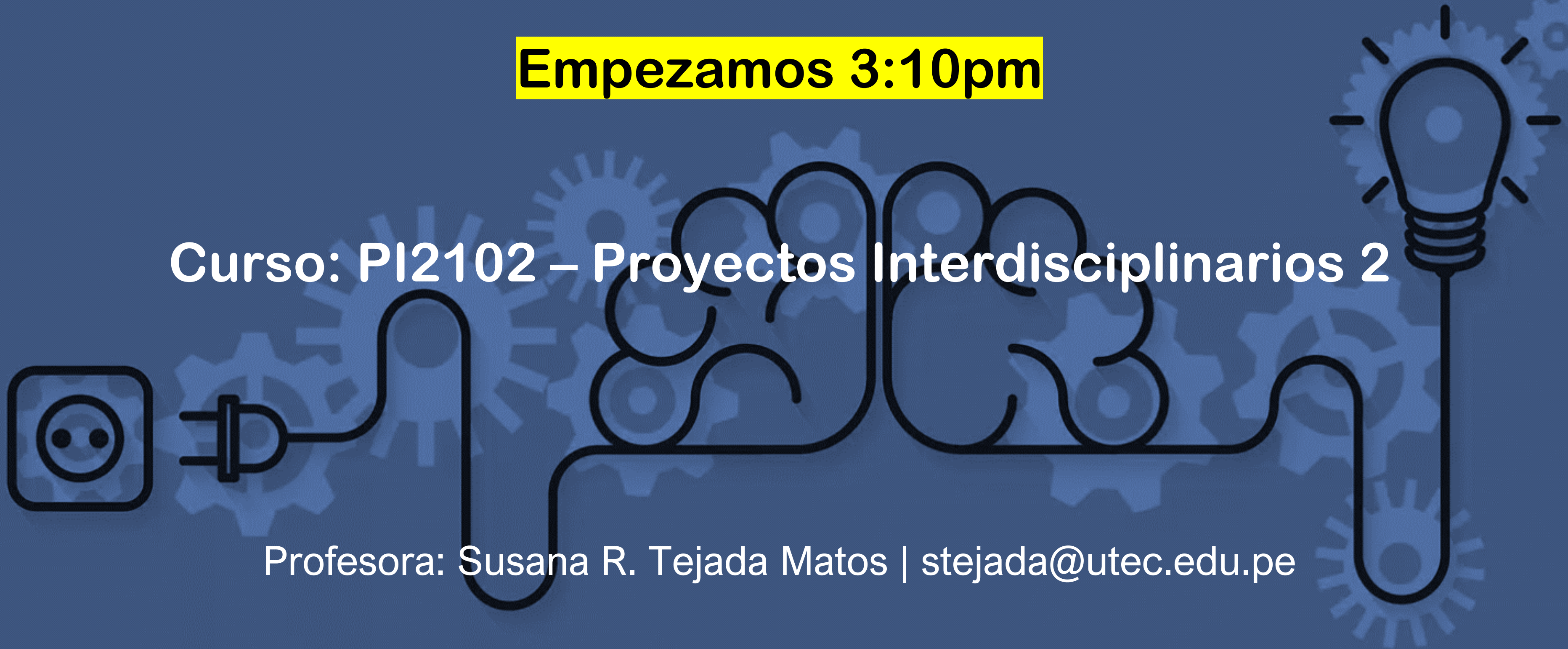


# BIENVENIDOS 🤗

**Empezamos 3:10pm**

Curso: PI2102 – Proyectos Interdisciplinarios 2

Profesora: Susana R. Tejada Matos | [stejada@utec.edu.pe](mailto:stejada@utec.edu.pe)



# Ruta de *APRENDIZAJE*

## Temario

**T 1**

Introducción al curso  
Árbol del Problemas

**T 2**

Mapa de actores

**T 3**

Etnografía

**T 4**

BMC Intro  
Customer Discovery Framework

**T 5**

BMC Parte 1  
MVP

**T 6**

Marketing Mix  
Investigación de Mercado  
Proyección de la demanda  
Presupuesto (Costos de inversión, Costos fijos, Costos variables)

**T 7**

Presentaciones efectivas: Pitch





# Ruta de *APRENDIZAJE*

## Temario

**T 1**

Introducción al curso  
Árbol del Problemas

**T 2**

Mapa de actores

**T 3**

Etnografía

**T 4**

BMC Intro  
Customer Discovery Framework

**T 5**

BMC Parte 1  
MVP

**T 6**

Marketing Mix  
Investigación de Mercado  
Proyección de la demanda  
Presupuesto (Costos de inversión, Costos fijos, Costos variables)

**T 7**

Presentaciones efectivas: Pitch

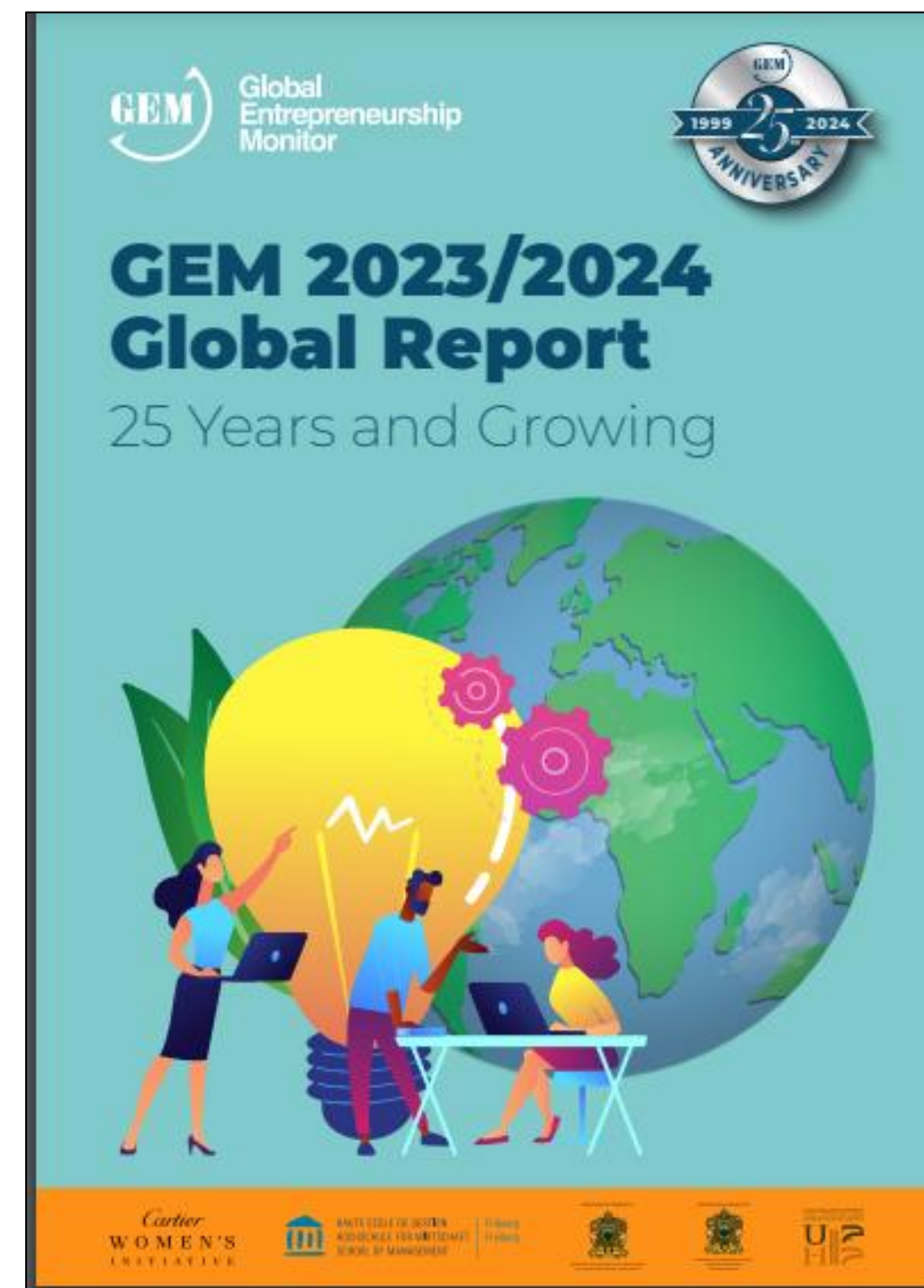
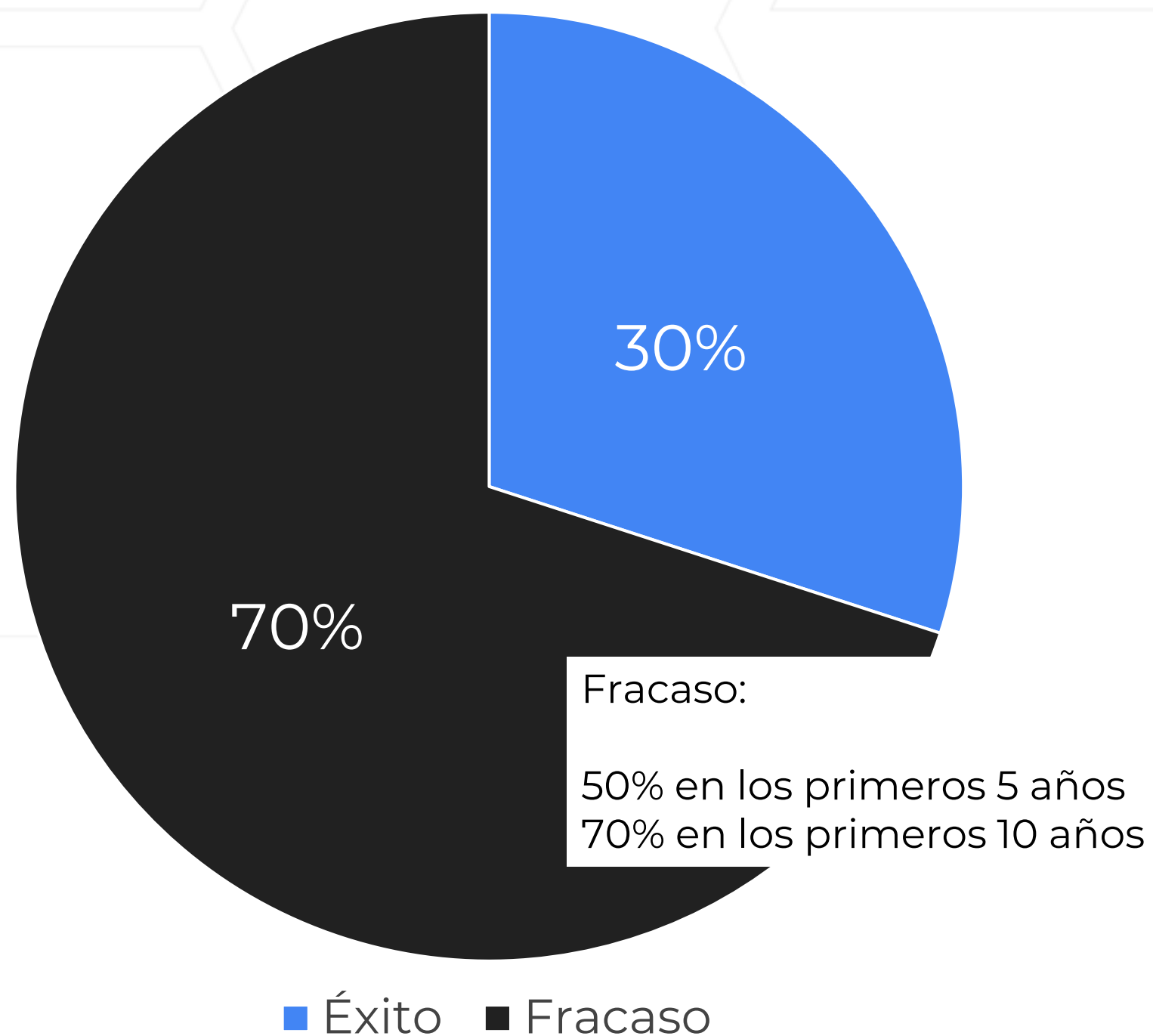


---

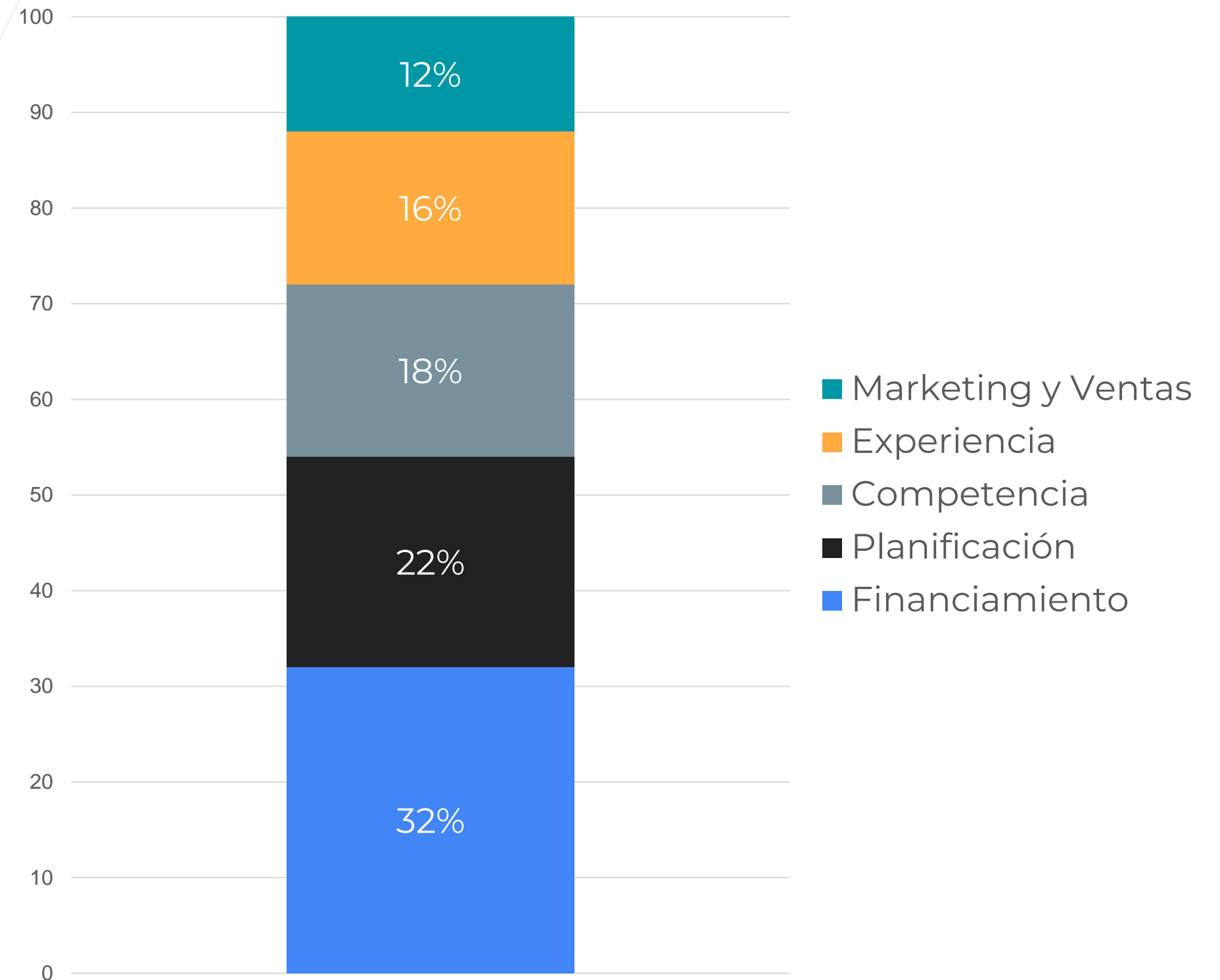
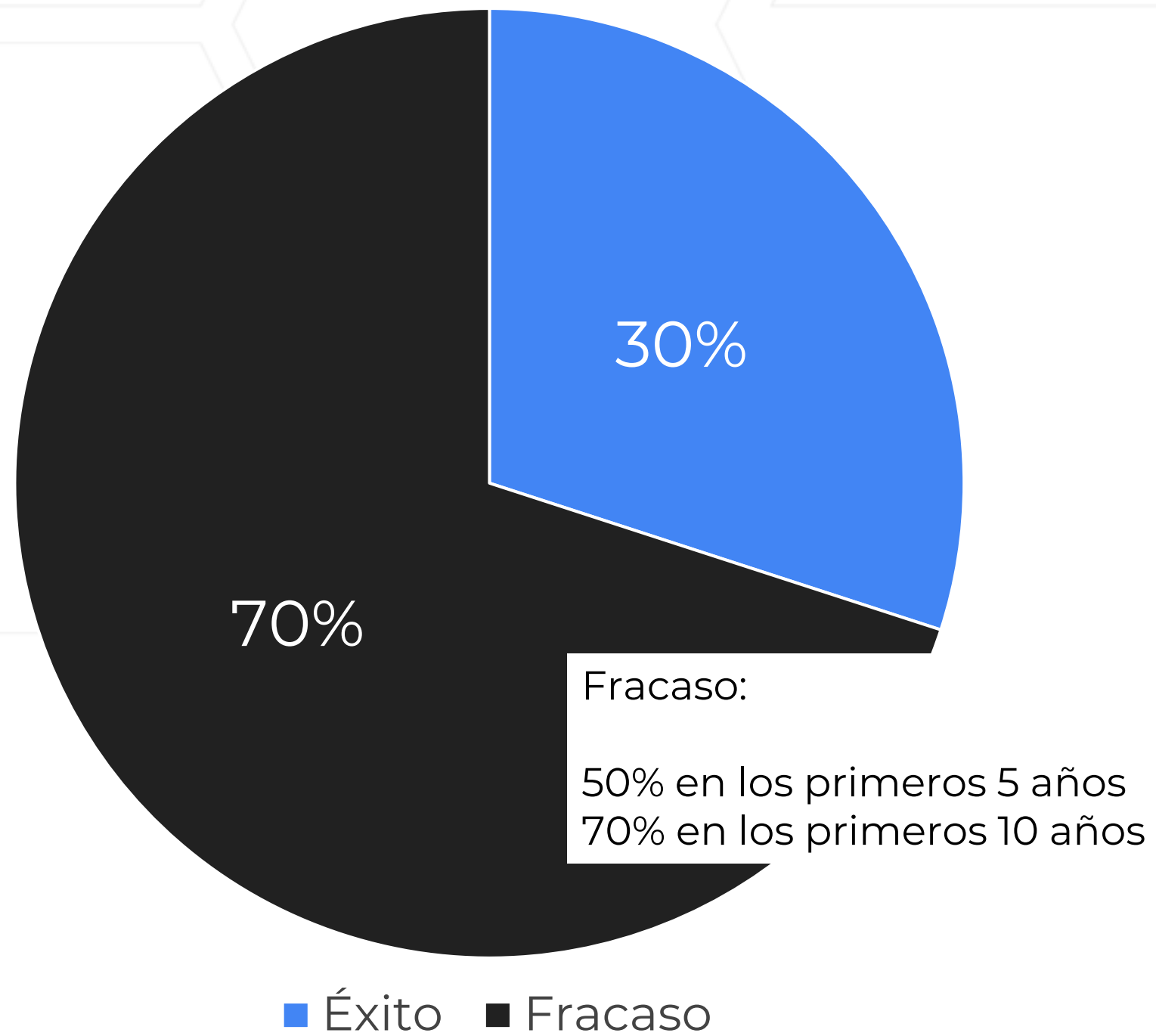
# ***Business Model Canvas***



