









Ainhoa Montagut

User Journey Map

Ainhoa Montagut

CC BY DIU1.ABCDEF _2021/22 <https://github.com/mgea/ux-DIU-Toolkit>

PASOS	➤ 1 INSPIRACION	➤ 2 DECIDE	➤ 3 ACTUA	➤ 4 OBSERVA	➤ 5 ANALIZA	➤ 6 CONCLUSION
Objetivo	Quiere buscar un bar/restaurante con buen ambiente para salir ir sus amigas el fin de semana	Busca en internet restaurantes y bares para reservar ese mismo fin de semana.	En instagram ve una historia de un compañero de clase en un sitio que le llama la atención. Entra en la web para echarle un vistazo.	Comienza a mirar las fotos de las diferentes salas para decidirse. Elige finalmente el Salón Indie.	Se va al apartado de reservas, quiere reservar para 3 personas el sábado por la noche.	Reserva para 3 una mesa e sala, deja un comentario en reserva con la sala a la que quieren ir.
Punto Contacto	Movil	Movil (Google maps)	Movil (Instagram)	Móvil (web Lemon Rock)	Móvil (web Lemon Rock)	Móvil (web Lemon Rock)
Emoción						
Conflicto	Quiere encontrar un sitio cerca en el centro de la ciudad que no hayan visitado aun.	Han ido ya a todos los que encuentra de primeras.	Hace Click en la pestaña de Restaurante, quiere ver que ofrecen las diferentes salas pero no es capaz de encontrar esa información.	Ha decidido un poco a ciegas, ya que no sabe cuál es la diferencia entre los distintos salones.	No puede seleccionar la sala sólo el tipo de mesa.	No sabe si leerán su comentario y le darán mesa esa sala.
Imagen	