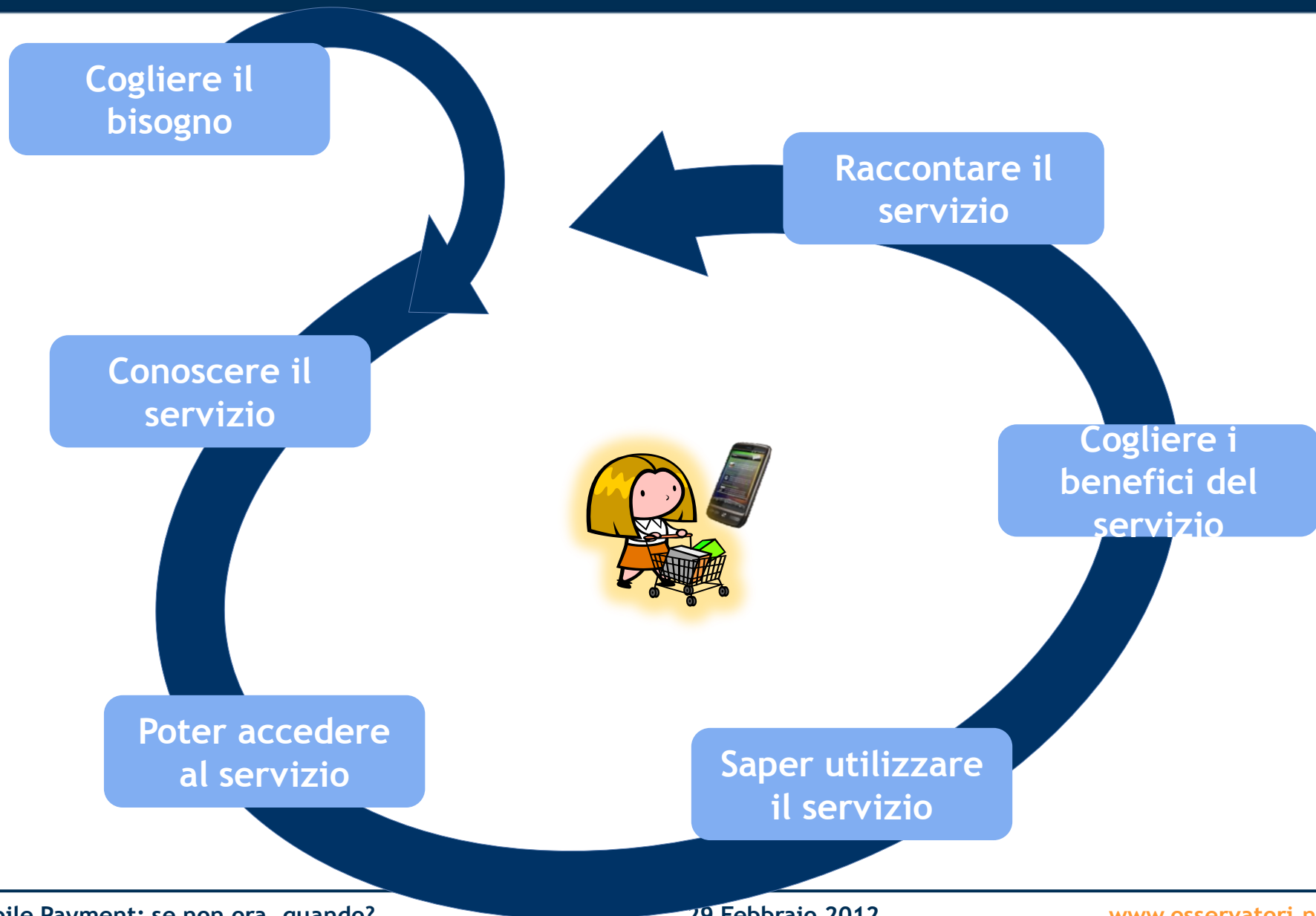
Lo sviluppo del Mobile Remote Payment in Italia richiede che sia attivato con più decisione il circolo virtuoso di progettazione dei servizi basato su tre ingredienti fondamentali:

