



Il Punto Impresa Digitale: linee di intervento

Il PID nasce su espressa previsione del Ministero dello sviluppo economico nell'ambito del piano nazionale Impresa 4.0.

- 1 Diffusione delle conoscenze digitali delle imprese
- 2 Valutazione della maturità digitale
- 3 Punto di raccordo con soggetti specializzati
- 4 Sostegno economico agli investimenti tecnologici



1) Diffusione delle conoscenze digitali: Servizi formativi e informativi per le imprese

Il PID informa e orienta le imprese verso:

- cultura digitale,
- tecnologie 4.0.
- incentivi per la digitalizzazione.

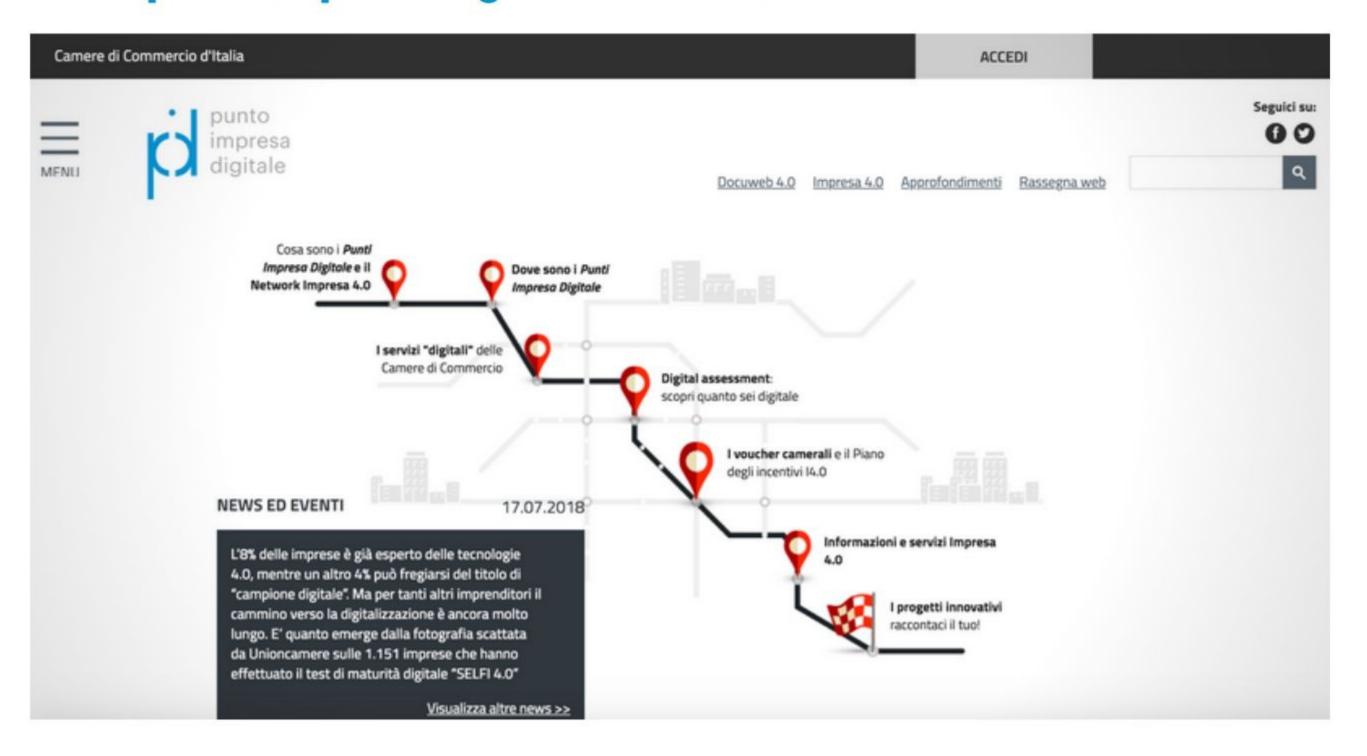
E si rivolge a imprese di ogni **settore** e **dimensione** per creare consapevolezza attiva sulle soluzioni 4.0.





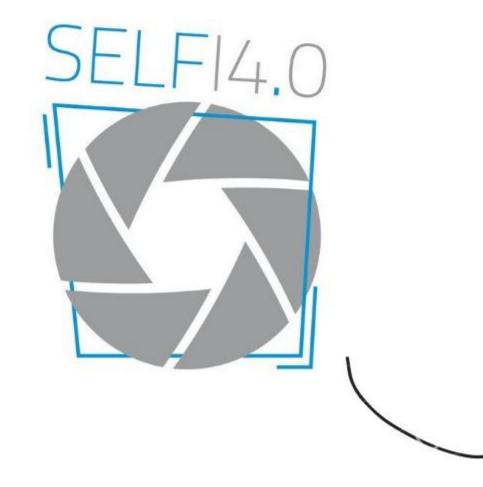
Il portale dei Punti Impresa Digitali:

www.puntoimpresadigitale.camcom.it





2) Valutazione della maturità digitale delle imprese



Collegati al sito www.puntoimpresadigitale.camcom.it e seleziona digital assessment





Al Selfi4.0 potrà seguire **Zoom4.0**, una valutazione gratuita più approfondita, effettuata da un digital promoter presso l'azienda.

e l'assistenza di un **Digital Mentor**



TROVA LE DIFFERENZE

Grafico 1. Maturità digitale - Impresa 4.0 per area aziendale

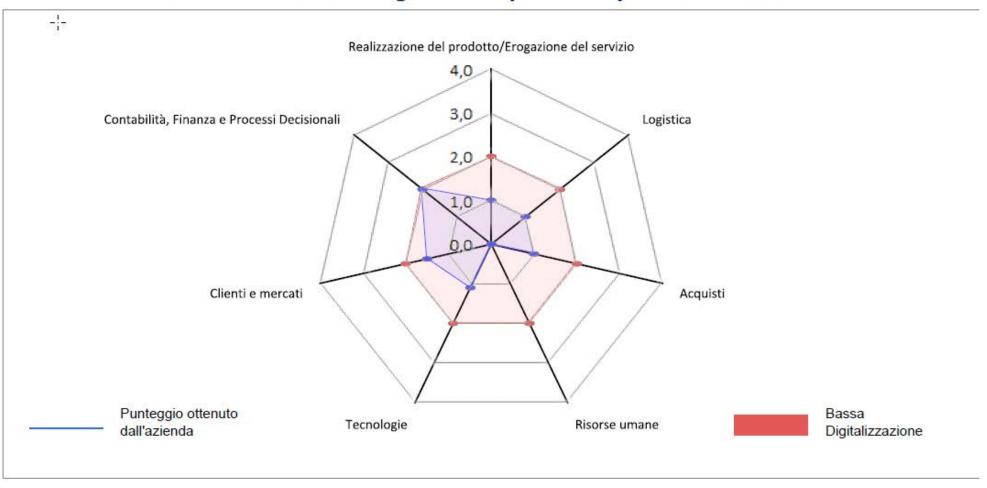
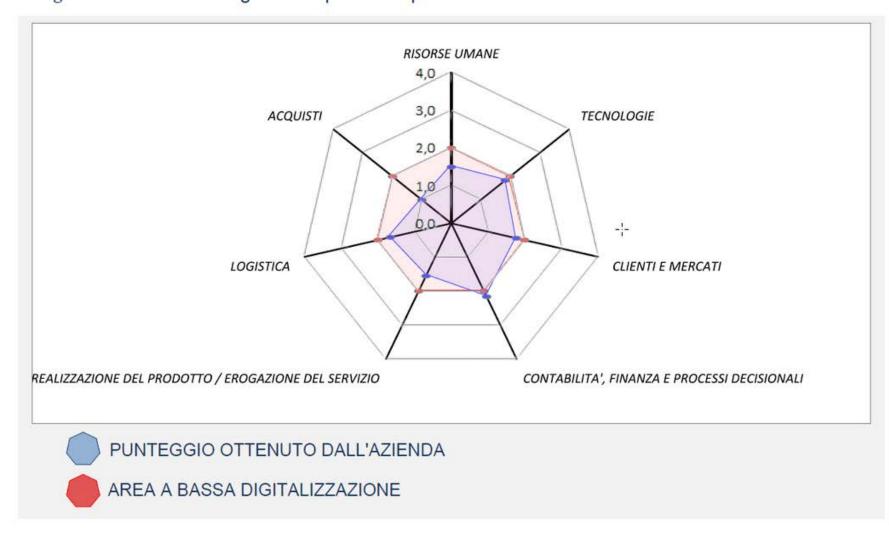


