

Bootcamp Online de **Especialización**



Product Design



10 semanas	100 horas	8 docentes expertos	Viernes de 15 a 20h y Sábados de 9 a 14h 100% online con Masterclass en directo
----------------------	---------------------	----------------------------------	---

Adquiere nuevas habilidades y aprende:

- * **Product Life Cycle**
- * **Estrategias de Negocio y Producto**
- * **Problem Solving Frameworks**
- * **Metodologías Ágiles**
- * **Diseño de experiencias holísticas**
- * **Data Analysis**
- * **Técnicas punteras en Research**
- * **Cada paso del UX Process**
- * **Lean Management**
- * **Ciclo de Desarrollo de Producto**

y realiza **prácticas en entorno real** guiadas y tutorizadas por profesionales expertos.



Introducción

El rol de Product Designer es una evolución natural en la especialización de puestos de trabajo digitales del diseño.

Si echamos la vista dos, tres o cuatro décadas atrás, cuando se empezaba a asimilar (no en España) que era todo aquello del **HCI (Human computer interaction)**, los primeros dispositivos táctiles, el concepto de usabilidad, la arquitectura de la información, las **primeras interfaces visuales**; nos daremos cuenta de que en ese momento no existían roles bien definidos. Por aquel entonces todos eran y éramos **Diseñadores Gráficos**, que podía tomar el camino digital o el físico.

Lo mismo ocurrió con los primeros **UX Designers**, roles todoterreno que debían aprender y gestionar un sinfín de etapas de diseño hasta que se profundizó en todo aquello, evolucionó y aparecieron **roles especializados** capaces de atacar en exclusiva cada una de las etapas del proceso de diseño digital.

Como contraparte apareció también el **Service Design** yendo un paso más allá hacia la pura resolución de problemas independientemente del marco del que se tratase.

El nuevo rol de Product Designer es clave y fundamental en todo equipo de producto que se precie. Es y debe ser una de las **figuras de peso del equipo** y debe atender no solo a la experiencia de usuario, si no también a la propia experiencia de producto, comprender y desarrollar estrategias de negocio y producto junto al **Product Manager**, integrarse en los procesos de los equipos de desarrollo de la mano del **Engineering Manager** y coordinarse con el resto de squads.

Este rol requiere un **conocimiento 360** del producto, del negocio y del mercado para poder aportar todo su valor y su potencial.

En este curso aprenderás todo lo necesario para dar el salto, de UX Designer a Product Designer, ampliando tu espectro de habilidades y conocimientos mucho más allá del **UX Process**.

Entenderás como funciona el **Ciclo de Vida de Producto** y el **Ciclo de Desarrollo de Producto**, conocerás los secretos del Diseño de Experiencias Holísticas, descubrirás cómo encajar las **Metodologías Ágiles** en los procesos de diseño y a realizar análisis de datos profundos.

Todo esto y mucho más harán de ti un Product Designer preparado para aplicar todo lo aprendido en tu día a día, convirtiéndote en una figura esencial que **aporte valor** en cada acción y en cada decisión que tome.

Convertirse en Product Designer no es sencillo y requiere una preparación básica y un entrenamiento de habilidades constante.

Este curso solo será el primer salto, pero será uno verdaderamente grande. **Get ready!**



¿Qué vas a conseguir?

- * Ampliarás tu visión de Producto, realizando análisis de estrategia y negocio.
- * Conocerás técnicas punteras en Research aplicadas a negocio, producto y diseño.
- * Dominarás cada paso del UX Process, desde conceptos históricos hasta últimas tendencias.
- * Adquirirás conocimientos sobre metodologías ágiles y lean management.
- * Aplicarás tu creatividad al análisis de datos sobre el rendimiento del producto.
- * Te convertirás en un Product Designer, el Problem-Solver por excelencia.

¿A quién va dirigido?

Es una formación avanzada y recomendamos cierta experiencia previa en UX. En este curso nos centraremos en todo aquello que necesita conocer y controlar un Product Designer en su día a día, desde conceptos teóricos poco conocidos hasta las claves de uso de los frameworks más extendidos sobre Problem Solving.

