Ecommerce Móvil

MBA. Miguel Angel Salazar Kovaleff

msalazar@attachmedia.com

Seminario Miércoles del Exportador - PromPerú 7 de setiembre de 2016 Lima, Perú



Ecommerce Móvil

MBA. Miguel Salazar Kovaleff http://blog.attachmedia.com@attachmedia





Plataformas móviles

PRIMER PUESTO

Anunciante: MAPFRE Perú

Campaña: "eCommerce SOAT MAPFRE"

Agencia de presenta: Multiplica Agencia involucradas: Attachmedia





SEM

Anunciante: TECSUP

Campaña: "Admisión TECSUP"

Presenta: Attachmedia





SEO

Anunciante: BBVA Continental

Campaña: "Estrategia SEO BBVA Banco

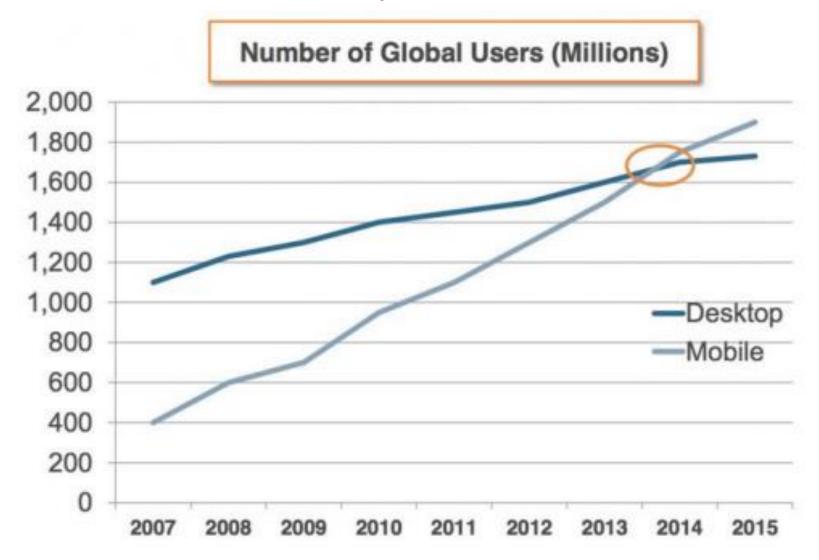
Continental"

Presenta: Attachmedia



http://premiosdigi.pe/

El tráfico ha cambiado y no nos dimos cuenta



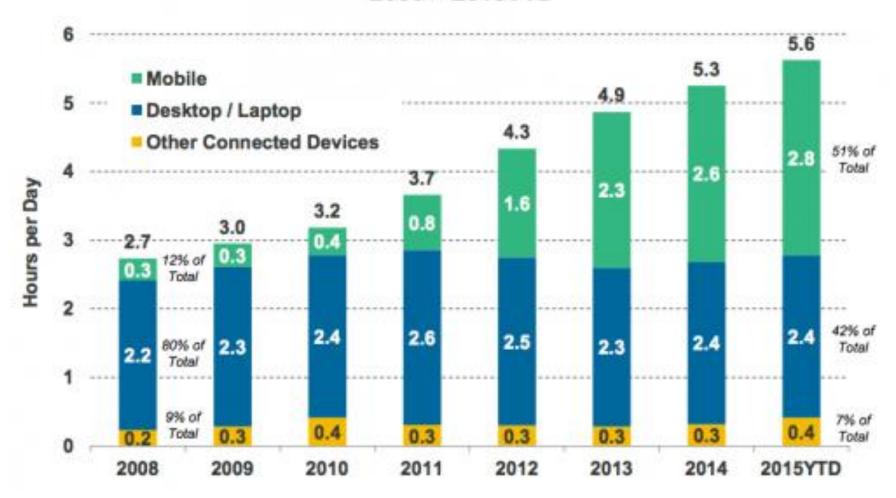




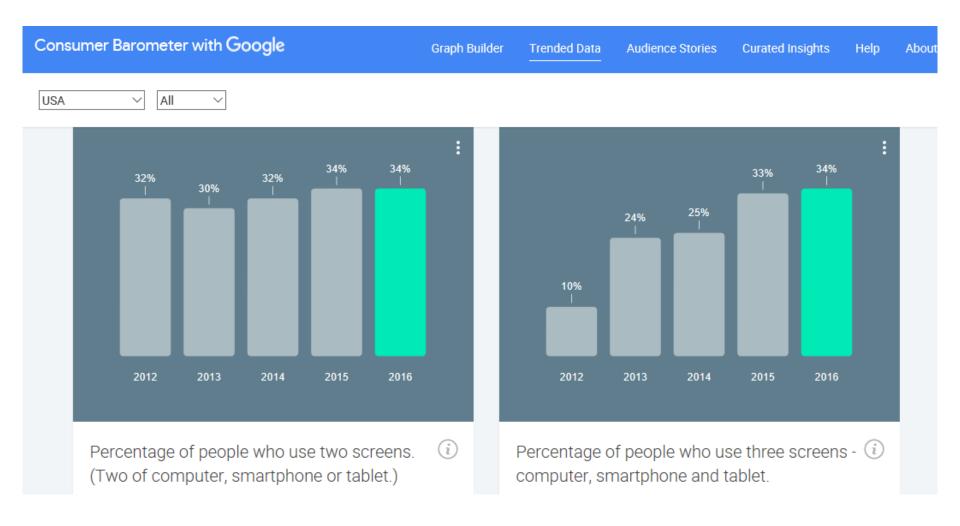


Internet Usage (Engagement) Growth Solid +11% Y/Y = Mobile @ 3 Hours / Day per User vs. <1 Five Years Ago, USA

Time Spent per Adult User per Day with Digital Media, USA, 2008 – 2015YTD

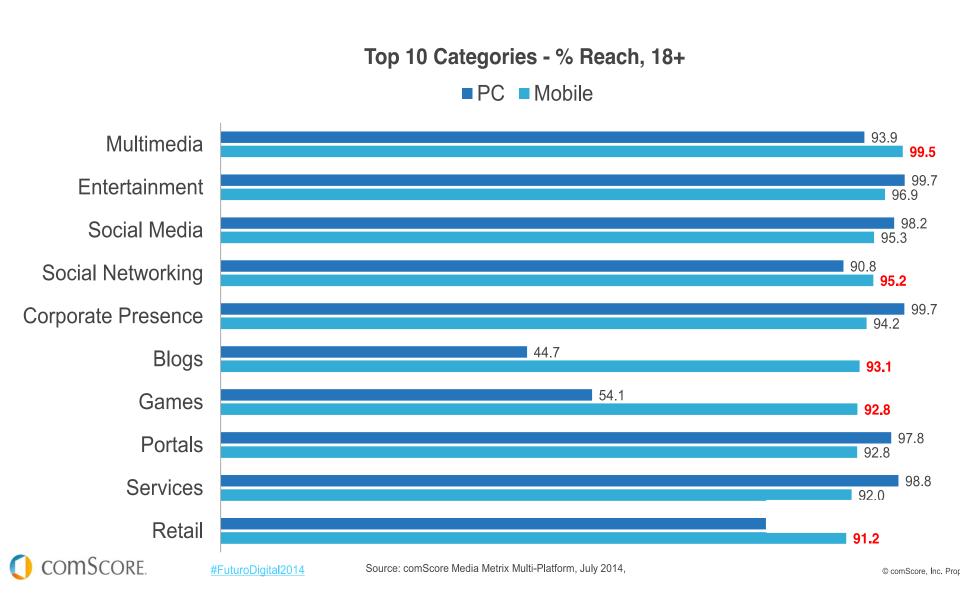


Usan 2 o 3 pantallas



https://www.consumerbarometer.com/en/trending/?countryCode=US&category=TRN-NOFILTER-ALL

