



# Módulo 1. Fundamentos del MVP

☰ Fundamentos del MVP

☰ Construcción del MVP

☰ Referencias

# Fundamentos del MVP

---

En los procesos de desarrollo de productos, uno de los principales desafíos consiste en tomar decisiones bajo condiciones de incertidumbre. En contextos donde las necesidades de las personas usuarias aún no están completamente definidas o validadas, avanzar con desarrollos completos implica asumir costos elevados sin garantías de adopción. En ese marco, las prácticas vinculadas al diseño de productos incorporan enfoques que permiten reducir el riesgo mediante la experimentación controlada y la validación progresiva de ideas.

Dentro de estos enfoques, el concepto de producto mínimo viable (MVP) se integra como una herramienta operativa que permite poner a prueba hipótesis de valor en etapas tempranas del desarrollo. Su aplicación se observa en equipos que diseñan soluciones digitales, servicios innovadores o modelos de negocio emergentes, donde resulta necesario verificar si una propuesta responde efectivamente a un problema real antes de escalar su implementación. Este tipo de decisiones impacta directamente en

la asignación de recursos, en la definición de funcionalidades y en la orientación estratégica del producto.

En este sentido, el MVP se articula con otros elementos del proceso de diseño, como la identificación del problema, la formulación de la propuesta de valor y la delimitación de una solución inicial que pueda ser implementada con el menor grado de complejidad posible. Esta relación permite comprender que el desarrollo de productos no se organiza únicamente en función de lo técnicamente posible, sino en función de lo que resulta pertinente y validable en contextos reales de uso.

A lo largo de esta unidad, abordaremos los fundamentos conceptuales del MVP, sus distintos tipos y su relación con la construcción de propuestas de valor, analizando cómo estas dimensiones se integran en el diseño de soluciones viables en entornos profesionales.

## **Fundamentos del MVP**

El producto mínimo viable, o MVP por sus siglas en inglés, se define como una versión inicial de un producto o servicio que reúne solo los atributos necesarios para ser puesta en circulación y obtener aprendizaje a partir de la experiencia de uso. En esta definición, el centro del proceso no está en lanzar una versión

reducida por economía de recursos, sino en construir una solución que permita observar cómo responde el público frente a una propuesta concreta. Caneva (2022) lo presenta como una versión mínima con características elementales para ser testeada entre los primeros clientes, mientras que Washington (2024) lo vincula con una versión inicial diseñada para recoger retroalimentación temprana y orientar el desarrollo posterior.

En el trabajo profesional sobre productos, esta definición tiene consecuencias directas. Cuando un equipo diseña una nueva solución, necesita decidir qué grado de desarrollo resulta suficiente para validar una hipótesis sin avanzar todavía hacia una implementación completa. El MVP opera precisamente en esa instancia: permite salir del plano de la suposición y pasar al plano de la interacción con usuarios, clientes o destinatarios reales. Por eso, su valor reside en la información que produce y en la posibilidad de reorganizar decisiones de diseño, negocio o tecnología a partir de evidencia observada en contexto de uso (Infinitia Industrial Consulting, 2024; Washington, 2024).

Desde esta perspectiva, el MVP forma parte de una lógica de validación progresiva. Caneva (2022) lo ubica en una etapa posterior al prototipo y anterior al producto final, mientras que Infinitia Industrial Consulting (2024) lo describe como una versión simplificada con características básicas para ser probada con público objetivo. Ambas formulaciones coinciden en un aspecto

operativo: el MVP debe permitir una prueba real con capacidad de generar retroalimentación útil. Esto implica que su diseño no responde solo a criterios técnicos, sino también a una pregunta metodológica: qué se necesita aprender en esta etapa del desarrollo.

En este punto conviene distinguir el MVP de una versión incompleta construida sin criterio de validación. Washington (2024) plantea que el MVP reúne la menor cantidad de insumos para obtener retroalimentación e iteración, lo que supone una relación precisa entre producto, hipótesis y aprendizaje. El equipo no produce una simplificación arbitraria, sino una versión que conserva el núcleo de valor que se desea examinar. De allí que el MVP se vincule con preguntas concretas: si el problema identificado es percibido como relevante, si la solución propuesta resulta comprensible y si existe disposición de uso, adopción o pago según el caso.

La aplicación del MVP en entornos profesionales permite reducir incertidumbre antes de comprometer mayores niveles de inversión. Infinitia Industrial Consulting (2024) sostiene que esta herramienta ayuda a validar o invalidar hipótesis sobre el problema, la solución y el mercado, además de favorecer el aprendizaje sobre necesidades, preferencias y comportamientos. En la práctica, esto se traduce en decisiones mejor orientadas sobre continuidad, ajuste o reformulación de la propuesta. Un

equipo que desarrolla una solución educativa, logística o digital puede así reconocer con rapidez si su planteo inicial genera valor percibido o si requiere una redefinición de alcance.

