










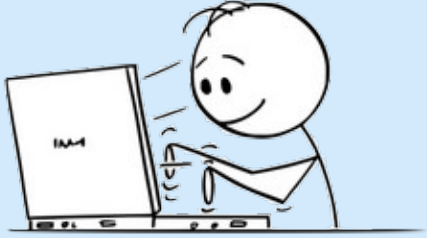
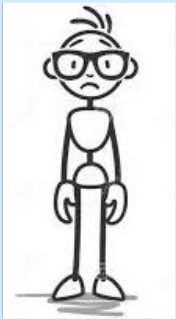
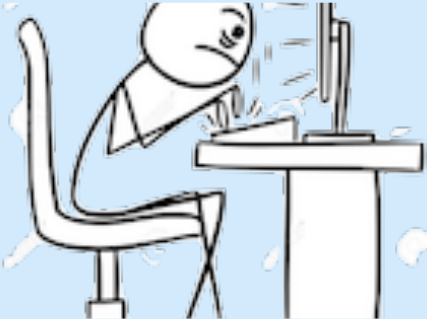




Tom Milnes-García

User Journey Map

Tom Milnes-García

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	Está hablando con su padre sobre España y recuerda que la ultima vez que fue, se quedó con ganas de visitar Granada.	Empieza a buscar sitios donde quedarse	Buscando más información del sitio que ha encontrado y llega a su web.	Como el restaurante le ha llamado la atención y está en el centro de la ciudad busca reservar alojamiento cerca de él.	Cuando llega al Lemon rock le fascina el ambiente.	Disfruta de la comida y de musica en directo
 Punto Contacto	Conversacion con su padre	ordenador	ordenador (web)	ordenador	El restaurante	En la mesa
Emoción 						
Conflicto	Quiere visitar la ciudad pero no tiene mucho presupuesto.	Le llama la atención un hostel de Granada pero no tiene fechas disponibles en la web de reservas.	Resulta que el sitio ya no es un hostel, ahora sólo es un restaurante con música en directo.	Todos los sitios de la zona son muy caros, pero encuentra uno algo lejos que se adecua al presupuesto.	Le cuesta entender un poco el acento de los camareros.	Le encantaría poder tocar allí día.
Imagen						

ux DIU Toolkit 2019 v1.1 - Basado en [oliverCaine](#) References: [user Journeys-The Beginner's guide](#) Alternative Tools: [UXPressia](#) Github: [ux DIU Toolkit](#) [ETSIIIT-Universidad de Granada](#)