

PERSONA: SECUNDARIO

Erick Gonzales, estudiante universitario– "Me gustaría probar alimentos nuevos, pero no siempre sé cómo incorporarlos en mi dieta."

Descripción general:

Erick Gonzales, de 20 años, es una estudiante de universitario interesado en lograr su deficit de dieta y de los juegos mobiles casuales. Ha estado buscando maneras de descubrir nuevos alimentos que le ayuden a cumplir de mejor manera sus objetivos nutricionales, ya que siente que los alimentos que consume no le ayudan a cumplir con sus objetivos. Erick le gusta jugar juegos mobiles casuales o de juegos gamificados para el aprendizaje.



ERICK GONZALES



Edad: 20 años	Ocupación: Estudiante universitario
Sexo: masculino	Personalidad: Extrovertida
Intereses: Juegos móviles casuales, aprender sobre nutrición para alcanzar sus objetivos y explorar nuevas recetas o alimentos.	Ubicación: Ciudad de tamaño medio con acceso a internet y dispositivos móviles.

REFERENTES Y INFLUENCIAS

Nutriólogo: Sigue los consejos que le brinda su especialista, pero a veces le cuesta recordar o aplicar toda la información.

Juegos móviles: Le gustan aplicaciones como Candy Crush y Pou, que son sencillas, coloridas y entretenidas, con mecánicas rápidas y adictivas.

Amigos y familia: Aunque no siempre comparten su interés por la nutrición, le gusta comentar sus avances o aprender recetas nuevas junto a ellos.

ARQUETIPOS Y CITAS

Arquetipo: "El explorador curioso" – Quiere mejorar su vida a través del aprendizaje activo, pero busca hacerlo de una manera accesible y divertida.

Citas clave:

"Me gustaría probar alimentos nuevos, pero no siempre sé cómo incorporarlos en mi dieta."

PERSONALIDAD



LO QUE DEBES Y NO DEBES HACER

- **Lo que debes hacer:**
 - Crear actividades rápidas y entretenidas que le enseñen sobre alimentos y su impacto.
 - Incluir recomendaciones prácticas, como recetas o tips para incorporar alimentos en su dieta.
 - Ofrecer retroalimentación positiva y gratificante por sus avances.
- **Lo que nunca debes hacer:**
 - Saturarlo con demasiada información técnica o gráficos complicados.
 - Crear desafíos demasiado largos o que no tengan un propósito claro.

EXPERIENCIA TECNOLÓGICA

Nivel de experiencia: Medio. Usa su smartphone para juegos casuales, redes sociales y herramientas básicas. No explora mucho más allá de lo esencial, pero está abierto a probar nuevas aplicaciones si le parecen interesantes y fáciles de usar.

Interacción previa: Ha utilizado apps como MyFitnessPal para rastrear alimentos, pero las abandonó por ser demasiado detalladas o monótonas.

OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA DEL USUARIO

Corto plazo: Descubrir alimentos prácticos y fáciles de incluir en su dieta que cumplan con sus objetivos.

Mediano plazo: Establecer una conexión clara entre sus elecciones alimenticias y su progreso, ayudándose con la app.

Largo plazo: Convertir los hábitos saludables en parte natural de su rutina diaria y, al mismo tiempo, mantener la diversión en el proceso.

DISPOSITIVOS Y PLATAFORMAS

Dispositivo principal: Smartphone (Android o iOS).
Plataformas preferidas: Juegos interactivos y redes sociales como Instagram, TikTok y Discord.

DETALLES DEL DOMINIO

Horario de uso:

Por las mañanas: Consulta su plan alimenticio del día mientras se prepara para la universidad.

Tardes: Aprovecha ratos libres entre clases o mientras descansa para jugar y aprender algo nuevo con la app.

Noche: Antes de dormir, revisa sus progresos o planifica sus metas del día siguiente en la aplicación.

Entorno: Usa la app principalmente en casa o en los descansos entre actividades, buscando algo relajante pero útil.

RELACION ENTRE MARCA Y PRODUCTO

Relación deseada: Erick debe percibir la app como su aliada en el proceso de alcanzar sus metas nutricionales, con un enfoque relajado y dinámico. La marca debe proyectar confianza, innovación y entretenimiento, mostrando que es posible aprender sobre nutrición de forma accesible y divertida.