

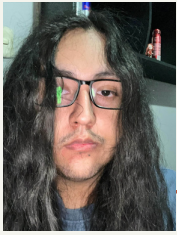
PERSONA: Antipersona

Fabricio Gonzales, de 22 años, es estudiante del cuarto año de Ingeniería Industrial en una universidad privada. Tiene un estilo de vida sedentario, pasa gran parte de su tiempo libre jugando videojuegos y consume regularmente comida rápida y alimentos ultraprocesados. Aunque tiene mucho sobrepeso, no está interesado en mejorar sus hábitos alimenticios ni su salud, ya que considera que este tema es irrelevante para sus prioridades actuales.

Fabricio no ve el valor de invertir tiempo en aprender sobre nutrición o cuidado personal, y encuentra aburridas las herramientas educativas relacionadas con estos temas. En su opinión, enfocarse en la alimentación es algo que puede postergarse para más adelante. Prefiere centrar su atención en actividades de entretenimiento inmediato, como partidas en línea con sus amigos, en lugar de reflexionar sobre las consecuencias de sus hábitos.

Cuando se le presenta la idea de usar una aplicación que promueva hábitos saludables, Fabricio la descarta rápidamente, argumentando que no tiene tiempo para eso o que no sería interesante. Considera que las aplicaciones relacionadas con la salud suelen ser moralistas, difíciles de usar o carentes de diversión, lo que refuerza su rechazo hacia ellas.

En general, Fabricio no busca activamente cambiar su estilo de vida ni mejorar su nutrición. Si bien podría beneficiarse de un enfoque lúdico e interactivo, cualquier intento por captar su atención debe competir con su pasión por los videojuegos y su falta de motivación para cuidar de sí mismo. Sin una fuerte razón para cambiar, Fabricio continúa en una rutina que prioriza la comodidad y el placer a corto plazo sobre el bienestar a largo plazo.



Fabricio Gonzales



Age: 22 a;os	Ocupación: Estudiante de universidad
Sex: Masculino	Personalidad: Introverso
Intereses: Videojuegos y comida rápida.	Ubicación: Ciudad de tamaño medio con acceso a internet y dispositivos móviles.

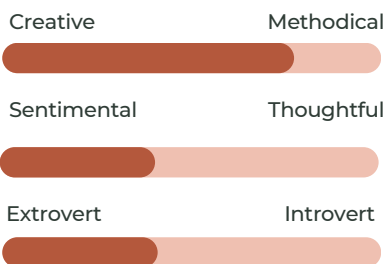
REFERENTES Y INFLUENCIAS

Referentes en redes sociales:
Sigue a streamers con hábitos autodestructivos y poco saludables.
Cultura gamer:
Juegos como "Dota 2", "Valorant" o "Marvel Rivals", en los que pasa varias horas al día jugando y rodeado de un ambiente poco agradable.
Familia y amigos:
Tiene amistades que también están interesadas en juegos, pero poco o nada interesadas en la salud

ARQUETIPOS Y CITAS

"El gamer sedentario."
"¿Por qué debería preocuparme por mi alimentación si ya estoy bien como estoy?"
"Prefiero gastar mi tiempo en algo divertido, no en una app que me diga qué hacer."

PERSONALITY



LO QUE DEBES Y NO DEBES HACER

- Debes hacer:
- Presentar el contenido como un complemento divertido, evitando el enfoque moralista o educativo directo.
 - Incorporar elementos de gamificación para despertar su interés (logros, recompensas rápidas).
 - Diseñar actividades cortas y de bajo esfuerzo que se integren a su rutina sedentaria.
- No debes hacer:
- Utilizar un tono autoritario o insistente que refuerce su rechazo.
 - Plantear cambios radicales o metas que requieran demasiado compromiso.
 - Priorizar funcionalidades educativas en lugar de entretenimiento.

EXPERIENCIA TECNOLÓGICA

Nivel de experiencia: Alta.
Fabricio es competente en el uso de dispositivos móviles y plataformas de entretenimiento. Juega videojuegos en consolas y PC, pero prefiere las aplicaciones fáciles de usar y rápidas de entender. No tiene paciencia para interfaces complicadas o procesos de registro largos.

OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA DEL USUARIO

- Hacer que Fabricio sienta que la aplicación es una extensión de sus pasatiempos favoritos, sin percibirla como una herramienta educativa.
- Introducir lentamente conceptos de nutrición a través de actividades lúdicas, sin que parezcan esfuerzos deliberados de aprendizaje.
- Mantenerlo comprometido mediante sistemas de progreso, como niveles y recompensas visuales.

DISPOSITIVOS Y PLATAFORMAS

- Primarios: Smartphone (Android/iOS), debido a su accesibilidad y uso frecuente.
- Secundarios: Tablet o PC, en caso de compatibilidad con juegos en línea.
- Fabricio prefiere plataformas de fácil acceso, sin configuraciones complicadas.

DETALLES DEL DOMINIO

Fabricio se siente ajeno al mundo de la nutrición y el cuidado personal. Su percepción está sesgada por estereotipos negativos sobre herramientas de salud. La aplicación debe traducir conceptos técnicos a experiencias interactivas que resuenen con su interés por el entretenimiento.

RELACION ENTRE MARCA Y PRODUCTO

La marca debe posicionarse como innovadora, amigable y no intrusiva. Para Fabricio, la relación ideal es aquella que percibe como una herramienta de diversión con beneficios adicionales, y no como un producto que lo obliga a cambiar su estilo de vida. Un enfoque indirecto y discreto en el mensaje de salud creará una conexión más efectiva.