

DIGITALHOUSE



Certified Tech Developer

The Ultimate Degree



Gestión de Productos Digitales II (GPD II)

Gestión de Productos Digitales II (GPD II)

Fundamentación

En un entorno corporativo de trabajo, el producto digital no sólo comprende el desarrollo de software sino que también se debe poder estimar su escalabilidad, detección de oportunidades de mejora y su (re)lanzamiento en el marco de estructuras de trabajo elaboradas.

Ahora bien, ¿una estructura de mayor complejidad implica que los flujos también se complejicen? Seguramente. Podemos afirmar que los marcos de trabajo ágiles tendrán que llevarse a nuevos niveles que estén a la altura de lo que el producto digital propone en términos de escalabilidad.

Ya sea del lado del desarrollo de software o como responsables del producto, los compromisos serán mayores y la toma de decisiones más compleja, aunque no por ello se debe perder de vista el foco sobre el trabajo colaborativo en el proceso de desarrollo digital, al igual que poder equilibrarlo con los requerimientos del negocio.

El taller de Gestión de Productos Digitales II tiene como objetivo brindarles a los estudiantes la posibilidad de explorar las metodologías y herramientas de trabajo que se presentan en entornos de desarrollo de productos digitales a escala. La propuesta se enfoca en que puedan integrar las nuevas miradas con las metodologías ya aprendidas en otros Talleres.

Gracias al recorrido realizado en GPD I, les proponemos ahora dimensionarse en un entorno corporativo, donde los procesos y áreas suponen una complejidad mayor comparada con la propuesta de startup del Taller anterior. En esta segunda parte, los desafíos estarán enmarcados en una estructura organizacional más grande. No obstante los roles que intervienen en los procesos continuarán remarcando la importancia de promover el trabajo colaborativo, así como generar buenas prácticas de gestión del conocimiento capaces de alimentar canales de comunicación fluidos, la correcta documentación de los procesos, y nutrir entornos de trabajo que favorezcan la evolución y efectividad del desarrollo de un producto digital.

¿Qué le aportan estas herramientas a un desarrollador? Entendemos que un desarrollo digital que no surja de flujos donde la información circule orgánicamente, y que no contemple la perspectiva de los usuarios, no solo no podrá responder a ciertos estándares, sino que estará destinado a fracasar en el mercado. Por lo que la asimilación de estas habilidades blandas por parte de los estudiantes se vuelve un punto fundamental para su formación como para su inserción en rubros Tech.

A lo largo del Taller, suscribimos al trabajo en equipos. Los estudiantes podrán experimentar los desafíos que también supone el trabajo colaborativo mediante la propuesta de un entorno de enseñanza que complejiza el universo laboral, y por ende, sus metodologías y procesos.

A partir de un proyecto se les va a sugerir que puedan concebir el desarrollo del producto digital desde una estructura colaborativa. Además, tendrán que posicionarse en diferentes roles hacia adentro del equipo para poder enriquecer el producto en desarrollo. Hacia el final del trayecto, culminarán un portafolios de trabajo que potencialmente les brindará la posibilidad de utilizarlo para abrirse oportunidades profesionales, y que les pueda servir de referencia a la hora de observar la aplicación en un entorno determinado.

Objetivos de aprendizaje

- Profundizar el conocimiento de la gestión de productos digitales, con un abordaje de escalonamiento de las metodologías ágiles en la organización.
- Poner en práctica las herramientas adquiridas en los talleres de Metodologías del Trabajo, Data Analytics y Gestión de Productos Digitales I, para relanzar un producto digital en un entorno corporativo.
- 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.

Metodología de enseñanza-aprendizaje

Desde Digital House, proponemos un modelo educativo que incluye entornos de aprendizaje sincrónicos y asincrónicos con un enfoque que vincula la teoría y la práctica, mediante un aprendizaje activo y colaborativo.

Nuestra propuesta incluye clases en vivo con tu grupo de estudiantes y docentes, a los que podrás sumarte desde donde estés. Además, contamos con un campus virtual a medida, en el cual encontrarás las clases virtuales, con actividades, videos, presentaciones y recursos interactivos para realizar a tu ritmo antes de cada clase en vivo.

A lo largo de tu experiencia de aprendizaje en Digital House lograrás desarrollar habilidades técnicas y blandas, como ser el trabajo en equipo, la creatividad, la responsabilidad, el compromiso, la comunicación efectiva y la autonomía.

En Digital House utilizamos la metodología de “aula invertida”. ¿Qué quiere decir? Cada semana te vamos a pedir que te prepares para la que sigue, leyendo textos, viendo videos, realizando actividades, entre otros recursos. De esta forma, cuando llegues al encuentro en vivo, estarás en condiciones de abordar el tema y aprovechar esa instancia al máximo.