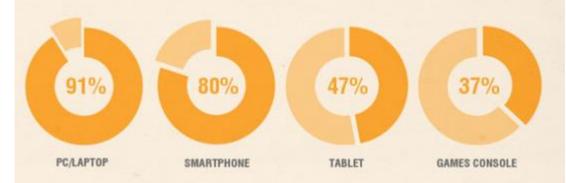
Algunas categorías ya fueron superadas



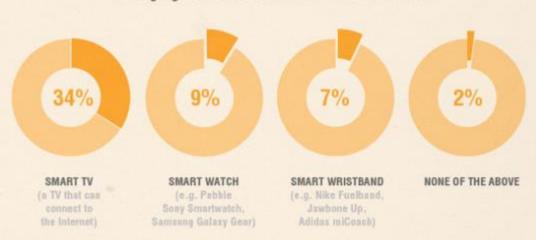
WHICH DEVICES ARE MOST POPULAR?

80% OF INTERNET USERS OWN A SMARTPHONE

Most Popular Devices Used to Search the Internet



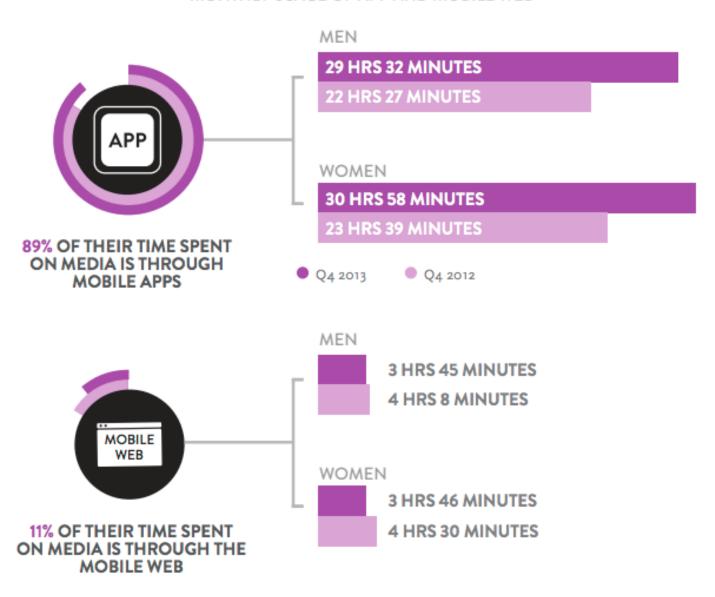
Emerging Devices Used to Search the Internet



