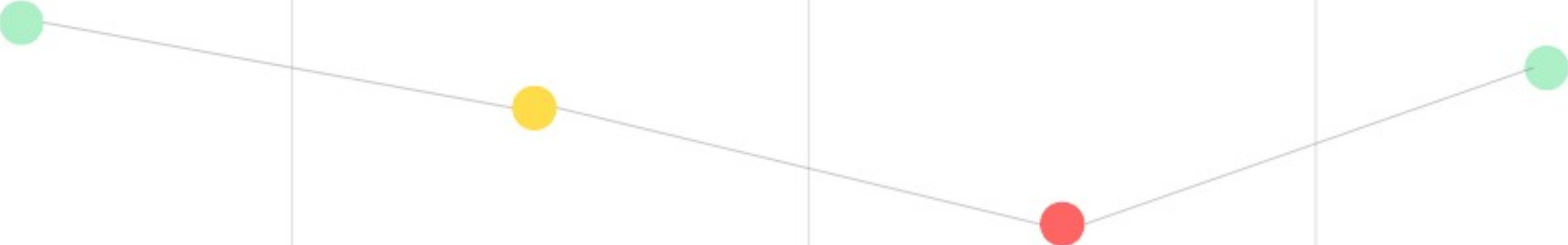


Modelo de mapa de viaje del usuario

Magdalena

Etapas (sección, capítulo)	Introducción: Evolución gráfica de los juegos	Actualidad del hiperrealismo en la industria (gráficos)	Efectos en el mercado de este proceso	Alternativas: Los indies como salvadores de la industria
Acción del usuario / Reacción del sistema (Acontecimientos)	La usuaria, en este caso, abre la webstory tras ver el título "Declive de los Triple A", y observa como ha habido una evolución en cuanto a lo visual.	Sin embargo, al avanzar, nota que efectivamente los lanzamientos grandes han ido disminuyendo y ha sido mayor la brecha de espera, debido al crecimiento en potencia, trabajadores y búsqueda de una estética hiperrealista.	Se da cuenta que esto ha generado mayor presión en la salud mental de los desarrolladores, hay cada vez más despidos y cierres de estudios, además de lanzamientos de juegos rotos en cuanto a programación.	Al final, la usuaria ve una alternativa: los indies, juegos con menor presupuesto pero mayor libertad creativa, y con facil accesibilidad en comparación al pasado. Abre su mente a nuevos tipos de juegos, para no fijarse solo en lo gigante de la industria.
<div>Éxtasis +</div> <div>Reacción emocional</div> <div>Miseria -</div>				
Expectativas del usuario	Sorprenderse con la evolución gráfica del medio.	Reflexionar sobre el estado de la industria ante el hiperrealismo.	Cuestionarse y alarmarse por la baja en juegos Triple A y como afecta a consumidores y desarrolladores.	Encontrar nuevas alternativas y ver que la industria no esta pérdida, ya que existen los Indies como alternativas low-cost y de calidad.