# **1. Personas**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| In this section, you’ll create a humanized view of your customer, be they buyer and/or user of your product. Turns out, this is the most actionable way to anchor just about any development activity.   |  |  |  | | --- | --- | --- | |  |  |  | |  |  | |

### **[INSERT Name of Person - ‘Juan el mecánico’]**

**Screening Question**: [INSERT- ¿Has arreglado más de 20 automóviles en el último trimestre?]

*“Llámalo azar, llámalo suerte, pero si pasas por mi taller tu coche estará arreglado en un periquete”*



Juan es un experto mecánico de 42 años, amante de los coches antiguos. Tiene un chalet donde los guarda y donde los revisa una vez a la semana para mantenerlos siempre en el mejor estado.

Trabaja en el taller familiar desde que tiene 14 años y ha hecho de su trabajo y hobby su forma de vida, Siempre le gusta llevar su mono naranja a todos lados aunque no este trabajando y es capaz de conocer cuál es el problema de un coche con 3 minutos de revisión con él.

Piensa y siente: Juan el mecánico necesita que la aplicación le indica rápidamente la fecha en que le llegarán las piezas. De esa manera podrá darle una fecha de arreglo del coche al cliente y también le podrá dar un presupuesto. De esta manera, el cliente se sentirá más seguro con los servicios que le ofrecen. Y a su vez, el mecánico también se sentirá más confiado a la hora de presentarse ante el cliente. Con lo cual, uno de los objetivos de la aplicación es satisfacer esta necesidad mediante un sistema gestor en el que se le indicarán las fechas y el precio de las diferentes piezas al mecánico.

Lo que ve: Juan el mecánico usa guantes en el trabajo, y mientras está usando la aplicación, necesita que esta responda a los toques con los guantes. Por lo tanto, uno de los objetivos de la aplicación será que los botones sean grandes (al menos en el caso del modo mecánico) y con fácil acceso.