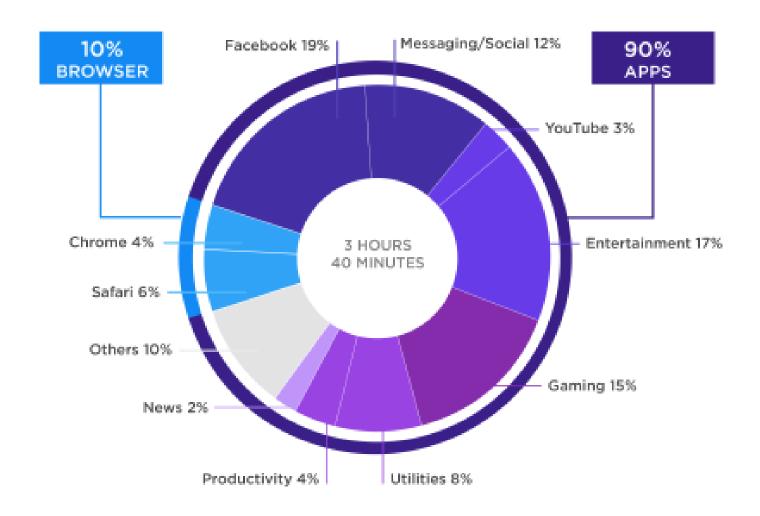
web index

En Mobile hablamos de Apps

MONTHLY USAGE OF APP AND MOBILE WEB



90% of Time on Mobile is Spent in Apps





Search is the most common starting point for mobile research



48%
Start on
Search Engines



Automotive







33% Start on Branded Websites









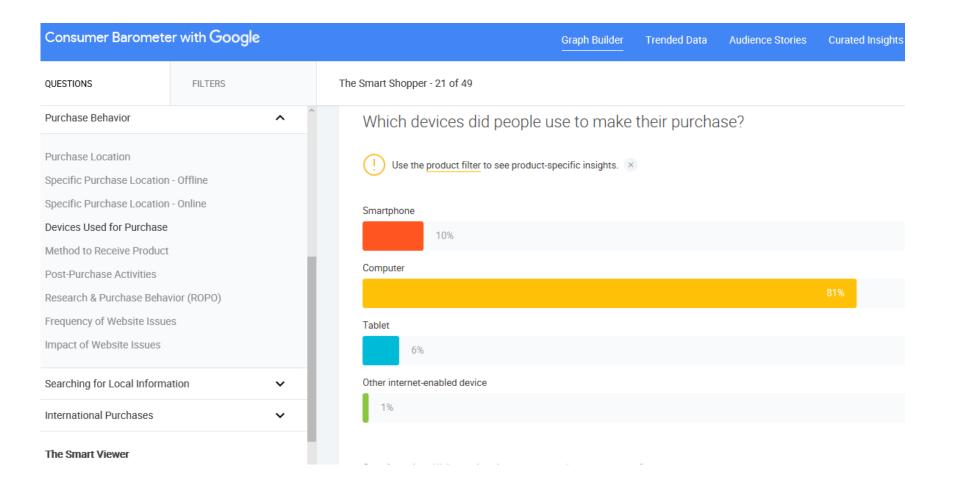
26% Start on Branded Apps



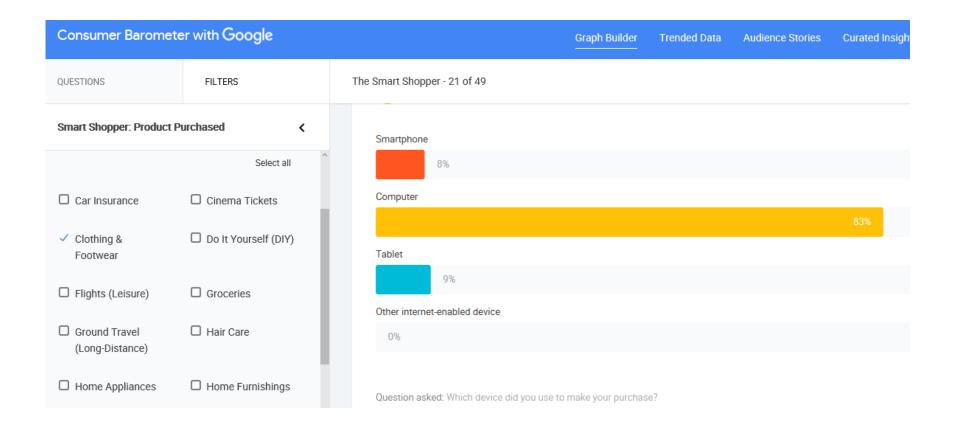
22% Electronics



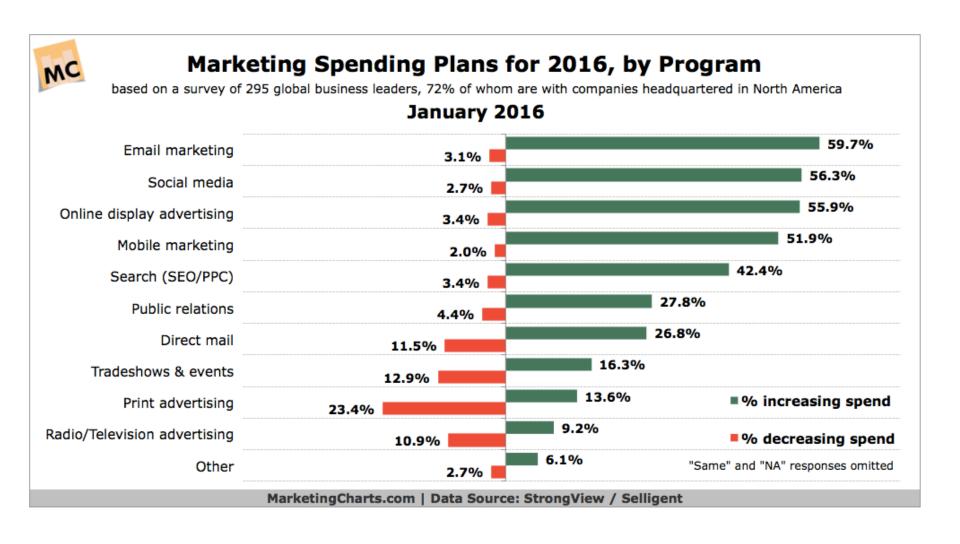
¿Qué dispositivos se usa?



En categoría vestido y ropa



Los que invierten lo saben

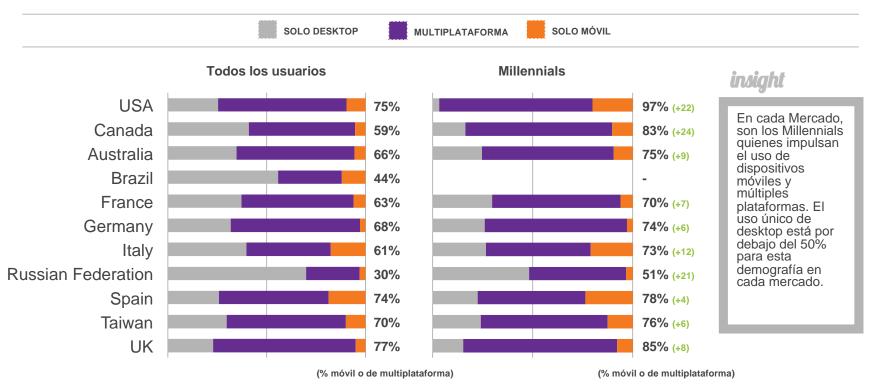


Los millenials son importantes

Usuarios únicos solo para móviles y multiplataforma

GLOBAL

Fuente: comScore MMX Multi-Platform, Mayo 2015





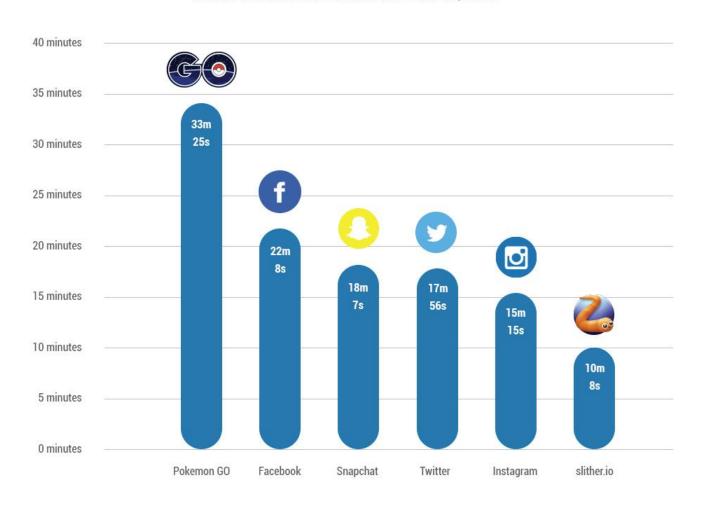
Nota: Algunos mercados utilizan una metodología basada en censos para la medición en smartphones y tablets, la cual reporta solo en entidades con etiquetas. Las propiedades que solo etiquetan algunos de sus activos (ej. Sitio web, pero no aplicación) o de forma parcial (ej. Página principal) solo serán medidos en esos activos.

¿Qué miran?