**Focalizzazione sui
bisogni +
semplicità +
comunicazione**



Mobile Remote Payment

Il circolo virtuoso da avviare



Mobile Proximity Payment

Gli scenari applicativi



**Acquisti
presso
Retailer**



**Giornali,
Tabacchi e
Vending
Machine**



**Ristorazione
Fast-food**



**Trasporto
Pubblico**



Cinema



Carburanti



Cosa è successo nel mondo

I progetti più rilevanti in Europa

- Commercialmente attivi
- Piloti
- Fase progettuale

Joint Venture «Oscar»

- Telco: Vodafone, T-Mobile, Orange, O2
- **Progetto Quick Tap**
 - Telco: Orange
 - Banca: BarclayCard
- **Olimpiadi**
 - Visa EU, Samsung

Progetto CityZi

- Telco: Orange, SFR, Nrj, Bouygues
- Banche: Crédit Mutuel, BNP Paribas...
- Altri provider...

Progetto Mobile Shopping - Sitges

- Telco: Telefonica
- Banca: LaCaixa

Joint Venture «Six Pack»

- Telco: KPN, Vodafone
- Banche: ABN Amro, Rabobank, ING

Joint Venture Telco

- Telco: TeliaSonera, Telenor, Tele2 e 3
- PayPal Project

Consorzio Telco

- Telco: TDC, Telenor, TeliaSonera and 3

Mobile-wallet association

- Telco: Magyar Telekom, Telenor and Vodafone
- F.I.: MasterCard, OTP Bank
- SP: Supershop

Joint Venture «Mpass»

- Telco: T-Mobile, O2, Vodafone

Progetto Cep-T Cüzdan

- Telco: Turkcell

Il modello “Europeo”



- Joint Venture tra AT&T, Verizon e T-Mobile
- I principali circuiti e 3 grandi banche già coinvolti nel progetto
- Cityzi è stato assunto come riferimento
- Il lancio dei primi pilota è previsto per il Q1 2012

Il modello “OTT”



- Google ha lavorato con Mastercard, Citibank, e Sprintel per il primo lancio
- Il servizio funziona ora solo sul Nexus S e Galaxy Nexus

