

# Método Venture Validation Lab

Valida de forma efectiva ideas de negocio para tu PYME

IDEO



GSV



science



## 1. ENTENDER LA PROPUESTA

Definir claramente el problema y la solución.

Realiza entrevistas y encuestas para validar que el problema del cliente realmente existe.



## 2. CONOCER EL TARGET

Investigar a tus potenciales clientes en profundidad

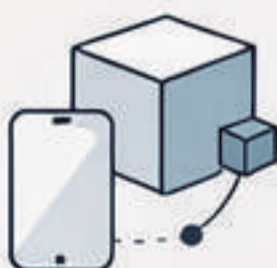
**Realiza** entrevistas, encuestas y análisis de mercado para comprender sus necesidades, deseos y comportamientos.



## 3. DESCUBRIR OPORTUNIDADES

Identificar y priorizar nuevas posibilidades.

**Investigación** y análisis para detectar oportunidades de mercado y areas de mejora.



## 4. PROTOTIPAR Y VALIDAR

Desarrollar prototipos y MVPs creativos.

Crear prototipos iniciales o MVPs y testéalos con tus clientes potenciales para obtener feedback real.



## 5. MEDIR Y LANZAR

Obtener métricas y preparar el lanzamiento.

**Analiza resultados** para pivotar, diversificar, lanzar o buscar fondos. Expande como spin-off al Ecosistema Valenciano.

# Ecosistema Valenciano de Emprendimiento

Colabora con institutos tecnologicos, universidades y espacios de emprender para escalar tu negocio.



Institutos  
Tecnologicos



Universidades



Coworking & Hubs



Inversores



Aceleradoras



Pitch &  
Presentaciones

- ✓ Validación rápida y efectiva para PYMEs en crecimiento
- ✓ Reducción del riesgo al enfocarse en necesidades reales del mercado
- ✓ Acceso a una red de expertos e inversores para escalar tu idea

## Fases del Design Thinking



### 1. EMPATIZAR

Comprender al usuario

#### ¿Por qué?

Conocer las necesidades y motivaciones del usuario.

#### ¿Cómo?

A través de entrevistas, observación y encuestas.

#### ¿Para qué?

Identificar problemas reales y generar empatía.



### 2. DEFINIR

Precisar el problema

#### ¿Por qué?

Enfocar el problema correctamente.

#### ¿Cómo?

Sintetizando la información y definiendo el reto.

#### ¿Para qué?

Aclarar el desafío a resolver.



### 3. IDEAR

Generar soluciones

#### ¿Por qué?

Explorar múltiples ideas creativas.

#### ¿Cómo?

Brainstorming, mapas mentales y lluvia de ideas.

#### ¿Para qué?

Encontrar propuestas innovadoras.



### 4. PROTOTIPAR

Crear prototipos

#### ¿Por qué?

Visualizar ideas de forma tangible.

#### ¿Cómo?

Construyendo maquetas o modelos rapidos.

#### ¿Para qué?

Probar y mejorar las soluciones.



### 5. TESTEAR

Evaluar el prototipo

#### ¿Por qué?

Validar la efectividad del diseño.

#### ¿Cómo?

Realizando tests con usuarios.

#### ¿Para qué?

Obtener feedback y ajustar el producto.