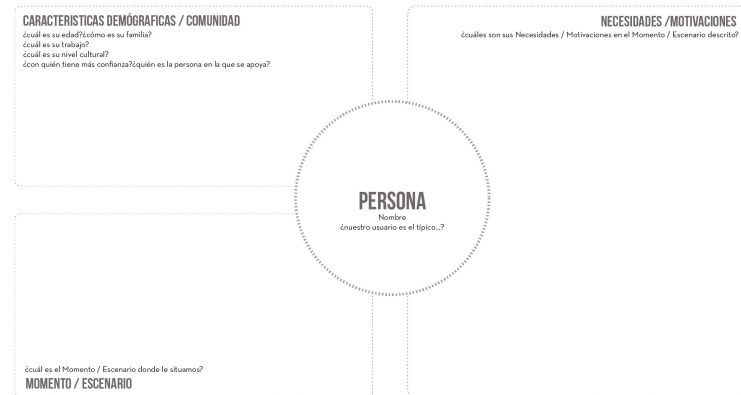
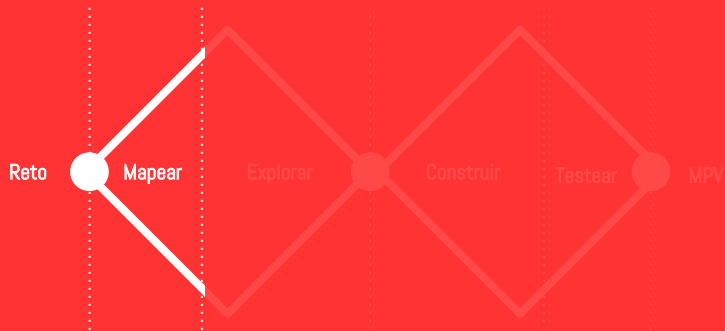


PERSONA. Ejemplo.



Para poner foco de inicio y crear un punto de partida creamos a ese primer personaje que pensábamos podría ser nuestro cliente. Este personaje es totalmente una inventiva, ya que lo estamos construyendo desde nuestra propia experiencia. En este caso, ¿Cómo pensábamos que era una persona joven respecto a la Artesanía y más concretamente a la hora de realizar un regalo especial?

