

Scrum: Metodología de trabajo ágil

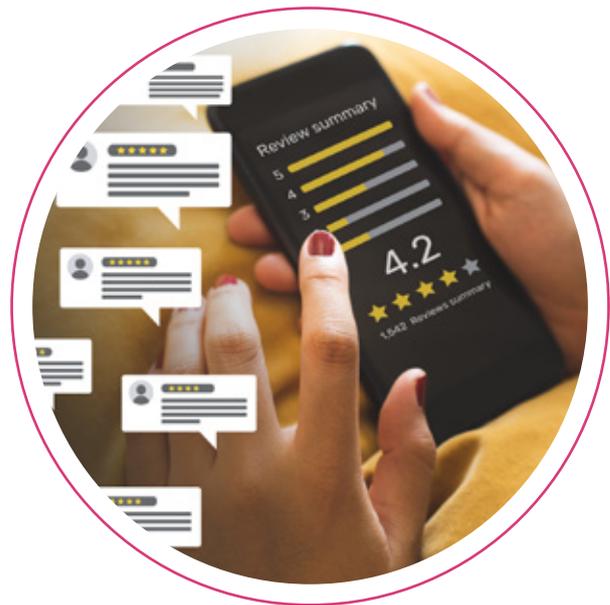
Producto Mínimo Viable



Cuando estás desarrollando un nuevo producto de software, es tentador querer construir todas las características que imaginas desde el principio, sin embargo, esto puede traer consigo un riesgo muy alto y consumir mucho tiempo, sin haber validado previamente lo que los clientes realmente quieren o necesitan. Aquí es donde entra el MVP Mínimo Viable Product, o PMP Producto Mínimo Viable, el cual resulta ser una de las mejores prácticas.

El objetivo es construir la versión más reducida de tu producto que resuelva una necesidad central del cliente. Un MVP te permite llevar rápidamente un producto básico al consumidor potencial, donde logras recopilar comentarios de los usuarios y validar tus suposiciones antes de lanzar el producto o gastar en marketing u otro elemento de introducción al mercado.

Un MVP puede ayudarte a enfocarte en el aprendizaje del producto y del cliente más allá de la simple construcción. Los comentarios que proporcionen los consumidores o interesados de alto nivel logran ayudar a los creadores, áreas de diseño y calidad a refinar la hoja de ruta del producto y poder generar un proceso de iteración más rápido y una entrega de valor más rápida al consumidor objetivo. A lo largo de este tema aprenderás los principios más importantes sobre el Producto Mínimo Viable, y cómo este te ayudará a tener productos de gran valor para tu mercado objetivo.



Explicación

El concepto de producto mínimo viable se puede considerar como la versión más simple de un producto que necesita ser construido para su posterior venta o salida al mercado. Este término fue acuñado por Steve Blank y popularizado en el libro *Lean Startup* de Eric Ries (citado en Raj, 2023) en donde se define como “la versión de un nuevo producto que permite a un equipo recopilar la máxima cantidad de aprendizajes validados sobre los clientes con el menor esfuerzo”, asimismo, menciona que si nos enfocamos en el concepto básico del **producto mínimo viable** este tiene como objetivo poder probar el producto o servicio el cual está en fase de diseño o prueba y donde será considerado el nivel de incertidumbre que se tiene al momento de desarrollarlo. Por lo que, este concepto se encuentra frecuentemente relacionado con los marcos de referencias Ágiles, como lo son Scrum, SaFe, XP y Kanban, entre otros.



Una vez que hemos hablado sobre su definición y su participación en los marcos de referencia Agile, es importante ahondar un poco más en ello. El concepto de MVP también tiene como objetivo el aprender y construir escalabilidad en el producto o servicio. Seguramente has descargado alguna aplicación en tu teléfono móvil y te has dado cuenta de que te pide que al cabo de un tiempo actualices dicha aplicación. Esto significa que los desarrolladores, hicieron releases o lanzamientos, que se traducen en nuevas versiones de la aplicación. Este es un ejemplo muy claro de lo que el MVP hace referencia, dado que los desarrolladores entregan un producto con determinado número de funcionalidades, las cuales se van agregando al cabo de los resultados de esta y de la investigación que el equipo de UX o Experiencia del Usuario hacen sobre el comportamiento de los usuarios dentro de la aplicación móvil.