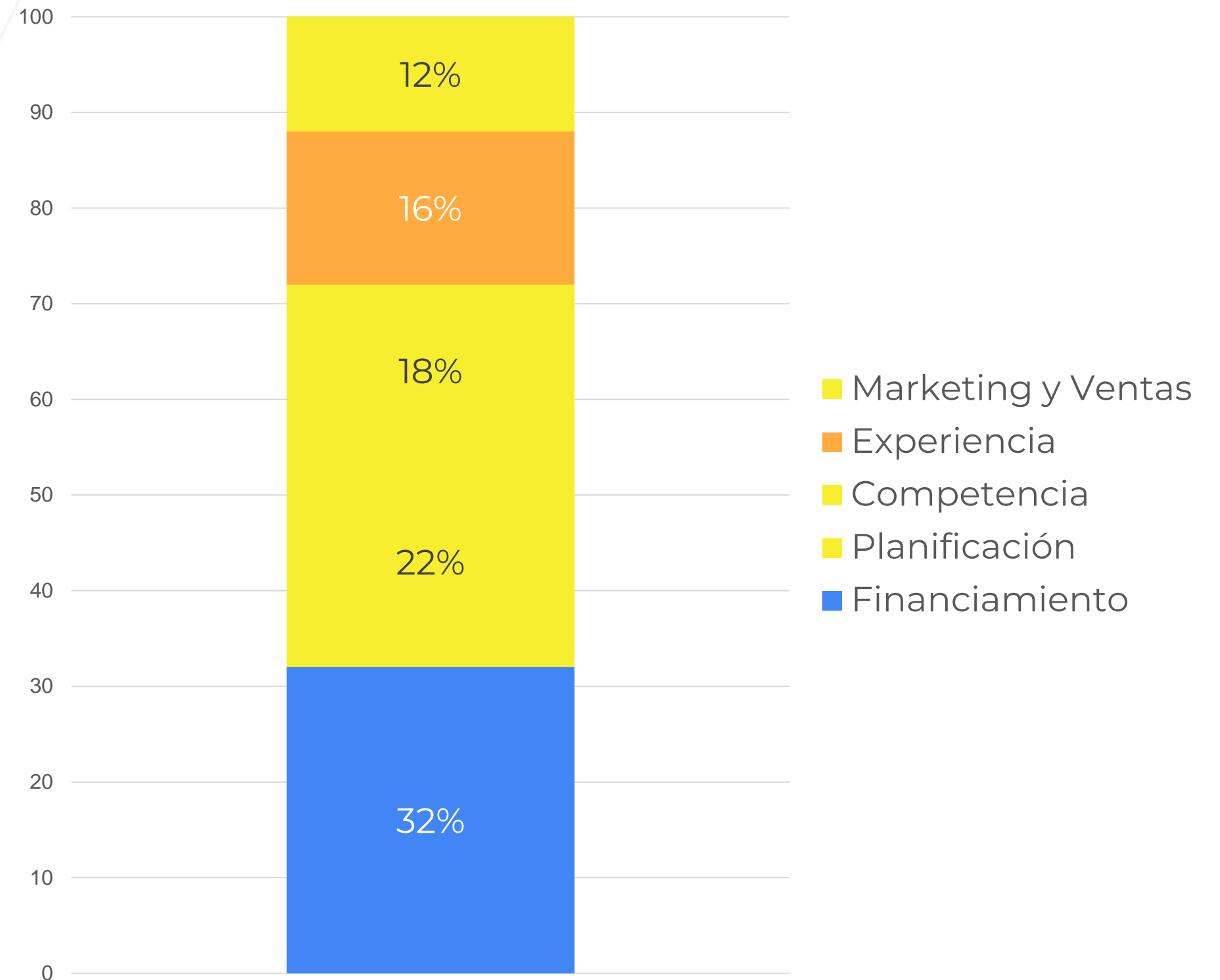
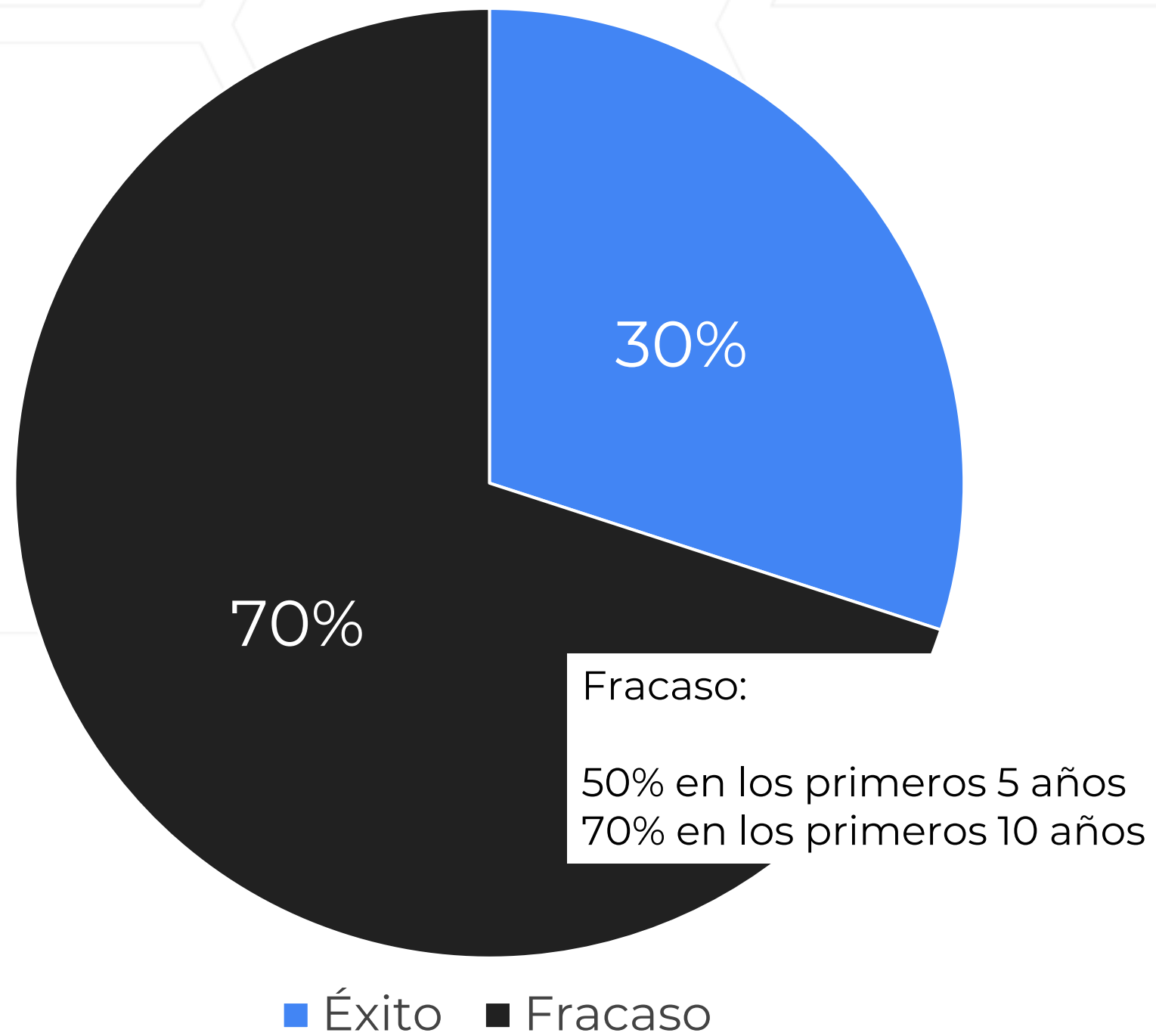
# Sabías *QUE*...



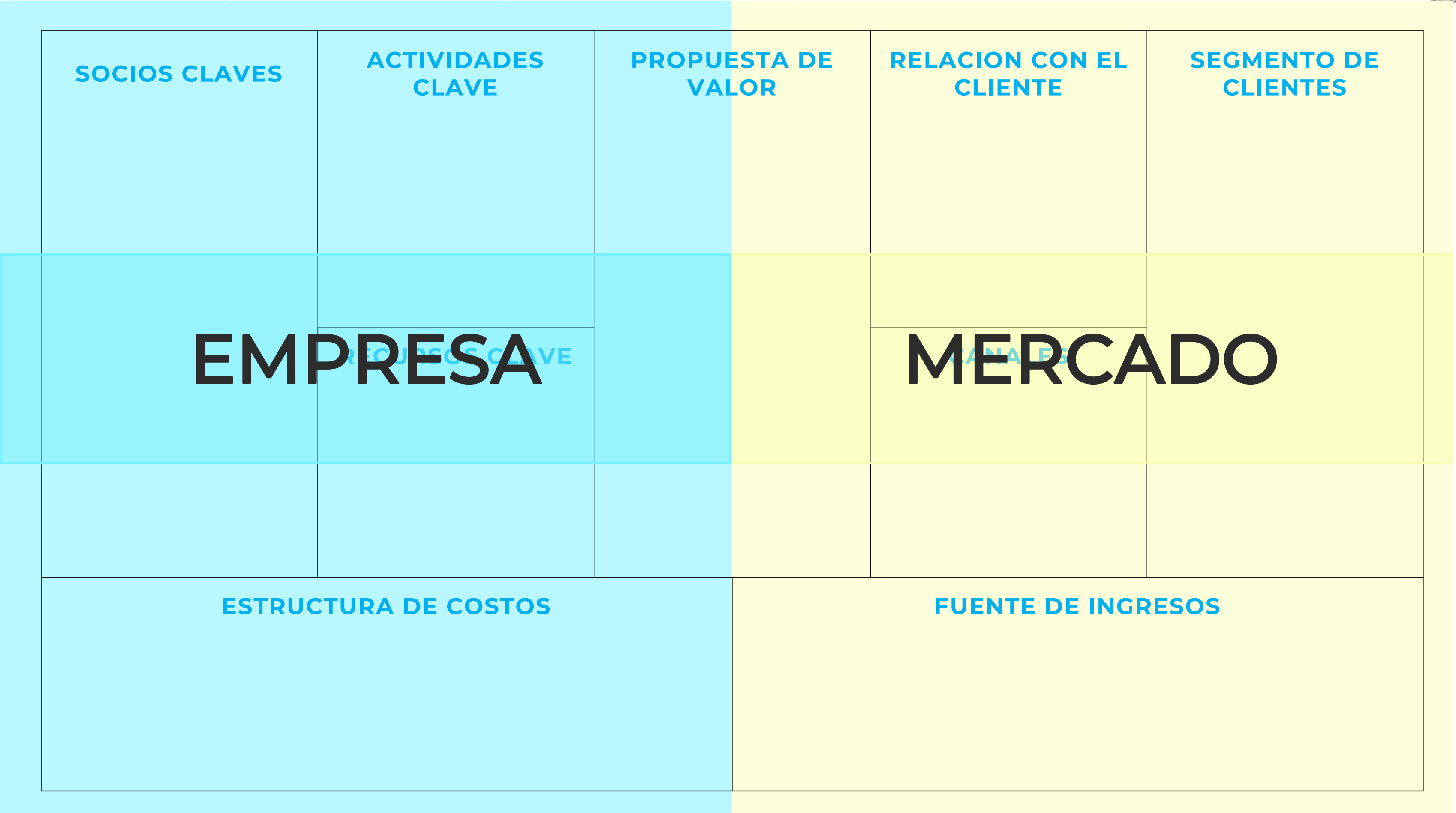
# Sabías *QUE*...



# Sabías *QUE*...



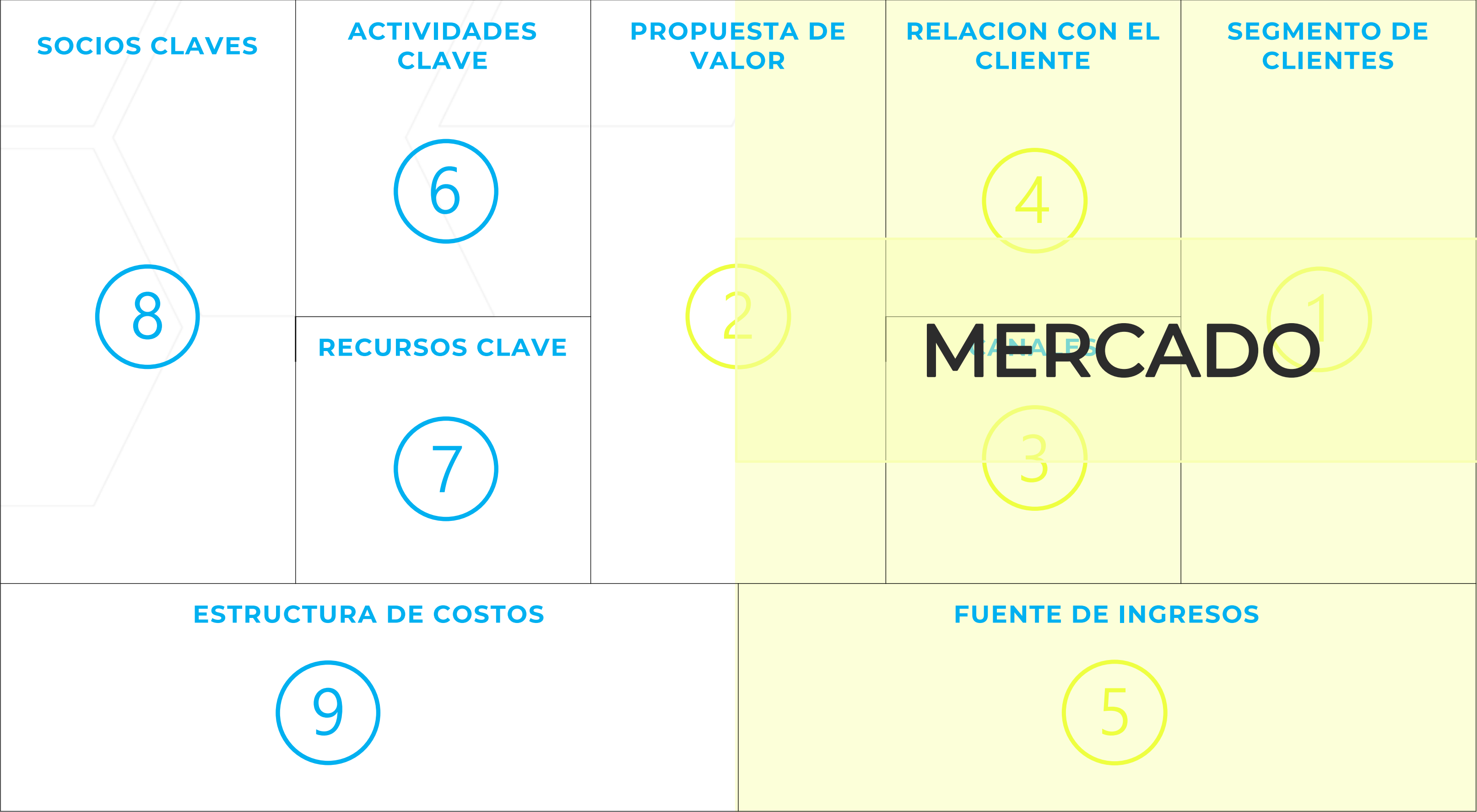
# MODELO BMC







# MODELO BMC



# MODELO BMC

SOCIOS CLAVES	ACTIVIDADES CLAVE	PROPUESTA DE VALOR	RELACION CON EL CLIENTE	SEGMENTO DE CLIENTES
	RECURSOS CLAVE		CANALES	
ESTRUCTURA DE COSTOS			FUENTE DE INGRESOS	

1



# MODELO BMC

SOCIOS CLAVES		ACTIVIDADES CLAVE	PROPUESTA DE VALOR	RELACION CON EL CLIENTE	SEGMENTO DE CLIENTES
		RECURSOS CLAVE		CANALES	¿A quién?
ESTRUCTURA DE COSTOS			FUENTE DE INGRESOS		





# Segmento de Cliente

## Definir el problema y Cliente

### LA NUEVA PIZZERÍA, UNA OPCION DIFERENTE

Un grupo de amigos se reúne en un parque. Entre risas y charlas, llega el momento de la comida. Todos buscan opciones rápidas y sabrosas en sus celulares, las alternativas que encuentran en el mercado son: hamburguesas grasosas, pizzas con ingredientes procesados y una gran cantidad de calorías.

Sofía, una de las amigas, comenta: *"Ojalá existiera una opción de comida rápida que fuera realmente saludable. Me encantaría comer una pizza deliciosa sin sentirme culpable después."* Andrés, otro del grupo, agrega: *"Yo también. Con tantas personas preocupadas por su salud, es increíble que no haya más opciones de comida rápida que sean nutritivas y a la vez sabrosas."*

Inspirados por esta conversación, Sofía y Andrés deciden investigar el mercado de las pizzas. Descubren que, si bien existe una gran oferta de pizzas, la mayoría no se ajusta a sus necesidades. Las pizzas tradicionales suelen ser altas en calorías, grasas saturadas y sodio, y muchos de sus ingredientes son procesados y contienen conservantes. Al mismo tiempo, encuentran un creciente interés por la alimentación saludable. Cada vez más personas buscan opciones de comida rápida que sean nutritivas y que no sacrifiquen el sabor.

**[Who]** tiene el problema

**[What]** cuando está  
intentado **[When/where]**

Esto es un problema

**[Why]**



# Segmento de Cliente

Definir el problema y Cliente

Conocer a mi cliente

User Persona (Arquetipo)

User Journey





# **TOOLKITS**

## *CUSTOMER DISCOVERY FRAMEWORK*





# Customer Discovery Framework

## User Persona (Arquetipo)

Una persona representa un usuario del sistema, describiendo no sólo su papel, sino también sus características y necesidades específicas.