**Otro aspecto central del MVP es que no existe una única forma válida de implementarlo. La forma concreta depende del tipo de producto, del nivel de maduración de la idea y del aprendizaje que se busca obtener. Washington (2024) menciona alternativas como la landing page, el prototipo, las entrevistas a clientes y las versiones Wizard of Oz o concierge. Caneva (2022), por su parte, distingue entre MVP de baja fidelidad y de alta fidelidad, según el grado de desarrollo requerido y la profundidad de los resultados que se esperan obtener. Esta diversidad muestra que el MVP debe elegirse como estrategia de validación y no como formato fijo.**

En los MVP de tipo *concierge*, la propuesta de valor se entrega de manera manual y personalizada. El usuario recibe el servicio como si ya existiera una solución operativa, aunque detrás del proceso haya intervención humana directa. Este tipo resulta adecuado cuando el equipo necesita validar utilidad, secuencia de trabajo o percepción de valor antes de

automatizar tareas. En cambio, el modelo *Wizard of Oz* presenta al usuario una interfaz o experiencia que parece automatizada, pero cuya operación todavía se sostiene manualmente. En ambos casos, el objetivo consiste en aprender sobre uso y aceptación sin desarrollar todavía la infraestructura completa (Washington, 2024).

El prototipo como MVP se orienta a representar de manera visual o funcional una solución posible. Puede ser de baja fidelidad, cuando busca explorar estructura general y comprensión básica, o de alta fidelidad, cuando permite observar interacciones con mayor precisión. Caneva (2022) indica que los MVP de baja fidelidad son más fáciles de desarrollar y ofrecen resultados básicos para reconocer necesidades del público, mientras que los de alta fidelidad exigen mayor desarrollo y aportan resultados más completos. En proyectos digitales, esta distinción permite graduar el esfuerzo de diseño según la clase de validación requerida.

La *landing page* constituye otro tipo frecuente de MVP, sobre todo cuando el equipo necesita medir interés inicial del mercado. Washington (2024) la incluye entre las formas de validación porque permite presentar la propuesta, observar registros, clics o solicitudes de contacto y relevar señales de interés sin haber desarrollado aún el producto completo. Esta estrategia resulta especialmente útil en etapas tempranas, cuando lo que se necesita conocer es si la propuesta despierta atención suficiente como para justificar el avance hacia versiones más desarrolladas.

Desde el punto de vista metodológico, la clasificación de los MVP puede organizarse en función de dos criterios. El primero responde al modo en que se valida la propuesta: por interacción manual, por simulación de experiencia, por representación funcional o por presentación de oferta. El segundo responde al nivel de fidelidad: bajo o alto. El cruce entre ambos criterios permite seleccionar un formato coherente con la hipótesis que se desea trabajar. Un equipo que necesita conocer si el problema existe puede comenzar con entrevistas o una *landing page*; un equipo que necesita examinar experiencia de uso puede avanzar hacia un prototipo interactivo o una simulación más desarrollada (Caneva, 2022; Washington, 2024).

En síntesis, el MVP es una herramienta de validación que organiza el desarrollo inicial de productos en torno al aprendizaje. Su diseño parte de una selección deliberada de aquello que se pondrá en prueba y de las evidencias que se necesitan obtener para decidir los siguientes pasos. Por eso, comprender sus tipos permite reconocer que la viabilidad de una propuesta no depende solo de construir algo, sino de construir una versión capaz de producir información útil para orientar el desarrollo posterior con criterios técnicos, estratégicos y de uso real.

**Tabla 1. Tipos de MVP según modalidad de validación**

Tipo de MVP	Caracterización	Qué permite validar	Ejemplo de aplicación
-------------	-----------------	---------------------	-----------------------

<i>Concierge</i>	El servicio se presta manualmente y de forma personalizada	Utilidad del servicio, percepción de valor, secuencia operativa	Un equipo coordina manualmente recomendaciones o entregas antes de automatizar la plataforma
<i>Wizard of Oz</i>	La experiencia parece automatizada, pero la operación sigue siendo manual	Reacción del usuario frente a la experiencia propuesta	Una interfaz simula un sistema inteligente, aunque las respuestas las produce una persona
Prototipo	Representación visual o funcional del producto	Comprensión, interacción, usabilidad inicial	Maquetas navegables o versiones preliminares de una app
<i>Landing page</i>	Página de presentación de	Interés de mercado,	Sitio de una solución aún no

	la propuesta con llamados a la acción	registros, intención de uso o compra	desarrollada por completo
Entrevistas o prueba guiada	Validación a través de interacción directa con usuarios	Existencia del problema, lenguaje del usuario, expectativas	Sesiones de prueba y consulta sobre una propuesta inicial

Fuente: elaboración propia con base en Washington (2024), Caneva (2022) e Infinitia Industrial Consulting (2024).

**Tabla 2. Clasificación del MVP según nivel de fidelidad**

<b>Nivel de fidelidad</b>	<b>Rasgos principales</b>	<b>Tipo de aprendizaje que favorece</b>	<b>Aplicación habitual</b>
Baja fidelidad	Desarrollo simple, rápido y de menor costo	Necesidades generales, comprensión inicial del problema, reacción preliminar	Bocetos, esquemas, primeras simulaciones, páginas simples

Alta fidelidad	Mayor desarrollo técnico o visual, experiencia más cercana al producto final	Uso detallado, interacción específica, ajuste de funcionalidades	Prototipos interactivos, simulaciones funcionales, versiones operativas básicas
----------------	--	--	---

Fuente: elaboración propia con base en Caneva (2022) y Washington (2024).

