User Research Plan Template

**Mae-stria Nocturna**

**Version 1.0 (18/03/2024)**

# 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.

# 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 interacción, la retención y la expansión del alcance digital de la marca. | 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 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.

# 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.

# 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](https://www.nngroup.com/articles/slips/) 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?

# (Personal) Experience in this field

¡Cual 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. Estamos dispuestos a aprender y colaborar para comprender mejor las necesidades específicas de este proyecto y brindar apoyo en la investigación de usuarios.

# As a stakeholder

(I was part of one experience as….)

////////CAMBIAR///////

Como stakeholders en este proyecto, su experiencia se centra en ser consumidores ocasionales de representaciones teatrales, con una exposición limitada a este ámbito durante la etapa del instituto, donde solían presenciar dos o tres actuaciones al año. Aunque no tienen experiencia directa en la actuación ni en la organización de eventos teatrales, su participación como espectadores proporciona una perspectiva valiosa desde el punto de vista del público objetivo. Su 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.

# As a designer

●

# As a observer

(I saw one day… )

●

# User says

(someone tell me… )

●

# 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>