

Σειρά Μάρκετινγκ

ΔΙΕΘΝΕΣ Μάρκετινγκ

Mark C. Green, Warren J. Keegan

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ
ΕΠΙΜΕΛΗΤΗΣ

Διονύσης Σκαρμέας

ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ,
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΑΘΗΝΩΝ



Διεθνές Μάρκετινγκ

Κεφάλαιο 15

Διεθνές Μάρκετινγκ και
Ψηφιακή Επανάσταση



Προσδοκώμενα Αποτελέσματα

Όταν ολοκληρώσετε τη μελέτη του κεφαλαίου, θα είστε σε θέση να

- καταγράψετε τις μεγαλύτερες καινοτομίες και τάσεις που συνέβαλαν στην ψηφιακή επανάσταση
- ορίσετε την έννοια της «σύγκλισης» και παραθέσετε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα
- περιγράψετε τον ορισμό του δικτύου αξίας και εξηγήσετε τις διαφορές μεταξύ των υποστηρικτικών τεχνολογιών και των ανατρεπτικών τεχνολογιών
- αναφέρετε τις υπάρχουσες τάσεις στο διεθνές ηλεκτρονικό εμπόριο και εξηγήσετε τον τρόπο επέκτασης της παρουσίας των πολυεθνικών εταιρειών στο διαδίκτυο
- καταγράψετε τα βασικά ζητήματα που αντιμετωπίζει μια πολυεθνική εταιρεία κατά τον σχεδιασμό και την υλοποίηση ενός ιστοτόπου
- προσδιορίσετε τα πιο σημαντικά προϊόντα και υπηρεσίες που έχουν ανακαλυφθεί την τελευταία δεκαετία



Ψηφιακή Επανάσταση: Μια Σύντομη Ιστορική Αναδρομή (1 από 2)

- 1937-1942: Αναπτύσσεται ο πρώτος ηλεκτρονικός ψηφιακός υπολογιστής στον κόσμο στο Πανεπιστήμιο της Αϊόβα
- 1947: Η εφεύρεση του πρώτου τρανζίστορ
- 1948: Καθιερώνεται η κωδικοποίηση σε δυαδικά στοιχεία χρησιμοποιώντας το 1 και το 0
- Δεκαετία 1950: Εφεύρεση του τσιπ σιλικόνης (μικροσίπ, ολοκληρωμένο κύκλωμα)
- Δεκαετία 1970: Atari, Commodore, Apple



Ψηφιακή Επανάσταση: Μια Σύντομη Ιστορική Αναδρομή (2 από 2)

- 1981: Η IBM παρουσιάζει τον πρώτο ηλεκτρονικό υπολογιστή (PC). Ο Bill Gates ανέπτυξε το MS-DOS για την IBM
- 1982: Παρουσιάζεται ο μικροεπεξεργαστής 286
- 1984: Η Apple παρουσιάζει τον Macintosh
- 1993: Δημιουργία του επεξεργαστή Pentium



Ψηφιακή Επανάσταση: Περισσότεροι Σταθμοί (1 από 2)

- 1969: Το Διαδίκτυο αποκαλύπτει την προέλευσή του (Υπηρεσία Έρευνας Προηγμένων Αμυντικών Προγραμμάτων)
- 1972: Αποστέλλεται το πρώτο μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- 1973-1974: Δημιουργία του πρωτοκόλλου διαδικτύου. Η ουσιαστική γέννηση του δικτύου των δικτύων ή αλλιώς του Διαδικτύου
- 1993: Ο Tim Berners-Lee επινοεί τα URL, HTML και HTTP



Ψηφιακή Επανάσταση: Περισσότεροι Σταθμοί (2 από 2)

Ο πατέρας του παγκόσμιου ιστού

- Μέσα της δεκαετίας 1990: Δημιουργείται ο Netscape, το πρώτο εμπορικό πρόγραμμα περιήγησης
- Χρήστες Ιστού: 1993 - 600.000, 1998 - 40 εκατομμύρια, σήμερα - 5 δισεκατομμύρια
- Μηχανές αναζήτησης όπως η Google, η Yahoo! και η Bing έχουν βελτιωμένα χαρακτηριστικά ασφάλειας
- Alphabet: Google, You Tube, Android Op Sys



