

MEC @ MWC



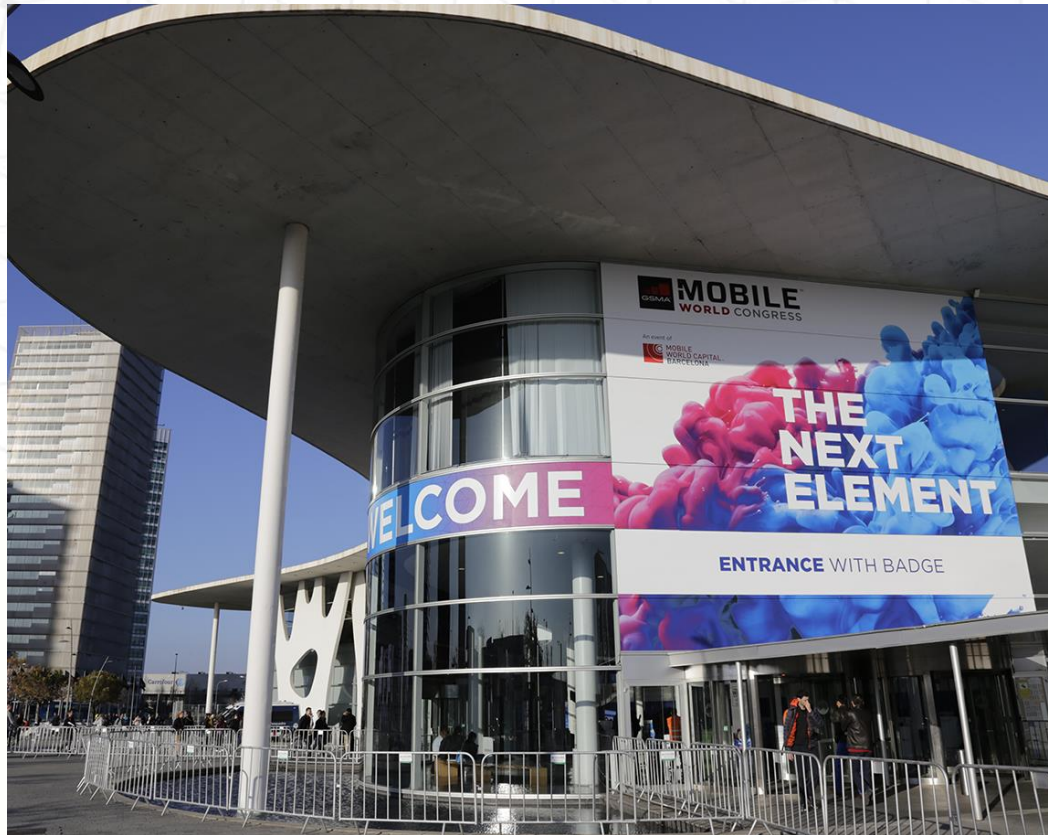
KEY TAKEAWAYS & TRENDS 2017

 **MOBILE**[™]
WORLD CONGRESS

BARCELONA 27 FEB-2 MAR 2017



BENVENUTI AL MOBILE WORLD CONGRESS 2017



Con un record di presenze di 108,000 persone, il Mobile World Congress (MWC) 2017 ha superato in termini di affluenza le precedenti edizioni, ulteriore prova dell'importanza dell'ecosistema mobile nel mondo odierno.

Passando in rassegna tutti gli elementi inerenti al mondo del mobile, dalle infrastrutture all'adtech, passando per le auto connesse e gli ultimi device, MWC ha qualcosa per tutti i gusti e fornisce indicazioni su cosa dobbiamo aspettarci nei prossimi anni.

Qui i temi chiave che abbiamo selezionato quest'anno.



1

5G E LA CONNESSIONE OVUNQUE, PER TUTTO



Non sarà disponibile prima di altri due anni, ma il 5G sarà indispensabile per un futuro iper connesso. Con una velocità di 100 Gbit/s per il network mobile, permetterà la trasmissione di una maggiore quantità di dati, sempre più velocemente.

