

L'Editoria Digitale

Vincenzo Russi
Chief Digital Officer
Messaggerie Italiane SpA

**Presentazione per la
Scuola per Librai Umberto e Elisabetta Mauri
XXXI Seminario di Perfezionamento 2014
Seconda Giornata
Innovazione della Libreria
30 gennaio 2014
Fondazione Giorgio Cini
Isola di San Giorgio Maggiore - Venezia**





Una Storia Vissuta

Una busta anonima





Una Storia Vissuta

Una busta anonima con
all'interno un libro



Una Storia Vissuta

Una busta anonima con all'interno un libro del 1864 ancora in buone condizioni



Una Storia Vissuta

Uno scontrino con un corrispettivo non riscosso in una busta anonima per un libro del 1864 ancora in buone condizioni

**CHE IO NON HO
MAI ORDINATO**



Commerce

- Innovazione Digitale
- Modelli di business
- Cultura del cambiamento
- Rapidita' di azione e reazione
- Capacita' di esecuzione
- Visione

Cosa ci si
aspetta oggi
da tutti noi



I Principali Trend

- Big Data
 - Analisi Statistica
 - Analisi Predittiva
 - Analisi Prescrittiva e Cognitive Computing
- Cloud
- Mobile
- Internet of Things / Internet of People
- Nuova era dell'interazione uomo-macchina
- Nuova era dell'eCommerce

Predizione e Prescrizione

Cronache

24 | Venerdì 28 dicembre 2014
www.ilmessaggero.it

Google si prepara a leggere nel pensiero

► Acquistata una società londinese che in grande segreto stava sviluppando programmi di intelligenza artificiale ► Il colosso di internet ha allestito una squadra: l'obiettivo è arrivare a "prevedere" quello di cui l'utente ha bisogno

TECNOLOGIE

ARRIVA Un giorno il computer che stiamo per lavorare o frequentare i social network sarà in grado di leggerci nel pensiero. Quel giorno è più vicino adesso che Google ha acquistato per quasi mezzo miliardo di euro la DeepMind Technologies, una società londinese che in gran segreto sta sviluppando programmi di intelligenza artificiale. L'acquisto è la più dispendiosa che il gigante del web ha girato a termine in Europa. E pensare che la DeepMind non produce oggetti utili, non ha alcun prodotto pronto da vendere ed è stata fondata solo nel 2012 dal londinese Demis Hassabis, 27 anni.

GENIO PRECOCE. La fondazione prodigio, ex computer e di giochi mondiale, creatore di videogiochi, neuroscienziato. In poche parole: un genio. «Ha il cervello più grande di un pianista», dicono quelli che lo conoscono. «Dimostrato dall'intelligenza degli uomini e da quella delle macchine», Hassabis ha fondato la sua compagnia con un obiettivo: creare computer che pensino come il cervello umano.

IL CREATORE DELLA DEEPMIND INCASSA MEZZO MILIARDO ANCHE FACEBOOK ERA IN CORSA PER ACQUISTARLA

e software che sono in grado di imparare.

Inda DeepMind si sa pochissimo. Il sito internet è formato da una sola pagina con poche righe sui fondatori (oltre ad Hassabis, Shane Legg e Mustafa Suleyman). Si parla abbia una cinquantina di dipendenti e che sia già riuscita a creare computer in grado di giocare a un videogame come l'arlecchino: un essere umano solo osservando le schermate.

COME UNA SFERA DI CRISTALLO

Tra gli investitori della prima ora ci sono stati il patron della Tesla Motors, Elon Musk, uno dei primi finanziatori di Facebook, Peter Thiel, e il giovane inglese Nick D'Aloia che lo scorso anno ha venduto a Yahoo, per 23 milioni di euro, la sua applicazione Samsky (che riconosce notizie prese dal web). Secondo il sito The Information anche Facebook ha tentato di acquistare DeepMind, ma poi è stato battuto da Google che ha sottoscritto un protocollo etico per non abusare dell'intelligenza artificiale. Ma sarà possibile? L'interdizione del cinema di Alvin e i pinguini è chiara. Essere in grado di leggere nella mente delle persone per offrire loro quello di cui hanno bisogno: prima ancora che di digitare sulla tastiera. Google diventerà una sorta di oroscopo capace di predire quali informazioni l'utente necessita in un preciso momento. E per questo che la società ha creato un team che si occupa solo di intelligenza artificiale, al quale faranno capo i dipendenti di DeepMind, i cui uffici inizieranno però a Londra.



6.10 FONDATORE Larry Page, artefice del fenomeno Google insieme a Sergey Brin

Il bilancio

Record di iPhone ma Apple crolla in borsa

819 MILIARDI Apple record ma non basta. Le vendite di iPhone volano: 32 milioni, i ricavi salgono a 37,6 miliardi di dollari e l'utile, anche se stabile, supera le attese degli analisti. Ma non è abbastanza. Apple crolla in Borsa, dove arriva a perdere il 7,70%. A deludere anche le vendite di iPhone con gli analisti che scommettevano su 33 milioni di unità, e le stime per il secondo trimestre dell'anno. Per questo Apple prevede 42-44 miliardi di dollari di ricavi contro i 40 miliardi di dollari previsti dagli

analisti. L'azienda italiana delegata di Apple, Tim Cook, assicura sull'iPhone che riceverà una forte spinta con l'accordo con China Mobile, il maggiore operatore telefonico al mondo. Cook spiega come il SA è risultato in Nord America più popolare delle azioni, mentre il SA è riuscito a superare di quanto Apple aveva sperato. Le vendite e le stime sono le attese gettano un'ombra sull'industria degli smartphone e aumentano le previsioni di Apple per lanciare nuovi prodotti.

«Siamo davvero felici di fare parte di Google», ha dichiarato al Times Hassabis. «Questo partnership ci permetterà di rafforzare la nostra missione di sfruttare il potere cognitivo delle macchine». Google ha confermato l'acquisizione ma non ha cifra di mezzo miliardo di euro. A soli 37 anni l'ex genio degli scacchi può aggiungere al suo curriculum anche il titolo di miliardario. Hassabis si è diplomato a 16 anni tra a 15 aveva già cominciato a creare videogiochi. Poi sono arrivate, senza dirlo, le lauree a Cambridge in scienze informatiche e il dottorato in neuroscienze cognitive. Oggi è uno dei maggiori esperti di artificial intelligence.

Delia Anselmi

Le maggiori acquisizioni di Google



Innovazione Frugale



**Gamba Bionica dal
Rehabilitation
Institute di
Chicago:
US \$35,000**

Innovazione Frugale



JaipurFoot: US \$45
Target: 1.5 milioni di
Indiani, espansione in
Iran, Iraq, Afghanistan
e Sudan.

Piu' di 500.000 arti
artificiali utilizzati in
India

\$1200



\$2000



Innovazione Frugale

Mercato Italiano del Libro

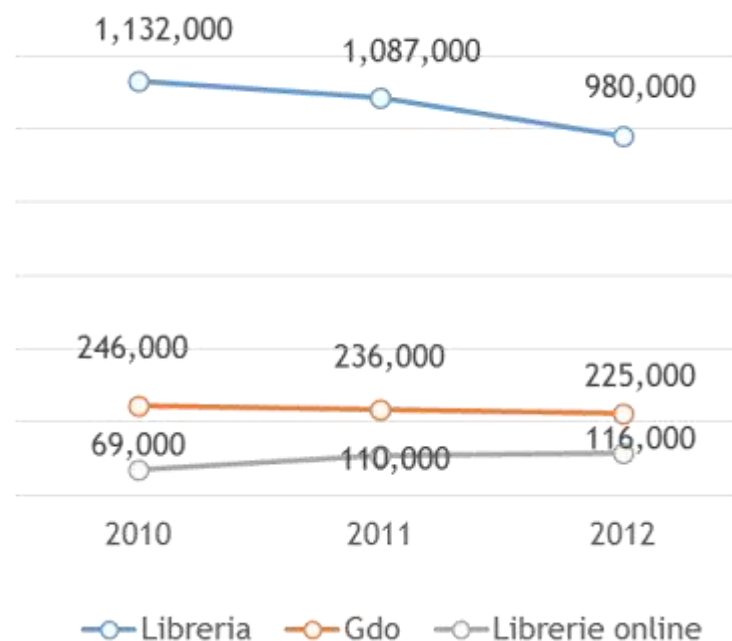
Italian Trade Market (.000 €)