Figura 1. Maturità digitale - Impresa 4.0 per area aziendale





ZOOM

AREA	PROCESSI AZIENDALE	PROGRAMMAZIONE					OPERATIONS					MONITORAGGIO				
		N.V.	Α	I	D	4.0	N.V.	Α	T	D	4.0	N.V.	Α	T	D	4.0
CONTABILITA', FINANZA E PROCESSI DECISIONALI	Processi decisionali															
	Contabilità e finanza															
CLIENTI E MERCATI	Marketing															
	Vendite															
	Assistenza e servizi post- vendita															
TECNOLOGIE	Sistemi informativi															
	Progettazione, Ricerca e Sviluppo															
RISORSE UMANE	Gestione del personale															
	Fornitori															

LEGENDA: N.V.: NON VALUTATO, A: ANALOGICO, I: INFORMATIZZATO, D: DIGITALE, 4.0: VERSO IL 4.0



ORIENTAMENTO VERSO FORNITORI INNOVATIVI

























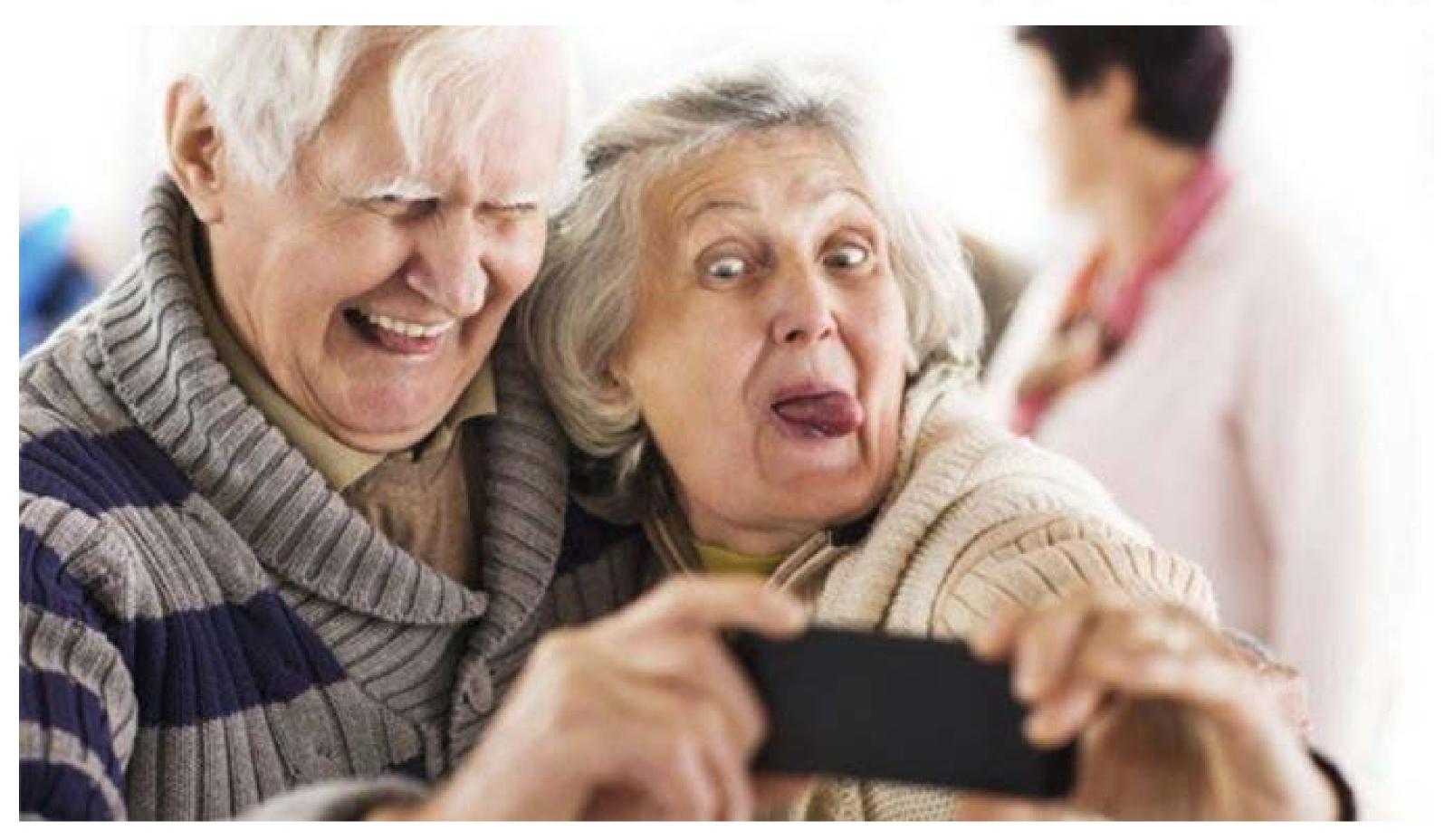
Scenario

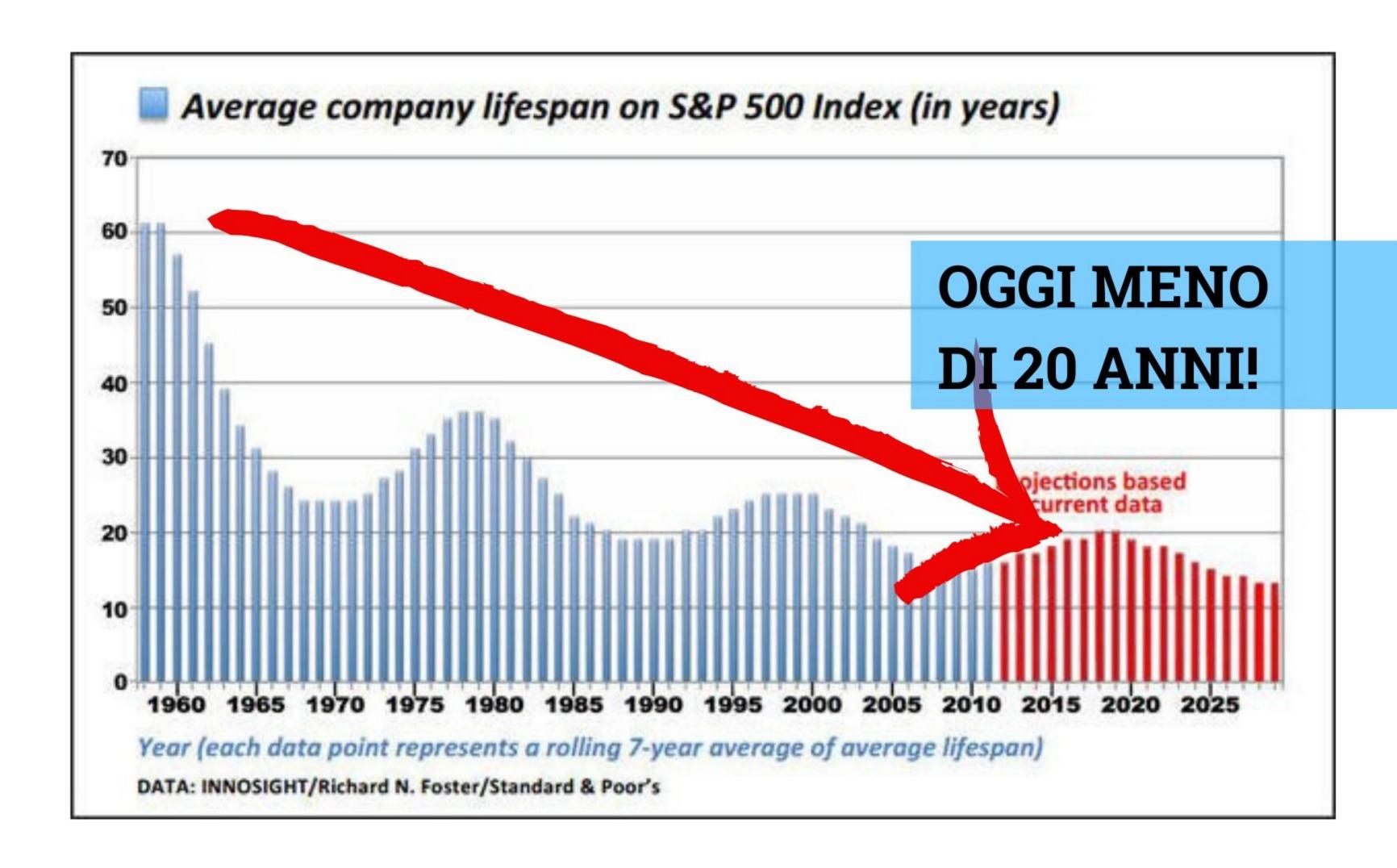


Una volta



Benvenuti nella realtà







La concorrenza è cambiata

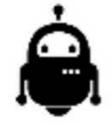


La concorrenza è cambiata













Leasing of aircraft for long distance.