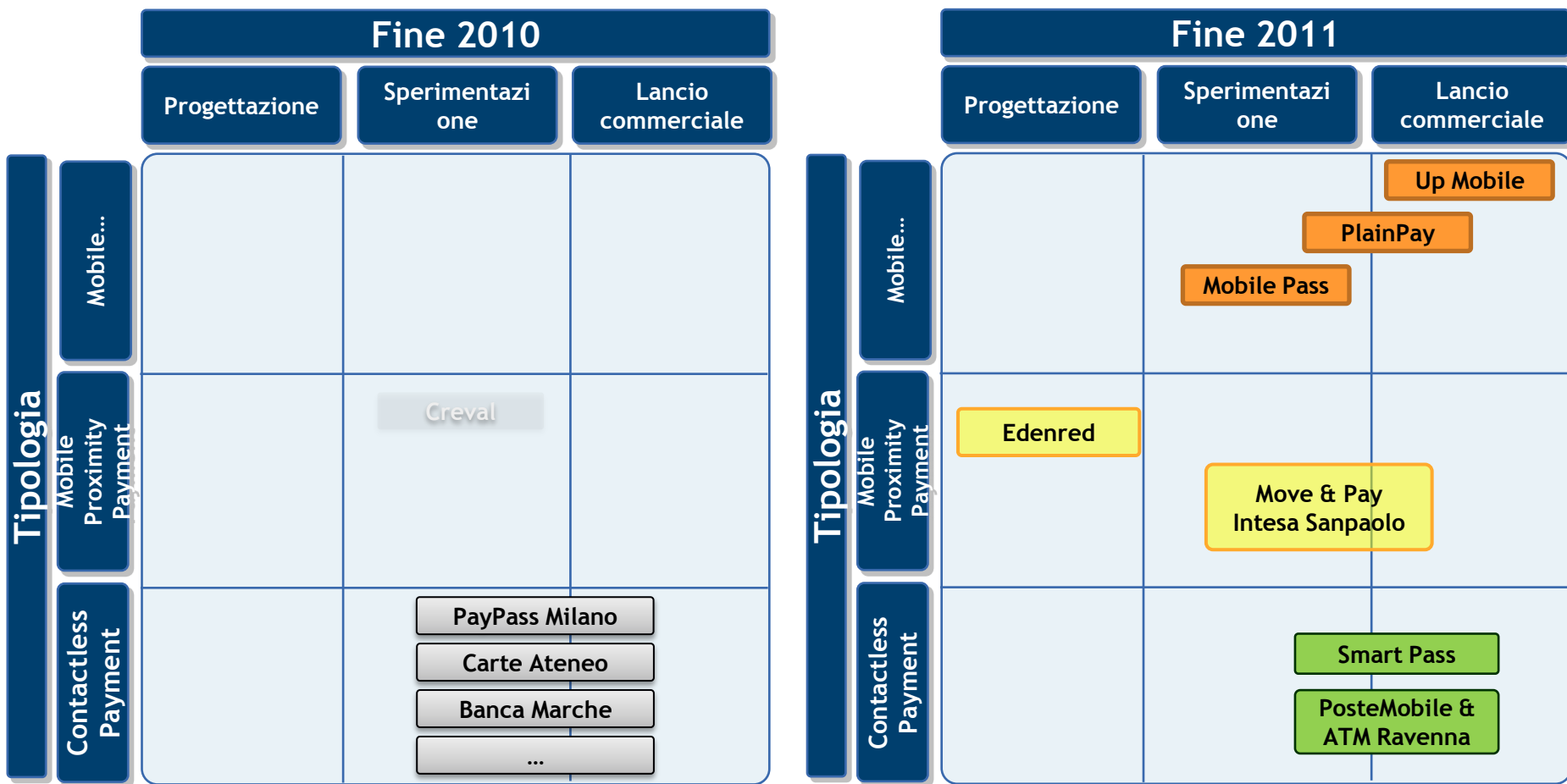
Il modello “Silicon Valley”



- Square è la compagnia creata dal fondatore di Twitter
- Card Case, nuovo prodotto di Square, non utilizza l’NFC per abilitare il Mobile Proximity Payment

Il Mobile Proximity Payment in Italia

Un quadro di insieme



Mobile Proximity Payment

L'offerta in Italia

Il Mobile Proximity Payment in Italia è ancora in fase di avvio: crescono le iniziative di Contactless Payment che creeranno la base infrastrutturale, ed in un certo senso comportamentale, per il Mobile Proximity Payment e vi sono (o sono in fase di lancio) interessanti progetti pilota



Sono attivi diversi progetti di Contactless payment:

- Si contano più di 700.000 carte di pagamento contactless in circolazione
- Più di 3.500 punti vendita con POS contactless attivi, concentrati nell'area di Milano
- Diverse decine di migliaia di POS già installati ma ancora «dormienti»
- Nell'ambito dei servizi di Trasporto Pubblico Locale, si sta rendendo Contactless la rete delle convalidatrici (ad esempio nelle grandi città)



Sono stati realizzati alcuni progetti pilota di Mobile Proximity Payment

- Visa-Creval 2009
- ATM-Telecom Italia 2010
- ...

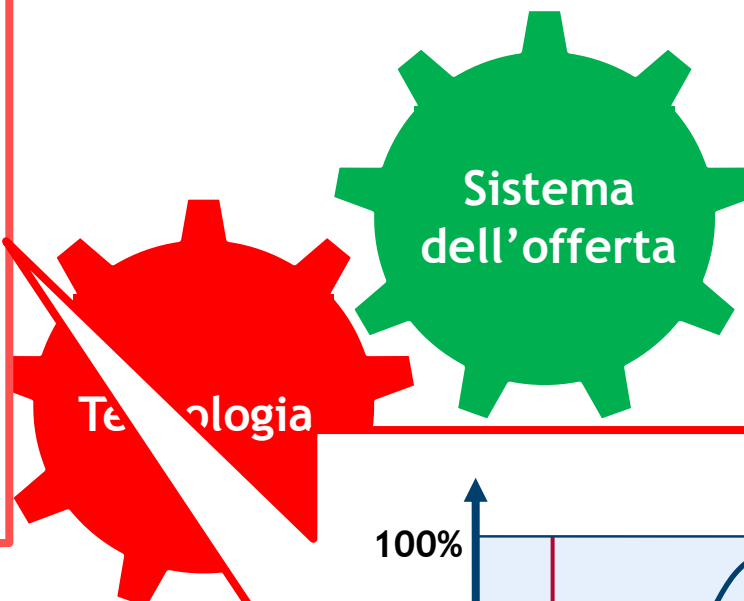
Altri progetti sono invece in fase di lancio

