



Tech Management & Leadership

Bootcamp Online



GeeksHubs
academy _

Índice

* Introducción	pág. 1
* A quién va dirigido	pág. 3
* ¿Qué vas a conseguir?	pág. 3
* Programa	pág. 4
* Datos Clave	pág. 11
* Equipo Docente	pág. 12

Introducción

El líder tecnológico o manager IT tiene cada vez más un puesto ejecutivo, por tanto, necesita experiencia y capacidades en liderar los procesos, crecimiento y evolución de la organización. Es un cargo de responsabilidad orientado a la gestión y dirección de todo lo referente a la tecnología, aportando la visión técnica en la planificación estratégica.

Es una posición de gran responsabilidad e importancia en todas las compañías, que se convierte en imprescindible en la gran mayoría de startups, empresas o corporates.

Entre las **principales responsabilidades de un tech manager** podríamos nombrar:

- Desarrollar la estrategia de la compañía para la utilización de los recursos tecnológicos.
- Asegurar que las tecnologías se usen de manera eficiente, rentable y segura.
- Evaluar e implementar nuevos sistemas e infraestructura.

Aunque el pensamiento estratégico y la visión empresarial dentro del departamento tecnológico no recaen solo en la figura del líder en tecnología, manager IT, CTO o CIO. Existen cada vez más perfiles senior dentro de los equipos de informática que, además de conocer las tendencias tecnológicas actuales, deben tener fuertes habilidades en gestión de equipos y un pensamiento conectado con conceptos comerciales y de rentabilidad. Perfiles como **Tech Lead, Project Manager, Product Owner, VP de ingeniería** entre otros.

Igualmente, estos profesionales necesitan desarrollar competencias a nivel de comunicación, oratoria y liderazgo dentro de los equipos de trabajo. Por todo ello, los conocimientos y competencias técnicas son esenciales para estos puestos pero son igualmente importantes los de management, gestión de equipos, comunicación, etc. que aportan la visión empresarial necesaria. La formación en estas competencias se convierte en imprescindible para desempeñar las funciones de Tech Management con éxito y asegurar un buen futuro a su compañía y a nosotros mismos.



Si usted quiere tener un buen futuro tiene que empezar pensando sobre él en el presente porque cuando el futuro llegue no tendrá tiempo

Nathan Myhrvold, ex CTO de Microsoft.





Adquiere nuevas habilidades y aprende

- | DevOps
- | Infrastructure as code
- | Testing (TDD, ATDD y BDD)
- | Arquitectura de componentes
- | Arquitecturas front y back
- | Metodologías ágiles
- | Software economics
- | Escalado de equipos
- | Escalado de la infraestructura
- | Tech recruitment
- | Calidad del software

de la mano de **profesionales experimentados y seniors** de grandes empresas y startups.

¿Qué vas a conseguir?

Realizando el Bootcamp de **Tech Management & Leadership** adquirirás los conocimientos y competencias necesarios para desempeñar las responsabilidades tales como:

- **Desarrollar los aspectos técnicos de la estrategia de la compañía que aseguran la alineación con sus objetivos comerciales.**
- **Descubrir e implementar nuevas tecnologías que produzcan una ventaja competitiva.**
- **Ayudar a que todos los departamentos utilicen la tecnología de forma rentable.**
- **Supervisar la infraestructura del sistema para garantizar la funcionalidad y la eficiencia.**
- **Crear procesos que aseguren calidad y protección de datos.**
- **Controlar los KPI y los presupuestos de tecnología para evaluar el rendimiento.**
- **Diseñar los planes de mejora necesarios, los ajustes y actualizaciones de la tecnología.**
- **Comunicar la estrategia tecnológica a empleados, socios e inversores.**



Averigua lo que sabes hacer, y hazlo mejor que nadie

Jason Goldberg, fundador de Fab.



MÓDULO 1. Innovación y gestión del caos

Durante este módulo trabajaremos las principales tendencias en innovación, la importancia del modelo de negocio junto con la visión que deben tener los C-levels.

