

User Research Plan Template

Mae-stria Nocturna

Version 1.0 (18/03/2024)

1. Background

- What is this project about?**

Este proyecto consiste en mejorar una página web destinada a promover la participación en obras de teatro y clases de teatro en Granada. Está dirigido principalmente a aficionados al teatro y a personas interesadas en iniciarse en esta disciplina. La plataforma se centrará en ofrecer una experiencia accesible para facilitar la asistencia a eventos culturales teatrales y el registro en clases, contribuyendo a la vida cultural de la comunidad local y potencialmente atrayendo a turistas interesados en la oferta cultural de la ciudad.
- What's the purpose of this research? What insights will this research generate?**

El propósito de esta búsqueda es obtener una comprensión profunda de la experiencia del usuario en la página web dedicada a promover obras de teatro y clases en Granada. El objetivo es identificar áreas de mejora, comprender las preferencias del público objetivo y asegurarse de que la plataforma cumpla con sus expectativas.

La investigación se centra en comprender las preferencias del público, evaluar la experiencia del usuario y medir la efectividad de las estrategias de promoción. Además, se busca entender la participación en la comunidad local y recopilar feedback para la mejora continua. Identificar oportunidades de colaboración con empresas. Estos insights guiarán la optimización de la página web, mejorando la oferta y fortaleciendo la conexión con la audiencia.

2. Objectives (*)

Business Objective & KPIs

Objectives	KPIs
E.g. Increase operational efficiency/ employee productivity	Time on task Error rate Adoption rate of new tool
Nuestro objetivo es revolucionar la presencia digital de nuestro cliente, desarrollando un diseño web que no solo sea visualmente atractivo y funcionalmente intuitivo, sino que también construya una comunidad entusiasta mediante newsletters, y ofrezca experiencias únicas para diferenciarnos de nuestros competidores y atraer nuevos clientes. Aspiramos a que cada aspecto del sitio web contribuya a una experiencia cultural y educativa memorable, fomentando la	Nos centraremos en KPIs esenciales como Experiencia del Usuario Mejorada, Reducción en el Tiempo de Interacción, Aumento en la Conversión de Ventas, Mejora en la Retención de Usuarios, Incremento del Tráfico Orgánico, Disminución de la Tasa de Rebote, Crecimiento de la Comunidad, Engagement en Newsletters, Compartir en Redes Sociales, Experiencias Únicas Compartidas y Participación en Actividades. Estos indicadores nos permitirán medir el éxito de

interacción, la retención y la expansión del alcance digital de la marca.	las mejoras en diseño web, desde optimizar la usabilidad hasta fomentar la participación y compartir experiencias, reflejando un impacto directo en la satisfacción del usuario y el rendimiento del negocio.
---	---

Research Success Criteria

- **What qualitative and quantitative information about users will be collected?**
Se recopilará información cualitativa sobre los usuarios a través de entrevistas y sesiones de prueba para entender sus experiencias, preferencias y percepciones. Al mismo tiempo, se utilizarán encuestas y análisis de datos cuantitativos para obtener insights numéricos sobre el rendimiento del sitio.
- **What documents or artifacts need to be created?**
Los documentos resultantes de la investigación incluirán informes que resuman tanto los hallazgos cualitativos como cuantitativos. Además, se generarán mapas de experiencia del usuario y análisis de datos para visualizar patrones y oportunidades de mejora de manera clara.
- **What decisions need to be made with the research insights?**
Con base en estos insights, se tomarán decisiones estratégicas para optimizar el sitio web. Desde ajustes en estrategias de promoción hasta mejoras en la experiencia del usuario, las decisiones pueden abarcar cambios en el diseño, modificaciones en la oferta de eventos y clases, y la implementación de características específicas. El objetivo es maximizar la conversión de ventas y la satisfacción del usuario, utilizando la investigación como guía para decisiones informadas y acciones efectivas.

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)**
- **User interview**
- **Contextual inquiry**
- **Usability test**
- **Post-session survey**

Etnografía (Observación).

Este método implica observar a los usuarios en su entorno natural, permitiendo una comprensión profunda de sus comportamientos y necesidades. La observación directa busca capturar interacciones reales con la plataforma, proporcionando insights auténticos.

Entrevistas con Usuarios.

Se realizarán entrevistas estructuradas para obtener información cualitativa detallada sobre las experiencias, preferencias y expectativas de los usuarios. Estas conversaciones directas ofrecen perspectivas valiosas que pueden no ser evidentes a través de otros métodos.

Investigación Contextual.

La investigación contextual implica estudiar a los usuarios mientras interactúan con la página web en su entorno cotidiano. Este método busca comprender cómo la plataforma se integra en sus vidas diarias, proporcionando información valiosa sobre la usabilidad y la adaptación al contexto del usuario.

Pruebas de Usabilidad.