- Move & Pay Intesa Sanpaolo & Mastercard
- Edenred
- ...

Mobile Proximity Payment

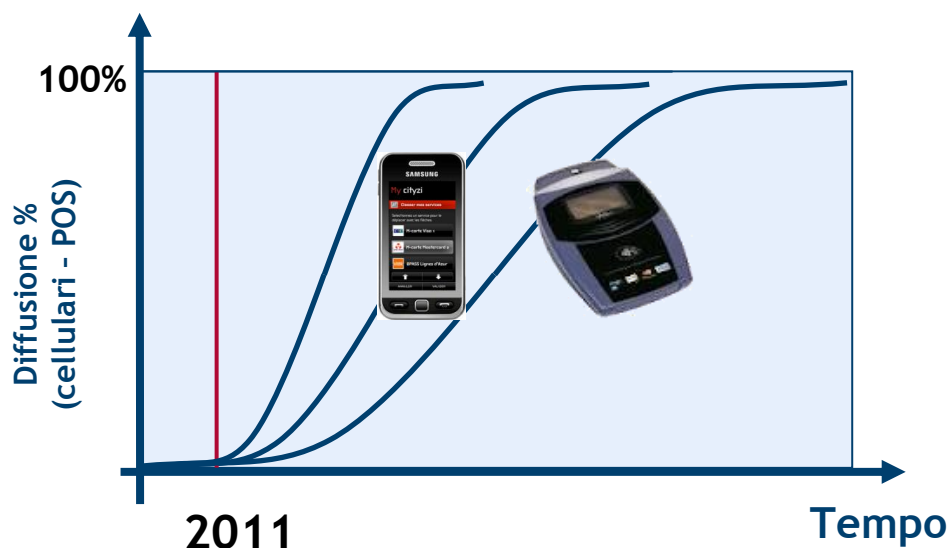
Tecnologia, Offerta e Valore

- Le tecnologie sono relativamente mature (convergenza verso l'NFC) ma la diffusione ancora limitata (cellulari NFC e POS contactless)
- In 3-4 anni è però possibile raggiungere una diffusione ampia (20-25 milioni cellulari e almeno 300.000 POS)



- Non esiste ad oggi in Italia un sistema di offerta “pronto”, certamente non con “circularità” accettabile
- Molti attori sono “incerti” sulla strada da seguire in termini di alleanze e

L'impatto del MPP sui processi delle principali categorie di esercenti è ancora poco analizzato, con una implicazione ancora troppo debole degli esercenti stessi



Circolarità dei servizi = qualsiasi utente (con qualsiasi telefono, operatore telefonico e strumento di pagamento) presso qualsiasi esercente

ESEMPIO 1
Servizio offerto da Telco leader e banca leader per tutti gli smartphone Android

Tipologia di telefono

20%

Operatore telefonico

30%

Banca

20%

% Esercenti

30%

<<1%



ESEMPIO 2
Servizio offerto da N Telco leader e N banche leader per tutti gli smartphone

