

User Research Plan Template

Granada aventura

Version 1 (3 de Marzo)

1. Background

- What is this project about?
Es una página que ofrece todo tipo de actividades en la naturaleza en Granada.
- What's the purpose of this research? What insights will this research generate?
Encontrar cómo de cercano al usuario es, cómo de factible es para el usuario utilizar la aplicación.
Se generarán los problemas que tiene la página para cada tipo de usuario además de las facilidades que ofrece.

2. Objectives

Business Objective & KPIs

Objectives	KPIs
Reducir el impacto del COVID-19 en el turismo en Granada.	Número de reservas Cantidad de turistas en Granada Número de clientes de fuera de Granada
Actividades 100% seguras	Número de accidentes Número de partes del seguro Antigüedad del equipamiento de seguridad

Research Success Criteria

- What qualitative and quantitative information about users will be collected?
Su procedencia, su nombre, apellido, email, número de teléfono, número de personas.
- What documents or artifacts need to be created?
User research plan, desk research, usuarios ficticios, experiencias de usuario (journey map) y la usability review.
- What decisions need to be made with the research insights?
Si la página necesita algún cambio, enfocar de otra manera la interfaz y la información de la página.

3. Research Methods

Vamos a crear unas experiencias de usuario ficticias para dos usuarios ficticios de la aplicación para pensar como un usuario usaría la aplicación y detectar problemas.

Primary research

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

4. Research Scope & Focus Areas

Question themes

1 high-level topics of questions

- Cuánto duran las actividades, para saber si son demasiado largas para el usuario estándar.
- Precio medio de las actividades.
- Localización de las actividades.

Design focus components

Choose main focus areas and delete the rest.

- 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?
- Memorability: When users return to the design after a period of not using it, how easily can they reestablish proficiency?
- Errors: How many errors do users make, how severe are these errors, and how easily can they recover from the errors?
- Satisfaction: How pleasant is it to use the design?

5. (Personal) Experience in this field

¿Cual es tu experiencia con este tipo de aplicaciones y productos?

5.1. As a stakeholder

(I was part of one experience as....)

- Una vez fui a río verde como cliente de una actividad de barranquismo.

5.2. As a designer

- Nada.

5.3. As a observer

(I saw one day...)

- He visto a gente haciendo escalada alguna vez

5.4. User says

(someone tell me...)

- Nada.

6. Participant Recruiting

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

- Gente joven
- Gente deportista
- Gente aventurera

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