Pokemon Go

VAMO A GALMARNO

BASED ON U.S. IOS USAGE FOR JULY 11, 2016



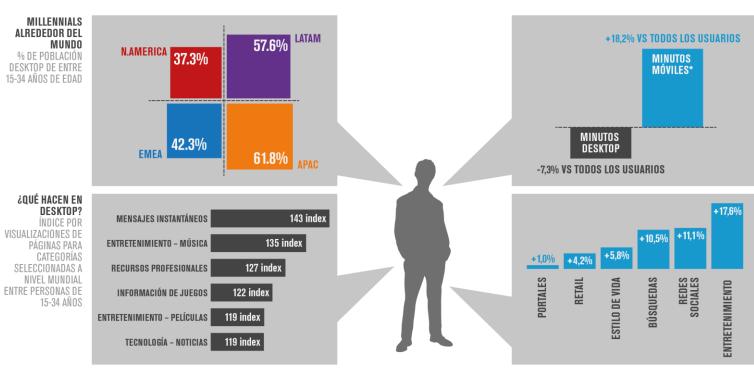
500 MM descargas

No solo Pokemon Go

La atención en los millennials globalmente

GLOBAL

Fuente: comScore MMX y Mobile Metrix, Mayo 2015



ADMINISTRAR LA EPLOSIÓN DE MINUTOS MÓVILES

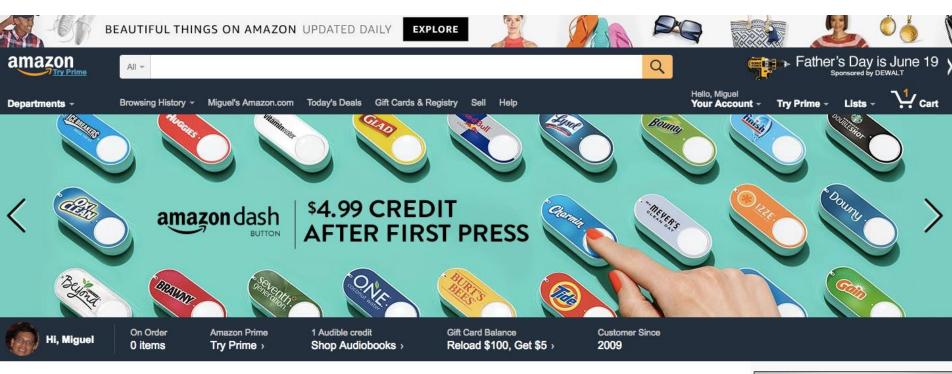
DIFERENCIA EN EL
PROMEDIO DE
MINUTOS POR
USUARIO EN
PERSONAS DE ENTRE
15-34 AÑOS DE EDAD
VS. PROMEDIO DE
TODO DESKTOP Y
DISPOSITIVOS
MÓVILES.

ENTRETENIMIENTO Y REDES SOCIALES IMPULSAN EL USO MÓVIL

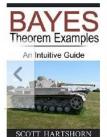
DIFERENCIA EN EL
PROMEDIO DE
MINUTOS POR
USUARIO EN
PERSONAS DE ENTRE
15-34 AÑOS DE EDAD
VS. PROMEDIO DE
TODO EN LAS
CATEGORÍAS
SELECCIONADAS DE
MÓVIL.

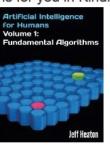


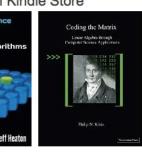
eCommerce





















E-Retail

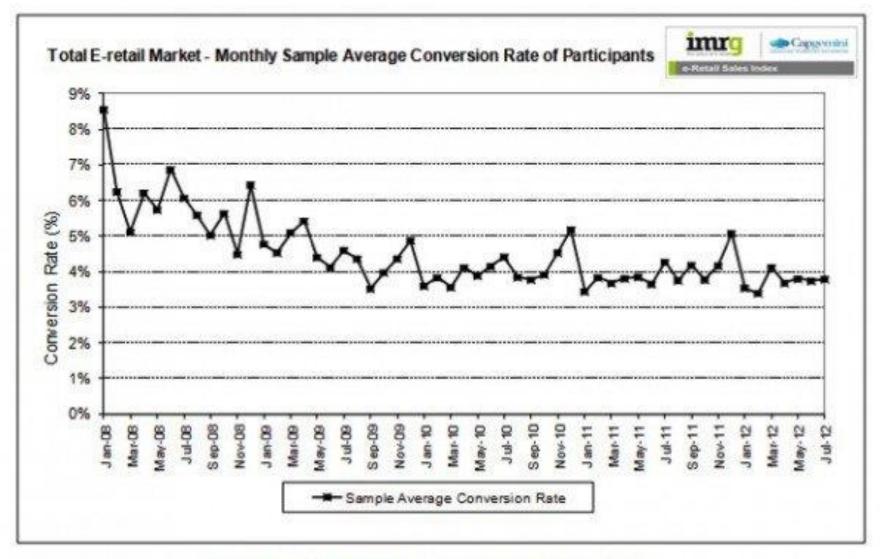
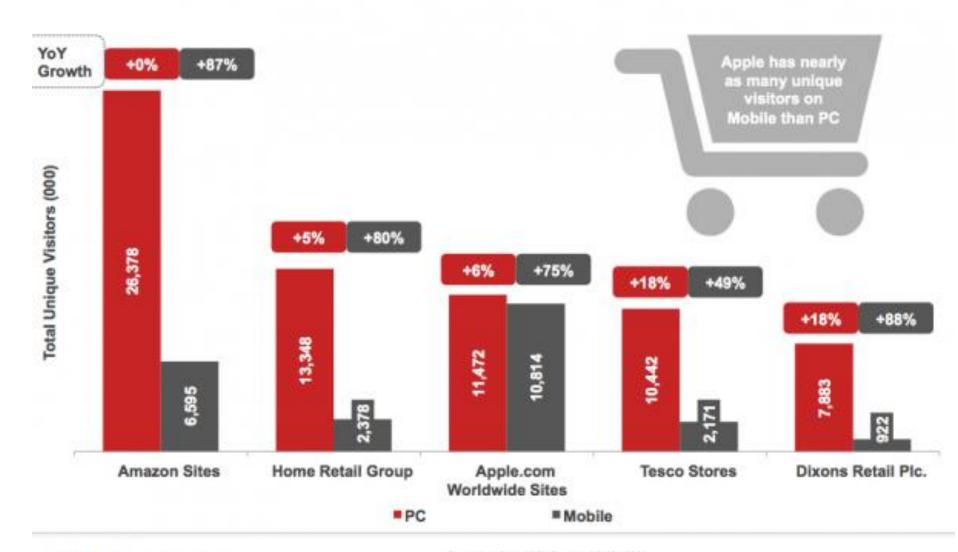


Fig. 6: Total E-retail market - average conversion rate

Digital Commerce – Mobile Outpaces PC Growth Rates Amazon Attracts Most UK PC users and 87% Audience Growth on Mobile





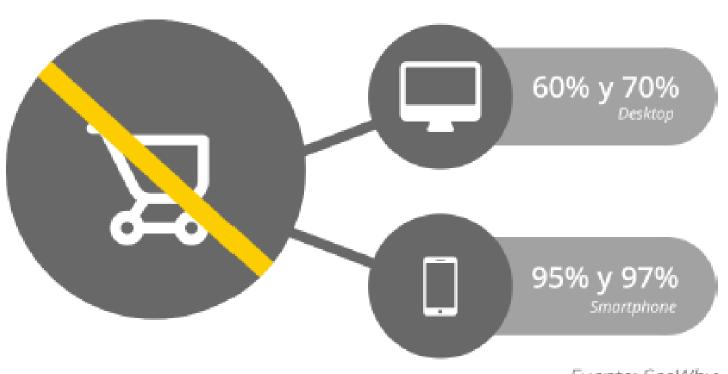
Ratios de conversión en Mobile

Conversion Rates	Q4 2014	Q1 2015	Q2 2015	Q3 2015	Q4 2015
Global	3.42%	2.83%	3.08%	3.02%	3.48%
US	3.60%	2.91%	3.18%	3.09%	3.62%
UK	3.65%	3.56%	3.97%	4.08%	4.20%

