

L U M B R E



La ficha de la Incubadora IA

Materia: IA Aplicada, Vibe Coding y Negocios Digitales

07/10/2026

Antes de empezar

La zona permanente donde tus ideas dejan de ser notas del teléfono: 14 campos que van del problema al próximo experimento, con el nivel de evidencia que cada uno exige.

QUÉ APRENDERÁS

- Conocer la ficha completa de incubación (de la idea al próximo experimento, 14 campos) y el estándar de evidencia que hace que una ficha sea aceptada en el círculo.

Una idea sin ficha es puro humor de martes

Mapa conceptual

La ficha de la Incubadora IA

Una idea sin ficha es puro humor de martes

Los 14 campos, en cuatro bloques

El mapa mental interactivo es interactivo en la versión online.





La incubadora no crea ideas: les da condiciones controladas para nacer. La ficha es el termómetro, la lista y el agua: estructura, no inspiración.

VIDEO

De idea a negocio validado: cómo Incubadoras y aceleradoras trabajan startups

Así opera una incubadora real con proyectos: ficha, evidencia, mentoría y siguiente experimento. Aquí tendrás esa disciplina para tus ideas.



Escanea para verlo en Lumbre

<https://www.youtube.com/watch?v=lEWA60VbPiA>

La Incubadora IA es la zona conceptual del programa: no construyes aquí, **estructuras**. Cada idea que traigas (del C19, del C20, del micro-SaaS del laboratorio o de tu vida) se convierte en una ficha de 14 campos. ¿Por qué 14 y no 'cuéntame tu idea'? Porque en los círculos de incubación reales, las ideas se discuten con evidencia compartida: sin ficha, cada quien opina de una película distinta.

La ficha vive en el foro de la incubadora, se revisa entre pares y **se actualiza con cada experimento**. Una ficha vieja con experimentos recientes vale más que una ficha perfecta que nadie movió en un mes.

El estándar: cada campo con evidencia o con etiqueta de supuesto

No se exige que todo esté validado — se exige que sepas qué está validado y qué no. Un campo con "(supuesto, verificar esta semana)" es honesto y accionable; un campo inflado sin etiqueta es el inicio del auto-engaño (C15).

Los 14 campos, en cuatro bloques

Catorce campos, cuatro preguntas: ¿duele?, ¿qué eres?, ¿cabe?, ¿para dónde? La incubadora discute bloques, no frases sueltas.

Bloque	Campos de la ficha	Pregunta que responde
El dolor	1 nombre · 2 problema · 3 quién lo tiene · 4 cómo se resuelve hoy · 5 costo del problema	¿Existe y duele en dinero o tiempo?
La apuesta	6 solución propuesta · 7 qué hace la IA · 8 qué hace el humano · 9 datos y APIs necesarias	¿Qué construyes y con qué, en qué parte?
La viabilidad	10 MVP · 11 tiempo y costos estimados · 12 cómo cobrar	¿Cabe en tus manos y en el bolsillo del cliente?
El camino	13 cómo encontrar los primeros clientes · 14 riesgos y próximo experimento	¿Cuál es el siguiente movimiento con la evidencia actual?

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE
EN LUMBRE

1. Cómo se trabaja una ficha en el círculo



2. Un miembro del círculo presenta su ficha con el campo 5 (costo del problema) lleno con un número redondo sin fuente, y el campo 12 (cómo cobrar) idéntico al precio de un competidor. ¿Qué detecta la revisión entre pares?

- ☐ Nada: los números redondos son normales en una primera versión.
- ☐ Dos supuestos sin etiqueta presentados como datos: el costo sin fuente y el precio por imitación deben marcarse como hipótesis con experimento asignado (preguntar a 3 clientes el costo real; preguntar a 3 cuánto pagarían), no aceptarse como cifras.
- ☐ Que el competidor es la evidencia más sólida que existe.
- ☐ Que el campo 12 se resuelve cobrando un peso menos que el competidor.

3. Una ficha de incubadora solo puede actualizarse cuando la idea cambia; si el experimento confirma lo que ya decía la ficha, no se toca.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

4. Elige UNA idea que ya tengas (del C19, C20 o del laboratorio) y escribe su ficha completa de 14 campos en bruto, etiquetando cada campo como [evidencia] o [supuesto]. Cuenta tus supuestos: ese número es tu lista de experimentos del círculo.

Si tienes cero supuestos, no tienes una ficha: tienes un discurso de venta que nadie ha puesto a prueba.

Siguiente paso: *Tu idea, campo por campo* — la guía de campo a campo con las preguntas exactas que hace el círculo; entras con tu ficha bruta y sales con tu próximo experimento definido.

Referencia curricular

Materia:	IA Aplicada, Vibe Coding y Negocios Digitales
-----------------	---

Versión interactiva completa (con actividades, videos y autoevaluación):



<https://empresa.lumbre.lat/object/iav-inc-r01-0a01>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat