



## FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Optativa Complementaria. Gestión de Producto Digital
Código	DOI-OPT-622
Créditos	3,0 ECTS
Carácter	Optativa
Departamento / Área	Departamento de Organización Industrial

Datos del profesorado	
Profesor	
Nombre	Álvaro Pérez Bello
Departamento / Área	Departamento de Electrónica, Automática y Comunicaciones
Correo electrónico	apbello@comillas.edu

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura
<b>Aportación al perfil profesional de la titulación</b>
<p>La asignatura introduce al estudiante en la práctica de la Gestión de Producto Digital, una disciplina central en empresas tecnológicas, consultoras e industrias que desarrollan soluciones digitales.</p> <p>El curso conecta conocimientos de ingeniería con negocio, diseño y tecnología, proporcionando una visión completa de cómo se conciben, validan, diseñan, desarrollan, lanzan y mejoran los productos digitales a lo largo de su ciclo de vida.</p>

Competencias - Objetivos
<b>Competencias</b>
<b>Competencias específicas</b>
<p>Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Comprender el rol y las responsabilidades del product manager durante todo el ciclo de desarrollo de un producto.</li><li>Definir una visión de producto, una estrategia y una propuesta de valor diferencial.</li><li>Desarrollar roadmaps alineados con objetivos de negocio y métricas clave.</li><li>Aplicar principios de diseño centrado en el usuario para definir problemas, flujos y wireframes.</li><li>Coordinarse con equipos de ingeniería utilizando metodologías ágiles.</li><li>Diseñar y ejecutar un plan de lanzamiento y estrategia de go-to-market.</li><li>Medir el rendimiento del producto con métricas, funnels y analítica.</li><li>Comprender la gestión de portafolio y los modelos de gobierno de producto en grandes corporaciones.</li></ul>
<b>Competencias transversales</b>



- Trabajo en equipo y liderazgo colaborativo.
- Comunicación efectiva técnica y no técnica.
- Pensamiento crítico y analítico.
- Creatividad y resolución estructurada de problemas.
- Ética y responsabilidad en la toma de decisiones tecnológicas.

## BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

### Contenidos – Bloques Temáticos

1. Introducción a la Gestión de Producto
2. Estrategia de Producto y Desarrollo del Roadmap
3. Diseño de Experiencia de Usuario
4. Desarrollo Ágil de Productos
5. Lanzamiento y Marketing de Productos Digitales
6. Métricas y Analítica de Producto
7. Gestión de Producto en Grandes Corporaciones

## METODOLOGÍA DOCENTE

### Aspectos metodológicos generales de la asignatura

#### Aspectos metodológicos generales

La asignatura combina clases magistrales, discusión de casos, ejercicios prácticos y un proyecto aplicado en equipos.

El enfoque es eminentemente práctico: cada concepto teórico se enlaza con ejemplos reales de aplicaciones de consumo, productos SaaS e iniciativas digitales del entorno industrial.

#### Uso de herramientas de IA en el aprendizaje

A lo largo del curso, los estudiantes utilizarán herramientas basadas en inteligencia artificial para apoyar la ideación, el análisis de usuarios, la generación de alternativas de diseño, la validación de supuestos y la simulación temprana de interacciones.

Estas herramientas formarán parte tanto de las actividades semanales como del proyecto final, integrándose de manera natural en el flujo de trabajo de gestión de producto.

### Metodología No presencial: Actividades

#### Proyecto

Además de las clases magistrales, los estudiantes realizarán entregas individuales para afianzar los conceptos vistos en clase.

El proyecto final, desarrollado en equipo, integrará todos los contenidos impartidos durante el curso.

El proyecto consiste en **diseñar, lanzar y probar un producto digital dentro del ecosistema ICAI**, relacionado con la vida universitaria, los servicios del campus o procesos internos.

El proyecto incorporará de forma explícita **el uso de herramientas de IA** para acelerar la fase de descubrimiento, validar supuestos, generar prototipos, explorar alternativas de diseño y simular tests de usuario tempranos.

En la presentación final, los estudiantes deberán evidenciar cómo la IA ha mejorado la velocidad, calidad y rigor del proceso de desarrollo.



## EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

### Calificaciones

#### 60% – Proyecto en grupo

Incluye: estrategia, entregables de diseño, prototipo, plan de lanzamiento, modelo de métricas y defensa oral.

#### 40% – Examen final

Evalúa los conceptos teóricos y la aplicación práctica de los marcos aprendidos.

La asistencia es obligatoria conforme al Art. 93 del Reglamento General de la Universidad Pontificia Comillas.

La falta de asistencia superior al 15% puede limitar el acceso a la evaluación ordinaria.

Cualquier irregularidad en una actividad evaluable supondrá la calificación de cero y podrá derivar en un procedimiento disciplinario.

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

### Bibliografía Básica

- Marty Cagan – *Inspired: How to Create Tech Products Customers Love*.
- Melissa Perri – *Escaping the Build Trap*.
- Jake Knapp – *Sprint*.
- Eric Ries – *The Lean Startup*.
- Nir Eyal – *Hooked*.

### Bibliografía Complementaria

- Guías de Product School y Reforge.
- Documentación de herramientas: Notion, Figma, herramientas de IA (ChatGPT, Claude, Gemini).
- Casos de estudio de empresas digitales y tecnológicas.