

Tema - Pregunta

Paddler Company, empresa de paddle surf fundada en 2021, compete en un mercado saturado de oferentes, con consumidores hiperconectados y una práctica que depende de la temporada.

¿Qué solución digital puede permitir a la empresa adaptarse a las nuevas tendencias, crecer y consolidarse en los países de habla hispana?

1.382
encuestas a clientes

3
entrevistas a directivos

6
semanas hasta el MVP

9
testers del prototipo

Objetivo/s

General: diseñar e implementar una solución innovadora, basada en tendencias de mercado y comportamiento de usuarios, que permita a la empresa adaptarse, expandirse y liderar el paddle surf en países de habla hispana.

 **Analizar** el nivel de digitalización de la empresa.

 **Analizar** mercado, tendencias y usuarios.

 **Diseñar** y prototipar con metodologías ágiles.

 **Implementar** y medir con pilotos y KPIs.

Discusión

La solución, Paddler Academy, es una academia online que permite aprender paddle surf todo el año, sin depender del clima ni de la temporada.

La empresa se volvió customer centric, con una estrategia omnicanal de cross-selling.

Límites: el aprendizaje virtual se complementa con clases presenciales y aún faltan métricas de largo plazo.

Design Thinking + Sprint

-  **Empatizar** y definir
-  **Idear** y decidir
-  **Prototipar** y testear
-  **Lanzar** e iterar

Principales resultados

Viabilidad del MVP (USD)

Concepto	Valor
Curso premium	139
Margen por inscripción	78,45
Costos fijos mensuales	510,98
Costo variable unitario	60,55
Punto de equilibrio	7 inscripciones

Testeo con usuarios

-  **Navegación y registro:** mayoría 10/10.
-  **Proceso de pago:** 10/10 de todos los testers.
-  **Dispositivos:** buena adaptación móvil y PC.
-  **Mejoras:** menú desplegable y cuestionarios numerados.

 **Equilibrio en la semana 5**
7 inscripciones al curso premium cubren los costos del MVP.

 **Paddler Academy en marcha**
4 cursos online y más consultas por clases, tablas y surftrips.

Método

Proyecto de innovación con Design Thinking + Sprint: PESTEL, Canvas, entrevistas, encuestas y testeo del MVP.

Marco teórico

Transformación digital (Westerman et al.), entornos BANI, innovación y metodologías ágiles.

Referencias bibliográficas

Brown (2009). Change by design. Harper Business.
Knapp (2016). Sprint. Crown Business.