

# Caso de estudio — Agencia UGC (5 creatividades)

Comparativa entre audiencias: seed **123** vs seed **589**. Mismo motor y mismas creatividades, distinta composición psicológica.

## Resumen ejecutivo

- Seed 123: ganador compras = **Emocional** | ganador expected = **Testimonial**.
- Seed 589: ganador compras = **Testimonial** | ganador expected = **Testimonial**.
- Robustez (expected): **estable**.

Coherencia seed 123: mean 99.87/100 | P10 100 | min 90 | corregidos 12000.

Coherencia seed 589: mean 99.86/100 | P10 100 | min 90 | corregidos 12000.

## Resultados globales — seed 123

Negrita = ganador por compras reales o por compra esperada (expected).

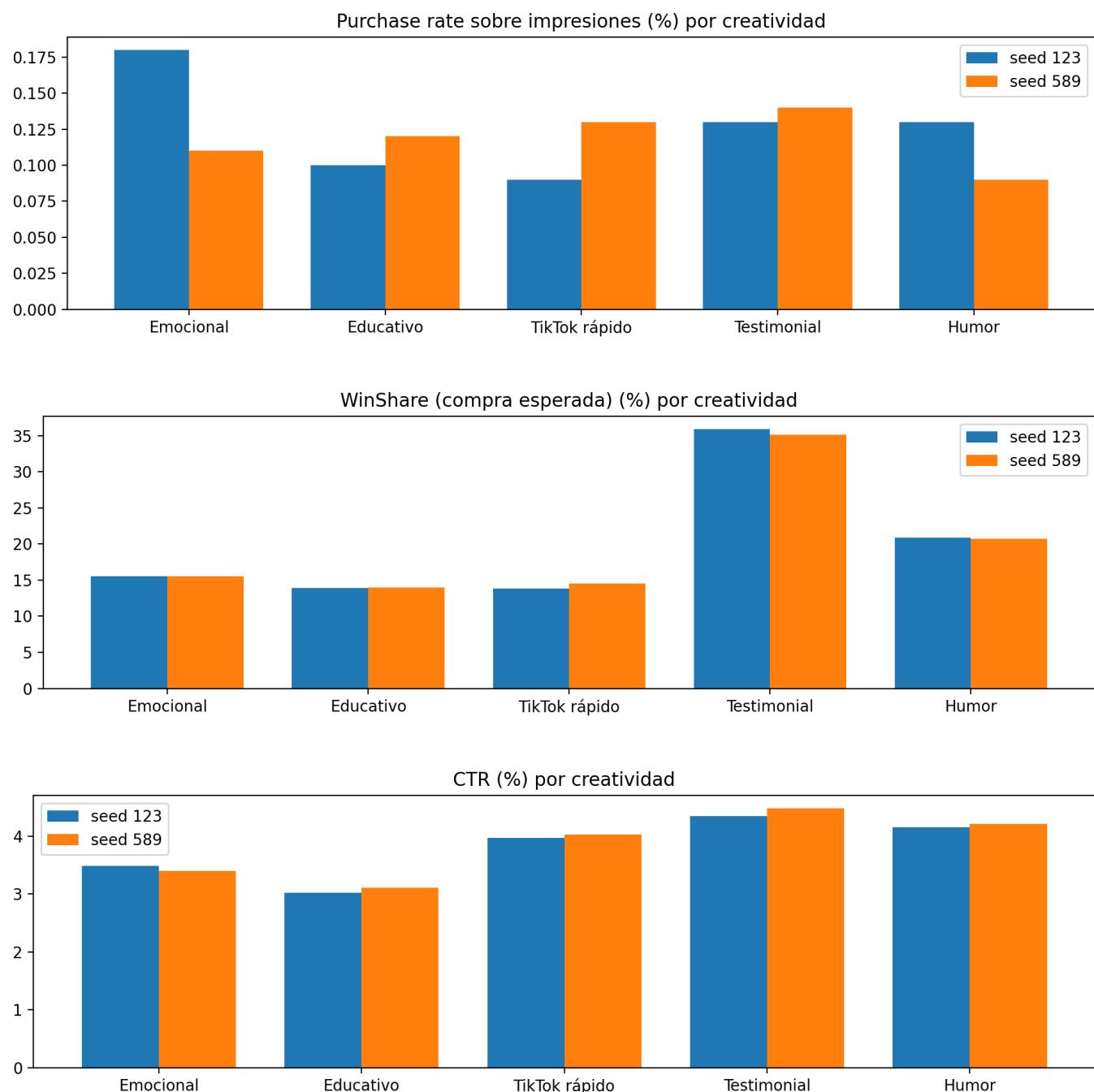
Creative	Clicks	Compras	CTR %	Purchase %	Expected purchase %	WinShare click %	WinShare exp %
<b>Emocional</b>	<b>418</b>	<b>22</b>	<b>3.48</b>	<b>0.18</b>	<b>0.12</b>	<b>16.52</b>	<b>15.53</b>
Educativo	362	12	3.02	0.10	0.12	10.25	13.88
TikTok rápido	476	11	3.97	0.09	0.12	23.83	13.80
<b>Testimonial</b>	<b>521</b>	<b>16</b>	<b>4.34</b>	<b>0.13</b>	<b>0.15</b>	<b>23.81</b>	<b>35.92</b>
Humor	498	16	4.15	0.13	0.13	25.59	20.88

## Resultados globales — seed 589

Creative	Clicks	Compras	CTR %	Purchase %	Expected purchase %	WinShare click %	WinShare exp %
Emocional	408	13	3.40	0.11	0.12	17.44	15.57
Educativo	373	14	3.11	0.12	0.12	10.06	14.02
TikTok rápido	482	16	4.02	0.13	0.12	23.93	14.56
<b>Testimonial</b>	<b>538</b>	<b>17</b>	<b>4.48</b>	<b>0.14</b>	<b>0.16</b>	<b>23.33</b>	<b>35.10</b>
Humor	505	11	4.21	0.09	0.13	25.24	20.76

## Gráficas comparativas

Purchase%, WinShareExp% y CTR% para ver estabilidad por creatividad.



## Comparativa directa por creatividad

Δ = diferencia en puntos porcentuales entre seeds.

Creative	Purchase % seed 123	Purchase % seed 589	Δ	Expected % seed 123	Expected % seed 589	Δ	WinShareExp % seed 123	WinShareExp % seed 589
Emocional	0.18	0.11	-0.07	0.12	0.12	+0.00	15.53	15.57
Educativo	0.10	0.12	+0.02	0.12	0.12	+0.00	13.88	14.02
TikTok rápido	0.09	0.13	+0.04	0.12	0.12	+0.00	13.80	14.56
Testimonial	0.13	0.14	+0.01	0.15	0.16	+0.01	35.92	35.10
Humor	0.13	0.09	-0.04	0.13	0.13	+0.00	20.88	20.76

## Distribución de segmentos

Sirve para explicar por qué cambia el ganador si cambia el mix psicológico.

Segmento	Share% seed 123	Share% seed 589	Δ	N seed 123	N seed 589
balanced	49.75	49.95	+0.20	5970	5994
info_seeker	3.49	3.76	+0.27	419	451
trend_impulsive	2.44	2.61	+0.17	293	313
emotion_driven	16.75	17.26	+0.51	2010	2071
humor_sharer	23.66	22.11	-1.55	2839	2653
risk_averse	3.91	4.32	+0.41	469	518

## Recomendación operativa

Ganador expected estable con 2 seeds: **Testimonial**. Acción: lánzalo como baseline + testea el 2º por expected como challenger.