Quando hai già la possibilità di guardare Netflix in HD può anche non sembrare necessario, ma l'enorme mole di dati che verrà generata dalle auto senza conducente e dai device dell'Internet of Things renderà inadeguata la capacità di dati odierna.

Il 5G diminuirà inoltre la network latency, riducendo ampiamente il tempo di risposta.

COSA SIGNIFICA PER NOI

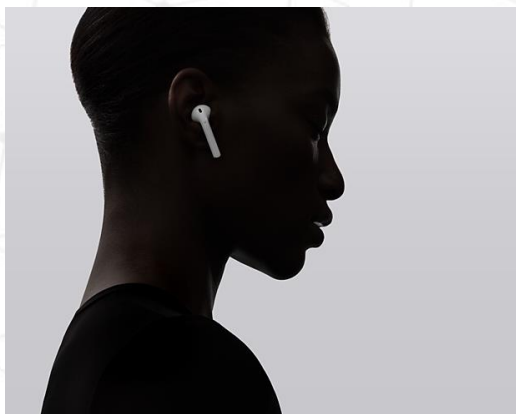
Sul piano della comunicazione le decisioni di programmatic buying potranno essere prese ancora più velocemente e con una quantità maggiore di dati. Inoltre migliorerà l'affidabilità della trasmissione di un annuncio pubblicitario a un sempre maggior numero di device mobili.

Dal punto di vista del consumatore, significa che i servizi web saranno più veloci e più affidabili e che la connessione fissa potrebbe diventare un ricordo del passato.

Da un punto di vista tecnologico consente di studiare possibilità sempre più innovative per case, città e auto connesse.



2 | IL CONTROLLO VOCALE STA PER USCIRE DI CASA



Sony ha presentato il prototipo degli Xperia Ear, simili agli AirPods di Apple, concepiti per essere indossati tutto il giorno e per dare facile accesso a un assistente digitale attivabile vocalmente.

Alexa di Amazon sta già dominando il mondo dei controlli vocali home based, ma nei prossimi mesi assisteremo al lancio di Google's Home in diversi paesi.

Sarà però da capire quanto gli utenti saranno pronti a utilizzare la ricerca vocale in pubblico.

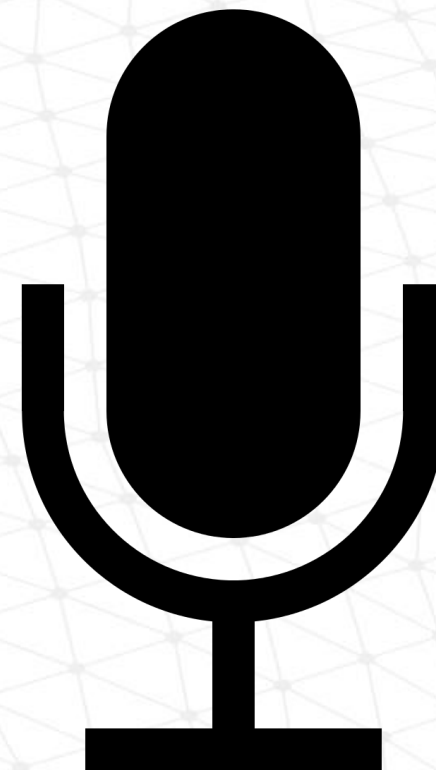
COSA SIGNIFICA PER NOI

Il controllo vocale potrebbe rappresentare la più grande rivoluzione nel mondo dell'informatica dall'introduzione del touch screen.

Le cose cercate dalle persone e il modo in cui vengono cercate cambiano quando la ricerca avviene tramite la voce. È molto più facile parlare che digitare, i termini di ricerca diventano così più lunghi e il linguaggio utilizzato molto più naturale.

Anche i risultati di ricerca assumono un format diverso se devono essere dettati piuttosto che riprodotti su uno schermo, così la concezione di sito web ha bisogno di essere rivista.

Così come ci stiamo adattando a un mondo dominato dal mobile, dobbiamo iniziare a pensare a un futuro dominato dalla voce.



3

ANCORA IL SOLITO PEZZO DI VETRO



Non sarebbe un vero MWC senza il lancio di un nuovo telefonino. Ma incredibilmente quest'anno il più chiacchierato è stato il ri-lancio di un modello della Nokia di 17 anni fa.