Al final, la tecnología es un medio para un fin o no un fin en si mismo. Por tanto, quitaremos modas, especulaciones y haremos que el Tech Management se dedique a hacer rentable su unidad de negocio; en este caso IT.

Repasaremos el aterrizaje de ese responsable, qué espera el CEO de nosotros para adaptar el estilo de liderazgo IT y revisar las expectativas del de C-team una vez entendidas las del C-level. Reflexionaremos cómo vamos a hacer la selección de personal IT, extreme programming y Agile como estilo de liderazgo.

| **CTO, CIO, Tech Lead y otros C-levels**

| **Tech Management**

| **Leadership**

MÓDULO 2. Management

| **Project Management y Herramientas para gestión de proyectos**

Trabajaremos los conceptos de gestión y asignación de recursos para cumplir los objetivos, definir las prioridades de las tareas relacionadas con el proyecto y dead-lines. Cómo motivar y organizar al equipo de trabajo para lograr un objetivo definido manteniendo el plan de proyecto y teniendo el control de costes, plazos y alcance.

Veremos para qué hay que gestionar un proyecto y para quién hay que gestionarlo desde un prisma de Agile Projects.

| **Team building y Liderazgo**

En todo proceso de gestión aparece la parte humanística, nos gusta trabajar con personas alineadas en un objetivo, ese objetivo, aunque sea medible, es accionable con las personas. Por consiguiente, la parte humanística y cómo somos capaces de entender a las personas, no únicamente como personas que producen, sino como personas que son sensibles y con inteligencias diversas. Por ese motivo profundizaremos en el lado humano para ver como dirigir con inteligencia emocional. En este bloque trabajaremos con modelos de liderazgo de Tuckman, liderazgo situacional y los estilos sociales de comunicación mediante sesiones prácticas.

| **Negocio: Finanzas, balances y presupuestos**

Como responsable IT y gestor de un área de negocio debes ser consciente de los procesos financieros y económicos de una empresa, algo que no se explica en ingeniería, pero si importa cuando gestionas equipos y presupuesto.

En este bloque trabajaremos conceptos como cuenta de resultados, balance y cash flow para entender como funciona una empresa por dentro con métodos de valoración de inversiones con plazo de recuperación, VAN y TIR.

Además, después de entender un balance económico y ver los aspectos más significativos ahondaremos en la planificación financiera con un modelo de ventas que hará que mi unidad sea rentable, todo ello con modelos y un caso de uso práctico para entender y aplicar todos estos conceptos.

El caso práctico será aplicado con la valoración de un proyecto de inversión estimando flujos de caja del proyecto, valoración del proyecto, escenarios, análisis de sensibilidad y búsqueda de objetivos.

| **Agile avanzado**

Esta temática, aunque muy familiarizada y a veces un poco descontextualizada, vamos a abordarla con modelos y casos reales no sólo en el área IT, sino en toda la organización. Los casos de éxito siempre son cambios organizacionales y no exclusivos de IT. Se profundizará en la gestión agile desde diferentes metodologías y técnicas atendiendo a la entrega frecuente y funcional de resultados medibles, respuesta al cambio, colaboración y transparencia, excelencia y satisfacción del cliente todo gestionado con equipos motivados y autoorganizados con mucho volumen de personas.

En esos procesos de mejora continua estableceremos las métricas de negocio con la metodología de OKR seguido de un escalado de Agile y como interactúan todas las personas de la organización con un tablero o no, según el caso, de Kanban; habrá varias prácticas con diferentes modelos de gestión.

