

INNOVATION TOOLKIT: prueba, aprende, construye

Una guía visual para pasar de una intuición a una decisión con evidencia

GUÍA EDITORIAL DIGITAL · VERSIÓN 1.2 · 2026

Autora: Paola Landaeta

La herramienta no es la innovación. La innovación ocurre cuando planteas una hipótesis, haces una prueba y decides con evidencia.

COLLAGE EDITABLE

▱ tarjetas · → flechas · ⌁ ondas · ⌖ cursor · ☐ ventanas

intuición → hipótesis → prueba → métrica → evidencia → decisión

010203
04050
6

PRUEBA PEQUEÑO · APRENDE ALGO REAL · CONSTRUYE LO SIGUIENTE

01 / No colecciones herramientas. Diseña pruebas.

Una herramienta es un medio, no el resultado. La innovación aparece cuando formulas una hipótesis, la pones a prueba, observas evidencia y decides qué hacer después.

La herramienta no es la innovación. La innovación ocurre cuando planteas una hipótesis, haces una prueba y decides con evidencia.

intuición → hipótesis → prueba → métrica → evidencia → decisión

ANTES DE ABRIR UNA HERRAMIENTA

Escribe qué crees, qué tendría que pasar para darte la razón y qué señal te haría cambiar de rumbo.

MIENTRAS PRUEBAS

Observa una acción concreta. Registra lo que ocurre, no solo lo que las personas dicen que harían.

DESPUÉS DE PROBAR

Compara la evidencia con tu hipótesis y decide: continuar, ajustar o detener.

Pregunta de arranque: ¿qué tendría que ser cierto para que esta idea merezca una siguiente prueba?

6 / Seis etapas, un ciclo

Una ruta para convertir señales en decisiones

01 · DESCUBRIR	¿Qué está pasando?	Señales y oportunidades
02 · DEFINIR	¿Qué problema merece atención?	Foco y usuario
03 · IDEAR	¿Qué podríamos intentar?	Opciones y conceptos
04 · PRETOTIPAR / VALIDAR	¿Qué podemos poner a prueba sin construir todo?	Evidencia temprana
05 · CONSTRUIR MVP	¿Cuál es la versión mínima que aprende?	Producto utilizable
06 · MEDIR / ITERAR	¿Qué cambió y qué hacemos ahora?	Decisión y siguiente experimento

↻ No es una escalera perfecta; es un bucle.

Mapa visual: descubrir ↗ definir ↗ idear ↗ pretotipar ↗ construir ↗ medir ↺ volver a descubrir

01 / DESCUBRIR

Mira antes de fabricar

⌕ lupa · ≋ conversación · ✦ señales · ? preguntas abiertas

Investigación y síntesis

ChatGPT · Claude · Gemini · Perplexity · Google Scholar · Elicit · Consensus · Scite · NotebookLM

Tendencias y mercado

Google Trends · Exploding Topics · Similarweb · Semrush · Ahrefs

Voz del usuario y captura

Dovetail · Otter · Fireflies

MICROACTIVIDAD

Elige tres fuentes distintas. Busca una señal repetida, una contradicción y una pregunta que todavía no puedas responder.

SALIDA

Mapa de señales + preguntas abiertas

Descubrir: lentes de investigación

Cuatro formas de mirar una oportunidad

01

Señales

Tendencias, búsquedas y cambios que merecen atención.

02

Voces

Entrevistas, reuniones y transcripciones para escuchar el problema en contexto.

03

Evidencia

Literatura, citas y fuentes para contrastar lo que parece cierto.

04

Contexto

Mercado, competencia y comportamiento para entender el terreno.

Señales + voces + evidencia + contexto → OPORTUNIDAD

VERIFICACIÓN

La IA puede acelerar la exploración, pero no reemplaza la lectura de fuentes, la observación ni el juicio.

02 / DEFINIR + IDEAR

Convierte el ruido en una apuesta concreta

Mapear y co-crear

Miro · FigJam · Mural

Enmarcar la propuesta

Strategyzer Value Proposition Canvas · Canvanizer

Diseñar interfaces y prototipos

Figma · Penpot · Uizard · v0 · Figma Make

Diagramar sistemas

Lucidchart · Eraser · Mermaid

Crear y comunicar

Canva · Adobe Firefly · Ideogram · Gamma · Pitch

observación → problema → usuario → restricción → idea → criterio de prueba

Las herramientas son cartas de trabajo, no una colección que debas completar.

Definir e idear: del problema a la primera versión

Un canvas para pensar antes de producir

USUARIO ¿Quién vive esta situación?	**SITUACIÓN** ¿Cuándo aparece?
FRICCIÓN ¿Qué dificulta avanzar?	**HIPÓTESIS** Creemos que...
IDEA ¿Qué podríamos intentar?	**QUÉ DEBE SER CIERTO** ¿Qué evidencia cambiaría la decisión?