Trailer truck purchase. Warehouse Robots

Amazon Prime Air

Amazon Flex Delivery on

« EVERYTHING, EVERYWHERE, ALL THE TIME »

Amazon: continuous innovation dedicated to customer service.

È SEMPRE PIÙ DIFFICILE ESSERE COMPETITIVI SUL SERVIZIO



La comunicazione è cambiata

LE ABITUDINI SONO CAMBIATE

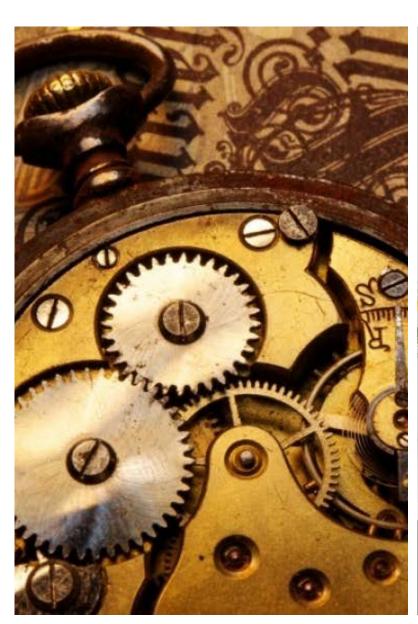
L'utente è molto più preparato, più esigente e "meno fedele". È in continuo movimento, è incostante e frettoloso, e si dirige solo verso i contenuti più utili e interessanti.

L'INFORMAZIONE È CAMBIATA

Oggi i clienti si informano sui i blog e sui social network, confrontano i prodotti con quelli della concorrenza, leggono i feedback di altri clienti.



Cosa s'intende per trasformazione digitale?





INSERIMENTO DI ELEMENTI DIGITALI
NEI PROCESSI CON LO SCOPO DI
RENDERE PIÙ EFFICACI, RAPIDE ED
ECONOMICHE LE ATTIVITÀ

OPPORTUNITA'

- Tempi più veloci di realizzazione
- Maggiore precisione
- Risparmio economico
- Maggiore conoscenza
- Velocità di aggiornamento
- Comunicazioni più rapide

