



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