Esto crea una representación realista de los usuarios, lo que ayuda a describir las **funcionalidades** desde el punto de vista de quienes interactuarán con el producto final.

## User Journey

Secuencia basada en escenarios de los pasos que sigue un usuario para lograr un objetivo (adquirir P/S), Describir el viaje implicará comprender la experiencia del usuario en muchos puntos de interacción, porque, en un viaje, los usuarios pueden utilizar múltiples canales o fuentes de información.





# Customer Discovery Framework

## User Persona (Arquetipo)

Una persona representa un usuario del sistema, describiendo no sólo su papel, sino también sus características y necesidades específicas.

Esto crea una representación realista de los usuarios, lo que ayuda a describir las funcionalidades desde el punto de vista de quienes interactuarán con el producto final.

## User Journey

Secuencia basada en escenarios de los pasos que sigue un usuario para lograr un objetivo (adquirir P/S), Describir el viaje implicará comprender la experiencia del usuario en muchos puntos de interacción, porque, en un viaje, los usuarios pueden utilizar múltiples canales o fuentes de información.



# User Journey

USER PERSONA	Escenario		Logros/expectativas	
	Contexto en que se realiza el "viaje" o recorrido que se analizará.			
Interacción 1	Interacción 2	Interacción 3	Interacción 4	
Identificar y registra las etapas y actividades que realiza el usuario dentro del proceso que se quiere analizar, por ejemplo: recoger agua: 1. Baja del cerro, 2.camino hacia el pozo, 3.recoger agua, 4.volver a casa				
Ordenar las interacciones que realiza con el P/S a manera de línea de tiempo.				
Oportunidades	Oportunidades	Oportunidades	Oportunidades	

Proceso de compra

Producto vendido



# User Journey

## USER PERSONA

### Escenario

Contexto en que se realiza el "viaje" o recorrido que se analizará.

### Logros/expectativas

### Interacción 1

Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta

### Interacción 2

Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta

### Interacción 3

Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta

### Interacción 4

Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta

Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas.  
Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.

Ordenar las interacciones que realiza con el P/S a manera de línea de tiempo.

Sentimientos

Sentimientos

Sentimientos

Sentimientos

Necesidades

Necesidades

Necesidades

Necesidades

### Oportunidades

### Oportunidades

### Oportunidades

### Oportunidades



Proceso  
de  
compra



Producto  
vendido



# User Journey

## USER PERSONA

### Escenario

Contexto en que se realiza el "viaje" o recorrido que se analizará.

### Logros/expectativas

#### Interacción 1

Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta

#### Interacción 2

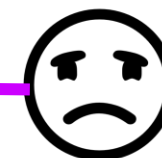
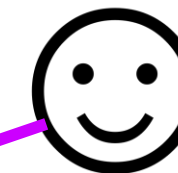
Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta

#### Interacción 3

Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta

#### Interacción 4

Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta



Sentimientos

Sentimientos

Sentimientos

Sentimientos

Necesidades

Necesidades

Necesidades

Necesidades

#### Oportunidades

#### Oportunidades

#### Oportunidades

#### Oportunidades



Proceso  
de  
compra



Producto  
vendido





# User Journey

## USER PERSONA

### Escenario

Contexto en que se realiza el "viaje" o recorrido que se analizará.

### Logros/expectativas

### Interacción 1

Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta

### Interacción 2

Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta

### Interacción 3

Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta

### Interacción 4

Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta

Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas.  
Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.

Ordenar las interacciones que realiza con el P/S a manera de línea de tiempo.

Sentimientos

Sentimientos

Sentimientos

Sentimientos

Necesidades

Necesidades

Necesidades

Necesidades

### Oportunidades

### Oportunidades

### Oportunidades

### Oportunidades

Identifica aquellos aspectos que puedes cambiar para mejorar la experiencia. Elabora soluciones sobre la base de los sentimientos y necesidades



Proceso  
de  
compra



Producto  
vendido



# Customer Discovery Framework

## Alegrías

Son los resultados positivos cuando llevan a cabo **las actividades**

- Beneficios que los usuarios/clientes esperan o desean
- Acciones que el usuario/cliente valora o valoraría

## Dolores

Se formula como algo negativo que los usuarios/clientes experimentan antes, durante y después de llevar a cabo **las actividades**

- Problemas
- Frustraciones
- Preocupaciones
- Riesgos



# Customer Discovery Framework

## User Persona (Arquetipo)

Una persona representa un usuario del sistema, describiendo no sólo su papel, sino también sus características y necesidades específicas.

Esto crea una representación realista de los usuarios, lo que ayuda a describir las **funcionalidades** desde el punto de vista de quienes interactuarán con el producto final.

## User Journey

Secuencia basada en escenarios de los pasos que sigue un usuario para lograr un objetivo (adquirir P/S), Describir el viaje implicará comprender la experiencia del usuario en muchos puntos de interacción, porque, en un viaje, los usuarios pueden utilizar múltiples canales o fuentes de información.



# User Persona



**Raúl Brenes**  
El Asistente

Asistente de gerencia en el área de  
logística y entrega de mercancías.

*“El conocimiento es poder”*

Organizado | Crítico  
Práctico | Trabajador

PERFIL CREADO POR: ANDRÉS P. BERTOZZI ©





## Datos personales

**Edad:** 29 años.  
**Ocupación:** Administrador.  
**Condición:** Soltero, sin hijos.  
**Residencia:** San José, CR  
**Nivel:** Clase media.  
**Tareas:** Correo, Redes Sociales

## ¿Quién es Raúl?

Es pasante de la licenciatura en Administración. Trabaja como asistente de gerencia y desea crecer como profesional. Tiene dos consentidas mascotas.

## Habilidades tecnológicas

Internet   
Ofimática   
Redes Soc.   
Móviles 

## Necesidades / Metas

- Siente que necesita comunicarse de manera frecuente y colaborativa con compañeros de trabajo.
- Desea viajar y conocer otras culturas.

## Comportamientos / Acciones

- Compra frecuentemente en internet.
- Le gusta leer libros electrónicos.
- Maneja su agenda en línea.
- Es protector de los animales.

## Objetivos / Motivaciones

- Dejar el papel y manejar todas sus actividades de manera virtual (nube).
- Obtener información relevante para su trabajo y profesión.
- Poder difundir y compartir información de manera rápida y confiable.

## Frustraciones / Puntos de dolor

- Le desagrada el tener que registrarse en sitio y/o sistemas.
- Encontrar datos e información que no sea clara, útil y funcional.
- No poder disponer de servicios en línea cuando son requeridos.

## Conocimiento de la marca

Nunca ha escuchado hablar de la empresa y sus servicios.

## Dispositivos que utiliza



## Redes sociales que utiliza





# Segmento de Cliente

## Definir el problema y Cliente

## Conocer a mi cliente

### User Journey



USER PERSONA		Escenario		Logros/expectativas	
Contexto en que se realiza el "viaje" o recorrido que se analizará.					
Interacción 1		Interacción 2		Interacción 3	
Interacción 4					
Actividad: Describir lo que hace de manera corta		Actividad: Describir lo que hace de manera corta		Actividad: Describir lo que hace de manera corta	
Actividad: Describir lo que hace de manera corta		Actividad: Describir lo que hace de manera corta		Actividad: Describir lo que hace de manera corta	
Actividad: Describir lo que hace de manera corta		Actividad: Describir lo que hace de manera corta		Actividad: Describir lo que hace de manera corta	
Actividad: Describir lo que hace de manera corta		Actividad: Describir lo que hace de manera corta		Actividad: Describir lo que hace de manera corta	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.	
Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.		Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas. Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.			



Proceso de compra



Producto vendido



### Customer Discovery Framework



#### Alegrías

Son los resultados positivos cuando llevan a cabo **las actividades**

- Beneficios que los usuarios/clientes esperan o desean
- Acciones que el usuario/cliente valora o valoraría

#### Dolores

Se formula como algo negativo que los usuarios/clientes experimentan antes, durante y después de llevar a cabo **las actividades**

- Problemas
- Frustraciones
- Preocupaciones
- Riesgos



# Segmento de Cliente

## Definir el problema y Cliente

## Conocer a mi cliente



# Segmento de Cliente

Definir el problema y Cliente

Conocer a mi cliente

## MODELO BMC



## PERFIL DEL CLIENTE

[Segmento: Hombres, mujeres, adolescentes, universitarios, escolares etc] que hacen [comportamientos del segmento] les gusta [alegrías] y no les gusta [dolores] etc



# MODELO BMC

SOCIOS CLAVES	ACTIVIDADES CLAVE	PROPUESTA DE VALOR	RELACION CON EL CLIENTE	SEGMENTO DE CLIENTES
	RECURSOS CLAVE		CANALES	¿A quién?
ESTRUCTURA DE COSTOS			FUENTE DE INGRESOS	



# MODELO BMC





# Propuesta de Valor

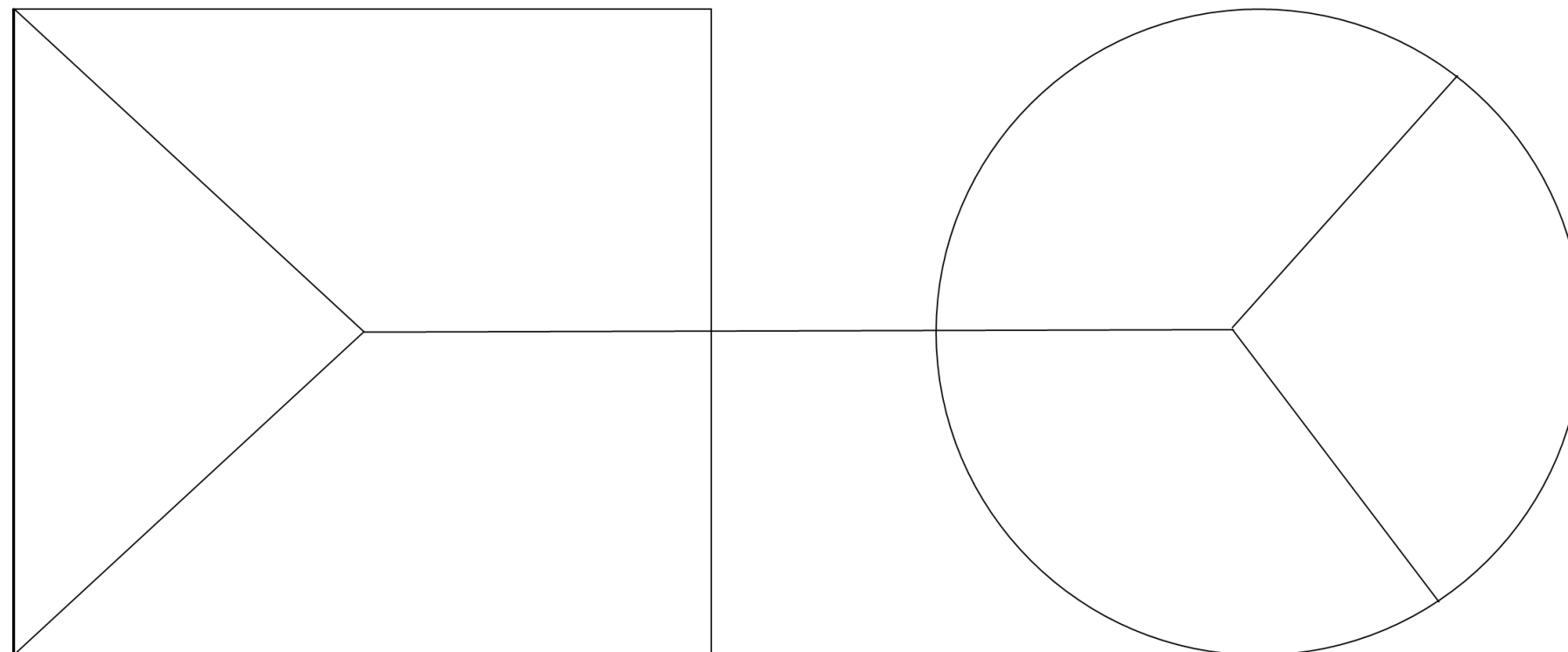
Definir el problema y Cliente

Conocer a mi cliente

Identificar y definir la solución

Mapa de Valor

Mapa de Cliente





# **TOOLKITS**

## *LIENZO DE PROPUESTA DE VALOR*

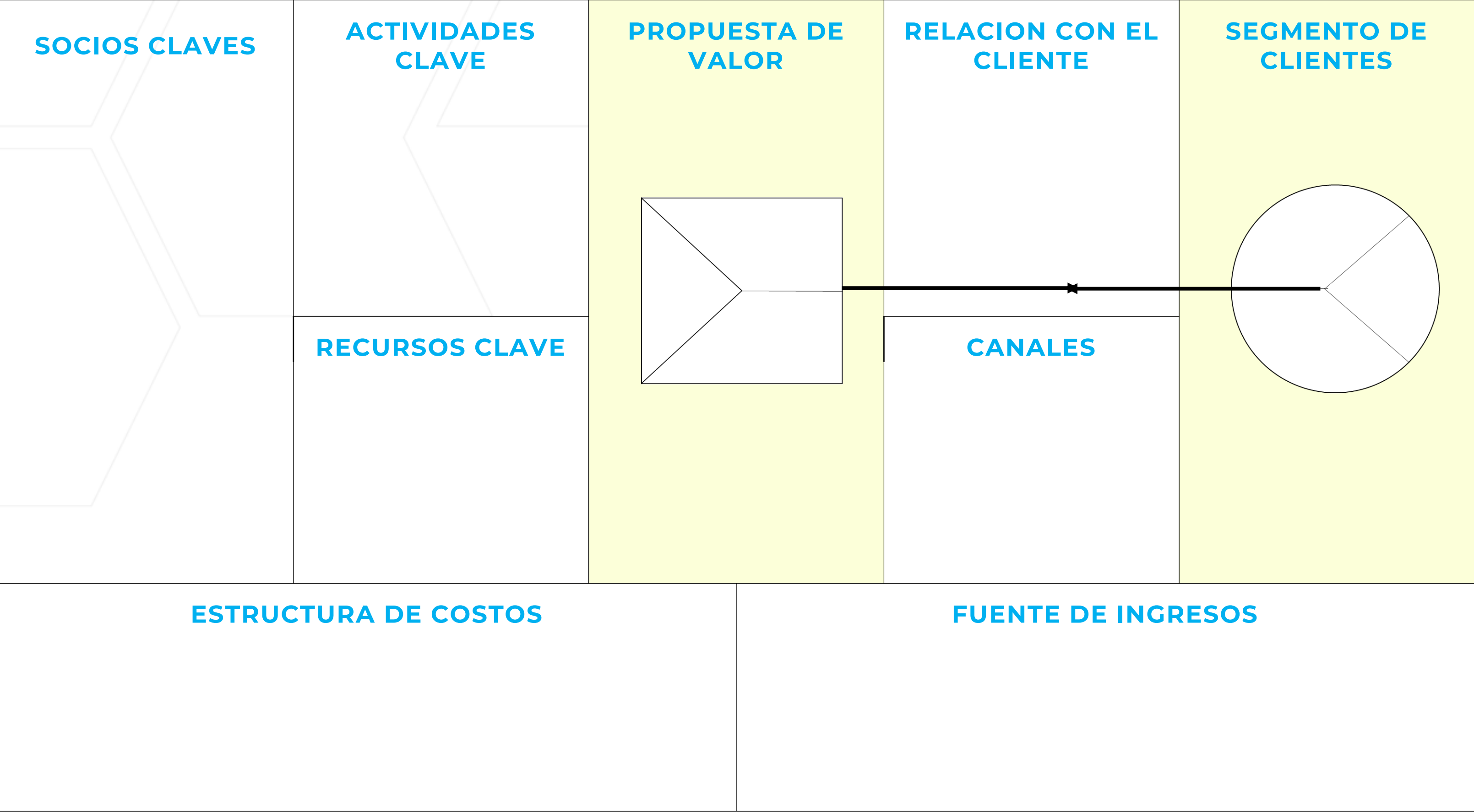


# Venta de Pizzas

SOCIOS CLAVES	ACTIVIDADES CLAVE	PROPUESTA DE VALOR	RELACION CON EL CLIENTE	SEGMENTO DE CLIENTES
	RECURSOS CLAVE	¿Qué?	CANALES	¿A quién?
ESTRUCTURA DE COSTOS			FUENTE DE INGRESOS	