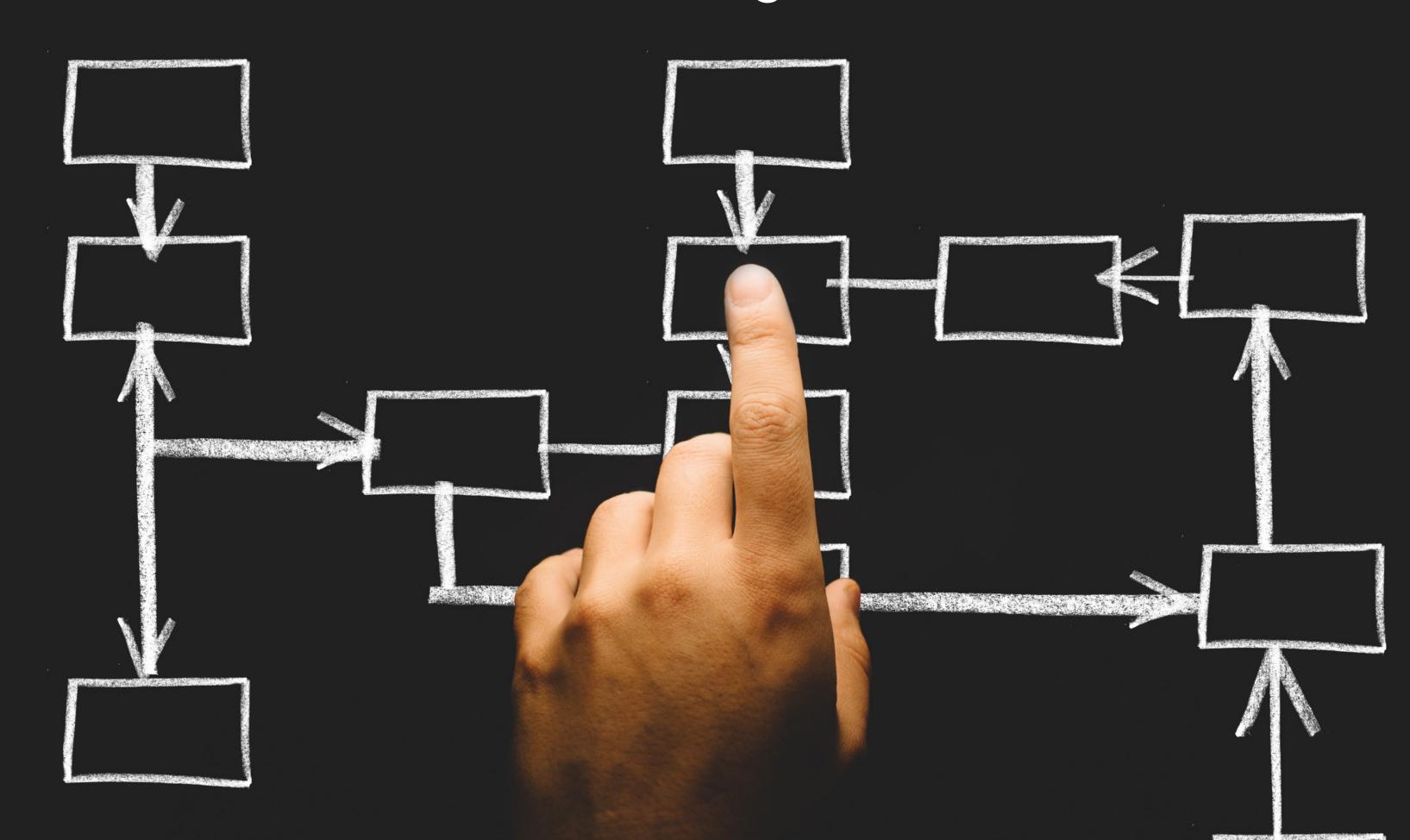


RISCHI

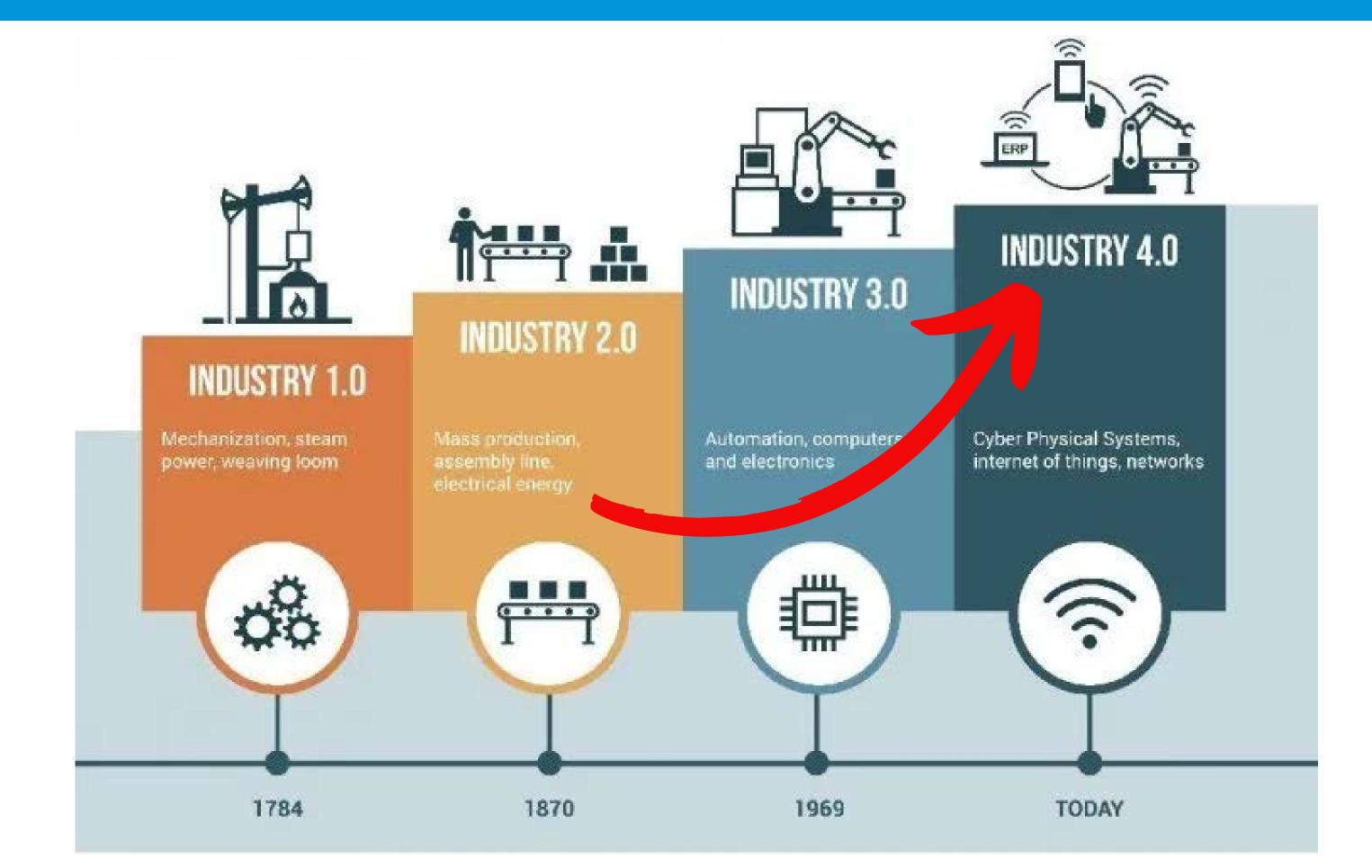
- Rapida espansione di nuovi concorrenti
- Forte calo dei prezzi
- Sviluppo nuove forme di concorrenza
- Consumi più soggetti ad improvvisi cali
- Smaterializzazione dell'esperienza



In azienda: uso interno del digitale



In azienda: uso del digitale, raccolta, analisi e previsioni

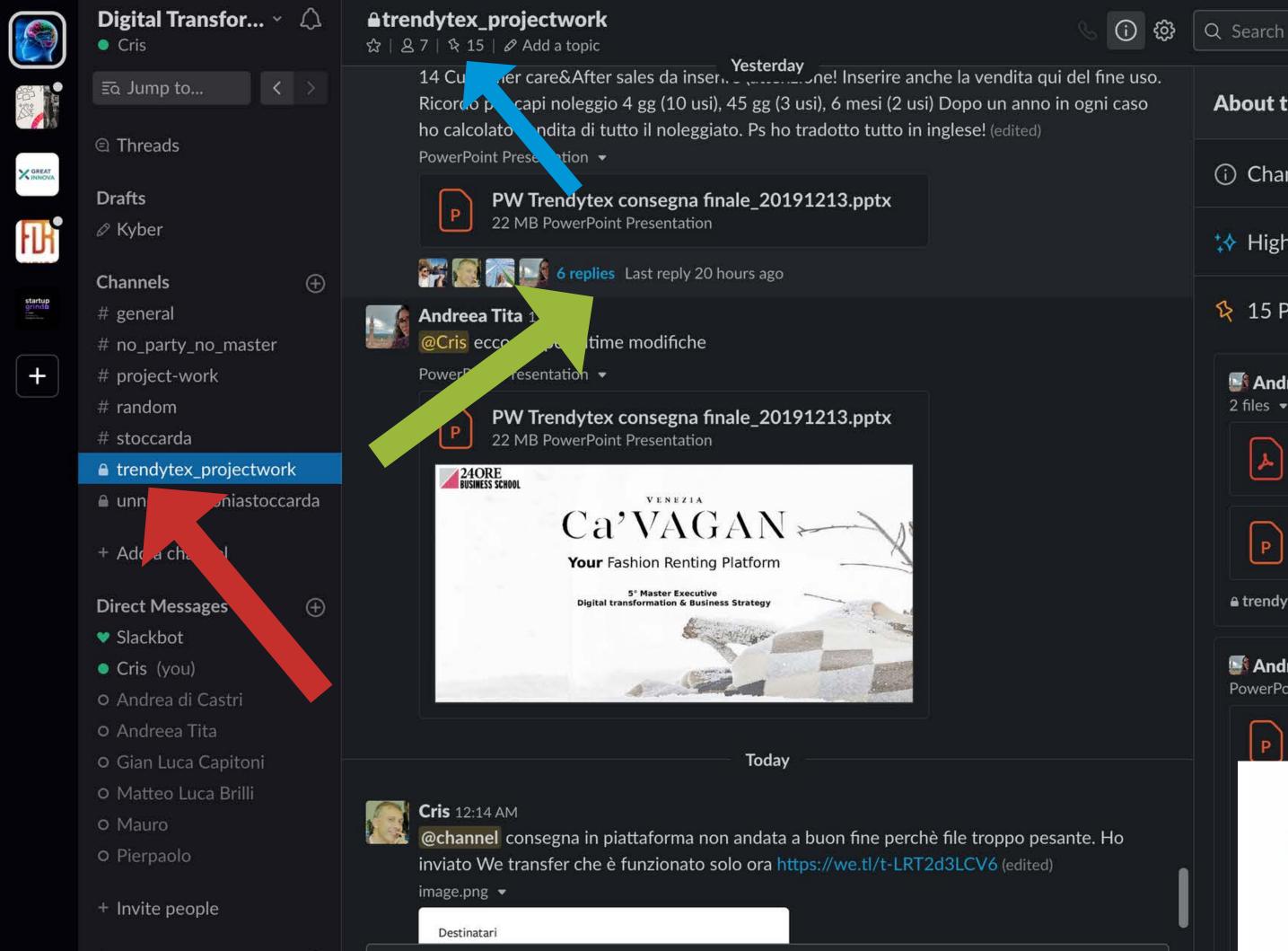


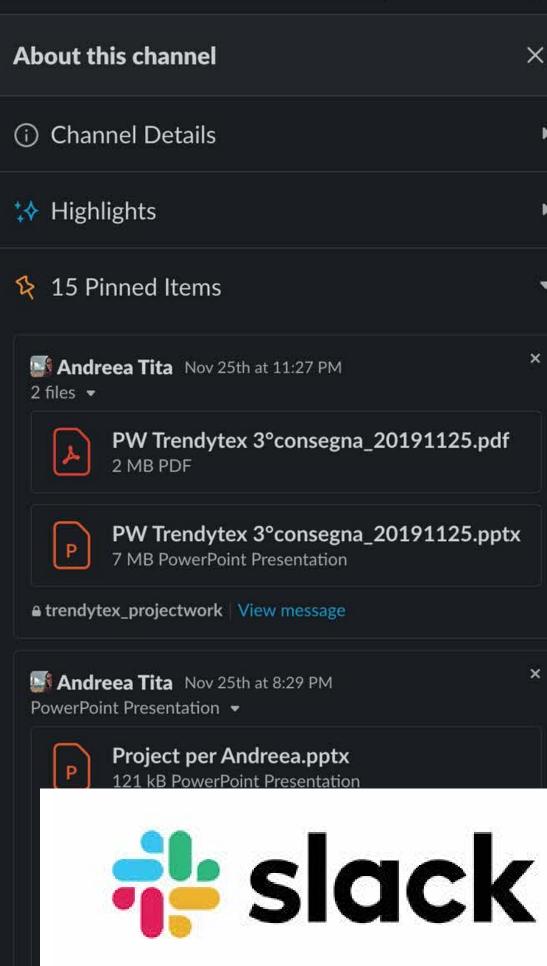






COMUNICAZIONE CON I FORNITORI E CLIENTI (ES.INTERSCAMBIO ORDINI)
COMUNICAZIONE INTERNA (ES.PROGRAMMA GESTIONALE O DI COMUNICAZIONE)

