

MOBILE APP AWARDS

School of Management del Politecnico di Milano
www.osservatori.net

Il fermento imprenditoriale nel mondo Mobile emerge con forza a SMAU ai Mobile App Awards: oltre 260 applicazioni candidate da circa 200 differenti imprese italiane

È APP MANIA... MA I RICAVI SONO ANCORA PER POCHI E l'Italia in ambito *Mobile* è tra i Paesi leader nel mondo

Milano, 21 ottobre - La conferma che l'Italia stia vivendo una Mobile Revolution giunge chiaramente dai Mobile App Awards - tenuti oggi a SMAU Milano - primo contest di premiazione delle Applicazioni Mobile sviluppate da aziende italiane e internazionali, organizzato dagli Osservatori Mobile della School of Management del Politecnico di Milano in collaborazione con SMAU.

Nel mondo sono oltre 900.000 le applicazioni già disponibili sui principali Application Store ed entro fine anno si stima di raggiungere il milione. Un boom che vedrà il numero di download a fine 2011 superare i 30 miliardi dal lancio.

Lo sviluppo di un'offerta sempre più ampia di contenuti è solo uno degli elementi che hanno scatenato un circolo virtuoso nel mercato Mobile, che definiamo Mobile Revolution. Altri dati testimoniano chiaramente, infatti, questo circolo virtuoso:

- il numero di smartphone sta rapidamente crescendo (+50% le vendite nel 2011), anche grazie alla diffusione di dispositivi "low cost". Con i tassi di crescita previsti, si stima che nel giro di 3/4 anni gli smartphone (ad oggi circa 500 milioni nel mondo) supereranno il numero di Pc (oggi pari a circa 1,4 miliardi);
- il numero di utenti Internet da Mobile continua a crescere a tassi elevatissimi e arriverà tra pochi anni - 2 o 3 al massimo - a superare, a livello mondiale, il numero di utenti che accedono ad Internet da un Pc;
- in molti Paesi si stanno già implementando le reti cellulari di nuova generazione (LTE), che porteranno la velocità della banda su Mobile a superare i 100 megabit al secondo (superiore di un ordine di grandezza a quella attuale in Hsdpa).

E l'Italia, in questo contesto, a differenza di quanto è accaduto nel più tradizionale mondo dell'Internet Pc-centrico, in cui siamo da sempre il fanalino di coda rispetto ai principali Paesi internazionali, non ha nulla da invidiare alla maggior parte degli altri Paesi europei:

- per la penetrazione di smartphone (39%¹);
- per la diffusione di broadband Mobile (39%²);
- per il numero di Mobile Surfer, che raggiunge quasi i 13 milioni al mese³, pari alla metà del totale utenti Internet;
- per l'utilizzo poliedrico che viene fatto del cellulare dagli italiani, che va ben al di là della semplice comunicazione;
- per le imprese che ci sono nel nostro Paese specializzate nel mondo Mobile, con una presenza significativa anche in altri mercati internazionali.

¹ Fonte: comScore, Luglio 2011.

² Fonte: OECD, Dicembre 2010.

³ Fonte: rilevazione Nielsen Mobile Media relativa al primo trimestre 2011.

“Sono molteplici, quindi, le opportunità per le aziende italiane, tanto che il nostro augurio è che nei prossimi anni possano esportare la loro expertise sul Mobile all'estero, come accaduto per i contenuti Mobile più tradizionali negli anni scorsi. - ha commentato **Andrea Rangone, Responsabile Osservatori ICT & Management del Politecnico di Milano**. “Tuttavia è necessario prestare attenzione”, continua Rangone, “poiché la partita è estremamente complessa dal momento che l'arena è iper-competitiva e il mercato delle App è ancora piccolo, pari a circa 60 milioni di euro nel 2011 in Italia e a quasi 3 miliardi di euro nel mondo”.