	Conversion Rates by Device	Q4 2014	Q1 2015	Q2 2015	Q3 2015	Q4 2015
GLOBAL	Traditional	4.15%	3.40%	3.74%	3.71%	4.43%
	Tablet	3.41%	2.83%	3.22%	3.20%	3.75%
	Smartphone	1.20%	1.13%	1.24%	1.37%	1.53%
S	Traditional	4.41%	3.54%	3.90%	3.84%	4.66%
	Tablet	3.59%	2.92%	3.32%	3.28%	3.89%
	Smartphone	1.16%	1.05%	1.17%	1.24%	1.43%
ž	Traditional	4.66%	4.34%	5.04%	5.32%	5.39%
	Tablet	3.52%	3.27%	3.76%	3.83%	4.02%
	Smartphone	1.94%	2.35%	2.45%	2.86%	3.05%

Mobile, tenemos un problema

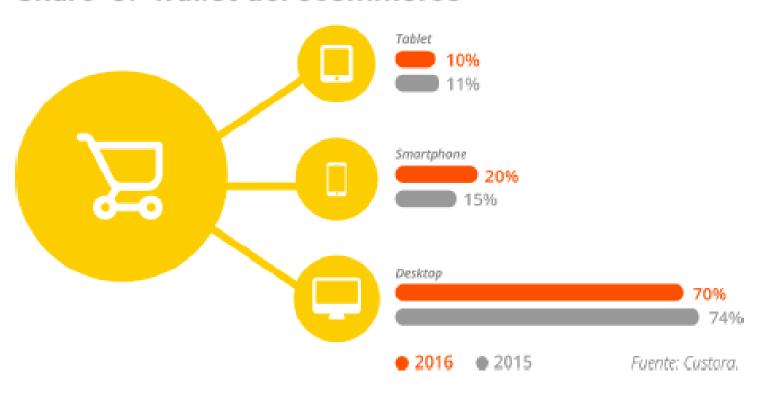
Abandono del carrito por compra



Fuente: SeeWhy

Empieza a ser relevante

Share-of-wallet del ecommerce



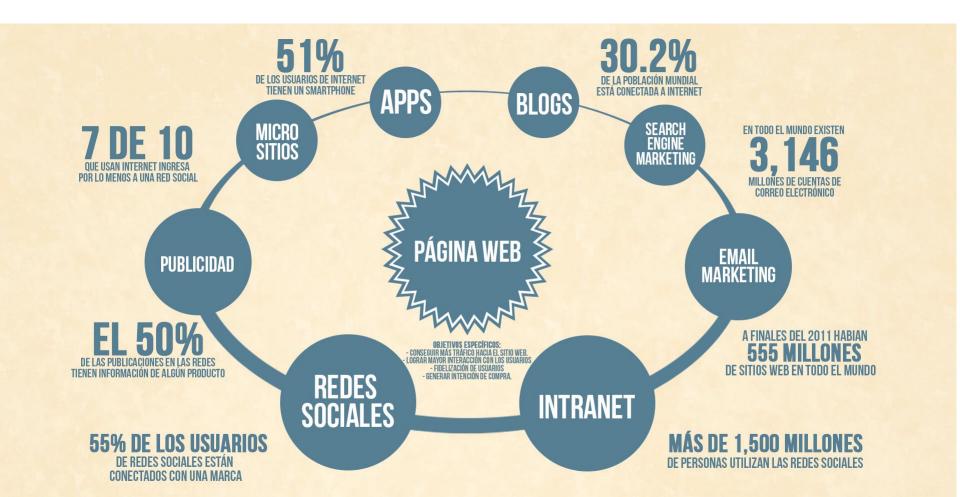
Descargas de Apps en Apple Store

140 000 000 000

de descargas

Estrategia Digital

Ecosistema Digital



FUENTE: Reporte Social Media Around The World 2012 de InSites Consulting Estudio de The Radicati Group

Micromomentos



https://www.youtube.com/watch?v=GG7-VmggxLs

amazon.com

Amazon's Business Model

LOGISTIC

PARTNERS

AFFILIATES

FULFILLMENT

IT
INFRASTRUCTURE
& SOFTWARE
DEVELOPMENT

KEY RESOURCES

IT INFRASTRUCTURE & SOFTWARE

GLOBAL FULFILLMENT INFRASTRUCTURE VALUE PROPOSITION

ONLINE RETAIL SHOP

CUSTOMER RELATIONSHIP

RELACIÓN

CUSTOMIZED ONLINE PROFILES & RECOMMENDATIONS

CANALES

THE INTERNET CUSTOMER SEGMENTS

GLOBAL CONSUMER MARKET

COST STRUCTURE

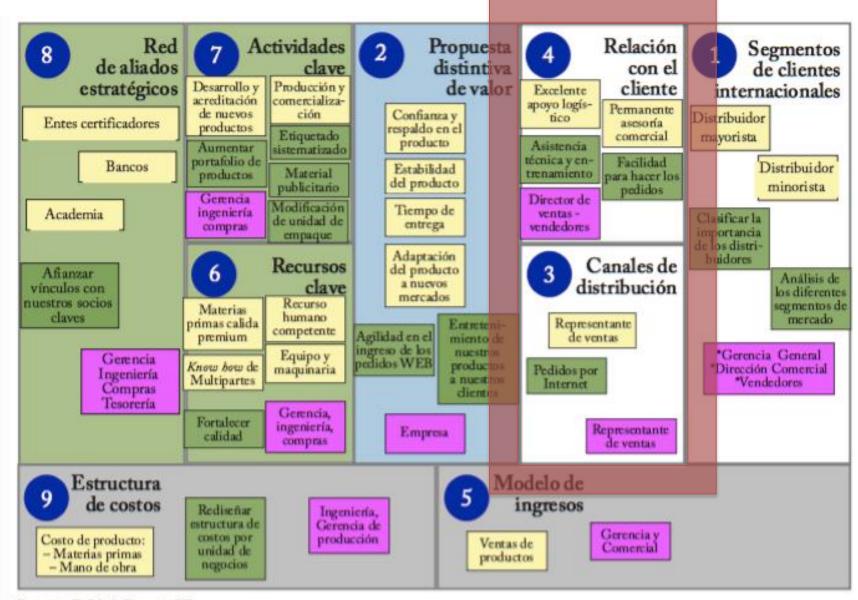
MARKETING

TECHNOLOGY & CONTENT FULFILLMENT

REVENUE STREAM

SALES MARGIN

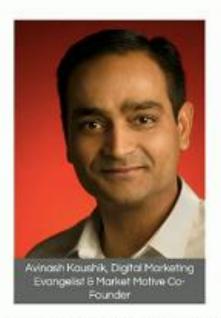
Modelo de negocio Exportador



Cortesía: DG&A Plenaria III.

