

PERSONA: SECUNDARIO

Erick Pérez Chipa, estudiante de Ingeniería de Sistemas - "aprendizaje interactivo para una nutrición saludable"

Erick Pérez Chipa, de 18 años, es estudiante del primer año de Ingeniería de Sistemas en la Universidad Nacional de San Agustín, cursando actualmente el segundo ciclo. Erick tiene interés en mejorar sus hábitos alimenticios, pero encuentra poco atractivo aprender sobre nutrición con métodos tradicionales como videos o manuales. Prefiere herramientas interactivas que conviertan el aprendizaje en una experiencia práctica y divertida.

En su rutina diaria, Erick busca aplicaciones que puedan integrarse fácilmente en sus tiempos libres, como entre clases. Le atraen especialmente los juegos educativos que combinan entretenimiento con enseñanza, lo que le permite aprender sin sentirse abrumado. Por eso, una aplicación que simule un "tamagotchi" humano, donde un avatar refleje las consecuencias de una dieta equilibrada o desequilibrada, encaja perfectamente con sus intereses.

Aunque su objetivo principal es entender cómo mantener una dieta balanceada, Erick también disfruta explorando aspectos más amplios de la alimentación, como la diversidad gastronómica y las curiosidades culturales. Le resulta emocionante descubrir nuevos alimentos o recetas representativas de distintas culturas mientras avanza en el juego.

Cada vez que usa la aplicación, Erick participa en desafíos como planificar menús saludables, clasificar alimentos según su valor nutricional o experimentar con recetas variadas. Estas actividades le permiten aprender de manera dinámica mientras desbloquea recompensas que enriquecen la experiencia de juego. Además, el sistema de progreso y los eventos sorpresa mantienen su interés a lo largo del tiempo.

Erick valora la posibilidad de aprender algo aplicable a su vida diaria mientras se divierte. Aunque no es un usuario intensivo, utiliza la aplicación ocasionalmente para complementar sus conocimientos sobre nutrición y descubrir nuevos enfoques para mejorar su estilo de vida. Para él, la combinación de aprendizaje, entretenimiento y exploración cultural hace que la experiencia sea completa y gratificante.



Erick Pérez Chipa

Age: 18 años

Ocupación: Estudiante de Ingeniería de Sistemas en la Universidad Nacional de San Agustín.

Sexo: Hombre

Personalidad: Extrovertido

Intereses: Nutrición saludable, aprendizaje interactivo, diversidad gastronómica, juegos educativos.

Ubicación: Ciudad de tamaño medio con acceso a internet y dispositivos móviles.

PERSONALITY

curios



Optimista



Extrovertido



REFERENTES Y INFLUENCIAS

- Referencias: Juegos interactivos como "tamagotchi", aplicaciones de gamificación educativa.
- Influencias: Entorno académico, interés personal en la salud y la tecnología.

ARQUETIPOS Y CITAS

- Arquetipo: El Explorador
- Busca aprender y experimentar en un entorno que combine conocimiento y diversión.
- Citas:
- "Aprender debe ser divertido y aplicable a mi día a día."
- "Me gusta descubrir cosas nuevas, como recetas o alimentos de otras culturas."

EXPERIENCIA TECNOLÓGICA

- Familiaridad con aplicaciones móviles educativas.
- Habilidad para usar herramientas interactivas.
- Experiencia básica en tecnología (nivel usuario).

OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA DEL USUARIO

- Aprender sobre nutrición de forma divertida y sin sentirse abrumado.
- Integrar actividades educativas en tiempos libres.
- Descubrir nuevos alimentos y recetas mientras juega.
- Mantener el interés a través de desafíos, recompensas y eventos sorpresa.

DISPOSITIVOS Y PLATAFORMAS

- Dispositivos: Smartphone (principal), laptop (secundario).
- Plataformas: Android/iOS, juegos interactivos, aplicaciones educativas.

DETALLES DEL DOMINIO

Áreas de enfoque

- Nutrición saludable.
- Educación gamificada.
- Exploración cultural y gastronómica.

Casos de uso típicos:

- Uso ocasional entre clases.
- Actividades prácticas y dinámicas, como desafíos y simulaciones.

LO QUE DEBES Y NO DEBES HACER

- Lo que debes hacer:
 - Crear experiencias prácticas, entretenidas y educativas.
 - Ofrecer recompensas y un sistema de progreso atractivo.
 - Permitir integración sencilla en su rutina diaria.
- Lo que nunca debes hacer:
 - Presentar contenidos extensos o demasiado teóricos.
 - Ser monótono o abrumador.
 - Excluir elementos culturales o de exploración.

RELACION ENTRE MARCA Y PRODUCTO

Percepción de la marca: Amigable y educativa.

Características deseadas del producto:

- Estilo tamagotchi humano.
- Planificación de menús y clasificación de alimentos.
- Integración de recetas y curiosidades culturales.
- Sistema de recompensas y eventos sorpresa que mantengan el interés.