Los perfiles profesionales a los que va dirigido son:

- * UX Designers, independientemente de su experiencia o de su especialización, que quieran cambiar a un rol de diseño 360.
- * Profesionales del diseño con experiencia. Enseñaremos a pensar diferente y a resolver problemas complejos. No enseñaremos a utilizar herramientas de diseño ni nos centraremos en la parte más gráfica.
- * Product Designers o profesionales de Producto que quieran ampliar sus habilidades, conocimientos y ámbito de actuación.



Programa

Módulo 01 Kick-Off Product Design y Product Life Cycle

Como introducción al curso, aprenderás cuáles son las claves para convertirte en un verdadero Product Designer, qué **tipos de especialización** existen, roles, competencias y responsabilidades que harán de ti un diseñador único. Además, en este módulo entraremos de lleno en el concepto de **Product Life Cycle** para calentar motores y arrancar con fuerza.

Módulo 01.1 Intro: El nuevo rol del Product Designer

- * Approach histórico del rol de Diseño de Producto Digital
- * Diferenciación de roles de diseño digital
- * La figura del Product Designer en el desarrollo de producto actual:
 - El rol
 - Competencias y responsabilidades básicas
 - Competencias y responsabilidades excepcionales

Módulo 01.2 PLC (Product Life Cycle) Bases

- * Introducción teórica PLC
 - Etapas 1: Introducción
 - Etapas 2: Crecimiento
 - Etapas 3: Madurez
 - Etapas 3.1: Extensión de producto
 - Etapas 4: Saturación
 - Etapas 5: Decadencia
 - Etapas 6: Abandono
- * PLC Showcase
 - Producto estable o asentado
 - Madurez vertiginosa
 - Producto fallido
 - Iteración exitosa (Pivotar)

Módulo 02 Estrategias de Producto

En este módulo analizaremos el concepto de **Ciclo de Desarrollo de Producto**, profundizando en cada una de sus etapas.

Aprenderás a definir estrategias de negocio y desarrollo de producto competitivas, sólidas e innovadoras a través de casos teóricos y prácticos que te mostrarán cómo obtener la visión y misión del producto, cómo priorizar, realizar análisis **SWOT**, conocer el modelo **Kano**, conocer tu **Target Audience** y escribir un **Product Manifesto**.



Programa

Módulo 02.1 Estrategias y desarrollo competitivo de producto

- * Definición de Visión y Misión del producto
- * Matrix de Priorización Valor / Riesgo+Coste aplicada al diseño
- * Kano Model
- * Análisis y selección de mercados
- * Benchmarking competitivo + Benchmarking funcional
- * Target Audience
- * SWOT del producto
- * Definición de objetivos del producto (high-level)
- * Definición de esencia del producto
- * Product Manifesto

Módulo 02.2 PDC (Product Development Cycle) Bases

- * Introducción teórica PDC
 - Vista general de un ciclo de desarrollo de producto
 - Etapa 1: Generación y cribado de ideas
 - Etapa 2: Desarrollo conceptual (Problemas y Oportunidades)
 - Etapa 3: Definición de estrategia de producto y negocio
 - Etapa 4: Desarrollo competitivo del producto
 - Etapa 5: Desarrollo técnico del producto
 - Etapa 6: Test y validación de producto
 - Etapa 7: Comercialización
 - Etapa 8: Medición de datos de performance del producto
 - Etapa 9: Iteración o mejora

Módulo 03 Problem Solving

Seguro que conoces el concepto Problem Solving, pero en esta ocasión iremos mucho más allá, bajando al detalle en cada uno de sus estadios ampliando conocimientos sobre **técnicas**, **herramientas** y **best practices** para que seas capaz de gestionar un proyecto de UX desde el inicio hasta el final aplicando distintos métodos y frameworks como **Design Thinking**, **Google Design Sprints** o **Service Design**, entre otros.

Módulo 03.1 UX Process: etapas, procedimientos y herramientas

- * Intro UX Process general más análisis de cada etapa: Investigar, Analizar, Entender, Diseñar, Lanzar, Medir, Reiniciar proceso.



