

User Research Plan Template

Project Name

Version xx (Date)

1. Background

- What is this project about?
Este proyecto trata sobre el espacio escénico teatral.
- What's the purpose of this research? What insights will this research generate?
Conocer cómo los usuarios organizan esta iniciativa para mejorar y atraer más su atención.

2. Objectives

Business Objective & KPIs

Objectives	KPIs
Aumentar el número de usuarios	-Número total de usuarios inscritos. -Tasa de retención de los usuarios.
Mejorar la calidad de la enseñanza	-Evaluaciones de los usuarios sobre la calidad de la enseñanza. -Tasa de graduación de los usuarios.
Aumentar reconocimiento	-Tasa de crecimiento en el número de seguidores en plataformas de redes sociales. -Número de menciones positivas en medios de comunicación

Research Success Criteria

- What qualitative and quantitative information about users will be collected?
 - Información Cualitativa: Se recopilará información a través de entrevistas en profundidad con usuarios. Preguntas abiertas permitirán explorar sus motivaciones, preferencias y experiencias en la organización de salidas al teatro.
 - Información Cuantitativa: Se pueden utilizar encuestas estructuradas para recopilar información sobre frecuencia de asistencia, preferencias de género teatral y otros aspectos cuantificables.

- What documents or artifacts need to be created?
 - Crear mapas de la experiencia del usuario ayudará a visualizar los pasos que los usuarios siguen desde la decisión de ir al teatro.
 - Desarrollar perfiles de usuario basados en la información recopilada ayudará a comprender las necesidades y deseos de diferentes tipos de usuarios.
 - Diseñar cuestionarios para recopilar datos sobre patrones de comportamiento y preferencias.
- What decisions need to be made with the research insights?
 - Estratégicas: utilizar las percepciones de los usuarios para informar estrategias de marketing y programación teatral. Esto podría incluir la selección de obras, horarios de funciones, y campañas promocionales que se alineen con las preferencias del público objetivo.
 - Web: las decisiones podrían incluir mejoras en sitios web, aplicaciones móviles o presencia en redes sociales para proporcionar información más accesible y atractiva.

3. Research Methods

Note: Include one to two sentences explain what the method is and its purpose if your stakeholders aren't familiar with user research.

Primary research

- Ethnography (observation)

Observar a los usuarios con el propósito de obtener de manera detallada cómo interactúan con su entorno y cómo toman decisiones.
- User interview

Conversación en profundidad con el usuario para comprender sus motivaciones, necesidades y desafíos al planificar y asistir a funciones teatrales.
- Contextual inquiry

Observar y entrevistar a los usuarios mientras realizan actividades relacionadas para comprender cómo interactúan con los sistemas y herramientas disponibles.
- Usability test

Los usuarios realizan tareas relacionadas con el propósito de identificar puntos problemáticos y áreas de mejora en su experiencia.

- Post-session survey

Al completar una actividad relacionada, se puede realizar una encuesta para recopilar retroalimentación inmediata sobre la experiencia.

4. Research Scope & Focus Areas

Question themes

1 high-level topics of questions

Motivaciones e Intereses:

1-¿Qué te motivó a considerar la idea de asistir a una escuela de teatro?

2-¿Cuáles son tus metas o aspiraciones relacionadas con el teatro y cómo crees que una escuela de teatro puede ayudarte a alcanzarlas?

Proceso de Selección y Evaluación:

2-¿Cómo investigaste y seleccionaste la escuela de teatro a la que quieres asistir?

3-¿Qué criterios consideraste al evaluar diferentes opciones de escuelas de teatro?

Planificación y Preparación:

5-¿Qué pasos estás tomando o planeas tomar para prepararte antes de comenzar tus estudios en la escuela de teatro?

Expectativas y Experiencia Anterior:

6- ¿Tienes experiencia previa en teatro o en actividades relacionadas?

Feedback y Mejoras:

7- ¿Qué sugerencias tendrías para mejorar el proceso de selección y admisión a la escuela de teatro?

Design focus components

Choose main focus areas and delete the rest.

- Utility: Is the content or functionality useful to intended users?
La utilidad es fundamental para asegurar que los recursos y actividades ofrecidos por la escuela de teatro sean verdaderamente beneficiosos y relevantes para los estudiantes. Si los recursos y actividades no son útiles, es probable que los estudiantes se desmotiven y pierdan interés en participar en la escuela.

- **Learnability:** How easy is it for users to accomplish basic tasks the first time they encounter the design?
La facilidad con la que los estudiantes pueden familiarizarse con los procedimientos y los recursos de la escuela de teatro es esencial para garantizar una experiencia fluida y sin complicaciones. Una alta facilidad puede reducir la frustración de los estudiantes, aumentar la eficiencia en el proceso de aprendizaje y mejorar la percepción general de la escuela.
- **Satisfaction:** How pleasant is it to use the design?
La satisfacción de los estudiantes con la experiencia general de estudiar en la escuela de teatro es crucial para mantener su motivación. Una alta satisfacción puede llevar a una mayor retención de estudiantes, una participación más activa en las actividades de la escuela y una reputación positiva que atraiga a nuevos estudiantes.

5. (Personal) Experience in this field

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

No tengo ninguna experiencia actuando pero sí que he visto algunas obras teatrales a lo largo de mi vida y he buscado algo de información de distintas escuelas para la realización de esta página.

5.1. As a stakeholder

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

- Ninguna.

5.2. As a designer

- Ninguna.

5.3. As a observer

(I saw one day...)

- Ninguna.

5.4. User says

(someone tell me...)

- Ninguna.

6. Participant Recruiting

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

- Amantes de las Artes y la Cultura.
- Personas jóvenes en búsqueda de experiencias sociales.
- Personas mayores en búsqueda de tradición o estilo clásico.

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