Librerie, Gdo, Librerie on-line



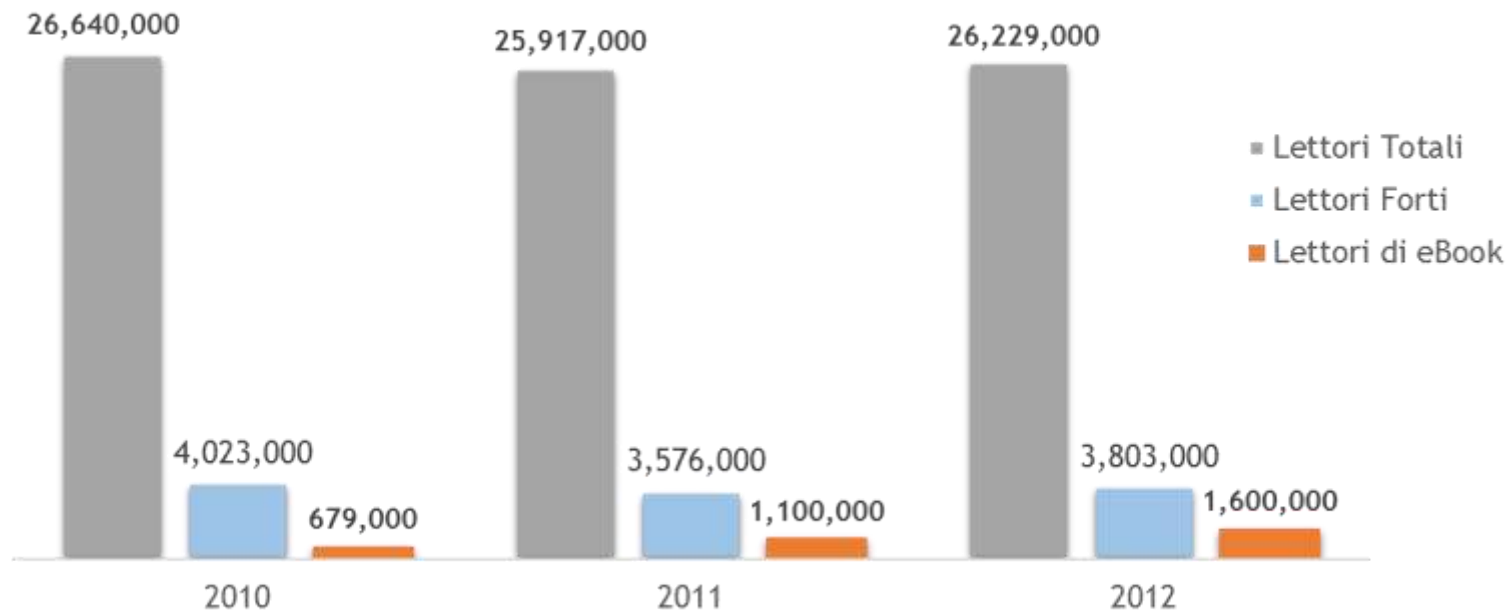
Italian Print Book Market (.000 €)

Librerie, Gdo, Librerie on-line



Source: Ufficio Studi AIE, October 2013

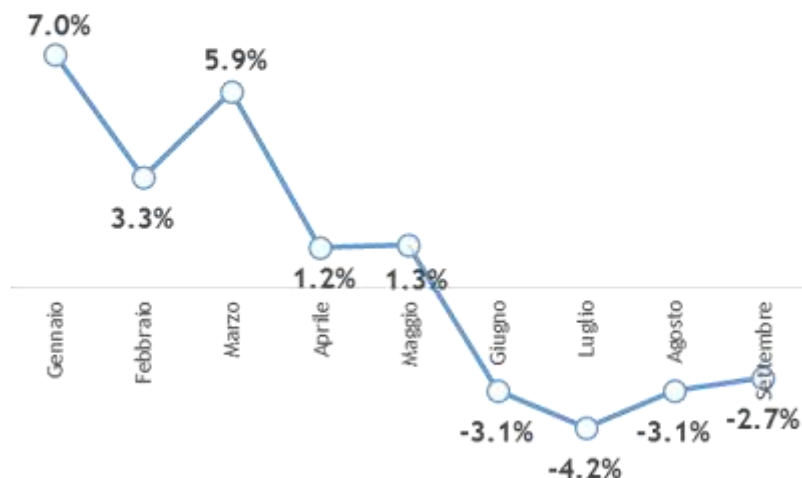
Lettori di Libri Italia



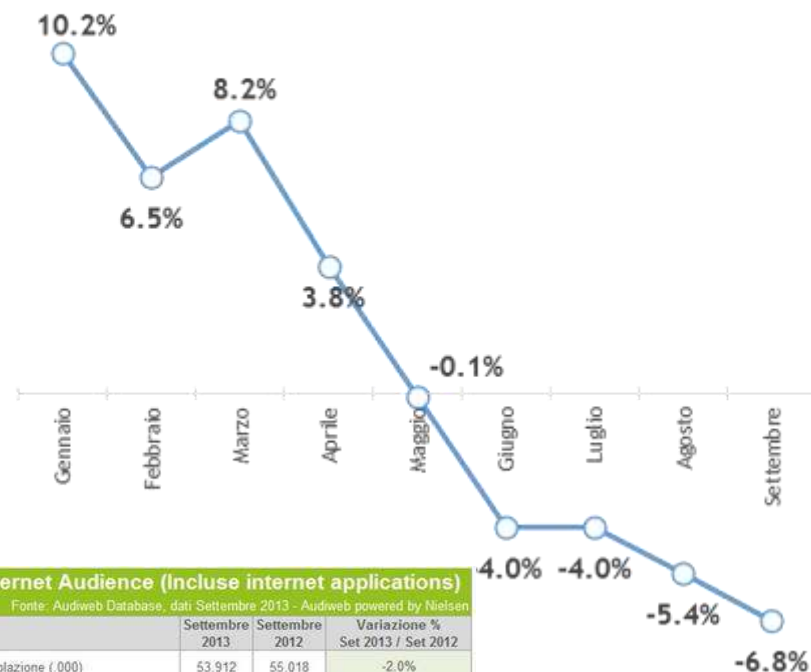
Fonte: Ufficio Studi AIE su dati Istat e Nielsen, Ottobre 2013

Diminuiscono gli Utenti Attivi da PC

Variazione % Utenti Attivi nel **Mese** da PC



Variazione % Utenti Attivi nel **Giorno Medio** da PC



Internet Audience (Include internet applications)

Fonte: Audiweb Database, dati Settembre 2013 - Audiweb powered by Nielsen

	Settembre 2013	Settembre 2012	Variazione % Set 2013 / Set 2012
Popolazione (.000)	53,912	55,018	-2.0%
Utenti attivi nel mese (000)	27,902	28,677	-2.7%
Utenti attivi nel giorno medio (000)	13,330	14,298	-6.8%
Tempo speso nel giorno medio - per persona (h.m)	1:19	1:22	-3.8%

Fonte: Audiweb ottobre 2013, variazione % rispetto al mese corrispondente del 2012



