THE UX GARAGE 26.10.2017

LIKE @crisiscreativa

HEY! cris@crisiscreativa.com





¿CORTA, PEGA Y COLOREA?

Diseño de un proceso de captación de usuarios en 3 fases



Definir las fases del proceso



Ordenar las fases



Definir el aspecto visual

CONTEXTO

EL PROYECTO

LOOKIERO

Servicio

ONLINE

Con una experiencia global ON/OFF

Diseñar una parte pública y otra privada de gestión

Asesoría de

P. SHOPPER

Es una fórmula nueva y desconocida

Vendemos moda pero sobre todo asesoría

Dirigido a

MUJERES

30-50 años

Principalmente madres y profesionales sin tiempo

También gente inexperta

DISEÑO DEL SERVICIO

LOOKIERO

BRANDING

Diseño de la marca con un alto componente "moda"

OFFLINE

Diseño de packaging y soportes impresos: tarjetas de looks, instrucciones de devolución, carta de la estilista...

ONLINE

Diseño de toda la experiencia web: pública (landing page) y privada (gestión del servicio, feedback, devoluciones...)





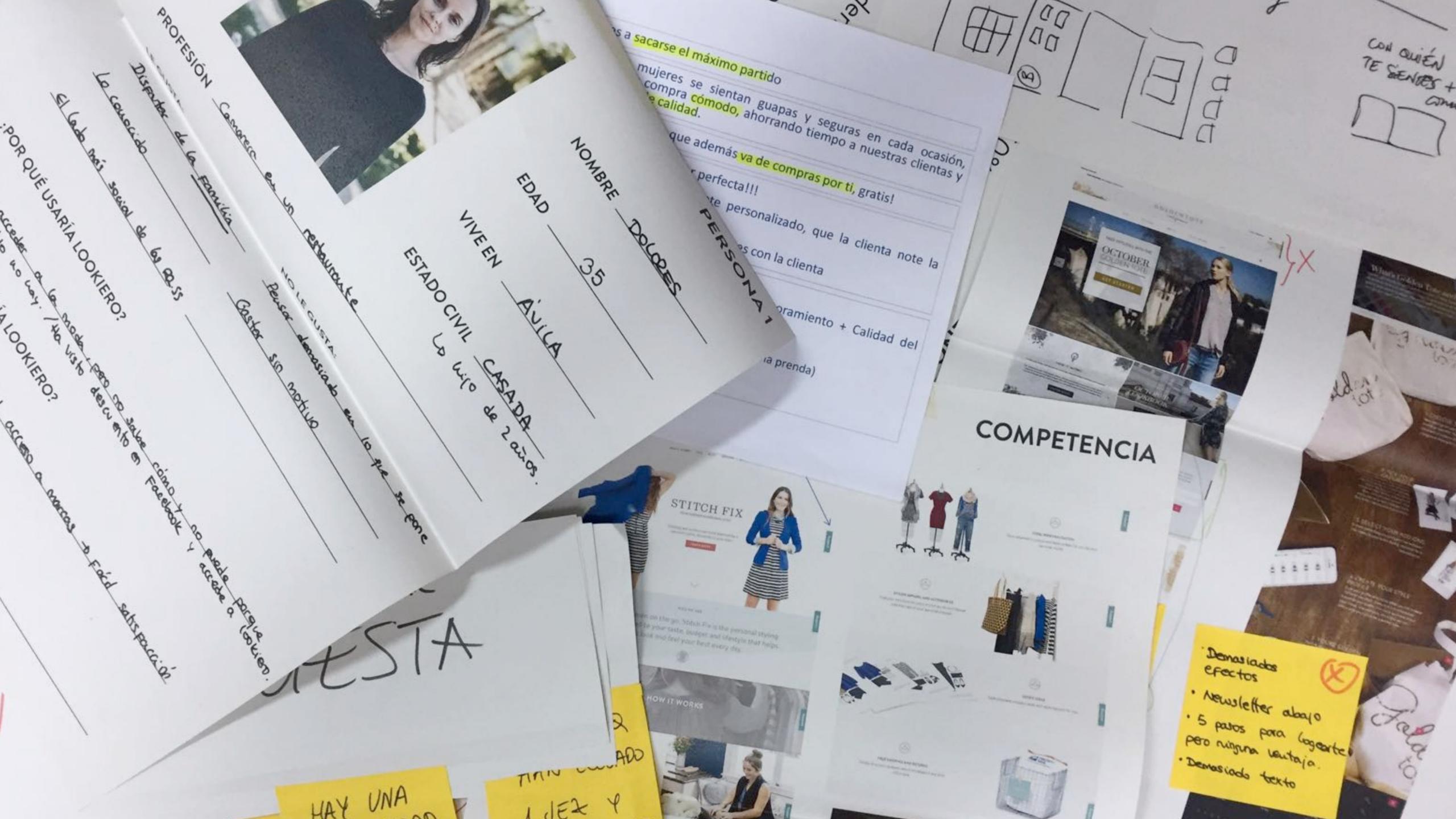


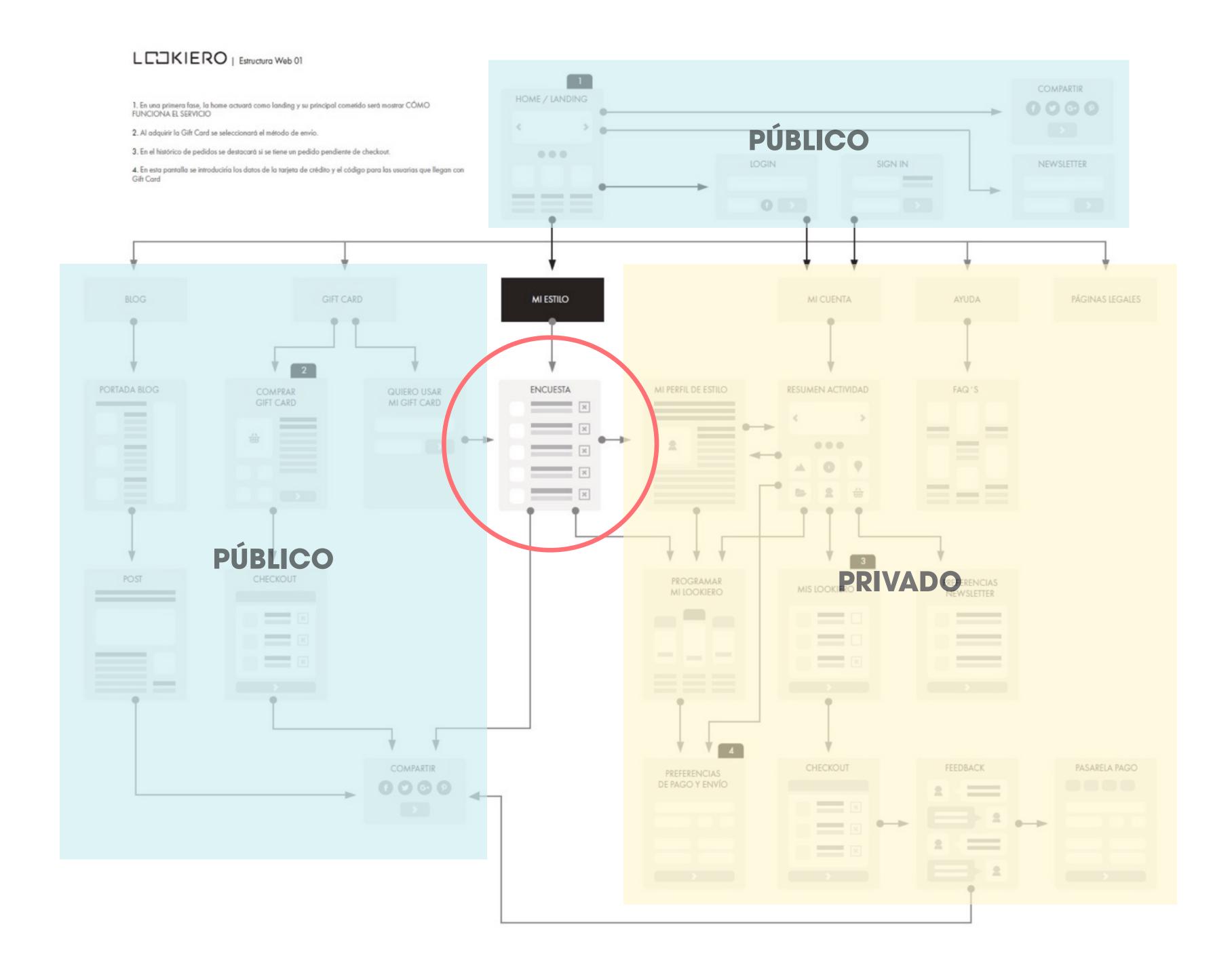


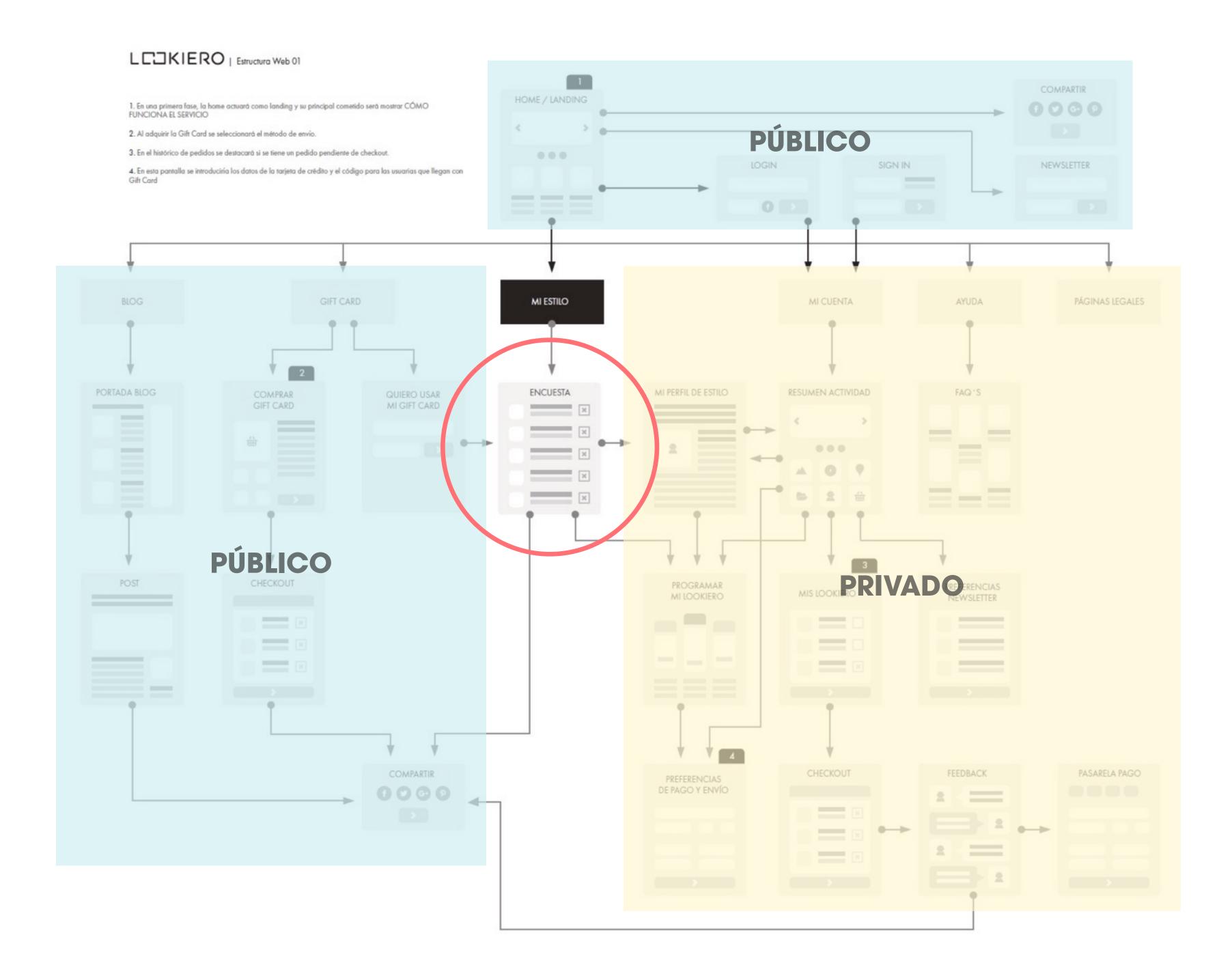
FUNCIONAMIENTO

LOOKIERO

- 1. La usuaria rellena una encuesta en la web para definir su perfil de estilo.
- 2. La personal shopper elige 5 prendas de marca boutique en función de sus respuestas.
- 3. Se envía una caja a la usuaria con 5 prendas, una nota personalizada y consejos para combinar cada prenda.
- 4. La usuaria se prueba la ropa en casa, elige las prendas se quiere quedar y devuelve el resto sin gastos de envío.
- 5. Se cobran 10€ por gastos de asesoramiento, pero se restan del precio de las prendas que la usuaria haya decidido comprar (-25% por quedarse todo).
- 6. Las usuarias pueden seguir un modelo de suscripción (ej. una caja al mes) o puede decidir cuando quiere recibir la siguiente caja.

