

# User Research Plan Template

## Project Name

Version 1.0 (05/03/2024)

### 1. Background

Este proyecto consiste en el análisis de un portal web de una compañía de teatro escénico de Granada. Nuestro equipo, tras una observación superficial de dicha página ha considerado que sería beneficioso para la compañía realizar un análisis que pueda concluir los aspectos que puedan ser potencialmente mejorables. Con esta idea en la cabeza, pretendemos realizar una investigación a través de los usuarios de la página que nos permita llegar a dichas conclusiones.

### 2. Objectives

#### Business Objective & KPIs

Objectives	KPIs
Incremento de los ingresos.	Aumentar la usabilidad.
Aumento de la clientela.	Mejorar la accesibilidad.
Fidelización del cliente.	Experiencia de usuario agradable.

#### Research Success Criteria

Qualitativas:

- Entrevistas a usuarios potenciales y actuales de la página web.
- Etnografía.

Cuantitativas:

- Encuestas de usabilidad.

Con la información obtenida de este análisis, deberemos tomar decisiones de mejora para conseguir los objetivos planteados al inicio del documento. Estas decisiones deben favorecer la buena experiencia del usuario con la finalidad de provocar en él una opinión positiva de la web.

### 3. Research Methods

Los principales enfoques para llevar a cabo investigaciones incluyen:

- **Etnografía:** este método cualitativo se enfoca en estudiar a las personas en sus ambientes naturales para comprender sus acciones, costumbres culturales y vivencias cotidianas.
- **Entrevistas con usuarios:** técnica cualitativa basada en diálogos estructurados con los usuarios para obtener una profunda comprensión de sus necesidades, experiencias y puntos de vista.
- **Exploración contextual:** método de investigación que implica observar e interactuar con los usuarios en su entorno natural para entender cómo se relacionan con un producto en su día a día.
- **Tests de usabilidad:** consisten en una evaluación práctica donde usuarios reales manejan un producto para detectar dificultades de usabilidad y aspectos susceptibles de mejora, evaluando su eficacia al realizar tareas concretas.
- **Encuestas Post-Sesión:** cuestionarios aplicados justo después de una sesión de prueba, destinados a recabar las impresiones, opiniones y retroalimentación directa de los usuarios.

## 4. Research Scope & Focus Areas

### Question themes

- ¿Qué te motiva a empezar estos cursos?
- ¿Qué pretendes aprender con los cursos de teatro?
- ¿Qué tipos de cursos crees que vas a encontrar en la página?
- ¿Cuál es la experiencia de uso de esta página? ¿Es intuitiva y contiene toda la información necesaria?

### Design focus components

Las principales áreas del diseño donde queremos centrarnos son:

- **Utilidad:** si el contenido o la funcionalidad es útil para los usuarios previstos.
- **Aprendizaje:** cómo de abrupta es la curva de aprendizaje, es decir, cómo de fácil es para los usuarios realizar tareas básicas la primera vez que se encuentran con la página.
- **Satisfacción:** cómo de agradable es usar el diseño.

- **Persuasión:** impulsar a los usuarios a realizar acciones que el diseñador desea (en este caso, apuntarse a los cursos o comprar a través de la página).

## 5. (Personal) Experience in this field

### 5.1. As a stakeholder

Como *stakeholders*, hemos estado involucrados en la definición de requisitos de usuario. Mediante reuniones y debates regulares hemos podido aportar nuestra visión del producto que queremos llevar al mercado y conseguir que se llevara a cabo cumpliendo estos intereses.

### 5.2. As a designer

Como diseñadores, hemos realizado proyectos centrados en la usabilidad y accesibilidad, destinados a unos usuarios con un perfil específico. Hemos tenido la oportunidad de hablar con usuarios de capacidades reducidas que nos han recordado la importancia de un buen diseño para que el producto sea usable. En base a este feedback que recibimos durante el desarrollo del proyecto, pudimos aprender grandes nociones sobre la accesibilidad y usabilidad del diseño de las interfaces de usuario.

### 5.3. As an observer

Como observadores, hemos asistido a clases y seminarios donde se impartían conocimientos sobre las personas y escenarios. Con ello pudimos aprender a identificar diversos tipos de personas y las posibles situaciones que se podían encontrar al usar el producto. Tener en cuenta esto es necesario para diseñar poniendo en el centro a los usuarios finales, como personas que no siempre tienen una buena relación con la tecnología.

### 5.4. User says

Como consumidores diarios de productos software, estamos constantemente analizando su funcionamiento. Esto nos permite saber cómo hacer que nuestros proyectos sean intuitivos y usables. Además, debatimos sobre cuáles son los aspectos de diseño que más nos gustan y cuáles son los más prácticos a la hora de diseñar una interfaz de usuario.

## 6. Participant Recruiting

- **1.- Niños/as como actividad extraescolar:** La Estupenda realiza cursos de teatro infantil dirigidos a niños/as que quieran aprender teatro o hacer nuevos amigos enriqueciéndose de nuevas actividades.
- **2.- Personas que quieran mejorar su improvisación:** la improvisación es una cualidad muy útil en el día a día que requiere de agilidad mental y es algo que se puede practicar. En la estupenda ofrecen cursos que te permiten aprender y mejorar esta cualidad.
- **3.- Personas amantes del mundo del teatro:** La Estupenda ofrece cursos de interpretación teatral donde las personas amantes del teatro podrán aprender a interpretar sus obras favoritas.
- **4.- Personas que quieran aprender a cantar:** La Estupenda ofrece cursos de iniciación al canto y técnica vocal que permitirá a todo aquel que quiera aprender a cantar a mejorar su técnica y aprender.

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