Empleamos actividades y estrategias basadas en los métodos participativos y activos para ponerte en movimiento, ya que uno solo sabe lo que hace por sí mismo. Por ese motivo, organizamos las clases para que trabajes en ellas de verdad y puedas poner en práctica las distintas herramientas, lenguajes y competencias que hacen a la formación de un programador. En otras palabras, concebimos la clase como un espacio de trabajo.

Una de las cuestiones centrales de nuestra metodología de enseñanza es el aprendizaje en la práctica. En consecuencia, a lo largo de la cursada estarán muy presentes las ejercitaciones, es decir, la práctica de actividades de diversos tipos y niveles de complejidad que te permitirán afianzar el aprendizaje y comprobar que lo hayas asimilado correctamente. De esta forma, se logra la incorporación de los contenidos de una forma más significativa y profunda, la asimilación de los conocimientos se vuelve más eficaz y duradera. Relacionar lo aprendido con la realidad de los desarrolladores web, fomentar la autonomía y el

autoconocimiento, mejorar el análisis, la relación y la comprensión de conceptos ayuda a ejercitar múltiples competencias.

El aprendizaje entre pares es uno de los elementos centrales de nuestra metodología, por eso, en cada clase te propondremos que trabajes en mesas de trabajo junto a tus compañeros —a lo largo de la cursada, iremos variando la composición de los grupos para potenciar la cooperación—. Lo que se propone es un cambio de mirada sobre el curso en cuestión, ya no se contempla al estudiante transitando su camino académico de manera individual, sino como parte de un equipo que resulta de la suma de las potencialidades de cada uno. La distribución en grupos de trabajo fomenta la diversidad y el aprovechamiento del potencial de cada integrante para mejorar el rendimiento del equipo.

La explicación recíproca como eje del trabajo cotidiano no solo facilita el aprendizaje entre compañeros, sino que sobre todo potencia la consolidación de conocimientos por parte de quien desarrolla. Se promueve la responsabilidad, la autonomía, la proactividad, todo en el marco de la cooperación. Lo que lleva a resignificar la experiencia de aprendizaje y a que la misma esté vinculada con emociones positivas.

El trabajo cooperativo permite entablar relaciones responsables y duraderas, aumenta la motivación y el compromiso, además de promover un buen desarrollo cognitivo y social. La cooperación surge frente a la duda. Si un estudiante tiene una pregunta, le consulta a algún miembro de su grupo asignado que esté disponible. Si la duda continúa, se convoca al facilitador. En el caso de que no lo resuelvan, el facilitador pedirá a todos que se detengan para cooperar como equipo en la resolución del conflicto que ha despertado la pregunta.

Información del taller

- Modalidad 100 % a distancia.
- Cantidad de semanas totales: 9.
- Cantidad de clases en vivo semanales: 1.
- Cantidad de clases virtuales en Playground: 9.
- Cantidad de clases en vivo totales: 9.

Requisitos y correlatividades

El alumno debe tener aprobados los talleres de Gestión de Productos Digitales I (B5) y Data Analytics (B6).

Modalidad de trabajo

Nuestra propuesta educativa está diseñada especialmente para la modalidad 100 % a distancia, mediante un aprendizaje activo y colaborativo bajo nuestro lema “aprender haciendo”. Es por esto que los entornos de aprendizaje son tanto sincrónicos como asincrónicos, con un enfoque que vincula teoría y práctica, por lo que ambas están presentes en todo momento.

Contamos con un campus virtual propio en el cual vamos a encontrar actividades, videos, presentaciones y recursos interactivos con instancias de trabajo individual y en equipo para profundizar en cada uno de los conceptos.

Además, realizaremos encuentros online y en vivo con el grupo de estudiantes y docentes, a los que podremos sumarnos desde donde estemos a través de una plataforma de videoconferencias con nuestra cámara y micrófono para generar una experiencia cercana.

Metodología de evaluación

La evaluación formativa es un proceso continuo que genera información sobre la formación de nuestros estudiantes y de nosotros como educadores. Esto genera conocimiento de carácter retroalimentador, es decir, tiene una función de conocimiento, ya que nos permite conocer acerca de los procesos de enseñanza y aprendizaje. También tiene una función de mejora continua porque nos permite saber en qué parte del proceso nos encontramos, validar si continuamos por el camino planificado o necesitamos tomar nuevas decisiones para cumplir los objetivos propuestos.

