

Proyecto DIU Granaventura

Version 1.0.0 (04/03/2024)

1. Background

- **What is this project about?**

Este proyecto trata de evaluar los principios de usabilidad y experiencia del usuario de una página web de actividades de deporte y turismo:

<https://www.granaventour.com/>

- **What's the purpose of this research? What insights will this research generate?**

El objetivo es recopilar información sobre la página mencionada para tratar de determinar cuáles son las necesidades e intereses de los usuarios en cuanto a los deportes y actividades a realizar.

2. Objectives

Business Objective & KPIs

Objectives	KPIs
Incrementar la tasa de nuevos usuarios a los servicios de la empresa	Tráfico a la página web Veces que se comparte el enlace a la página web Usuarios que contratan los servicios
Maximizar los beneficios económicos con la llegada de nuevos usuarios	Número de reservas

Research Success Criteria

- **What qualitative and quantitative information about users will be collected?**

Cualitativa:

-El perfil de los distintos usuarios que acceden a la página web

Cuantitativa:

-Cantidad de veces que el usuario ha contratado los servicios.

-Tiempo que permanece el usuario en la página web.

- **What documents or artifacts need to be created?**

- Ficheros con la información de los usuarios
- Información sobre el tráfico de la página web
- Listado con las reservas que se han ido haciendo a través de la página
- Tickets o facturas por cada reserva

- **What decisions need to be made with the research insights?**

Según la información se cambiará la estructura de la página web de la empresa

3. Research Methods

Primary research

- Ethnography (observation)
- User interview
- Contextual inquiry
- Usability test
- Post-session survey

4. Research Scope & Focus Areas

Question themes

- ¿Ha podido encontrar lo que buscaba de forma rápida?
- ¿Ha tenido problemas para hacer una reserva?
- ¿Quién le ha referenciado la página web?

Design focus components

Hemos elegido estas como componentes donde centrarnos.

- Utility: Is the content or functionality useful to intended users?
- Learnability: How easy is it for users to accomplish basic tasks the first time they encounter the design?
- Efficiency: Once users have learned the design, how quickly can they perform tasks?
- Memorability: When users return to the design after a period of not using it, how easily can they reestablish proficiency?

5. (Personal) Experience in this field

5.1. Alejandro

- Mi experiencia con este tema se limita a las actividades que hago con mas gente (familia, amigos...), ya que a solas no me interesa hacerlas. Cuando es con mi familia, suelen ser actividades sencillas de senderismo, ya que organizar actividades mas complicadas suele ser un reto por si solo. Cuando es con amigos, y en general un número menos numeroso, si es cierto que pueden ser cosas como escalada o trekking.

5.2. Jesús

- En mi caso en pocas ocasiones he hecho actividades de este tipo, pero si recuerdo hace muchos años haber hecho piragüismo en un lago de la Sierra de Cazorla. Fue una actividad en la que ibamos 3 amigos en una sola piragüa y la verdad que merece mucho la pena, además de ser una actividad que ayuda a la resistencia y la coordinación. Y aparte de esta lo típico, hacer senderismo y algo de ciclismo.

6. Participant Recruiting

¿quiénes pueden ser usuarios de esta aplicación y este negocio (añade al menos 3 perfiles y explica)

- 1: Gente joven que quiera hacer deporte en su tiempo libre y quieran buscar una forma rápida de apuntarse a alguna actividad.
- 2: Familias que quieran hacer actividades sencillas al aire libre y quieran poder organizarlas para un número elevado de participantes.
- 3: Profesionales a los que les guste las aventuras y busquen retos al igual que otra gente también interesada en este tipo de actividades.

Basado en <https://uxdesign.cc/user-research-plan-template-d7e263ebee79>
<https://taylornguyen.ca/ux-research-templates>