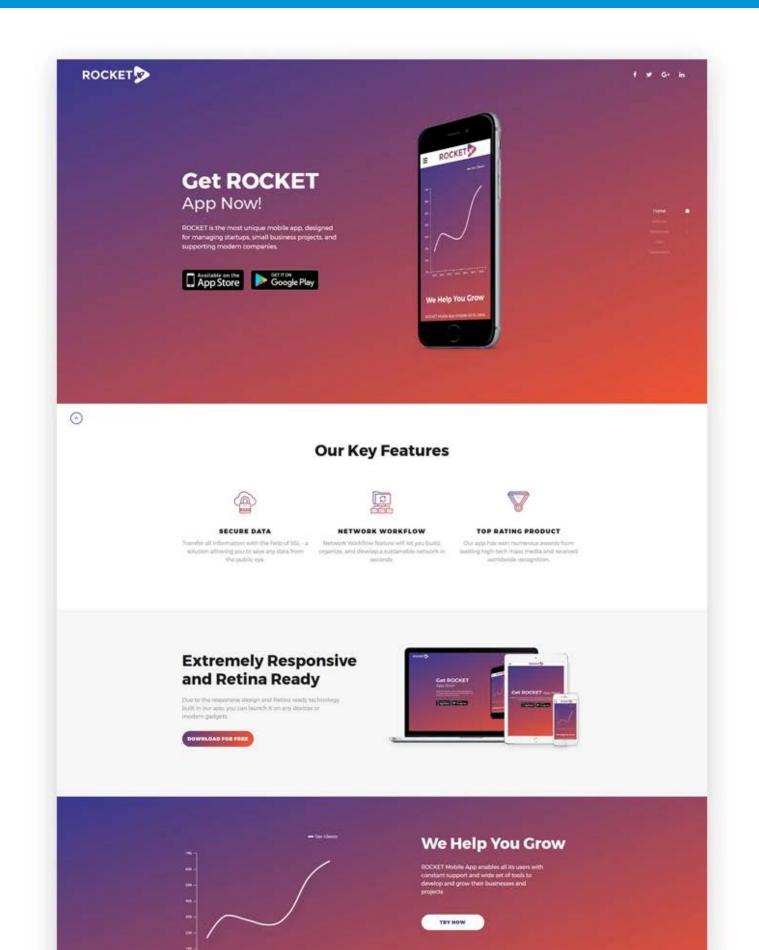


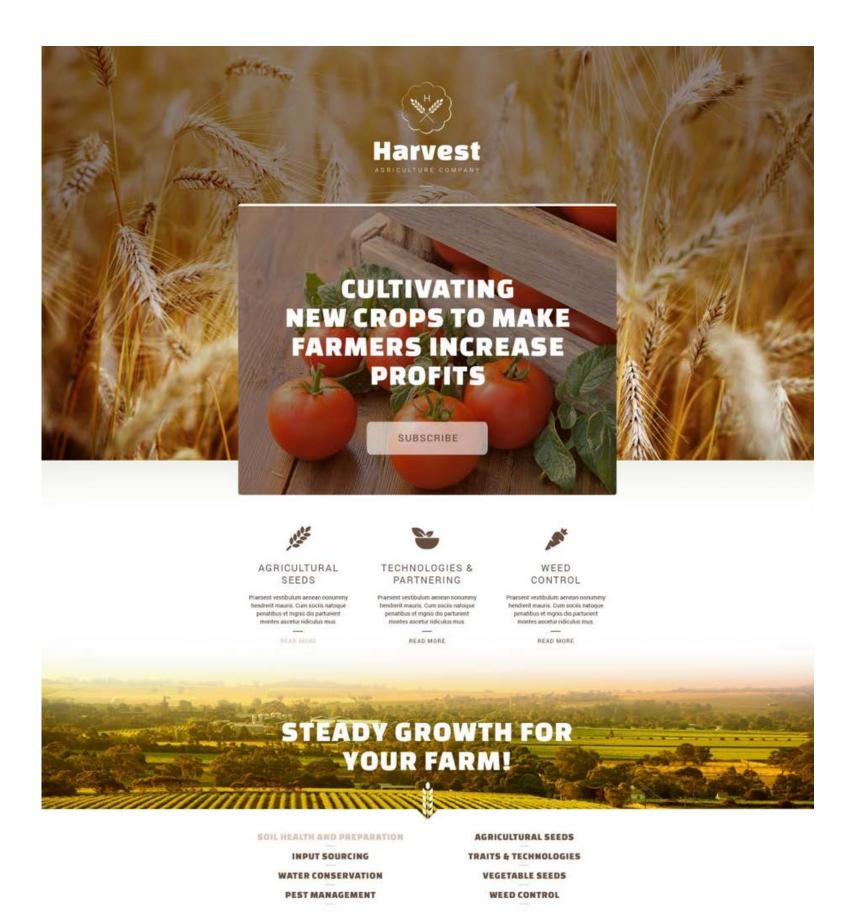


In azienda: uso esterno del digitale

Comunicazione con i clienti
 Sviluppo del proprio marchio

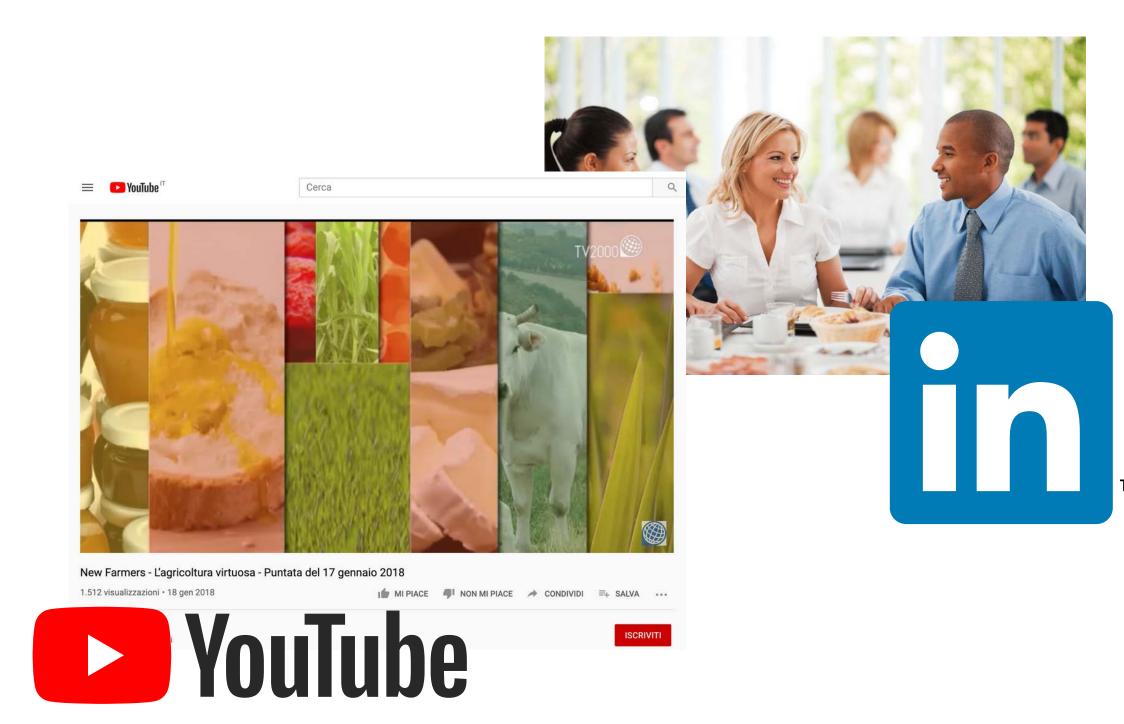
Sito internet/landing page





Pagine comunicazione social







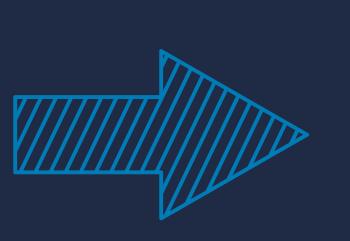
DESIGN THINKING

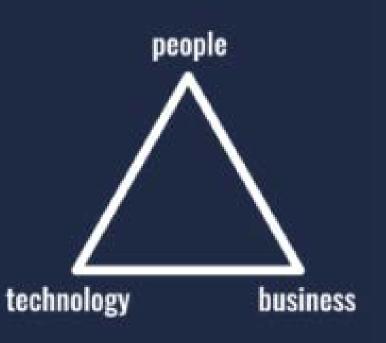
Il business deve sempre guardare al futuro, non dev'essere un sistema statico ma bensì mutevole, alla ricerca della costante innnovazione.