Sono molte comunque le aziende che stanno giocando una partita nel mondo delle applicazioni: il **Mobile App Awards** ha visto la **candidatura di ben 188 applicazioni Consumer** da parte di oltre 145 aziende o sviluppatori indipendenti e **78 applicazioni Business**, relative a 65 aziende o sviluppatori indipendenti. Tra le aziende candidate, molto rilevante la presenza di piccole imprese e sviluppatori indipendenti, a testimonianza del grande fermento imprenditoriale che il mercato delle Mobile App sta attivando.

Le App Consumer

Una forte eterogeneità si riscontra nella tipologia di applicazioni candidate: il 28% appartiene alla categoria “Utilità, Strumenti e Produttività”, il 25% a “Giochi e Intrattenimento”, il 24% a “Mobile Marketing & Service”, il 16% a “Informazione, Media ed Editoria” e il 7% a “Mobile Commerce & Payment”.

Tre su quattro applicazioni candidate sono state sviluppate per gli Smartphone, una su quattro per i New Tablet. Oltre il 75% delle applicazioni fa riferimento al mondo Apple, solo il 10% e 3% rispettivamente ad Android-Google e BlackBerry.

Per quanto riguarda infine il modello di ricavo, si evidenzia una forte presenza di applicazioni free (67%) e solo l'11% prevede la presenza dell'in-app billing.

I vincitori dei Mobile App Awards Consumer sono:

- per la categoria “Informazione, Media ed Editoria”, *ROME MVR* di Altair4 multimedia
- per la categoria “Giochi e Intrattenimento”, *PetPals-Marco Polo's Code* di Melazeta
- per la categoria “Mobile Marketing & Service”, *Activia* di Danone
- per la categoria “Utility, Strumenti e Produttività”, *Prezzi Benzina* di DuePuntoUno
- per la categoria “Mobile Commerce & Payment”, *Promod* dell'omonima Promod.

Le App Business

Metà delle applicazioni candidate appartiene alla categoria “Business Intelligence e Altre App Innovative”, il 32% è relativo a soluzioni a supporto della Forza Vendita (categoria “Sales Force Automation”) e il restante 18% riguarda App di “Work Force Automation”.

A differenza delle candidature ricevute per il mondo Consumer, tra le App Business dominano quelle sviluppate per i dispositivi New Tablet (58%) rispetto agli Smartphone. Inoltre, nonostante più della metà delle App (56%) sia specifica per il mondo Apple, la quota di Android-Google e BlackBerry è maggiore (rispettivamente 21% e 4%), a riprova che questi sistemi operativi rappresentano sempre più, soprattutto nel mondo Business, una valida alternativa all'offerta del “first mover”.

Ed ecco quindi i vincitori dei Mobile App Awards Business:

- per la categoria “Sales Force Automation”, *iLibrary* di UniCredit
- per la categoria “Work Force Management”, *Basefloor* di Basefloor
- per la categoria “Business Intelligence e altre App Innovative”, *Libro Firma* di Eco-Mind

- ALLEGATI -

Gli altri finalisti di ciascuna categoria Consumer sono:

- *Chinagram* di Antonio Vallardi editore e ToDo per la categoria “Informazione, Media ed Editoria”
- *Esplorando il corpo umano* di De Agostini Publishing per la categoria “Informazione, Media ed Editoria”
- *Infinity Zero* di Zero Computing per la categoria “Informazione, Media ed Editoria”
- *L'Italia è Unita* di Luca Zanini Design e Comunicazione per la categoria “Informazione, Media ed Editoria”
- *Atmosfear* di Applix per la categoria “Giochi e Intrattenimento”
- *Equilibrium* di Daniele Leone per la categoria “Giochi e Intrattenimento”
- *Skycowing* di Monkey Cube Interactive per la categoria “Giochi e Intrattenimento”
- *What's on air?* di Gianluca Falasca per la categoria “Giochi e Intrattenimento”
- *C&GO* di Costa Crociere per la categoria “Mobile Marketing & Service”
- *ePart Mobile* di Posytron Engineering per la categoria “Mobile Marketing & Service”
- *Esselunga Mobile* di Esselunga per la categoria “Mobile Marketing & Service”
- *Total Erg App* di Total Erg per la categoria “Mobile Marketing & Service”
- *Diablo Super Biker* di Pirelli per la categoria “Utility, Strumenti e Produttività”
- *iBronze* di ilMeteo per la categoria “Utility, Strumenti e Produttività”
- *iRifugi* di Urban Screen Lab per la categoria “Utility, Strumenti e Produttività”
- *Proximitips* di Buongiorno per la categoria “Utility, Strumenti e Produttività”
- *DarumaSushi* di Team 83 per la categoria “Mobile Commerce & Payment”
- *Libreria.Rizzoli* di RCS MediaGroup per la categoria “Mobile Commerce & Payment”
- *Pay4any* di Exprivia per la categoria “Mobile Commerce & Payment”
- *Up Mobile* di Banca Sella per la categoria “Mobile Commerce & Payment”.

