

Obiettivo ePayment

Influenziamo positivamente la vita reale

Roma, 7 marzo 2014



In Italia ci siamo

CARISMAT



- Bankpedia:
- Marchio di un sistema, non più in uso, per il prelievo di contanti su apparecchiature automatiche del tipo ATM, mediante l'utilizzo di una carta a banda magnetica

Carta CHIP



- Bankpedia:
- Carte dotate di un chip contenente un intero sistema di elaborazione, costituito da un microprocessore, da dispositivi logici per l'interfacciamento con l'esterno e da dispositivi di memoria di varia natura.

m-Payment



- Wikipedia:
- Il *mobile payment* è in realtà un modello composito che racchiude in sé molteplici paradigmi:
 - Mobile remote payment;
 - Mobile commerce;
 - Mobile money transfer;
 - Mobile proximity payment

... una visione tecnologica ma non troppo..

No. 1: Valore

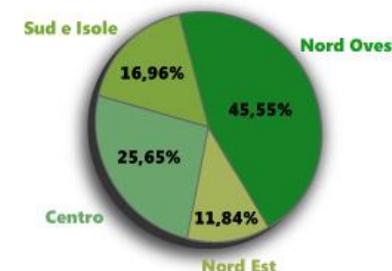
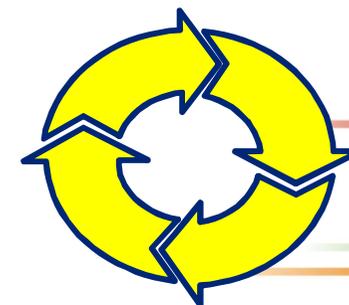
offrire tutti gli attori della catena del valore qualcosa per soddisfare i propri bisogni.

No. 2: Unicità

Non vi è alcun successo nei servizi omogenei, ogni attore vuole essere unico. È possibile promuovere un servizio speciale per una target speciale (ad esempio, studenti del liceo), ma ogni soggetto nel target deve essere in grado di creare o personalizzare la propria esperienza di pagamento.

No. 3: Proposizione

EMV , ContactLess , Mobile, NFC e Wallet sono tutti termini ben conosciuti dagli esperti del settore. Ma siamo sicuri che ai consumatori interessano davvero questi termini?



...un sogno e un impegno

Immaginare il futuro per consentire a tutti di essere attori non soggetti.

Dobbiamo immaginare servizi in grado di influenzare positivamente la vita reale

Abbiamo bisogno di:

- divulgare la cultura digitale nelle scuole
- incentivare internet e banda larga
- incentivare l'utilizzo dell'eCommerce
- nuovi modelli di servizio (IP e IMEL)



Grazie per l'attenzione!



Roberto.carlucci@tasgroup.it

www.tasgroup.eu