## Variaciones en la definición de MVP según el tipo de negocio y el nivel de incertidumbre

La definición de producto mínimo viable (MVP) adquiere matices específicos cuando se analiza en función del tipo de negocio y del nivel de incertidumbre asociado al problema que se busca abordar. En términos generales, el MVP se comprende como una versión inicial orientada a obtener aprendizaje validado; sin embargo, su forma concreta de implementación varía según el contexto en el que se aplica. Esta variabilidad responde a las características del producto —digital, físico o servicio— y al grado de conocimiento disponible sobre las necesidades del usuario.

En el caso de los productos digitales, el MVP suele adoptar formatos que permiten iteración rápida y bajo costo de

modificación. Washington (2024) señala que estos MVP pueden materializarse en *landing pages*, prototipos interactivos o funcionalidades básicas operativas que permitan medir comportamiento de uso. En este tipo de negocio, la definición de MVP se vincula estrechamente con la capacidad de experimentar con rapidez, analizar métricas y ajustar el producto en ciclos breves. La lógica de validación se apoya en datos cuantitativos como registros, tasas de conversión o interacción con funcionalidades.

Cuando se trata de productos físicos, la definición de MVP incorpora restricciones materiales, logísticas y productivas que condicionan el proceso. Infinitia Industrial Consulting (2024) plantea que, en estos casos, el MVP puede expresarse a través de prototipos, maquetas o producciones en pequeña escala que permitan testear características, uso y aceptación. Aquí, el MVP no solo valida la propuesta de valor, sino también aspectos técnicos como materiales, procesos de fabricación y viabilidad operativa. Esto implica que el aprendizaje se construye a partir de pruebas más costosas y menos iterativas que en entornos digitales.

En los negocios basados en servicios, el MVP adquiere una forma particular, ya que la experiencia se construye en la interacción directa entre proveedor y usuario. Caneva (2022) describe modalidades como el MVP *concierge*, donde el servicio se presta

manualmente para observar la respuesta del cliente, o el modelo *Wizard of Oz*, donde la experiencia se simula parcialmente. En estos casos, la definición de MVP se centra en validar la utilidad del servicio, la percepción de valor y la disposición a utilizarlo, más que en una infraestructura tecnológica consolidada.

El nivel de incertidumbre del problema introduce otra dimensión en la definición del MVP. Cuando el problema es difuso o poco comprendido, el MVP se orienta a explorar necesidades, comportamientos y contextos de uso. En esta situación, se priorizan formatos de baja fidelidad, como entrevistas, pruebas manuales o representaciones simples, que permitan construir una primera comprensión del problema. Infinitia Industrial Consulting (2024) señala que este tipo de validación inicial ayuda a identificar si el problema existe y cómo se manifiesta en el público objetivo.

A medida que la incertidumbre disminuye y el problema se encuentra mejor definido, el MVP evoluciona hacia versiones que permiten validar la solución propuesta. Washington (2024) explica que, en esta etapa, el foco se desplaza hacia la funcionalidad, la experiencia de uso y la capacidad del producto para resolver efectivamente el problema identificado. Esto implica trabajar con MVP de mayor fidelidad, donde se evalúan interacciones más complejas y se obtienen datos más precisos sobre el desempeño del producto.

En contextos donde existe menor incertidumbre —por ejemplo, cuando el problema ya ha sido validado en el mercado— el MVP se orienta a optimizar aspectos específicos de la solución. En estos casos, el producto mínimo viable puede centrarse en una funcionalidad particular o en una mejora incremental, con el objetivo de medir impacto en métricas concretas. Esta definición se aproxima a prácticas de experimentación continua, donde el MVP funciona como una unidad de prueba dentro de un sistema ya existente.

Desde una perspectiva profesional, esta variabilidad implica que el MVP no se define de manera uniforme, sino que se construye en relación con decisiones estratégicas. El equipo debe analizar qué tipo de negocio está desarrollando, qué nivel de conocimiento posee sobre el problema y qué tipo de aprendizaje necesita obtener. A partir de estas variables, se define qué versión mínima resulta adecuada para avanzar en el proceso de validación.

La definición de MVP se configura como un concepto dinámico que se adapta al contexto. En productos digitales, se privilegia la iteración rápida y el análisis de datos; en productos físicos, se incorporan condicionantes materiales y técnicos; en servicios, se enfatiza la experiencia directa. A su vez, el nivel de incertidumbre orienta el tipo de MVP a implementar, desde exploraciones

iniciales hasta validaciones específicas. Esta articulación entre contexto y estrategia permite utilizar el MVP como una herramienta de aprendizaje situada, capaz de guiar el desarrollo de productos en entornos reales.

## Relación entre propuesta de valor, problema y solución mínima viable

El diseño de un **producto mínimo viable (MVP)** se sostiene sobre una articulación conceptual que vincula tres elementos: **el problema identificado, la propuesta de valor y la solución mínima viable**. Esta relación organiza el proceso de desarrollo, ya que permite definir qué se construye, por qué se construye y para quién se construye en cada etapa del proyecto.

