



FASTBOOK 07

El producto digital y tú

Data y Business Intelligence



07. El producto digital y tú



Me gustaría que disfrutaras de las metodologías ágiles como si fuera **un juego**, así que vamos a jugar un poco. Imagina que he enviado tu propuesta de tienda online a un concurso para emprendedores y **han decidido invertir en ti parte de su capital**, por lo que a partir de este momento tienes un equipo de profesionales a tu disposición para llevar tu proyecto adelante. ¡Vamos allá!

Autora: Alaitz Benito

— Cómo se desarrolla un producto digital

— El quién es quién de un proyecto digital

— Escoge tu aventura

Lección 1 de 3

Cómo se desarrolla un producto digital



Sea cual sea la disciplina en la que te estás especializando, el proyecto que encares tendrá de una forma u otra todas estas etapas.

1

Entendimiento

Se investiga sobre el mercado, tendencias, competencia, cliente, usuario... Simple y llanamente, en esta fase 'entiendes y te enteras' de qué va hacer un proyecto en ese mercado o sector.



2**Ideación**

Se plantean muchas opciones o formas de acometer el proyecto. Es el momento de abrirnos a todo, de hacer sesiones de *brainstorming*, de recoger todas las soluciones y posibilidades que se nos ocurran para hacer el proyecto.

3**Definición**

Es el momento de cerrar, priorizar y escoger de entre todo lo que se nos había ocurrido en la fase anterior lo que sí vamos a hacer. Además, tenemos que detallar con suma precisión cómo lo queremos, la pinta que va a tener, su estructura y secciones.

Digamos que se trata de intentar dibujar, de la forma más real posible, aquello que vamos a intentar hacer realidad durante el desarrollo. Esto evita todos los errores debidos al 'creo que' de la siguiente fase.



4

Desarrollo

Se trabaja para que eso que hemos proyectado sea exactamente como lo hemos definido sobre el papel. Aquí es donde te das cuenta de que si no has detallado algunos elementos, no podrás avanzar, ya que tendrás que pararte a definirlos otra vez y en algunos casos retroceder, porque todo aquello que alguien 'cree que' es de una determinada manera porque no está escrito, normalmente suele estar lejos de lo que la persona que ideó el proyecto imaginaba.

5

Test y lanzamiento

Se hacen pruebas de que todo funciona correctamente y se lanza.

Al finalizar estos pasos, y tratándose de productos digitales, es habitual que recojamos información para medir cómo funciona, cómo el público interactúa, etc. De este modo, contamos con datos para poder definir nuevos elementos, evolucionar el producto o resolver errores.

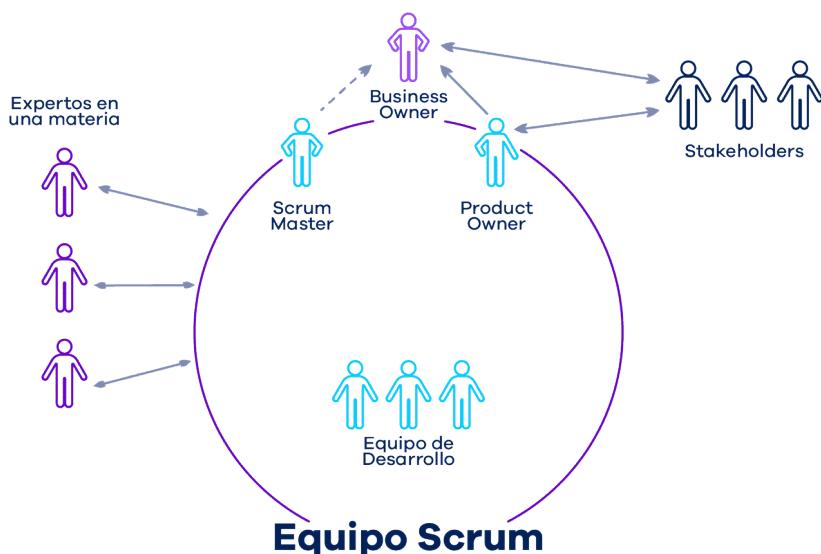
El quién es quién de un proyecto digital



Para que no te pierdas en el 'quién es quién y qué hace' cuando te incorpores al equipo, te voy a dar pistas sobre algunos de los perfiles profesionales más comunes en el desarrollo de productos digitales.

Los equipos Scrum suelen ser dedicados. Es decir, **todas las personas del equipo suelen dedicar el 100% de su tiempo al proyecto**.

Pero, por la naturaleza de estos proyectos y la flexibilidad de la que hablamos en metodologías ágiles, a veces es necesario que en momentos clave entren expertos en alguna materia en concreto: analítica, experiencia de usuario, contenido, diseño... A estas personas las solemos llamar '**Equipo Satélite**'. Normalmente, están familiarizados con el proyecto porque han podido participar en las fases iniciales antes de entrar en el desarrollo.