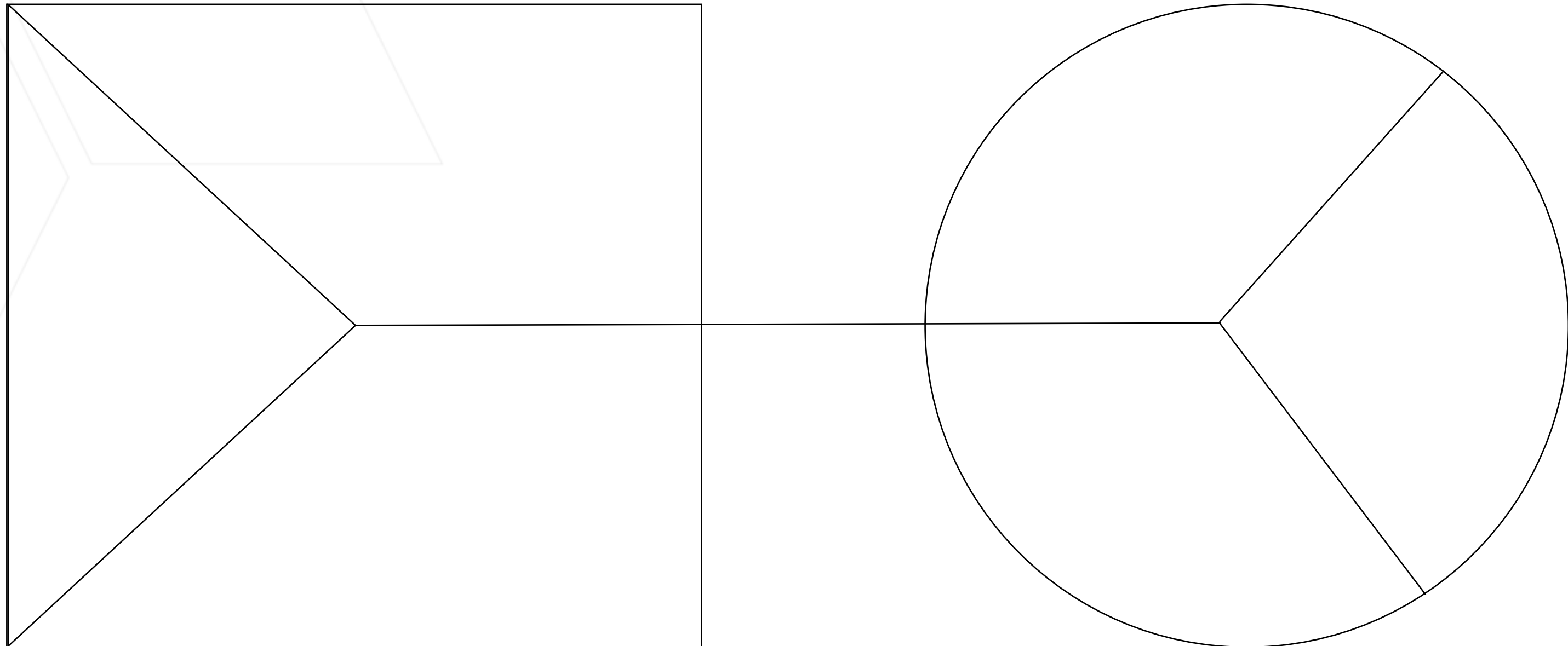
# Venta de Pizzas



# LIENZO DE PROPUESTA DE VALOR

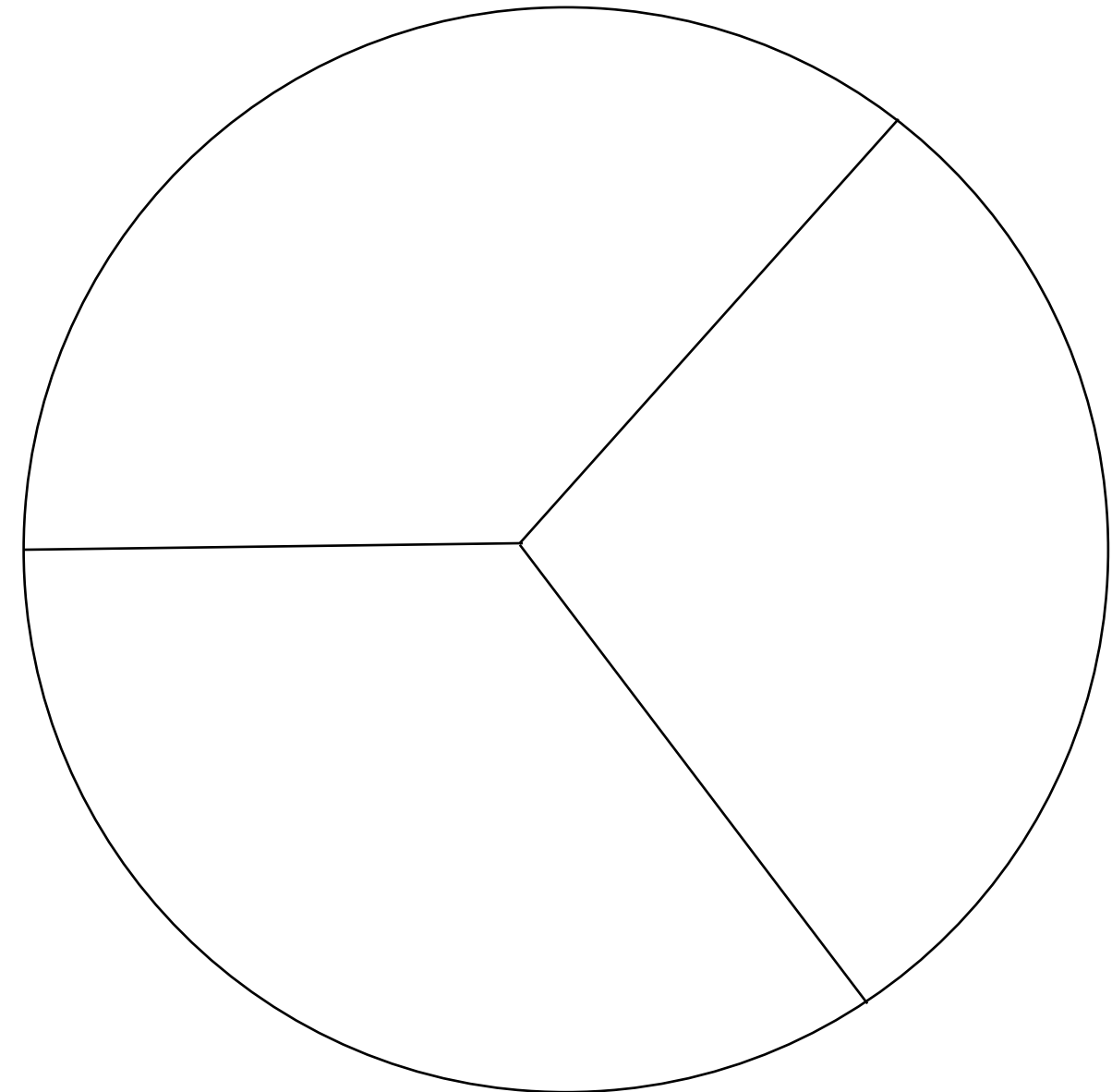
Mapa de Valor

Mapa de Cliente



# ***LIENZO DE PROPUESTA DE VALOR***

## Mapa de Cliente





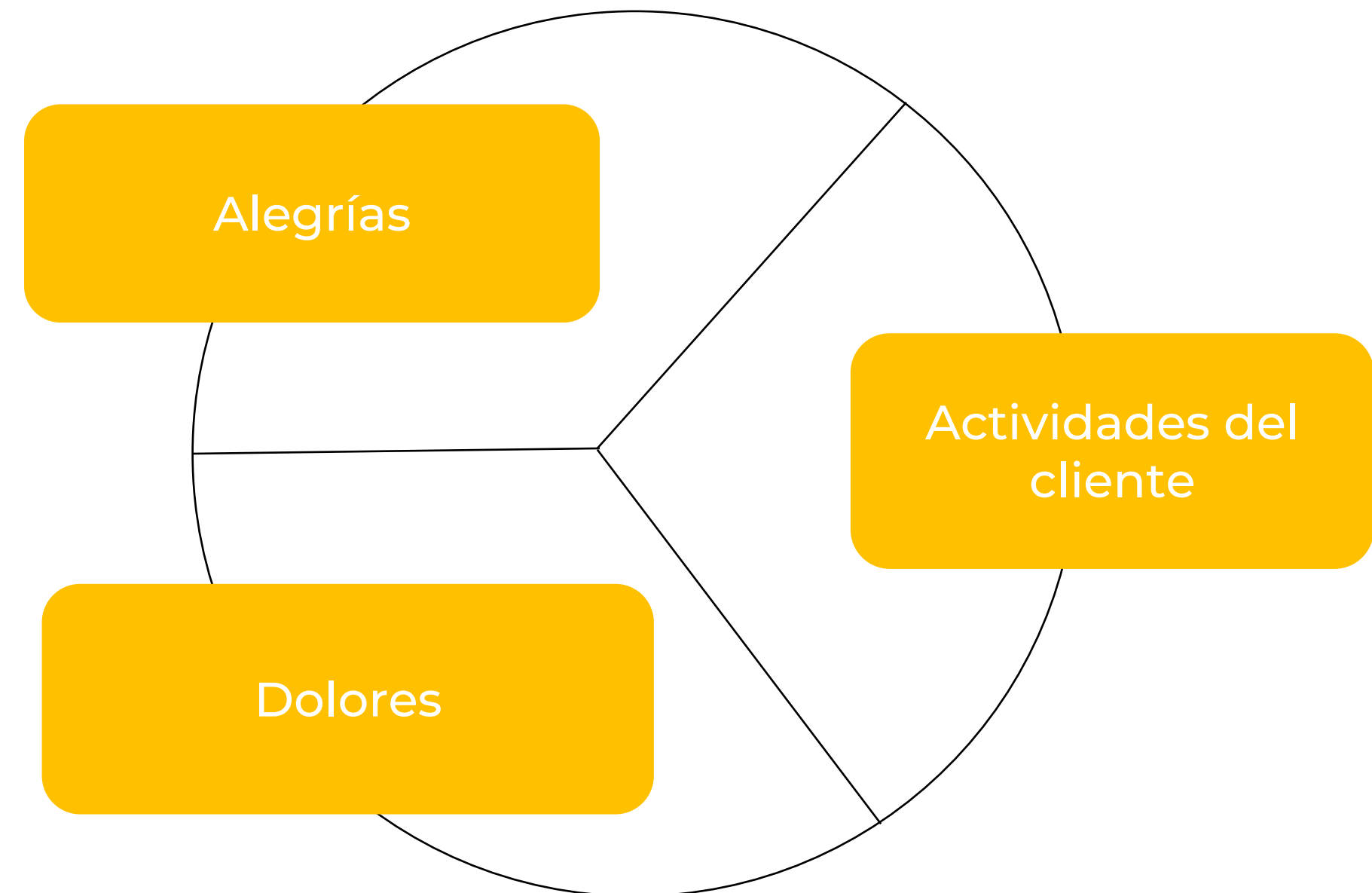
# LIENZO DE PROPUESTA DE VALOR

## Mapa de Cliente

Si identificamos una necesidad insatisfecha en el mercado y desarrollamos una solución creativa e innovadora, podemos tener éxito

En este viaje hacia la satisfacción del cliente, el "**mapa del cliente**" se convierte en una herramienta indispensable.

Nos permite visualizar las actividades, dolores y alegrías de nuestros consumidores, guiándonos en el diseño de una propuesta de valor que los haga sentir bien.



# LIENZO DE PROPUESTA DE VALOR

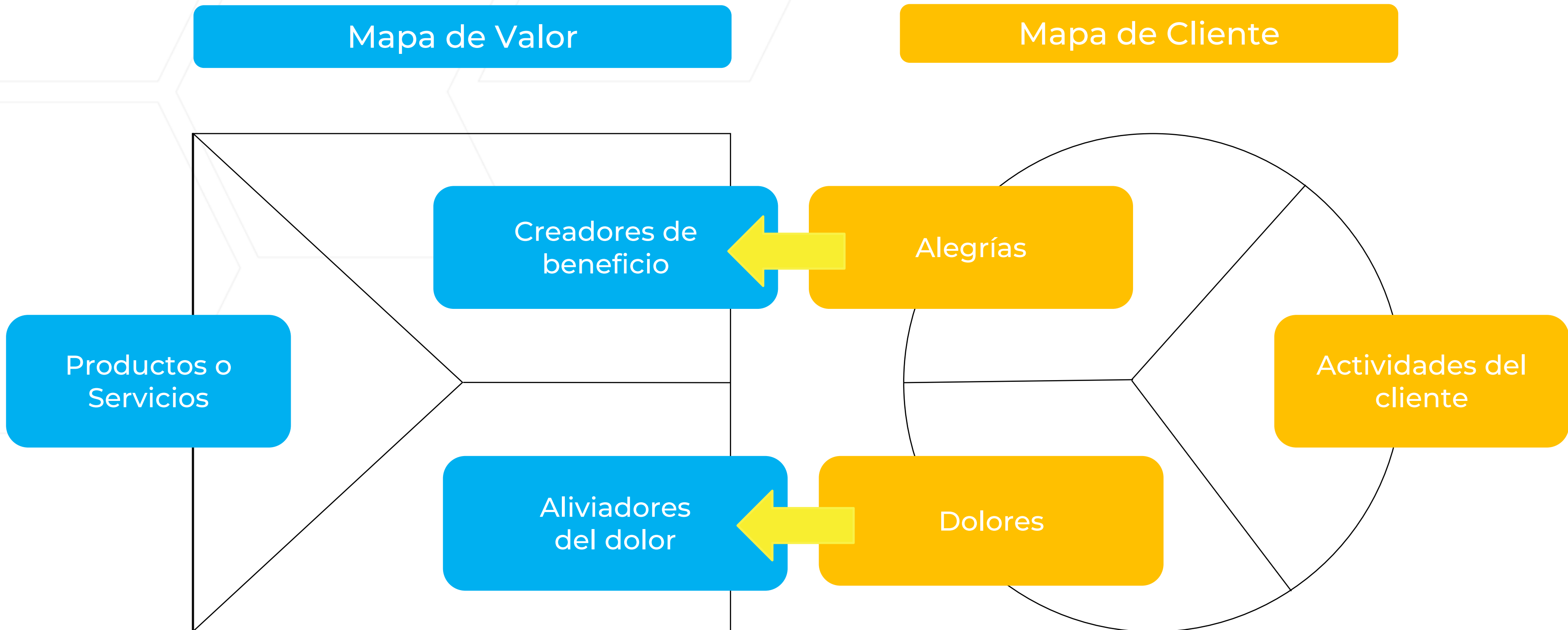
Mapa de Cliente

Alegrías

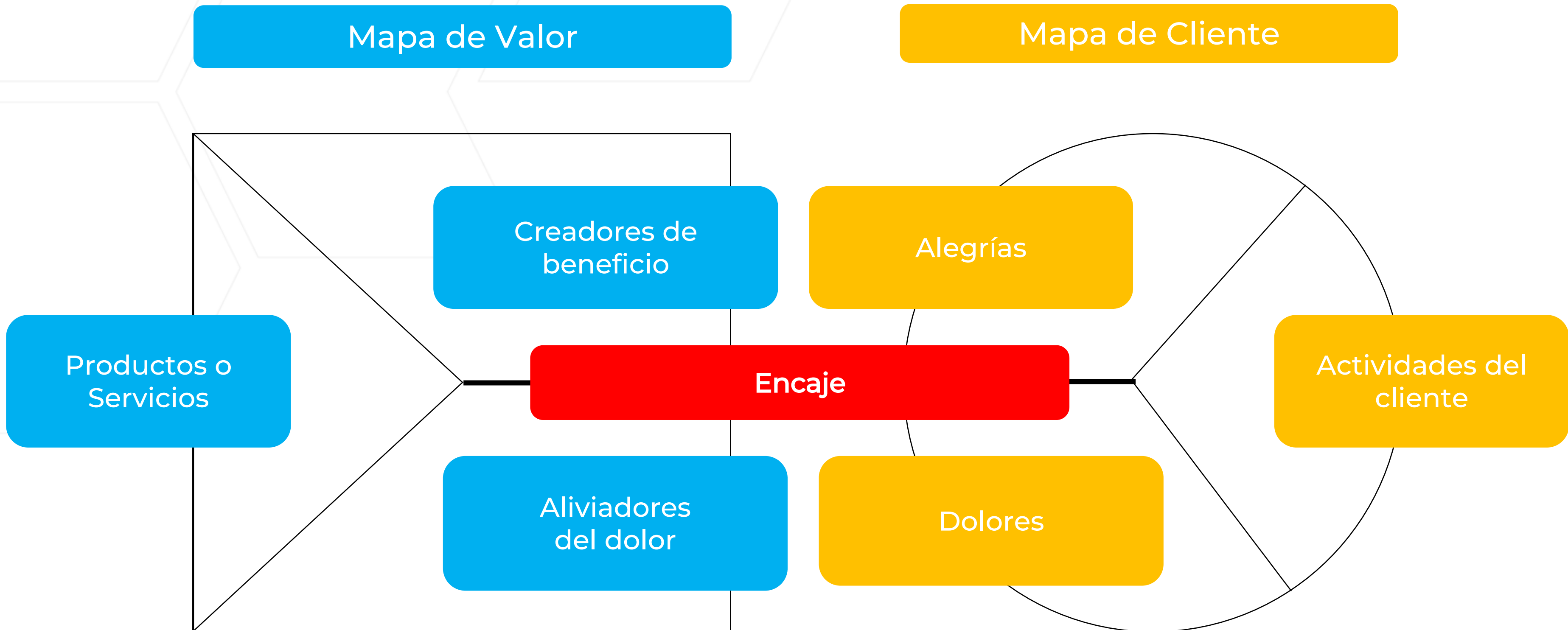
Actividades del  
cliente

Dolores

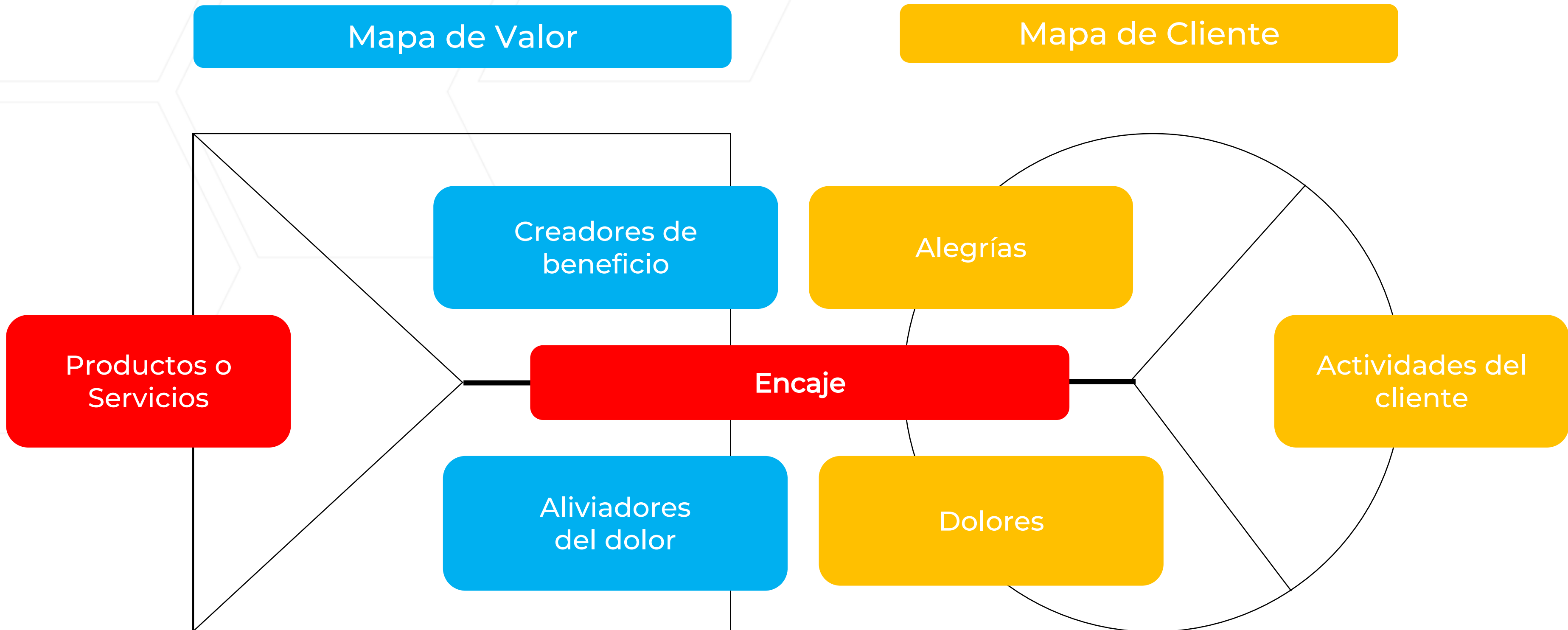
# LIENZO DE PROPUESTA DE VALOR



# LIENZO DE PROPUESTA DE VALOR



# LIENZO DE PROPUESTA DE VALOR













# TOOLKITS

*PRODUCTO*  
*MINIMO*  
*VIABLE*





# Harvard Business Review

85 % de los 30 000 lanzamientos de  
nuevos productos fracasa

# Mínimo Producto Viable

Producto/Servicio  
malo que nadie  
quiere usar

**Mínimo**

Producto/Servicio  
con los que no se  
puede competir

**Viable**

Buen  
producto/servicio  
para empezar a  
construir





# Mínimo Producto Viable: Qué es

Versión simplificada de un producto o servicio que se crea para comprobar el nivel de satisfacción que genera dicho producto/servicio

Enfoque en el usuario

Validación de conceptos y necesidades

Minimizar riesgos

Aprendizaje continuo

Ahorro de recursos

Llegar al mercado más rápido



# User Journey

## USER PERSONA

### Escenario

Contexto en que se realiza el "viaje" o recorrido que se analizará.

