

УДК 004

СОЗДАНИЕ УНИВЕРСАЛЬНОГО МОДУЛЯ СБОРА ЗАЯВОК ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НА ПОСАДОЧНЫХ СТРАНИЦАХ

Селиванов В.Е., студент гр. ПИб-121, IV курс

Научный руководитель: Тайлакова А.А., старший преподаватель
Кузбасский государственный технический университет
имени Т.Ф. Горбачева
г. Кемерово

Введение

Главная задача посадочной страницы – создавать поток заявок для отдела продаж. Чем больше заявок – тем больше возможностей совершить продажу, а значит, принести деньги в бизнес. Задача маркетолога, ведущего посадочную страницу – разработка гипотез и подходов, их тестирование, с целью повышения конверсии и снижения процента отказов на посадочной странице. Представленное решение использует концепцию «ловца лидов» и направлено на повышение конверсии посадочной страницы.

«Ловец лидов» – всплывающее в определенный момент окно со специальным предложением/акцией/персональной скидкой, предназначенное для увеличения количества заявок.

Задача

Создать модуль, способный интегрироваться в любую посадочную страницу, с целью повышения процента конверсии в заявку.

Требования

1. Модуль должен иметь три режима отображения: текст, текст + изображение, окно с кнопками для связи в социальных сетях и мессенджерах.
2. Модуль должен иметь три типа инициализации: по таймеру (окно появляется спустя заданное количество времени), по достижению определенной высоты прокрутки (окно появляется, когда пользователь прокрутил страницу на определённое количество пикселей), при покидании страницы (окно появляется только спустя 15 секунд, с момента загрузки страницы и только при желании пользователя уйти со страницы).
3. Модуль должен иметь два режима работы: режим сбора заявок (на почту владельца посадочной страницы отправляются данные с заполненной формы и геолокационная информация о том, кто её оставил), режим подписки позволяет уведомить пользователя по почте, о начале действия подписки и, соответственно, отсылает данные с формы владельцу посадочной страницы.

4. Файловая структура должна позволять подключать данный модуль к любой посадочной странице.

Реализация

В качестве средств разработки были выбраны следующие языки: JavaScript, SASS/SCSS, php, html. Для создания дизайна был использован Adobe Photoshop CC 2015.

Дизайн

При разработке дизайна учитывались назначения элементов, их ролей, и что должно меняться, при возникновении соответствующих событий.

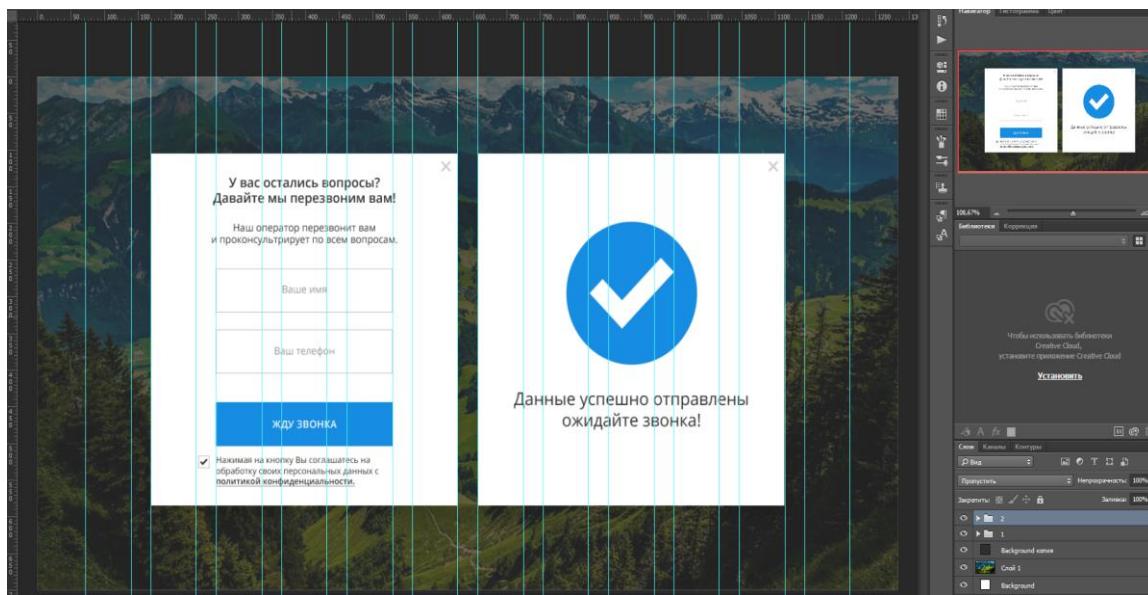


Рисунок 1 – дизайн "простого" вида «ловца лидов»

