





Ramón Sansó

User Journey Template
CC BY DIU3.Manduka 2020

Ramón Sansó

PASES	➤ 1 INSPIRACION	➤ 2 DECIDE	➤ 3 ACTUA	➤ 4 OBSERVA	➤ 5 ANALIZA	➤ 6 CONCLUSION
Objetivo	su hija le propone usar Eatwith ya que ella lo probó en un viaje con sus amigas y le encantó	descarga la aplicación e intenta registrarse	llama a la hija para pedirle ayuda para registrarse	busca opciones teniendo en cuenta filtros	Se encuentran 3 opciones que encajan en sus preferencias	Consigue reservar, otro año se encarga otro
Punto Contacto	teléfono (llamada)	móvil	teléfono	ordenador	móvil (whatsapp)	ordenador
Emoción						
Conflicto	juntarse a comer en casa de alguien que no conoce	no recuerda la contraseña del correo	le da apuro molestar a su hija	Buscar opciones en el lugar que había seleccionado, viendo precios y distancias, tiene que ver si hay aparcamiento fácil	Llama a sus amigos (whatsapp no responden) para ver cual es su preferencia, tienen que reservar rápido por los precios	algunos amigos no confirmaron por lo que tuvo que seleccionar reserva con posibilidad de cancelación
Imagen						

UX DIU Toolkit 2019 v4.0 - Basado en [oivercans](#). Referéncias [user journeys-The Beginner's guide](#). Alternative Tools [uxpressia](#) atributo [ux DIU Toolkit ETSIT-universidad de granada](#)