Programa

Módulo 03.2 Problem solving frameworks

- * Design Thinking
- * Service Design
- * Google Design Sprint
- * Lightning Decision Jam

Módulo 04 Analizar y Entender

Nos equipamos con la bata blanca, las gafas de protección y una buena dosis de café para realizar análisis a fondo.

Prepárate para una buena dosis de **evaluaciones heurísticas, análisis cuantitativos y cualitativos** que te llevarán a generar hipótesis con las que trabajarás más adelante.

En el bloque Entender, exprimirás al máximo esos datos, aprendiendo a cómo entender aquello que nos dicen desde un punto de vista crítico y eficaz.

Módulo 04.1 Analizar

- * Análisis de datos
 - Evaluación heurística
 - Análisis de datos cualitativos
 - Análisis de datos cuantitativos
 - Generación de hipótesis
 - Herramientas para realizar análisis

Módulo 04.2 Entender

- * Ejercicios para exprimir el aprendizaje de nuestra investigación
 - Validación de hipótesis con datos objetivos
 - Herramientas de evaluación
 - Gestión y documentación de resultados
 - Ejercicios para entender a nuestros usuarios: Customer Journey, User Journey map, User Persona, User Stories, Use Cases, User Flows.



Programa

Módulo 05 Gestión del workload, stakeholders, equipo y producto

Empezaremos con una Masterclass sobre **Metodologías Ágiles** y cómo se integran los procesos de diseño con los del resto de equipos de producto.

Descubriremos tips clave para garantizar que tu performance como product designer sea clave en el día a día de todo el equipo.

En los últimos bloques de este módulo nos centraremos en las best practices para generar un **Design System** único y para rematar, una masterclass sobre **Experiencias de diseño Holísticas** que abrirán tu mente a un sinfín de nuevas posibilidades.

Módulo 05.1 Metodologías Ágiles

- * El diseño con Metodologías ágiles: Kanban, SCRUM, SCRUMban

Módulo 05.2 El día a día en un equipo de producto

- * Gestión de workflows
- * Gestión de workload: Equipo de diseño, Squads, Cross-functional teams, Management de Third-Parties

Módulo 05.3 Sistemas de Diseño

- * Sistemas de diseño
 - The Holistic Design System como ecosistema de diseño
 - Conceptos clave de un Sistema de diseño
 - Mantenimiento y mejora continua del sistema de diseño

Módulo 05.4 Creación de experiencias holísticas

- * Experiencia de usuario holística
- * Hoy más que nunca: Multi-plataforma + Omni-canal
 - Desktop / Laptop
 - Mobile / Tablet / Smartwatches
 - IOT
 - UX representada en medios y publicidad
- * Moodboard por experiencias y dispositivos



Programa

Módulo 06 Data Analysis

Nuestro producto es un ente que vibra, que sufre accidentes y cambios, y que en definitiva nunca deja de evolucionar. Todo ello es visible y el propio producto nos los cuenta, solo hay que aprender a entender cómo, cuándo y qué nos dice.

Conseguirás todo esto a través de distintos bloques dedicados a grupos de métricas como **User Feedback, User Activity, Conversion Funnel, Retention, Engagement** y muchos otros **KPIs**. ¡Cuidado, el análisis de datos es muy adictivo!

Módulo 06.1 User Feedback

- * Definición de procesos orientados a recopilar feedback de usuarios: Procesos, Herramientas y Revisión.
- * Recolección y catalogación de feedback de usuarios
- * Varemos para realizar scoring de feedback de usuarios
- * Priorización de feedback de usuarios

Módulo 06.2 User Activity

- * DAU / WAU / MAU
- * Time-frames de medición (L7d, L30d, L2w, L3M, etc.)
- * Segmentación por tipos de usuario: NU (New Users), Recurring users, Resurrected / Reactivated, Dormant.
- * Definición de User Cohorts: Por región, edad, plataforma, dispositivos, etc. y Power Users.
- * Exit rate

Módulo 06.3 Conversion Funnel

- * Definición del embudo de conversión
- * Happy path vs Sad path
- * Diversificación de embudos de conversión por objetivos
- * Pathfinder

Módulo 06.4 Retention and Engagement

- * Definición clave de retención: All users / Happy path vs Sad path retention, Retención por segmentos, Retention cohorts, Churn rate.
- Definición clave de engagement: Stickiness ratio, Hooks, Viral loops.