En primer lugar, el **problema** constituye el punto de partida del proceso. En el trabajo profesional, identificar un problema implica reconocer una necesidad, una dificultad o una situación que afecta a un grupo de personas en un contexto específico. Infinitia Industrial Consulting (2024) plantea que la validación inicial consiste en confirmar si ese problema realmente existe y si resulta relevante para el público objetivo. Esta instancia orienta todo el desarrollo posterior, ya que un MVP solo tiene sentido si se vincula con una problemática concreta y verificable.

A partir de esta identificación, se construye la **propuesta de valor**, entendida como la forma en que una solución busca responder al problema detectado. La propuesta de valor expresa qué beneficio se ofrece, cómo se resuelve la necesidad y por qué esa solución resulta significativa para las personas usuarias. En este sentido, el MVP no representa la propuesta de valor completa, sino una **expresión mínima y validable de esa propuesta**, diseñada para observar si efectivamente genera interés, uso o adopción.

Esta relación implica que el MVP no se define únicamente por las funcionalidades que incluye, sino por su capacidad de **representar el núcleo de valor de la solución**. Washington (2024) sostiene que el MVP reúne las características suficientes para testear hipótesis, lo que supone que cada elemento incluido responde a una intención de validación específica. En consecuencia, las funcionalidades seleccionadas deben estar directamente vinculadas con la propuesta de valor que se desea comprobar.

En términos operativos, esta articulación puede entenderse como una secuencia lógica:

### **Tabla 3. Relación entre problema, propuesta de valor y MVP**

Elemento	Definición operativa	Función en el proceso
Problema	Necesidad o dificultad identificada en un contexto específico	Orienta qué se debe resolver
Propuesta de valor	Forma en que se plantea resolver el problema	Define el beneficio ofrecido
MVP	Versión mínima que materializa la propuesta de valor	Permite validar la solución

Fuente: elaboración propia con base en Infinitia Industrial Consulting (2024) y Washington (2024)

A partir de esta relación, el diseño del MVP se organiza en torno a una pregunta central: **qué parte de la propuesta de valor es necesario construir para validar que el problema está siendo resuelto de manera adecuada**. Esta pregunta permite delimitar el alcance del producto y evitar el desarrollo de funcionalidades que no aportan al aprendizaje buscado.

En este punto, resulta necesario considerar que la relación entre estos tres elementos no es lineal, sino iterativa. Es decir, a

medida que el MVP se pone en uso, los resultados obtenidos pueden llevar a **redefinir el problema, ajustar la propuesta de valor o modificar la solución planteada**. Este proceso de ajuste continuo forma parte de la lógica de validación progresiva que caracteriza al desarrollo de productos en contextos de incertidumbre.

Por ejemplo, un equipo puede partir de la hipótesis de que existe una dificultad en la organización de tareas en estudiantes universitarios. A partir de ello, define una propuesta de valor orientada a facilitar la planificación mediante una aplicación digital. Sin embargo, al implementar un MVP —por ejemplo, una *landing page* o un prototipo básico—, puede detectar que el problema no radica en la planificación, sino en la priorización de tareas. Esta información lleva a reformular tanto la propuesta de valor como la solución.

En términos profesionales, esta dinámica implica que el MVP actúa como un **instrumento de validación conceptual**, además de ser una herramienta técnica. No solo permite probar si una funcionalidad funciona, sino si la relación entre problema y solución resulta coherente desde la perspectiva del usuario. Esta capacidad de ajuste constituye una de las principales ventajas del enfoque.

Otro aspecto relevante es que esta relación permite **priorizar decisiones de diseño**. Al centrar el desarrollo en la propuesta de valor, el equipo puede distinguir entre funcionalidades necesarias y elementos accesorios. Caneva (2022) señala que el MVP debe enfocarse en lo esencial para evitar complejidades innecesarias, lo que refuerza la importancia de trabajar con una definición clara del problema y del valor que se busca ofrecer.

Asimismo, esta articulación contribuye a mejorar la comunicación dentro del equipo de trabajo. Cuando el problema, la propuesta de valor y el MVP se encuentran alineados, resulta más sencillo coordinar tareas, definir objetivos y evaluar resultados. Cada decisión de diseño puede justificarse en función de su contribución a la validación de la propuesta.

**En síntesis, la relación entre problema, propuesta de valor y solución mínima viable constituye el núcleo conceptual del desarrollo de MVP. Esta articulación permite orientar el proceso hacia la obtención de aprendizaje relevante, evitando desarrollos innecesarios y facilitando la toma de decisiones basada en evidencia. De este modo, el MVP se configura como una herramienta que no solo materializa una solución, sino que permite evaluar la coherencia entre**

**lo que se propone y lo que efectivamente se necesita en contextos reales de uso.**

**CONTINUAR**

# Construcción del MVP

---

En el desarrollo de productos, una vez definida la relación entre problema, propuesta de valor y producto mínimo viable (MVP), el proceso avanza hacia una instancia operativa donde las decisiones dejan de ser únicamente conceptuales y comienzan a traducirse en configuraciones concretas del producto. En este punto, el desafío consiste en determinar **qué construir, en qué orden y con qué nivel de desarrollo**, de modo que la solución mantenga su capacidad de validación sin incorporar complejidades innecesarias.