PENSAMIENTO DIVERGENTE

Genera muchas opciones antes de enamorarte de una.

CONVERGENCIA

Elige por aprendizaje potencial, no solo por facilidad.

SALIDA: una hipótesis que pueda ponerse a prueba

03 / PRETOTIPAR + VALIDAR

Aprende antes de construir

Landing y presencia rápida

Carrd · Framer · Webflow

Formularios y captura

Typeform · Tally · Fillout · Google Forms

Cobro o señal de intención

Stripe Payment Links

Email y seguimiento

Brevo · Mailchimp · Kit

Tests de usabilidad

Maze · Useberry · Lyssna

Demostración y comportamiento

Loom · PostHog · Microsoft Clarity · Hotjar

pretotipo → exposición → comportamiento → evidencia

NOTA

Una respuesta amable no equivale a intención real; busca acciones observables.

Pretotipar: menos producción, más aprendizaje

01

FACHADA

Una landing, un formulario o una demo.

02

SEÑAL

Clic, registro, respuesta, pago o repetición.

03

DECISIÓN

Continuar, ajustar o detener.

Protocolo mínimo de entrevista

1. Pregunta por la última vez que ocurrió el problema.
2. Pide detalles de la situación, no opiniones generales.
3. Evita preguntar si usarían tu idea en abstracto.

ACCESIBILIDAD DESDE EL PRETOTIPO

Formularios claros, contraste suficiente, lenguaje directo y navegación comprensible.

04 / CONSTRUIR

El MVP no es pequeño por estética: es pequeño para aprender

Construcción con IA

Lovable · Base44 · Bolt.new · Replit

No-code / low-code

Bubble · Glide · Softr · Adalo · WordPress · Wix

Móvil y experiencias

FlutterFlow · Expo

Conversación

Voiceflow · Botpress · Manychat

Desarrollo asistido

Cursor · Windsurf · Claude Code · GitHub Copilot

Backend y datos

Supabase · Firebase · Airtable

interfaz → lógica → datos → automatización → medición

Pregunta: ¿Cuál es la menor superficie construida que permite aprender algo importante?

05 / AUTOMATIZAR

Automatiza el flujo, no el pensamiento

Flujos

Make · Zapier · n8n · Pipedream

APIs y colaboración técnica

Postman · GitHub · GitLab

Deploy

Vercel · Netlify · Railway

Experimentación y código

Google Colab · Jupyter · Python

Checklist del flujo

- [ ] Disparador claro
- [ ] Datos mínimos
- [ ] Acción reversible
- [ ] Registro del resultado
- [ ] Ruta de error
- [ ] Responsable

SEGURIDAD

No pegues secretos, tokens ni datos personales en prompts, automatizaciones o repositorios.

06 / MEDIR + ITERAR

Una métrica es útil cuando cambia una decisión

Analítica y dashboards

Google Analytics · Looker Studio · Power BI · Tableau

Hojas y análisis

Google Sheets · Excel

Feedback y roadmap

Canny · Productboard

Trabajo y seguimiento

Linear · Trello · Jira · Notion

señal → interpretación → decisión → siguiente prueba

MÉTRICA ACCIONABLE

Informa una decisión: activación, retención, conversión, uso repetido, aprendizaje o impacto definido.

MÉTRICA DE VANIDAD

Las impresiones o likes pueden dar contexto, pero no sustituyen evidencia de valor.

07 / PROTOCOLO

Seis casillas para no autoengañarte

01 · HIPÓTESIS Creemos que...	**02 · PRUEBA** Lo pondremos a prueba mediante...
03 · MÉTRICA Observaremos...	**04 · EVIDENCIA** Consideraremos suficiente...
05 · DECISIÓN Si ocurre X, haremos Y...	**06 · APRENDIZAJE** Ahora sabemos que...

EJEMPLO GENÉRICO

Creemos que un grupo concreto tiene una fricción frecuente. Mostraremos un pretotipo. Observaremos una acción definida. Decidiremos si ajustar, continuar o detener.

No le pidas a la IA que te dé la razón.

IA como contraparte crítica

Usa la IA para identificar supuestos frágiles, proponer pruebas pequeñas, encontrar explicaciones alternativas, definir resultados que apoyarían o refutarían una hipótesis y señalar qué datos faltan.