Las pruebas de usabilidad implican que los usuarios realicen tareas específicas en la página web mientras se observa su interacción. El propósito es identificar áreas de fricción, evaluar la facilidad de uso y obtener insights prácticos para mejorar la experiencia del usuario.

Encuestas Post-Sesión

Después de las interacciones, se administrarán encuestas para recopilar feedback inmediato sobre la experiencia del usuario. Estas encuestas buscan obtener percepciones adicionales y opiniones que puedan haber surgido durante o después de la interacción.

4. Research Scope & Focus Areas

Question themes

1 high-level topics of questions

- ¿Qué tipo de contenido multimedia prefieren los usuarios al explorar las obras de teatro en línea? (fotos, videos de trailers, entrevistas con el elenco, detrás de escena, etc.)
- ¿Cómo influye la variedad y calidad del contenido multimedia en la decisión de los usuarios de asistir a una obra de teatro en particular?
- ¿Cómo perciben los usuarios la calidad visual del contenido multimedia proporcionado en el sitio web? (claridad de las imágenes, diseño gráfico, etc.)
- ¿En qué medida influye el contenido visual en la percepción de la calidad y la autenticidad de una obra de teatro?
- ¿Cuál es la preferencia de los usuarios con respecto a la duración de los videos promocionales de las obras de teatro? (trailer corto vs. entrevistas más largas, etc.)
- ¿Qué características valoran los usuarios al ver videos de trailers de obras de teatro en línea? (calidad de producción, selección de escenas, música, etc.)
- ¿Qué opinan los usuarios sobre la inclusión de contenido multimedia interactivo, como juegos o tours virtuales, relacionados con las obras de teatro?
- ¿Cómo influiría la disponibilidad de contenido multimedia interactivo en la experiencia general del usuario en el sitio web?

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?
- 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?

5. (Personal) Experience in this field

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

Nuestra experiencia en el ámbito de la actuación y las representaciones teatrales es limitada. Durante nuestra etapa en el instituto, tuvimos la oportunidad de presenciar dos o tres actuaciones teatrales al año, lo que nos proporcionó una exposición ocasional a este campo. Sin embargo, no tenemos experiencia directa en participación activa en el mundo de la actuación ni en la organización de eventos teatrales.

5.1 As a stakeholder

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

Como stakeholders en este proyecto, nuestra experiencia se centra en ser consumidores ocasionales de representaciones teatrales, con una exposición limitada a este ámbito durante nuestra etapa del instituto, donde solíamos presenciar dos o tres actuaciones al año. Aunque no tenemos experiencia directa en la actuación ni en la organización de eventos teatrales, nuestra participación como espectadores proporciona una perspectiva valiosa desde el punto de vista del público objetivo. Nuestro papel como stakeholders se enfocará en comprender las necesidades y preferencias del público, contribuyendo a la mejora de la página web y la experiencia general para los usuarios interesados en obras de teatro y clases.

5.2 As a designer

Como diseñadores, nuestra experiencia se basa en haber trabajado en proyectos de diseño web y gráfico, con un enfoque en la creación de interfaces de usuario intuitivas y atractivas. Aunque no tenemos experiencia directa en el diseño específico para el sector teatral, nuestra habilidad para comprender las necesidades del usuario y crear experiencias visuales efectivas nos permite contribuir al éxito del proyecto.

5.3 As a observer

(I saw one day...)

Como observadores, hemos tenido la oportunidad de presenciar cómo el diseño de una página web puede influir en la experiencia del usuario y en el éxito de un negocio. Aunque no hemos estado directamente involucrados en el diseño o la gestión de proyectos teatrales, hemos visto de primera mano cómo una interfaz intuitiva y atractiva puede mejorar la interacción del usuario y aumentar la participación. Nuestra perspectiva como observadores nos permite identificar áreas de mejora y proporcionar retroalimentación útil para garantizar que la página web sea efectiva y satisfactoria para los usuarios interesados en obras de teatro y clases.

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)

- Aficionados a Innovaciones Teatrales:
Descripción: Buscadores de experiencias culturales innovadoras que desean explorar la intersección del teatro con nuevas tecnologías y formatos interactivos. Este grupo valora eventos únicos que ofrecen una perspectiva fresca y moderna sobre la narrativa teatral, priorizando las producciones que integran elementos multimedia, realidad virtual, o espacios experimentales para una inmersión total.
- Estudiantes de Teatro o Actuación:
Descripción: Individuos que están estudiando teatro o actuación y buscan oportunidades para participar en clases y eventos relacionados con su formación. Estos usuarios pueden estar interesados en la oferta de clases impartidas por el

negocio.

- Turistas y Visitantes Locales:
Descripción: Personas que visitan la ciudad o la región, buscando experiencias culturales y entretenimiento. Estos usuarios pueden estar interesados en descubrir y participar en obras de teatro locales durante su estancia.

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