SEE/THINK/DO FRAMEWORK





www.kaushik.net/avinash/

SEE	THINK	DO	CARE
-----	-------	----	------

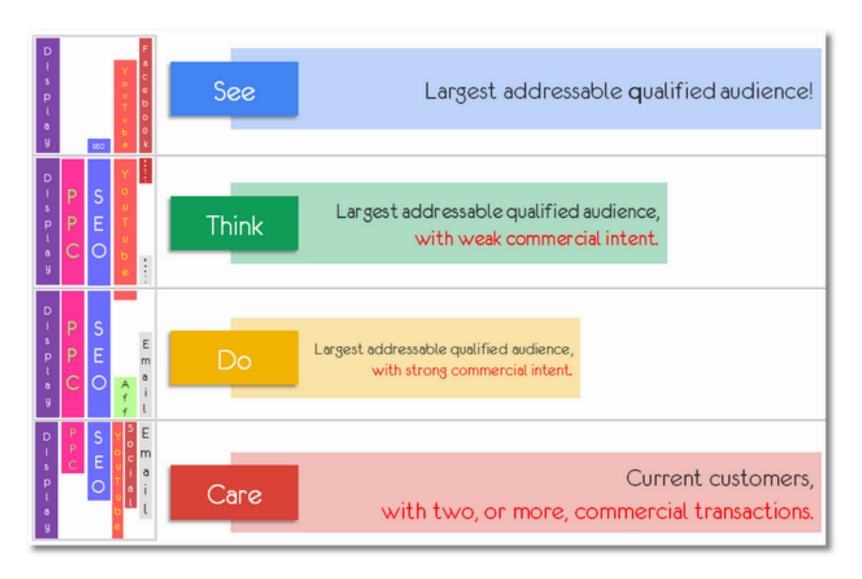
Etapa del recorrido del consumidor	OBSERVAR	PENSAR		ACTUAR	CUIDAR
Prioridad	4	2		1	3
Segmento de audiencia	(Cualquier persona que podría comprar tu producto) Ejemplo: personas que en algún momento de sus vidas serán pro pietarias de un coche	(Cualquier persona que empieza a plantearse realizar una compra en tu sector) Ejemplo: personas que están planteándose comprar un coche nuevo	(Cualquier persona que empieza a plantearse realizar una compra en tu sector) Ejemplo: personas que se están planteando comprar un coche usado	(Cualquier persona que desea comprarte un producto) Ejemplo: personas comparando distintas opciones de seguros de coche	(Tus clientes actuales)
Mensajes	(INSERTAR MENSAJE DE NIVEL SUPERIOR)	(INSERTAR MENSAJES QUE CONVIERTEN LA PROPUESTA DE VENTA EXCLUSIVA EN ALGO CONCRETO)	(INSERTAR MENSAJES QUE CONVIERTEN LA PROPUESTA DE VENTA EXCLUSIVA EN ALGO CONCRETO)	(INSERTAR MENSAJE QUE URJA A ACTUAR)	(INSERTAR MENSAJE DE RETENCIÓN/ UP-SELLING)
Qué queremos que la gente piense en esta fase	Por ejemplo, saber que el Banco X existe y que ofrece seguros de coche	Por ejemplo, entender que al comprar un coche nuevo no hay ninguna cuota durante el primer año	Por ejemplo, entender que tienes la franquicia más baja del mercado	Por ejemplo, entender que si realizas un pedido en un plazo de 24 horas consigues 3 lavados de coche gratis	Por ejemplo, entender que durante tres años seguidos los usuarios han votado el producto de Banco X como el mejor seguro de coche
KPIs	Notoriedad	Búsquedas de marca y ti	ráfico directo al sitio web	Ventas	Retención/pérdida
Segmentación digital y formatos de anuncios	Determinar por canal (segmentación a menudo llamada "audiencias similares")	Determinar por canal (segmentación a menudo por listas de remarketing)	Determinar por canal (segmentación a menudo por listas de remarketing)	Determinar por canal (segmentación a menudo por listas de remarketing y orientación a motores de búsqueda directa)	Determinar por canal (segmentación a menudo por sistema de CRM)

Ejemplo

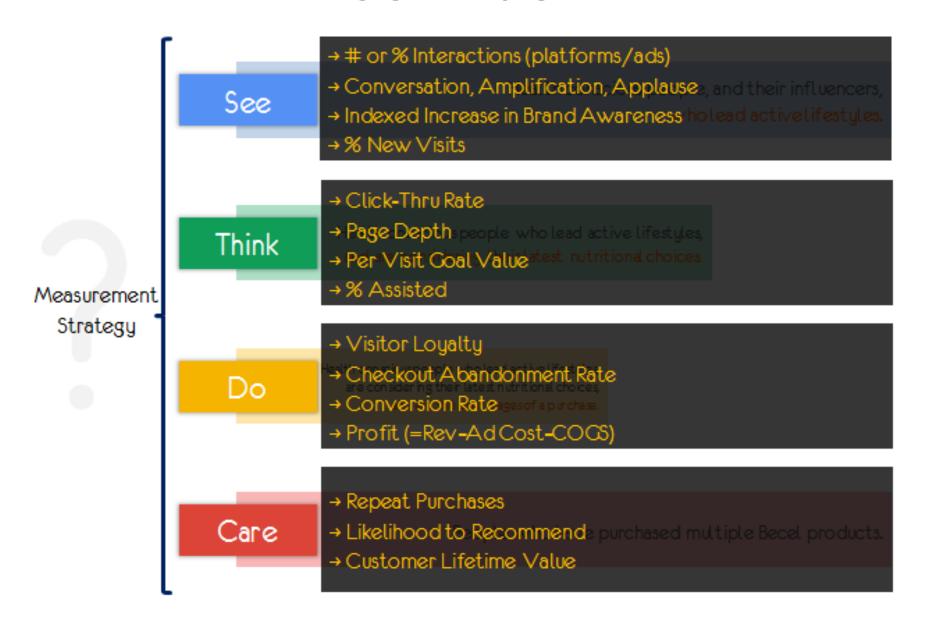
Los consumidores en cuatro fases de intención. El modelo 'see, think, do, care' para un negocio *retail* de ropa:

Fases de consideración	Audiencia	Concepto
See	Todas las personas que usan ropa	La mayor cantidad de audiencia a la que te diriges
Think	Todas las personas que usan ropa que creen que podrían necesitar más	La mayor cantidad de audiencia a la que te diriges que tiene alguna intención de compra
Do	Todas las personas que usan ropa que creen que podrían necesitar más y que actualmente quieren comprar	La mayor cantidad de audiencia a la que te diriges que está lista para comprar
Care	Todas las personas que usan ropa que han comprado en tu tienda	Los clientes actuales con más de dos transacciones comerciales