### Logros/expectativas

### Interacción 1

Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta

### Interacción 2

Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta

### Interacción 3

Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta

### Interacción 4

Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta

Identificar comportamientos, sentimientos que el usuario encontrará a lo largo de su recorrido y que pueden ser mapeados a medida que recorre las diferentes etapas.  
Positivos sobre la línea de tiempo, negativos debajo.

Ordenar las interacciones que realiza con el P/S a manera de línea de tiempo.

Sentimientos

Sentimientos

Sentimientos

Sentimientos

Necesidades

Necesidades

Necesidades

Necesidades

### Oportunidades

### Oportunidades

### Oportunidades

### Oportunidades

Identifica aquellos aspectos que puedes cambiar para mejorar la experiencia. Elabora soluciones sobre la base de los sentimientos y necesidades



Proceso  
de  
compra



Producto  
vendido



# User Journey

## USER PERSONA

## Escenario

## Logros/expectativas

### Interacción 1

Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta



### Llega a la tienda a realizar pedido

Hay una cola muy larga para comprar pizza en tienda



### Interacción 3

Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta



### Interacción 4

Actividad:  
Describir lo que hace de manera corta



Sentimientos

Le disgusta por que es hora de almuerzo y no tiene mucho tiempo

Sentimientos

Sentimientos

Necesidades

Formas de comprar pizza más rápidamente

Necesidades

Necesidades

## Funcionalidades



Proceso de compra



Producto vendido



# Funcionalidades del PMV

La funcionalidad es una descripción de una acción o interacción del usuario con el producto.

El usuario está tratando de hacer algo. El producto debe tener una funcionalidad para ello.

¿Qué funcionalidad será?

¿Qué necesita tener el producto para que una persona alcance su meta?

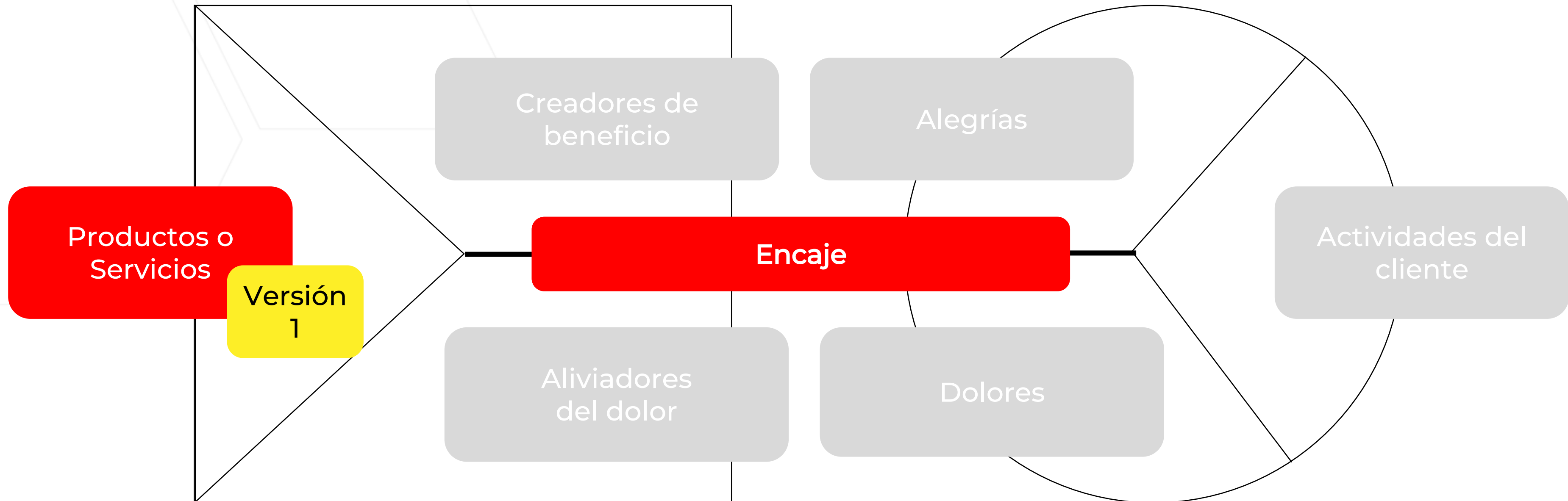
ACTIVIDAD	SENTIMIENTO	NECESIDAD	FUNCIONALIDAD
Llega a la tienda a realizar pedido pero hay una cola muy larga	Se siente incómodo porque es hora de almuerzo y no tiene mucho tiempo	Que la atención sea más rápida	<ul style="list-style-type: none"><li>Colocar una opción de "Recojo en tienda"</li><li>Hacer pizzas pequeñas con producto estándar para que solo paguen el pedido</li></ul>



# LIENZO DE PROPUESTA DE VALOR

Mapa de Valor

Mapa de Cliente



# Mínimo Producto Viable

Construir

Medir

Aprender





# Mínimo Producto Viable

Construir

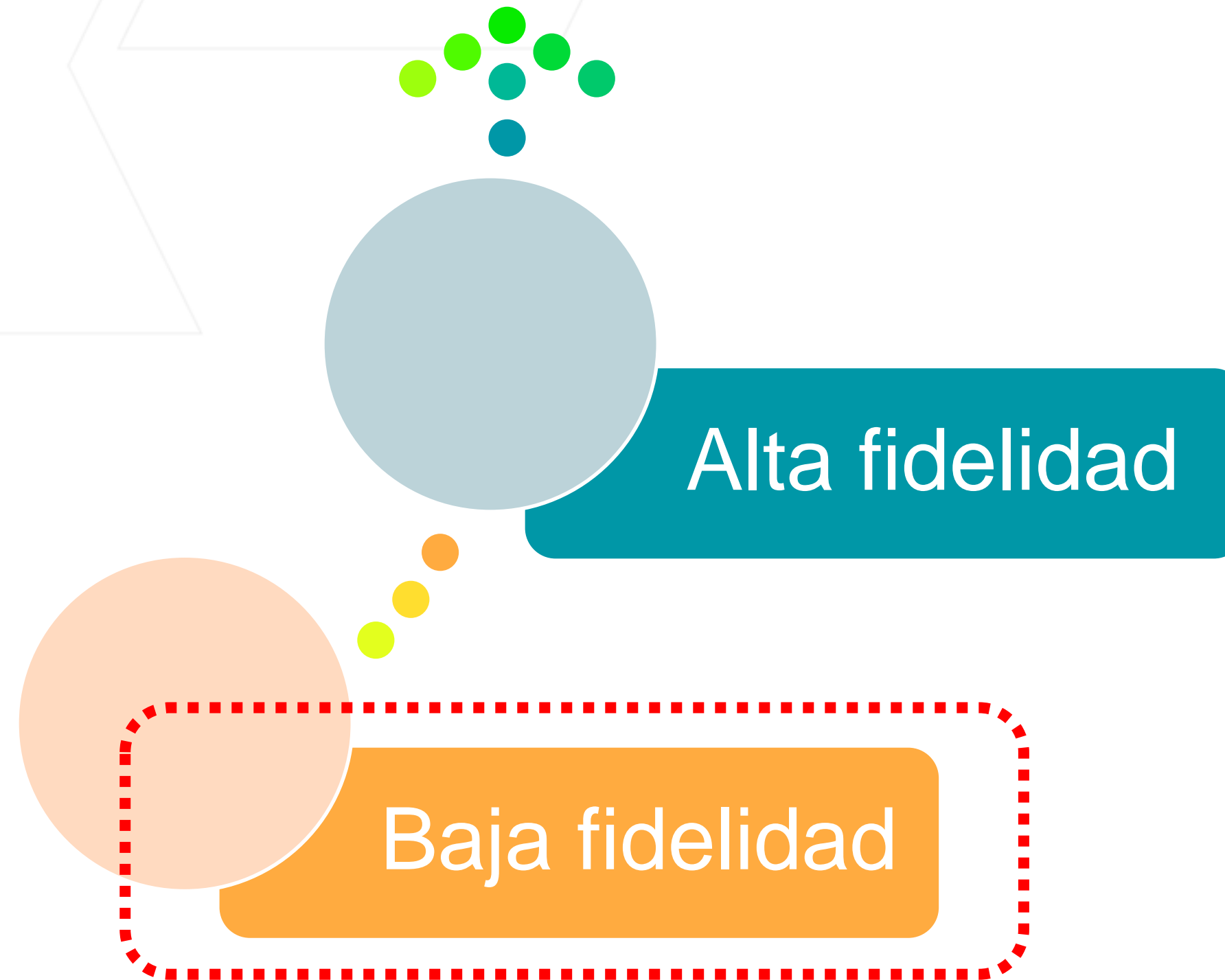
Medir

Aprender

- **CONSTRUIR**  
**Prototipo básico**  
para obtener  
feedback



# Mínimo Producto Viable



# Mínimo Producto Viable: Primer Prototipo

3

Colocarle un nombre a la solución

2

Beneficios que  
aporta al usuario

1

Representación  
visual de la  
solución



# Mínimo Producto Viable

## Construir

- **CONSTRUIR Prototipo básico** para obtener feedback

## Medir

- **Probar prototipo con consumidores**, obtener feedback y determinar si encaja en producto/mercado

## Aprender

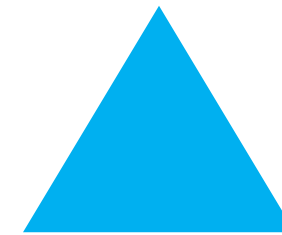


# Mínimo Producto Viable: Medir

**Cosas  
Interesantes que  
respondan los SH**



**Criticas  
constructivas**



**Preguntas y  
dudas que surjan  
en el feedback**



**Ideas nuevas  
que surjan en  
el feedback**



# Mínimo Producto Viable

## Construir

- **CONSTRUIR Prototipo básico** para obtener feedback

## Medir

- **Probar prototipo con consumidores**, obtener feedback y determinar si encaja en producto/mercado

## Aprender

- **Usar feedback de consumidores para mejorar el producto.** Esto puede resultar en el producto final o en la iteración con MVP





# Mínimo Producto Viable: Segundo Prototipo

3

Colocarle un nombre a la solución

2

Beneficios que  
aporta al usuario

1

Representación  
visual de la  
solución



PROBLEMA	Movilidad que enfrentan los pasajeros para transportarse en la ciudad
SOLUCION	Plataforma de transporte compartido que ofrece a los pasajeros, una alternativa a los taxis tradicionales, con un enfoque en la calidad y la seguridad del servicio.
RECURSO CLAVE	Afiliación a conductores profesionales con vehículos de gama alta, lo que permitía a los usuarios solicitar un servicio de transporte más cómodo y seguro en comparación con los taxis tradicionales.
SALIDA INICIAL AL MERCADO	Cabify lanzó su MVP en Madrid y Barcelona. Inicialmente, se dirigió a un grupo selecto de usuarios que buscaban un servicio de transporte de calidad.

cabify

Conductores

Empresas

Pasajeros

Flotas

Inicia sesión

Regístrate

Más seguridad,  
mayor calidad y una  
ciudad a tu alcance

Conviértete en conductor y empieza a ganar  
dinero

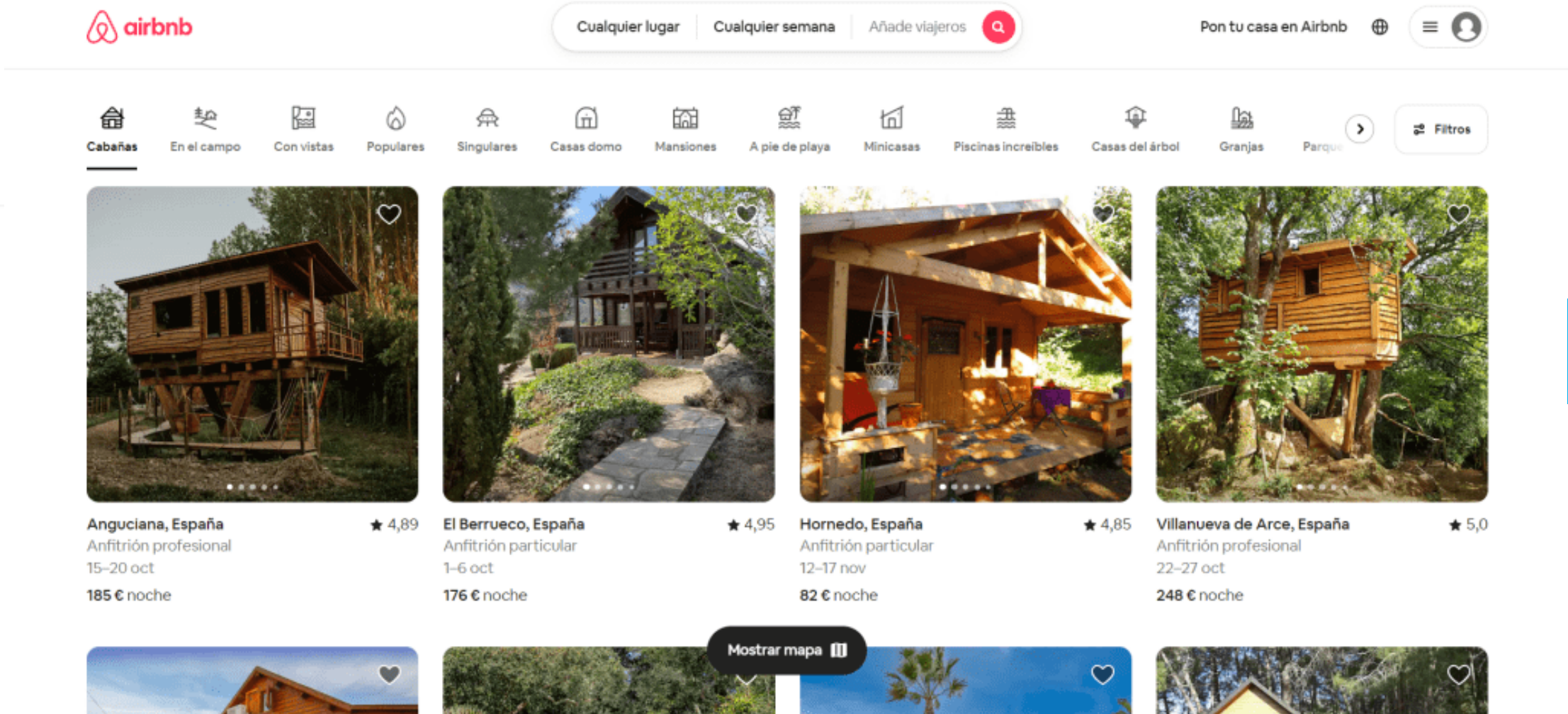
Conduce con nosotros

¿Eres un gestor de flota? →



# Airbnb

PROBLEMA	Los fundadores, Brian Chesky y Joe Gebbia, estaban buscando una forma de pagar el alquiler de su apartamento en San Francisco.
SOLUCION	Se dieron cuenta de que se avecinaba una conferencia importante en la ciudad, pero la mayoría de los hoteles estaban llenos. Decidieron ofrecer tres colchones inflables en su sala de estar como una alternativa asequible a los hoteles y recibieron un buen feedback de la experiencia
RECURSO CLAVE	Plataforma web, departamentos a alquilar
SALIDA INICIAL AL MERCADO	2008 con el nombre de Airbed & Breakfast donde se ofrecía solo habitaciones. Con el tiempo se convirtió en Airbnb.org con el objetivo de proporcionar alojamiento para estancias cortas



[https://www.youtube.com/watch?v=bVe0\\_9Ppe4M](https://www.youtube.com/watch?v=bVe0_9Ppe4M)



# Mínimo Producto Viable

3

Colocarle un nombre a la solución

2

Beneficios que  
aporta al usuario

1

Representación  
visual de la  
solución





# Propuesta de Valor

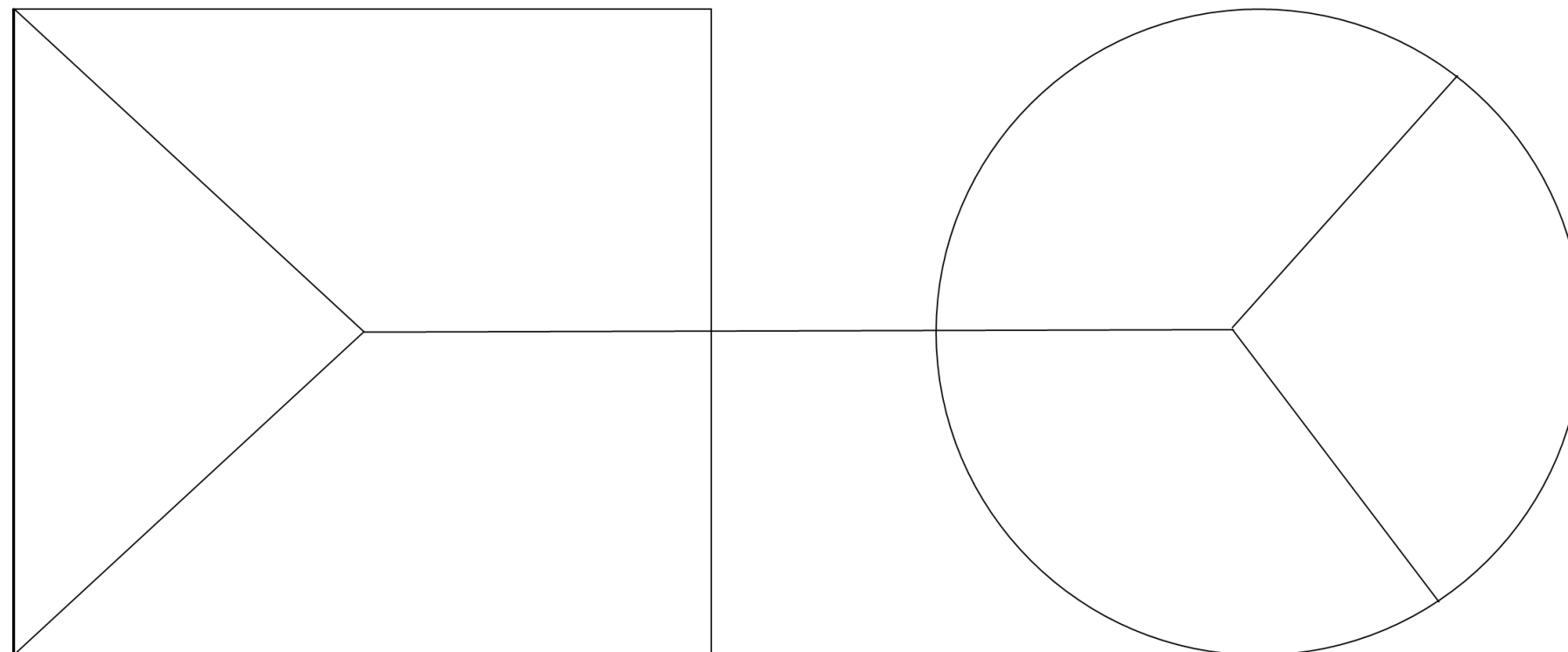
Definir el problema

Definir el segmento

Identificar y definir la solución

Mapa de Valor

Mapa de Cliente



# Propuesta de Valor

Definir el problema

Definir el segmento

Identificar y definir la solución

**Nuestra propuesta de solución resuelve [insertar el problema]  
al [insertar la solución]**

- Nuestra solución propuesta resuelve [el problema que enfrentan los dueños de perros cuando quieren que su animal juegue con otros perros] al [proporcionar una aplicación que permite a los dueños de perros locales conectarse fácilmente].
- Nuestra solución propuesta resuelve [el problema de los padres que monitorean la seguridad de sus bebés] al [proporcionar un sistema de monitoreo de video las 24 horas que se conecta a su cuna].