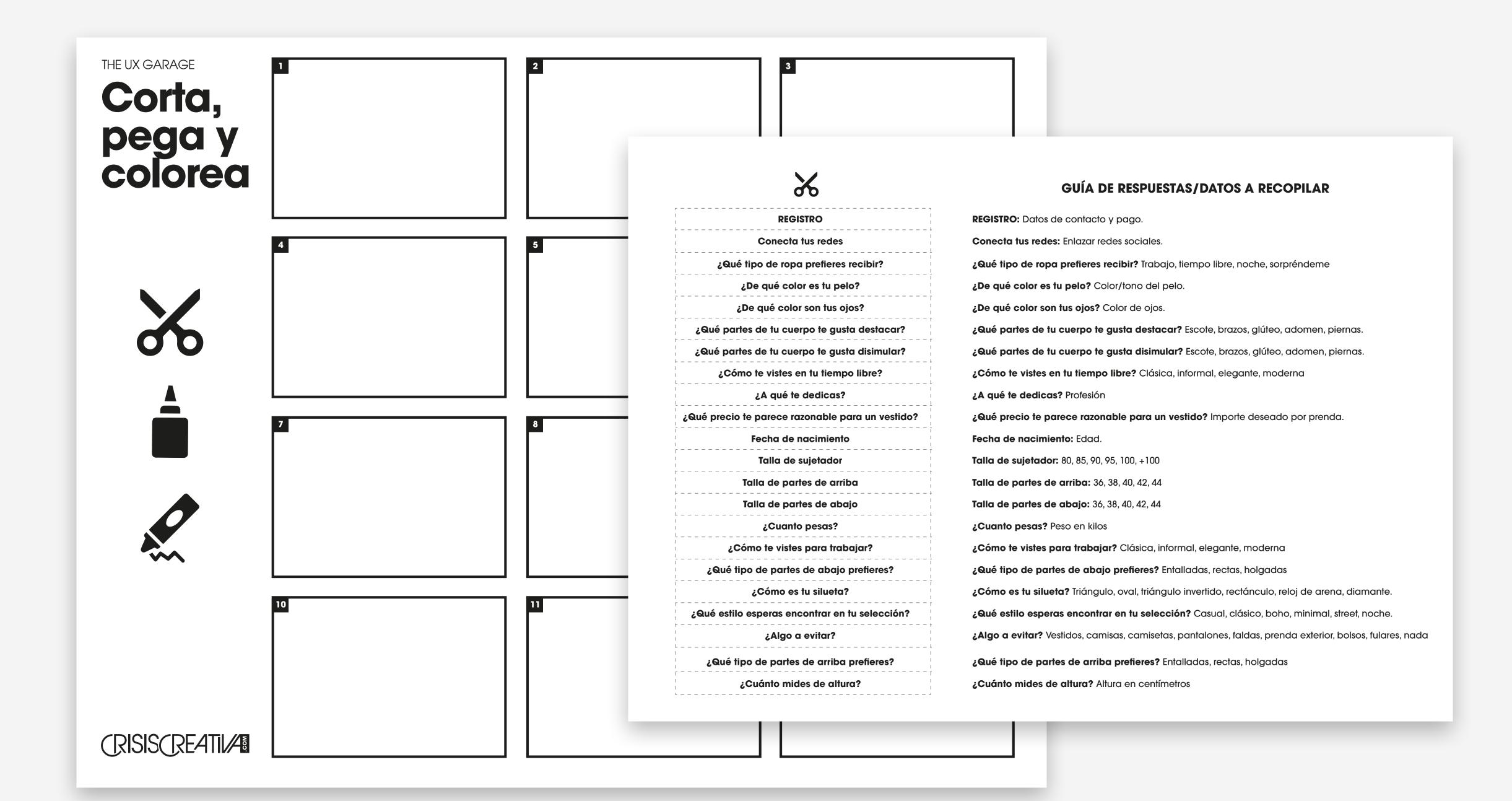






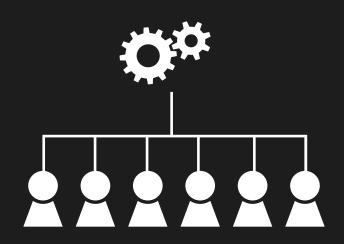
LA ENCUESTA





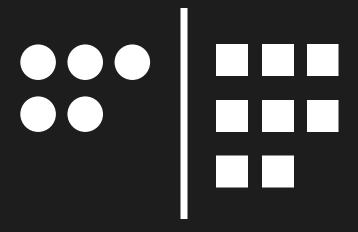
Agrupar los datos por fases/pasos

A TENER EN CUENTA:



SEMÁNTICA

Organizar la información de forma que tenga un sentido para las usuarias.



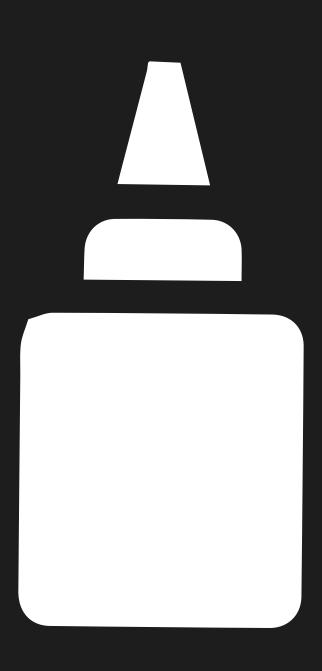
CLASIFICACIÓN

Distinguir entre información "fácil" y "difícil" nos permitirá identificar el grado de complejidad (riesgo de abandono) de las preguntas.



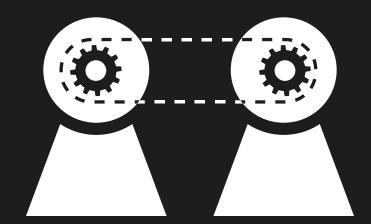
SIMPLICIDAD

El objetivo es que las usuarias perciban el proceso como algo simple: fácil y/o rápido.



Ordenar las fases del proceso

A TENER EN CUENTA:



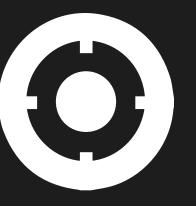
EMPATÍA

De cara al inicio del proceso ¿por dónde empezar? ¿por la información más relevante para nuestro cliente o la más interesante para nuestra usuaria?



EQUILIBRIO

Alternar las preguntas "difíciles" con las que aporte mayor satisfacción a las usuarias.



EL OBJETIVO

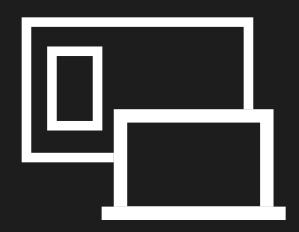
Llegar a la conversión ¿cuál es el momento más adecuado?





Diseño de layout

A TENER EN CUENTA:



USABILIDAD

Añadir valor a la experiencia en dispositivos móviles sin descuidar la experiencia desktop.



NIVEL DE USUARIA

Elegir el tipo de interacción teniendo en cuenta nuestro tipo de usuaria y su relación con la tecnología.



DIVERSIÓN

Por las características del servicio, introducir el factor diversión nos ayudará a implicar a las usuarias.



CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

LOOKIERO

٦

Entrar directamente a la encuesta desde la landing

2

Comenzar por las preguntas más visuales (looks)

3

Tope de 10 pasos

4

Realizar el registro al final

E

Dejar el pago para el último momento

6

Intercalar las preguntas más difíciles

7

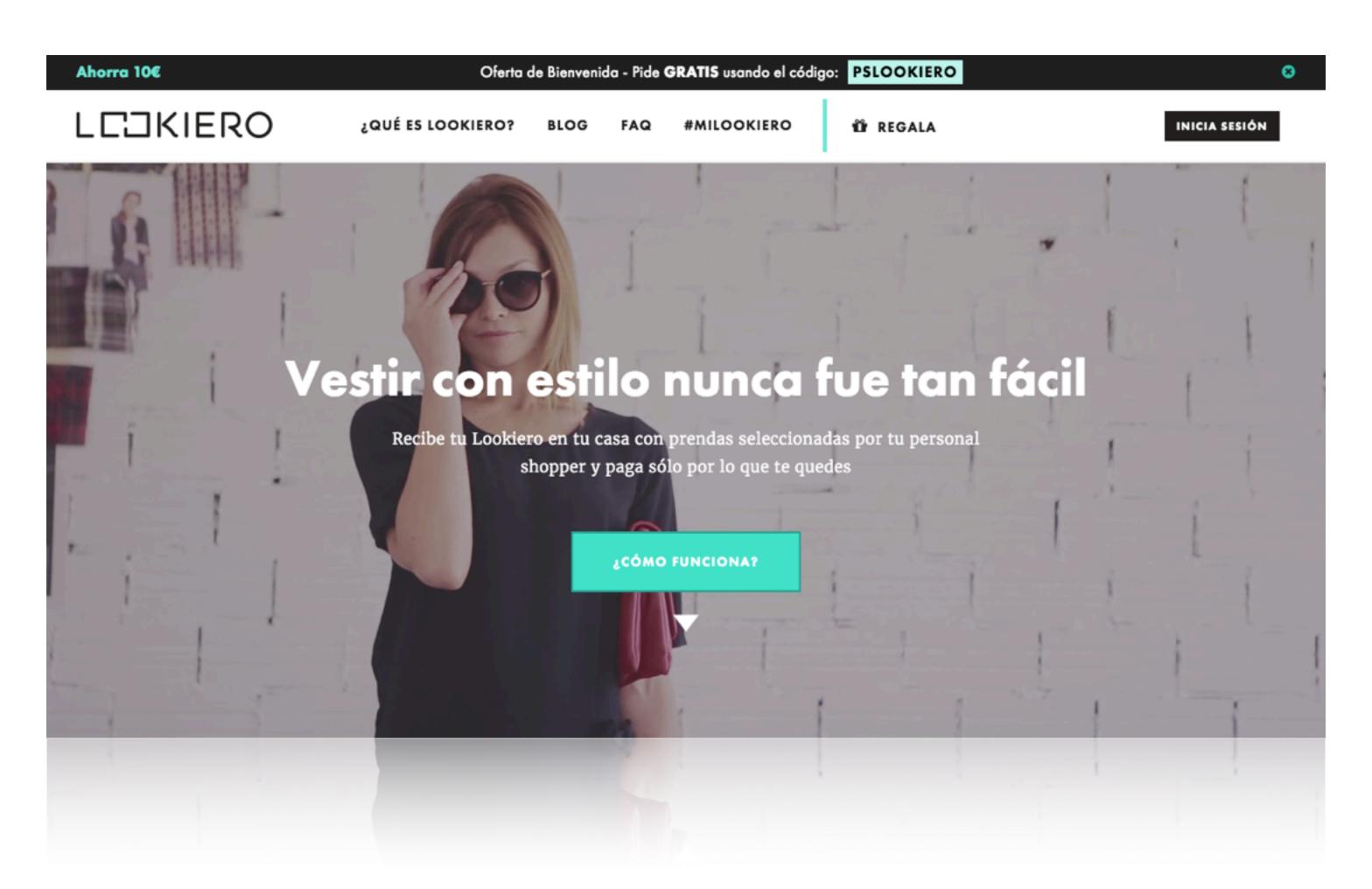
Siempre hay que probar con personas reales

8

Revisar el proceso e incluir mejoras periódicamente

NO HAY UNA ÚNICA SOLUCIÓN

(pero así funciona nuestro planteamiento a día de hoy)



www.lookiero.es

UNIBRO

BASES DEL DISEÑO DE INTERACCIÓN

DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE USUARIO

AUTORES

Gavin Allanwood, Peter Beare

EDITORIAL

Parramón Art & Design





ESKERRIK ASKO!

A vuestra disposición en: cris@crisiscreativa.com o en la web