Η Επανάσταση του Διαδικτύου σύμφωνα με τον Steve Case, Συνιδρυτή της AOL

- Πρώτο Κύμα: μέσα της δεκαετίας του 1980, εταιρείες όπως η Cisco και η Xilinx δημιουργούν τεχνολογίες (δρομολογητές, routers) που ήταν η «βάση» του Διαδικτύου
- Δεύτερο Κύμα: 2000-2014 Η εστίαση μετατοπίζεται στην ανάπτυξη του Διαδικτύου: μηχανές αναζήτησης, κρυπτογράφηση και ασφάλεια, μέσα κοινωνικής δικτύωσης
- Τρίτο Κύμα: Ένα μέλλον όπου το Διαδίκτυο ενσωματώνεται απρόσκοπτα στην καθημερινή ζωή στους τομείς της υγείας, της εκπαίδευσης, των χρηματοοικονομικών υπηρεσιών, των μεταφορών...



Οι 4 Τάσεις του Τρίτου Κύματος κατά τον Case

- **Κεφάλαιο για όλους:** παγκόσμια διαδικτυακή μικροχρηματοδότηση (GoFundMe & Kickstarter)
- **Επανεμφάνιση συνεργασιών** όπου το με ποιον συνεργάζεται μια εταιρεία είναι εξίσου σημαντικό με αυτό που κάνει
- **Κοινωνική επιχείρηση** που συνδέει το κέρδος με το σκοπό (Tom's Shoes, Warby Parker, Tesla)
- **Άνοδος των υπολοίπων:** η παγκοσμιοποίηση της επιχειρηματικότητας γίνεται σε περιφερειακή βάση, δεν περιορίζεται πλέον σε εκκολαπτήρια όπως η Silicon Valley



Ποιος Ελέγχει το Διαδίκτυο; (1 από 3)

- Διοργανώνεται το 2006 στην Αθήνα το πρώτο **Διαδικτυακό Φόρουμ Διακυβέρνησης (IGF)** με θέμα:
«η ανάπτυξη και εφαρμογή από τις κυβερνήσεις, τον ιδιωτικό τομέα και την κοινωνία των πολιτών, καθένας με τους αντίστοιχους ρόλους του, κοινών αρχών, προτύπων, κανόνων, διαδικασιών λήψης αποφάσεων και προγραμμάτων σχετικά με τη διαμόρφωση και χρήση του Διαδικτύου»
- Ο μη κυβερνητικός Παγκόσμιος Οργανισμός του Διαδικτύου για την Εκχώρηση Ονομάτων και Αριθμών (**ICANN**) στη Marina del Rey (Καλιφόρνια)
 - Διατηρεί μια βάση δεδομένων με διευθύνσεις Ιστού
 - Εγκρίνει νέες καταλήξεις για διευθύνσεις Ιστού (.info & .tv)
 - Προτείνει ενέργειες για τη διατήρηση της λειτουργικότητας του Διαδικτύου



Ποιος Ελέγχει το Διαδίκτυο; (2 από 3)

- Πολλές χώρες πιστεύουν ότι οι ΗΠΑ δεν πρέπει να έχουν τον έλεγχο επειδή το Διαδίκτυο είναι παγκόσμιο
- Η Κίνα, η Ινδία, η Βραζιλία και η ΕΕ επιθυμούν τα Ηνωμένα Έθνη να αναλάβουν τη διακυβέρνηση του Διαδικτύου
- Οι υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής και το ευρύ κοινό έχουν ανησυχίες σχετικά με το απόρρητο καθώς η Amazon, το Facebook, η Google και άλλοι συγκεντρώνουν πληροφορίες για τους πελάτες
- Η Ρωσία και η Κίνα απαιτούν να αποθηκεύονται δεδομένα σχετικά με πελάτες σε διακομιστές στις χώρες τους



