

User Research Plan Template

Project Name

Version xx (Date)

1. Background

- What is this project about?
El proyecto se centra en la creación y el desarrollo de una aplicación web dedicada a ofrecer experiencias gastronómicas.
- What's the purpose of this research? What insights will this research generate?
Nuestro propósito es ofrecer a nuestros usuarios una experiencia agradable y enriquecedora en la que podrán aprender a cocinar mediante una gran variedad de cursos y talleres.
Las conclusiones que obtengamos del estudio nos permitirán seleccionar la estrategia que utilizaremos en el diseño del producto para convertirnos en un referente en el mercado

2. Objectives

Business Objective & KPIs

Objectives	KPIs
Crecimiento de ingresos	Ofrecer gran variedad de productos e invertir en publicidad para que nuestro negocio sea más conocido.
Aumentar la fidelidad del cliente	Ofertas y privilegios para socios.
Aumentar la satisfacción del cliente	Clases dinámicas y diferentes. Trato personal con los trabajadores.

Research Success Criteria

- What qualitative and quantitative information about users will be collected?
Información cualitativa: Experiencias previas con otros cursos de cocina, opiniones, críticas y actitud ante los talleres y cursos.
Información cuantitativa: Nivel de participación, datos personales y número de cursos y talleres realizados.
- What documents or artifacts need to be created?
 - Perfiles de usuario
 - Journey map
 - Analisis de competidores
 - Informe de l
 - a investigación
- What decisions need to be made with the research insights?
Determinar funcionalidades principales de la aplicación, selección de contenidos, estrategias para aumentar la fidelidad de los clientes y tomar decisiones sobre el diseño de la interfaz.

3. Research Methods

Primary research

- Competitor Analysis
- Personas ficticias
- Journey map de las personas ficticias creadas
- Usability review

4. Research Scope & Focus Areas

Question themes

- Necesidades y deseos culinarios: Investigar qué habilidades culinarias específicas o tipos de cocina desean aprender los usuarios.

- Experiencia educativa en línea: Explorar cómo los usuarios prefieren aprender en línea.
- Expectativas de resultados: Comprender qué resultados esperan los usuarios al completar los cursos (por ejemplo, poder cocinar para eventos especiales o adoptar un estilo de vida más saludable).

Design focus components

Choose main focus areas and delete the rest.

- Utility: Evaluar si los cursos ofrecen conocimientos y habilidades que los usuarios encuentran valiosos y aplicables en su vida cotidiana.
- Learnability: Determinar la facilidad con la que los usuarios pueden navegar por la plataforma y comenzar a aprender desde el primer uso.
- Memorability: Evaluar como de intuitivo es el diseño para que los usuarios puedan volver tras un periodo de tiempo y usar la plataforma sin tener que volver a aprender a usarla.
- Satisfaction: Considerar la opinión de los usuarios sobre su experiencia general usando la plataforma y si la recomendarían a otros.

5. (Personal) Experience in this field

5.1. As a stakeholder

- No hemos tenido experiencia

5.2. As a designer

- Hemos realizado diferentes prácticas diseñando páginas web en diferentes ámbitos.

5.3. As a observer

- Hemos visto talleres y cursos de cocina impartidos online.

5.4. User says

- Los usuarios valoran el precio del curso, la duración, el nivel de dificultad y las habilidades obtenidas al finalizarlo.

6. Participant Recruiting

- Aficionados a la cocina
- Personas con interés en aprender a cocinar sin experiencia previa
- Personas que quieren encontrar nuevas aficiones.