Nuovi Tablet sul Mercato



Samsung Galaxy Note

Processore Exynos quad core
Display 10.1", 2560 x 1600 pixel



04.09



Kindle Fire HDX

Processore Qualcomm Snapdragon quad core
Display 8.9", 2560 x 1600 pixel



23.09

25.09



iPad Air

Processore A7 dual core
Display 9,7", 2048x1536 pixel



22.10

Surface 2

Processore Nvidia Tegra 4 quad core
Display 10.6", 1920x1080 pixel



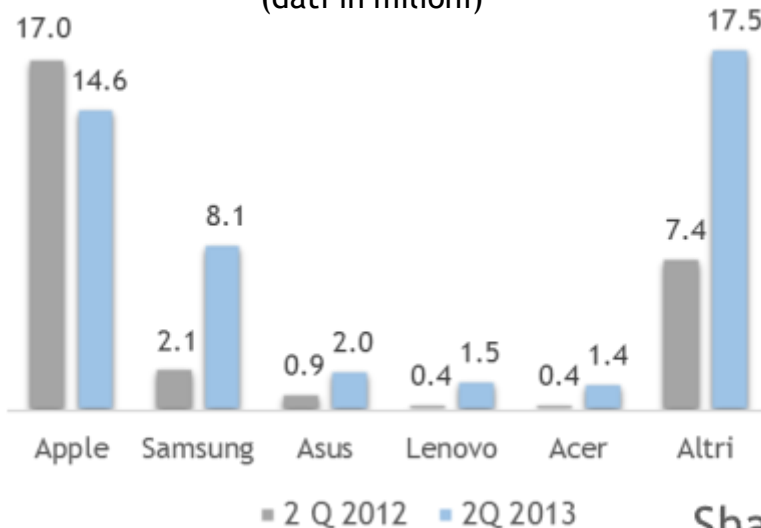
Nokia Lumia 2520

Processore Qualcomm Snapdragon quad core
Display 10.1", 1920x1080 pixel

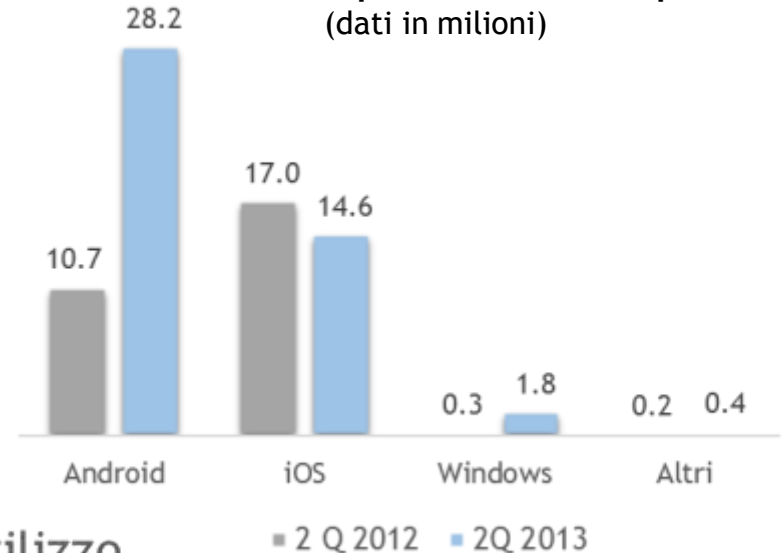


Vendite di Tablet nel Mondo

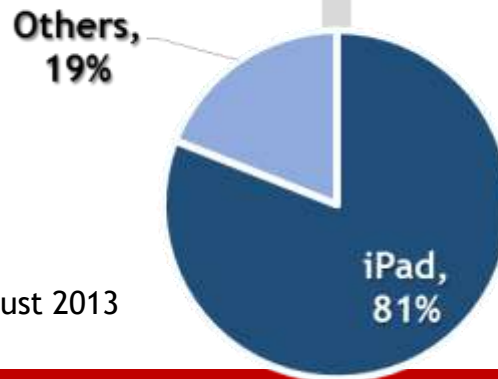
Unità vendute per Brand
(dati in milioni)



Unità vendute per Sistema Operativo
(dati in milioni)



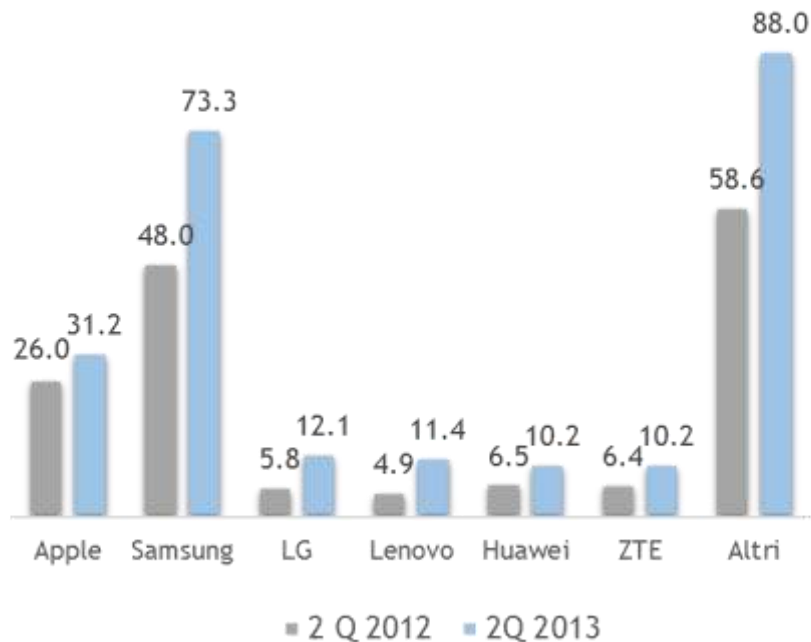
Share di Utilizzo



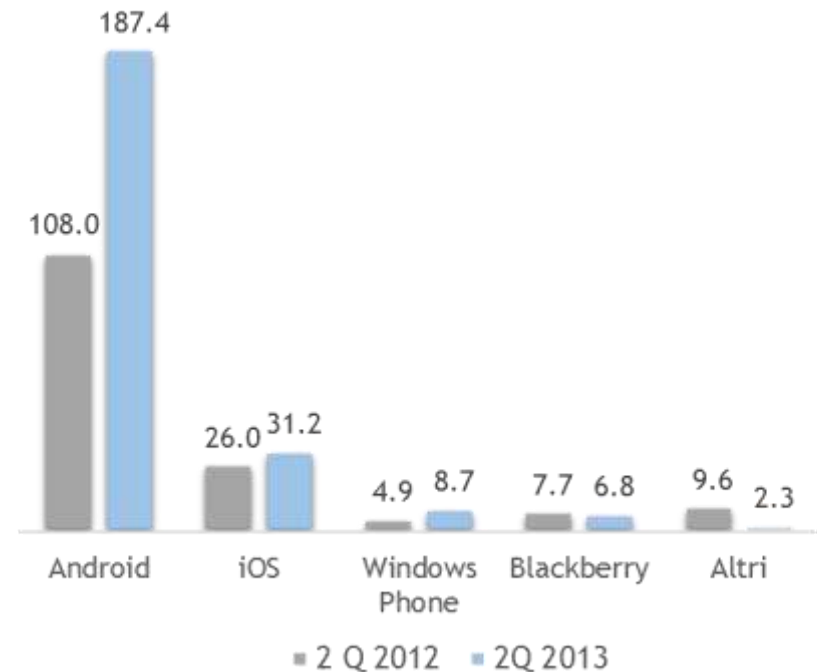
Source: IDC Worldwide Tablet Tracker, August 2013
and Apple Inc. October 2013

Vendite di Smartphone nel Mondo

Unità vendute per Brand
(dati in milioni)