Работа скрипта

Выбор вида, типа инициализации и режима работы устроен в качестве изменения значения переменных в файле скрипта. К примеру, для изменения внешнего вида «ловца лидов» достаточно поменять значение переменной *modal_catcher* на *simple*, *picture* или *social*.

```
$(window).on("load", function() {  
    if($(window).width()>992) { // Скрипт работает если  
        ширина экрана больше 992px
```

```
        var modal_catcher = 'social';  
        var initialization = 'timer'; //timer, scroll, exit  
        ...
```

Листинг 1 – реализация настройки модуля при помощи изменения значений переменных в скрипте

```

$( '#load_catch-
er' ).load('catcher/'+'#' +modal_catcher)
//timer
if(initialization=='timer') {
var subj_initialization = 'по таймеру';
setTimeout(open_modal, timer_time);
setTimeout(open_show_modal, timer_time+100);
}
//scroll
else if(initialization=='scroll') {
var subj_initialization = 'по достижению определен-
ной высоты прокрутки';
var scrollPX_open = true
$(window).scroll(function () {
if($(window).scrollTop() > scrollPX &&
scrollPX_open==true) {
open_modal()
setTimeout(open_show_modal,100);
scrollPX_open = false
}
})
}
//exit
else if(initialization=='exit') {
var subj_initialization = 'при покидании страницы';
var mouse=true;
setTimeout(function(){mouse=false}, 15000);

$(document).mouseleave(function (e) {
e.preventDefault();
if(e.clientY < 0 && mouse==false && !$( 'body' ).has-
Class('modal-open')) {
mouse=true;
open_modal()
setTimeout(open_show_modal,100);
}
})
}
}

```

Листинг 2 – пример реализации трех типов инициализации модуля

Файловая структура

Файловая структура модуля позволяет использовать его на любой посадочной странице. Это папка, в которой содержатся все необходимые модулю файлы. Она может быть добавлена в корневой каталог посадочной страницы, затем, останется только подключить модуль в index-файле и настроить его.

```
<script src="catcher/js/catcher.js"></script>
Листинг 3 – строка подключения модуля
```

- 📁 images
- 📁 js
- ⭕ geo.php
- ⭕ index.php
- ⭕ sender.php
- 📁 style_catcher.css
- 📄 style_catcher.css.map
- 📄 style_catcher.scss
- ⭕ utm.php
- ⭕ utm_sel.php

