

DIMENSIONE CLIENTE 2013

Vendere online
Ecommerce e Engagement: nuove dimensioni
del marketing digitale

Roberto Liscia – Presidente Consorzio Netcomm

Roma - Palazzo Altieri 10/11 aprile









amazonbuyvip

brandsdistribution.com }





















































































verdegarden.it













MARKETING MULTIMEDIA













































































fresh**creator**











Google





















Show Room Prive.com















Ecommerce Europe

Ecommerce Europe è l'associazione che rappresenta le società che vendono prodotti o servizi on-line in Europa



E' stata fondata dalle associazioni nazionali europee di ecommerce, la sua missione è quella di promuovere gli interessi e lo sviluppo dell'e-commerce in Europa attraverso sostegno, comunicazione e networking

Paesi aderenti:

Belgio

Danimarca



Francia

Irlanda











Italia



Norvegia



Paesi Bassi



Spagna

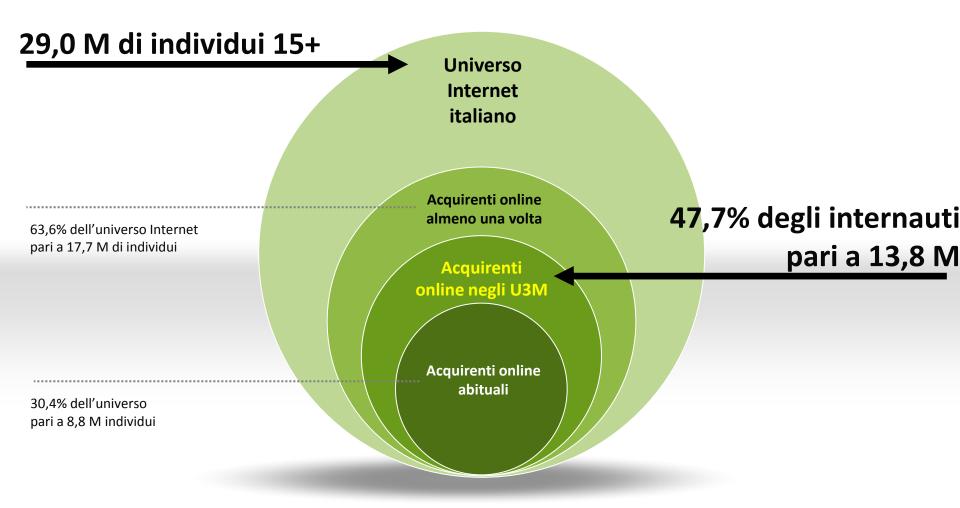


Svezia





Segmenti di acquirenti online nell'utenza Internet

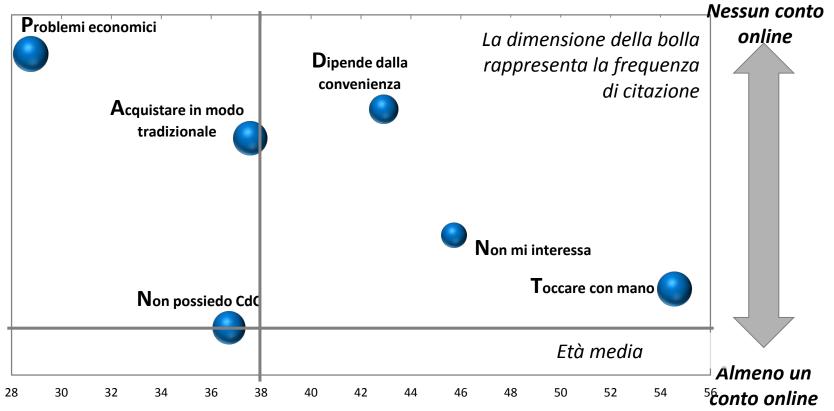


Febbraio 2013





LA SCARSA DIMESTICHEZZA DEGLI ITALIANI CON I PAGAMENTI ELETTRONICI CONDIZIONA LO SVILUPPO DEL SETTORE



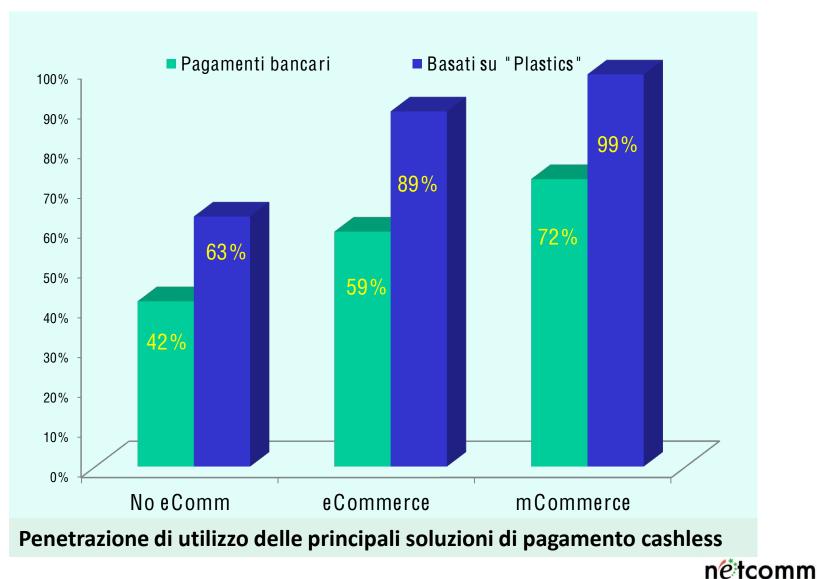
- i più giovani indicano principalmente nei **problemi economici** (5,5%) la ragione del non acquisto online
- I «non correntisti» online sono i meno inclini ad avvicinarsi al mondo dell'online
- Il **timore di fregature** dovuto anche alla poca fiducia nella rete è un inibitore comune e trasversale: **35,3**% per chi non possiede alcun conto online e **35,5**% per chi ha almeno un conto online.



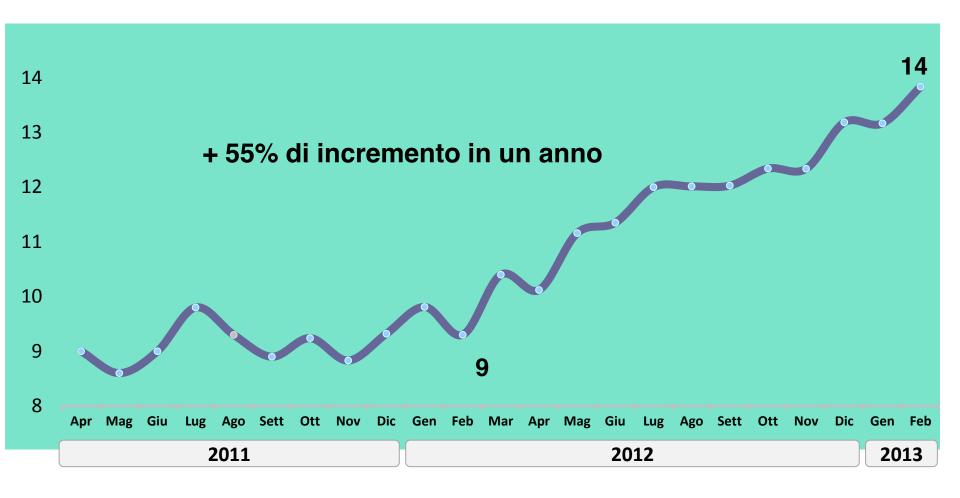


STRUMENTI DI PAGAMENTO IN RELAZIONE AL TIPO DI ECOMMERCE

Vi è una forte correlazione tra E/M commerce e utilizzo degli strumenti di pagamento