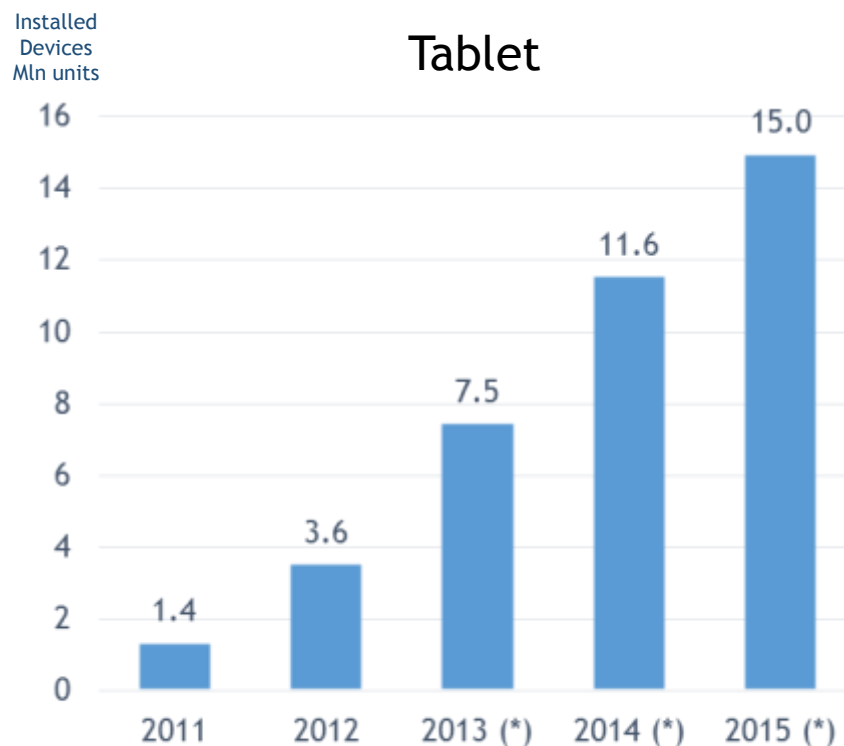
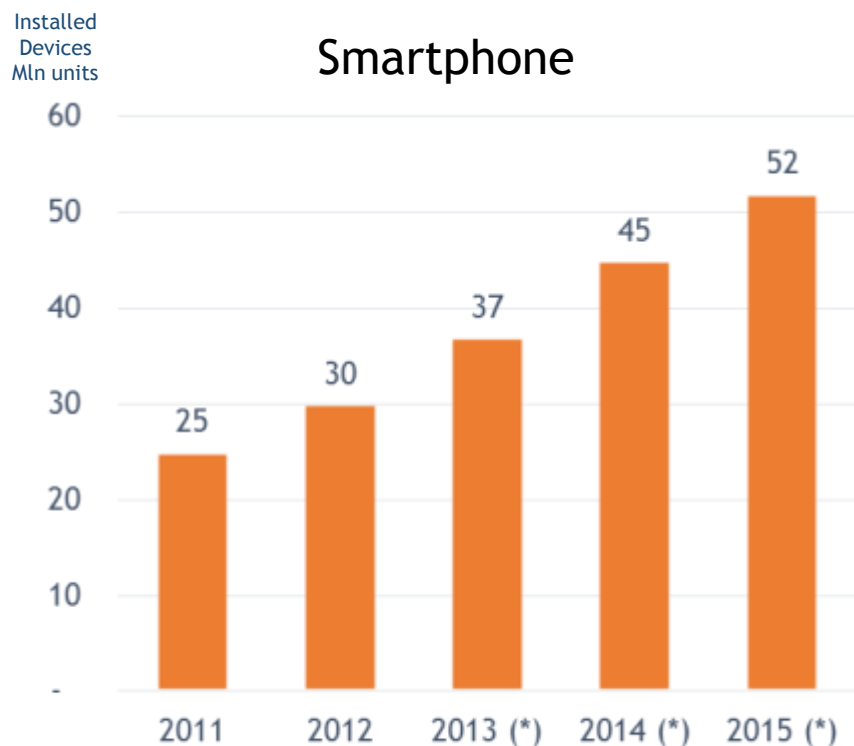


Unità vendute per Sistema Operativo
(dati in milioni)



Source: IDC Worldwide Mobile Phone Tracker, August 7, 2013, August 2013

Diffusione Smartphone e Tablet in Italia



Source: Osservatori Politecnico di Milano, gennaio 2014

Comportamenti

Source: eBay 2014



Dalle 7 alle 10: 66% si sveglia con uno smartphone



Dalle 18 alle 22: picco di utilizzo dei tablet



Dalle 12 alle 17: picco di utilizzo dello smartphone



In media si utilizza lo smartphone almeno 40 volte al giorno



Una delle conseguenze

Nascono Nuovi Negozi On Line

Emergono nuovi comportamenti di clienti e lettori Off Line

Multi Screen - Mobile

Source: eBay 2014

84% Degli acquirenti che posseggono uno Smartphone usano il loro device per lo shopping mentre sono negli store



51% Percentuale di influenza del web su tutti gli acquisti



65% Iniziano su uno Smartphone



61%
Continua su un
PC/Laptop



4%
Continua su un
Tablet



25% Iniziano su un PC/Laptop



19%
Continua su uno
Smartphone



5%
Continua su un
Tablet



10% Iniziano su un Tablet



10%
Continua su un
PC/Laptop



Mobile First

- Il successo dei dispositivi mobili pone l'urgenza sulla mobilità per qualsiasi strategia digitale che si rivolge ad un'utenza professionale o consumer
- Considerare non solo il «Digital First» ma focalizzarsi sul «**Mobile First**»

Cala l'audience da PC



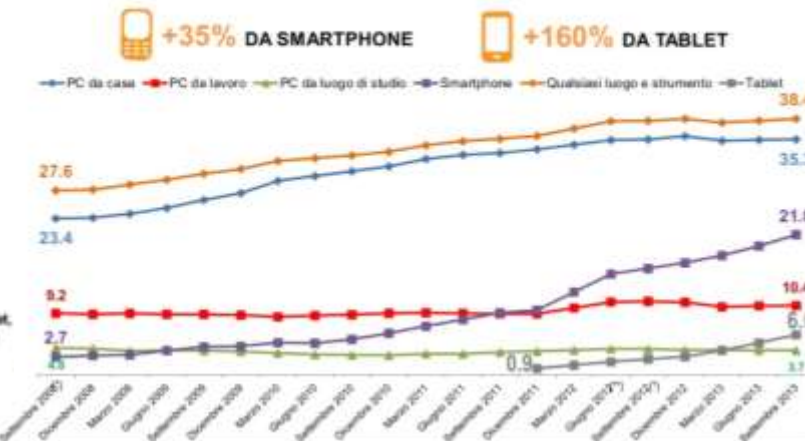
9,2 MILIONI
gli utenti online da
SMARTPHONE

4 MILIONI
gli utenti online da
TABLET

Penetrazione

Il trend degli italiani connessi

Nell'ultimo anno cresce la disponibilità di accesso a internet:



Gli italiani connessi a internet: l'uso di uno o più device

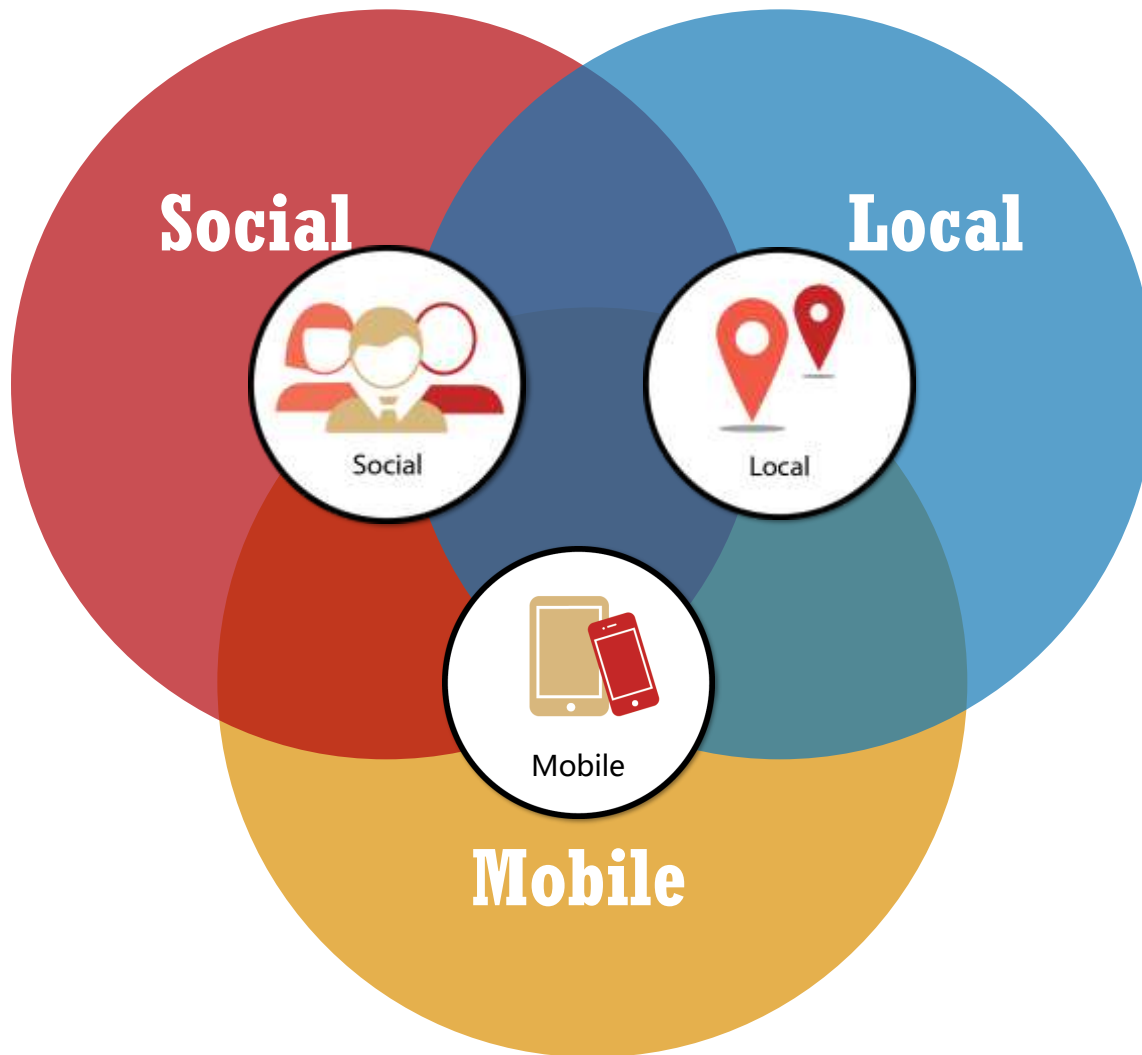


Source AudiWeb powered by Nielsen ottobre 2013



Mobile Only





Fenomeno Social, Local e Mobile

Sono i tre elementi che contraddistinguono le interazioni digitali in mobilità'

Social come strumento per condividere, promuovere e creare nuove forme di contenuto

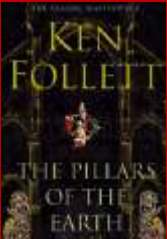
Local come sistema di profilazione geografica oltre che comportamentale

Mobile come dispositivi che consentono di arricchire le azioni ed i comportamenti

La Continuità Digitale



Liquidità del Contenuto Editoriale

paper	ePaper	web	mobile	tablet	Smart TV – Social TV
					
reliable	always available	updated social service oriented	instantaneous short localized	interactive	rich

Trasformazioni di Industria



The History of Publishing

From Book to eBook



1440
Gutenberg
invents the
printing press

 Gutenberg invents
the printing press

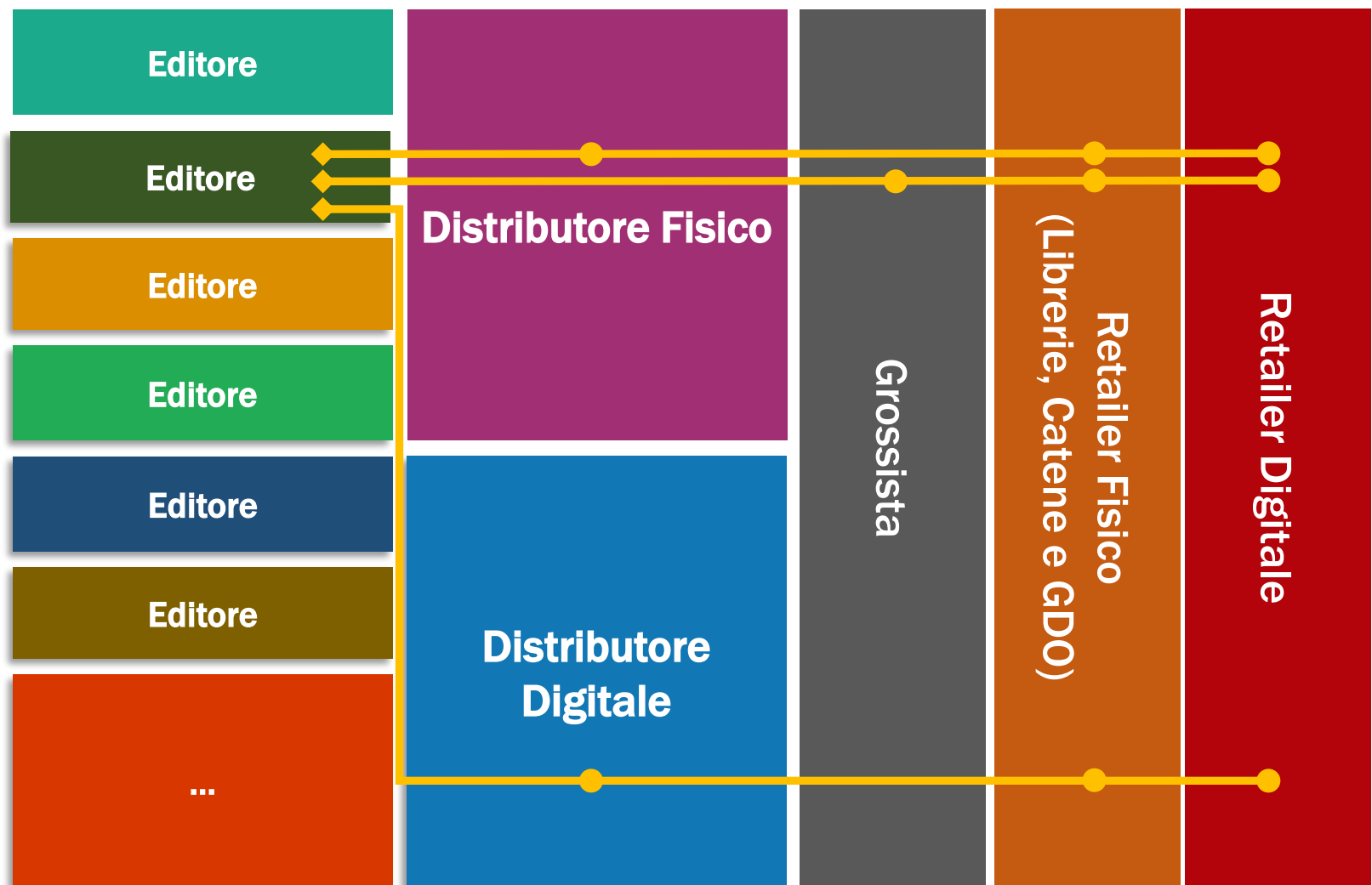
1400

1500

1600

1700

Attraversamento della Filiera



Ecosistema Digitale





La Libreria



La Libreria

Bookmarc (by Marc Jacobs)

Variety: 7/10. Literary value: 8/10. Entertainment value: 10/10.

The Bookmarc store on Bleeker Street in New York City



La Libreria

Open a Milano

Restauration Hardware a New York

Fashion Street a New York

Il Libro Fisico ed il Libro Digitale

- **COS'E' UN LIBRO**

- Composizione
- Costruzione
- Trama

- **COS'E' UN LIBRO ELETTRONICO**

- Composizione
- Costruzione
- Trama

Nuove Forme di Intrattenimento



YouTube



Video Audio Images

News

Blog

Stories

Nuovi Editori



Authors



Retailers



Tech Companies



Agents

...

Esplorazione di Nuovi Modelli Editoriali



Esplorazione di Nuovi Modelli Editoriali



At Unbound, authors pitch their ideas and you choose which books get written.

1 Be part of a revolution in publishing

2 Fund your favourite authors directly

3 Get books and goodies for your support

Popular books

Filter by Being funded Published



Letters of Note

By [Shaun Usher](#)

A collection of 125 of the world's most entertaining, inspiring and unusual letters.



Do Purpose

By [David Heath](#)

Why brands with a purpose do better and matter more.

