idea LAB

2. PROTOTIPADO & DESARROLLO

1. **User Journey**
   - 1.1 UI map
   - 1.2 UX map
2. **Diseño Gráfico**
   - 2.1 MIC
   - 2.2 Investors deck versión 2
   - 2.3 Marketing Plan (CAC - LTV)
   - 2.4 Gestión Comercial
   - 2.5 Curso Growth Hacking
3. **Código**
4. **Producto**
   - 4.1 Entrega de producto finalizado.
5. **Entregables**
   - 5.1 UI map
   - 5.2 UX map
   - 5.3 MIC
   - 5.4 Investors deck versión 2
   - 5.5 Marketing Plan
   - 5.6 Producto Finalizado

★ Paralelo a el User Journey y el código

★ Ajuste de código

★ - Landing page
- RRSS
- Comunidad

1. INVESTIGACIÓN

1. **Hipótesis**
   - 1.1 Principal
   - 1.2 Secundarias
2. **Validación 1**
   - 2.1 Field Work n=50
   - 2.2 Patrones
   - 2.3 User Persona
3. **Validación 2**
   - 3.1 Field Work n=50
   - 3.2 Mechanical Turk / Focus group / Encuestas
   - 3.3 Investigación competencia (Hard Data)
4. **Soluciones**
   - 4.1 Sketch versión 1
   - 4.2 Prototipo
   - 4.3 Validación solución
   - 4.4 Field work n=50
   - 4.5 ¿Monetización?
   - 4.6 Naming (ver metodología Mill)
5. **Entregables**
   - 5.1 Elevator Pitch
   - 5.2 Investors Deck versión 1
   - 5.3 User Persona

★ Ajuste de hipótesis

★ Ajuste de soluciones

★ - Si es necesario después del lanzamiento replantear, se vuelve a el primer paso