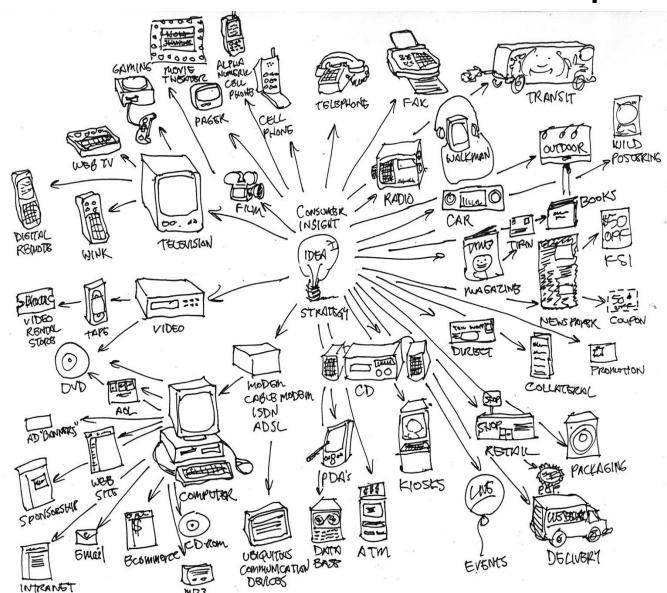
Trend acquirenti online

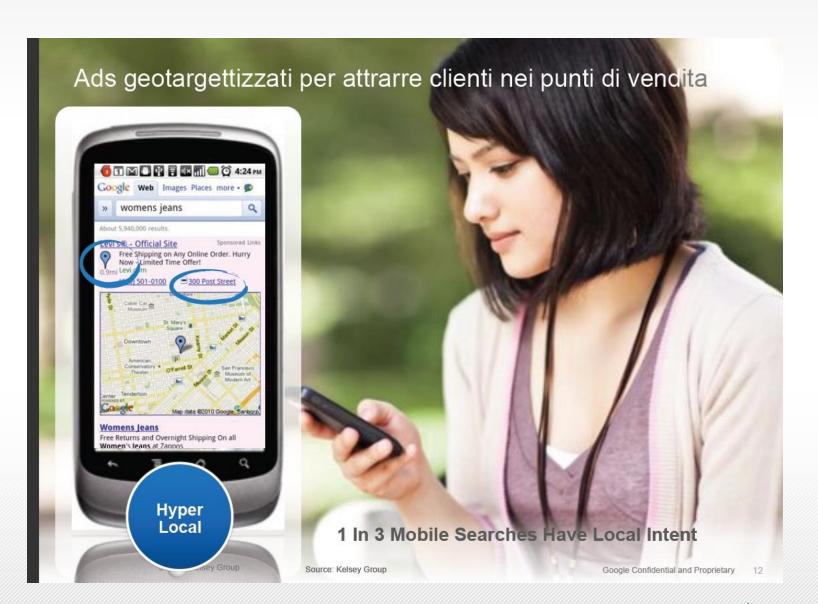






La pluralità dei mezzi di accesso modifica i comportamenti







Lo smartphone è diventato uno strumento chiave nel processo multicanale

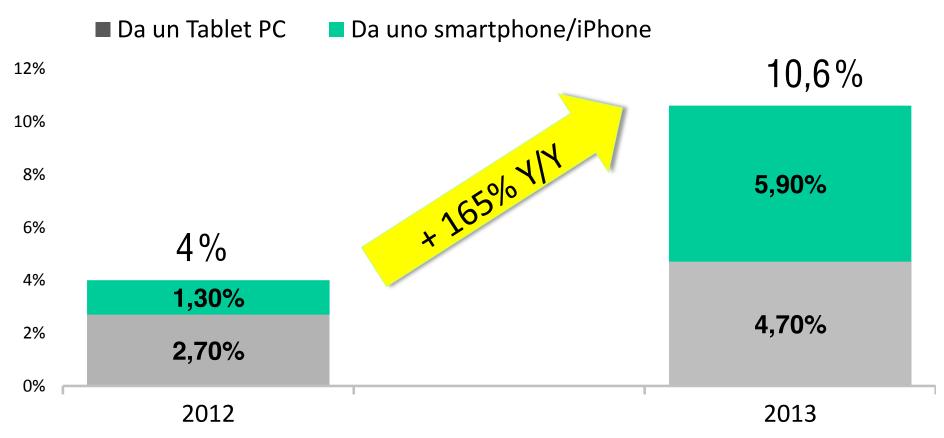




La telefonia mobile aggiunge nuovi touch point



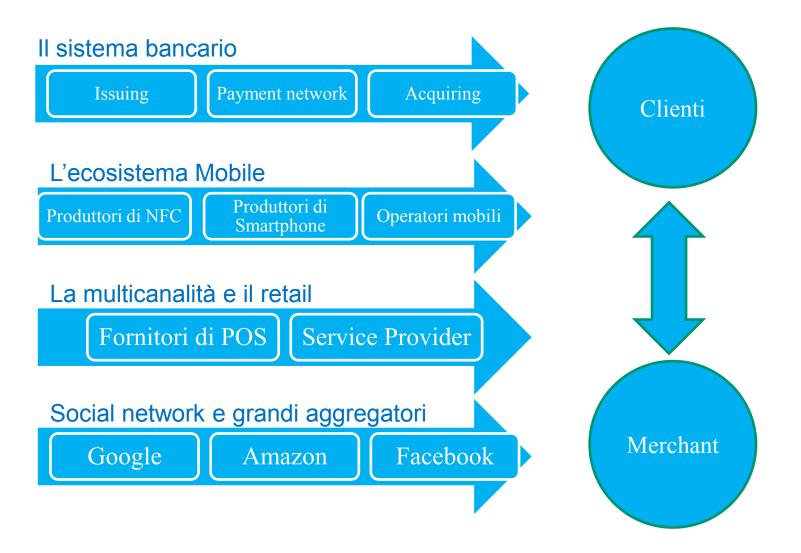
ACQUISTI DA DISPOSITIVO MOBILE – INCREMENTO Y/Y AUMENTO DELL'INCIDENZA DEGLI ACQUISTI DA MOBILE SUL TOTALE DEGLI ACQUISTI ONLINE



L'aumento di transazioni eCommerce prodotte su dispositivo mobile è impressionante: in soli 12 mesi l'incidenza degli acquisti da Smartphone e TabletPC è più che raddoppiata, passando dal 4% del 2012 a oltre il 10% del 2013

