

DIGITALHOUSE

▶ / Programa

# DIGITAL PRODUCT MANAGEMENT

# Digital Product Management

## Objetivos de aprendizaje

Se espera que los estudiantes puedan:

- Aplicar metodologías ágiles como Scrum para una gestión de proyectos eficiente y adaptable.
- Utilizar Design Thinking para identificar las necesidades de los usuarios y crear soluciones innovadoras.
- Definir y desarrollar estrategias de producto que impulsen el crecimiento y la rentabilidad del negocio.
- Gestionar proyectos escalables de manera efectiva, utilizando herramientas y técnicas probadas.
- Lanzar productos digitales exitosos al mercado y medir su impacto.

## Criterios de aprobación

- Realizar las actividades de Playground (100% de completitud).
- Aprobación de los checkpoints de conocimiento de cada módulo de aprendizaje.
- Aprobación del cuestionario final.

# Contenidos

## Metodologías Agile & Scrum

Se espera que los estudiantes puedan:

- Conocer las bases y pilares de la agilidad y las principales herramientas y marcos de trabajo más utilizados en el mercado.
- Aplicar los distintos marcos de trabajo ágiles para facilitar la interacción e integración en equipos de alto rendimiento. Identificar requerimientos, estimar, priorizar historias de usuario para realizar entregas incrementales en proyectos digitales de alto impacto.
- Aplicar las herramientas y marcos del agilismo en casos prácticos para experimentar cómo funcionan.

## Design thinking

Se espera que los estudiantes puedan:

- Conocer la importancia de desarrollar metodologías de trabajo en equipo enfocadas en los usuarios para alcanzar resultados exitosos.
- Comprender los beneficios de la agilidad en el desarrollo de soluciones, reconociendo el error temprano como un aliado de la innovación.
- Conocer las bases y pilares de la metodología Design thinking, sus etapas y principales herramientas aplicables en cada una de ellas.
- Aplicar la metodología en casos prácticos a lo largo de la cursada para experimentar los pasos de Design thinking.

## Gestión de productos digitales

Se espera que los estudiantes puedan:

- Conocer de qué manera se crea, produce y gestiona un producto digital con una perspectiva del desarrollo de software.
- Utilizar los conocimientos adquiridos para concebir un producto digital desde la idea hasta el lanzamiento.
- Tener contacto con storytellings que remiten a casos reales para aplicarlos en situaciones de trabajo del campo profesional.

## Gestión de proyectos escalables

Se espera que los estudiantes puedan:

- Profundizar el conocimiento de la gestión de productos digitales, con un abordaje de escalonamiento de las metodologías ágiles en la organización.
- Conocer las buenas prácticas del mercado y analizar modelos de las mismas para su aplicación en el campo profesional.
- Observar la importancia de la gestión del conocimiento en entornos empresariales para conservar el conocimiento organizacional.