Nel mondo degli smartphone per i produttori è diventato ancora più difficile differenziare i loro device.

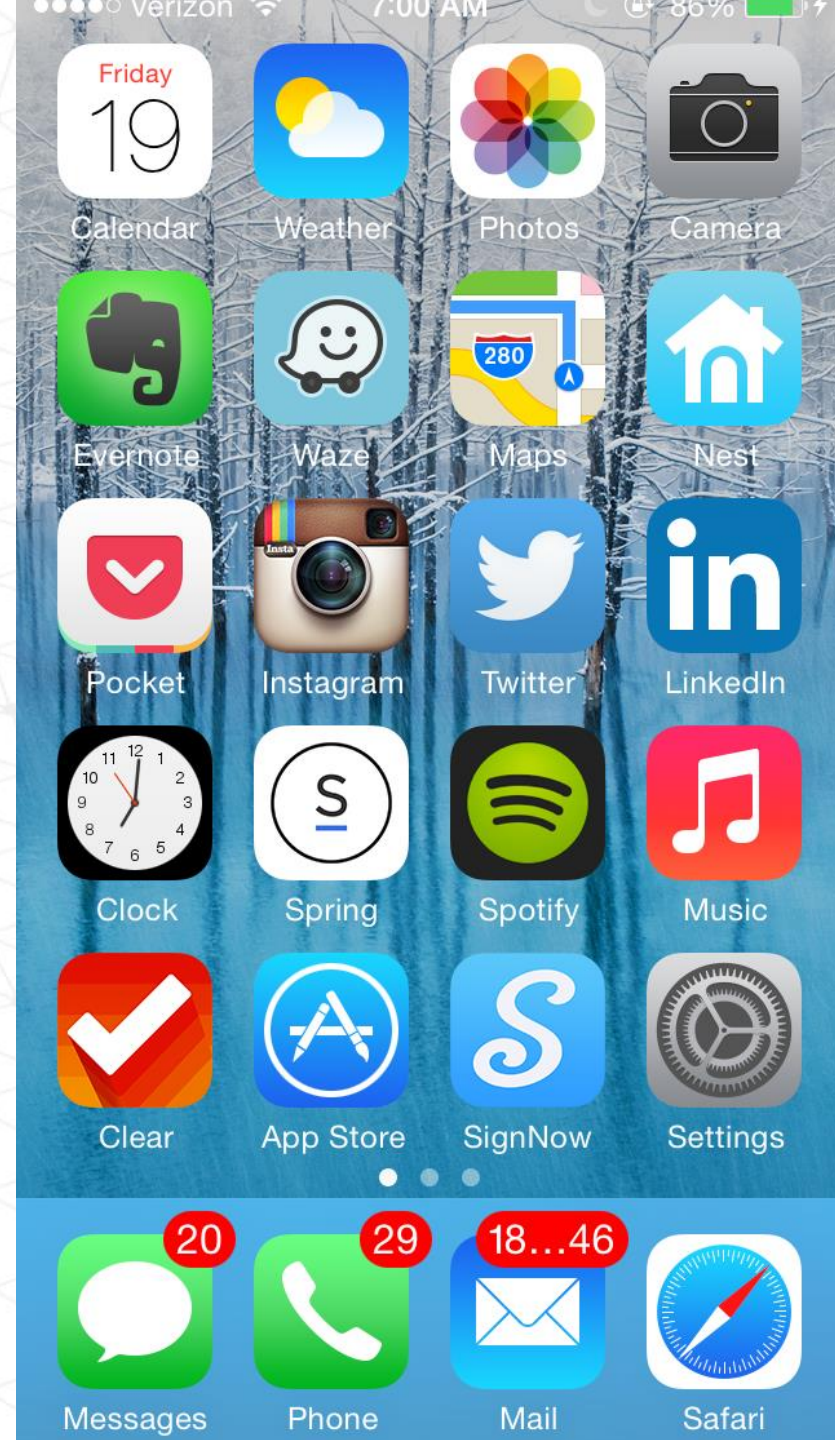
Gli hardware sono diventati una commodity e gli user sono interessati ormai solo ai servizi a cui possono accedere tramite il loro device, piuttosto che al device stesso.