En contextos profesionales, esta etapa se presenta cuando los equipos deben pasar de la formulación de hipótesis a la construcción de una primera versión funcional. Esto implica seleccionar funcionalidades, diseñar experiencias iniciales y definir entregables que permitan observar el comportamiento de las personas usuarias en situaciones reales. A diferencia de etapas previas, donde el foco está en comprender el problema, aquí el énfasis se desplaza hacia la **materialización de la solución en condiciones de uso**.

La construcción del MVP requiere, entonces, establecer criterios de priorización. No todas las funcionalidades aportan al mismo objetivo, ni todas resultan necesarias para validar la propuesta de valor. Por esta razón, el proceso implica distinguir entre aquello que constituye el núcleo de la solución y aquellos elementos que pueden incorporarse en etapas posteriores. Esta diferenciación permite organizar el desarrollo de manera progresiva, manteniendo el foco en el aprendizaje que se busca obtener.

Asimismo, la definición de experiencias iniciales introduce una dimensión vinculada a la interacción. El MVP no se limita a existir como artefacto, sino que se configura como una experiencia que las personas transitan. En este sentido, herramientas como el *user flow* o los prototipos permiten anticipar recorridos, identificar puntos de contacto y diseñar instancias de uso que faciliten la obtención de información relevante.

A lo largo de esta unidad, abordaremos los criterios y herramientas que intervienen en la construcción del MVP, analizando cómo se seleccionan funcionalidades, cómo se diseñan experiencias iniciales y cómo se estructuran los primeros entregables en función de los objetivos de validación en contextos reales.

## Selección de funcionalidades clave y priorización (core vs. nice to have)

La construcción de un **producto mínimo viable (MVP)** implica tomar decisiones precisas sobre qué funcionalidades integrar en la primera versión del producto. Estas decisiones no responden únicamente a criterios técnicos, sino que se organizan en función de la **capacidad de cada funcionalidad para validar la propuesta de valor**. En este sentido, la selección de funcionalidades se convierte en una instancia estratégica dentro del proceso de desarrollo.

En términos operativos, priorizar funcionalidades implica distinguir entre aquellas que constituyen el **núcleo del producto (core)** y aquellas que pueden considerarse complementarias o prescindibles en una primera instancia (*nice to have*). Esta diferenciación permite organizar el desarrollo en torno a lo que efectivamente se necesita construir para poner a prueba las hipótesis definidas en etapas previas.

El conjunto de funcionalidades *core* incluye aquellos elementos que permiten que la solución cumpla con su propósito principal. Son las funcionalidades directamente vinculadas con la **propuesta de valor**, es decir, aquellas que hacen posible que el usuario experimente el beneficio central del producto. Si estas funcionalidades no están presentes, el MVP pierde su capacidad

de validación, ya que no logra representar de manera adecuada la solución propuesta.

Por otro lado, las funcionalidades *nice to have* corresponden a mejoras, extensiones o elementos adicionales que pueden enriquecer la experiencia, pero que no resultan necesarias para validar la hipótesis principal. Estas funcionalidades suelen vincularse con aspectos como personalización, optimización visual o automatizaciones avanzadas. Su incorporación en etapas tempranas puede desviar recursos y dificultar la obtención de aprendizaje relevante.

Desde una perspectiva profesional, esta distinción permite gestionar la complejidad del desarrollo. Infinitia Industrial Consulting (2024) plantea que el MVP debe centrarse en validar hipótesis clave, lo que implica reducir el alcance del producto a sus componentes esenciales. En esta línea, la priorización de funcionalidades actúa como un filtro que orienta las decisiones de diseño y evita la sobrecarga del producto en sus primeras versiones.

Para organizar este proceso, los equipos suelen trabajar con criterios de evaluación que permiten clasificar cada funcionalidad según su aporte al objetivo de validación. Entre los criterios más utilizados se encuentran: **impacto en la propuesta de valor**, **frecuencia de uso esperada** y **nivel de esfuerzo de**

**implementación.** Esta evaluación permite construir una visión clara sobre qué desarrollar en primera instancia y qué postergar.

**Tabla 4. Clasificación de funcionalidades en el MVP**

<b>Tipo de funcionalidad</b>	<b>Características</b>	<b>Rol en el MVP</b>
<i>Core</i>	Directamente vinculadas con la propuesta de valor	Permiten validar la solución
<i>Nice to have</i>	Complementarias o de mejora	Pueden incorporarse en etapas posteriores

Fuente: elaboración propia con base en Infinitia Industrial Consulting (2024)

Esta clasificación se traduce en decisiones concretas. Por ejemplo, si un equipo desarrolla una aplicación para organizar tareas, las funcionalidades *core* podrían incluir la creación, edición y visualización de tareas, mientras que opciones como personalización de colores o integración con otras plataformas podrían considerarse *nice to have*. Esta selección permite

construir una versión funcional que ya puede ser utilizada y evaluada.

**Otro aspecto relevante es que la priorización no se realiza una única vez, sino que forma parte de un proceso iterativo. A medida que el MVP se pone en uso y se obtiene retroalimentación, las funcionalidades pueden reordenarse en función de la información obtenida. Una funcionalidad inicialmente considerada secundaria puede adquirir relevancia si los usuarios la valoran especialmente, mientras que otras pueden perder prioridad si no generan impacto.**

En este sentido, la priorización de funcionalidades se vincula con la lógica de **aprendizaje continuo**. Washington (2024) sostiene que el MVP permite recoger datos que orientan el desarrollo posterior, lo que implica que cada iteración del producto redefine las decisiones sobre qué construir a continuación. Esta dinámica permite ajustar el producto de manera progresiva, evitando desarrollos innecesarios.