Ποιος Ελέγχει το Διαδίκτυο; (3 από 3)

- Οι αυστηρές οδηγίες για τη συλλογή, αποθήκευση και χρήση δεδομένων καλύπτονται από τον **Γενικό Κανονισμό Προστασίας Δεδομένων (GDPR)** και είναι υποχρεωτικές για όλες τις εταιρείες που δραστηριοποιούνται στην ΕΕ
- Περιλαμβάνει αυστηρές κατευθυντήριες οδηγίες για τη συλλογή, τη φύλαξη και τη χρήση δεδομένων που παρέχονται
- Με την υπογραφή της Ασπίδας Απορρήτου (Privacy Shield), πάνω από 2.000 εταιρείες των ΗΠΑ έχουν συμφωνήσει να συμμορφώνονται με τον GDPR



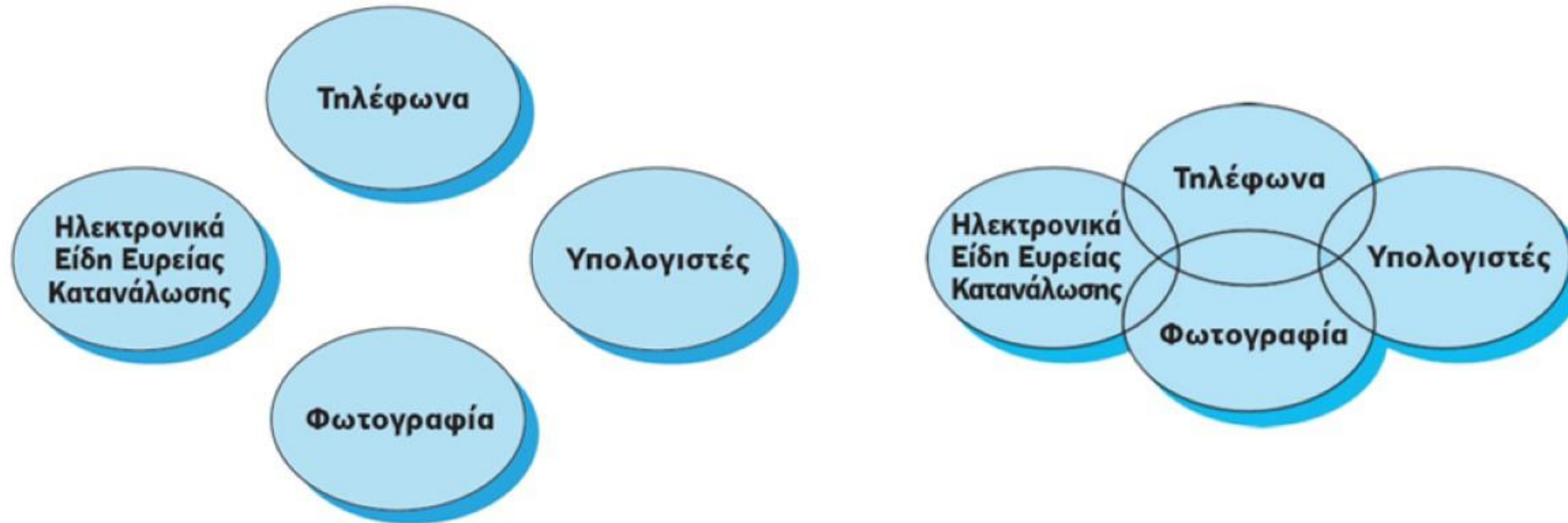
Σύγκλιση Τομέων της Οικονομίας (1 από 2)