Tagged [Recently added](#)

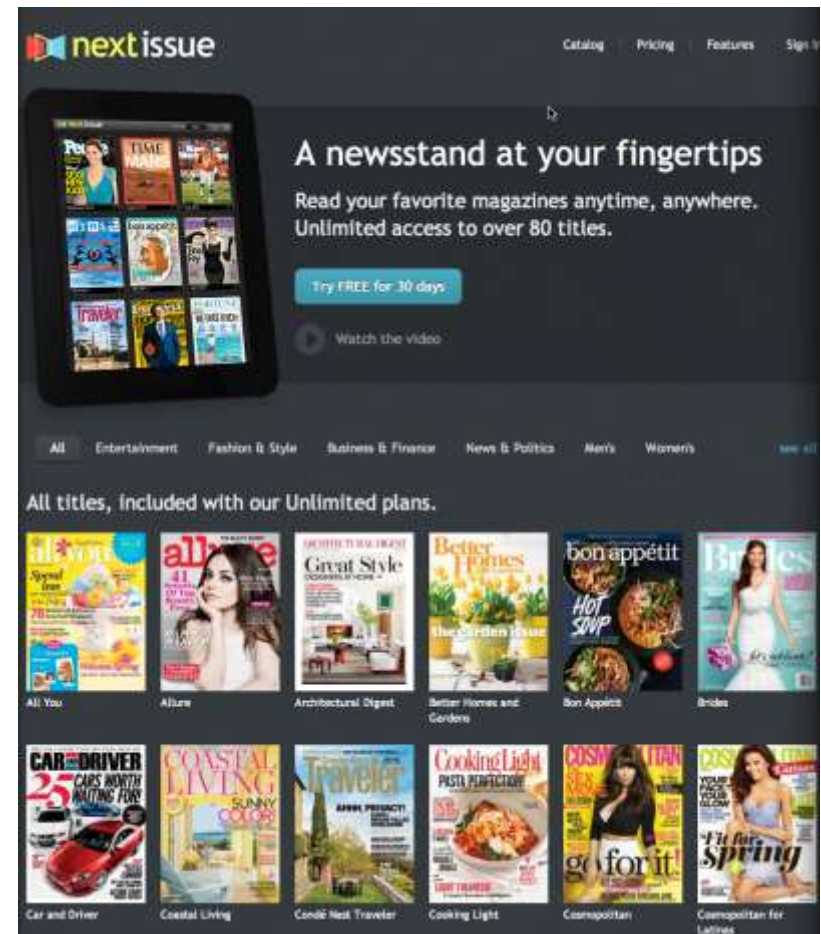


Springfield Road

By [Salena Godden](#)

A poetic, funny and touching memoir of childhood in the 1970s.

Dal Contenuto al Servizio



Servizi a Sottoscrizione

24symbols

Scribd.

OYSTER

≡ Entitle.

Kindle Owners' Lending Library

About Bookish

Bookish gives readers expert book recommendations. Our mission is to engage more readers with more stories, more books and more authors using insights from our editors and our proprietary recommendation technology. Bookish launched in February 2013.

Editorially independent, Bookish features great content about books and authors from a variety of publishers. Bookish's eighteen genre pages and unique topics pages feature articles, Essential book lists and other book-related stories.

Bookish, LLC was founded by Hachette Book Group, Penguin Group (USA) and Simon & Schuster.



Starbuck's Bookish Reading Club

Nasce nell'ottobre 2010
come sperimentazione
negli Starbuck's

Lanciato come servizio
indipendente nel febbraio
2013



6.800 US
Stores

A photograph of the interior of a Starbucks store. The space is bright and modern, with large windows on the left and a Starbucks logo hanging from the ceiling. Several customers are seated at tables, some working on laptops.

In-store
Connection

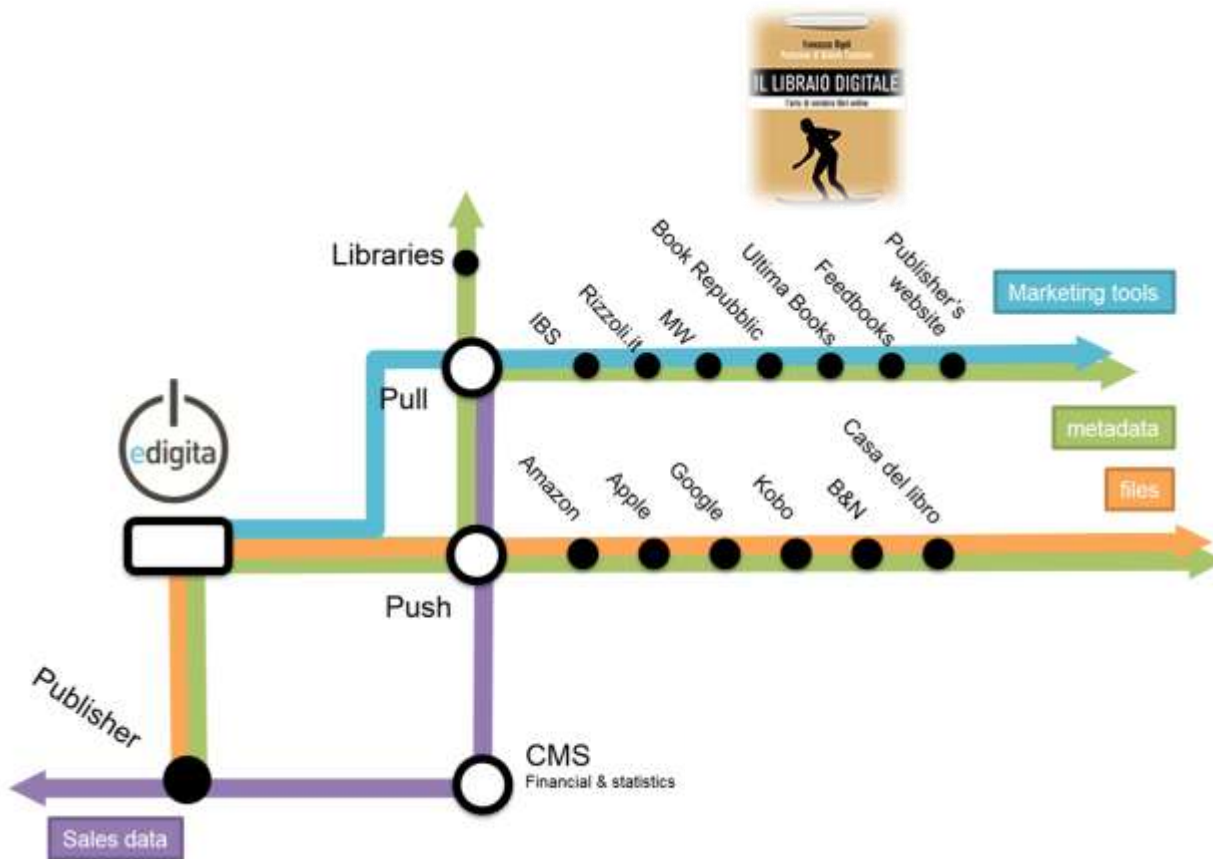
A photograph of a tablet computer displaying the Starbucks Bookish app interface. The screen shows a grid of book covers, including "Waiting for Superman" and "Anita Shreve". The text "In-store Connection" is overlaid on the image.

Content
Catalog

A photograph of a wooden bookshelf filled with various books. The books are arranged in rows, and their spines are visible. The text "Content Catalog" is overlaid on the image.

Social
Reading

A photograph of a person's hands holding a tablet computer. The screen displays a social reading interface with text and a list of items. The text "Social Reading" is overlaid on the image.



**Non si e' mai letto
cosi' tanto**

**Mai il contenuto
e' stato di cosi'
grande valore**

Effetti della
Digitalizza-
zione

Amazon



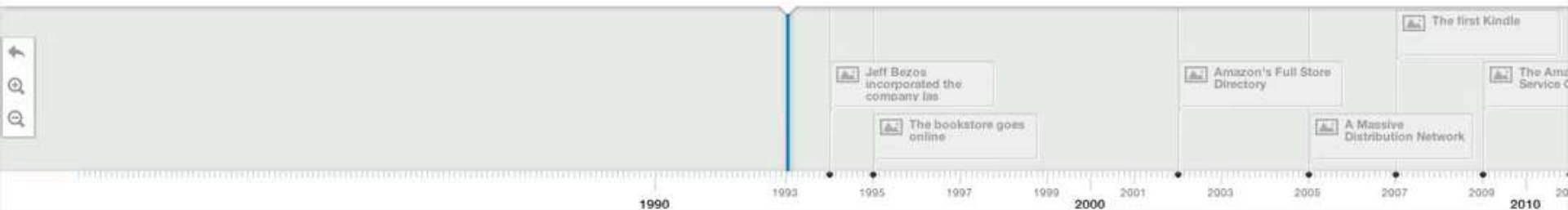
The History of Amazon.com

From a bookstore to a big ecosystem.



