

User Research Plan Template

Changuitos Saltarines P1

07/03/2024

1. Background

- What is this project about?
El impacto de la pandemia en el sector turístico
- What's the purpose of this research? What insights will this research generate?
Iniciativas turísticas relacionadas con el ocio que pueden favorecer las expectativas (experiencia de usuario) de viajeros que visitan la ciudad

2. Objectives

Business Objective & KPIs

Objectives	KPIs
Mejorar la navegación para encontrar los distintos cursos de manera más intuitiva.	Cuántas personas entran en la página y cuántas terminan en un curso específico. Menú de navegación intuitivo y conciso.
Mejorar la sección de improvisación para que sea más atractiva y se apunten más usuarios.	Cuántas personas ingresan y cuántas terminan el curso. Encuestas sobre la satisfacción del curso impartido
Mejorar los cursos para niños.	Adaptar el horario del curso para que encaje con la escuela. Precio competitivo para atraer a los padres. Más talleres interesantes.

Research Success Criteria

- What qualitative and quantitative information about users will be collected?
Los métodos cualitativos serán entrevistas y estudio etnográfico.
Los métodos cuantitativos serán encuestas.
- What documents or artifacts need to be created?
Documento para el análisis etnográfico.
Encuesta de satisfacción.
- What decisions need to be made with the research insights?

Planteamiento de reconstrucción de la página web para que encaje mejor con las investigaciones realizadas.

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): Observación sobre las acciones que toman los usuarios.
- User interview: Entrevista personal para recopilar información.
- Contextual inquiry
- Usability test
- Post-session survey: Encuesta para la satisfacción y opciones de mejora.

4. Research Scope & Focus Areas

Question themes

1 high-level topics of questions

-

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?
- 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?
- 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?
- Persuasiveness: Are desired actions supported and motivated?

5. (Personal) Experience in this field

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

He intentado buscar páginas sobre este tipo de actividad para realizar algo distinto a lo que estoy acostumbrado y poder desarrollar una habilidad nueva y crecer personalmente, pero la mayoría de webs tienen cursos muy restrictivos y en mi caso busco una actividad más extraescolar mientras estudio.

5.1. As a stakeholder

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

-

5.2. As a designer

-

5.3. As a observer

(I saw one day...)

-

5.4. User says

(someone tell me...)

-

6. Participant Recruiting

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

- 1. Niños de entre 6 y 10 años cuyos padres los apuntan a éste tipo de actividades para que se entretengan por la tarde, se relacionen con niños y desarrollen habilidades sociales y comunicativas.
- 2. Personas jóvenes adultas que quieren encontrar experiencias nuevas y conocer a gente con la que de otra manera no hubieran interactuado.
- 3. Personas mayores que nunca han realizado este tipo de actividad pero todavía quieren experimentar cosas nuevas con esa edad.

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