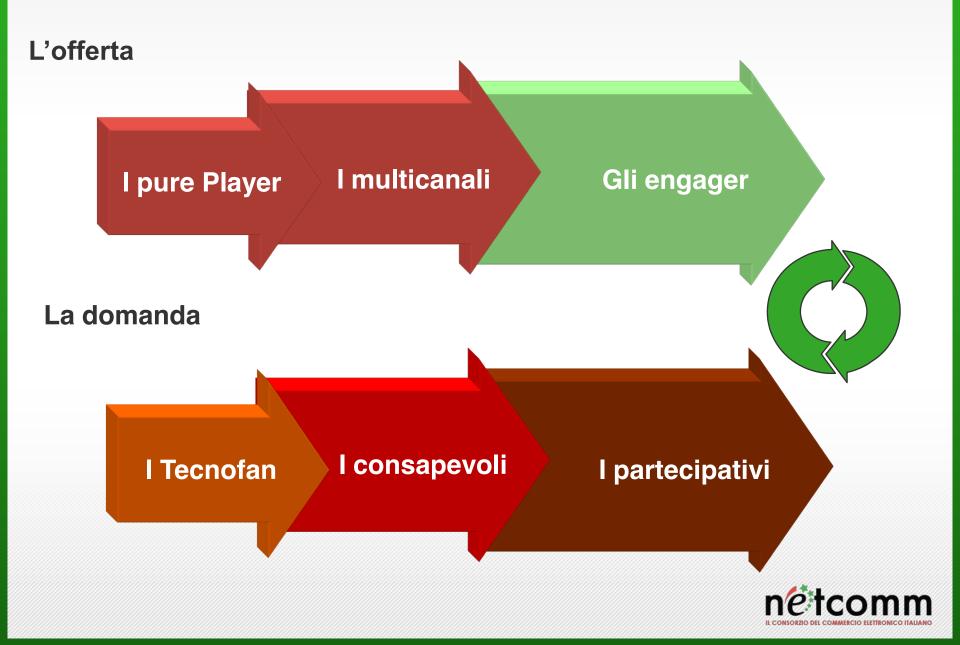


I sistemi di pagamento evolvono rapidamente

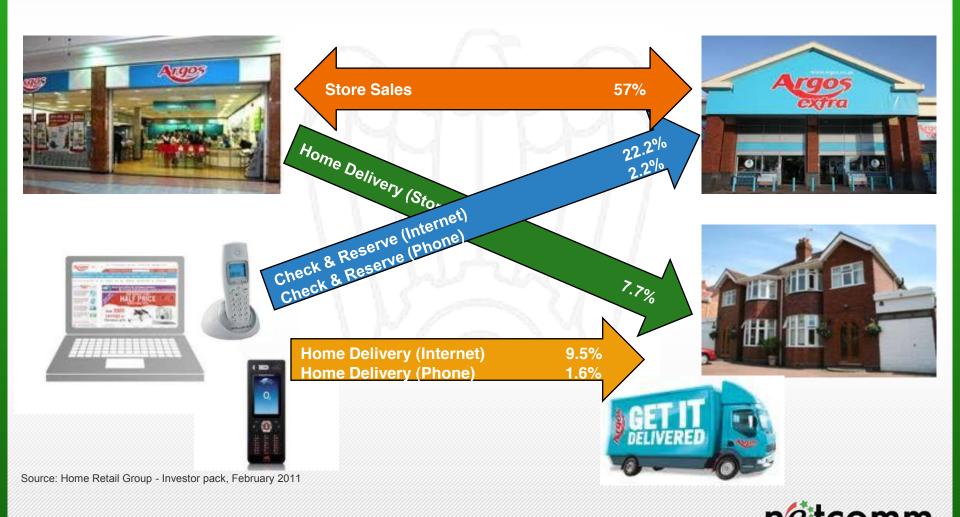




Le tre fasi dell'ecommerce



Argos - un caso di multicanalità di successo



La gestione dei touch point crea valore percepito dal cliente

Prezzi via via più alti spostandosi lungo la catena dell'esperienza del cliente

COMMODITY

PRODOTTI

SERVIZIO

ESPERIENZA

Prezzi prevalenti per diversi tipi di caffè offerti



0,01€ - 0,02€ per tazza



0,05€ - 0,25€ per tazza



0,75€ - 1,5€ per tazza



2€ - 5€ per tazza



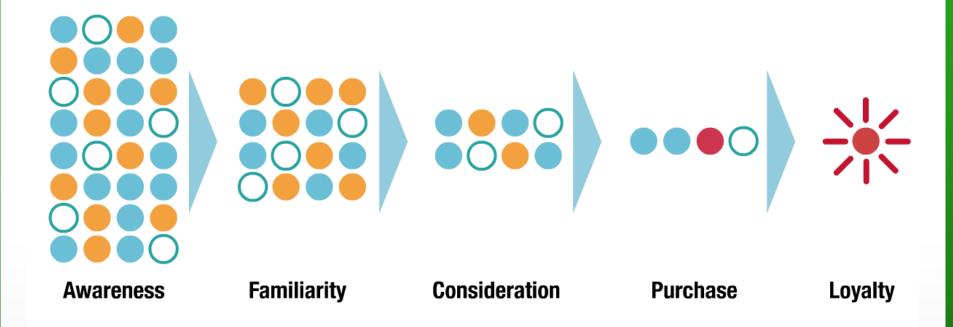
La multicanalità e il digital signage si integrano agli strumenti di pagamento

- Touch screen evoluti, connessi e con molte periferiche per far interagire i clienti e il personale del negozio
- Consultazione catalogo, cassa self service, gestione delle code con smart ticket, interazione diretta con il mobile device del cliente, lotterie istantanee
- Couponing e targeting dei clienti con particolare uso del mobile
- ➤ Tablet per la ristorazione con consultazione del menù e ordinazione automatica tramite il device e pagamento tramite device, con possibilità anche di conti separati e possibilità di lasciare commenti e dare un voto al servizio
- Creazione di un prodotto personalizzato; nei PdV c'è sia il chiosco per creare il prodotto, che quelli per avere altri servizi correlati
- Utilizzo innovativo di QR come modalità di promozione e pagamento.