Y por último, esbozaremos el management 3.0 hablando de la gestión para la felicidad, redefiniendo el modelo de liderazgo, gestionando de otra forma el sistema siendo un management grupal, generando libertad creativa y confianza en los equipos y olvidando modelos de gestión como máquinas o gestión por control.

| Product Management

En este bloque entraremos en detalle con el Voice of the Customer. Comprenderemos qué es, cómo hablar con los clientes/usuarios y cuál es el análisis necesario para comprender verdaderamente lo que valoran. Una vez este concepto está claro, podremos entender y profundizar cómo definir el MVP, un componente crítico que no debe perderse en la telemetría de datos requerida para monitorear el rendimiento.

Además, trabajaremos con algunas herramientas y procesos básicos de la gestión de productos, desde la creación de maquetas/wireframes hasta la captura de user stories, product analytics y herramientas de diagramación.

Hoy en día, como dicen, la creación de productos digitales es un deporte de equipo y product management es un jugador obligatorio.

MÓDULO 3. Equipo

| Storytelling y marca

Hoy en día es difícil “enamorar” al talento para que quiera trabajar en tu proyecto, al final son ellos los que deciden, ya no decides tú como empresa. De esta forma debemos centrarnos en definir bien las necesidades de talento y como tech manager generar ese compromiso con el equipo y con las personas que vas a fichar.

En este bloque focalizaremos en ver estrategias para seleccionar talento, gestionar el crecimiento y encontrar las personas correctas, tener una cultura positiva de trabajo con un buen storytelling y marca para que el talento quiera ir a trabajar contigo.

| Buscar talento

Partimos de la hipótesis que el reclutamiento está roto... Pero hay que buscar talento de forma distinta. Nos centraremos en analizar las causas y centrar el foco en la marca empleadora, en la cultura primero y ser lo más eficiente posible.

Además, hablaremos de los tips para poder encontrar más rápido a ese talento mediante el networking y los referidos, cómo crear una buena descripción de la oferta de trabajo y donde publicarla.

| **Negociación con el candidato**

Veremos como negociar con el candidato y encontrar las fórmulas para poder explicar la oferta pudiendo analizar los intereses de esa persona y explicarle lo que está buscando la empresa para ese puesto. De manera que ese proceso sirva para resolver todas las dudas posibles.

| **La experiencia del candidato**

Toda empresa debe definir un proceso de captación de candidatos y como hemos hablado ser capaces de “enamorarlo”, por tanto, revisaremos las mejores tácticas para tener un buen proceso de selección y que ayude a aumentar la probabilidad que ese candidato decida trabajar con nosotros.

| **Escalar equipo**

En ese crecimiento como manager también necesitamos establecer las bases de cómo hacer crecer al equipo con apoyo de recursos humanos o sin él, según la dimensión de la compañía, viendo que roles son necesarios en los equipos y cómo son necesarios en cada momento en la empresa. Dentro de esos niveles de escala, hay que saber definir en cada momento qué se necesita.

| **Engagement y retención**

La bienvenida del candidato a trabajador o trabajadora debe ser una experiencia que pueda recordar y hablaremos de técnicas para generar un buen “onboarding”.

El proceso no puede ser un checklist de tareas sino una experiencia en si mismo y profundizaremos en crear la nuestra como tech manager generando un documento de onboarding, hablando del welcome pack y dejando claras las expectativas de esa nueva persona en el equipo.

Además, se analizará las diferentes técnicas de reuniones una a una o colectivas para ir testeando el estado de la personas para aumentar la retención y si hay algún problema poder actuar e intentar subsanarlo desde el área de personas.

MÓDULO 4. Tecnología

| Stack tecnológico

Este bloque se centrará en la arquitectura de desarrollo para ver el estado del arte de la tecnología actual. Los pros y contras de las tendencias actuales. Veremos diferentes stacks, desde UX & Front, evolución de la web y futuro. Arquitecturas de front, modelos FPA y SPA junto con el enfoque actual bidireccional y unidireccional.

Además, se analizará las arquitecturas de componentes, modelo abstracto de componentes (React/Vue, Angular/Aurelia y Polymer). También arquitecturas de integración back con arquitecturas en cliente, cliente/servidor, SOA, mServicios y REST. Estereotipos de arquitecturas dirigidas por datos, transacciones o procesos.

| Testing

En este bloque profundizaremos en los tipos de enfoques de testing (TDD, ATDD, BDD), estrategias de testing para patrones arquitectónicos habituales.

