

# User Centered Design Canvas

## 3. PROBLEMAS A RESOLVER

- La sobreexposición a ofertas de ocio por múltiples y diferentes medios (RRSS, relaciones públicas, etc.)
- Desconocimiento de los eventos y ofertas de ocio disponibles en una localidad

## 4. MOTIVACION

- Aproximadamente, el 60% de los estudiantes de la UGR provienen de otras ciudades de España o del extranjero por lo que esto podría solucionarles el encontrar sitios y actividades que se adapten a sus gustos.

## 5. RIESGOS / TEMORES

- Poca usabilidad de la aplicación por parte de los usuarios
- Desconocimiento de los establecimientos al usar la aplicación

## 1. NEGOCIO / PRODUCTO

JaranApp

Aplicación para la gestión de ocio en una ciudad

## 2. USUARIOS

- Usuarios cliente
- Administradores de los locales y establecimientos

## 8. VENTAJA COMPETITIVA

- Uso de aplicación completamente gratis
- Aplicación creada "por el pueblo para el pueblo"
- Capacidad de promoción de establecimiento

## 7. ALTERNATIVAS

- Tripadvisor
- Google Maps
- Yelp
- Meetup

## 6. SOLUCIONES

- Implementación y diseño de un sistema de gestión de locales y eventos de ocio, que permita a los establecimientos promocionarse mediante la publicación de ofertas y eventos.

## 9. PROPUESTA DE VALOR

"Ocio para todos"