«Η δεκαετία του 2000 ήταν η δεκαετία των ευρυζωνικών συνδέσεων, η δεκαετία της αποδιαμεσολάβησης, η δεκαετία κοινής χρήσης αρχείων, η δεκαετία της ψηφιακής εγγραφής (εικόνας και ήχου), η δεκαετία του iPod, η δεκαετία του ιστολογίου, η δεκαετία που δημιούργησε τους πολλούς χρήστες, η δεκαετία δημιουργίας περιεχομένου κατά παραγγελία, η δεκαετία πλήρους πρόσβασης. Στις αρχές της νέας χιλιετίας, το Διαδίκτυο αποδόμησε ολόκληρο τον πολιτισμό, τον αναδημιούργησε και τον παρέδωσε φθηνότερο, ταχύτερο και μικρότερο σε όλους όσους μπορούν να συνδεθούν στο Διαδίκτυο»

Jon Pareles, αρθρογράφος στους New York Times



Σύγκλιση Τομέων της Οικονομίας (2 από 2)



ΣΧΗΜΑ 15-1

Σύγκλιση τομέων της οικονομίας



Δίκτυα Αξίας & Ανατρεπτικές Τεχνολογίες

- Το Δίλημμα του Καινοτόμου
- Δίκτυο Αξίας
- Υποστηρικτικές Τεχνολογίες
- Ανατρεπτικές Τεχνολογίες



Το Δίλημμα του Καινοτόμου

- Αφοσίωση σε μια τρέχουσα, κερδοφόρα τεχνολογία
- Εστίαση στους εδραιωμένους πελάτες
- Αδυναμία αλλαγής σκέψης και επένδυσης σε νέες, ριψοκίνδυνες τεχνολογίες



Δίκτυο Αξίας

- Απαντάται σε κάθε κλάδο της οικονομίας
- Διάρθρωση κόστους που υπαγορεύει τα περιθώρια που απαιτούνται για την επίτευξη κερδοφορίας
- Τα περιθώρια κερδοφορίας καθορίζονται από τη σειρά κατάταξης της σημασίας των διαφόρων χαρακτηριστικών του προϊόντος
- Κάθε δίκτυο έχει τις δικές του μεθόδους μέτρησης της αξίας



Υποστηρικτικές Τεχνολογίες

- Βελτιωτικές, σταδιακές ή ριζικές καινοτομίες που βελτιώνουν την απόδοση του προϊόντος
- Οι περισσότερες νέες τεχνολογίες που αναπτύσσονται από εδραιωμένες εταιρείες είναι υποστηρικτικές από τη φύση τους
- Η συντριπτική πλειονότητα των καινοτομιών είναι υποστηρικτικές (sustaining)



Ανατρεπτικές Τεχνολογίες

- Νεοεισερχόμενοι σε ένα κλάδο της οικονομίας
- Επαναπροσδιορισμός της απόδοσης
- Πέραν της βελτίωσης της απόδοσης του προϊόντος, καθιστούν δυνατό να γίνει κάτι που προηγουμένως θεωρείτο αδύνατο
- Την ανάδυση νέων αγορών



Οι 5 Αρχές των Ανατρεπτικών Τεχνολογιών

1. Οι εταιρείες εξαρτώνται από πελάτες και επενδυτές για πόρους
2. Οι μικρές αγορές δεν μπορούν να λύσουν τις αναπτυξιακές ανάγκες των μεγάλων εταιρειών
3. Αγορές που δεν υπάρχουν, δεν μπορούν να αναλυθούν
4. Οι ικανότητες ενός οργανισμού καθορίζουν τα μειονεκτήματά του
5. Η παρεχόμενη τεχνολογία μπορεί να μην είναι ανάλογη της ζήτησης της αγοράς



Διεθνές Ηλεκτρονικό Εμπόριο (1 από 2)