1994

Jeff Bezos incorporated the company as Cadabra



Cos'è Amazon Oggi



amazon Product Ads
an amazon services+ product



amazon webstore



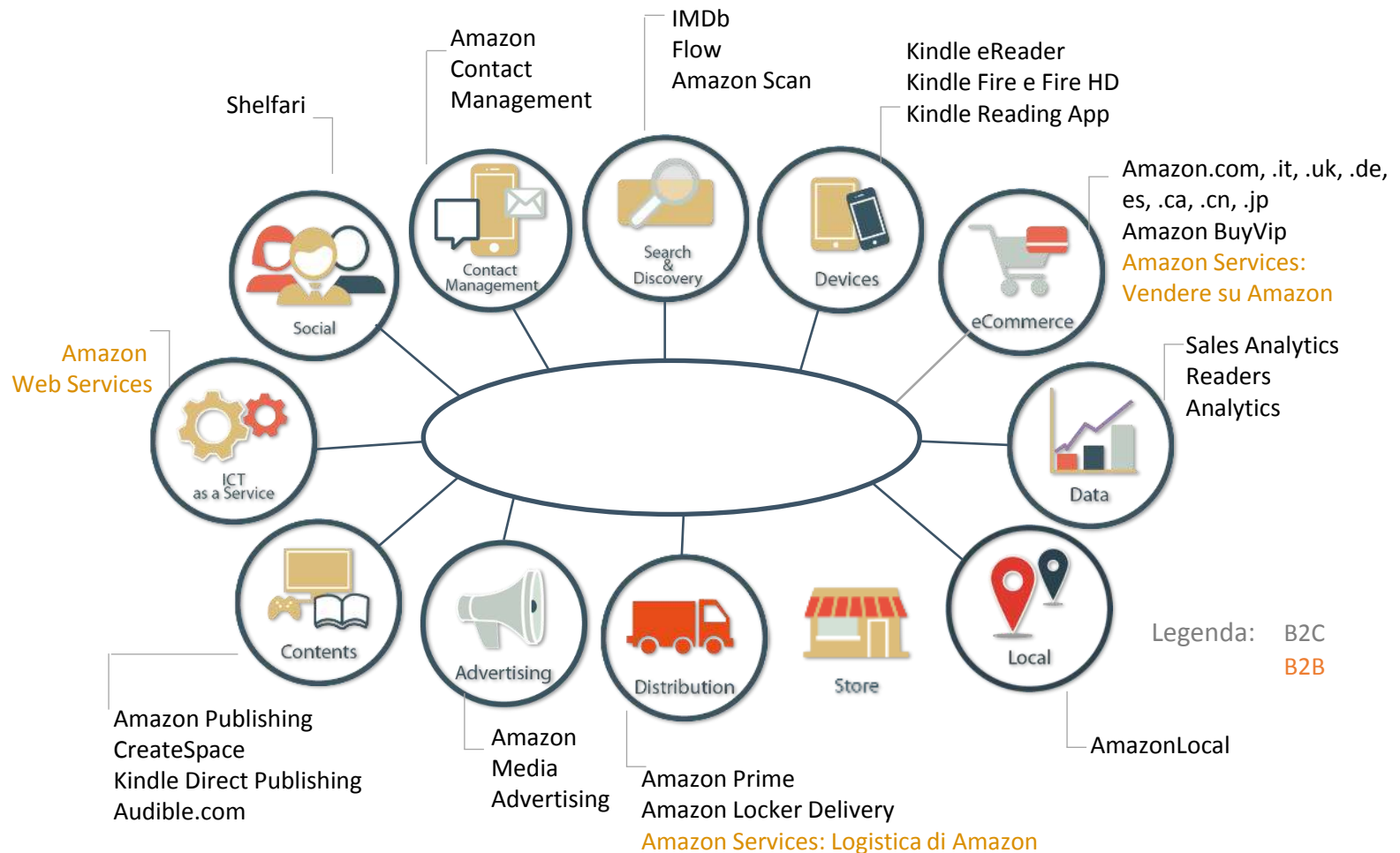
amazon lending
amazon supply



amazon kindle



Cos'è Amazon Oggi



Flow di Amazon



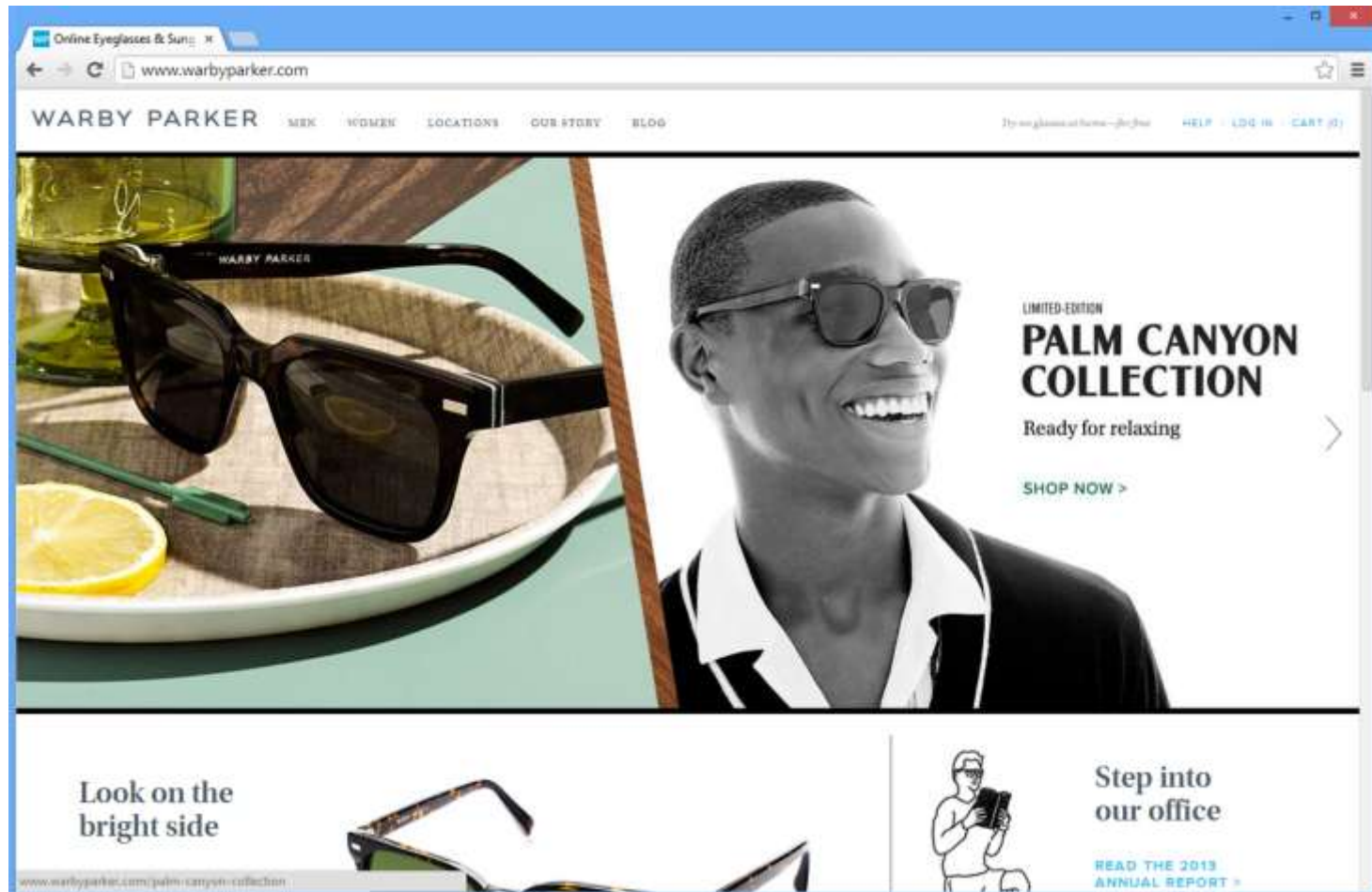
Source: http://www.youtube.com/watch?v=ThUQyi0BO_k