Además, pondremos foco en los softwares economicos: qué testear, cuándo testear y cuándo no.

Además, debatiremos sobre arquitecturas limpias (clean architecture) mediante katas para ver los smells y refactorizar el código haciendo live coding, transformando código mal testeable en mantenible y legible mediante testing.

Veremos la importancia de tener un código semántico y sinergias entre QA y testing automático de los desarrolladores.

| Calidad del software - Sonarqube

Los sistemas de software son cada vez más importantes y crecen rápidamente en tamaño y complejidad. Desarrollar software de calidad, basado en estándares con funcionalidad y rendimiento ajustado a las necesidades y exigencias del cliente, son aspectos fundamentales para asegurar el éxito del producto software. En este bloque profundizaremos con prácticas reales en SonarQube.

MÓDULO 5. Infraestructura

| Arquitectura de servidores

En este bloque se verán los conceptos de arquitectura de sistemas y arquitectura del software y cómo estos conceptos han ido evolucionando y sobre todo como se ha encaminado al DevOps. Además, se profundizará en modelos de alojamiento para esa arquitectura junto con modelos de despliegue en Azure, Google Cloud y AWS; el caso práctico se hará en AWS.

Se hablará de soluciones distribuidas que introducen un cambio en la forma de trabajar y de gestionar los proyectos, y se debatirá entre cloud y datacenter para ver pros y contras. Por otro lado, se hablará de las distintas soluciones de almacenamiento junto con el networking para dotar al tech manager de las destrezas suficientes. Y sobre seguridad se dará una introducción de los factores a tener en cuenta en una organización.

| DevOps

En este bloque se centrará en conocer las funciones de un DevOps y sus herramientas de trabajo. Definir y crear la estrategia de arquitectura de sistemas de la empresa. Aprender a implementar continuous delivery y orquestación de servicios.

En la demo con un caso real se verán las herramientas de aprovisionamiento y cómo automatizar esas tareas junto con el despliegue del desarrollo viendo Puppet, Chef, Terraform, Ansible y Packer. Por otro lado, ese despliegue se hará usando Docker con Kubernetes como gestor de clústeres para hacer los pipelines de CI/CD (Continuous Integration / Continuous Delivery).

| Escalabilidad

Tanto la automatización como la orquestación eliminan la carga de administrar las operaciones cotidianas de los equipos de TI para que puedan concentrarse en actividades estratégicas de valor agregado.

Para esa automatización y orquestación usaremos Jenkins para ejecutar tuberías, cobertura de código y herramientas de calidad para la reacción de Pipelines y procesos de automatización.

Además, en este bloque vamos a trabajar con diferentes técnicas para lograr Alta Disponibilidad (HA) en nuestros entornos de producción. Teniendo en cuenta que HA no solo es poder ofrecer un servicio continuado y sin cortes el 100% del tiempo si no que también es garantizar una calidad de servicio (QoS) dentro de unos parámetros durante todo este tiempo, sea cual sea el escenario. El tech manager será capaz de diferenciar entre alta disponibilidad y alta concurrencia, analizar cuáles son los cuellos de botella habituales y ver en una demo con Kubernetes una infraestructura de alta disponibilidad.

MÓDULO 6. Comunicación

| Habilidades comunicativas

En este módulo trabajaremos las softskills, al final vamos a trabajar dirigiendo personas y equipos, por tanto, un rol ingenieril necesita adquirir un lenguaje verbal, no verbal y emocional para la consecución de objetivos comunes, contribuyendo al desarrollo personal y profesional del equipo; cosa que por defecto no es innato en los técnicos o no se enseña en grados o ingenierías.