Programa

Módulo 06.5 Otros KPIs y métricas importantes

- * Análisis y definición de métricas clave del producto
 - Métricas asociadas a features
 - North Star Metric
 - Otros KPIs utilizados habitualmente: Métricas asociadas a rendimiento técnico del producto, y Métricas asociadas a monetización y revenue

Módulo 06.6 CRO

Módulo 06.7 Testing

Módulo 06.8 Research

Módulo 07 Convertirse en Product Designer

En este módulo aprenderás técnicas que te servirán para centrarte en uno o varios objetivos sin perder foco para conseguir ser el Product Designer que todos quieren tener en su equipo. Descubrirás **nuevos caminos** sobre los que poder especializarte y seguir aprendiendo, obtendrás valiosos tips para definir un **portfolio** y un **perfil** que llame la atención y que impacte y pasaremos por todas y cada una de las etapas de los procesos de selección de un Product Designer analizando **casos de fracasos** y **éxitos reales** y de primera mano.

Módulo 07.1 Centrarse en el objetivo

- * ¿Qué tipo de Product Designer quiero ser?
- * ¿Qué necesito para llegar hasta ahí?
- * Orden de prioridades
- * Soñador vs Realista

Módulo 07.2 Ampliar tus habilidades y conocimientos

- * Habilidades complementarias
- * Habilidades extraordinarias
- * Conocimientos complementarios
- * Conocimientos extraordinarios
- * El muy extendido y realmente poco habitual Unicornio

Módulo 07.3 Portfolio y perfiles

- * Tips para crear un gran perfil como Product Designer
- * Tips para crear tu portfolio
- * Aprende a obtener repercusión y visibilidad



Programa

Módulo 07.4 Procesos de selección como Product Designer

- * ¿Qué ofertas me interesan? Volviendo a tus objetivos
- * Aplicación a ofertas (contacto inicial y cover-letter)
- * Entrevistas con distintos perfiles
- * Pruebas de conocimiento y técnicas
- * Negociaciones

Módulo 08 Debates, Feedback y Presentaciones

En este caso, las presentaciones las tratamos como un módulo de aprendizaje más. Todos aquellos **insights** que obtendrás de las experiencias de tus compañeros reforzarán todo lo aprendido en el curso y te enriquecerán todavía más. Además haremos **recap** del curso completo con debates y una sesión de **Honest Feedback** como colofón final. Enhorabuena, en este punto habrás abierto una puerta que te abrirá otras cien.



Equipo Docente

Profesionales en activo de primer nivel, con reconocida **experiencia docente** impartiendo conferencias, workshops y formaciones en escuelas de negocio, entidades y empresas.



Paola Fusco

Product Design Lead
en Factorial

Directora Bootcamp



Amparo Tormo

Senior UX Researcher
en Zooplus



Lourenço Viana

Service Design & Research
Lead en Mango



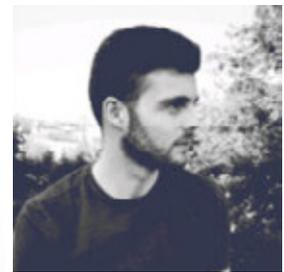
Alejandro Franco

Agile Specialist and Trainer
en Think Agile



Daniel González Vilalta

Chief Design Officer
en MyInvestor



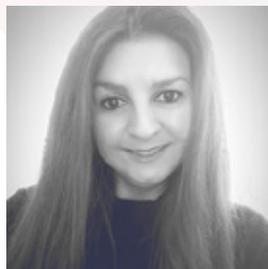
David Villalón

Director de Producto
en Voicemod



Alex Cejudo

Head of Product & Product
Design Lead en Influencity



Laura Cagüe

Product Manager
en Galp Solar



Hablan de GeeksHubs



Empresas que confían en nuestros servicios



Síguenos en

@geekshubs

@geeks_academy

@geekshubsacademy

@GeeksHubsAcademy

@geekshubs

@geekshubs