

User Research Plan Template

First Assignment

Version 0.1 (05/03/2024)

1. Background

- What is this project about?
Este proyecto trata de hacer un análisis de usabilidad de una página web a ciertos tipos de personas con el fin de ver que podemos mejorar de manera que nuestra web sea lo más accesible posible para todas las personas.
- Evaluate the principles of usability and the user experience.
- What's the purpose of this research? What insights will this research generate?
El propósito de esta investigación es ver cómo distintas personas, de diferentes estilos de vida, usan una página web. Lo que para unos parece muy obvio e intuitivo para otras personas puede no serlo así por lo que con esta investigación podemos ver que mejorar con el fin de que sea accesible para cualquier persona.

2. Objectives

Business Objective & KPIs

Objectives	KPIs
E.g. Increase operational efficiency/ employee productivity	Time on task Error rate Adoption rate of new tool
Conseguir que la experiencia del usuario en la web de teatro mejore de forma que se consiga aumentar la tasa de inscripciones.	-Tiempo promedio que los usuarios pasan en la página antes de apuntarse a alguna actividad. -Tasa de visitantes/inscripciones -Tasa de rebote, nos aporta información de cuántos usuarios abandonan la página web después de ver sólo la página de inicio sin realizar ninguna interacción más.

Research Success Criteria

- What qualitative and quantitative information about users will be collected?
La información que nos gustaría recoger son las opiniones, datos, sugerencias de los

clientes, es decir toda aquella información que los usuarios puedan darnos a cerca de nuestro servicio.

- What documents or artifacts need to be created?
Es necesario crear una sección de comentarios/valoración dentro de la página web para cada actividad de forma que el usuario pueda mostrar su retroalimentación con cada actividad en la que participe.
- What decisions need to be made with the research insights?
Una vez recogida toda la información ofrecida por los clientes sobre las actividades que se ofrecen debemos buscar que mejoras realizar al producto que permitan mejorar considerablemente las experiencias de los usuarios.

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): Este método implica observar y estudiar el comportamiento de las personas para informar sobre el diseño de productos o servicios que se ajusten mejor a sus necesidades.
- User interview: Un método de investigación que implica conversar directamente con las personas. Su propósito es obtener información detallada sobre las opiniones y las experiencias de los usuarios para informar sobre el diseño y el desarrollo.
- Contextual inquiry: Implica observar y entrevistar a usuarios en su entorno natural mientras estos realizan unas tareas específicas.
- Usability test: Este método consta de la observación de los usuarios mientras interactúan con un servicio para identificar las dificultades que se les presentan y así facilitar mejoras.
- Post-session survey: Tras participar en una actividad específica los usuarios realizan una encuesta posterior para así recopilar información detallada sobre la experiencia del usuario.

4. Research Scope & Focus Areas

Question themes

1 high-level topics of questions

-

Design focus components

Choose main focus areas and delete the rest.

MAIN FOCUS

- 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?

DELETE

- Persuasiveness: Are desired actions supported and motivated?
- Satisfaction: How pleasant is it to use the design?

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 sido instructor dentro de los cursos de interpretación, ayudando a los estudiantes a desarrollar sus habilidades escénicas y a sacar lo mejor de ellos cada vez que salen al escenario. Mi experiencia en este sector ha sido bastante positivo, los alumnos suelen ser pasionales y ponen mucho interés en todos los conceptos que se explican y se ponen en práctica. En cuanto a la empresa que gestionaba y llevaba los cursos mi experiencia fue agradable, fueron comprensibles y el sueldo era positivo.

5.2. As a designer

- He sido parte del grupo encargado del diseño de la página web, el trabajo realizado suele depender del grupo de trabajo en el que te encuentres si todos los profesionales involucrados muestran interés y ponen esfuerzo en lo que hacen el resultado es siempre positivo en cambio si los participantes son distantes entre ellos y no existe compañerismo ni buen ambiente el resultado suele ser lo contrario. En el caso de las academias de teatro suele ser complejo a la hora de diseñar la interfaz debido a que se suelen ofrecer muchos productos diferentes que pueden acabar afectando de forma negativa la atención del usuario, además para este tipo de proyectos los grupos suelen ser muy

reducidos por lo que el poco personal provoca una gran congestión de trabajo y que las tareas y diseños de cada elemento no salga tan cuidada como debería.

5.3. As a observer

(I saw one day...)

- Como participante en otra actividad en el mismo teatro donde realizan los cursos he visto ciertas situaciones que me han llamado la atención.
En primer lugar, el comportamiento y las enseñanzas ofrecidas por los profesores eran muy profesionales y detalladas, su relación con los estudiantes era muy agradable y siempre estaban atentos a resolver y ayudarles con sus inquietudes
En cuanto a los estudiantes todos parecen motivados y si bien alguno se encuentra incómodo los profesores suelen ayudarles.
Sin embargo la gestión por parte de la empresa suele ser un poco caótica teniendo problemas con la reserva del teatro ciertos días especiales.

5.4. User says

(someone tell me...)

- Uno de mis familiares participa en uno de los cursos ofrecidos por esta academia.
Alguno de los puntos que más me llamaron la atención fueron los siguientes:
 - Los profesores son super atentos y sus enseñanzas son claras y detalladas, además ayudan a los alumnos a perder su miedo escénico de una forma agradable
 - La empresa que lleva la academia es un poco desastre, las clases son caras y la información presente en la página web no es clara estando incluso a veces con datos desactualizados.

6. Participant Recruiting

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

- 1. Jóvenes universitarios, entusiastas y con ganas de probar nuevas actividades, se ven atraídos por la diversión de la actividad y por probar algo nuevo que les llama la atención.

- 2. Familias que deciden optar por esta actividad de forma conjunta, desde niños hasta padres, el teatro es una actividad que llama la atención y que puede ser muy satisfactoria y agradable, permitiéndoles desarrollar habilidades sociales útiles.
- 3. Profesionales del sector que quieren probar otra sección dentro de su mundo laboral, desde cineastas que quieren experimentar la experiencia de ser parte de una obra como actor, hasta dobladores que quieren sentir y aprender a interpretar a un personaje de forma completa.

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

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

<https://www.cuartapared.es/escuela/presentacion/>

<https://metropolis-ce.com/>

7. Conclusión

Como conclusión, un análisis de usabilidad es muy recomendable periódicamente en una web ya que proporciona una evaluación exhaustiva de la experiencia de los usuarios. Esto hace que podamos identificar soluciones a posibles obstáculos que puedan afectar a la eficacia o la propia satisfacción del usuario a la hora de navegar por la web. Al comprender como un usuario navega e interactúa los diseñadores y desarrolladores de la página pueden realizar mejoras significativas para mejorar la experiencia de cara a unos objetivos comerciales. En resumen, el análisis de usabilidad es primordial para que nuestra página web cumpla con las expectativas y necesidades de los usuarios para tener un mayor éxito.