Además, nos centraremos en las habilidades comunicativas de un tech manager que requiere unas habilidades sociales y personales que mejorar profundizando en la gestión de los nervios, 3Ps, la narrativa en el mundo de los negocios y elevator pitch. Aquí la práctica será grabar al alumno en vídeo realizando un speech para ver puntos de mejora.

MÓDULO 7. Ciberseguridad

En esta sesión podrás descubrir por qué la ciberseguridad es importante en cualquier proceso tecnológico. Aprenderás cómo se integra la ciberseguridad en el día a día del desarrollo de aplicaciones y sistemas, así como la gestión de los riesgos que pueden suceder en cualquier organización.

Proyecto Final

El Proyecto Final del Bootcamp tiene como objetivo confirmar que el/la alumna ha interiorizado los conceptos y le permitirá desempeñar las funciones de Tech Management con éxito, asegurando así un buen futuro en la compañía. Desde GeeksHubs, hemos analizado cuales son los principales hitos a los que se enfrenta una o un manager tecnológico y basaremos el proyecto en uno de estos tres desafíos:

- **Gestión de personas** (equipo + comunicación)
- **Generar proceso CI/CD** (infraestructura + tecnología)
- **Gestión de proyectos IT** (management + innovación)

El contenido será totalmente libre, dentro de un marco realista, con el objetivo de reflexionar e implementar una solución al problema que se expone.

DATOS CLAVE

Duración	15 semanas / 150 horas
Modalidad	100% Online con Masterclass en directo.
Horario	Viernes de 15:00 a 20:00 y sábado de 9:00 a 14:00.
Profesores	Cada módulo será impartido por un profesor experto en la materia.

Ventajas exclusivas OxWord y MyPublicInbox



Por ser alumno del Bootcamp recibe de forma gratuita en casa el libro *Cómo protegerse de los peligros en Internet* de OxWord, la editorial de **Chema Alonso**.

Y además, **500 tempos** en MyPublicInbox para contactar con los mejores profesionales tech.



My Public[®]
Inbox

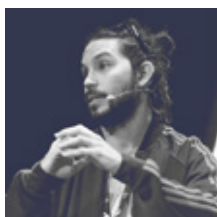
OxWORD

Equipo Docente

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



Director Bootcamp
Chaume Sánchez
CEO en GeeksHubs



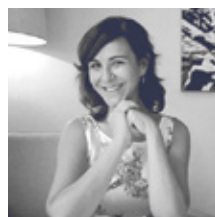
Álvaro Núñez
Security Researcher
en ElevenPaths



Marc Oliveras
Head
en Bumble BCN



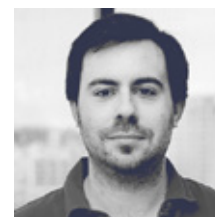
Ítalo Mouzinho
Talent Business Partner (HRBP - Tech)
en Wallapop



Olga Cebrián
Co-Founder
at Aomm.tv



Pablo González
Technical Manager & Security
en Telefónica Digital España



Pedro Díaz
SRE Lead
en Mercadona Tech



Ricardo Borillo
CTO en Declarando



Javier del Arco
Director MBA Executive en
Universidad Europea de Madrid



Maribel Vilaplana
Consultora y Formadora en
Comunicación de Alto Impacto.
Periodista. Speaker y Conductora Eventos



Ricardo García
QA Engineer
en ElevenPaths



Javier Rodríguez
Senior Developer
en PowerElectronics



Reinaldo León
Site Reliability Engineering
en Smart Protection



David Pestana
Tech Advisor



Magdalena Trostl
Senior Agile Coach



Nilo Paredes
Global Head of Digital Engineering
en Roche Diabetes Care



Luis Peralta
Engineering Leader

Hablan de nosotros



LAS PROVINCIAS

LA RAZÓN



EL PAÍS



Loogic

Tecnobitt

valencia vp plaza.com



Empresas que confían en nosotros



badi



Jeff



avantio

Rankia



GeeksHubs
academy _

formacion@geekshubs.com