

Learning card

 **Subetapa:**
Desarrollo

 **Tiempo:**
30 min

 **Dinámica recomendada:**
5 personas y/o individual

 **Materiales aplicación física:**

- Formato impreso (carta o doble carta)
- Plumones de punto fino o pluma

 **Materiales aplicación digital:**

- Plantilla en Miro
- Laptops con internet

 **Enlace de descarga:**
tooltec.mx

Learning card

ImAd · 3

Herramienta que sirve para documentar el resultado de un experimento, validando o no la hipótesis propuesta y analizando los resultados obtenidos del mercado meta.

Para entender la herramienta de Learning Card primero es necesario entender 3 conceptos relevantes: **Hipótesis de negocio, experimento, y validación.**

La tarjeta de prueba es una herramienta diseñada por Alexander Osterwalder con la finalidad de proveer a los usuarios una forma sencilla para diseñar un experimento a partir de una hipótesis relevante no validada.

La tarjeta de prueba tiene cuatro pasos:

1. Hipótesis
2. Observación
3. Aprendizajes y descubrimientos
4. Decisiones y acciones

Autor:

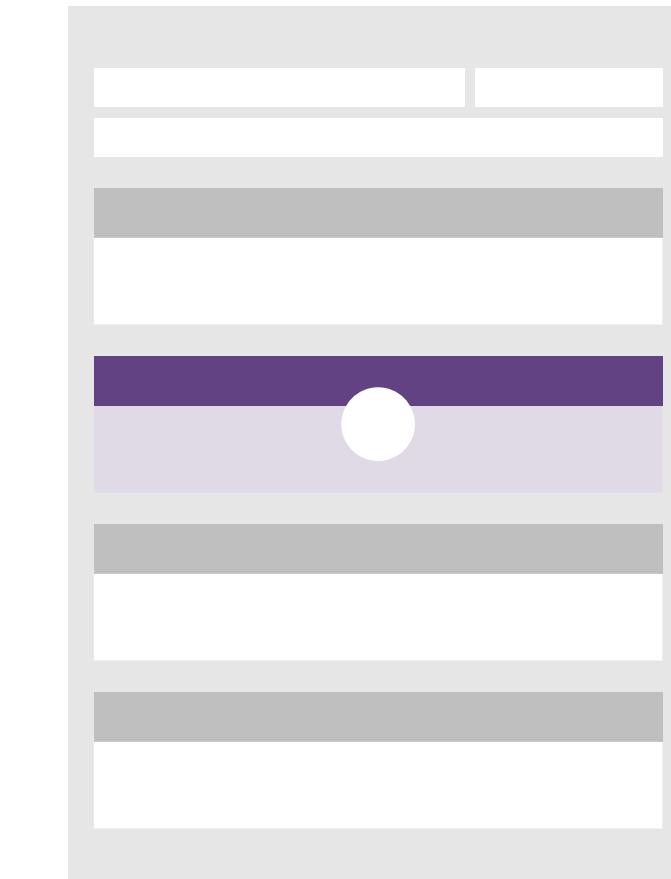
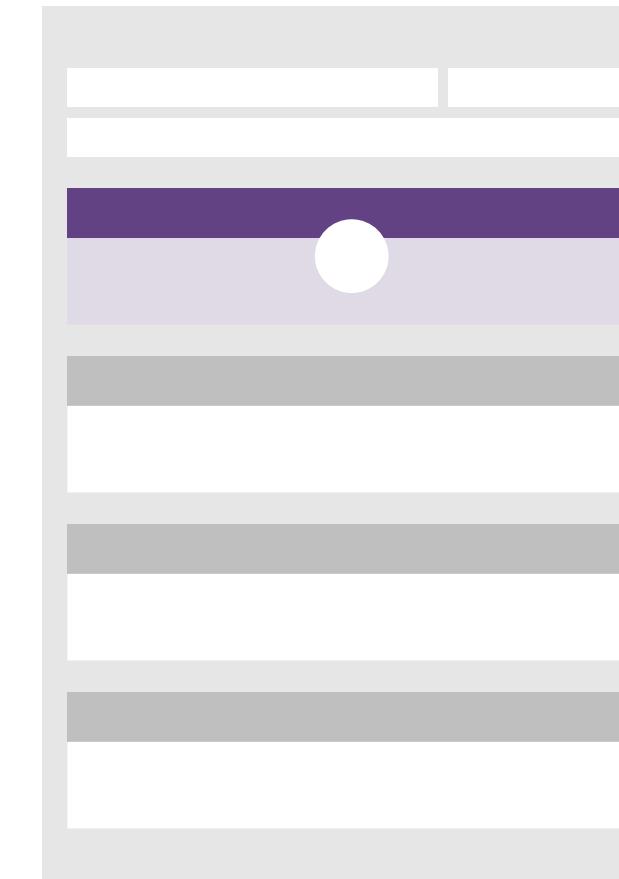
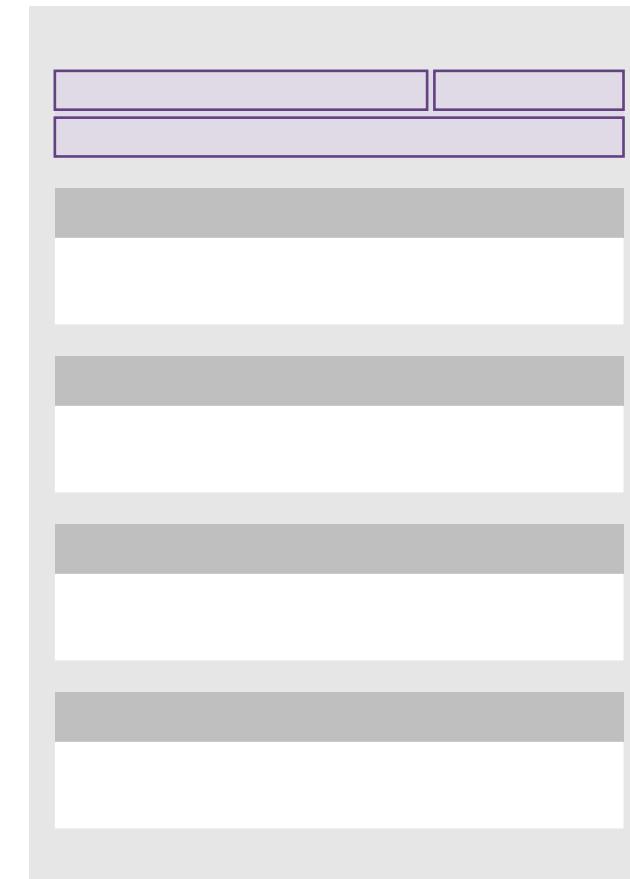
Alexander Osterwalder

