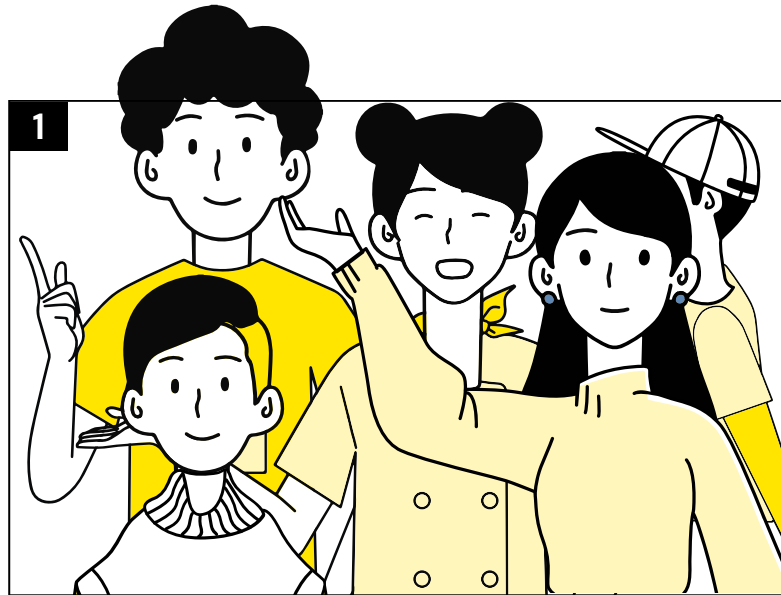
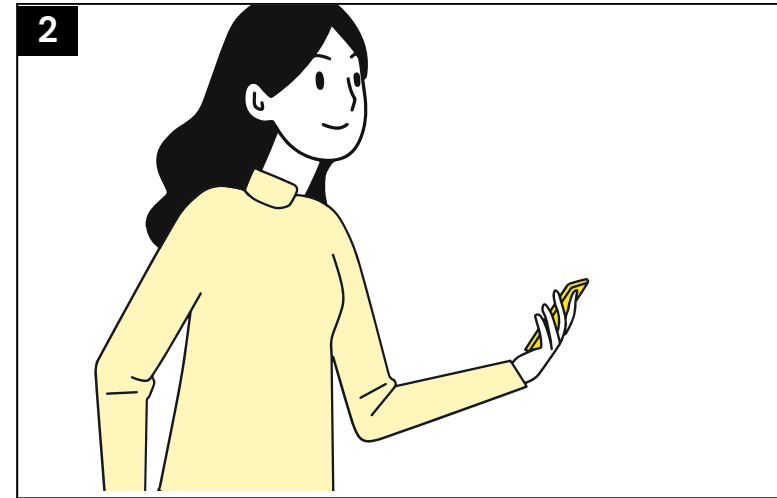


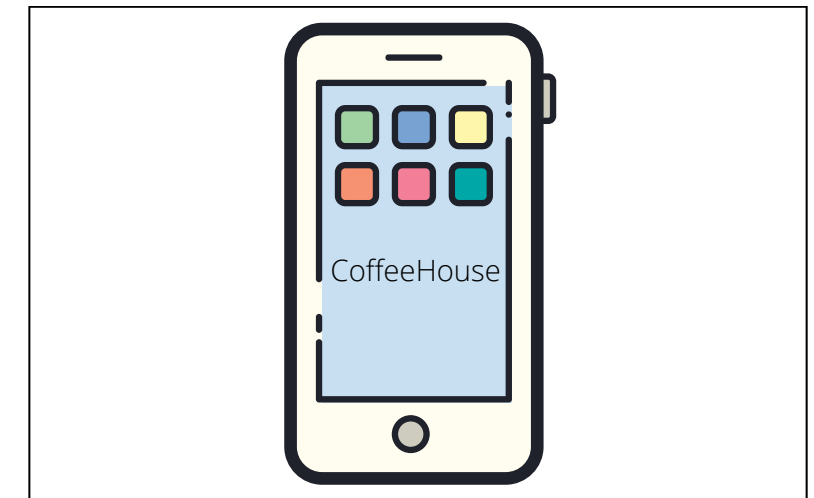
UX Design Storyboard P. General / Pilar García Royo



Anika quiere comprar café para el equipo. Anika está rodeada de personas que hacen pedidos en la cafetería.



