





### Uso del Canal Online en función del Proceso de Compra: Un Estudio mediante Análisis de Fijación de la Mirada

Mónica Cortiñas, Rafael Cabeza, Raquel Chocarro, Arantxa Villanueva

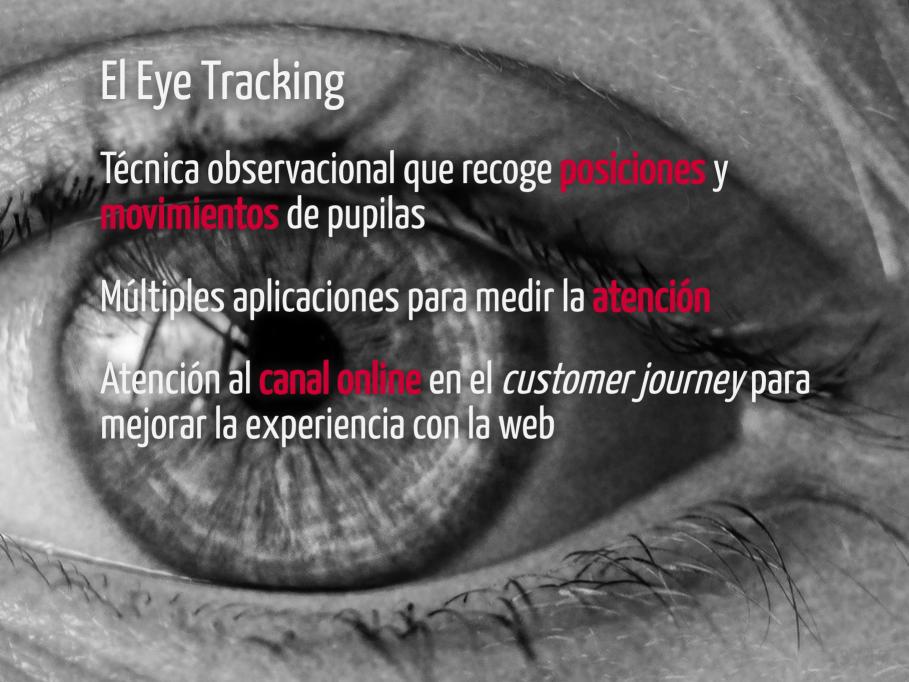
Aemark, 5 de Septiembre de 2018, Barcelona



Contexto **omnicanal**: customer journey cada vez más complejo

Necesidad de comprender el **uso de los canales** en distintas etapas

Mejorar la **experiencia** del cliente a lo largo del proceso



#### Estructura:

- 1. Objetivos del trabajo
- 2. Marco Conceptual
- 3. Diseño de la investigación
- 4. Resultados
- 5. Conclusiones preliminares

## 1. Objetivos del trabajo

- ② Efecto de la etapa de compra en los elementos de interés de un sitio web.
- Efecto de la etapa de compra en el patrón de exploración.
- Teresto de la etapa de compra en el tiempo de exploración.

## 2. Marco Conceptual (I)

Literatura de respuesta a elementos "atmosféricos": Modelos S-O-R

Literatura sobre viaje del cliente y etapas en el proceso de compra

Literatura sobre áreas de atención a un sitio web

### 2. Marco Conceptual (II): Proposiciones

- Las tareas **más complejas** como la evaluación y selección de alternativas **requieren más tiempo** en el sitio web que las tareas más simples como la tarea de compra una vez realizada la selección.
- El encabezado del sitio web atrae más atención y tiene mayor capacidad de retención cuando el objetivo del individuo es la evaluación de la web que en las tareas orientadas a la compra.
- El área de productos del sitio web atrae más atención y tiene mayor capacidad de retención cuando el objetivo del individuo es la evaluación de alternativas y la compra.
- El área de navegación de servicios del sitio web atrae más atención y tiene mayor capacidad de retención cuando el objetivo del individuo es la evaluación general de la web y las tareas postcompra.

