User Research Plan Template

**Project Name**

**Version xx (Date)**

# Background

* What is this project about? --> Se trata de la observación de diferentes páginas web para realizar el estudio de su usabilidad, basado en la experiencia propia y observación de campo.
* What’s the purpose of this research? What insights will this research generate? --> Mejorar una pagina web de una academia de artes escénicas, “La estupenda”, no solo en lo estético sino también en lo funcional y lo accesible, lo que favorece una experiencia de usuario más favorable.

# Objectives

| **Objectives** | **KPIs** |
| --- | --- |
| E.g. Increase operational efficiency/ employee productivity | Time on task  Error rate  Adoption rate of new tool |
| Ampliar el rango de personas que pueden disfrutar de los servicios ofrecidos. | Actividades adaptadas.  Actividades para todas las edades.  Marketing enfocado/especializado al usuario por redes sociales (fragmentos). |
| Facilitar el acceso a las diferentes actividades via web. | Diseño gráfico  Accesibilidad.  Uso rapido y sencillo (con pocos clicks) |

**Research Success Criteria**

* What qualitative and quantitative information about users will be collected?  --> Información cualitativa: sus intereses y objetivos, sus miedos o preocupaciones. Información cuantitativa: nivel de habilidades informáticas, conocimiento sobre el tema, sus niveles de motivación en distintos ambitos, etc.
* What documents or artifacts need to be created?  --> Plantillas con información sobre los usuarios y su “user journey map”.
* What decisions need to be made with the research insights? --> Elegir o mejorar el diseño, y revisar y modificar las especificaciones e información expuesta en la web.

# 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**

* Etnografía → Hemos observado el comportamiento y los problemas de usuarios al usar el producto.
* Entrevistas con usuarios → Entrevistas centradas en cada uno de los usuarios tras su uso de la web.
* Investigación contextual → Indagar más sobre la situación personal de cada usuario y deducir sus respuestas a partir de esta.
* Pruebas de usabilidad → Observar a los usuarios mientras realizan tareas específicas en el sitio web, para así mejorar la facilidad de uso del diseño.
* Encuesta post-sesión → Encuesta realizada después de que los usuarios hayan completado una sesión de interacción con el sitio web.

# 4. Research Scope & Focus Areas

**Question themes**

* Intereses y objetivos de los usuarios.
* Experiencias previas con otros sitios webs, en caso de haber tenido experiencias anteriores.

**Design focus components**

Choose main focus areas and delete the rest.

* Utilidad: ¿Es el contenido o la funcionalidad útil para los usuarios previstos?
* Aprendizaje: ¿Qué tan fácil es para los usuarios realizar tareas básicas la primera vez que encuentran el diseño?
* Satisfacción: ¿Qué tan agradable es usar el diseño?
* Persuasión: ¿Se respaldan y motivan las acciones deseadas? el diseño?
* Eficiencia: Una vez que los usuarios han aprendido el diseño, ¿qué tan rápido pueden realizar tareas?

# (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….)

* Fui parte de un proyecto de teatro en el que se interpretaban obras teatrales conocidas como “Alicia en el país de las maravillas”, “Romeo y Julieta” y muchas más, en el que participé como integrante. En este caso, observé que los espectadores vieron las obras porque el mismo colegio las organizó como actividad lúdica y didáctica, entretenida para todas las edades.

# 5.2. As a designer

* Estuve diseñando la parte visual de una web y lo que la mayoría de los clientes buscaba era una interfaz gráfica simple, pero innovadora y que destaque. La usabilidad es muy importante, pero lo que es crucial es la primera impresión, los primeros 3 segundos en los que una persona entra en una web son cruciales, estos 3 segundos deciden si se quedan o no.

# 5.3. As a observer

(I saw one day… )

* Soy director de una escuela de teatro, y en mi tiempo libre a veces investigo sobre otras escuelas y sus sitios webs para poder sacar información de la competencia. En lo que más me fijo es en cómo está organizada la información, la visibilidad de esta y la facilidad con la que se puede acceder a esta.
* Un día fui a una obra de teatro en la que se interpretaba “Pinocho”. Esa experiencia surgió de un folleto informativo en el que aparecían elementos relevantes (como la hora y el sitio) pero la reserva se debía hacer online, cosa que también se especificaba. La página web era atractiva y sencilla, lo que facilitó mucho la experiencia de reserva e incitó a una posible segunda vez.

# 5.4. User says

(someone tell me… )

* Un amigo me dijo que estuvo en una escuela de artes dramáticas y se enteró por un profesor de la escuela que le había oído hablar sobre lo que quería hacer en un futuro. Éste le recomendó la web de dicha escuela, y gracias a su diseño intuitivo y sus precios razonables pudo encontrar un hueco en una clase con profesionales, donde se sigue formando.

**6. Participant Recruiting**

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

* 1 gra
* 2
* 3

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

<https://taylornguyen.ca/ux-research-templates>