UI Designer

Diseñador de interfaz. Es la persona que define la imagen del producto digital: los colores, tipografías, tamaño de letra, tipo de imágenes y fotos, la iconografía...

En tu tienda online, sería el responsable de que fuera 'bonita' o tuviera una imagen determinada. Suele estar en las fases de definición previas al Scrum, o como satélite.

Copy / content specialist

Es la persona que se encarga del **contenido** de un producto digital: de escribir los textos, definir las preguntas frecuentes, los nombres de los botones, etc.

Suele estar en las fases de definición previas al Scrum o como satélite.

UX Designer

Diseñador de experiencia de usuario. Es la persona que piensa en cómo hacer que el producto digital sea fácil de usar por parte del usuario final o cliente.

Si contrataras un UX para tu tienda online, sería el encargado de decidir dónde va el carrito de la compra, cómo hacer el *checkout* para que sea sencillo o dónde colocar el botón de 'Añadir al carrito'.

No siempre está en Scrum, aunque cada vez es más frecuente. Podría estar de satélite.

Data

El **responsable de datos** en un proyecto es normalmente la persona encargada de definir qué datos es necesario recoger en el producto digital (en lo que se conoce como *datalayer*) y de hacer una propuesta de KPIs.

Suele estar en las fases de definición previas al Scrum o como satélite.

Sistemas

Se encarga de la **gestión de redes, servidores, bases de datos y temas de seguridad**, entre otras cosas.

Suele ser satélite o entrar en momentos puntuales.

Desarrollador backend

Es el encargado del desarrollo o programación para **que el producto se conecte con los sistemas y servidores**. Sería algo así como la persona que define lo que sucede *behind the scenes*.

En el caso de tu tienda online, sería quien conecta la lista de productos que tienes con la base de datos en la que se encuentran.

Es habitual en Scrum.

Desarrollador frontend

Es el encargado del desarrollo o programación para **que el producto se conecte con las interacciones que hace el usuario o cliente**.

En el caso de tu tienda online, es el responsable de que cuando haces clic en el botón de pagar, te lleve a la página de la pasarela de pago. O que al hacer clic en ver más en un producto, te muestre una galería de imágenes.

Es habitual en Scrum.

Escoge tu aventura



¿Recuerdas el juego que te proponía en la introducción de este fastbook? Formas parte de un equipo dedicado a llevar adelante tu tienda online.

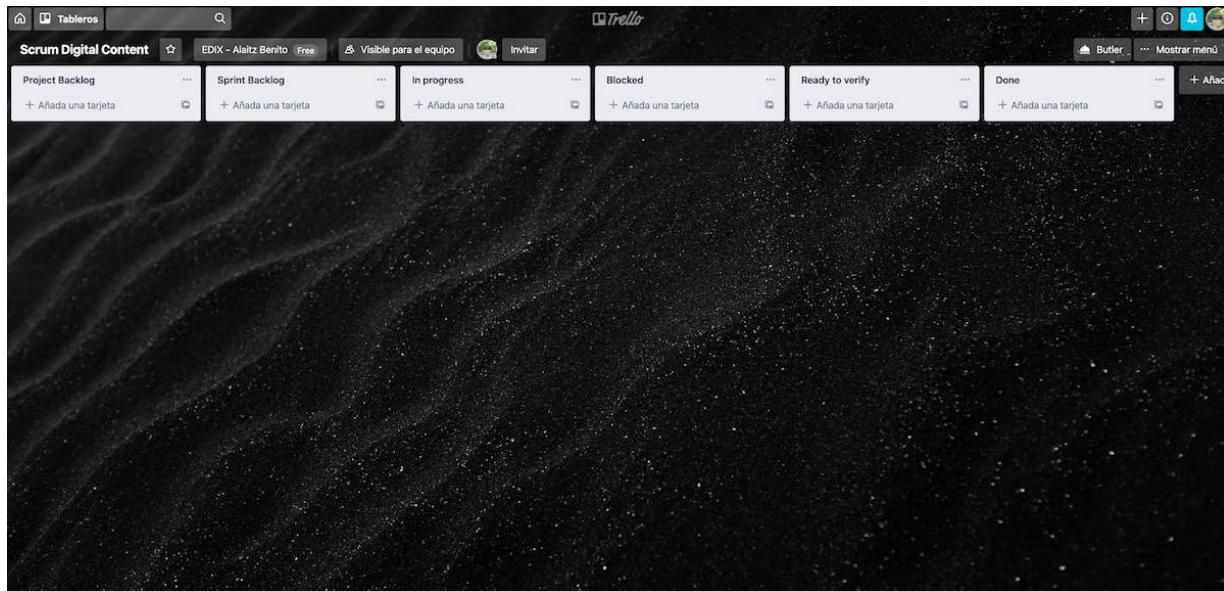
El tablero Scrum

Antes de empezar a trabajar, y teniendo en cuenta que ahora lo harás en equipo, **vas a crear un tablero en Trello** que se llame Scrum seguido de la aventura que hayas escogido. Por ejemplo, Scrum Digital Content.