Convivere con Amazon

- La caratteristica
 - presenza ed operativita' senza confini locali
 - estensione della gamma di prodotti e servizi proposti oltre il libro
 - utilizzo sistematico di strumenti tecnologici ed algoritmici
 - adozione di modelli universali
- il limite
 - approccio non localizzato
 - Limitata personalizzazione della relazione
 - scarsa comprensione di fenomeni locali (community ...)
 - debolezza nel settore librario
 - scarsa cultura editoriale e distributiva di settore
 - assenza di un tessuto locale fisico
- l'opportunita'
 - reale multicanalita' integrata
 - esperienza indimenticabile
 - servizio personalizzato all'estremo

Alcuni Esempi in Altre Industrie

Warby Parker



Alcuni Esempi in Altre Industrie

Warby Parker



Warby Parker



Warby Parker



Warby Parker



Warby Parker



Warby Parker



Warby Parker





Warby Parker

ShowRooming

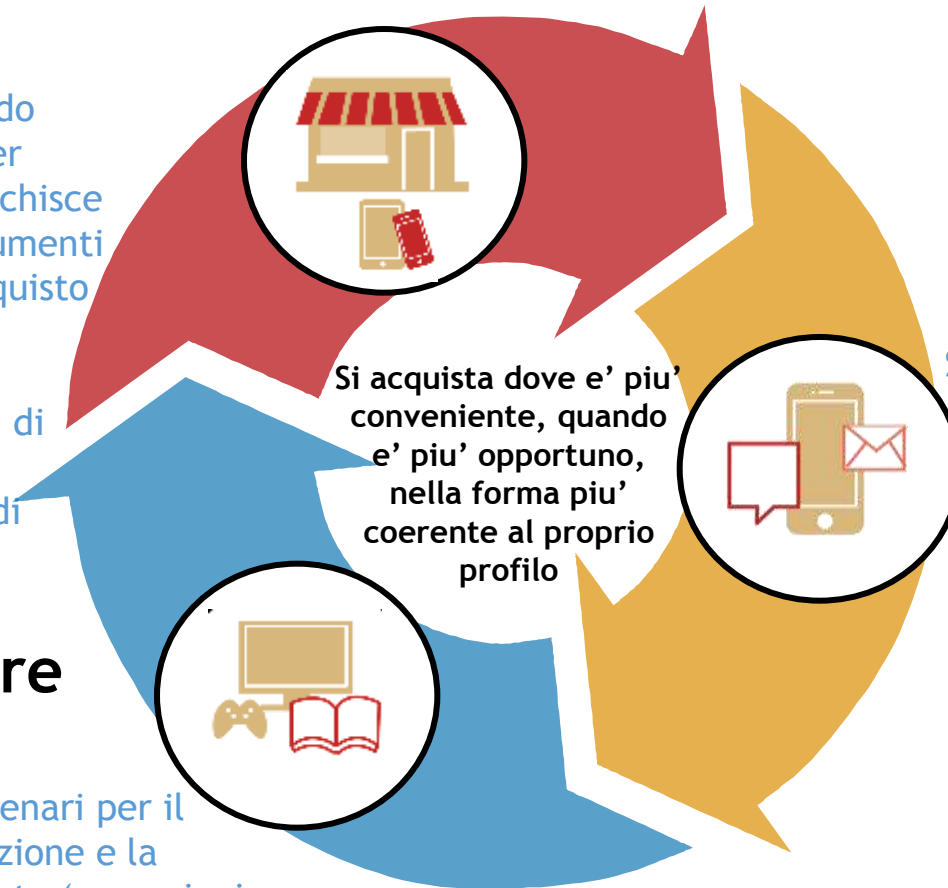
In Store (on-off line) Experience

Sta radicalmente cambiando l'esperienza di acquisto per qualsiasi prodotto. Si arricchisce l'esperienza fisica con strumenti digitali per sostenere l'acquisto impulsivo.

Si compete on/off line.
Si cerca «disperatamente» di trasformare tablet e smartphone da strumenti di «distrazione» a strumenti di «vendita»

Out of Store Decision

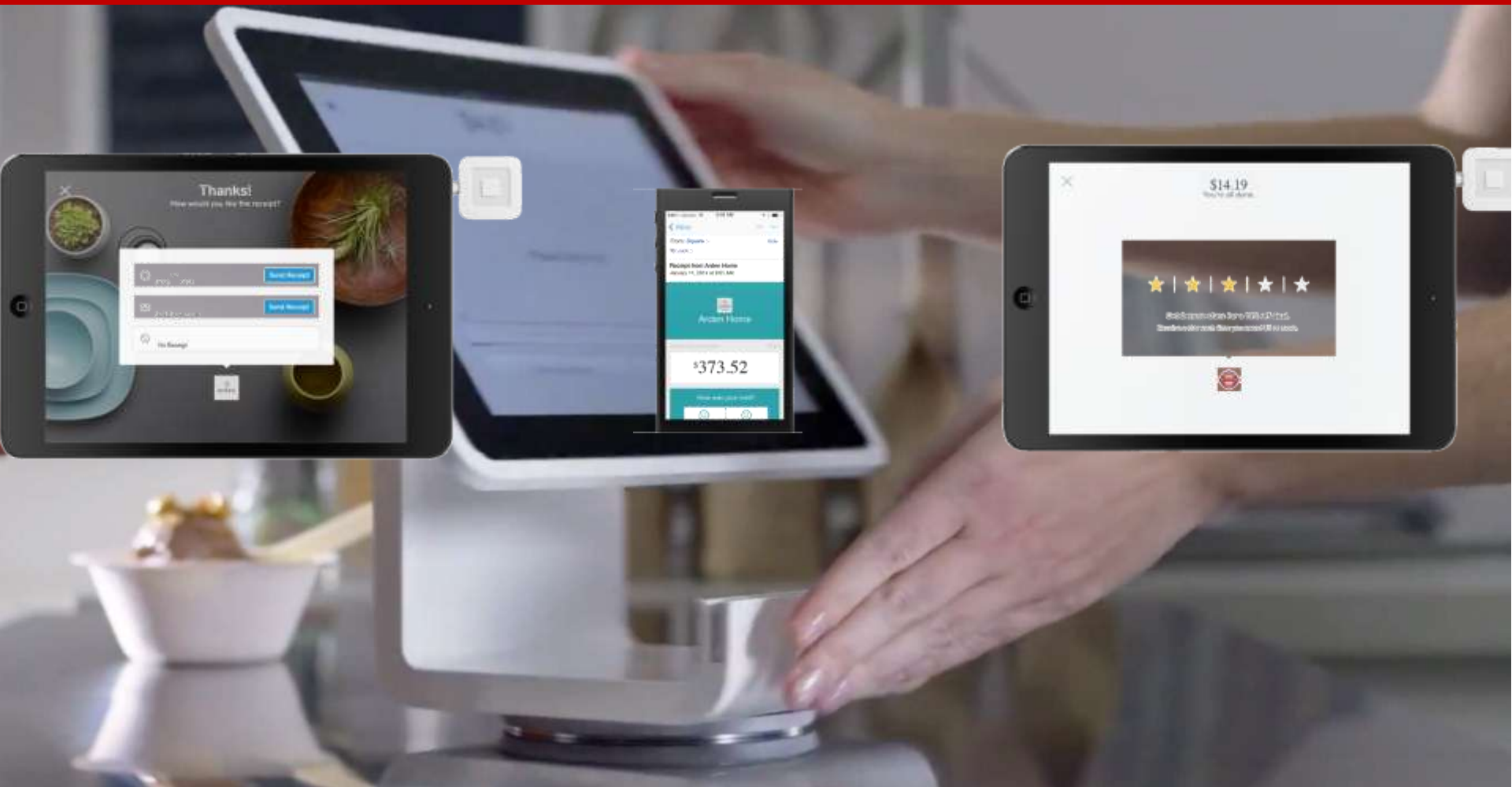
Si aprono nuovi scenari per il supporto alla selezione e la decisione di acquisto (recensioni, commenti, ...)



Out of Store Relationship

Si cercano, dove applicabile, informazioni ulteriori e si condivide il contenuto e l'esperienza

Scontrino come Strumento di Comunicazione



SPERIMENTARE



Linee Guida

Pretotyping
Velocità

Frugalità

Esperienza

**Sperimen-
tazione**





**Un algoritmo non ci
seppellira' ...**



**... evitiamo che lo faccia uno
scontrino ...**