

# TARJETA DE PRUEBA



Módulo III



Curso 5



T3



L2

## Actividad

- **Descripción breve:** los estudiantes aprenderán cómo usar la tarjeta de prueba para experimentos.
- **Metodología:** aprendizaje inductivo
- **Duración:** 15 minutos
- **Dificultad (alta - media - baja):** Baja
- **Individual / Equipo:** Individual
- **Aula / Casa:** Esta actividad permite realizar el conjunto en casa.
- **¿Qué necesitamos para esta actividad?**
  - Papeles, bolígrafos, tarjeta de prueba

## Descripción

### • Descripción del texto:

Un experimento es un procedimiento realizado para apoyar, refutar o confirmar una hipótesis.

¿Por qué son importantes los experimentos? Los experimentos ayudan a reducir el riesgo y la incertidumbre de las ideas de negocios, proporcionan evidencia débil o sólida que respalda o refuta una hipótesis, y pueden ser rápidos o lentos y económicos o costosos de realizar. Ahora hablaremos de una herramienta llamada Test Card. Test Card es una herramienta que le permite probar la Hipótesis, y aprenderemos cómo usar esta herramienta de la manera correcta.



# Test Card



Test Name:	Deadline
Assigned to	Duration

**STEP 1: HYPOTHESIS**

We believe that

Critical: ▲▲▲

**STEP 2: TEST**

To verify that, we will

Test Cost:  
=

Data Reliability:  
👍👍👍

**STEP 3: METRIC**

And measure

Time Required:  
🕒🕒🕒

**STEP 4: CRITERIA**

We are right if

Copyright Strategyzer AG The makers of Business Model Generation and Strategyzer

## Instrucciones

1. PASO 1: Debe dar un nombre a su Prueba. Por ejemplo Curso de Finanzas Empresariales.
2. PASO 2: Asignar prueba. Por ejemplo, asignado a Anna.
3. PASO 3: Hipótesis: aquí debe describir una cosa que debe ser cierta para que su idea funcione de la manera correcta. Primero debe probar hipótesis importantes.

Por ejemplo, creemos que están dispuestos a pagar 300 dólares por un curso de finanzas empresariales de autoservicio.

Esta es la hipótesis que queremos probar antes de diseñar el curso. Y tenemos que marcar en la tarjeta de prueba si esta hipótesis es crítica.

4. PASO 4: Para comprobar el paso anterior ¿qué podemos hacer? Por ejemplo, podemos simular las ventas de un curso en nuestro sitio web. Y necesitamos marcar en el carrito de prueba cuánto cuesta este curso, y también describir qué tan confiables son los datos.



5. PASO 5: Métrica - Mida lo que usará durante el experimento. ¿Qué vamos a medir? Por ejemplo, ¿cuántos visitantes del sitio web se convertirán en nuestros compradores?
6. PASO 6: Criterios: los criterios de éxito que utilizará para validar la métrica de su experimento. ¿Tu hipótesis es verdadera o falsa?

Por ejemplo, tenemos razón si la tasa de conversión es al menos tan alta como la tasa de conversión del curso en línea Marketing Digital para la Economía Naranja.

Y esos son los pasos. Ahora es su turno de llenar la Tarjeta de prueba.

Cree múltiples experimentos para la hipótesis, porque no puede obtener toda la información que necesita de un solo experimento. En la vida real, se necesitan varios experimentos para generar la posibilidad de un negocio exitoso.

### Resultados esperados

- Los estudiantes aprenderán cómo usar una tarjeta de prueba y cómo probar una hipótesis para una idea en la que creen.

**Esta actividad se puede utilizar en otro (módulo, curso, tema, lección):**

- III.1 Creación del modelo de negocio

**DIGICOMP (Competencias desarrolladas):** *Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenidos digitales, Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas.*

**ENTRECOMP (Competencias desarrolladas):** *Visión, Detección de oportunidades.*