## 3. Diseño de la investigación

#### Diseño experimental

- Independiente: Etapa del proceso de compra: Evaluación de Alternativas, Compra, PostCompra + Control (evaluación de la web)
- **Dependientes**: Tiempo en la tarea + Atención a cada área de interés (fijaciones totales y transiciones entre áreas)
- **Control**: Categoría de producto (4 niveles), implicación, características personales

#### Implementación

- Diseño intrasujetos
- Asignación tarea x categoría aleatoria (control de efecto aprendizaje)
- Sitios web **simulados**: zapatillas deportivas, móviles, bolígrafos, discos duros
- Estimación modelos de efectos fijos para controlar correlación intraindividuo

# 3. Diseño de la investigación (II). Aplicación

Qualtrics para asignación de individuo a grupos aleatorios + Blogger para tiendas unidos por scripts de medición de tiempos.

Ordenador de Sobremesa equipado con cámara + software The Eye Tribe Tracker

258 estudiantes 4º curso invitados al laboratorio, 15' por persona aprox.

TAREA:

Queremos que observes el atractivo de la página.
Cuando pulses en el link:

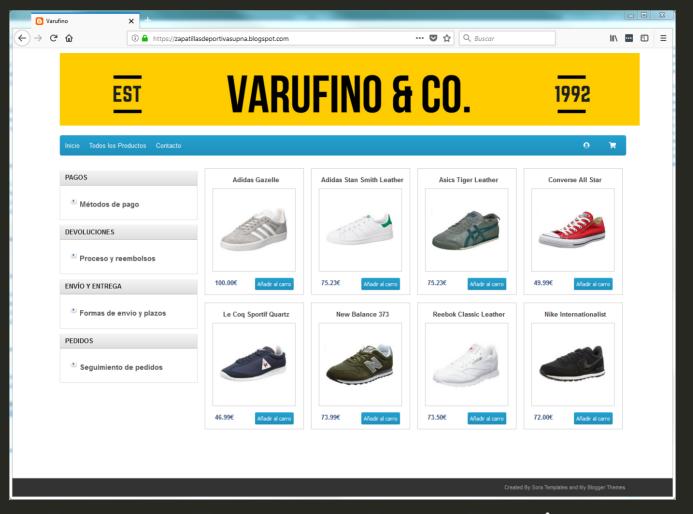
1.- Observa la página y piensa hasta qué punto te parece atractiva.
2.- Una vez tengas una opinión formada, pulsa en cualquier link de la tienda para volver al cuestionario y contestar a las preguntas

Ahora, cuando estés listo, pulsa el botón para visitar la tienda. Una vez en la tienda, haz click en cualquier sitio para volver a esta pantalla.

Ir a la tienda

inicio tarea:
fin tarea:

# Ejemplo: Asignación de Tareas a las Tiendas



Ejemplo: Tienda de Zapatillas (misma plantilla, distinta paleta para todas)

## 4. Resultados: Patrones agregados por tarea





### 4. Resultados: Modelo 1: Tiempo en cada tarea

Table 1: Model 1: Seconds by task

	Estimate	Std. Error	p value
Intercept	19.762	5.384	0.000
Task (base explo	oration)		
Search	4.299	1.707	0.012
Purchase	-8.762	1.666	0.000
After Sale	-8.620	1.699	0.000
Category (base s	sport shoes	s)	
Mobile phones	4.123	1.806	0.022
Ball-point pens	-2.062	1.850	0.265
Hard disks	1.834	1.708	0.283
Involvement	-0.346	0.262	0.186
Search Online	-0.080	0.896	0.929
Purchase Online	0.015	0.747	0.984
Random part			
	Variance	Std.Dev.	
Subject	22.680	80.239	
Residual	4.762	8.958	
Fit			
AIC	1743.581		
BIC	1784.942		
Residual DF	220.000		
Subjects	58.000		