Asimismo, esta práctica favorece la **coherencia del producto**. Al concentrarse en un conjunto reducido de funcionalidades, el equipo puede asegurar que la experiencia de uso resulte clara y comprensible. Un MVP con demasiadas funcionalidades puede generar confusión, dificultar la interacción y reducir la calidad de la retroalimentación obtenida.

Desde el punto de vista de la gestión del proyecto, la priorización también permite organizar el trabajo del equipo. Al definir qué funcionalidades son prioritarias, se pueden asignar tareas, estimar tiempos y coordinar esfuerzos de manera más eficiente. Esta claridad contribuye a mantener el foco en los objetivos de validación y a evitar desvíos en el proceso de desarrollo.

En síntesis, la selección de funcionalidades clave constituye una dimensión central en la construcción del MVP. A través de la distinción entre *core* y *nice to have*, los equipos pueden estructurar el desarrollo en torno a aquello que realmente aporta al aprendizaje, asegurando que cada elemento del producto contribuya a validar la propuesta de valor en contextos reales de uso.

**Diseño de experiencias iniciales: user flow, prototipos y primeros**

## entregables

En la construcción de un **producto mínimo viable (MVP)**, la definición de funcionalidades requiere complementarse con el diseño de la **experiencia de uso**. Esto implica organizar cómo las personas interactúan con el producto, qué recorrido realizan y qué acciones llevan a cabo para alcanzar un objetivo determinado. En este sentido, el MVP no se limita a incorporar funcionalidades, sino que se configura como una **experiencia estructurada**, donde cada elemento cumple un rol dentro del proceso de validación.

El diseño de experiencias iniciales permite anticipar el comportamiento de los usuarios y construir instancias de interacción que faciliten la obtención de información relevante. Para ello, se utilizan herramientas que permiten representar y simular el uso del producto antes de su desarrollo completo. Entre estas herramientas, el *user flow* y los prototipos ocupan un lugar central.

El *user flow* describe el recorrido que realiza una persona dentro de un producto para completar una acción específica. Según Coppola (2023), se trata de una representación visual que organiza los pasos, decisiones y caminos posibles que un usuario puede seguir al interactuar con una solución digital. Esta herramienta permite identificar puntos de entrada, secuencias de

navegación y posibles desvíos, facilitando la comprensión del comportamiento esperado.

Desde una perspectiva operativa, el diseño del *user flow* permite responder preguntas como: **qué hace el usuario primero, qué opciones tiene disponibles y qué sucede después de cada acción**. Estas definiciones resultan necesarias para construir un MVP coherente, ya que permiten organizar las funcionalidades dentro de un recorrido lógico y comprensible.

**Tabla 5. Componentes de un *user flow***

Componente	Descripción	Función en el MVP
Punto de inicio	Entrada del usuario al sistema	Define el acceso inicial
Acciones	Interacciones del usuario	Permiten avanzar en el recorrido
Decisiones	Opciones o bifurcaciones	Representan elecciones del usuario

Resultados	Estado final de la interacción	Permiten evaluar la experiencia
------------	--------------------------------	---------------------------------

Fuente: elaboración propia con base en Coppola (2023).

El uso del *user flow* facilita la identificación de posibles fricciones en la experiencia. Por ejemplo, si un recorrido presenta demasiados pasos o decisiones poco claras, el equipo puede ajustar el diseño antes de desarrollar el producto. Esto permite construir MVP que no solo funcionen técnicamente, sino que también resulten comprensibles para las personas usuarias.

**Por otro lado, los prototipos permiten materializar la solución de manera tangible. A diferencia del user flow, que representa el recorrido, el prototipo muestra cómo se vería y cómo se usaría el producto. Caneva (2022) distingue entre prototipos de baja y alta fidelidad, según el nivel de detalle y funcionalidad que presentan.**

Los prototipos de baja fidelidad se caracterizan por su simplicidad y rapidez de construcción. Pueden elaborarse con papel, esquemas o herramientas básicas, y permiten representar

la estructura general del producto. Este tipo de prototipo resulta útil para validar ideas iniciales y detectar problemas de comprensión.

En cambio, los prototipos de alta fidelidad incorporan mayor nivel de detalle visual y permiten simular interacciones más complejas. Estos prototipos se utilizan cuando el equipo necesita evaluar aspectos específicos de la experiencia, como la navegación, la disposición de elementos o la respuesta del sistema ante determinadas acciones.

**Tabla 6. Tipos de prototipos en el diseño de MVP**

Tipo de prototipo	Características	Aplicación
Baja fidelidad	Simples, rápidos, bajo costo	Validación inicial de ideas
Alta fidelidad	Detallados, interactivos	Evaluación de experiencia de uso

Fuente: elaboración propia con base en Caneva (2022)

Además del *user flow* y los prototipos, el diseño de experiencias iniciales incluye la definición de los **primeros entregables**. Estos

entregables corresponden a las versiones concretas del MVP que se pondrán en uso para validar la propuesta. Pueden adoptar diferentes formatos, como una *landing page*, un prototipo navegable, una simulación manual o una funcionalidad básica operativa.

