

# User Research Plan Template

## Granaventour

Version 1.0 (04/03/2024)

### 1. Background

- What is this project about?**

Este proyecto consiste en el análisis de una página web especializada en actividades al aire libre, cursos, rutas y viajes de aventura. La página se centra en ofrecer una gran variedad de experiencias, que van desde deportes extremos como escalada, barranquismo y esquí hasta actividades de turismo.
- What's the purpose of this research?**

Este análisis se centrará en evaluar la estructura, contenido, funcionalidades y estrategias de marketing de la página web, con el objetivo de identificar áreas de mejora y oportunidades para mejorar la experiencia del usuario.
- What insights will this research generate?**

Algunos de los insights que generará este análisis son:  
Preferencia de los usuarios: Identificar qué actividades son más populares y qué tipos de rutas/viajes generan más interés.  
Usabilidad del Sitio Web: Descubrir cualquier problema de usabilidad que dificulte la navegación o la interacción, además de identificar zonas dónde la estructura de la web pueda ser confusa  
Contenido Relevante: Determinar qué tipo de contenido resulta más útil y relevante y evaluar si la información proporcionada es suficiente y clara para los usuarios

### 2. Objectives

#### Business Objective & KPIs

Objectives	KPIs
Aumentar las ventas	Número total de reservas realizadas Tasa de conversión de visitantes a clientes Ingresos generados por ventas en línea
Expandir la base de clientes	Porcentaje de nuevos clientes adquiridos Número de visitantes únicos
Mejorar la experiencia del cliente	Tiempo promedio de carga de la página Número de clicks para completar una reserva Porcentaje de clientes satisfechos basados en encuestas o reseñas

## Research Success Criteria

- **What qualitative and quantitative information about users will be collected?** [SEP]

### Información cualitativa:

- Preferencias e intereses en actividades al aire libre
- Experiencias pasadas con este tipo de actividades
- Factores que influyen en las decisiones de reserva y compra
- Expectativas sobre la experiencia del usuario en el sitio web
- Sugerencias para mejorar la navegación, el contenido y las funcionalidades del sitio

### Información cuantitativa:

- Número de visitas al sitio web y páginas vistas
- Tasa de conversión de visitantes a clientes
- Tiempo promedio de sesión en el sitio web
- Porcentaje de usuarios que abandonan el sitio en el proceso de reserva

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

Guía de Entrevistas o Cuestionario de Encuestas: Documento con preguntas específicas que se harán a los usuarios

Mapa de Experiencia del Usuario: Representa el flujo de interacción del usuario con el sitio web

Lista de Prioridades de Mejoras: Documento dónde se identifican las áreas a mejorar en el sitio web

Informe de Seguimiento y Evaluación: Documento que proporciona una evaluación posterior a la implementación de las mejoras.

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

Priorización de Mejoras: Decidir qué áreas del sitio web requiere atención prioritaria

Desarrollo de Nuevas Funcionalidades

Optimización del contenido

Diseño y Navegación: Decidir cómo mejorar el diseño visual y la estructura de navegación del sitio web

## 1.3. 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).** Observar el contexto de los usuarios para comprender sus comportamientos, actitudes e interacciones. Su propósito es obtener una comprensión de las experiencias y comportamientos de los usuarios en entornos del mundo real
- **User interview.** Conversaciones estructuradas con usuarios para explorar sus necesidades, preferencias y experiencias.

- **Contextual inquiry.** Observar a los usuarios mientras realizan tareas o interactúan con un producto o servicio. Su propósito es comprender cómo trabajan los usuarios e identificar oportunidades de mejora
- **Usability test.** Observar a los usuarios para identificar problemas de usabilidad y recopilar comentarios sobre su facilidad de uso. Su propósito es evaluar la efectividad, eficiencia y satisfacción de la experiencia del usuario.
- **Post-session survey.** Se administran justo después de un Usability test para recopilar comentarios sobre la experiencia general e impresiones. Su propósito es capturar las percepciones de los usuarios e identificar áreas de mejora después de la sesión de prueba.

## 2. 4. Research Scope & Focus Areas

### Question themes

1 high-level topics of questions

- **User Preferences and Needs**
  - ¿Qué actividades son las más populares?
  - ¿Qué tipo de cursos o rutas buscan los usuarios?
  - ¿Qué factores influyen en las decisiones a la hora de elegir las actividades o las rutas?

### 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 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?~~

## 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....)

- Una vez fui a esquiar con mi familia, aunque la gestión de la actividad no la hicimos por la web, sino en persona

- A lo largo de mi vida he realizado actividades de aventura que ofrece la página como puede ser piragua, tiro con arco o paintball, pero nunca he contratado el servicio a través de una página web

## 5.2. As a designer

- 

## 5.3. As a observer

(I saw one day... )

- He visto a varias personas organizar/participar en cursos de diversas actividades deportivas, los que reservaron el curso por internet, se apuntaban con un formulario en una web.

## 5.4. User says

(someone tell me... )

- La mayoría de las personas que conozco cuando realizan alguna actividad de este estilo, suelen arreglar las cosas en persona, aunque algunos amigos sí que lo han hecho por alguna web y dicen que es fácil y cómodo
- Familiares cercanos a mí realizaron la actividad de paracaidismo contratando dicho servicio a través de una página web similar a la de Granaventour y quedaron encantados con la experiencia.

# 6. Participant Recruiting

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

- **Entusiastas de la Naturaleza y Aventura.** Estos usuarios disfrutan de las actividades al aire libre, les gusta explorar nuevos lugares y desafiar sus límites físicos. Buscan experiencias emocionantes que le permitan conectar con la naturaleza
- **Viajeros Aventureros.** Estos usuarios disfrutan de viajes llenos de aventuras y experiencias únicas. Les gusta hacer actividades fuera de lo común y sumergirse en diferentes entornos. Buscan salir de su zona de confort y crear recuerdos duraderos.
- **Familias Activas.** Estos usuarios son familias que disfrutan pasar tiempo juntas al aire libre y participar en actividades recreativas. Buscan opciones de actividades y destinos que sean seguros, divertidos y adecuados para todas las edades.

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

<https://taylornguyen.ca/ux-research-templates>