Bibliografía:

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010b). *Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers* (The Strategyzer series) (1st ed.). John Wiley and Sons.

Referencias adicionales:

Ulwick, A. W. (2016). *Jobs to be Done: Theory to Practice* [Kindle Edition]. IDEA BITE PRESS.

**Paso 1: Determinar los datos generales de la tarjeta de prueba.**

- **Nombre de la prueba:** Se refiere al nombre corto con el que se identificará el experimento.
- **Plazo (deadline):** Fecha límite establecida donde se deberá terminar el experimento.
- **Asignado a (Assigned to):** Nombre de la persona responsable del experimento.
- **Duración (duration):** Es el tiempo estimado que se espera dure el experimento.

**Paso 2 : Creemos que.**

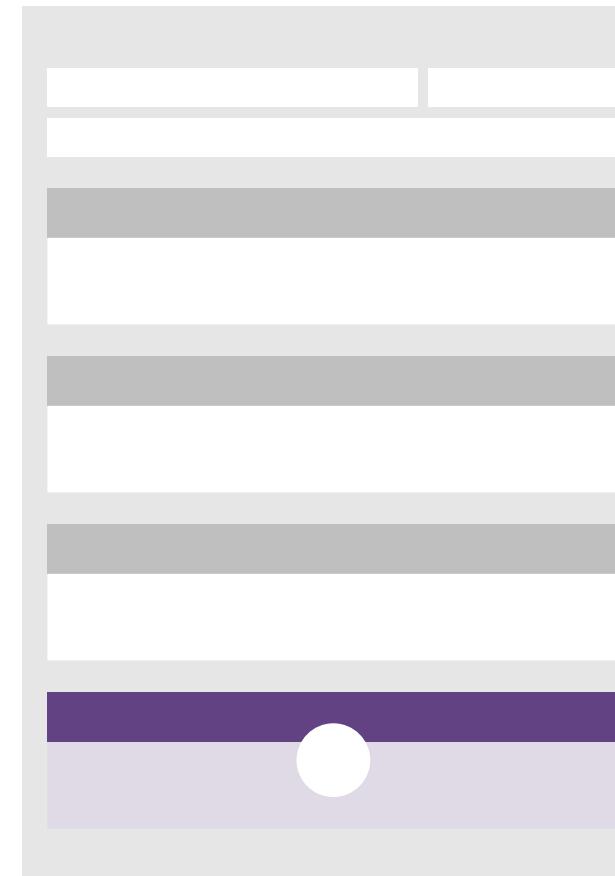
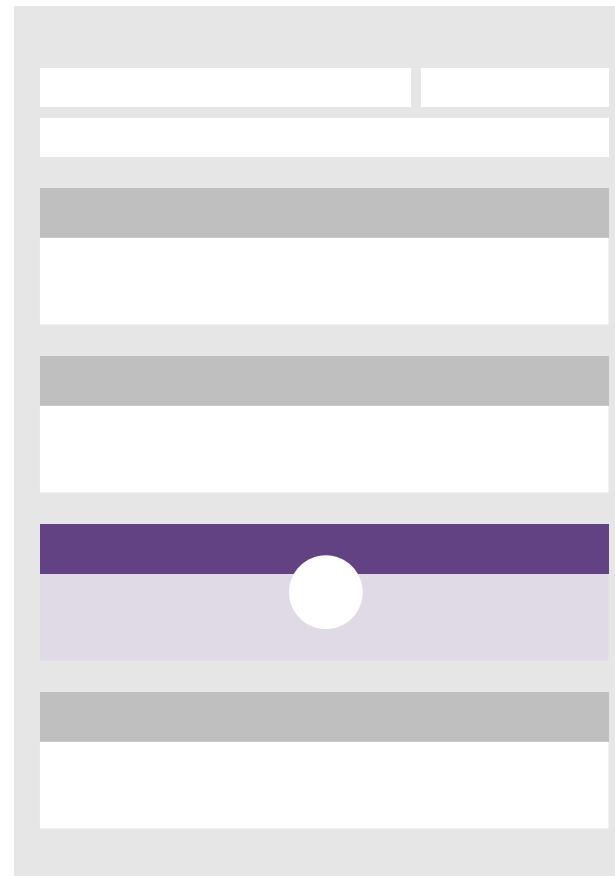
Hipótesis que comprobó. Son las características que se creen puedan fallar en un producto/servicio, o cualquier supuesto sobre el cuál se asume que una idea va a funcionar.

**Paso 3: Observamos.**

Los resultados de la validación en términos de datos y resultados, incluye observaciones.

Learning card

ImAd • 3



Paso 4: A partir de ahí aprendimos que.

Se describe todo lo aprendido durante el experimento y los nuevos insight identificados.



Paso 5: Por lo tanto, haremos.

Se determina si se valida o invalida la hipótesis, así como las acciones que se tomarán a partir de los resultados del experimento, por ejemplo al no validarse la hipótesis se puede decidir por pivotear y cambiar el mercado meta o cambiar parte de la solución.

Learning card

ImAd · 3

Diseño original:

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010b).
Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers (The Strategyzer series) (1st ed.). John Wiley and Sons.

Adaptación:
ToolTec

Nombre de la prueba	Fecha del aprendizaje
Persona responsable	
HIPÓTESIS Creemos que	
OBSERVACIÓN Observamos	
Confiabilidad de datos: <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	
APRENDIZAJES Y DESCUBRIMIENTOS A partir de ahí aprendimos que	
Acción requerida: <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	
DECISIONES Y ACCIONES Por lo tanto, haremos	

© 2022 ToolTec.

