

## Escenarios de Uso

### Juan Alfonso Franco Carvajal - Empresario de Ocio Nocturno

**Escenario:** Juan Alfonso, dueño de varios locales nocturnos en Granada, quiere modernizar la promoción de sus negocios. Se da cuenta de que, a través de *JaranApp*, puede publicar eventos y ofertas especiales en sus locales para atraer a un público más joven y conectado. Un día, programa un evento en su club más popular y, gracias a la aplicación, alcanza a nuevos clientes interesados en la vida nocturna. Esto le permite digitalizar su estrategia de marketing, ahorrando en promoción física y ganando visibilidad entre turistas y locales.

### Edwin Yueng Weng - Turista Asiático

**Escenario:** Edwin llega a Granada y, emocionado por explorar la cultura local, quiere experimentar la vida nocturna. Abre *JaranApp* durante el fin de semana y busca recomendaciones de bares y discotecas populares cerca de C/Ángel Ganivet. Encuentra eventos que incluyen reseñas en su idioma y con opción de reserva. Gracias a la app, descubre un evento temático que le permite conocer la vida nocturna de manera segura y organizada.

### Sarah Smith Johnson - Influencer Erasmus

**Escenario:** Sarah, una influencer de Erasmus en Granada, decide que el próximo fin de semana quiere salir con sus amigas y capturar experiencias para su blog. Usa *JaranApp* para buscar eventos y bares únicos en la ciudad. Encuentra una fiesta temática en un club local y, emocionada, organiza la salida en la app, pudiendo luego compartir fotos y recomendaciones auténticas con sus seguidores, fortaleciendo su conexión con ellos.

### Miguel Cedeño Herrera - Estudiante Introverso

**Escenario:** Miguel, un estudiante introverso, se ha propuesto socializar más. Con cierto nerviosismo, abre *JaranApp* y explora actividades tranquilas en su zona. Encuentra un café que organiza noches de música en vivo en un ambiente relajado, donde puede ir con un par de amigos. La app le permite conocer lugares que se ajustan a su estilo, ayudándole a salir sin presiones y a socializar de manera cómoda y segura.

### Luis Quispe Huamán - Diseñador de Videojuegos y Fan de Kpop y Anime

**Escenario:** Luis, un joven guatemalteco que llegó a Granada hace seis meses, se siente algo solo y busca conectar con personas de intereses similares. En su tiempo libre, revisa *JaranApp* y encuentra que hay un evento de karaoke de Kpop y anime cerca de su zona. Decide asistir y conocer a otros fanáticos de la cultura otaku, lo que le ayuda a integrarse y a hacer amigos que comparten sus mismas pasiones. La app le proporciona un espacio para conectar en actividades específicas que le gustan, ayudándolo a sentirse más en casa.