- **e-commerce:** η γενική ανταλλαγή αγαθών και υπηρεσιών μέσω του Διαδικτύου ή παρόμοιου ψηφιακού δικτύου ως κανάλι μάρκετινγκ
- Αγορά αξίας 5,5 τρις δολαρίων
- Το 2014, η Κίνα ξεπέρασε τις ΗΠΑ ως η μεγαλύτερη αγορά ηλεκτρονικού εμπορίου στον κόσμο λόγω εν μέρει της αγοράς 'έξυπνων τηλεφώνων' (smartphone)
- Μεταξύ 2003 και 2014, ο αριθμός των χρηστών του Διαδικτύου στην Κίνα αυξήθηκε από 68 σε 640 εκατομμύρια. 600 εκατ. + κινέζικα διαδικτυακά καταστήματα. Κυριαρχούν η Alibaba και η JD.com
- Μεταξύ 2017-2022, το διαδικτυακό λιανικό εμπόριο στη Δ. Ευρώπη αναπτύχθηκε με σύνθετο ετήσιο ρυθμό 11,3%
- Το διεθνές ηλεκτρονικό εμπόριο προβλέπεται να φτάσει τα 7,4 τρις δολάρια το 2025



Διεθνές Ηλεκτρονικό Εμπόριο (2 από 2)

- Χωρίζεται σε τρεις μεγάλες κατηγορίες:
 - *Μεταξύ Επιχειρήσεων (B2B):* το μεγαλύτερο μερίδιο της οικονομίας του Διαδικτύου
 - *Μεταξύ Επιχειρήσεων και Καταναλωτών (B2C):* iTunes
 - *Μεταξύ Καταναλωτών (Peer to peer-P2P):* eBay



Ιστότοποι

- **Ιστότοποι προώθησης:** επικοινωνίες μάρκετινγκ
- **Ιστότοποι Περιεχομένου:** ειδήσεις και ψυχαγωγία, υποστήριξη των προσπαθειών PR
- **Ιστότοποι Συναλλαγών:** διαδικτυακές λιανικές συναλλαγές
- Οι ιστοτόποι μπορούν να λειτουργούν συνδυάζοντας και τα τρία
- Μπορούν να ταξινομούνται κατά περιεχόμενο και κοινό
 - Οι φοιτητές Erasmus εξετάζουν ιστοσελίδες πανεπιστημίων για σπουδές στο εξωτερικό
 - Η Pandora εξυπηρετεί μόνο Αμερικανούς ακροατές
 - Η Deezer, μια Γαλλική παροχής μουσικών υπηρεσιών, δραστηριοποιείται σε 160 χώρες
 - Η iTunes & η Netflix δραστηριοποιούνται σήμερα σε πάρα πολλές χώρες



Το Διαδίκτυο ως Εργαλείο Επικοινωνίας

- Κάποια προϊόντα δεν είναι από τη φύση τους κατάλληλα για πώληση μέσω διαδικτύου ή οι εταιρείες που περιορίζουν τις δραστηριότητές τους στο διαδίκτυο για να υποστηρίξουν τις φυσικές πωλήσεις
 - Έλλειψη απαραίτητης υποδομής
 - Το κόστος δημιουργίας ενός πλήρους λειτουργικού ιστότοπου ηλεκτρονικού εμπορίου μπορεί να είναι πολύ υψηλό
 - Ορισμένα χαρακτηριστικά των προϊόντων μπορεί να περιορίζουν τις διαδικτυακές πωλήσεις



Λιανικές Πωλήσεις μέσω Διαδικτύου

- Το 2022 οι διαδικτυακές λιανικές πωλήσεις στις ΗΠΑ ξεπέρασαν τα 800 δις δολάρια, συμπεριλαμβανομένων των παραγγελιών από το εξωτερικό
- Εταιρείες όπως η A&F, η Saks, η Timberland και η Coach προσπαθούν να προσελκύσουν ξένους αγοραστές
 - Λόγω του ισχυρού αμερικανικού δολαρίου, πολλοί Αμερικανοί κάνουν παραγγελίες από το εξωτερικό
 - Εταιρείες διανομής όπως η FedEx, η UPS και η DHL εξαγοράζουν και συνεργάζονται με άλλες εταιρείες για απρόσκοπτες παραδόσεις