Il Design Thinking è la risposta a questa necessità di evoluzione: è un metodo di esplorazione aziendale innovativo e dinamico, che mette in primo piano la visione delle persone rispetto a quella della tecnologia.

business people technology

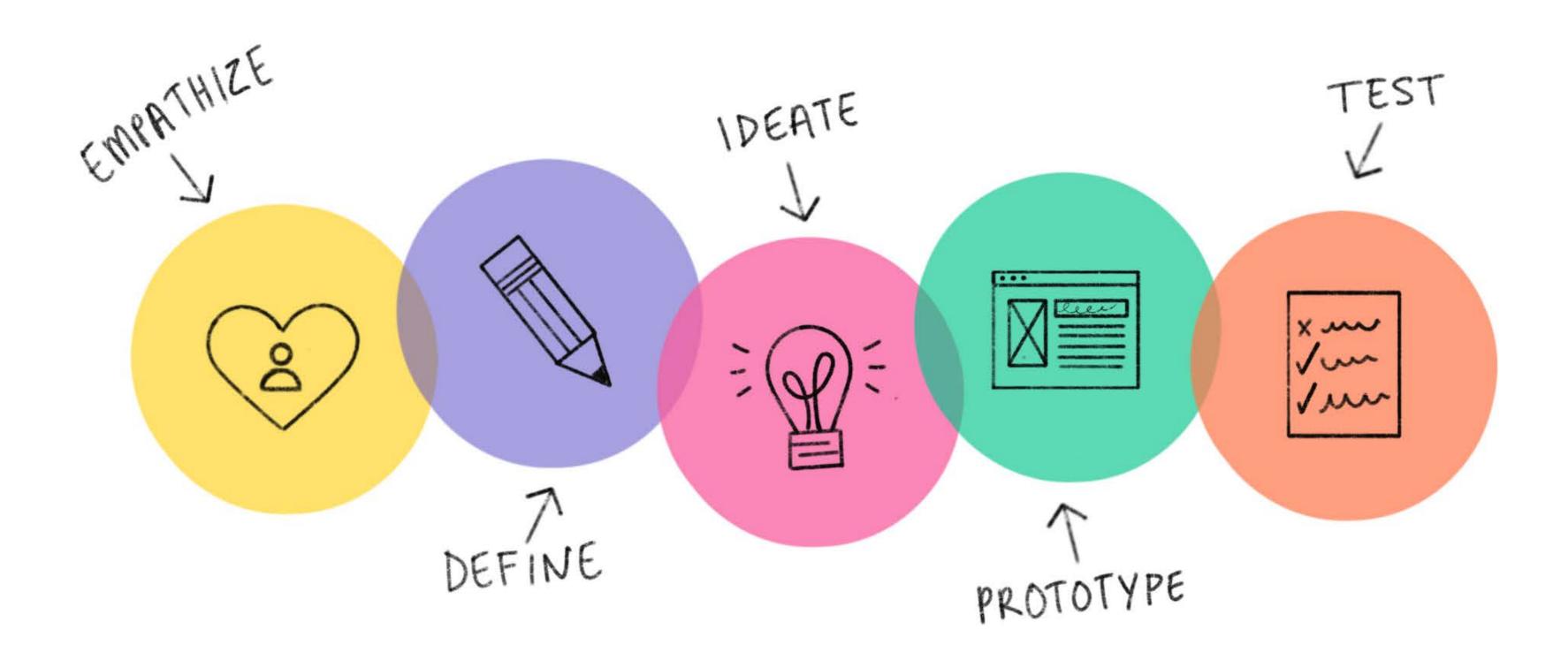
Approccio tradizionale



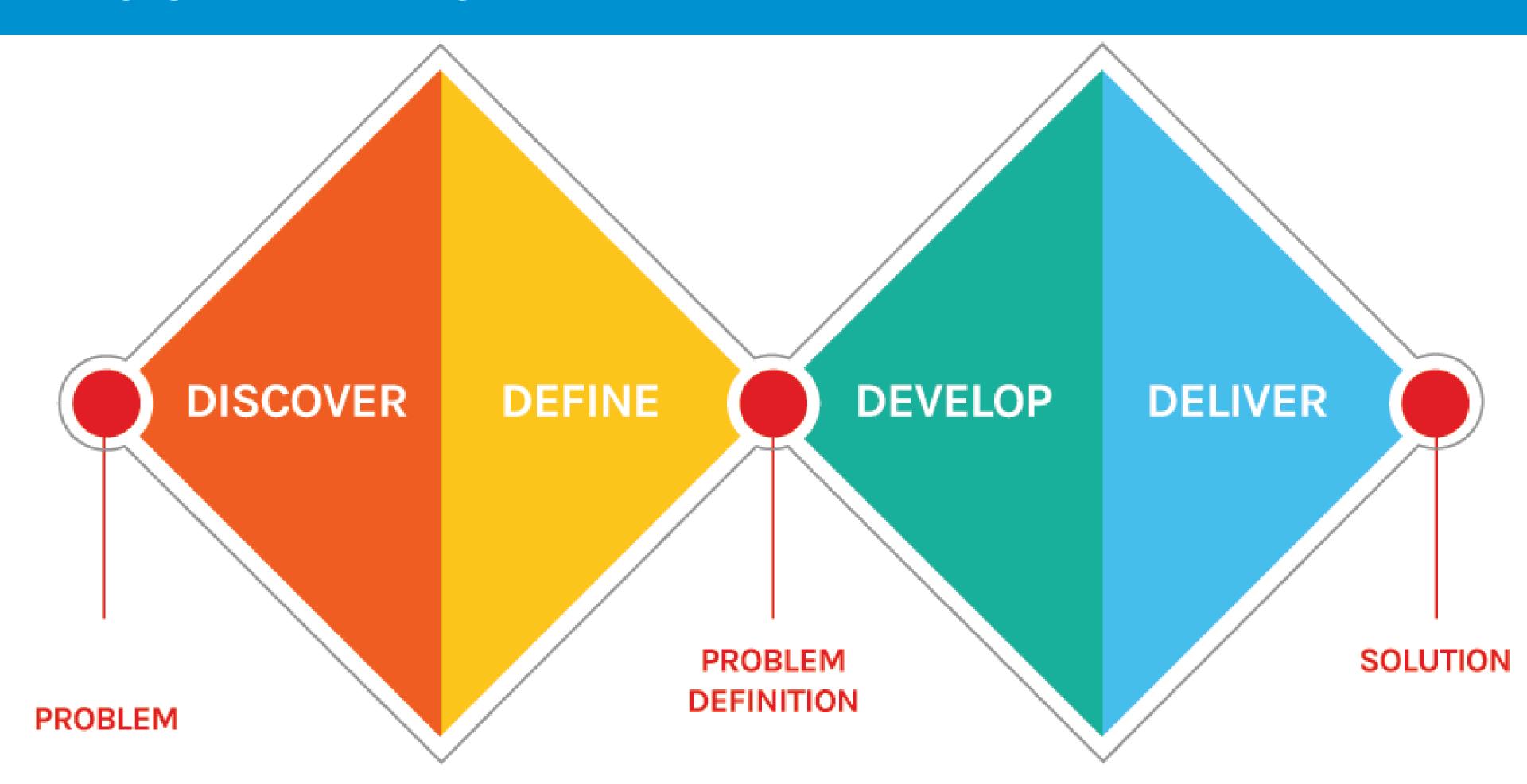


Design Thinking

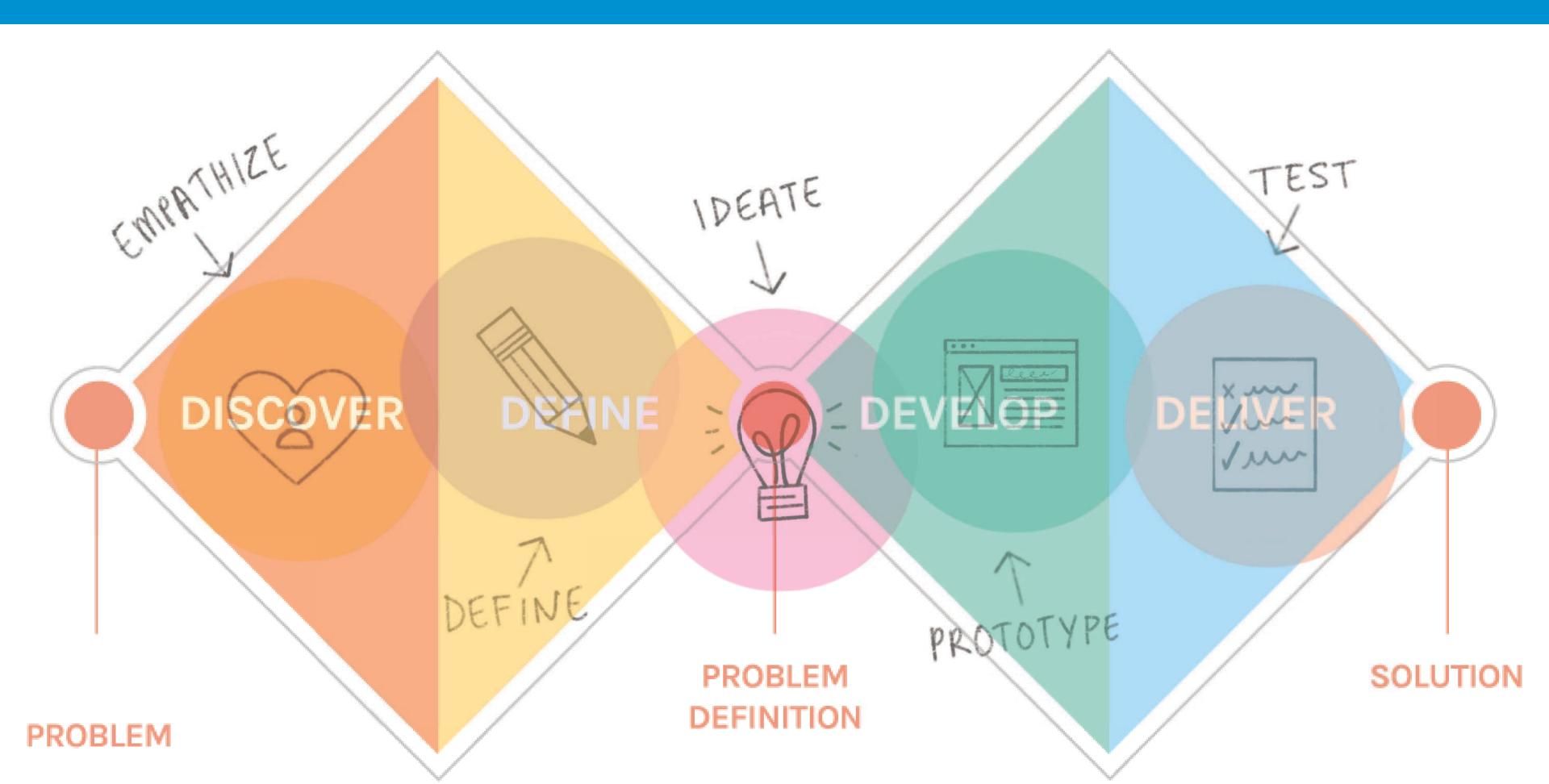
DESIGN THINKING



DESIGN THINKING



DESIGN THINKING



DESIGN THINKING: customer approach

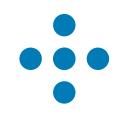
- Creative Problem Solving: prevede la comprensione dei bisogni dell'utente, ipotizza un gran numero di possibili soluzioni per soddisfarle, per poi individuare la soluzione più efficace.
- Sprint Execution: ha come obiettivo la realizzazione di un prodotto/servizio da lanciare sul mercato, potenzialmente capace di rispondere alle esigenze degli utenti.
- Creative Confidence: a differenza dei precedenti, punta direttamente sul coinvolgimento delle persone per creare e alimentare una cultura organizzativa e una mentalità adatte ad affrontare con fiducia i processi di innovazione.