3. LANZAMIENTO

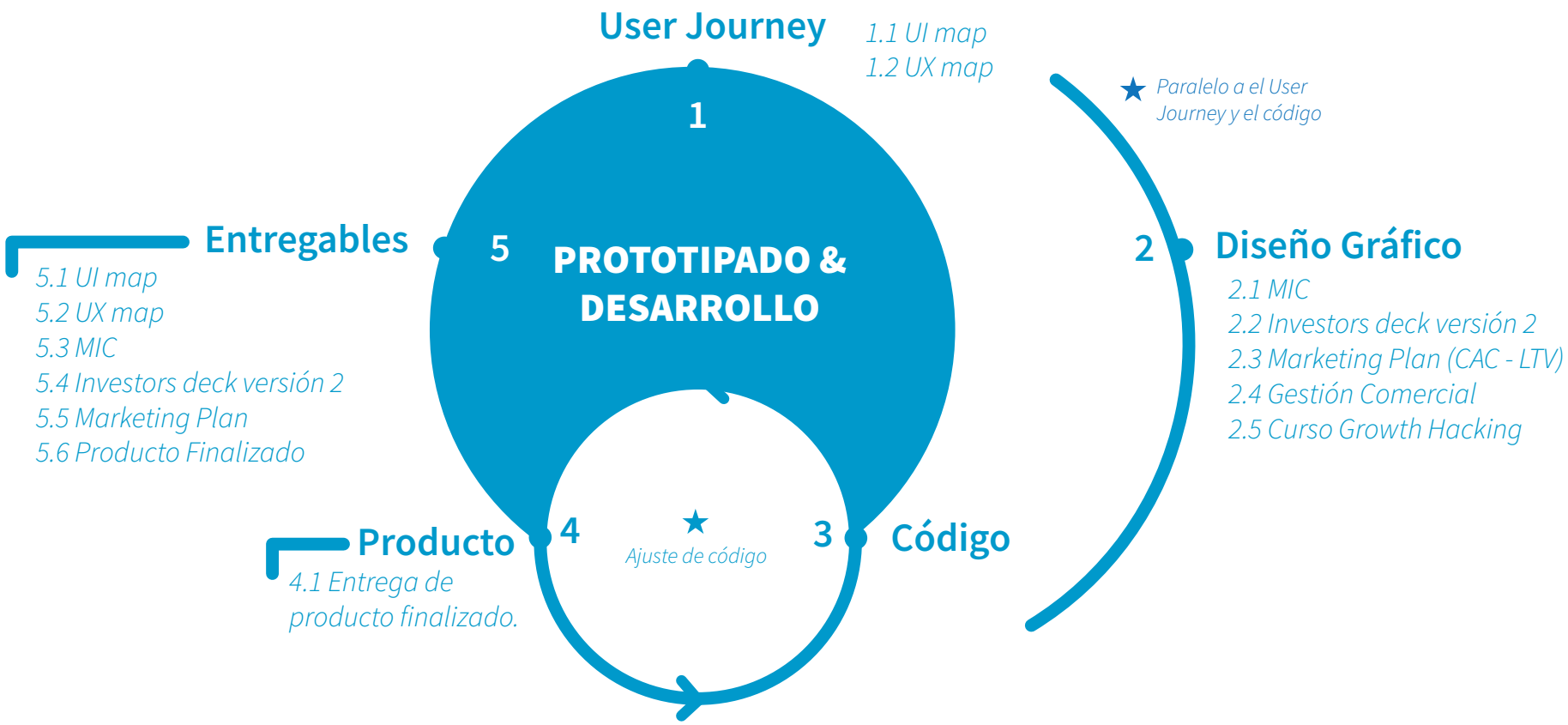
1. **Testing Controlado**
   - 1.1 Funcional
   - 1.2 Ajustes
2. **Alpha Testing**
   - 2.1 Testing dentro del equipo
   - 2.2 Ajustes
3. **Beta Testing**
   - 3.1 Testing externo
   - 3.2 Ajustes UI
   - 3.3 Ajustes UX
4. **LAUNCH**
   - 4.1 Pivot (si es necesario)
5. **Entregables**
   - 5.1 Investors Deck Final
   - 5.2 Producto Final

