User Research Plan Template

**Práctica 1 DIU: Experiencias Gastronómicas**

**Grupo : DIU2.Real\_Betis**

# Background

* What were the signals or hypotheses that led to this research? What need to be validated or explored? (e.g. a user problem in the current-state, business problem or opportunity...)

Vemos como las personas toman actividades y servicios constantemente, haciendo uso de diferentes medios. Queremos explorar todo ese trayecto, desde que se piensa en hacerlo hasta que se está haciendo.

* What have been done prior to this research? (e.g. any solution ideas, research, analysis of ROI…)

Hemos consultado las páginas de empresas dedicadas a estos temas y algunas soluciones muy básicas.

* What’s the purpose of this research? What insights will this research generate? How will those insights be used / what decisions will be made based on those insights?

Comprobar como la experiencia de los usuarios en cualquier actividad o servicio que se ofrezca depende en gran cantidad de la interfaz al usuario, de lo que ve y lo que siente.

# Objectives

**Business Objective & KPIs**

|  |  |
| --- | --- |
| **Objectives** | **KPIs** |
| Aumentar la matriculación en los cursos  Mejorar la satisfacción del cliente  Ampliar la base de clientes  Incrementar la participación en eventos y actividades: | Tasa de conversión de leads a matrículas:  Índice de satisfacción del cliente  Tasa de repetición de clientes  Número de nuevos clientes |

**Research Success Criteria**

* What qualitative and quantitative information about users will be collected?

User Journeys y Personas

* What documents or artifacts need to be created?

User Journey Maps,Personas, Análisis Competitivo, User Research, Usability Review

* What decisions need to be made with the research insights?

Decisiones basadas en el público objetivo, en la calidad de los cursos, en la interfaz de usuario…

# 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.

**Secondary research**

* Usability review
* Competitive analysis

**Primary research**

* Personas
* User Journey Map

# 4. Research Scope & Focus Areas

**Question themes**

* ¿Qué les hace querer tomar el curso?
* ¿Cuál es el empeño que le ponen en tomar el curso?
* ¿De qué forma pasan de querer hacerlo a estar haciéndolo?

**Design focus components**

Choose main focus areas and delete the rest.

* Utility: ¿El servicio es útil para los usuarios?
* Learnability: ¿Qué dificultad encuentran los usuarios en aprender y entender el diseño?
* Efficiency: Una vez aprendido, ¿cuánto tardan en efectuar el registro?
* Memorability: Después de que los usuarios hayan estado tiempo sin usarlo, ¿cuánto tardan en volver a usarlo fácilmente?
* Errors: ¿Cuántos errores comenten los usuarios? ¿Qué gravedad tienen esos errores? ¿Qué facilidad tienen de recuperarse de dichos errores?
* Satisfaction: ¿Cómo de agradable es la interfaz?
* Persuasiveness: ¿Se apoyan y se motivan las actividades deseadas?

**Primary user scenarios**

* In what scenarios do the problem become most painful? What are the most common user scenarios? What are the edge cases you want to learn more about?
* El usuario no tiene ganas o no está del todo convencido. El usuario se encuentra de mal humor y no se encuentra tolerante a fallos y situaciones complicadas.

# Research Participant Profiles

Note: If it isn’t obvious why you choose these users, provide a brief explanation of what differences you expect to learn from these segments.

* Persona 1
* Persona 2