

The background features abstract geometric shapes in teal and grey. A large teal shape is at the top right, and a grey shape is at the top left. A large grey shape is in the middle, and a teal shape is at the bottom right. The text is centered in the white space between these shapes.

Guía didáctica

COMM34. Productos digitales

INTRODUCCIÓN

En este curso, exploraremos en profundidad los conceptos y características de los productos digitales, con el objetivo de comprender su importancia y aprovechar al máximo sus beneficios en un entorno digital en constante evolución. Además de proporcionar las herramientas y conocimientos necesarios para comprender y utilizar eficazmente los productos ya sea para emprender un nuevo proyecto digital, trabajar en el desarrollo de productos o simplemente mejorar la comprensión de este campo.

OBJETIVO GENERAL

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

CONTENIDO FORMATIVO

COMM34	Productos digitales	60 horas
UA1	Aproximación a los productos digitales <ul style="list-style-type: none"> 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. 	8,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	9
UA2	Entender el proceso de diseño de los productos digitales <ul style="list-style-type: none"> 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. 	8,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	9
UA3	Aproximación a las metodologías en la creación de productos digitales <ul style="list-style-type: none"> 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. 	8,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	9
UA4	Acercamiento al Lean & Desing Thinking <ul style="list-style-type: none"> Entender el concepto lean. Conocer el método aplicado a la empresa: Lean Startup. Introducir los fundamentos del Design Thinking. 	8,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	9

UA5	Conocer cómo lanzar tu MVP: Go To Market <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	8,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	9
UA6	Acercamiento a la estrategia Omnicanal en el retail <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	7,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	8
Actividad de evaluación 1		3
Actividad de evaluación 2		3
Evaluación final tipo test		1