Por último, la evaluación desempeña un papel importante en términos de promover el desarrollo de competencias muy valiosas. Nuestro objetivo es diferenciarnos de la evaluación tradicional, que muchas veces resulta un momento difícil, aburrido y tenso. Para

ello, vamos a utilizar la gamificación, una técnica donde se aplican elementos de juego para que el contenido sea más atractivo, los participantes se sientan motivados e inmersos en el proceso, utilicen los contenidos de aprendizaje como retos que realmente quieren superar y aprendan del error.

A su vez, para registrar dicha formación, se utiliza un conjunto de instrumentos, para los cuales es fundamental utilizar la mayor variedad posible, y técnicas de análisis.

Criterios de aprobación

- Realizar las actividades de Playground (80 % de completitud).
- Asistencia a los encuentros sincrónicos (80 % de asistencia).
- Obtener un puntaje de 7 o más en la evaluación final.
- Obtener un puntaje de 7 o más en la nota final del taller.

Contenidos

Módulo 1: La vida después del lanzamiento

Que los estudiantes puedan:

- Sumergirse a la metodología de cursada del Taller.
- Tomar la propuesta del agilismo en escala como metodología de trabajo para el desarrollo de productos digitales.

Clase 1 - Presentación del taller

- Presentación del taller, equipo docente, objetivos y metodología de trabajo.
- Presentación del programa de clases y modo de evaluación.
- Escalamiento del producto.
- Presentación del trabajo práctico integrador.

Clase 2 - Introducción al Agilismo a escala

- SaFe, Less, DaD. Concepto de cada uno, diferencias entre sí (en términos de metodología, costos, estructura y tamaño de la empresa).
- Squads, Guild, Tribus y Chapters. Qué son, características y beneficios.
- El modelo Spotify.

Módulo 2: Research

Que los estudiantes puedan:

- Reconocer la importancia de realizar un research para implementar mejoras en un desarrollo digital.
- Conocer el business case como herramienta metodológica para desplegar el producto digital y sus mejoras.
- Conocer JIRA como herramienta de trabajo aplicable a cualquier entorno laboral de desarrollo de producto.

Clase 3 - Cambios en un producto digital. Research

- Para qué realizar el Research, consideraciones generales.
- Áreas de research de producto: nuevos productos, mejora de productos, target, competencia, estrategias de mkt.
- Pasos generales y/o checklist a tener en cuenta en un research.

Clase 4 - Business Case

- Concepto de Business Case, componentes, preguntas que nos podemos hacer para completar los distintos bloques.
- La importancia de la realización del Business Case y qué accionables hacemos.
- Ejemplos y buenas prácticas.

Clase 5 - Presentación de la herramienta

- Introducción a JIRA, sus funciones, pantallas más importantes y principales usos.
- Mención de otras herramientas y sus características principales: Clickup, Asana, etc.
- Ejemplo de un proyecto básico para configurar.

- Entrega de la primera parte del TPI.

Módulo 3: Escalamiento

Que los estudiantes puedan:

- Aprender a gestionar un backlog y lanzamiento de producto en clave de su evolución y escalamiento.
- Reconocer la importancia de la documentación y la comunicación fluida para desarrollar la buena gestión del conocimiento.

Clase 6 - Escalamiento del producto digital

- Evolución del producto.
- Cómo gestionar el escalamiento en un backlog.
- Lanzamiento de una nueva versión de un producto.

Clase 7 - Gestión del conocimiento

- Qué es la gestión del conocimiento. Para qué sirve y por qué es importante.
- Metodologías para la colaboración y el intercambio de conocimiento.
- Herramientas: Google Drive, Confluence, Notion, Rallyware, Fuse, etc.
- Buenas prácticas de documentación. Ejemplos.

Módulo 4: Cierre y aprendizajes

Que los estudiantes puedan:

- Llevar a cabo el cierre de un portfolio de trabajo en equipo que releve las instancias del recorrido de aprendizaje propuesto por el Taller.
- Realizar una retrospectiva del recorrido de aprendizaje, aspectos favorables del recorrido del proyecto, puntos de mejora del mismo y de la propuesta del Taller.

Clase 8 - Presentación final

- Exposición de los trabajos realizados por los grupos durante la cursada.
- Feedback de parte de los docentes.

Clase 9 - Integración

- Retrospectiva del taller.
- Entrevista a profesionales.
- Productos que escalaron.
- Lecciones aprendidas.

Material de referencia

- Harvard Business School Press. *Developing a Business Case*. Ingram Publisher Services: 2010.
- Hernández Forte, Virgilio. *La Gestión Del Conocimiento En Las Organizaciones*. Alfaomega: 2016.
- Project Management Institute. *Agile Practice Guide*. Project Management Institute: 2017.