The Long Tail: Why the Future of Business is Selling Less of More

- Χρήση σημαντικών κερδών από το λιανικό διαδικτυακό εμπόριο προϊόντων χαμηλής ζήτησης
- eBay, Amazon.com, Netflix, iTunes

“...Η ιστορία του Long Tail συνδέεται άμεσα με την οικονομία της αφθονίας... Τι συμβαίνει όταν οι φραγμοί που υπάρχουν μεταξύ της προσφοράς και της ζήτησης στην οικονομία μας αρχίζουν να εξαφανίζονται και όλα γίνονται διαθέσιμα για όλους... Αυτές οι περιθωριακές πωλήσεις είναι πλέον αξίας πολλών εκατομμυρίων και αποτελούν μια αποτελεσματική, αποδοτική ως προς το κόστος επιχειρηματική λειτουργία. Για πρώτη φορά στην ιστορία, τα δημοφιλή (hits) και τα εξειδικευμένα (niches) βρίσκονται σε ισότιμη οικονομική βάση»

Chris Anderson, Συγγραφέας και Εκδότης του Wired



Σχεδιασμός & Υλοποίηση Ιστοτόπου

Η δυναμική του διαδικτύου απαιτεί την ενσωμάτωση διαδραστικών μέσων στο μίγμα μάρκετινγκ

Βασικά θέματα

1. Κατοχύρωση ενός ειδικού για τη χώρα ονόματος πεδίου ή χώρου (domain name) - κυβερνοσφετερισμός
2. Επιλογές πληρωμής: ποσοστό χρήσης πιστωτικών καρτών, ταχυδρομική χρηματική εντολή, τραπεζική επιταγή, μετρητά, αντικαταβολή
3. Ιστότοποι προσαρμοσμένοι στην τοπική αγορά: κουλτούρα, γλώσσα, αισθητική, νόμισμα
4. Ιδιωτικότητα και κανονισμοί για την προστασία των προσωπικών δεδομένων
5. Αποφάσεις φυσικής διανομής



Ευρυζωνικότητα

- Σύστημα επικοινωνίας που διαθέτει επαρκή ικανότητα για την ταυτόχρονη μεταφορά πολλαπλών καναλιών φωνής, δεδομένων ή βίντεο
- Το εύρος ζώνης καθορίζει το εύρος των συχνοτήτων που μπορούν να περάσουν από ένα κανάλι μετάδοσης
- Η Νότια Κορέα έχει τις μεγαλύτερες ταχύτητες Διαδικτύου στον κόσμο
- Μετάδοση Συνεχούς Ροής Ήχου και Εικόνας
 - Apple Music, Pandora, Spotify, Tidal, iTunes, Netflix, YouTube
 - 100 εκατ. παίχτες Xbox ζωντανά παγκοσμίως



Υπολογιστικό Νέφος

- Τα αρχεία δεν αποθηκεύονται σε μεμονωμένους υπολογιστές χρηστών αλλά σε μαζικούς απομακρυσμένους διακομιστές και κέντρα δεδομένων
- Το λειτουργικό του Google's Chrome OS είναι σχεδιασμένο για να αξιοποιεί τις ευκαιρίες του υπολογιστικού νέφους
- Η διαδικτυακή υπηρεσία της Amazon διαθέτει πηγές υπολογιστικής νέφους για επιχειρήσεις
- Η Netflix, η Foursquare και χιλιάδες άλλες επιχειρήσεις χρησιμοποιούν τις υπηρεσίες αυτές αντί να λειτουργούν δικά τους κέντρα δεδομένων
- Ο ρυθμός ανάπτυξης τα επόμενα χρόνια αναμένεται να φτάσει το 25%



Έξυπνα Τηλέφωνα (Smartphones)