- L'Innovation of Meaning: è l'approccio col quale le imprese ridefiniscono la visione aziendale, i messaggi e i valori legati ai prodotti e ai servizi che offrono.

DESIGN THINKING: strategia

Clienti



Azienda



Contesto competitivo

Customer Decision journey

interviste qualitative a clienti e potenziali, individuazione delle personas e relative Customer Decision journey

Assessment interno

interviste agli stakeholder interni per identificare opportunità e criticità interne

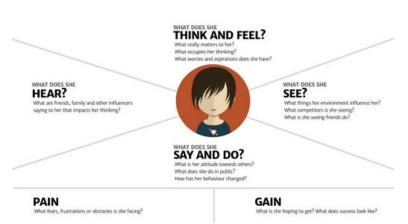
Analisi competitor

individuazione principali competitor, analisi dei loro canali digitali e comparazioen con l'azienda

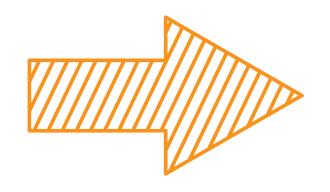
DESIGN THINKING: gli strumenti

Costruire le personas

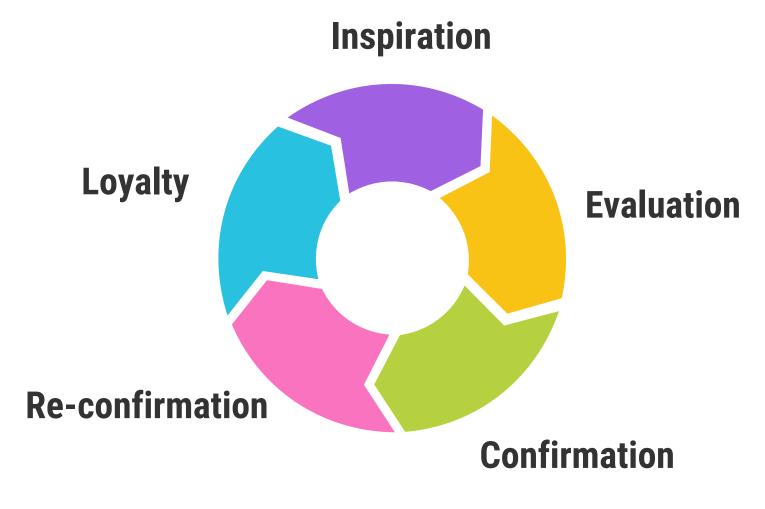




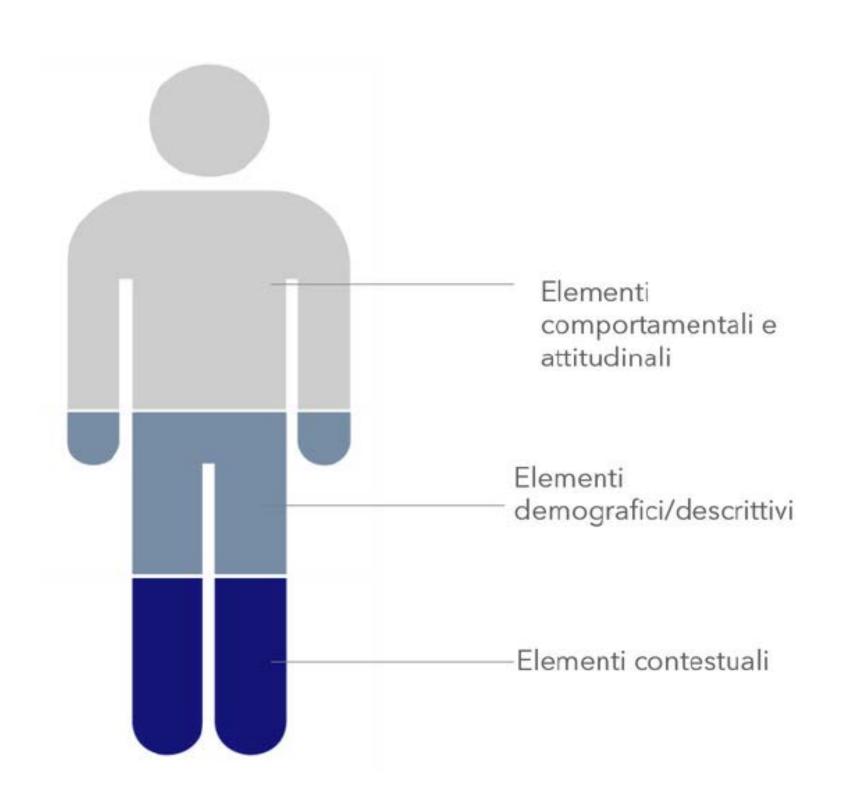
Mappare i touch points



Disegnare la customer journey



DESIGN THINKING: le personas



Una "brand personas" è un elenco di attributi, valori, comportamenti, simpatie /antipatie, quali tratti sono meglio presenti in una persona etc...