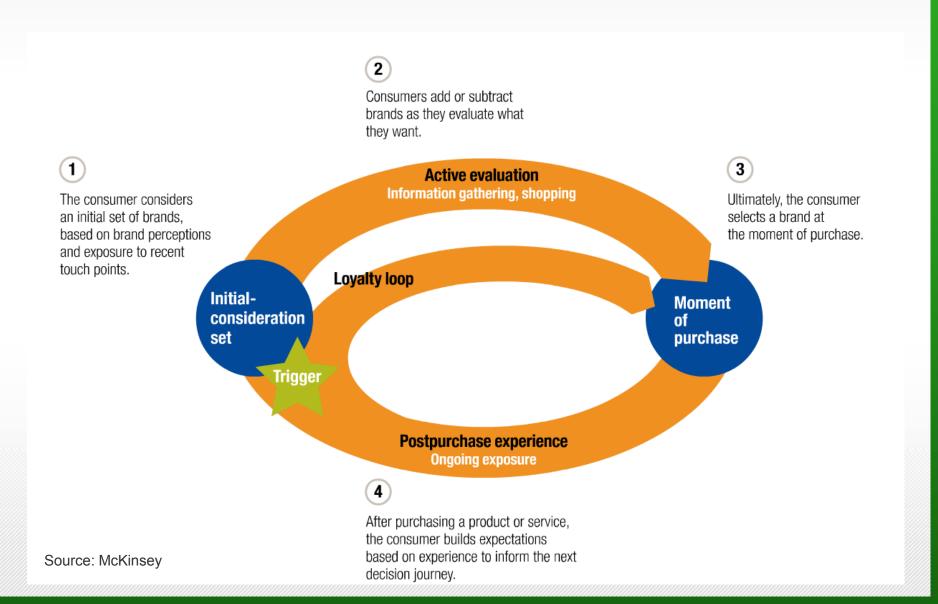


Il processo ad imbuto



Source: McKinsey

Il nuovo percorso di ricerca dei brand

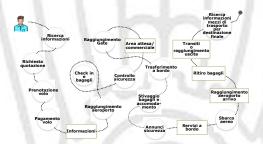


E-Factor: i nuovi aggregati del marketing

I Touch Point

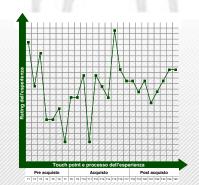


I percorsi del cliente



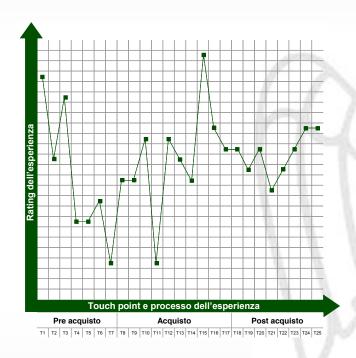
La sfida per il marketing: dalla mappa statica, al percorso dinamico

La Curva dell'Esperienza





Una buona esperienza per il cliente non equivale ad una esperienza efficace per l'azienda

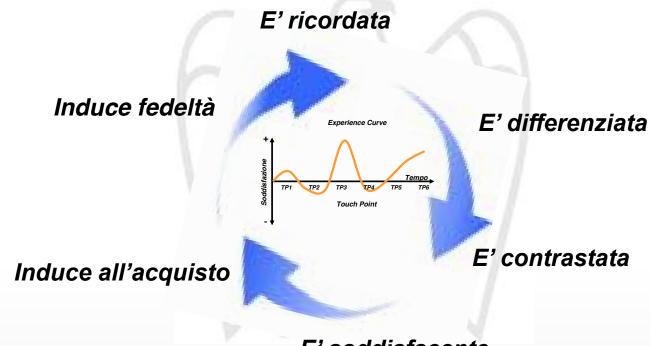


- Vendere subito
- Farlo tornare a comprare
- Far in modo che conservi un buon ricordo dell'azienda e del suo Brand

La generazione di soddisfazione per il cliente è solo uno degli aspetti importanti per la gestione di una esperienza *efficace*