100%

80%

90%

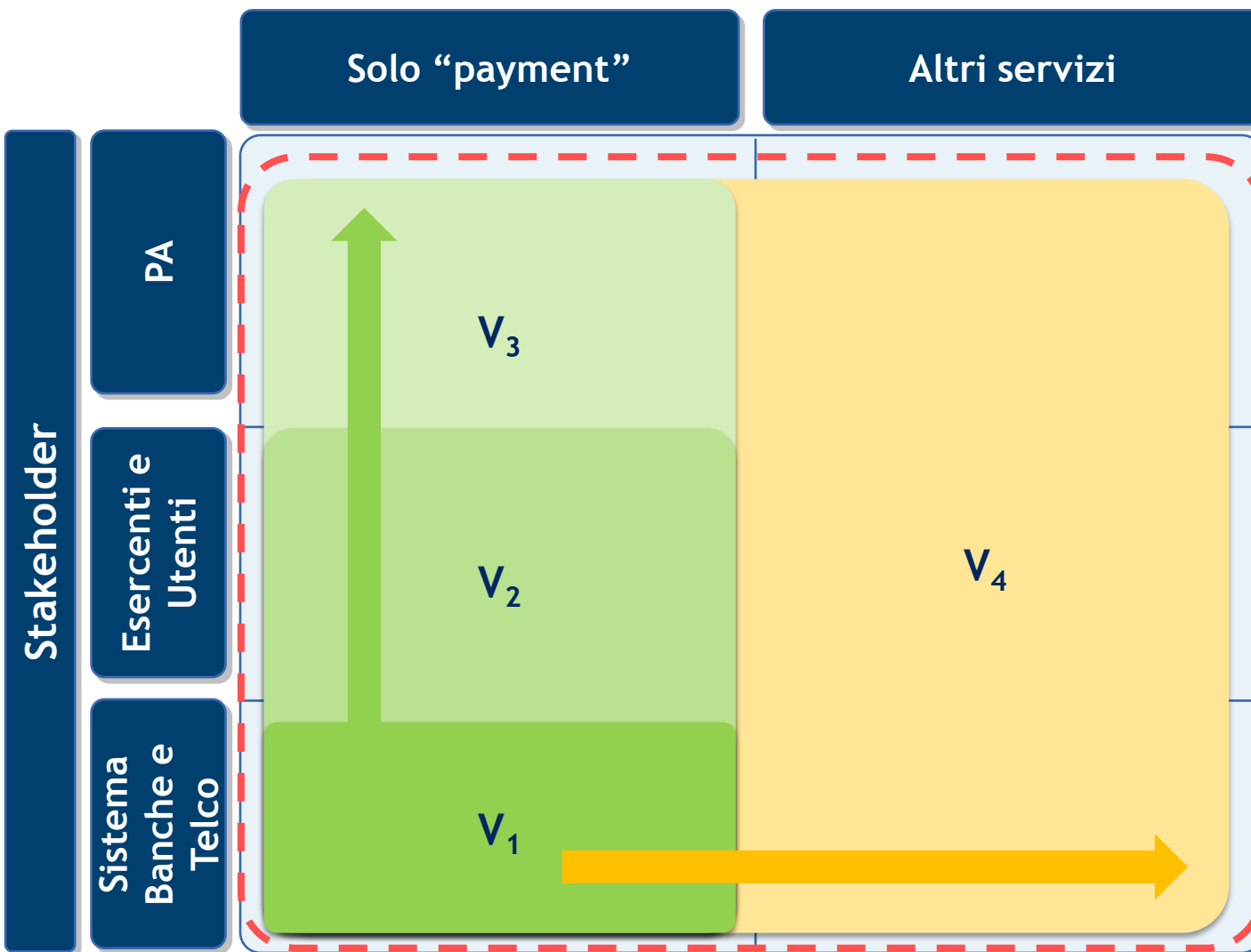
70%

Circa 50%



Mobile Proximity Payment

Il Valore per gli stakeholder



L'analisi del valore deve considerare due dimensioni

- l'inclusione progressiva di tutti i principali stakeholder
- da un modello focalizzato sul "solo payment" a modelli che includono Mobile Commerce e Mobile Marketing

$$V_{\text{tot}} = f(V_1, V_2, V_3, V_4)$$



Mobile Payment: se non ora, quando?

Osservatorio NFC & Mobile Payment Risultati 2011

29 Febbraio 2012

PARTNER



SPONSOR



IN COLLABORAZIONE CON



CON IL PATROCINIO DI



INDICOD-ECR