|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PLANTILLA DE PERSONAJE** | | |
| Nombre | María Isabel |  |
| Edad | 27 |
| Sexo | Mujer |
| Educación | Universitarios (marketing) |
| **Contexto de uso** | | |
| Cuándo | Habitualmente | |
| Dónde | En cualquier parte | |
| Tipo de ordenador | Móvil o tablet | |
| **Misión** | | |
| Objetivo | Crear algún evento | |
| Expectativas | Un apartado fácil y sencillo para empresas | |
| **Motivación** | | |
| Urgencia | Media-baja | |
| Deseo | Alta | |
| **Actitud hacia la tecnología** | | |
| Le gusta la tecnología y está abierta a probar cosas nuevas. | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PLANTILLA DE ESCENARIO** | | |
| Nombre persona | María Isabel |  |
| Objetivo persona | Crear un evento |
| **Escenario** | | |
| María Isabel trabaja para una empresa como organizadora de eventos. En colaboración con diferentes locales y empresas que disponen de juegos de mesa, a Mª Isabel le gustaría organizar un evento para un torneo de unos juegos concretos.  Una vez lo tiene organizado (los juegos serán el Catán y el Risk, mientras que el lugar será un espacio proporcionado por el ayuntamiento), Mª Isabel quiere promocionarlo. Lo postea en diferentes redes sociales pero le gustaría también promocionarlo en alguna plataforma más concreta, relacionada con los juegos de mesa.  Finalmente Mª Isabel encuentra nuestra plataforma. En ella, además de especificar los datos típicos como el horario o el lugar, se sorprende de que también pueden indicar los juegos que se van a utilizar, así como posibles reglas. | | |