Por todo lo anterior, otro de los beneficios clave de contar con un MVP es que se puede considerar como una herramienta que provee una disminución en el riesgo del proyecto, dado que, al generar entregas en tiempos más cortos, en paralelo, puedes obtener la retroalimentación del cliente y se pueden generar desarrollos en tiempos más cortos, por lo tanto, esto ayuda a que se invierta en recursos de forma más eficiente. Es importante recordar que aparte de proveer un ahorro en los costos del desarrollo y diseño del producto, también genera insights a nivel usuario, dado que el ambiente de prueba se vuelve el centro del desarrollo logrando generar una comunicación más directa al contrario de una práctica tradicional en donde se tienen las expectativas del usuario como una lista de requerimientos interminables que genera una barrera de comunicación.

Unos de los principales aspectos que se deben considerar a la hora de realizar el proceso de un MVP según Master Marketing (2020) son los siguientes:

Crear

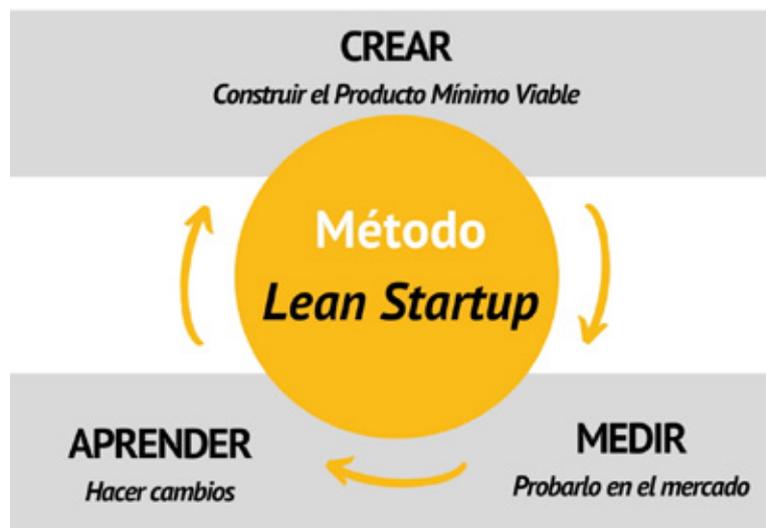
A través de la observación, podemos hacer algunas hipótesis acerca de la idea del producto o servicio que buscamos impulsar. Aquí debes tener muy presente el problema que debe solucionar el producto beta, por lo cual debe contar con las características más importantes para tu cliente objetivo.

Medir

Valida tus observaciones e hipótesis a través del producto que ya creaste en su fase de prueba, lo más importante es la percepción del cliente sobre las características más importantes del producto o servicio.

Aprender

Una vez que medimos, podemos comparar, hacer ajustes, aprender de los errores y, al mismo tiempo, volver a empezar para así lograr que el cliente esté dispuesto a adquirir nuestro producto beta a prototipo; a partir de aquí empieza tu programa de producción y marketing.



Esquema 1. Método Lean Startup.

Fuente: Master Marketing. (2020). *¿Qué es el método Lean Startup?* Recuperado de <https://www.mastermarketing-valencia.com/marketing-digital/blog/metodo-lean-startup/>

De acuerdo con Raj (2023), existen distintas formas de establecer un MVP efectivo:

- Identificar los puntos de dolor de los usuarios. La pregunta que te debes de responder es: ¿qué problema estoy tratando de resolver?
- Para ellos puedes utilizar herramientas como:
 - a. Análisis de competencias.
 - b. Análisis FODA.
 - c. Encuestas, entrevistas 1:1 y focus groups.

Un ejemplo de lo anterior es lo que le sucedió a Garret Camp y Travis Kalanick en 2008. Estas personas asistieron a una conferencia fuera de su ciudad y se dieron cuenta lo difícil que era poder llamar a un taxi a altas horas de la noche y con mal clima. Así que la solución que propusieron fue crear una aplicación móvil que solucionara este problema, empleando la solicitud de un servicio de taxis a particulares, compartiendo la ubicación de la persona que lo solicita. De esta forma es que nace Uber. Por lo tanto, identificando una necesidad del entorno y logrando realizar una investigación de mercado ellos se dieron cuenta que los usuarios buscaban la facilidad de poder llamar a un servicio de taxis mediante su propio teléfono móvil y poder tener los datos del chofer solamente con pulsar un botón, al mismo tiempo que el usuario no tendría que sufrir las dificultades de buscar un servicio de transporte en las condiciones mencionadas además de agregar algunos elementos de seguridad para tanto para el usuario como para el conductor.

