

User Research Plan Template

ElCumpleDeMarta

Version 1 (22/03/2024)

1. Background

- What is this project about?
Recopilación de información sobre cómo los usuarios organizan sus experiencias gastronómicas.
- What's the purpose of this research? What insights will this research generate?
El propósito es sacar una base de ideas e información para en una etapa siguiente poder aplicar este conocimiento recopilado en el desarrollo de nuestro propio producto.

2. Objectives

Business Objective & KPIs

Objectives	KPIs
Determinar las barreras o problemas que los usuarios encuentran al buscar experiencias gastronómicas.	Porcentaje de usuarios que abandonan el proceso de reserva debido a problemas de usabilidad o navegación.
Identificar oportunidades de mejora para el desarrollo de un producto centrado en las necesidades de los usuarios	Número de ideas de funciones o características identificadas durante el proceso de investigación.
Evaluar las plataformas y métodos utilizados por los usuarios para buscar y reservar talleres de cocina.	Tasa de conversión de usuarios que realizan una reserva después de visitar la página de un taller de cocina.

Research Success Criteria

- What qualitative and quantitative information about users will be collected?

Cuantitativa: Estadísticas como el número de usuarios en la web, reservas realizadas y valoraciones promedio proporcionan una visión cuantitativa del rendimiento y la participación de los usuarios en la plataforma.
Cualitativa: La valoración y la observación del comportamiento de los usuarios en la interfaz ofrecen una comprensión más profunda de las preferencias, opiniones y desafíos experimentados por los usuarios al interactuar con la plataforma.

- What documents or artifacts need to be created?

Documentos de investigación de usuario, análisis de competencia, perfiles de usuario (personas), mapas de viaje del usuario y revisiones de usabilidad, para capturar y organizar los datos recopilados durante la investigación.

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

Las decisiones finales pueden incluir modificaciones o adaptaciones en el diseño de la plataforma para mejorar la usabilidad, influenciadas por los hallazgos cualitativos y cuantitativos.

Se tomarán decisiones sobre el público objetivo, la calidad de los cursos ofrecidos y la interfaz de usuario en función de los insights obtenidos de la investigación. Esto podría implicar ajustes en la estrategia de marketing, la selección de contenido y la mejora de la experiencia del usuario.

3. Research Methods

Primary research

- **Desk research: Análisis Competencia:** breve análisis mediante el uso de una tabla de cualidades sobre 3 proyectos de la competencia
- **2 Personas ficticias:** crear 2 personas ficticias que puedan ser el tipo de usuario interesado en las experiencias gastronómicas.
- **2 User Journey Map:** mapa en el que se plantea un objetivo que debe ser realizado por una de las personas anteriormente propuestas donde se describa la interacción del usuario realizando las diferentes tareas. Cada uno de un usuario distinto.
- **Revisión de Usabilidad:** calificación mediante una tabla con puntuaciones y comentarios sobre distintos aspectos de una página, calificando esta según los estándares definidos.

4. Research Scope & Focus Areas

Question themes

- 1. Preferencias y Necesidades de los Usuarios: ¿Qué características o servicios valoran más los usuarios al buscar experiencias gastronómicas?
- 2. Experiencia de Usuario: ¿Cómo describirían los usuarios su experiencia al interactuar con plataformas similares?
- 3. Barreras y Problemas: ¿Cuáles son los principales obstáculos que los usuarios enfrentan al buscar y reservar talleres de cocina?
- 4. Factores de Decisión: ¿Qué factores influyen más en la decisión de un usuario de reservar una experiencia gastronómica?

Design focus components

- Utilidad: ¿La plataforma ofrece contenido y funcionalidades que son útiles y relevantes para los usuarios en su búsqueda de experiencias gastronómicas?
- Facilidad de Aprendizaje: ¿Qué tan fácil es para los usuarios realizar tareas básicas la primera vez que interactúan con la plataforma?
- Errores: ¿Con qué frecuencia cometen los usuarios errores al usar la plataforma, qué tan graves son y cuán fácilmente pueden recuperarse de ellos?
- Satisfacción: ¿Qué tan agradable es para los usuarios utilizar la plataforma en términos de diseño, navegación y funcionalidad?
- Persuasión: ¿La plataforma motiva y apoya las acciones deseadas por parte de los usuarios, como realizar una reserva o explorar talleres?

5. (Personal) Experience in this field

5.1. As a stakeholder

- Aunque no hemos tenido experiencia directa como parte interesada en aplicaciones o productos relacionados con experiencias gastronómicas, hemos sido usuarios ocasionales de servicios similares para otras actividades recreativas.

5.2. As a designer

- Hemos trabajado en el desarrollo y programación de páginas web para diversas actividades, aunque no específicamente para experiencias gastronómicas. Sin embargo, mi experiencia en diseño web me ha proporcionado una comprensión básica de los principios de usabilidad y experiencia de usuario que pueden ser aplicados en este contexto.

5.3. As a observer

- Hemos tenido la oportunidad de observar talleres de cocina a través de plataformas de video en línea. Esta experiencia nos ha permitido tener una visión general de cómo se llevan a cabo este tipo de actividades en un entorno virtual y cómo los usuarios interactúan con el contenido y la plataforma.

5.4. User says

- Un usuario me comentó: "Cuando busco talleres de cocina en línea, lo más importante para mí es encontrar una plataforma fácil de usar y con una amplia variedad de opciones. También valoro mucho las reseñas y opiniones de otros usuarios para asegurarme de que estoy eligiendo la mejor experiencia posible".

6. Participant Recruiting

- Una persona que quiera aprender a cocinar desde 0 o a mejorar su técnica
- Alguien que busca una actividad que le pueda ayudar a desestresarse
- Aquel que busque un entorno en el que socializar