- Το 2022 πωλήθηκαν περίπου 1,4 δισ. έξυπνα τηλέφωνα
- Τα συμβατικά κινητά τηλέφωνα επιτρέπουν την αποστολή μηνυμάτων μέσω της υπηρεσίας σύντομων μηνυμάτων (SMS)
- Η υπηρεσία SMS θα ενσωματωθεί σε άλλα ψηφιακά κανάλια όπως η διαδραστική ψηφιακή τηλεόραση, το Διαδίκτυο και τα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- Τα smartphones έχουν χαρακτηριστικά που ανταγωνίζονται τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές
- Περίπου 6,8 δισ. χρήστες έξυπνων τηλεφώνων παγκοσμίως το 2023



Διαφήμιση και Εμπόριο Μέσω Κινητών

- Όροι σχετικά με τη μετάδοση διαφημιστικών μηνυμάτων και την διεξαγωγή συναλλαγών προϊόντων και υπηρεσιών με τη χρήση κινητών τηλεφώνων
- Χρήση **Wi-Fi** για πρόσβαση στο Διαδίκτυο
- Δεδομένα κινητής τηλεφωνίας μέσω δικτύων 3G, 4G
- Δαπάνες διαφημίσεων μέσω κινητών: 1 δις δολάρια το 2007, 43 δις δολάρια το 2014, πάνω από 100 δις δολάρια το 2016
- Η συσκευή δορυφορικής πλοήγησης (GPS) οδήγησε στην προβολή διαφημίσεων βάσει γεωγραφικής θέσης



Εμπόριο & Διαφήμιση μέσω Κινητών

- **Bluetooth:** χρησιμοποιεί λιγότερη ενέργεια από το Wi-Fi, συμβατό με κινητά τηλέφωνα, καλύπτει μικρότερες αποστάσεις από το Wi-Fi
- Η εξέλιξη του παγκόσμιου συστήματος εντοπισμού στίγματος (global positioning system, GPS) έχει αυξήσει σημαντικά το ενδιαφέρον για διαφήμιση βάσει της τοποθεσίας
- Το **Διαδίκτυο των Πραγμάτων** αναφέρεται στο δίκτυο επικοινωνίας πληθώρας ειδών, οικιακών συσκευών, αυτοκινήτων καθώς και κάθε αντικειμένου που ενσωματώνει ηλεκτρονικά μέσα, λογισμικό, αισθητήρες και συνδεσιμότητα σε δίκτυο ώστε να επιτρέπεται η σύνδεση και η ανταλλαγή δεδομένων
- Καθώς όλο και περισσότερα **αυτοκίνητα συνδέονται στο Διαδίκτυο**, οι αυτοκινητοβιομηχανίες αναζητούν γρήγορους και αποτελεσματικούς τρόπους να ενσωματώσουν την τεχνολογία στα οχήματά τους
- Καθώς τα **αυτοοδηγούμενα και ηλεκτρικά αυτοκίνητα** βγαίνουν στην αγορά, οι περισσότερες αυτοκινητοβιομηχανίες συνάπτουν συνεργασίες με εταιρείες λογισμικού



Μουσική μέσω Κινητών

- Το 2006 οι λήψεις από το iTunes έφτασαν το 1 δισ. Συνολικά μέχρι σήμερα οι λήψεις έχουν ξεπεράσει τα 25 δισ.
- Η αγορά για λήψεις μουσικής επί πληρωμή έχει ωριμάσει λόγω των υπηρεσιών ροής όπως το Spotify και το Pandora
- Το 2015 τα έσοδα από τα παιχνίδια στα Mobile κινητά έφτασαν τα 17,6 δις δολάρια
- Οι υπηρεσίες μουσικής που βασίζονται στο υπολογιστικό νέφος όπως το iTunes Match ή το Google Play προσφέρουν «θυρίδες μουσικής» (music lockers) για πρόσβαση από πολλές συσκευές



Παιχνίδια & Πληρωμές μέσω Κινητών (1 από 2)