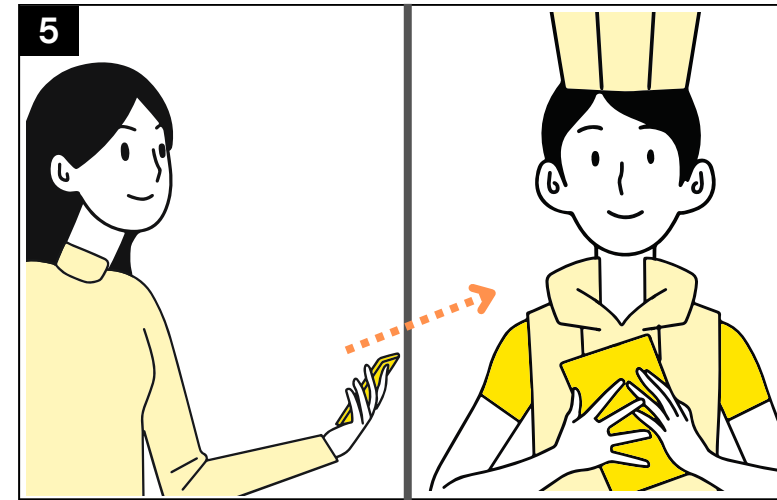
Anika recuerda que una aplicación puede ayudar en esta situación.



Anika decide usar la aplicación CoffeeHouse para tomar los pedidos de su equipo.



Anika se entera de que pueden enviar el menú al equipo desde la aplicación para que el equipo pueda realizar sus propios pedidos.



Anika envía el pedido a la cafetería a través de la aplicación y se comienza a preparar el café.

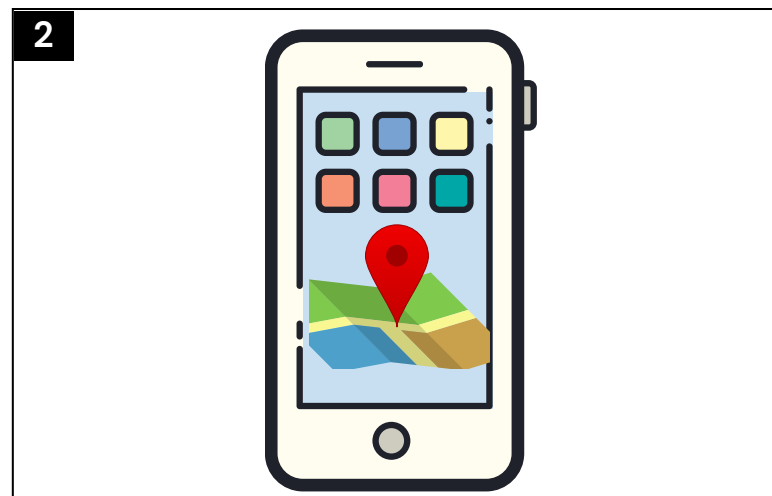


Anika y su equipo disfrutando de su café en la oficina.

UX Design Storyboard Primer / Pilar García Royo



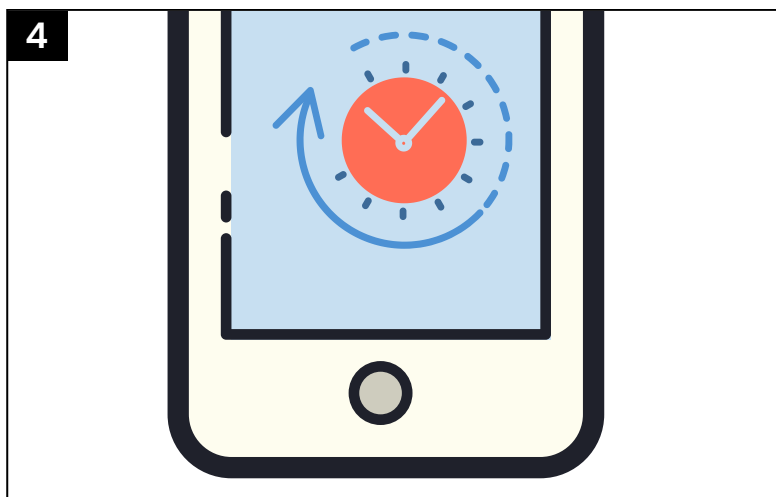
Anika comienza abriendo la aplicación en su teléfono.



Anika selecciona la ubicación más cercana para comprar café.



Anika obtiene un enlace o código QR de la aplicación que contiene un menú que pueden enviar al equipo.



Anika ve un reloj con una cuenta regresiva que indica cuánto tiempo tiene el equipo para realizar sus pedidos.



La aplicación notifica al equipo que queda poco tiempo



Anika envía el pedido que debe realizar la cafetería.