Acciones de Marketing Digital



Se miden

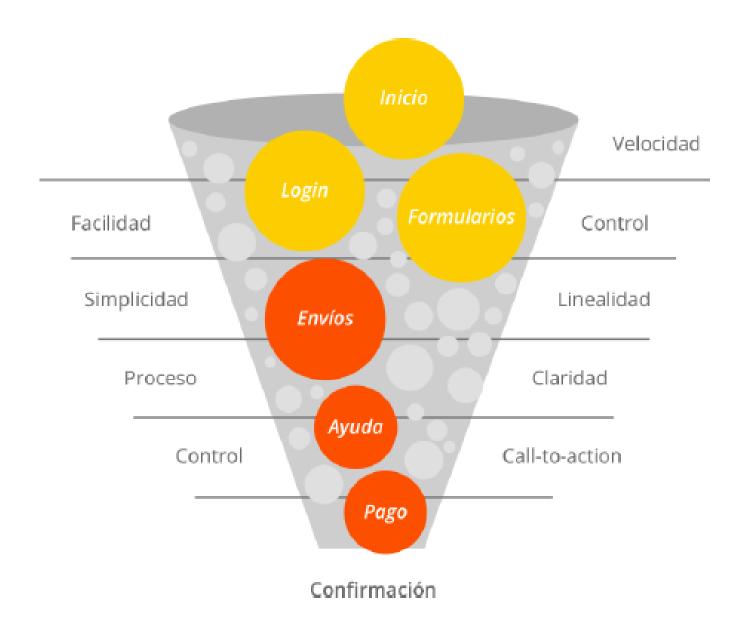


Uso del móvil

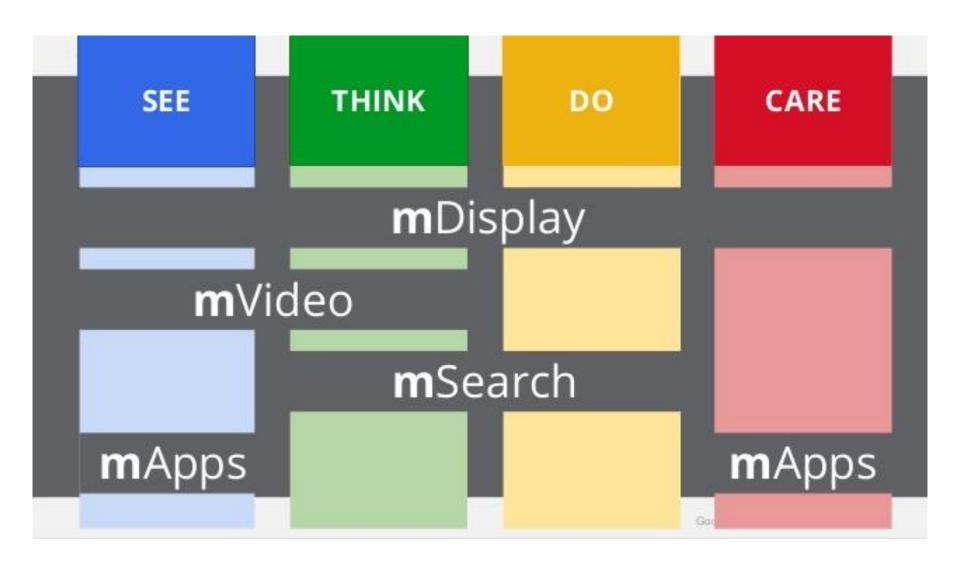


- Uso para informarse
- Se interrumpe con facilidad, es su naturaleza
- El ancho de banda limitado

A tener en cuenta a desarrollar en móvil

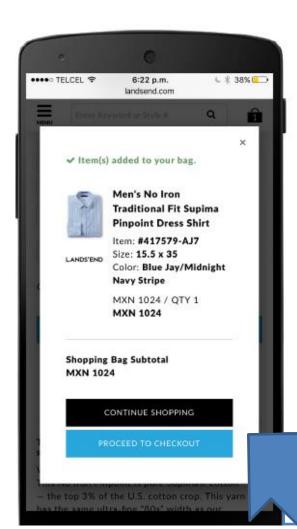


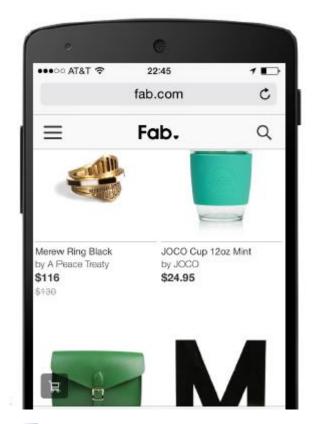
Oportunidades tácticas en móvil

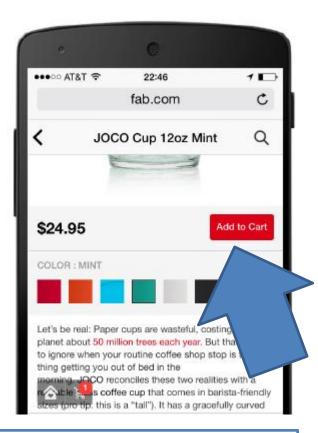


Bonus track! Tips

El carrito siempre presente

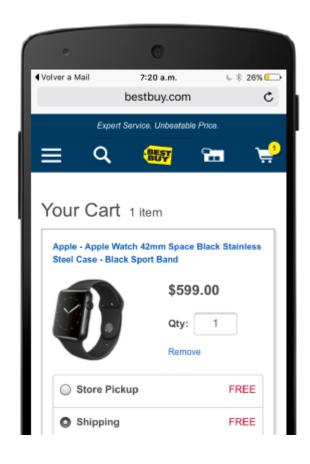


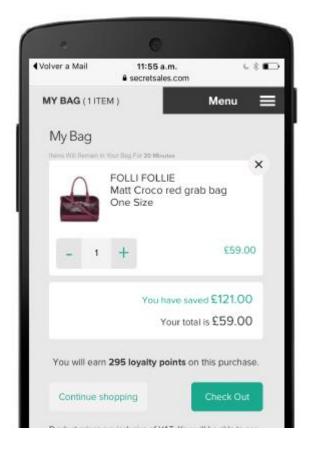




Y permitir seguir comprando ...

