# **PERSONA: PRIMARIA**

Camila Martínez, estudiante proactiva – "Cuida a tu avatar, cuida de ti misma" Descripción general:

Camila Martínez, de 17 años, es una estudiante de secundaria interesada en la tecnología y los videojuegos. Ha estado buscando maneras de mejorar sus hábitos alimenticios, ya que a menudo consume snacks poco saludables durante largas sesiones de estudio o de juego. Aunque le gusta aprender sobre temas de salud, prefiere hacerlo de manera práctica y divertida, en lugar de leer manuales extensos o seguir consejos muy teóricos. Camila es activa en redes sociales, donde sigue cuentas relacionadas con el fitness, la alimentación saludable y los videojuegos.



# **CAMILA MARTINEZ**



Age: 17 anios	Ocupación: Estudiante de secundaria
Sex: Female	Personalidad: Extrovertida
Intereses:Videojuegos, redes sociales, fitness y hábitos saludables.	Ubicación: Ciudad de tamaño medio con acceso a internet y dispositivos móviles.

### **REFERENTES Y INFLUENCIAS**

Referentes en redes sociales:

Sigue influencers que promueven la alimentación saludable con un enfoque práctico y amigable. Cultura gamer:

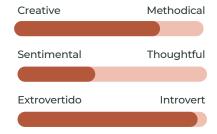
Juegos como "The Sims", "Animal Crossing" o "Pokémon", donde cuidar de personajes o progresar en misiones le resulta atractivo. Familia y amigos:

Tiene amistades que también están interesadas en juegos y retos relacionados con la salud.

#### **ARQUETIPOS Y CITAS**

Arquetipo: "La cuidadora moderna" – Está dispuesta a cuidar tanto de su avatar como de sí misma, pero necesita motivación constante y un enfoque práctico.

# **PERSONALITY**



# LO QUE DEBES Y NO DEBES HACER

#### Lo que debes hacer:

- Ofrecer desafíos simples, accesibles y motivadores.
- Incluir elementos visuales atractivos y un diseño intuitivo.
- Proporcionar retroalimentación positiva y recompensas que mantengan su interés.

### Lo que nunca debes hacer:

- Diseñar interfaces complicadas o con muchas instrucciones textuales.
- Usar un tono crítico o abrumador sobre hábitos no saludables.
- Crear contenido repetitivo o sin incentivos claros.

#### **EXPERIENCIA TECNOLOGICA**

Nivel de experiencia: Alta.

Es hábil con dispositivos móviles, aplicaciones y redes sociales. Está acostumbrada a instalar aplicaciones y explorar nuevas funcionalidades. Interacción previa:

Ha usado apps de gamificación y trackers de salud, pero las abandonó porque se volvieron monótonas.

# OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA DEL USUARIO

Corto plazo: Mejorar pequeños hábitos, como reducir los snacks no saludables mientras estudia. Mediano plazo: Crear una rutina que le permita combinar el aprendizaje sobre alimentación saludable con su entretenimiento.

Largo plazo: Incorporar los hábitos aprendidos en la app a su vida diaria y recomendar la aplicación a sus amigos.

# **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: Después de clases, en sus ratos libres por la tarde y antes de dormir.

Interacciones frecuentes: Configuración del personaje, revisión de metas diarias, aceptación de retos y participación en actividades grupales si la applas ofrece.

Entorno: Normalmente usa la app desde su habitación o en casa, en un entorno relajado.

#### **RELACION ENTRE MARCA Y PRODUCTO**

Relación deseada: Camila debe percibir la app como una herramienta amigable y motivadora que la ayuda a crecer y divertirse al mismo tiempo. La app debe proyectar una imagen fresca, cercana y confiable, asociada con la salud y el entretenimiento. Posicionamiento: "Tu aliado para lograr hábitos saludables, mientras te diviertes cuidando a tu personaje."