L'esperienza efficace per l'azienda

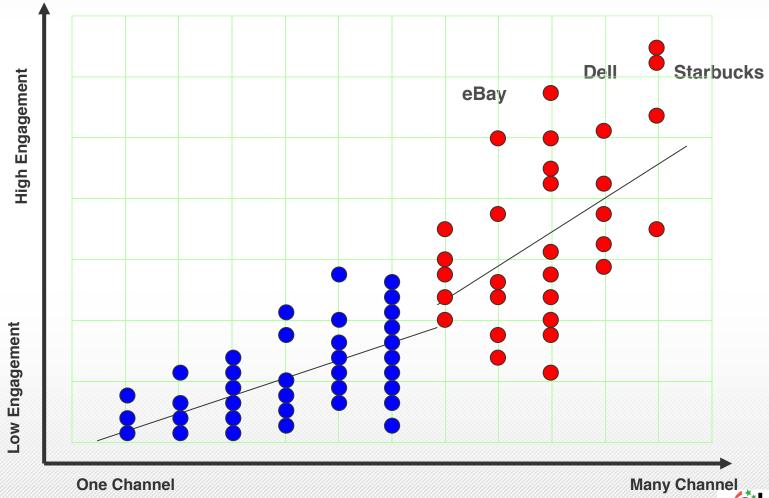


E' soddisfacente

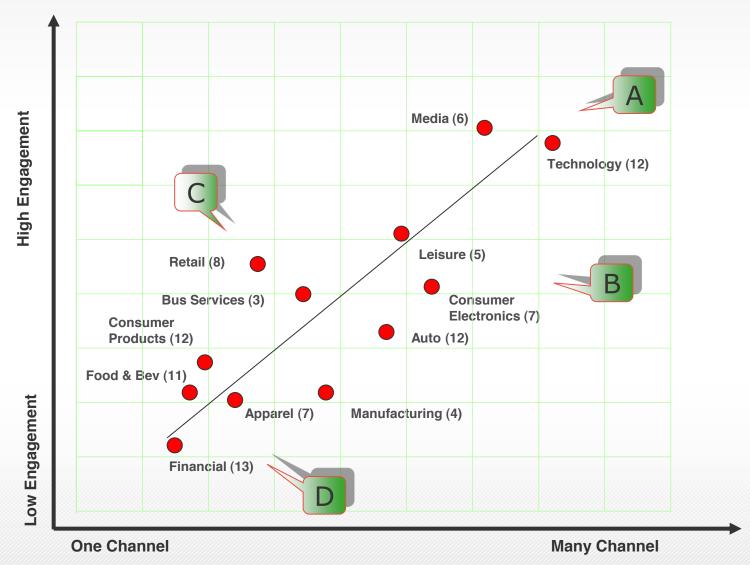
Un'esperienza efficace genera emozioni e ricordi positivi, fornisce i valori differenzianti del Brand ai clienti target, vende e ottimizza l'allocazione delle risorse

La fase di Engagement significa essere più vicini al Cliente anche attraverso la costruzione di «ponti» multimodali

La multicanalità amplifica la dimensione del servizio al cliente dando una risposta ai comportamenti sempre più multimodali del mercato.

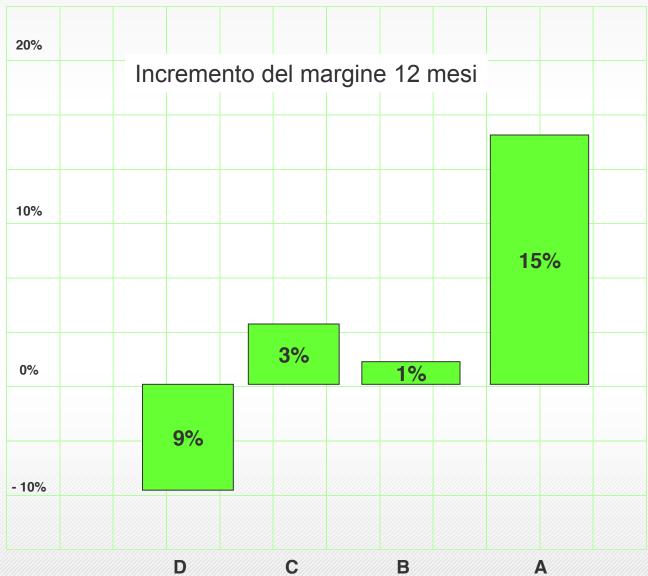


La fase di Engagement si differenzia per i diversi settori industriali





Engagement e multicanalità sono due variabili che condizionano sempre di più la redditività delle imprese





Le tendenze nel "social shopping" emerse

- Il controllo del processo resta nelle mani del consumatore
- La ricerca inizia attraverso i motori ma si conclude sui brand
- I consumatori considerano importante il ruolo dei social network per arricchire l'esperienza d'acquisto
- I consumatori ricercano una pluralità di voci per consolidare le proprie scelte