# Propuesta de Valor

Definir el problema

Definir el segmento

Identificar y definir la solución

Definir la misión

Para [usuario final] cuyo [problema que necesita ser resuelto] el [Nombre del producto] es un [categoría de producto] que [beneficio clave, la razón para adquirir ese producto].

A diferencia de [alternativa competitiva] nuestro producto [diferencia clave].









**PIZZA**

**SANA**

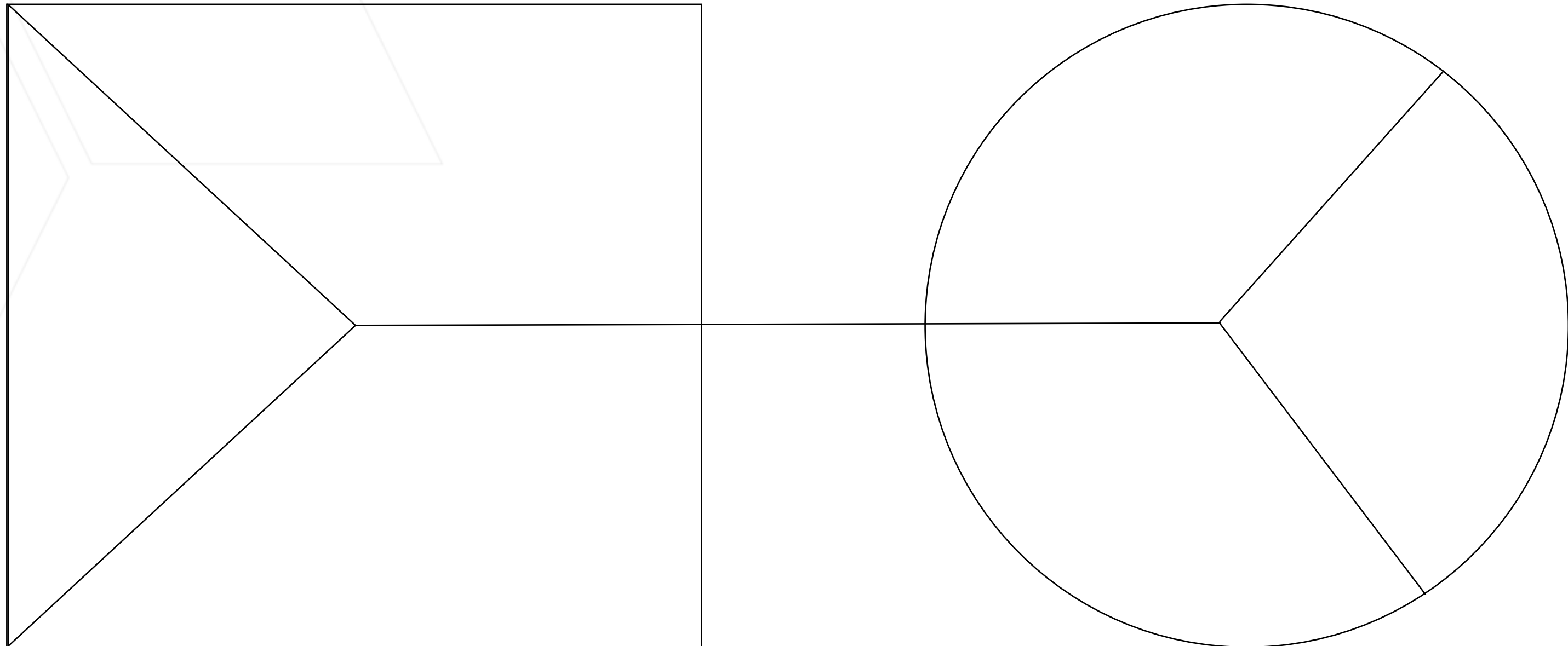
COME SIN CULPA



# LIENZO DE PROPUESTA DE VALOR

Mapa de Valor

Mapa de Cliente



**Insertar** *texto aquí*

**Insertar texto aquí**

Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy.

**Insertar texto aquí**

Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy.

**Insertar texto aquí**

Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy.

**Insertar texto aquí**

Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy.

**Insertar texto aquí**

Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy.







# Mínimo Producto Viable: Elaboración

Definir el problema

Definir la hipótesis

Mapa de Valor

Mapa de Cliente

**SOLUCION HIPOTETICA**

Creadores de  
beneficio

Alegrías

Encaje

Actividades del  
cliente

Aliviadores  
del dolor

Dolores



---

# ***Producto Minimo Viable (MVP)***



# Mínimo Producto Viable: Qué es

Versión simplificada de un producto o servicio que se crea para comprobar el nivel de satisfacción que genera dicho producto/servicio en segmento de cliente

Enfoque en el usuario

Validación de conceptos y necesidades

Minimizar riesgos

Aprendizaje continuo

Ahorro de recursos

Llegar al mercado más rápido



# Mínimo Producto Viable: Elaboración

Definir el problema

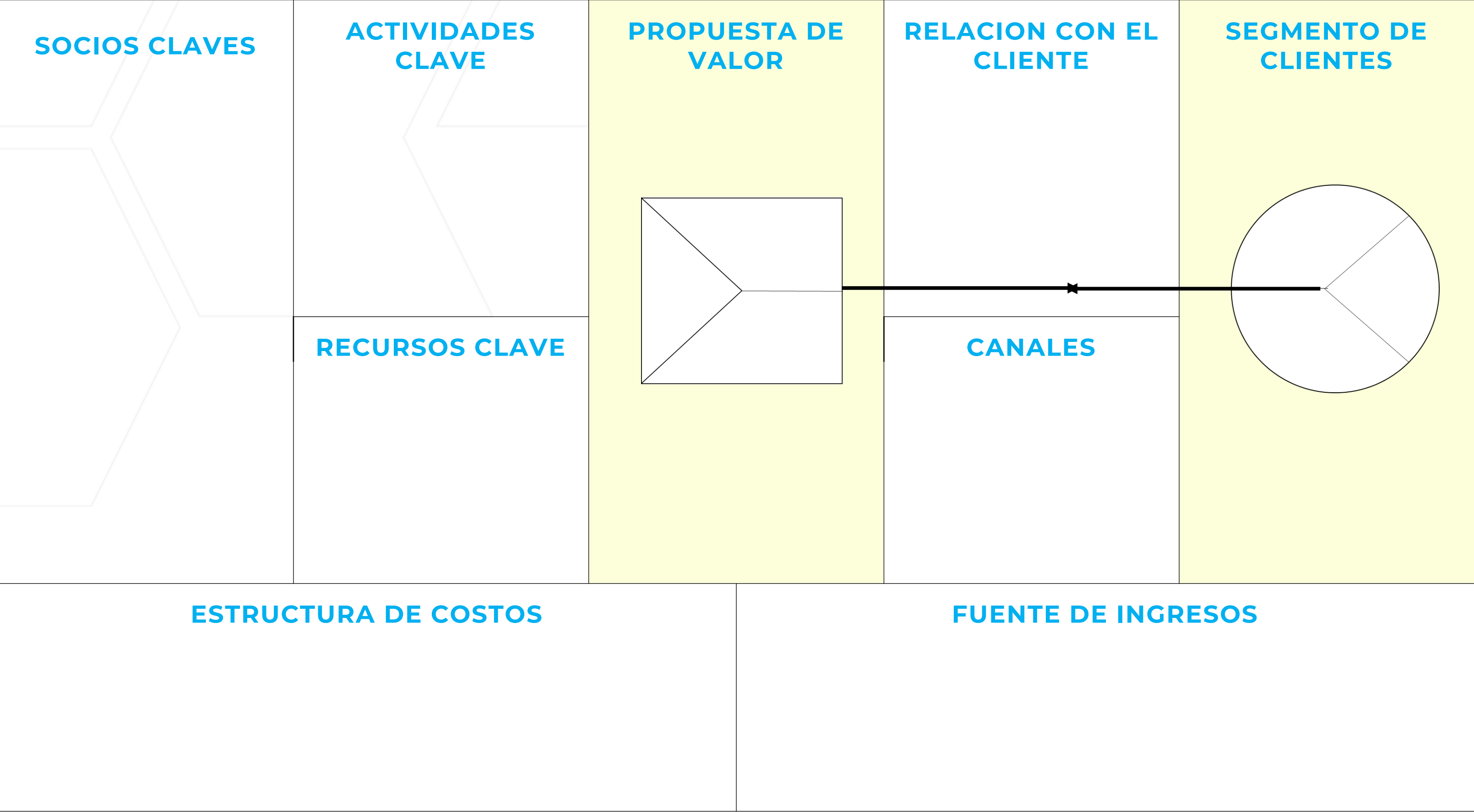
Definir la hipótesis

**Nuestra propuesta de solución resuelve [insertar el problema]  
al [insertar la solución]**

- Nuestra solución propuesta resuelve [el problema que enfrentan los dueños de perros cuando quieren que su animal juegue con otros perros] al [proporcionar una aplicación que permite a los dueños de perros locales conectarse fácilmente].
- Nuestra solución propuesta resuelve [el problema de los padres que monitorean la seguridad de sus bebés] al [proporcionar un sistema de monitoreo de video las 24 horas que se conecta a su cuna].
- Nuestra solución propuesta resuelve [el problema de gestionar múltiples proyectos dentro de una organización] al [proporcionar una plataforma todo en uno para gestionar y realizar un seguimiento de las tareas de forma eficaz]



# Venta de Pizzas





---

# ***Análisis del Lienzo de Propuesta de Valor***















# PRIMER PROTOTIPO

## Producto Mínimo Viable (MVP)

### Construir

- Prototipo básico para satisfacer consumidores tempranos y obtener feedback

### Medir

- Probar prototipo con consumidores, obtener feedback y determinar si encaja en producto/mercado

### Aprender

- Usar feedback de consumidores para mejorar el producto. Esto puede resultar en el producto final o en la iteración con MVP



# Técnica para Prototipar

3 Colocarle un nombre a la solución

2

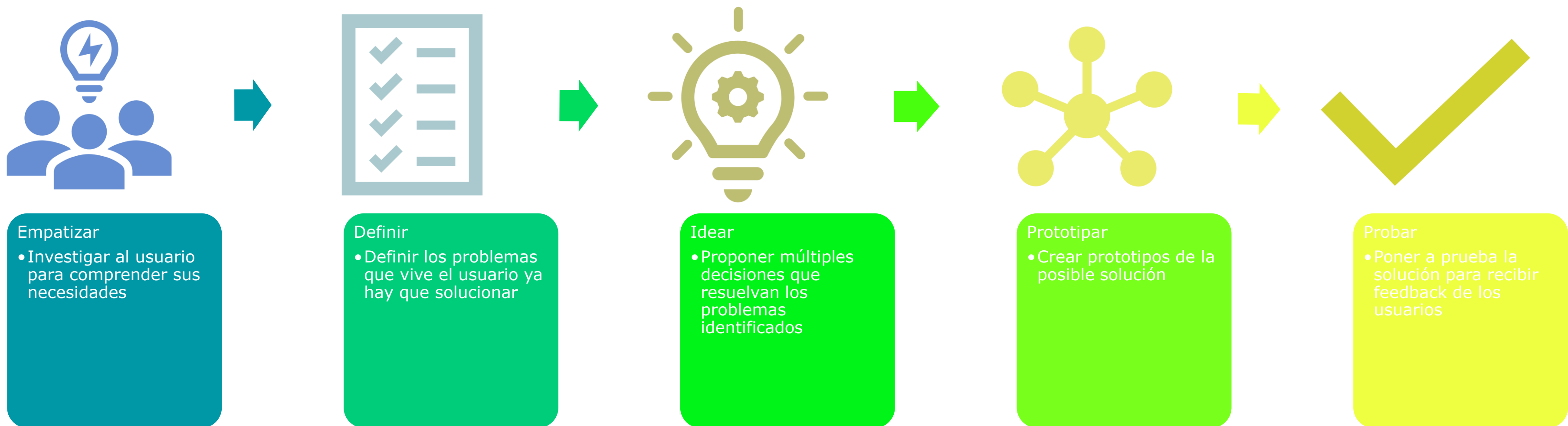
Beneficios que  
aporta al usuario

1

Representación  
visual de la  
solución

# Otras metodologías para el diseño e implementación de emprendimientos sociales

## Design thinking



# PRIMER PROTOTIPO

## Producto Mínimo Viable (MVP)

### Construir

- Prototipo básico para satisfacer consumidores tempranos y obtener feedback

### Medir

- Probar prototipo con consumidores, obtener feedback y determinar si encaja en producto/mercado

### Aprender

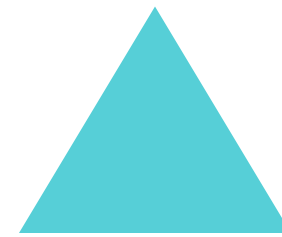
- Usar feedback de consumidores para mejorar el producto. Esto puede resultar en el producto final o en la iteración con MVP

# Técnica para MEDIR

**Cosas Interesantes  
que respondan los  
SH**



**Criticas  
constructivas**



**Preguntas y dudas  
que surjan en el  
feedback**



**Ideas nuevas  
que surjan en el  
feedback**



# PRIMER PROTOTIPO

## Producto Mínimo Viable (MVP)

### Construir

- Prototipo básico para satisfacer consumidores tempranos y obtener feedback

### Medir

- Probar prototipo con consumidores, obtener feedback y determinar si encaja en producto/mercado

### Aprender

- Usar feedback de consumidores para mejorar el producto. Esto puede resultar en el producto final o en la interacción con MVP

## Segundo Prototipo

3 Colocarle un nombre a la solución

2

Beneficios que  
aporta al usuario

1

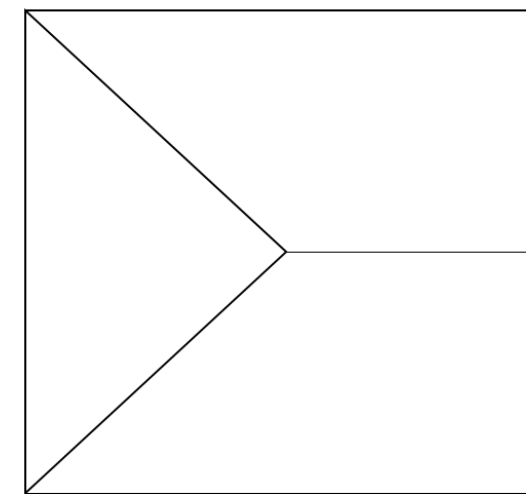
Representación  
visual de la  
solución