Recuerda que, para llegar a ello, Garret y Travis emplearon las herramientas de MVP para la aplicación de Uber, ya que los análisis de información que lograron generar ayudaron a tener un mejor entendimiento de las necesidades de los usuarios, sus puntos de dolor y principalmente a identificar que funcionalidades son críticas para tu consumidor objetivo, estos elementos son básicamente los requisitos de aceptación por parte del cliente.

Algunos de los pasos a seguir para lograr un MVP son los siguientes:



Esquema 2. Cómo lograr un MVP.

Fuente: Raj, N. (2023). *Minimum Viable Product - What it is, and how to set it up to unlock success*. Recuperado de <https://www.atlassian.com/agile/product-management/minimum-viable-product>

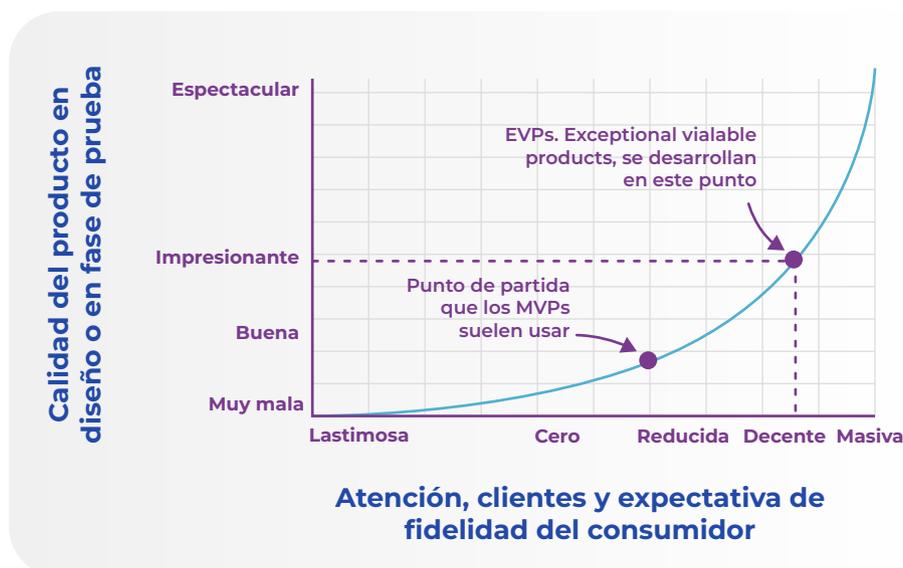
● Describir el panorama competitivo.

Siguiendo el ejemplo anterior, las condiciones del surgimiento en el 2006 de Uber, donde existen solamente un par de competidores; en la actualidad, este tipo de servicios son abundantes, y prácticamente hay una gran diversidad de aplicaciones. Por lo que te debes de preguntar:

- ¿Qué logrará que tu producto destaque de la competencia?
- ¿Cuál es el costo de oportunidad que tienen las personas que no son usuario de tu producto?
- Económicamente, ¿cómo se ve afectado el usuario de la competencia al no escoger tu producto?

● Prueba tu MVP y válidalo.

Uno de los principales retos es crear un equipo de pruebas Beta o de Internal Testers, los cuales tendrán como misión probar la tecnología básica. Si hablamos de producto digitales, puede ser una landing page, un mensaje SMS, o un formulario básico. Estas herramientas tienen como objetivo, ayudar al equipo de beta testers probar la funcionalidad del producto y ayudar a idear y entender la percepción del usuario y de esta forma refinar o perfeccionar el producto tantas veces sea necesario previo a su lanzamiento con los usuarios objetivos o finales.



Gráfica 1. Curva de calidad y expectativa del cliente.
Interaction Design Foundation (2021) *Minimum Viable Product (MVP) and Design - Balancing Risk to Gain Reward*. Recuperado de <https://www.interaction-design.org/literature/article/minimum-viable-product-mvp-and-design-balancing-risk-to-gain-reward>

● Estar listo para el lanzamiento.

Si el MVP pasó la etapa de pruebas, esto es un paso importante en el lanzamiento del producto o servicio. Lo siguiente deberá ser investigar, construir, probar y seguir realizando lanzamientos del producto. Lo anterior está relacionado con la toma de decisiones basadas en datos, dado que se tienen los insights de las pruebas o beta testing, y ahora se repite el ciclo con resultados de usuarios finales con el fin de mejorar el producto hasta llegar a un producto que cumpla con todas las expectativas de los usuarios y sobre todo que cumpla con los tiempos predefinidos por el equipo.

Recuerda que una vez lanzado el producto el ciclo de aprender medir.