★ - Aplicación Marketing Plan

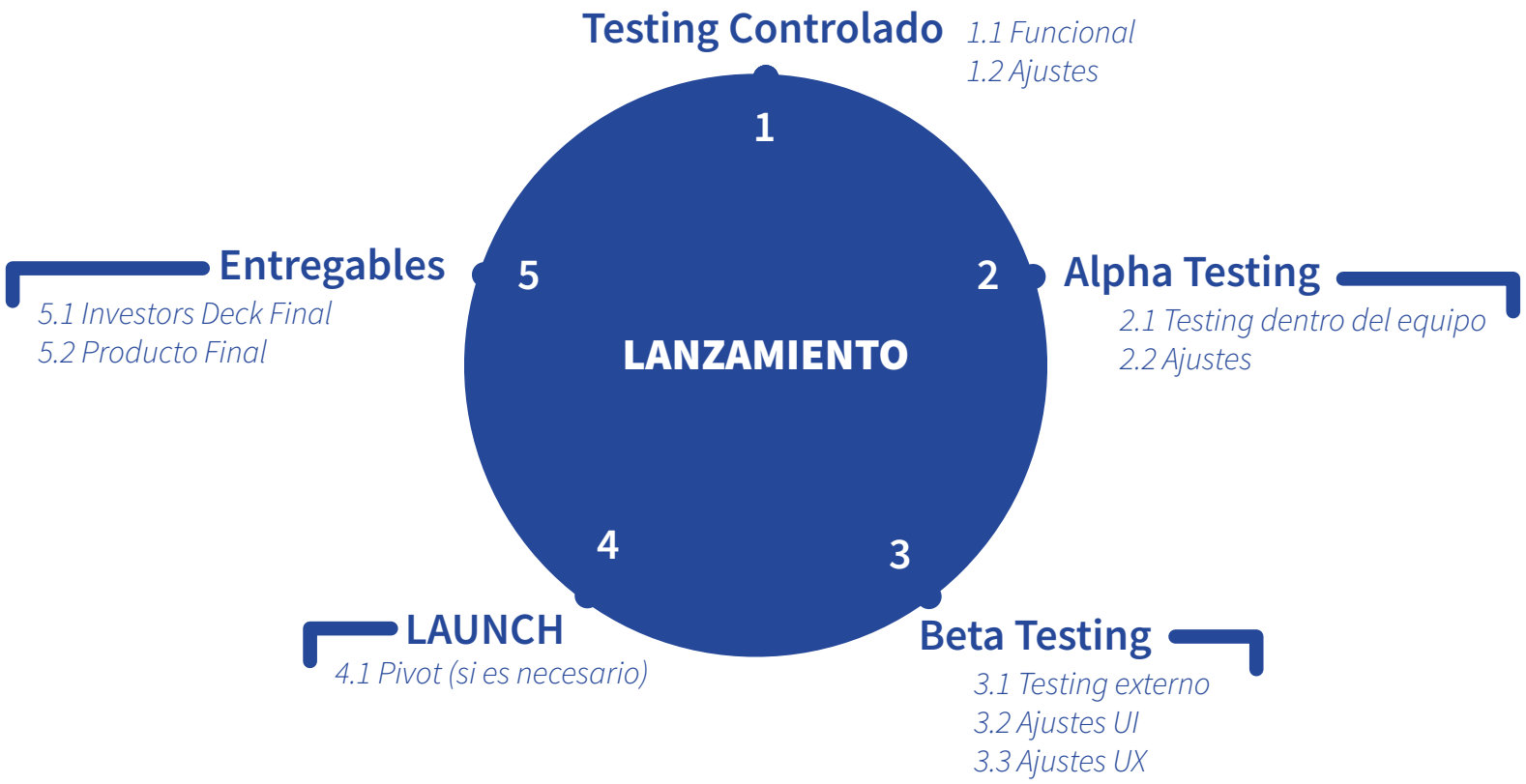
1.

Hipótesis
1.1 Principal
1.2 Secundarias
1
2
Validación 1
2.1 Field Work n=50
2.2 Patrones
2.3 User Persona
Ajuste de hipótesis
3
Validación 2
3.1 Field Work n=50
3.2 Mechanical Turk / Focus group / Encuestas
3.3 Investigación competencia (Hard Data)
4
Soluciones
4.1 Sketch versión 1
4.2 Prototipo
4.3 Validación solución
4.4 Field work n=50
4.5 ¿Monetización?
4.6 Naming (ver metodología Mill)
Ajuste de soluciones
5
Entregables
5.1 Elevator Pitch
5.2 Investors Deck versión 1
5.3 User Persona
INVESTIGACIÓN

2.


User Journey
1.1 UI map
1.2 UX map
1
★ Paralelo a el User Journey y el código
2
Diseño Gráfico
2.1 MIC
2.2 Investors deck versión 2
2.3 Marketing Plan (CAC - LTV)
2.4 Gestión Comercial
2.5 Curso Growth Hacking
3
Código
★ Ajuste de código
4
Producto
4.1 Entrega de producto finalizado.
5
Entregables
5.1 UI map
5.2 UX map
5.3 MIC
5.4 Investors deck versión 2
5.5 Marketing Plan
5.6 Producto Finalizado
PROTOTIPADO & DESARROLLO

3.


Testing Controlado
1.1 Funcional
1.2 Ajustes
1
2
Alpha Testing
2.1 Testing dentro del equipo
2.2 Ajustes
3
Beta Testing
3.1 Testing externo
3.2 Ajustes UI
3.3 Ajustes UX
4
LAUNCH
4.1 Pivot (si es necesario)
5
Entregables
5.1 Investors Deck Final
5.2 Producto Final
LANZAMIENTO