





Patricia
Cantalapiedra

User Journey Template
CC BY DIU3.Manduka 2020

Patricia Cantalapiedra ▼

PASES	➤ 1 INSPIRACION	➤ 2 DECIDE	➤ 3 ACTUA	➤ 4 OBSERVA	➤ 5 ANALIZA	➤ 6 CONCLUSION
Objetivo	No tiene tiempo para cocinar y pasa mucho tiempo fuera de casa	Pregunta a sus seguidores por redes sociales si conocen alguna solución que pueda solventar ambos problemas	Varias personas le recomiendan Eatwith y decide indagar en la aplicación	Empieza a pillarle el tranquilo a la aplicación y entonces decide probar uno de sus servicios	Encuentra un sitio cercano a su posición, contrata el servicio y se dirige a la situación	Ha comido muy bien, la experiencia ha sido enriquecedora y el haberla compartido por sus redes sociales le ha hecho ganar público, por lo que va a usarla para sus viajes
Punto Contacto		móvil (red social)	móvil (aplicaciones)	móvil (aplicación)	móvil (aplicación)	móvil (aplicación)
Emoción						
Conflicto	Buscar una solución hacia ambos problemas	Esperar a que las respuestas se adecúen con la temática de su solicitud de ayuda	va a consumir cierto tiempo	Buscar alguna oferta adecuada para ella	Preocupación por si no cumple las expectativas que la aplicación le transmite	No es seguro que en los países a los que vaya haya servicios de Eatwith
Imagen						

UX DIU Toolkit 2021 v4.0 - Basado en [pivotal](#). Referéncias: [User Journeys: The Beginner's guide](#). Alternative Tools: [uxPressia](#) github: [ux DIU Toolkit](#) [ETSIT-universidad de granada](#)