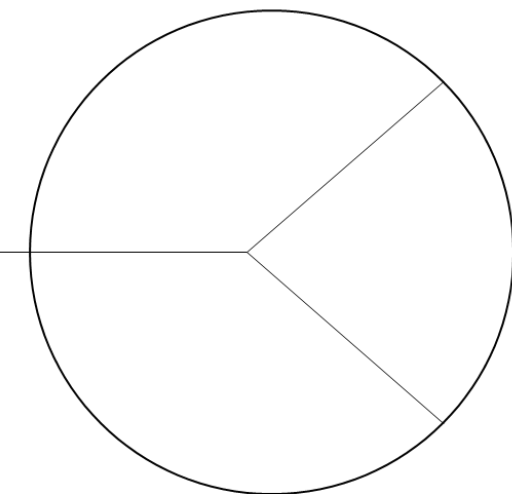
# ENTREGABLES

1. Proceso divergente
2. Lienzo de propuesta de valor

Lienzo de propuesta de valor



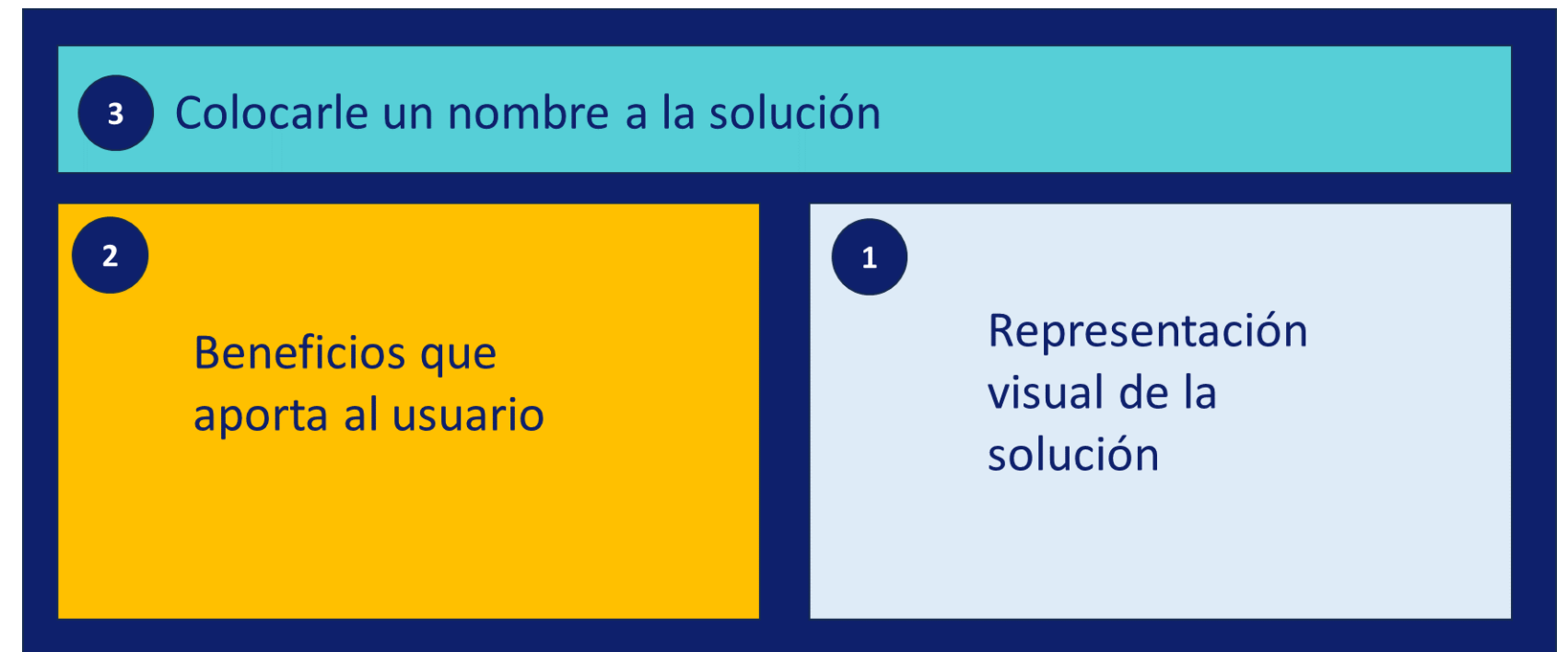
Mapa de Valor



Mapa de stakeholder

# ENTREGABLES

1. Proceso divergente
2. Lienzo de propuesta de valor
3. Primer Prototipo



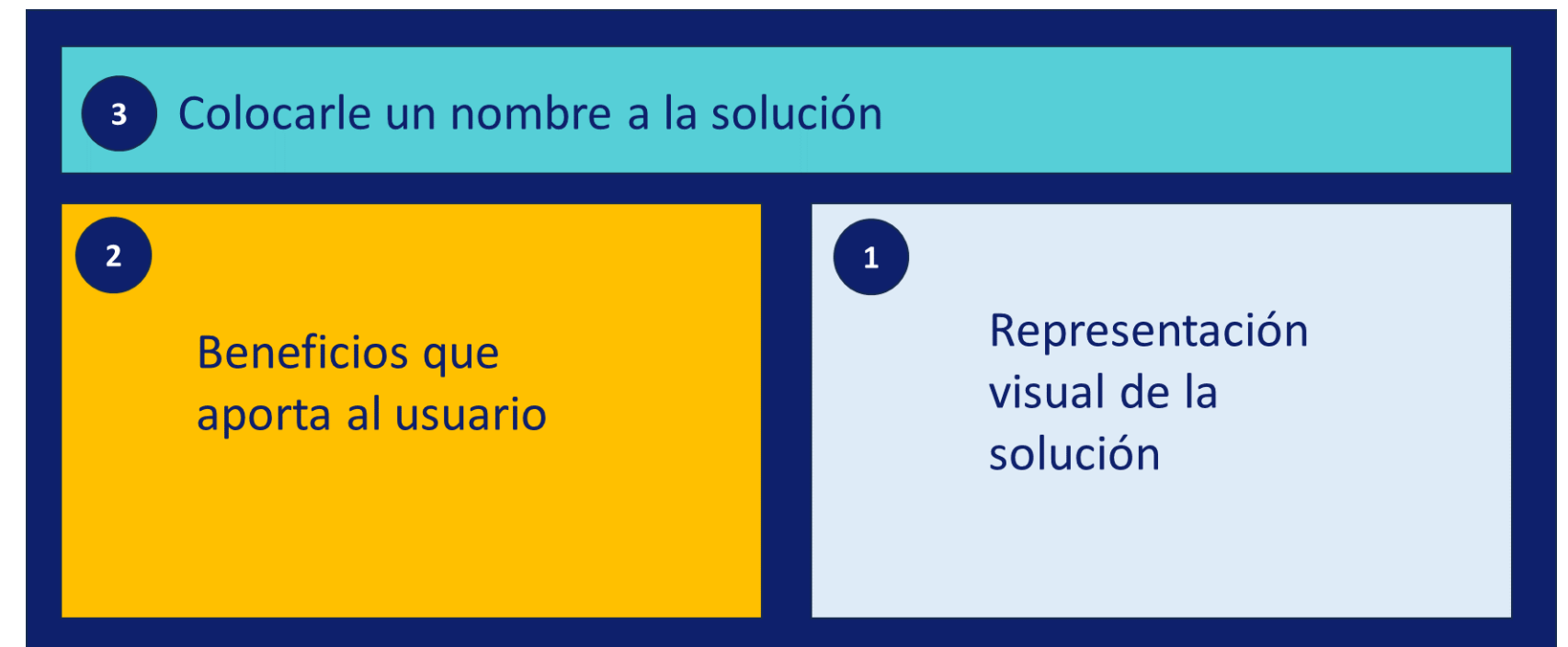
# ENTREGABLES

1. Proceso divergente
2. Lienzo de propuesta de valor
3. Primer Prototipo
4. Feedback



# ENTREGABLES

1. Proceso divergente
2. Lienzo de propuesta de valor
3. Primer Prototipo
4. Feedback
5. Segundo Prototipo





# Técnicas para empatizar

## Investigación relacionada con el reto (M.V)

### SHADOWING (OBSERVACIÓN)

- Describir el lugar  
¿cómo es el entorno?,  
¿dónde viven?, ¿cómo  
viven?, ¿cómo se  
desenvuelve?
- ¿Qué facilidades o  
dificultades se  
encuentran en el lugar?
- Elaborar bitácora de  
observaciones

### ENTREVISTA

- Brainstorming de  
preguntas: ¿Qué?,  
¿Cómo?, ¿Por qué?
- Agrupar preguntas y  
ordenar
- Que usuario cuente  
historias
- Atención a gestos y  
lenguaje corporal

### INSIGHTS

- Revelaciones que  
surgen cuando se  
procesa información
- Hallazgos que inspiran  
el diseño de la solución



# Técnicas para empatizar

## Fases para identificar insights (revelaciones)

### EMPLAZAR

- Volcar información en post-it
- Frases con sujeto y predicado
- Autoexplicativas, no ambiguas

### AGRUPAR

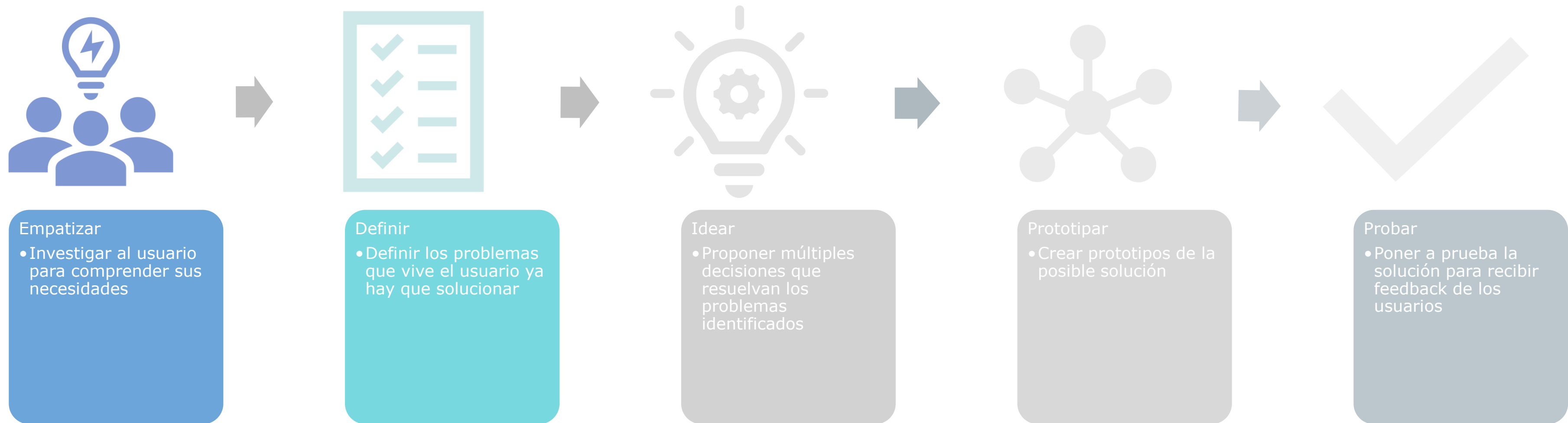
- Organizar información por afinidad

### SINTETIZAR

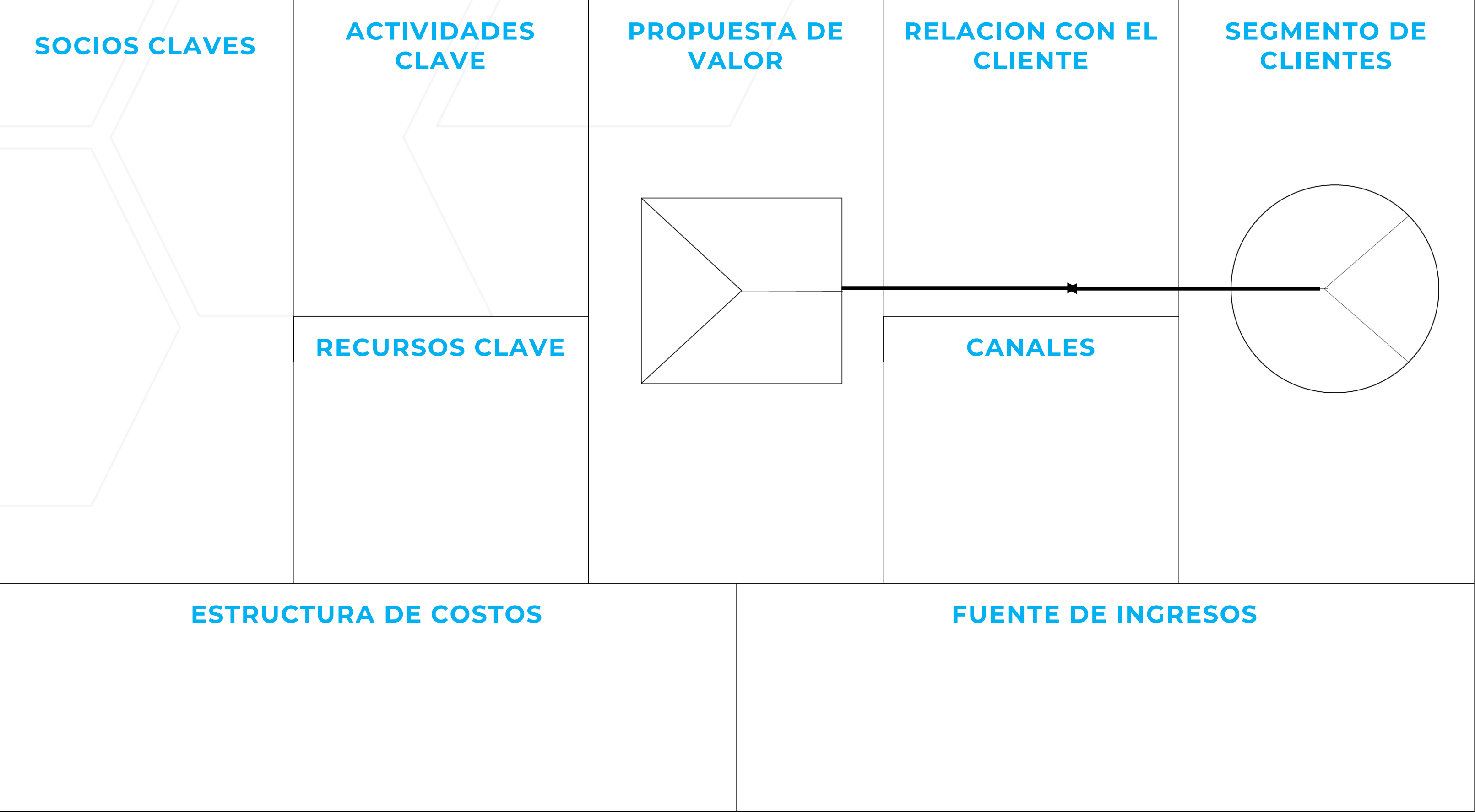
- Extrae la información de cada grupo
- Descubre hallazgos (insights)
- Define cada grupo con una frase

# Otras metodologías para el diseño e implementación de emprendimientos sociales

## Design thinking



# Venta de Pizzas





# Venta de Pizzas

SOCIOS CLAVES		ACTIVIDADES CLAVE	PROPUESTA DE VALOR	RELACION CON EL CLIENTE	SEGMENTO DE CLIENTES	
			2	4	1	
		RECURSOS CLAVE		CANALES		
ESTRUCTURA DE COSTOS			FUENTE DE INGRESOS			
						5



SOCIOS CLAVES	ACTIVIDADES CLAVE	PROPUESTA DE VALOR	RELACION CON EL CLIENTE	SEGMENTO DE CLIENTES
	RECURSOS CLAVE		CANALES	
ESTRUCTURA DE COSTOS			FUENTE DE INGRESOS	



# MODELO 1





**Socios Claves**



8

**Actividades Claves**



6

**Propuesta de Valor**



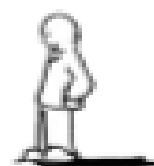
2

**Relación con el Cliente**



4

**Segmento de Clientes**



1

**Recursos Claves**



7

**Canales**



3

**Estructura de coste**



9

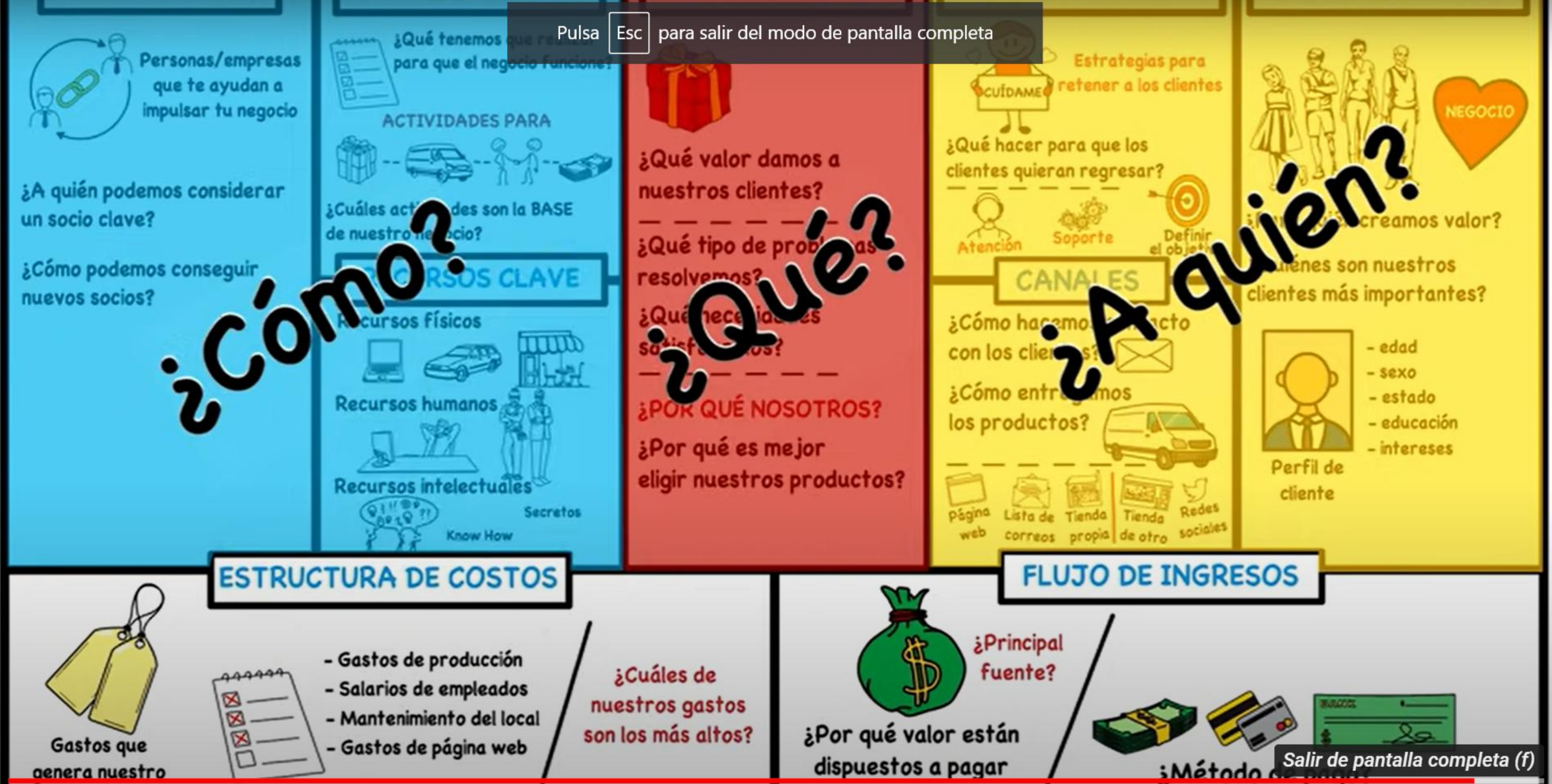
**Fuentes de Ingreso**



5



Pulsa Esc para salir del modo de pantalla completa



Salir de pantalla completa (f)