Gli altri finalisti di ciascuna categoria Business sono:

- *BusinessPad* di DS Group per la categoria “Sales Force Automation”
- *iCRM* di TechMobile per la categoria “Sales Force Automation”
- *ItacaVendite* di Itaca per la categoria “Sales Force Automation”
- *Power2Retail* di KIR per la categoria “Sales Force Automation”
- *Aqua* di Softec per la categoria “Work Force Automation”
- *M.D.C.* di Gulliver per la categoria “Work Force Automation”
- *Plumbing Inspection Service* di Retriever per la categoria “Work Force Automation”
- *PocketData Security* di Systech per la categoria “Work Force Automation”
- *Baker* di Davide Casali per la categoria “Business Intelligence e altre App Innovative”
- *CroMAR* di Norwegian University of Science and Technology per la categoria “Business Intelligence e altre App Innovative”
- *Negoziando App* di Query per la categoria “Business Intelligence e altre App Innovative”
- *QuaerO* di IT Works per la categoria “Business Intelligence e altre App Innovative”

Per maggiori informazioni:

Ufficio stampa School of Management
del Politecnico di Milano
www.osservatori.net
Mirandola Comunicazione
Marisandra Lizzi 348 3615042
Serena Orizi 320 4205558
Tel.: 0524 574708
marisandra@mirandolacomunicazione.it
serena@mirandolacomunicazione.it

Ufficio Comunicazione Smau
www.smau.it
Daniela Monteverdi - Tel 0228313239 Cell 347 9684033
Ilaria Bucci - Tel. 02.28313225
e-mail press@smau.it

La School of Management del Politecnico di Milano, con oltre 240 docenti, e circa 80 fra dottorandi e collaboratori alla ricerca, dal 2003 accoglie le attività di ricerca, formazione e alta consulenza, nei campi management, economia e industrial engineering. Fanno parte della Scuola il Dipartimento di Ingegneria Gestionale, le Lauree e il PhD Program di Ingegneria Gestionale e il MIP, la business school del Politecnico di Milano. Nel 2007 ha ricevuto l'accreditamento EQUIS. Gli Osservatori ICT & Management della School of Management del Politecnico di Milano (www.osservatori.net), che si avvalgono della collaborazione dell'Ict Institute del Politecnico di Milano, vogliono offrire una fotografia accurata e continuamente aggiornata sugli impatti che le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) hanno in Italia su imprese, pubbliche amministrazioni, filiere e mercati.

Gli Osservatori sono ormai molteplici e affrontano in particolare tutte le tematiche più innovative: B2b - eProcurement e eSupply Chain, Banche 2.0, Business Intelligence, Canale ICT, Cloud & ICT as a Service, eCommerce B2c, eGovernment, Enterprise 2.0, eProcurement nella PA, Fatturazione Elettronica e Dematerializzazione, Gestione Strategica dell'ICT, Gioco Online, HR Innovation Practice, ICT & PMI, ICT Accessibile e Disabilità, ICT in Sanità, ICT nel Fashion-Retail, ICT nel Real Estate, ICT nelle Utility, ICT Strategic Sourcing, Information Security Management, Intelligent Transportation Systems, Mobile & Wireless Business, Mobile Content & Internet, Mobile Finance, Mobile Marketing & Service, Multicanalità, New Media & Tv, NFC & Mobile Payment, RFID, Social Network, Unified Communication & Collaboration.