



Fernando
Peralvo

User Journey Map

Fernando Peralvo ▾

CC BY DIU3.EIMedusa_2022/23 <https://github.com/seeergiovanni/DIU-practicas>

PASOS



1 INSPIRACION



2 DECIDE



3 ACTUA



4 OBSERVA



5 ANALIZA



6 CONCLUSION

Objetivo

Quiere encontrar una actividad para crear contenido en redes sociales próximamente

Hace una lista de actividades poco comunes en redes y elige una

Busca información sobre sitios de artesanía populares en Granada

Mira si existe la posibilidad de realizar una visita al taller

observa de qué trata la visita al taller, el precio y demás

No realiza la reserva y busca otra actividad

Punto Contacto



Calendario

Libreta

Móvil (Google)

ordenador (web Artesanía)

móvil (whatsapp)

ordenador

Emoción



Conflicto

Es difícil encontrar algo creativo para llamar la atención de sus seguidores

No se le ocurren muchas ideas

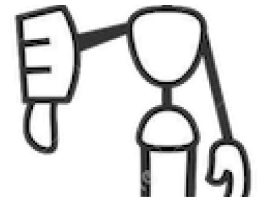
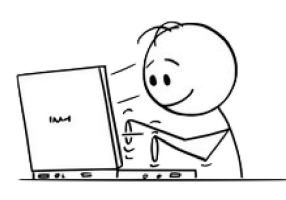
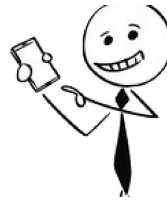
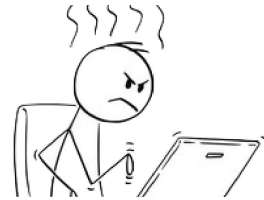
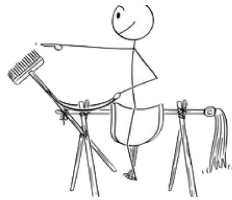
Encuentra mucha información acerca de artesanía pero pocas oportunidades de hacer algo

Está preocupado por si la actividad organizada será buena

Necesita avisar a sus amigos para realizar la visita porque es para grupos

La actividad es demasiado cara para que salga barata deben de ser un grupo grande

Imagen



UX DIU Toolkit 2019 v1.1 - Basado en [oliverCaine](#) References: [User Journeys-The Beginner's Guide](#) Alternative Tools: [uxPressia](#) Github: [UX DIU Toolkit](#) [ETSIT-Universidad de Granada](#)