

# 1. User Research Plan:

El proyecto se centra en una web que vende piezas arqueológicas realizadas en arcilla, y también dispone de cursos para enseñar a la gente a poder hacer las suyas propias. El objetivo de la investigación comprender el cómo mejorar el diseño y desarrollo de la web para llevar la artesanía a más público.

Los objetivos del negocio y KPIs requieren la comprensión de los usuarios, ofrecer un uso fácil e intuitivo de la web, aumentar el interés de nuevos usuarios por el mundo de la arqueología y la artesanía mejorando la diversidad, accesibilidad y calidad de los cursos, a la vez que ofrecer a los clientes un buen servicio en las ventas de los productos que ofrece la web.

La intención sería la recaudación de información útiles, a través de pruebas de usabilidad, datos de uso, valoraciones proporcionadas por los mismos usuarios y encuestas. Los datos que se obtengan a través de estas investigaciones serán de ayuda para guiar el desarrollo y evolución de la web en la dirección adecuada, optimizando la experiencia de los usuarios.

Como conclusión, este User Research nos ayuda a entender en profundidad la necesidades y comportamientos de los usuarios relacionados con la artesanía y la cerámica, ofreciéndonos insights de gran importancia para mejorar el diseño, desarrollo y las estrategias de marketing de la web, con la intención de compartir la pasión por el arte, la artesanía y la arqueología al mayor número de usuarios de forma satisfactoria para los mismos.

\*Es una extensión del briefing que se presenta en el pdf.

# 2. Competitor Analysis:

Para hacer el análisis competitivo la hemos comparado con otras dos páginas web que disponen de servicios similares, a por donde pretendemos llevar la página que hemos elegido.

- **Udemy:** Esta fue en la primera en la que nos fijamos, ya que disponía de conocimiento previo de esta, la cuál es una página de cursos muy bien desarrollada, así que, aunque no es un competidor directo si que nos hace competencia en el ámbito de los cursos y tiene un mucho mejor desarrollo que nuestra página.
- **Edu Cerámica:** Esta página es por donde queremos enfocar la nuestra la cuál se centra en cursos de cerámica y dispone de un mejor desarrollo y de una gran variedad de cursos en línea relacionados con la temática.

En conclusión, este análisis competitivo sirve para saber que dispone la competencia a diferencia de nosotros y por tanto como enfocar nuestro desarrollo para poder ofrecer la mejor experiencia posible.

## 3. Personas:

Hemos creado estas dos personas, las cuales disponen de características completamente diferentes en la mayoría de los ámbitos lo que nos permite abordar un amplio espectro de tipos de usuario:

- **Lucas Navarro:** Un joven de 23 años nacido en Granada, al cual le apasiona el diseño y la artesanía. Estudiante de Diseño y artes visuales y con una mentalidad innovadora, busca inspiración para combinar la tradición con la tecnología, explorando la fusión entre la cerámica artesanal y el diseño digital.
- **Dickson Mayas:** Un abuelo de 82 años procedente de Inglaterra, que trabajo durante toda su vida en el trabajo de la madera, decide vivir en España tras la muerte de su esposa, en este caso Granada donde reside su hija y sus nietos. Apasionado por el arte e inspirado por la ciudad decide buscar una nueva forma de pasar el tiempo y aprender nuevas habilidades artísticas en este caso se interesa por la cerámica.

Ambas personas disponen de perfiles que las hacen adecuadas para este estudio, ya que pueden ofrecer perspectivas únicas y valiosas sobre la usabilidad y la experiencia del usuario en diferentes contextos y plataformas, las cuales a su vez son medianamente genéricas por lo que nos pueden dar una idea de cómo se relacionaría un gran porcentaje de los posibles usuarios con la web.

## 4. Experience Journey Map:

Elegimos la experiencia de Dickson, ya que representa la experiencia de alguien con no demasiados conocimientos sobre las tecnologías, el cual es un hombre mayor que dispone de bastante tiempo debido a que este jubilado. Este perfil de un hombre jubilado o mayor con escasa experiencia en el ámbito tecnológico puede ser una situación recurrente.

La experiencia de Lucas nos aporta alguien joven con una gran soltura con las tecnologías, el cual es bastante crítico con la web, ya que tiene experiencia como usuario en internet. Este puede ser un problema recurrente en gente joven que se encuentre con la web los cuales van a ser más exigentes con la estética, comodidad y variedad de contenido de esta.

## 5. Usability Review:

Como revisión de usabilidad hemos valorado diferentes aspectos de la web, siguiendo la plantilla otorgada. Dando nuestra justificación sobre la valoración y los problemas a solucionar. Tras esta evaluación hemos llegado a la conclusión de los puntos fuertes y débiles de la web, para poder mejorar la experiencia de los futuros usuarios.

La puntuación general de usabilidad es de 54 - Moderada, lo que indica que la página cumple con las funcionalidades principales, pero con un gran margen de mejora en la experiencia de los usuarios e incluso en la cantidad de funcionalidades disponibles.

## 6. Resumen:

La práctica nos permite realizar un estudio por pasos, sobre la página web. Empezando con nuestra idea de por donde llevar el desarrollo y mejora de esta, y las formas de obtener la información necesaria de los usuarios. Hacemos también un análisis de la competencia, directa e indirecta, lo que nos permite darnos cuenta en qué aspectos la competencia es más fuerte pudiendo inspirarnos en qué mejoras realizar. Posteriormente mediante las personas nos permite empatizar con posibles usuarios, y como pueden estos tener una primera experiencia con la página, y terminamos haciendo un análisis objetivo y más exhaustivo de cada uno de los aspectos de la web dejándonos claro sus puntos fuertes y débiles.

La web cumple con las funcionalidades básicas en la mayoría de los aspectos, aunque se ciñe a lo básico tanto en lo funcional como lo estético, lo que deja una sensación muy olvidable a los usuarios, dispone de buenas ideas, las cuales no llega a desarrollar y podría explotar muchísimo convirtiéndola en una página única, debido a la temática. La estética también se podría mejorar mucho, lo que haría que tuviese un mayor impacto visual.