COSA SIGNIFICA PER NOI

I brand quindi non devono più solo confrontarsi verticalmente con i competitor tradizionali, ma anche con tutti i brand nell'app store e con tutti i siti esistenti sul web.

Devono combattere contro Facebook, Uber, Spotify e Pokemon Go per uno spazio sui device dei consumatori e per uno nelle loro teste.

Inoltre le applicazioni pensate per il mobile hanno un'interfaccia molto semplice e un design accattivante; la presenza dei brand dovrà quindi reggere il confronto.





LG G6

androidcentr

LG ha abbandonato il design modulare dell'anno scorso e ha lanciato quello che può tranquillamente essere definito il telefono Android dell'anno. Come Google's Pixel, ha già il Google Assistant pre installato, ma ha anche un design edge to edge che crea uno schermo 18:9 per una visione super widescreen.

HARDWARE NEWS...

Sony ha lanciato Xperia XZ, il primo dispositivo con schermo 4k. L'azienda ha stretto una partnership con Netflix per rendere disponibili ai proprietari dei dispositivi alcuni loro contenuti originali e presentare così la nuova feature.



La stella dello show è stato il **Nokia 3310**, un update del telefono realizzato per la prima volta 17 anni fa. Ha una fotocamera ma niente browser né applicazioni. Ottimo per i nostalgici, ma in tutta probabilità le vendite saranno molto limitate nei paesi ad alta diffusione di smartphone.

MEG



Si è notata l'assenza di Samsung tra i lanci dei telefoni di alto profilo. L'azienda ha ritardato l'uscita dell'S8 a fine marzo, in seguito ai problemi di batteria avuti con l'S7 Note.



ZTE, poco nota in Europa ma in realtà 3° maggior provider di smartphone a livello mondiale, ha lanciato Blade V8, con la possibilità di scattare foto in 3D.



Lenovo ha lanciato Moto G5, che non ha suscitato grande scalpore, mostrando ancora una volta quanto sia peggiorato il brand Motorola dai tempi d'oro del Razr. Forse Lenovo dovrebbe prendere esempio da Nokia e riproporlo.

4

LA VR DEVE FARNE DI STRADA PER DIVENTARE MAINSTREAM



Le demo di VR erano dappertutto anche quest'anno al MWC. L'esperienza è senza dubbio immersiva e piacevole, ma al di là del fattore "wow!" iniziale, è difficile immaginarne un'applicazione alla vita di tutti i giorni, al di là del gaming.

Rispetto però al design relativamente sottile degli Xperia Ear, gli headset per la VR sono piuttosto evidenti e fanno apparire i suoi utilizzatori decisamente bizzarri, cosa che contribuirà a limitare il loro utilizzo alle mura domestiche.

Samsung in particolare aveva una lunga coda per provare le sue demo, ma questo probabilmente prova solo che poche persone hanno già sperimentato la tecnologia, più che una grande richiesta d'acquisto.

COSA SIGNIFICA PER NOI

La VR è una tecnologia interessante ma i suoi utilizzi principali restano limitati al gaming o alle installazioni esperienziali, come questa di Samsung.

I costi di queste installazioni partono da \$2,000 e richiedono aree dedicate. Gli headset per il gaming in VR sono invece disponibili a partire da \$500 ma restano ancora un prodotto di nicchia.

Per alcuni brand questa tecnologia può essere un ottimo modo per dare ai consumatori una sensazione immersiva del prodotto prima dell'acquisto, ad esempio nella categoria viaggi. Per la maggior parte comunque, il punto d'accesso per la VR è il video a 360° che si sta diffondendo per lo più su YouTube e Facebook e offre un'opportunità ai brand più vicini al mercato di massa. Tuttavia è importante utilizzarli solo quando possono davvero creare valore e non solo perché sono di moda.



5

DIGITAL È PRIMA DI TUTTO MOBILE



Passiamo più tempo a utilizzare il nostro smartphone di qualsiasi altro dispositivo.