● Consideraciones

Es importante recordar que no todo es tan sencillo como parece. Existen algunos retos que se tienen al momento de trabajar un MVP; Washington (2023) los enlista a continuación:

- Construir demasiado o muy poco. Sobre invertir en un producto sin sustento y habrás malgastado recursos preciosos. Pero no proporcionar suficiente valor con tu MVP puede resultar en una validación insuficiente.
- Escalar demasiado poco o demasiado rápido. Si estás en una categoría emergente, tardar demasiado puede hacer que te pierdas potenciales ventajas de ser el pionero, como una porción más grande del mercado y márgenes envidiables. Pero, escalar muy rápido en un producto podría llevarte a atajar o alienar a tus seguidores más leales.

Para combatir lo anterior, es importante que desde la ideación del producto o servicio se cuente con una hoja de ruta del producto, también conocida como *Product Roadmap*, la cual se puede definir como un documento visual de alto nivel que establece la dirección del producto, incluyendo funcionalidades, fechas de entrega y metas al corto y mediano plazo. Este documento es utilizado dentro de los marcos de trabajo Agile, en específico en SCRUM, debido a que se trabaja por medio de entregas, las cuales se definen en su totalidad dentro de este documento.



Imagen 1. Producto mínimo viable.

Bak, T. (2023). *7 Most Inspiring Minimum Viable Product (MVP) Examples*. Recuperado de <https://www.softkraft.co/minimum-viable-product-examples/>

Cierre

Para sintetizar lo revisado en el tema, debes de recordar que el MVP es una versión simplificada de un producto que permite a los equipos obtener la máxima cantidad de aprendizaje validado con el mínimo esfuerzo. Este concepto es de suma importancia para el éxito en el desarrollo de productos en el mundo real.

Es importante destacar que el MVP es una herramienta que les brinda la oportunidad al equipo de desarrollo de poner a prueba sus ideas y validarlas con sus clientes.

Un punto importante para destacar siempre que se habla de MVP, es el de encontrar el balance adecuado. Se debe de recordar no construir demasiado, pero tampoco se debe de subestimar la importancia de entregar suficiente valor a los clientes desde el primer momento. Este equilibrio permite obtener la validación necesaria para guiar el desarrollo futuro del producto.

Checkpoint

Asegúrate de:

- Comprender el concepto básico del Producto Mínimo Viable.
- Entender las ventajas de esta práctica en el desarrollo de productos o servicios.
- Comprender los principales retos y los elementos a considerar al momento de trabajar un Producto Mínimo Viable.

- Interaction Design Foundation - IxDF. (2020). *Minimum Viable Product (MVP) and Design - Balancing Risk to Gain Reward*. Recuperado de <https://www.interaction-design.org/literature/article/minimum-viable-product-mvp-and-design-balancing-risk-to-gain-reward>
- Master Marketing (2020). *¿Qué es el método Lean Startup?* Recuperado de <https://www.mastermarketing-valencia.com/marketing-digital/blog/metodo-lean-startup/>
- Raj, N. (2023). *Minimum Viable Product — What it is, and how to set it up to unlock success*. Recuperado de <https://www.atlassian.com/agile/product-management/minimum-viable-product>
- Washington, A. (2023). *What Is a Minimum Viable Product (MVP)?* Recuperado de <https://amplitude.com/blog/what-is-a-minimum-viable-product-mvp>

Para saber más – Recursos adicionales

Los siguientes enlaces son externos a la Universidad Tecmilenio, al acceder a ellos considera que debes apegarte a sus términos y condiciones.

Videos

- StartuplinksEducacionparastartups (2023, 27 de febrero). *MVP - Minimum viable product - Producto minimo viable*. [Canal de YouTube]. Recuperado de https://youtu.be/sRxqSJoJggA?si=l-r_s-y4BzNTvz1c
- Y Combinator (2023, 15 de marzo) *How to Build An MVP | Startup School*. [Canal de YouTube]. Recuperado de https://youtu.be/QRZ_l7cVzzU?si=rSJqcaUSIXEx9Wd2

Lecturas

- Bąk T. (2023) *7 Most Inspiring Minimum Viable Product (MVP) Examples*. Recuperado de <https://www.softkraft.co/minimum-viable-product-examples/>
- Merenych S. (2019) *Startup MVP Insights You Should Know to Build a Successful Business*. Recuperado de <https://clockwise.software/blog/startup-mvp-insights-to-build-a-successful-business/>

La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECMILENIO), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor.

El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECMILENIO.

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECMILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.