Evidenciar siempre, el usuario tiene el control

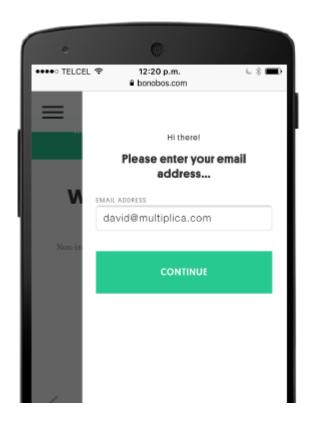


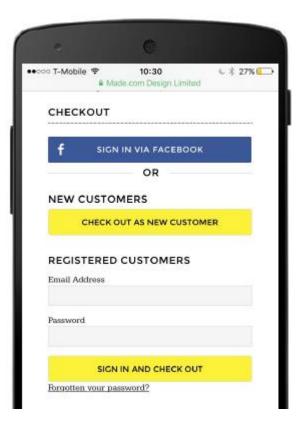


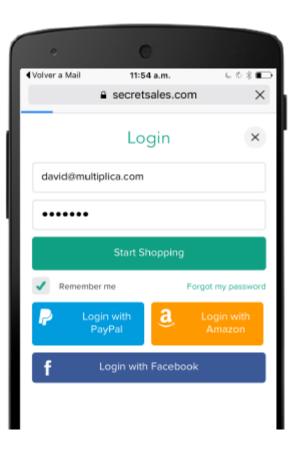
Que producto se está comprando

Control sobre los productos que se están comprando

Los datos





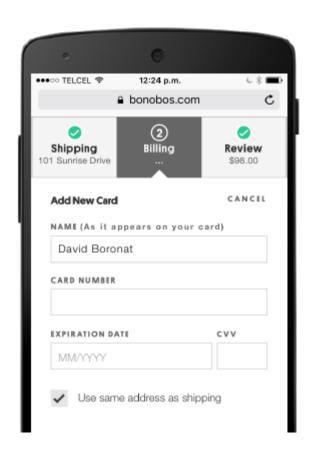


Solicita datos

Aprovecha conexiones

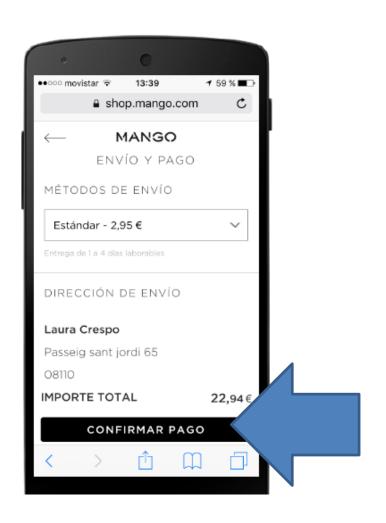
Aprovecha conexiones

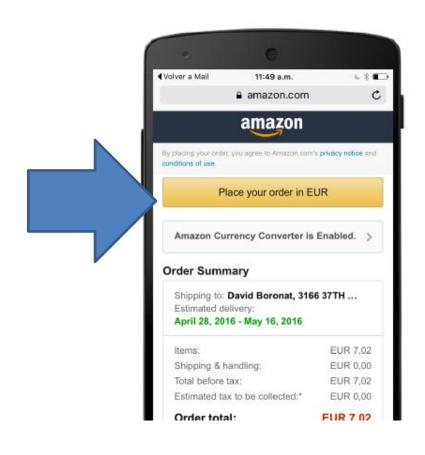
Deja claro donde se está y evita distracciones



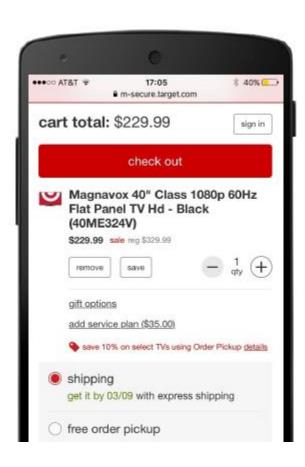


Call to Action





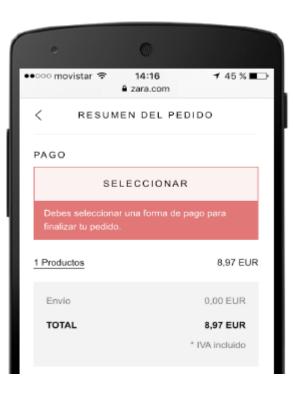
Call to Action fijo



Inmediatez





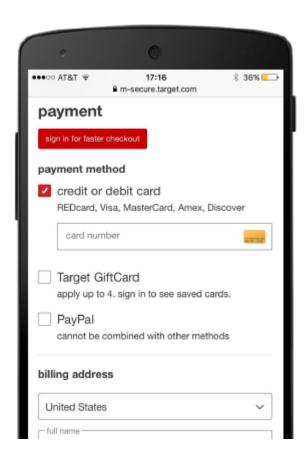


Comprueba datos

Graba los datos

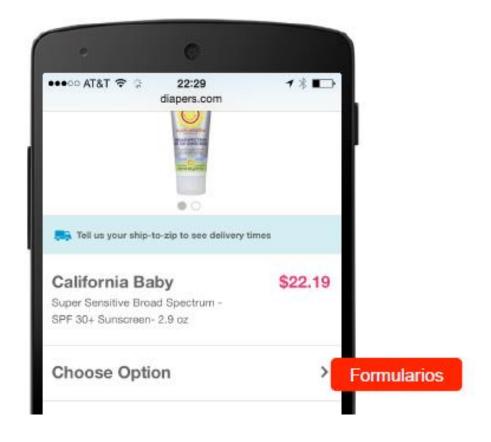
Mensajes claros

Formularios optimizados para al móvil

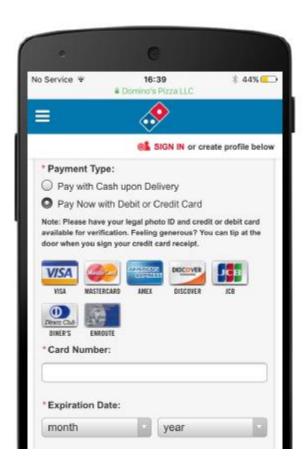


Aprovechar interface nativa si se puede

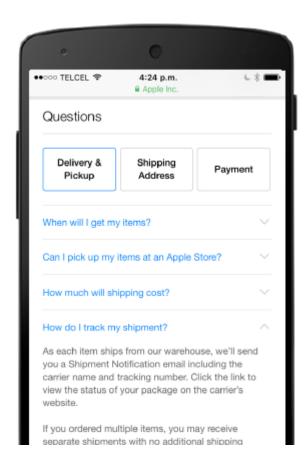


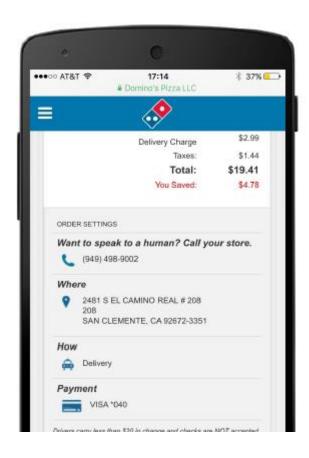


Ofrecer facilidades de pago



Ayuda permanente





Promueve la descarga







¿Preguntas?





Ecommerce Móvil

MBA. Miguel Salazar Kovaleff http://blog.attachmedia.com@attachmedia