La selección del entregable depende del tipo de validación que se busca realizar. Por ejemplo, una *landing page* permite medir interés, mientras que un prototipo interactivo permite evaluar la experiencia de uso. Esta decisión debe estar alineada con las hipótesis definidas previamente, de modo que el MVP produzca información relevante para el proceso de aprendizaje.

En términos profesionales, el diseño de experiencias iniciales permite articular las decisiones conceptuales con la implementación práctica del producto. Al definir recorridos, representar soluciones y construir entregables, el equipo configura un entorno donde es posible observar cómo las personas interactúan con la propuesta.

Asimismo, esta etapa introduce una lógica de **iteración basada en la experiencia**. A partir del uso del MVP, se pueden identificar dificultades, comportamientos inesperados o nuevas necesidades, lo que permite ajustar el diseño en iteraciones posteriores. Este proceso refuerza la idea de que el desarrollo de productos se construye a partir de la interacción con el contexto.

En síntesis, el diseño de experiencias iniciales constituye una dimensión central en la construcción del MVP. A través de herramientas como el *user flow*, los prototipos y los primeros entregables, los equipos pueden organizar la interacción, representar la solución y generar instancias de validación en contextos reales de uso. De este modo, el MVP se configura como una experiencia que permite observar, analizar y ajustar la relación entre el producto y las personas que lo utilizan.

## Criterios para seleccionar funcionalidades en un MVP sin comprometer la validación de la propuesta de valor


La selección de funcionalidades en un **producto mínimo viable (MVP)** constituye una decisión estratégica que impacta directamente en la capacidad del producto para validar su **propuesta de valor**. En este proceso, el desafío no radica únicamente en reducir el alcance del desarrollo, sino en asegurar que la versión construida permita obtener evidencia relevante sobre la relación entre problema y solución.

Uno de los primeros criterios a considerar es el **alineamiento con la propuesta de valor**. Cada funcionalidad incluida en el MVP debe contribuir de manera directa a representar el beneficio central que se busca ofrecer. Esto implica que el equipo debe identificar con claridad cuál es el valor que desea validar y

seleccionar únicamente aquellas funcionalidades que permitan experimentarlo. En este sentido, las funcionalidades no se incorporan por su atractivo o complejidad, sino por su capacidad de **materializar el núcleo de la solución**.

Un segundo criterio refiere al **grado de contribución a la validación de hipótesis**. El MVP se construye para poner a prueba supuestos, por lo que cada funcionalidad debe responder a una pregunta concreta. Por ejemplo, si la hipótesis se vincula con la adopción de una herramienta, las funcionalidades seleccionadas deben permitir observar si las personas la utilizan efectivamente. Esta relación entre funcionalidad e hipótesis permite evitar desarrollos que no aportan información significativa al proceso.

**Otro aspecto relevante es la frecuencia de uso esperada. Las funcionalidades que forman parte del MVP deben ser aquellas que los usuarios utilizarían en una interacción real. Este criterio permite priorizar elementos que generan contacto directo con la experiencia, facilitando la observación de comportamientos y la obtención de datos relevantes. En cambio, funcionalidades de uso eventual o accesorio pueden postergarse sin afectar la validación.**



Asimismo, resulta necesario considerar el **nivel de esfuerzo de implementación** en relación con el aprendizaje esperado. En entornos profesionales, los recursos disponibles —tiempo, equipo, tecnología— condicionan el desarrollo. Por esta razón, se priorizan aquellas funcionalidades que permiten obtener el mayor aprendizaje con el menor esfuerzo posible. Esta lógica se vincula con el enfoque de optimización progresiva, donde cada iteración del producto se construye a partir de decisiones informadas.

Un criterio adicional es la **capacidad de generar interacción significativa**. El MVP debe habilitar una experiencia que permita observar cómo las personas comprenden, utilizan y valoran la solución. Esto implica que las funcionalidades seleccionadas deben integrarse en un recorrido coherente, donde el usuario pueda completar una acción relevante. Si el producto no permite interacción, la validación pierde consistencia.

En este punto, la distinción entre funcionalidades **core** y **nice to have** adquiere un rol operativo. Las funcionalidades *core* son aquellas indispensables para validar la propuesta de valor, mientras que las *nice to have* corresponden a mejoras que pueden incorporarse en etapas posteriores. Esta diferenciación

permite reducir la complejidad del MVP y mantener el foco en el aprendizaje.

Otro criterio a considerar es la **claridad de la experiencia de uso**. Un MVP con demasiadas funcionalidades puede generar confusión y dificultar la interpretación de los resultados. Por el contrario, una versión simplificada facilita la comprensión del producto y permite identificar con mayor precisión cómo interactúan los usuarios. En este sentido, la simplicidad no responde a una limitación, sino a una decisión metodológica orientada a mejorar la calidad de la validación.

Desde una perspectiva iterativa, la selección de funcionalidades se entiende como un proceso dinámico. A medida que el MVP se pone en uso y se obtiene retroalimentación, las decisiones pueden ajustarse. Funcionalidades inicialmente consideradas secundarias pueden adquirir relevancia, mientras que otras pueden descartarse si no aportan valor. Este ajuste continuo permite que el producto evolucione en función de la evidencia obtenida.

