

La Estupenda

Versión 01 (10/03/2024)

1. Introducción

- ¿De qué trata el proyecto?
Revisión de usabilidad de la página web [Espacio la Estupenda](#) de teatro local de Granada.
- ¿Cuál es el propósito de esta investigación? ¿Qué ideas producirá esta investigación?
Ofrecer soluciones específicas en torno a la experiencia del usuario para arreglar los problemas de esta página y así beneficiar al negocio.
Generará ideas para mejorar la navegabilidad de la página, optimizar la distribución de la información y elementos visuales.

2. Objetivos

Objetivos de la empresa y KPIs

Objetivos	KPIs
Mejorar el diseño de la interfaz del usuario en términos genéricos	Eliminar las palabras para posicionar, los diferentes pop-ups y mantener unas fotografías que representen a la empresa
Conseguir que el propósito de la empresa sea más intuitivo	Editar la página principal para que sea acorde a lo que ofrece la empresa
Proporcionar una mayor estabilidad entre la profesionalidad de la página y el tema del que trata	Mantener un único estilo, buscando la seriedad o buscando la comedia
Aumentar el rendimiento de la página web en general debido a largos tiempos de espera	Optimización de la página web al completo
Aumentar la seguridad de la página web para evitar ataques y plagios	Ocultación del proyecto para que nadie pueda robar información ni apoderarse de este
Mantener el contenido de la página acorde a lo que ofrece actualmente el negocio	Realizar un mantenimiento diario breve de la página para mantener todo actualizado al día

Research Success Criteria

- ¿Qué información cualitativa y cuantitativa sobre los usuarios se recopilará?
Se recopilará información sobre las características y funcionalidades, página de inicio, navegación, búsqueda, control y feedback, formularios, errores, contenido y texto, ayuda y desempeño.
- ¿Qué documentos o artefactos necesitan ser creados?
Deberán ser creados dos user journey experience maps con la experiencia de dos posibles clientes y un usability review para valorar el desempeño de la página.
- ¿Qué decisiones deben tomarse con base en las percepciones obtenidas de la investigación?
Realizar una actualización del diseño de la página así como varias funcionalidades internas de esta.

3. Research Methods

Primary research

- **Desk research: Competitor analysis**
El análisis de competidores implica examinar y comparar información relevante sobre empresas o entidades similares en el mercado, con el fin de identificar fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas en relación con la propia empresa o proyecto
- **User Journey Map**
Un mapa de viaje del usuario es una visualización de las relaciones de un individuo con un producto/marca a lo largo del tiempo y a través de diferentes canales.
- **Usability review**
Una revisión de usabilidad implica evaluar la experiencia de los usuarios al interactuar con un producto, servicio o plataforma, con el objetivo de identificar áreas de mejora en la facilidad de uso, la accesibilidad y la satisfacción del usuario

4. Ámbito de estudio & Áreas de interés

Temas de pregunta

- ¿Es visualmente agradable la página?
- ¿Es consistente el diseño en todas las páginas?
- ¿La página carga rápidamente?
- ¿Se proporciona suficiente información sobre los productos/servicios?
- ¿La página utiliza imágenes de manera efectiva?

Componentes de enfoque de diseño

- Utilidad: ¿Es útil el contenido o la funcionalidad para los usuarios previstos?
- Facilidad de aprendizaje: ¿Qué tan fácil es para los usuarios completar tareas básicas la primera vez que encuentran el diseño?
- Satisfacción: ¿Qué tan placentero es usar el diseño?

5. (Personal) Experiencia en el campo

5.1. Como accionista

- Desde el punto de vista de un accionista la página podría ser mucho más eficaz y transformar las visitas en compras para producir un mayor beneficio.

5.2. Como diseñador

- La experiencia de la página no es demasiado agradable a la vista ya que el diseño de la misma no es consistente ni en algunos caso acertado, otro problema propio de la página es la falta de optimización y seguridad.

5.3. Como observador

- No es demasiado intuitiva y es fácil perderse por los menús de navegación, si no partes con un objetivo claro del resultado que esperas en la página es muy sencillo no llegar a nada.

5.4. El usuario dice

- El usuario de la página se puede ver abrumado por los pop-ups y no entender ciertas partes del contenido lo que conlleva una experiencia poco satisfactoria.

6. Reclutamiento de participantes

- 1 Un padre que busque apuntar a uno de sus hijos a clases de teatro.
La página ofrece unos cursos de teatro infantil todos los meses con un objetivo claro de que los niños pierdan la timidez y estimulen su creatividad.
- 2 Un apasionado del teatro alternativo.
Un usuario que busque un tipo de espectáculos de teatro fuera de la norma, la página ofrece espectáculos todos los fines de semana de este tipo de experiencias.
- 3 Un joven nuevo en la ciudad que busque hacer nuevas amistades.
El usuario puede apuntarse a los diversos cursos que ofrece la página para conocer a más gente de diversas edades.

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