PROMPT REUTILIZABLE

“Actúa como una contraparte crítica de mi idea. No intentes convencerme. Ayúdame a: 1) extraer la hipótesis central; 2) listar los supuestos frágiles, especialmente los que estoy dando por hechos; 3) separar hechos, inferencias y deseos; 4) proponer tres pruebas pequeñas, baratas y reversibles; 5) definir para cada prueba qué resultado apoyaría la hipótesis y qué resultado la refutaría; 6) sugerir una métrica observable y una ventana de observación; 7) señalar sesgos, riesgos de privacidad, problemas de accesibilidad y posibles efectos no deseados; 8) terminar con una recomendación de decisión condicionada a la evidencia. Si falta información, decláralo y formula preguntas concretas, sin inventar datos”.

La IA propone; tú verificas y decides.

Antes de compartir tu experimento

Checklist de entrega

ENTREGA EN CLASE / PUBLICACIÓN WEB

- [ ] La hipótesis está escrita
- [ ] La prueba es concreta
- [ ] La métrica puede observarse
- [ ] Sé qué resultado apoyaría o refutaría la idea
- [ ] No estoy exponiendo datos innecesarios
- [ ] La experiencia es accesible
- [ ] Conozco el costo y los límites
- [ ] La decisión posterior está definida
- [ ] Los enlaces fueron revisados

NOTAS DEL LECTOR

_____

_____

_____

Enlaces de recomendación / afiliación

AVISO TRANSPARENTE

La autora podría recibir una comisión si creas una cuenta mediante un enlace de afiliación. Para ti no supone un costo extra. Esta recomendación no sustituye comparar funciones, precios, condiciones y privacidad antes de elegir.

Mi enlace de afiliada: Crear cuenta en Make

Programas para investigar

Canva · Adobe · Figma · Notion · Webflow · Framer · Mailchimp · Brevo · Zapier · Stripe · Airtable

Esta lista no contiene enlaces personales de afiliación.

Prueba algo pequeño. Aprende algo real.

Construye lo siguiente con más claridad

La herramienta no es la innovación. La innovación ocurre cuando planteas una hipótesis, haces una prueba y decides con evidencia.

Recurso vivo: enlaces y condiciones pueden cambiar. Creación: 26 oct 2026 · Última revisión de enlaces: 26 oct 2026 · Versión 1.2

Autora: Paola Landaeta

No necesitas todo. Necesitas una combinación que aprenda.

Stacks recomendados

01 · VALIDAR SIN PROGRAMAR

Carrd + Tally + Sheets + ChatGPT

Úsalo cuando... necesitas exponer una idea y observar interés inicial.

Aprende... qué mensaje y acción despiertan respuesta.

Cuidado con... confundir una respuesta declarada con comportamiento.

02 · MVP CON IA

Lovable o Base44 + Supabase + Make

Úsalo cuando... quieres explorar una versión funcional con rapidez.

Aprende... qué parte del flujo merece convertirse en producto.

Cuidado con... construir más superficie de la necesaria.

03 · UX

Figma + Maze + PostHog

Úsalo cuando... necesitas conectar diseño, prueba y comportamiento.

Aprende... dónde las personas se detienen o avanzan.

Cuidado con... medir solo opiniones sin observar tareas.

04 · DATOS

Python / Colab + Sheets + Looker Studio

Úsalo cuando... necesitas ordenar, explorar y comunicar datos.

Aprende... qué patrones apoyan o cuestionan tu hipótesis.

Cuidado con... presentar análisis sin contexto.

05 · AUTOMATIZACIÓN

Make o n8n + APIs + base de datos

Úsalo cuando… un flujo repetido consume atención.

Aprende… qué pasos son estables y cuáles requieren juicio.

Cuidado con… automatizar errores o perder trazabilidad.

Un stack es una hipótesis operativa, no una identidad.

Construye con criterio

PRIVACIDAD

Minimiza datos, explica para qué se recogen, pide consentimiento cuando corresponda y evita compartir información sensible sin autorización.

SEGURIDAD

Protege contraseñas, tokens y claves; revisa permisos; prueba rutas de error; mantén copias y controles de acceso.

SESGOS

Busca quién queda fuera, prueba con contextos diversos y no confundas una muestra cómoda con la población completa.

VERIFICACIÓN DE RESULTADOS IA

Contrasta fuentes, fechas, citas y cálculos; distingue texto plausible de evidencia.

ACCESIBILIDAD

Contraste, jerarquía, texto alternativo, subtítulos, navegación clara, lenguaje sencillo y no depender solo del color.

COSTOS

Registra planes, límites, consumo, cambios de precio y dependencia de proveedores; empieza con el mínimo necesario.

MÉTRICAS

Prioriza métricas que informen decisiones y evita optimizar números que no representan valor real.

RÁPIDO NO SIGNIFICA IRRESPONSABLE.