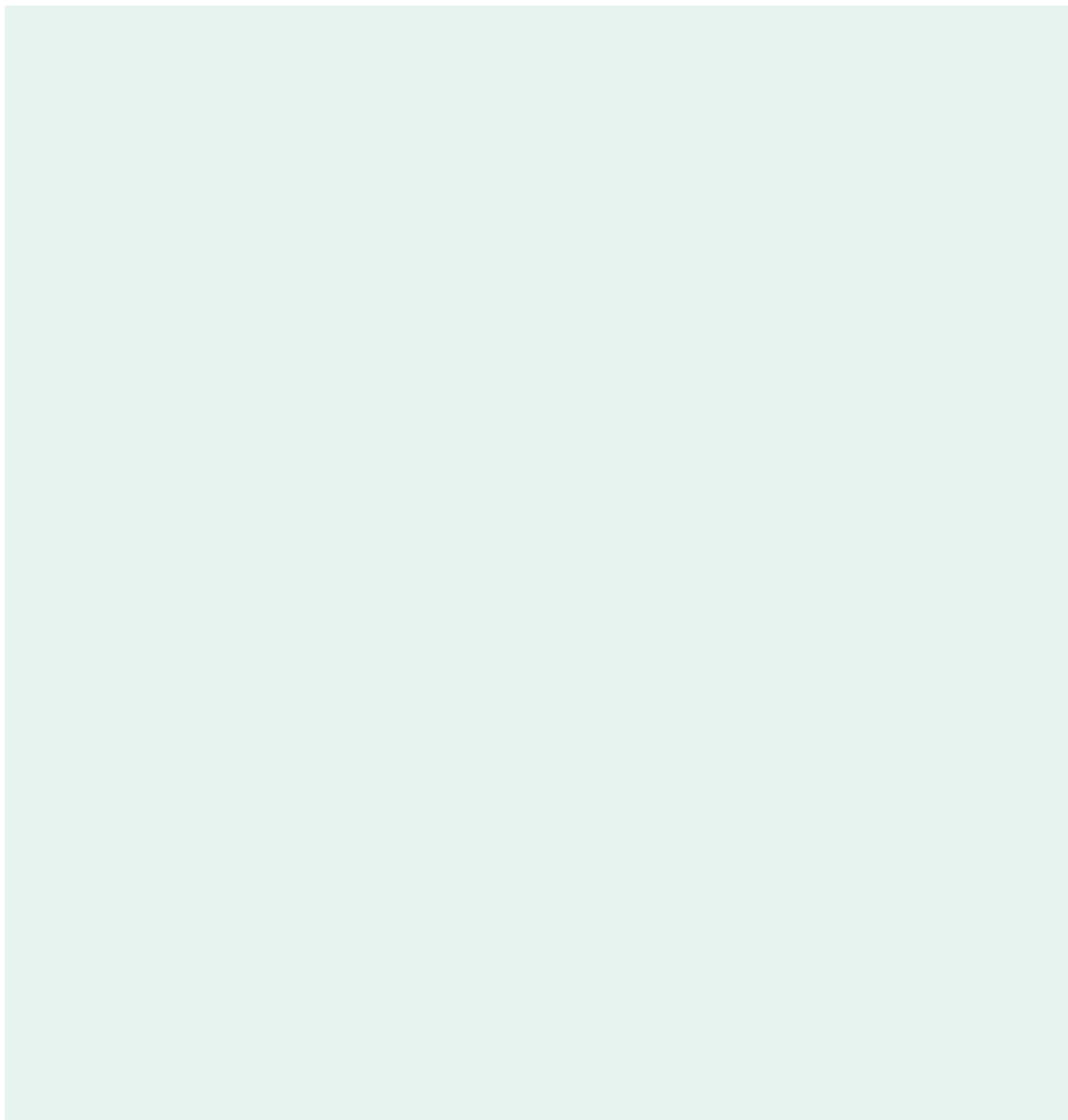
En síntesis, los criterios para decidir qué funcionalidades incluir en un MVP se organizan en torno a su capacidad de **representar la propuesta de valor, validar hipótesis y generar aprendizaje significativo**. A través de esta selección, el equipo construye una versión del producto que no solo funciona, sino que permite

comprender si la solución propuesta resulta pertinente en contextos reales de uso.

**CONTINUAR**

# Referencias

---



**Caneva, M.** (2022). *MVP: qué es el producto mínimo viable y cómo hacerlo.* Coderhouse.

<https://www.coderhouse.com/ar/coderlibrary/mvp-que-es-el-producto-minimo-viable-y-como-hacerlo>

**Coppola, M.** (2023). *¿Qué es user flow, para qué sirve y cómo crearlo?* HubSpot. <https://blog.hubspot.es/website/que-es-user-flow>

**Infinitia Industrial Consulting.** (2024). *Qué es MVP o producto mínimo viable y cómo realizarlo*  
<https://www.infinitiaresearch.com/noticias/que-es-mpv-producto-minimo-viable/>

**Washington, J.** (2024). *What is a minimum viable product (MVP)?* Amplitude. <https://amplitude.com/blog/what-is-a-minimum-viable-product-mvp>

CONTINUAR