<p><b>Socios clave</b> <b>"Quién"</b></p> <p>Proveedores de productos, Empresas de delivery</p> 	<p><b>Actividades clave</b> <b>"Cómo"</b></p> <p>Intermediario, pocos funcionarios, frecuente suminis.</p> <p><b>Recursos clave</b> <b>"Qué"</b></p> <p>Cajeros, coordinador logístico, gerente Terrenos Socios aportadores ...</p>	<p><b>Propuesta de valor</b> <b>"Porqué"</b></p> <p>Cuando quieras Donde quieras</p> <p>Productos exclusivos</p> 	<p><b>Relaciones con clientes</b> <b>"Cómo"</b></p> <p>Atención en tiendas WhatsApp</p> <p><b>Canales</b> <b>"Qué"</b></p> <p>Tiendas físicas Delivery</p> 	<p><b>Segmento de clientes</b> <b>"Quién"</b></p> <p>Trabajadores ocupados</p> 
<p><b>Estructura de costes</b> <b>"Cuánto"</b></p> <p>Costos de venta, costos logísticos, costo de inventario, impuestos</p> 		<p><b>Fuente de ingresos</b> <b>"Cuánto"</b></p> <p>Venta de productos</p> <p>Dinero, tarjetas de crédito y de débito, código QR, ApplePay y GooglePay</p> 		

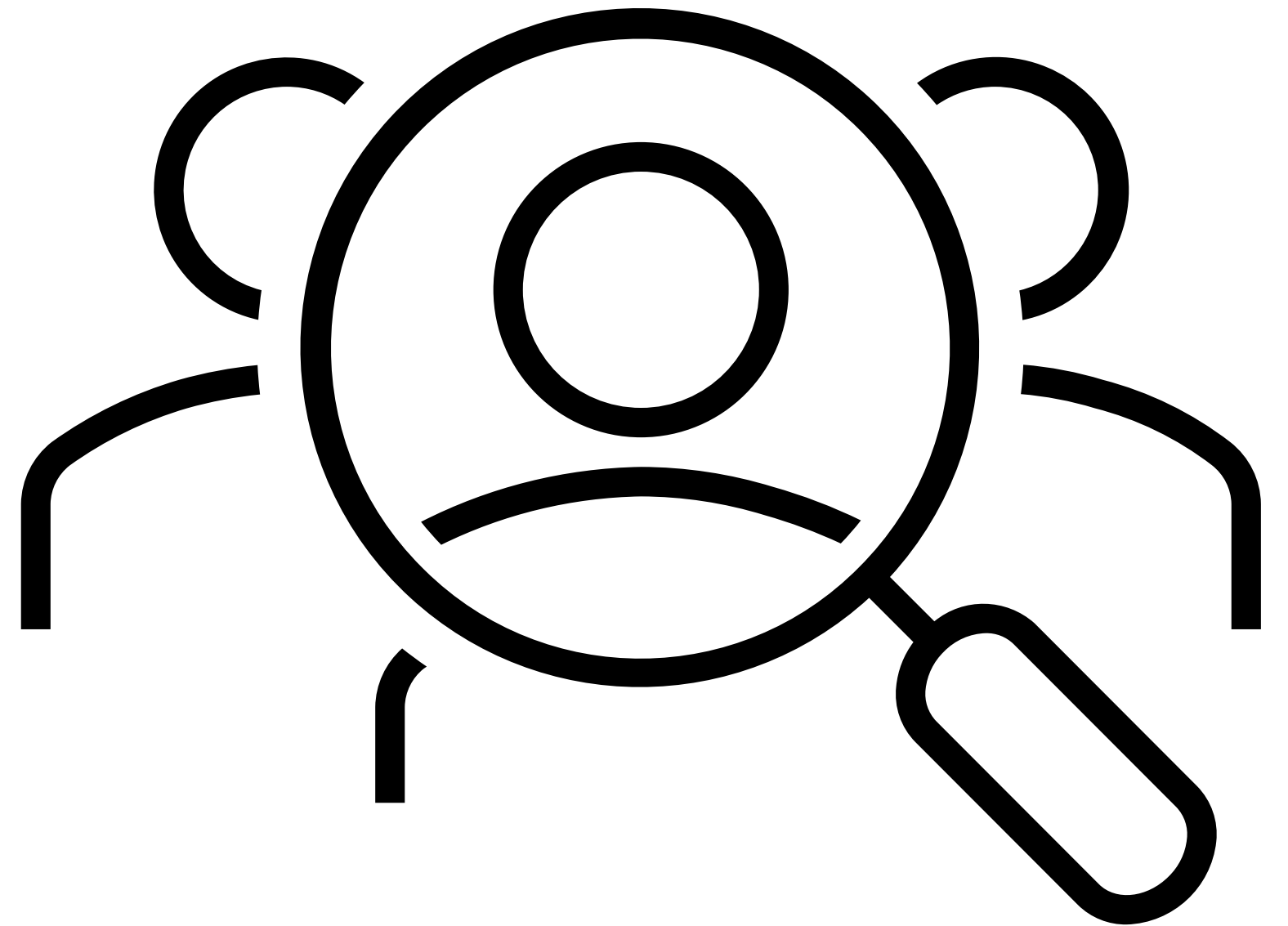
entender a simple vista lo que el

entender a simple vista lo que el negocio propone y cómo funciona.



Identifica cómo son tus clientes más importantes y determina tu representación semi ficticia de tu cliente ideal.

- ¿Quiénes son tus clientes? ¿A quién te diriges?
- ¿Qué piensan ellos? ¿Qué ven? ¿Qué sienten? ¿Qué hacen?



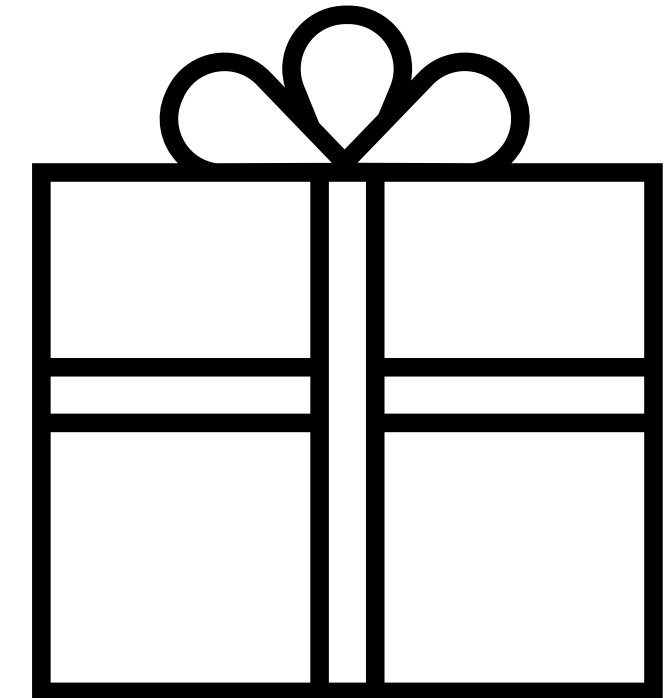
La solución que ofrecemos a un problema concreto o la satisfacción de una necesidad de nuestros clientes.

¿Qué problemas ayudas a resolver?

¿Qué necesidades satisfaces?

¿Qué ofreces a cada segmento de mercado al que te diriges?

Es el núcleo de la razón de existir de una empresa y es tu manera de satisfacer las necesidades del cliente.





1.

**Insertar título  
de sección aquí**





**Insertar** *texto aquí*



Insertar texto aquí



Insertar texto aquí



Insertar texto aquí



**Insertar** *texto aquí*



Insertar texto aquí



**2.**

**Insertar título  
de sección aquí**



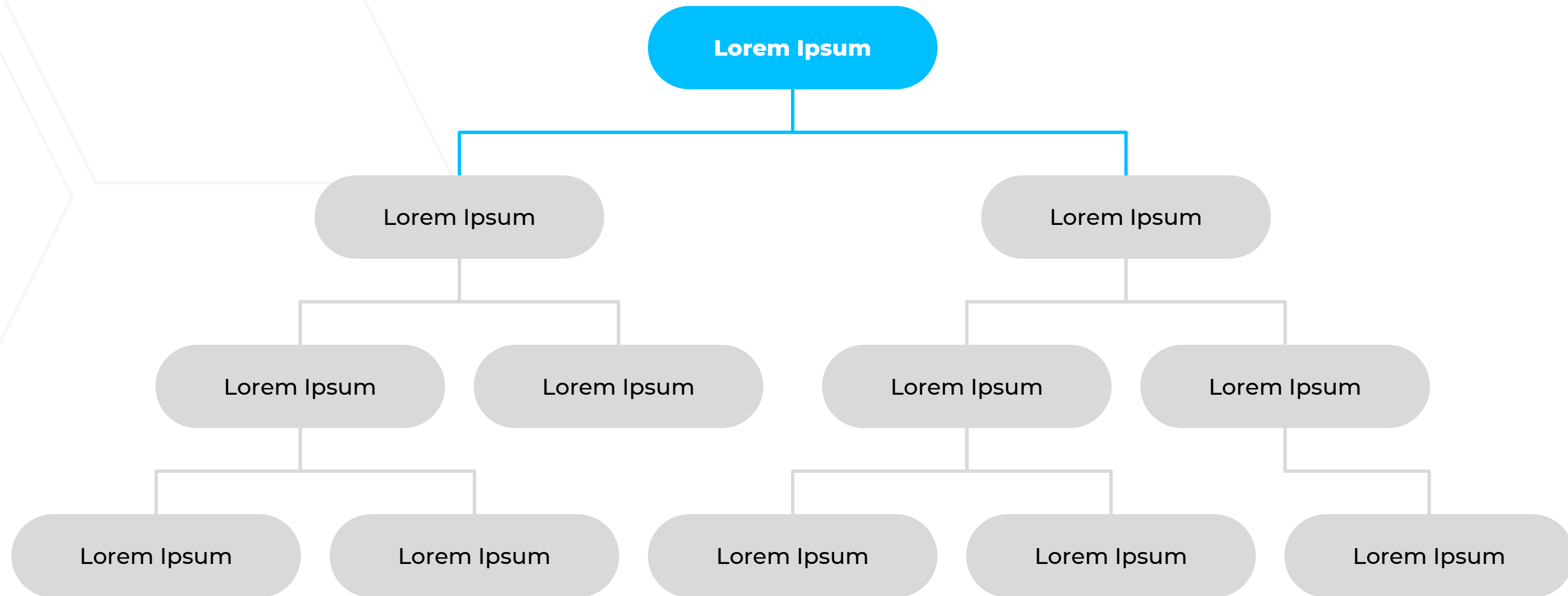
Insertar *texto aquí*

Texto aquí	Texto aquí	Texto aquí	Texto aquí	Texto aquí	Texto aquí

Texto aquí	Texto aquí	Texto aquí	Texto aquí	Texto aquí	Texto aquí



**Insertar** *texto aquí*



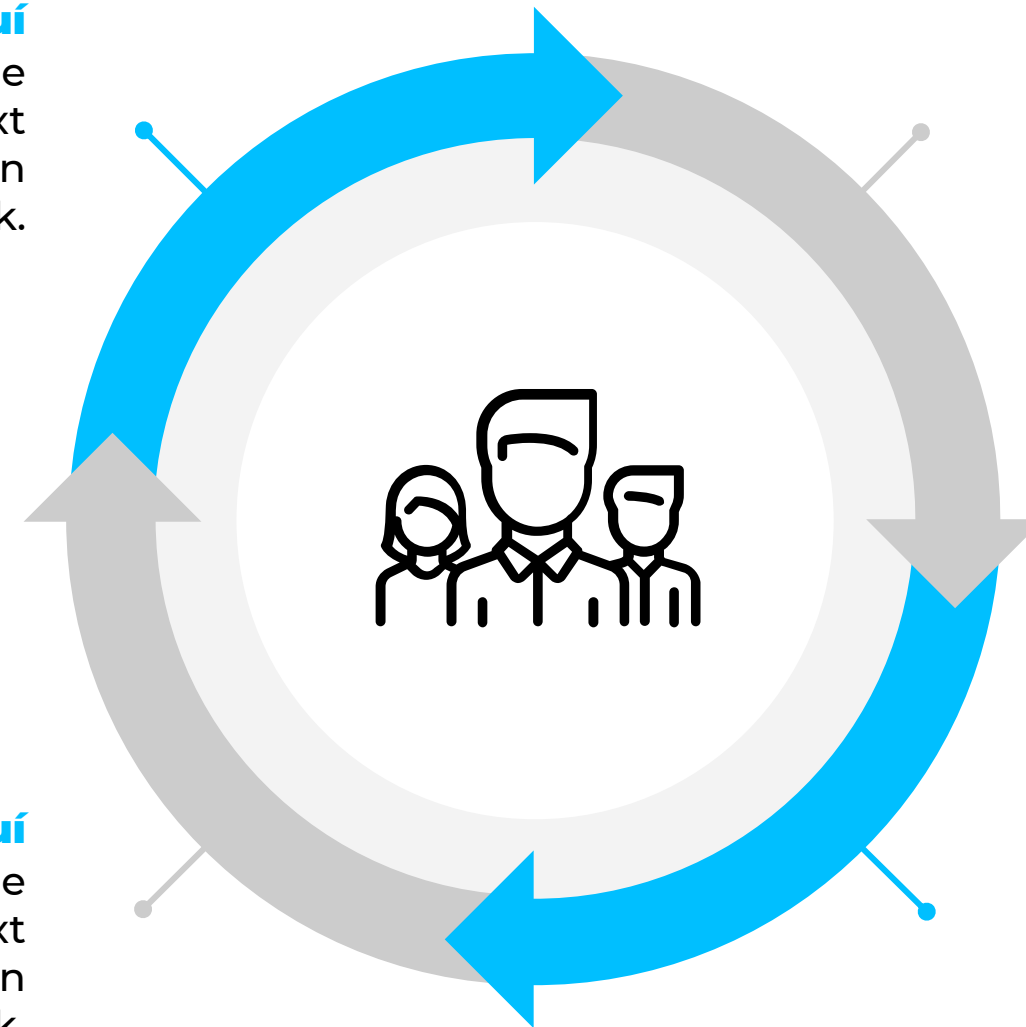
**Insertar** *texto aquí*

**Insertar texto aquí**

Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took.

**Insertar texto aquí**

Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took.



**Insertar texto aquí**

Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took.

**Insertar texto aquí**

Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took.

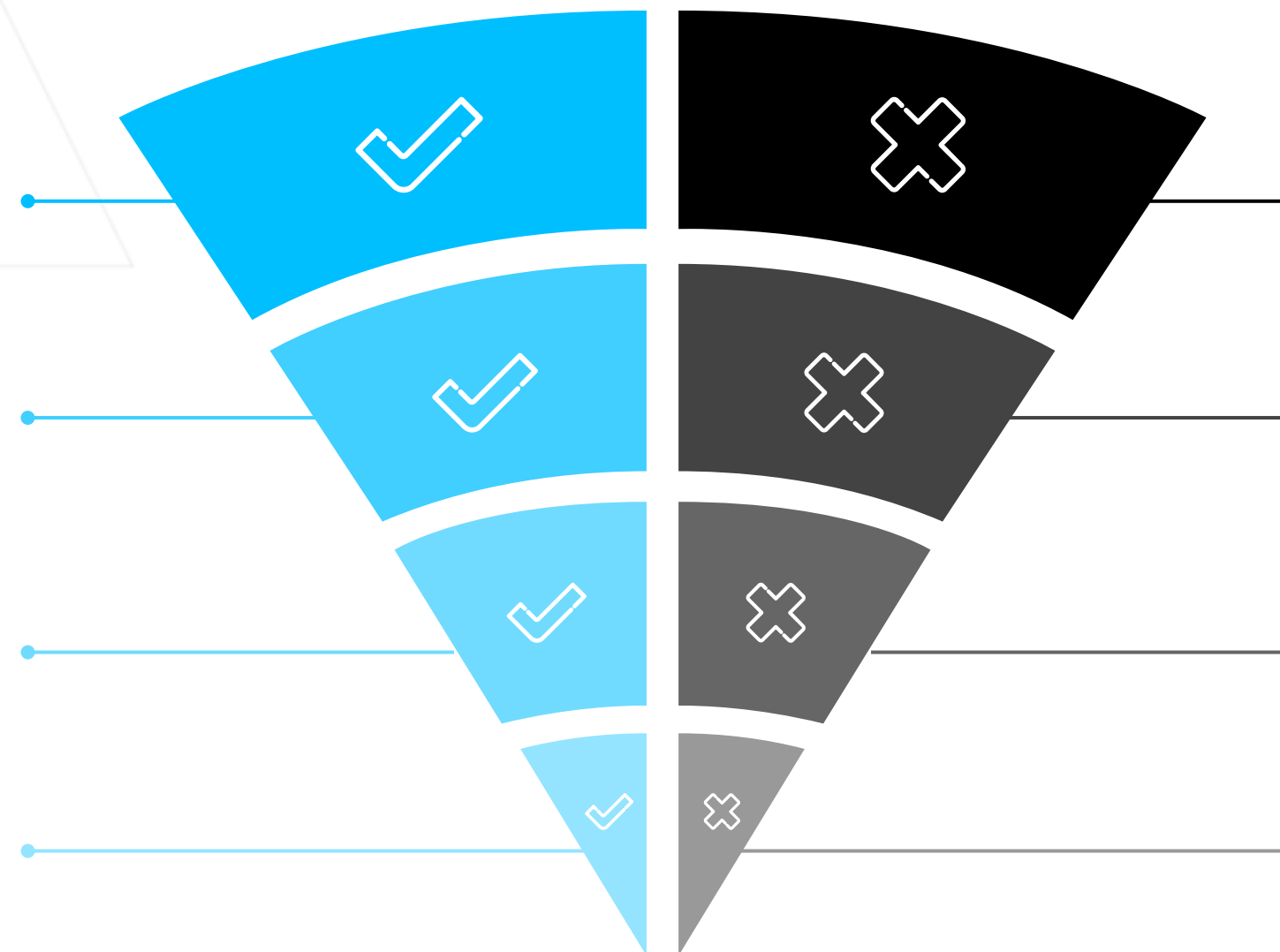
# Insertar *texto aquí*

**Insertar texto aquí**  
Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s printer took.

**Insertar texto aquí**  
Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s printer took.

**Insertar texto aquí**  
Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s printer took.

**Insertar texto aquí**  
Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s printer took.



**Insertar texto aquí**  
Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s printer took.

**Insertar texto aquí**  
Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s printer took.

**Insertar texto aquí**  
Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s printer took.

**Insertar texto aquí**  
Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s printer took.