

## **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 años

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 TECNOLÓGICA

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 app las 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."