## 4. Resultados: Modelo 2: Fijaciones agregadas

Table 1: Model 2: Fixations by zone

	Zone A (Header)			Zone B (Menu)			Zone C (Products)		
	Estimate	Std. Error	p value	Estimate	Std. Error	p value	Estimate	Std. Error	p value
Intercept	0.013	0.014	0.349	0.028	0.014	0.036	0.329	0.050	0.000
Task (base explo	oration)								
Search	-0.035	0.005	0.000	-0.020	0.006	0.000	0.116	0.018	0.000
Purchase	-0.033	0.005	0.000	-0.014	0.005	0.012	0.066	0.017	0.000
After Sale	-0.015	0.005	0.006	0.061	0.006	0.000	-0.164	0.018	0.000
Category (base s	sport shoe	$\mathbf{s})$							
Mobile phones	0.002	0.006	0.722	-0.008	0.006	0.196	0.003	0.019	0.869
Ball-point pens	-0.008	0.006	0.170	-0.013	0.006	0.025	0.055	0.019	0.004
Hard disks	-0.005	0.005	0.339	-0.009	0.006	0.126	0.021	0.018	0.239
Involvement	-0.001	0.001	0.520	-0.001	0.001	0.470	0.003	0.003	0.326
Search Online	0.005	0.002	0.048	-0.003	0.002	0.236	-0.006	0.008	0.480
Purchase Online	0.000	0.002	0.877	0.004	0.002	0.024	-0.006	0.007	0.378
Random part									
-	Variance	Std.Dev.		Variance	Std.Dev.		Variance	Std.Dev.	
Subject	0.000	0.001		0.000	0.001		0.001	0.009	
Residual	0.009	0.028		0.006	0.029		0.039	0.092	
$\mathbf{Fit}$									
$\operatorname{AIC}$	-952.923			-948.070			-392.129		
BIC	-911.562			-906.709			-350.768		
Residual DF	220.000			220.000			220.000		
Subjects	58.000			58.000			58.000		

Note: Linear mixed model fit by maximum likelihood

## 4. Resultados: Modelo 3: Transiciones(A)

Table 1: Model 3: Generalized Mixed Effects Regression. Probability Transitions to Zone A (Header)

	Transitions ZA (Header) $\rightarrow$ ZA			Transitions ZB (Menu) -> ZA			Transitions ZC (Products) $\rightarrow$ ZA		
	Estimate	Std. Error	$\Pr(> z )$	Estimate	Std. Error	$\Pr(> z )$	Estimate	Std. Error	$\Pr(> z )$
Intercept	-4.215	0.724	0.000	-6.699	1.153	0.000	-6.011	0.639	0.000
Task (base explo	oration)								
Search	-1.725	0.078	0.000	-2.433	0.867	0.005	-0.431	0.250	0.084
Purchase	-1.411	0.071	0.000	-1.394	0.529	0.008	-0.488	0.251	0.052
After Sale	-0.452	0.059	0.000	-0.102	0.367	0.780	-0.885	0.284	0.002
Category (base	sport shoe	$\mathbf{s})$							
Mobile phones	0.144	0.075	0.054	-0.451	0.478	0.345	0.373	0.272	0.170
Ball-point pens	-0.331	0.079	0.000	-0.548	0.483	0.256	-0.069	0.293	0.813
Hard disks	-0.080	0.070	0.250	-0.765	0.488	0.117	-0.101	0.280	0.717
Involvement	0.017	0.012	0.143	0.006	0.068	0.928	-0.006	0.037	0.863
Search Online	0.263	0.128	0.039	0.141	0.172	0.412	0.106	0.099	0.281
Purchase Online	0.024	0.107	0.825	0.009	0.145	0.953	0.033	0.083	0.688
Random part									
	Variance	Std.Dev.		Variance	Std.Dev.		Variance	Std.Dev.	
Subject	0.822	0.822		0.000	0.000		0.000	0.000	
Residual	0.907	0.907		0.000	0.000		0.000	0.000	
Fit									
AIC	2088.882			92.788			179.845		
BIC	2126.796			130.702			217.759		
Residual DF	221.000			221.000			221.000		
Subjects	58.000			58.000			58.000		

Note: Logistic link, optimizer BOBYQA

## 5. Conclusiones preliminares

#### Tareas de evaluación de la web:

- Más tiempo y más atención a todas las zonas
- Más transiciones entre zonas

#### Evaluación de alternativas

• Más tiempo y concentrado en la zona de productos

#### Compra de alternativa elegida:

• Atención concentrada y tarea rápida

#### Postcompra:

- Menos tiempo, más atención a la zona de menú
- Más transiciones a otras zonas, dispersión de atención



#### Gracias

- mcortinas@unavarra.es
- EyeTrackAemark18.updog.co
- Full text
- @MonicaCortinas