Рисунок 2 – файловая структура модуля

Окончательный вид

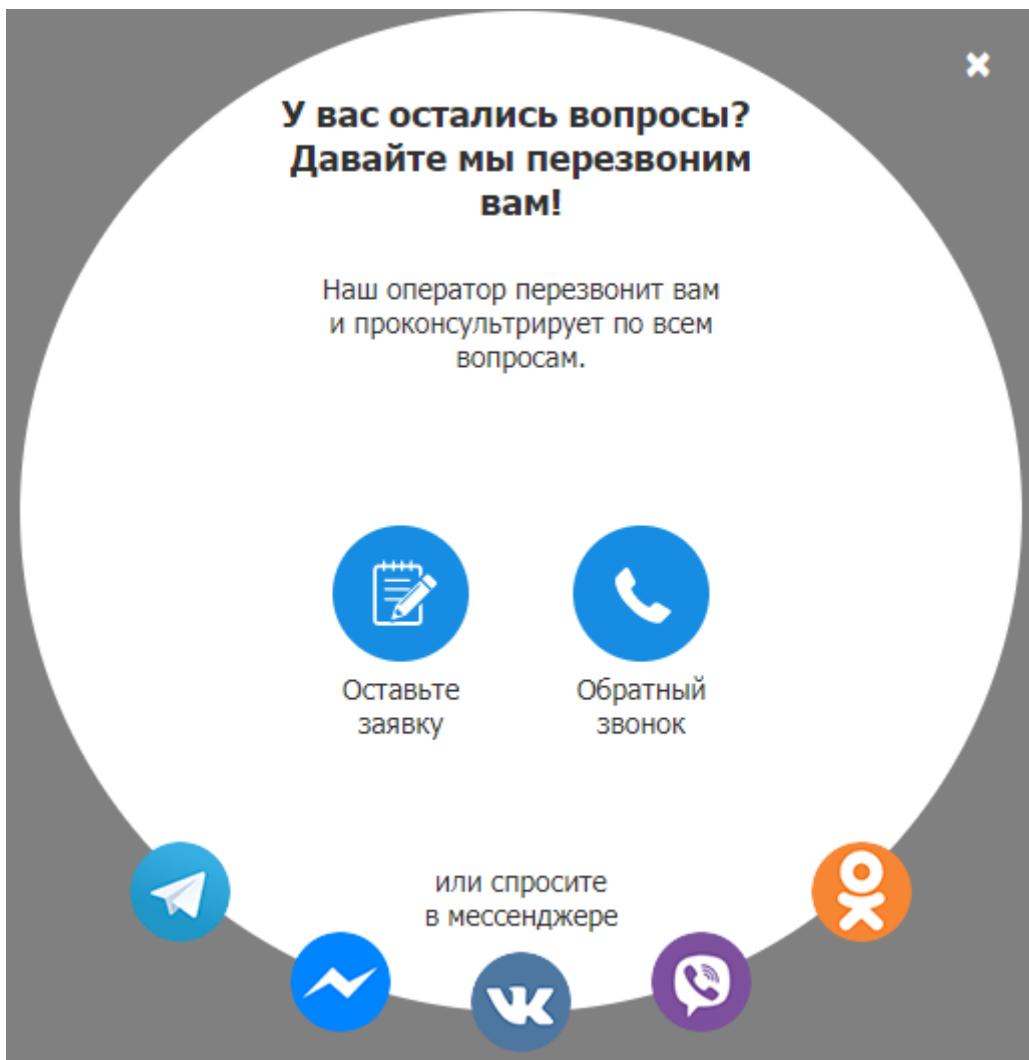


Рисунок 6 – окончательный вид шаблона social

Заключение

В итоге, задача и требования были выполнены. Модуль был опробован на реальной посадочной странице. Результаты конверсии приведены ниже.

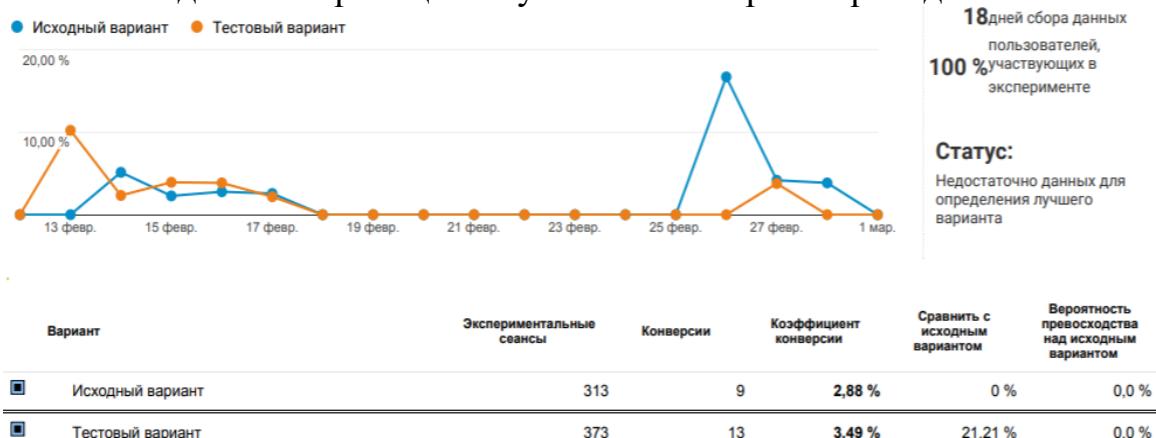


Рисунок 7 – результаты а/б-тестирования

Список литературы:

1. Основы SaaS / электронный ресурс / режим доступа: <https://sass-scss.ru/guide> (дата обращения 15.03.2018).
2. Основы JavaScript / электронный ресурс / режим доступа: <https://learn.javascript.ru> (дата обращения 15.03.2018).
3. 11 базовых принципов эффективного лендинга / электронный ресурс / режим доступа: <https://habrahabr.ru/company/astoundcommerce/blog/238957/> (дата обращения 15.03.2017).
4. Петроценков А., Новиков Е. Идеальный Landing Page. Создаем продающие веб-сайты, 2015