A continuación tendrás que crear las **listas típicas de un proyecto Scrum**, que serían:

- 1 **Project backlog:** contiene la lista total de tareas que hay que llevar a cabo.
- 2 **Sprint backlog:** contiene la lista de tareas que llevarás a cabo en este *sprint*.
- 3 **In progress:** es el lugar al que mueves las tareas en las que estás trabajando.
- 4 **Blocked:** la lista de tareas que por algún motivo se encuentran bloqueadas.
- 5 **Ready to verify / testing:** es el paso previo a marcarlas como hechas, verificar que todo está en orden.
- 6 **Done:** la lista final a la que idealmente deberían pasar todas las tarjetas que planificaste al comienzo del *sprint*, una vez finalizado.

Al finalizar, la pinta que tendrá tu tablero será similar a esta.



Recuerda que puedes personalizar el tablero con la imagen de fondo que más te inspire.

Como líder de tu área de especialización tienes que crear en el *backlog* todas las tareas que crees que serán necesarias para llevar a cabo tu trabajo.

Pero antes vamos a crear algunas historias de usuario que te ayuden a priorizar qué tareas vas a tener que poner en los *sprints* iniciales y cuáles puedes ir dejando para más adelante.

Historias de usuario

Recuerda que las historias de usuario siempre tienen esta estructura:

Como [ROL/QUIÉN] quiero [FUNCIONALIDAD] para [BENEFICIO]

A continuación te voy a poner algunos ejemplos para cada aventura, y te voy a ayudar a detectar quién es la persona sobre la que enfocar tus historias de usuario.

Aventura en Digital Content

Tu foco es el **visitante**.

Como visitante, quiero comparar productos para tomar una buena decisión de compra.

Aventura en Growth Marketing

Tu foco es el **visitante/comprador**.

Como visitante/comprador, quiero comprar directamente desde Instagram para facilitarme el trabajo.

Aventura en Gestión Digital del Talento

Tu foco son los **influencers**.

Como influencer, quiero recibir producto en exclusiva para poder hacer un review.

Aventura en Ecommerce

Tu foco es el **comprador**.

Como comprador quiero que el carrito de la compra esté visible en todo momento para saber cuántos productos he añadido.

Aventura en Digital Product Manager

Tu foco es el **equipo**.

Como experto en UX quiero trabajar según una planificación clara para no tener estrés e ir cumpliendo con los deadlines.

Aventura en SEO

Tu foco es el **usuario**.

Como usuario quiero encontrar mediante una búsqueda en Google la tienda online más adecuada a mis necesidades, y hacerlo a la primera para no perder tiempo.

Es tu turno, ¿se te ocurren otras historias de usuario relacionadas con tu proyecto?

El backlog de tu proyecto

Espero que escribir historias de usuario te haya servido para ponerte en la piel de tu target y entender qué necesita de cara a programar el trabajo para poder satisfacerlo.

Con toda la información que has recopilado, **es el momento de que añadas todas las tarjetas que creas necesarias** para satisfacer el objetivo que tienes desde tu posición de liderazgo. Intenta pensar en equipo y añade también tareas que podrían hacer otras personas y que son importantes para que tus objetivos se cumplan.

Algunos datos importantes que debes saber para completar esta tarea:

- Lanzamos la tienda online con **5 productos**.
- Si te dedicas a Gestión Digital del Talento, tienes que contratar **3 perfiles** con experiencia en algo similar.
- Las redes sociales que tendrá tu tienda son **Instagram, Facebook y YouTube**.
- Tienes un presupuesto de **1000 euros al mes** para captar tráfico y generar conversiones.

Ejercicio

Escribe **10 tareas que tengas que hacer tú.**

Ahora, anota **10 tareas que podrían hacer otros miembros del equipo**. Piensa en un perfil redactor / comunicación / recursos humanos, otro diseñador / UX y un perfil de datos / campañas / ecommerce.

Por último, añade **contextos o etiquetas** que te gustaría utilizar para organizar el trabajo.

¿Qué te ha parecido el ejercicio? ¿Ha sido sencillo? ¿Qué ha supuesto un mayor reto?

¡Enhorabuena! Fastbook superado



Qualentum.com