



COMM34. Productos digitales.

Sku: PS_COMM34

Horas: 60

Formato: HTML

OBJETIVOS

- Conocer y comprender el nuevo escenario de conceptualización, diseño, producción, venta y evolución de los productos digitales.

CONTENIDOS

- **1. Productos digitales**
 - **Conocimiento / capacidades cognitivas y prácticas**
 - Aproximación a los productos digitales
 - Definir el concepto de producto digital.
 - Descubrir las ventajas y necesidades de trabajar con productos digitales.
 - Reflexionar sobre la identidad digital de los productos y los #borndigital.
 - Entender el proceso de diseño de los productos digitales
 - Entender el cambio que se está dando en el diseño de productos.
 - Determinar las principales reglas que rigen el diseño UX.
 - Descubrir las principales técnicas y softwares del mercado.
 - Aproximación a las metodologías en la creación de productos digitales
 - Conocer las diferencias entre la metodología tradicional y metodologías ágiles.
 - Aprender las principales características de las metodologías ágiles.
 - Introducir el conocimiento de la metodología scrum.
 - Acercamiento al Lean & Design Thinking
 - Entender el concepto lean.
 - Conocer el método aplicado a la empresa: Lean Startup.
 - Introducir los fundamentos del Design Thinking.
 - Conocer cómo lanzar tu MVP: Go To Market

- Conocer el plan Go To Market.
- Definir el mínimo producto variable.
- Relacionar el concepto Go To Market con las distintas metodologías de creación de producto.
- Acercamiento a la estrategia Omnicanal en el retail
 - Definir el concepto de omnicanalidad.
 - Valorar la evolución y estado actual del retail.
 - Atisbar cómo puede ser la tienda retail del futuro, observando algunos avances de las principales marcas del mundo.
- **Habilidades de gestión, personales y sociales**
 - Adquisición de habilidades para el diseño y la creación de productos digitales.
 - Utilización de estrategias, metodologías y técnicas para el diseño y la creación de productos digitales.
 - Fomento de la capacidad resolutive.