

## User Journey Map

## CC BY Mayko {3/3/2020}

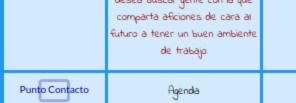
Eduardo Benitez V

Eduardo Benitez

PASOS	1 INSPIRACION	2 DECIDE	3 ACTUA	4 OBSERVA	5 ANALIZA	6 CONCLUSION
Objetivo		uno de sus amigos le recomienda múltiples webs para quedar para comer entre gente que no se conoce	Eatwith porque le parece visualmente más atractiva, así	su interés, donde varios de los usuarios tienen en su perfil	las quedada es un evento social de una empresa con una cuenta activa en redes sociales, así que propone al anfitrión trabajar como fotógrafo amateur del evento.	directrices para echar su
	futuro a tener un buen ambiente de trabajo					

de Eatwith)

Emoción





teléfono

- Conflicto Encontrar un hueco en su pregunta a varios de sus amigos sobre webs para buscar.
  - hay demasiada información y apretado horario es dificil, así que pierde mucho tiempo buscando, le su propia comunidad y requiere lleva varios días

ordenador

00

No encuentra planes dentro de desplazarse en coche o autobús fuera de Murcia.

ordenador, teléfono (app propia teléfono (app propia de Eatwith)

El evento se encuentra a varias horas y tiene que planificar horarios, calcular el coste del viaje...

UU

Consigue llegar a un acuerdo con El viaje ha sido costeado y tie el anfitrion, pero el pago solo le l algo más de conocimiento sob llega para cubrir el coste del viaje potenciales clientes, aunque no

teléfono (Whatsapp)

conseguido que le paquen un sueldo digno

Alternative Tools: <u>uxPressia</u> githuls <u>ux Diu Toolkit</u> <u>ETSIT-universidad de granada</u> ux Diu Tooikit 2019 v1.0 - Basado en <u>oliverCaine</u> References: User Journeys-The Beginner's Guide