DESIGN THINKING: personas



DESIGN THINKING: personas



DESIGN THINKING: le personas

ELEMENTI CHIAVE PER LA MAPPATURA

- Deve rappresentare il punto di vista del cliente e non dell'azienda
- Deve combinare l'esperienza con le emozioni

Clark Andrews



AGE 26

Single

LOCATION San Jose, CA

TIER Experiment Hacker

ARCHETYPE The Computer Nerd

Friendly

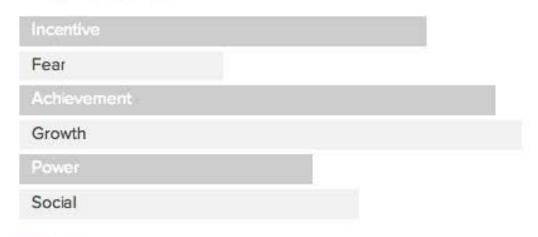
Clever

Go-Getter



a healthier lifestyle."

Motivations



Goals

- · To cut down on unhealthy eating and drinking habits
- · To measure multiple aspects of life more scientifically
- · To set goals and see and make positive impacts on his life

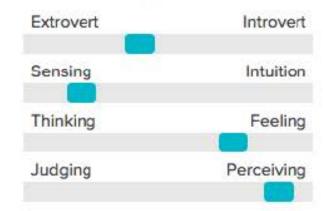
Frustrations

- Unfamiliar with wearable technology
- Saturated tracking market
- · Manual tracking is too time consuming

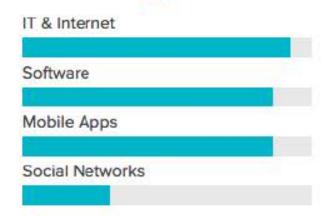
Bio

Aaron is a systems software developer, a "data junkie" and for the past couple years, has been very interested in tracking aspects of his health and performance. Aaron wants to track his mood, happiness, sleep quality and how his eating and exercise habits affects his well being. Although he only drinks occasionally with friends on the weekend, he would like to cut down on alcohol intake.

Personality



Technology



Brands











Andrea

	R	U	o	I	c
- 1		v	•		•

Esempio Buyer Personas B2B Industria 4.0

Tecnico IT | responsabile tecnico, R&D, titolare

Soluzione valutata						

NECESSITÀ URGENTI	RISULTATI ATTESI	BARRIERE ALL'INGRESSO	CRITERI DECISIONALI				
Ammortamento Industria 4.0, riduzione consumo energetico e controllo, soluzione più strutturata di quello che posso fare io internamente, evitare errori umani su fogli Excel	Pieno controllo dei dati, togliere ore uomo per l'acquisizione e uniformazione dati, capire quanto consuma ogni macchina.	Prodotto chiuso e finito,, prodotto troppo legato all'ambiente produttivo, perdere tempo a capire cosa non funziona	Prodotto aperto e compatibilità ampia, semplicità utilizzo senza formazione e assistenza, gestione dati di ogni tipo e matching con altre persone				
PERS	SONE	FONTI D'INFORMAZIONE					
Titolare, responsabile produz colleghi, team developer, diri tecnico interno, <mark>segretaria/re</mark>	gente budget, consulente	Il Sole 24 Ore, Fiera, Google, gruppi LinkedIn, piattaforme tematiche di progetti, siti web dei prodotti					
PROCESSO D'ACQUISTO							
TRIGGER	RICERCA	VALUTAZIONE	DECISIONE				
Adv II Sole 24 Ore, Fiera Rebuilt, Commerciale	Google, RSS, gruppi e piattaforme, aziende in contatto coi fornitori, partecipanti fiera Rebuilt	Piattaforma aperta e vicina geograficamente, analisi tecnica e possibilità sviluppi futuri, cruscotto biz intelligence, testi/progetto	Prodotto aperto per idee future, previsione di aumento mole dati aziendali				

Fonte: https://www.buyerpersonas.it/

DESIGN THINKING: empathy map

WHAT DOES SHE **HEAR?**

What are friends, family and other influencers saying to her that impacts her thinking?

THINK AND FEEL?

What really matters to her?
What occupies her thinking?
What worries and aspirations does she have?



SAY AND DO?

What is her attitude towards others? What does she do in public? How has her behaviour changed?

WHAT DOES SHE SEE?

What things her environment influence her? What competitors is she seeing? What is she seeing friends do?

PAIN

What fears, frustrations or obstacles is she facing?

GAIN

What is she hoping to get? What does success look like?

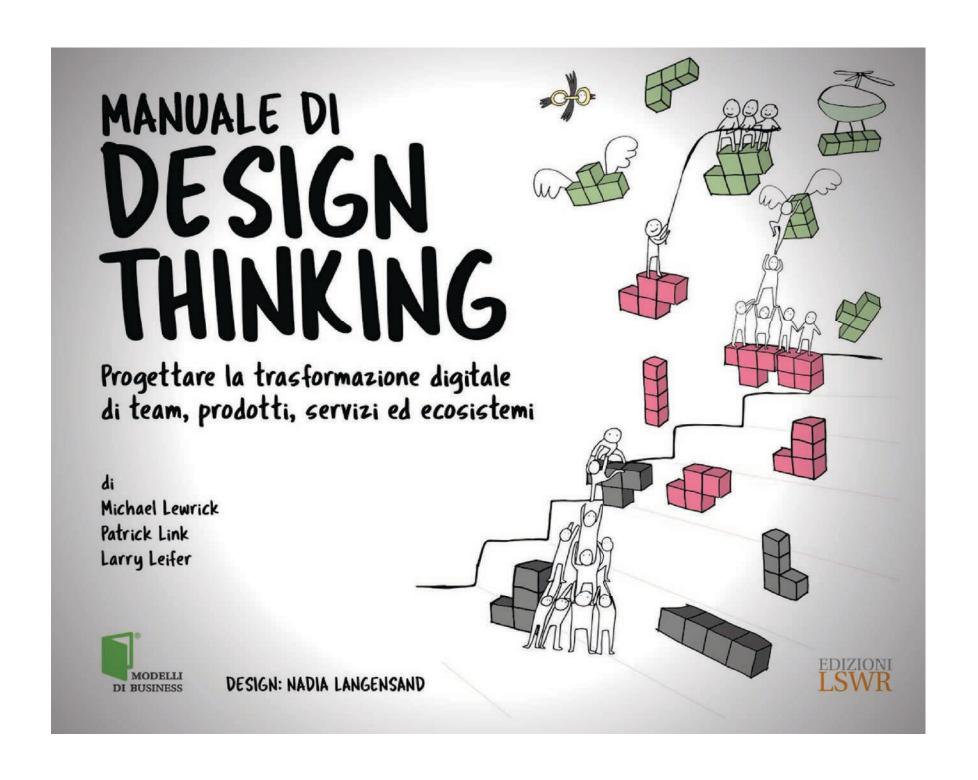


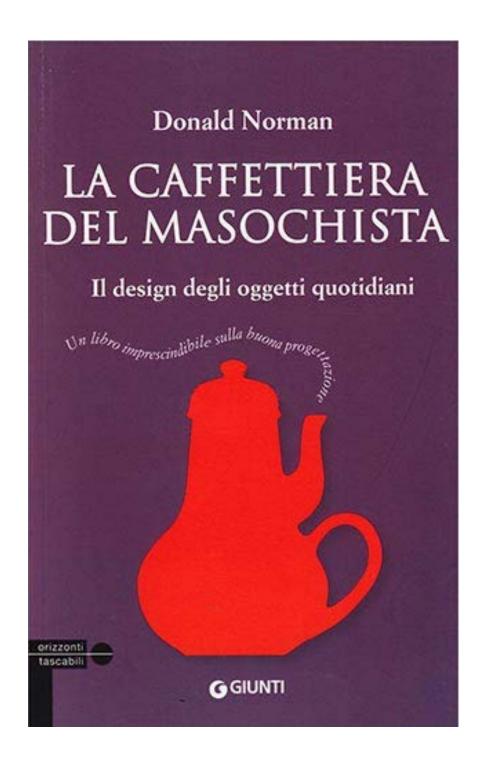
@marketoonist.com

DESIGN THINKING: empathy map



DESIGN THINKING: libri suggeriti







Il Punto Impresa Digitale: contatti

www.puntoimpresadigitale.camcom.it

Digital Promoter

Cristian Ranallo

Tel. 0171 318704

Mail. cristian.ranallo@cn.camcom.it

Responsabile Punto Impresa Digitale

Luisa Silvestro

Tel 0171 318765

Mail: pid.cciaa@cn.camcom.it