

User Research Plan Template

Práctica 1 DIU 2024.

Granada Cooking

Version 01 (21/03/2024)

1. Background


- What is this project about?
Este Proyecto consiste en realizar un análisis acerca de lo que los usuarios buscan y esperan encontrar respecto al diseño de aplicaciones web.
- What's the purpose of this research? What insights will this research generate?
La intención del Proyecto es encontrar aquellos problemas que pueden afectar la tarea del diseño de una aplicación y darles una solución óptima, de manera que puedan ser aplicadas a la hora de llevar a cabo el proceso de diseño de la misma.

2. Objectives

Business Objective & KPIs

Objectives	KPIs
E.g. Increase operational efficiency/ employee productivity	Time on task Error rate Adoption rate of new tool
Mejorar el diseño de la página para que todos los usuarios que la visiten estén lo más satisfechos posible, sin encontrarse problemas o fallos que les dificulten la experiencia o les hagan dejar de usarla.	Fuentes de tráfico web. Tasa de conversion.

Research Success Criteria

- What qualitative and quantitative information about users will be collected? 
Como métodos cualitativos será necesario realizar entrevistas a personas que visiten o hayan

visitado la página, así como otras personas que no hayan necesariamente visitado esta página pero estén acostumbrados a utilizar este tipo de aplicaciones, de manera que se pueda obtener una lista de los fallos más frecuentes a evitar y las características que interesan a los usuarios.

Como métodos cuantitativos, será necesario realizar encuestas que pidan al usuario responder una serie de preguntas no muy extensas, de manera que puedan ser respondidas en cuestión de un par de minutos como máximo, con el objetivo de obtener un “feedback” de las características de nuestra página. (Cosas que han gustado, cosas que no, cosas a mejorar, ect.).

- What documents or artifacts need to be created? [1]
[SEP]

Será necesario crear los cuestionarios, así como tablas que midan el nivel de satisfacción de los usuarios a partir de las respuestas de los mismos. De esta manera, podremos ver cuáles son los aspectos que menos gustan y será más fácil centrarse en mejorar nuestros puntos débiles.

- What decisions need to be made with the research insights? [1]
[SEP]

Una vez obtenidos todos los datos de los usuarios, deberemos centrarnos en cambiar aquellos aspectos que no cumplan correctamente la función establecida, centrándonos en las respuestas recolectadas para dar un diseño que satisfaga esas quejas.

3. Research Methods

Primary research

- Ethnography (observation):

Es un método de investigación centrado en un grupo de personas durante un tiempo determinado mediante el uso de métodos como la observación participante y las entrevistas cara a cara.

- User interview

La realización de entrevistas medianamente estructuradas ayuda a obtener información sobre ciertos aspectos interesantes acerca del diseño de nuestra página.

- Contextual inquiry

Es un método mediante el cual los usuarios son observados mientras realizan determinadas tareas al mismo tiempo que hablan de lo que están haciendo. No es una simple entrevista o un estudio etnográfico.

- Usability test

Consiste en evaluar un producto o servicio probándolo con usuarios representativos reales mientras intentan completar tareas en él.

- Post-session survey

Son una muy buena forma de recolectar información importante de los participantes acerca de tu página después de haberla probado, de manera que puedas centrarte en los aspectos que no han satisfecho todas las necesidades de los usuarios.

4. Research Scope & Focus Areas

Question themes

1 high-level topics of questions

- Utilidad: ¿es el contenido o funcionalidad útil para los usuarios previstos?
- Efficiency: Una vez que los usuarios han aprendido el funcionamiento del diseño, ¿cómo de rápido pueden llevar a acabo tareas?
- Satisfacción: ¿Cómo de satisfactorio es usar el diseño?
- Habilidad de aprendizaje: ¿Cómo de fácil es para los usuarios realizar tareas básicas la primera vez que se topan con el diseño?
- Memoria: Cuando los usuarios vuelven a usar el diseño tras un tiempo sin hacerlo, ¿cómo de fácil es readaptarse al mismo?

5. (Personal) Experience in this field

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

5.1. As a stakeholder

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

- He mirado este tipo de páginas cuando he ido de viaje a algún lado, con el objetivo de buscar actividades interesantes que realizar en el destino y lugares para visitar.

5.2. As a designer

- Como diseñador he trabajado en páginas web sobre actividades de montaña a realizar como turista.

5.3. As a observer

(I saw one day...)

- Como observador he visto a familiares realizar algún tipo de taller de una actividad concreta como la cerámica.

5.4. User says

(someone tell me...)

- Me han hablado de talleres y cursos por el estilo, para los cuales me han mandado enlaces a páginas similares en cuanto a diseño.

6. Participant Recruiting

¿quiénes pueden ser usuarios de esta aplicación y este negocio (añade al menos 3 perfiles y explica)

- 1 Cualquier turista que venga a Granada y busque una experiencia gastronómica distinta a la de su país.
- 2 Una persona con ganas de ampliar sus conocimientos en la cocina de manera un poco más profesional que hacerlo por su cuenta.
- 3 Una persona que esté celebrando algo y quiera pasar un buen día con su familia y amigos.

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