



Café de altura es un espacio de comunicación y apoyo para tí que deseas innovar en tecnología e Internet.

Te ayudamos a crear ideas viables en menos tiempo.

Para comunicar tu idea con claridad

Nueve preguntas esenciales para articular los aspectos esenciales de lo que ofreces y posicionarte positivamente ante tu audiencia meta.

W1. ¿Qué estoy ofreciendo? ¿Qué estoy promoviendo, recomendando o tratando de vender?

W2. ¿Qué problema resuelve mi idea o lo que ofrezco?

W3. ¿Por qué vale la pena ponerlo a prueba o comprarlo?

W4. ¿Quién es mi audiencia meta?

W5. ¿Quién soy y cuáles son mis credenciales?

W6. ¿Quiénes son mis competidores y de qué manera soy diferente de ellos?

W7. ¿Qué resistencia y objeciones tendrá la gente hacia esto?

W8. ¿Cuál es el principal propósito de mi comunicación?

W9. ¿Qué quiero que haga mi audiencia como resultado de mi comunicación? ¿Dónde? ¿Cuándo?

Basado en POP, How to Stand out in any Crowd de la autora Sam Horn

El Arte de Iniciar

1. Hacer algo con Significado. Crear un producto que haga que el mundo sea un mejor lugar.
2. *Crear un Mantra.* Adiós a los estatutos de misión. Un mantra es más rápido y hace que tu equipo esté alineado.
3. Manos a la obra. Empezar a crear y vender tus productos o servicios. Nada de enfocarse en planear o buscar inversionistas.
4. Define tu Modelo de Negocio. No importa qué estás iniciando. Tienes que encontrar una manera de ganar dinero. La idea más grande morirá pronto sin un modelo de negocios que la sustente.
5. 5. MAT (Milestones, Assumptions, Tasks o bien Hitos, Supuestos y Tareas). Tres listas que te mantendrán alineado cuando se te venga el cielo encima. Porque se te vendrá el cielo encima.

Puedes descargar el primer capítulo de The Art of the Start the Guy Kawasaki: <http://www.guykawasaki.com/books/index.shtml>

Scrum. Agiliza tu proceso de desarrollo



1. Definir las tareas y una estimación de tiempo para cada una.
2. Se publica y se acuerda con el equipo el plan general o 'baseline'.
3. Se realizan reuniones diarias de 'Scrum'. Recordar que se trata de la reunión para definir la siguiente jugada.
4. En cada reunión de 'Scrum' (o 'Huddle' para los aficionados al Fútbol americano) se hacen tres preguntas a cada miembro del equipo de desarrollo:
 - ¿Que objetivo tenías ayer y qué lograste?
 - ¿Que te impidió lograr tu objetivo?
 - ¿Que vas a hacer hoy?

(Texto de Luis Fernando Flores. Más detalles en <http://luisflores.wordpress.com/>)