- Το 2010 τα έσοδα από τα παιχνίδια μέσω κινητών ήταν 3,77 δις δολάρια. Το 2017 ξεπέρασαν τα 100 δις δολάρια
- Το 2016, το Pokémon Go με επαυξημένη πραγματικότητα έγινε η εφαρμογή με τις περισσότερες λήψεις στις ΗΠΑ, την Αυστραλία και τη Νέα Ζηλανδία και στη συνέχεια κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία, τη μεγαλύτερη αγορά παιχνιδιών για κινητά στον κόσμο
- Η Ασία-Ειρηνικός κατέχει περισσότερο από το ήμισυ της παγκόσμιας αγοράς
- Οι 600 εκατομμύρια παίκτες της Κίνας ξοδεύουν πάνω από 25 δις δολάρια το χρόνο



Παιχνίδια & Πληρωμές μέσω Κινητών (2 από 2)

- **e-sports:** διαγωνισμοί βιντεοπαιχνιδιών όπου επαγγελματίες παίκτες ανταγωνίζονται για χρηματικά έπαθλα
- Περίπου 450 εκατομμύρια χρήστες σε μια αγορά αξίας 2 δισ. δολαρίων (2022)
- Οι πληρωμές μέσω κινητού εκτινάχθηκαν με το Apple Pay με το i Phone 6 το 2014
- Ανέπαφες πληρωμές με κινητό καθώς εφαρμογές επιτρέπουν στους χρήστες να συνδέουν τα smartphone στους τραπεζικούς τους λογαριασμούς



Κινούμενη Εικόνα Συνεχούς Ροής

- YouTube
 - 1.3 δις άνθρωποι παρακολουθούν καθημερινά
 - 5 δις βίντεο προβάλλονται καθημερινά
 - 300 ώρες περιεχομένου ανεβαίνουν κάθε λεπτό
- Η παγκόσμια διείσδυση της ευρυζωνικής διαδικτυακής υπηρεσίας τροφοδοτεί την όλο και μεγαλύτερη δημοτικότητα των παγκόσμιων υπηρεσιών ψηφιακών βίντεο όπως το Facebook, το Instagram, το Twitter, το Netflix και το Meerkat



Διαδικτυακή Τηλεφωνική Υπηρεσία & Σύσκεψη

- Το «επόμενο μεγάλο πράγμα» της βιομηχανίας των τηλεπικοινωνιών
- **VoIP:** Τηλεφωνία μέσω πρωτοκόλλου του Διαδικτύου
- Έχει τη δυνατότητα να καταστήσει παρωχημένη την τρέχουσα τηλεπικοινωνιακή υποδομή
- Επί του παρόντος αντιπροσωπεύει μόνο ένα μικρό ποσοστό των συνολικών παγκόσμιων κλήσεων
- Η Microsoft εξαγόρασε την Skype έναντι 8,6 δις δολαρίων το 2011
- Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, Skype, Cisco Webex



Ψηφιακά Βιβλία & Ηλεκτρονικές Συσκευές Ανάγνωσης

- Οι συσκευές Kindle της Amazon, Nook της Barnes & Nobles και iPad της Apple μπορούν να βοηθήσουν τις εφημερίδες και τα περιοδικά
- Τα σχολικά βιβλία αποτελούν τεράστια ευκαιρία αγοράς για τους εκδότες
- Η πειρατεία προβληματίζει πολλούς συγγραφείς



Φορετές Συσκευές (Wearables)

- Φορετές συσκευές όπως το Google Glass και το Apple Watch συνδυάζουν μόδα και τεχνολογία
- Πωλήσεις
 - 115 δισ. δολάρια το 2022
 - 380 δισ. δολάρια το 2028 (πρόβλεψη)
- Apple, Samsung, Xiaomi, Huawei, Imagine Marketing
- Η κύρια αγορά-στόχος είναι οι πρώιμοι υιοθετούντες, άτομα ηλικίας 18-35 ετών που είναι γνώστες της τεχνολογίας, ενδιαφέρονται για τον αθλητισμό. Λόγω των χαρακτηριστικών αυτής της αγοράς-στόχου, ορισμένες πτυχές φορητών συσκευών θα αποδειχθούν πιο χρήσιμες και σημαντικές για αυτούς τους καταναλωτές