Tutti i più grandi player media sono innanzitutto mobile, il che significa che la maggior parte, se non tutto il loro traffico (e revenue), avviene tramite dispositivi mobili - Snapchat, Twitter, Google, Facebook, AOL, Yahoo, ecc.

MWC ha evidenziato ancora una volta che l'ecosistema mobile guiderà l'evoluzione del digital nei prossimi anni, con alcune incredibili innovazioni mostrate all'evento.

COSA SIGNIFICA PER NOI

È importante comprendere il ruolo del mobile all'interno del customer journey, così da includerlo in modo efficace nelle strategie di comunicazione.

Per alcuni brand sarà l'unico modo per raggiungere un'audience che ormai è sposata con il proprio smartphone e che si trova a suo agio a comprare da mobile così come a condividere la propria vita sui social.

Per altri potrebbe essere il miglior modo per ispirare i consumatori prima dell'acquisto in store o da desktop.



ALTRE NEWS DAL MWC

Le auto erano ovunque. **Peugeot** ha lanciato il suo prototipo di auto completamente autonoma, senza volante.

Roborace ha lanciato la prima auto da corsa al mondo senza pilota.



Anche **Seat**, **Ford** e **BMW** avevano i loro stand. In effetti a tratti sembrava di essere a un salone automobilistico.



Forse il gadget più inutile al MWC è stata la **Carr-E di Ford**, un mini Segway Scooter per portarti dall'auto alla porta di casa senza girare in lungo e in largo.



O forse queste scarpe connesse con GPS. Cos'hanno di nuovo rispetto a Google Maps?

SAP, Hertz e Nokia si sono unite per dimostrare come la connessione 5G potrebbe cambiare la guida in città tramite la possibilità di prenotare un parcheggio disponibile unita alle indicazioni del navigatore satellitare per raggiungerlo.



IBM ha fatto delle dimostrazioni delle diverse applicazioni di **Watson AI**, compreso il modo in cui hanno lavorato insieme al team femminile di ciclismo americano per migliorare le loro performance ai giochi olimpici di Rio 2016.

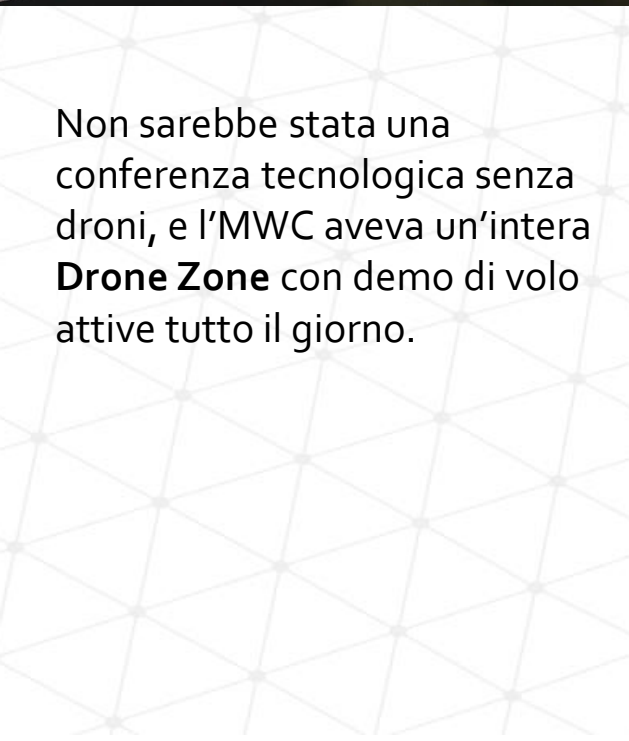




La presenza di **Microsoft** è stata piuttosto modesta quest'anno e per lo più consistente in spazi per meeting senza prodotti o display.



È stato l'anno della nostalgia per **BlackBerry**, tornato in scena sotto il nuovo proprietario, l'azienda cinese TCL.



Non sarebbe stata una conferenza tecnologica senza droni, e l'MWC aveva un'intera **Drone Zone** con demo di volo attive tutto il giorno.





THANK YOU

TO THE #MECATMWC CONTRIBUTORS

For questions, please contact:

Francesco Comi
Chief Interaction Officer, MEC Italy
francesco.comi@mecglobal.com

+390246767376

