



Project Academy

Digital Product
Developer

Construye un producto digital aplicando estándares de la industria tech



Vive el producto: desarrolla un producto de software en 12 semanas

Project Academy es un programa intensivo estructurado en workshops prácticos. A lo largo de 12 semanas, te unirás a un equipo multidisciplinario para diseñar y construir un producto de software desde cero. En nuestras sesiones, aprenderás a resolver desafíos de negocio complejos, tomar decisiones estratégicas y coordinar entre roles aplicando los más altos estándares de la industria tech.

¿Por qué este programa potencia tu perfil?

- **Aprendizaje interdisciplinario:** Aprende cómo se conectan negocio, experiencia, tecnología y calidad en un solo equipo.
- **Producto de software:** Colabora en un proyecto robusto que evoluciona cada semana, superando la teoría tradicional mediante la aplicación directa en nuestros workshops.
- **Evidencia profesional:** Construye un portafolio sólido y desarrolla un criterio técnico que te permitirá destacar con éxito en cualquier proceso de selección.
- **Preparación para el mercado:** Accede a una línea de Career Development para traducir tu experiencia técnica al mundo laboral.

Tu camino: de la idea al lanzamiento

Hemos diseñado un proceso secuencial para que vivas el ciclo completo de producto

- 01 **Descubre y define (Semanas 1-2):** Realiza el Discovery de negocio, identifica a los stakeholders y define tu MVP.
- 02 **Entiende y prepara (Semanas 3-4):** Valida con usuarios reales, define la arquitectura de información y crea prototipos navegables.
- 03 **Diseña y transforma (Semanas 5-6):** Construye funcionalidades con seguridad real (JWT), gestiona bases de datos y aplica sistemas de diseño (Atomic Design).
- 04 **Construye y valida (Semanas 7-9):** Construye componentes reutilizables y aprende a manejar errores. Aprende buenas prácticas para mantener la escalabilidad.
- 05 **Afina detalles y finaliza (Semanas 10-11):** Pule todos los detalles con tu equipo de trabajo y finalmente lanza tu proyecto.
- 06 **Presenta y defiende (Semana 12):** Convierte todo el trabajo en una narrativa profesional. Realiza la defensa técnica y de producto frente a un jurado de profesionales en IT.



Un programa para quienes crean sus propias oportunidades

Buscamos perfiles que quieran fortalecer su carrera desde la práctica

- ***Product Manager/ Project Manager***
- ***Analista Funcional/ Analista de negocio***
- ***UX/UI Designer / Product Designer***
- ***Full Stack Developer***
- ***QA / Testing***
- ***Perfiles que quieran aprender a trabajar en equipos reales de producto***

Project Academy – Malla Temática

12 semanas

Proyecto real desde discovery hasta deploy



UNIDAD 1

*Discovery de
Negocio &
Definición Inicial*

Semana 1 y 2

UNIDAD 1

DISCOVERY DE NEGOCIO & DEFINICIÓN INICIAL

WORKSHOPS DE PRODUCT MANAGER



WorkShop 1

“Mindset de Producto & El Arte del Discovery”

- Introducción a Ingeniería de Producto
- Problema vs solución / Usuario vs cliente
- Hipótesis de producto
- Ecosistema y roles (UX, Business, Tech)
- Contexto de negocio y oportunidad
- Introducción al Discovery de negocio
- Qué buscamos validar antes de construir
- Técnicas de investigación previa (OSINT básico)



WorkShop 2

“Stakeholders & Preparación de Entrevistas”

- Identificación de stakeholders clave
- Diferencia entre stakeholder, usuario, cliente y sponsor
- Errores comunes en conversaciones de discovery
- Cómo estructurar una buena sesión de levantamiento
- Construcción de guía de levantamiento
- Actividad central: Simulación “Fishbowl” – Stakeholder Difícil



WorkShop 3

“De Hallazgos a Definición de Producto”

- Cómo transformar hallazgos de discovery en decisiones de producto
- Identificación de patrones en conversaciones y levantamiento
- Jobs To Be Done (JTBD) nivel básico: el trabajo real que el usuario quiere hacer
- Construcción de Problem Statement claro y enfocado
- Introducción a benchmarking: qué mirar y qué no copiar de la competencia
- Actividad práctica: “The Translator” – hallazgo → insight → decisión



WorkShop 4

“Scope, MVP & Backlog Inicial”

- Qué es scope y por qué siempre se rompe
- Definición de MVP
- Técnicas de priorización: MoSCoW, Impacto vs Esfuerzo
- Introducción a User Stories
- Estructura básica de historias
- Concepto de Definition of Ready (DoR)
- Introducción a estructura del PRD
- Handover a UX: qué necesita diseño para comenzar



Career 1

“Career Vision: Hackeando el Síndrome del Impostor”

- Mindset: Employability First
- Assessment de Habilidades Transferibles
- Estrategia de Visibilidad: LinkedIn & CV
- LinkedIn Makeover (Taller Práctico)
- CV Strategy



Career 2

“Networking & El Mercado Oculto”

- Por qué el 80% de las oportunidades de empleo no se publican
- Estrategias de conexión activa
- Descifrando el algoritmo de LinkedIn
- Errores más comunes en mensajes de networking

WORKSHOPS DE OTROS ROLES

- **Product Designer:** Acompañar discovery con mirada UX, detectar fricciones sin diseñar.
- **Software developer:** Evaluar viabilidad técnica temprana, riesgos ocultos.
- **QA Engineer:** Detectar ambigüedades en requerimientos, pensar en fallo desde el inicio.

UNIDAD 2

UX RESEARCH & COMPRENSIÓN DEL USUARIO

Semana 3 y 4

UNIDAD 2

UX RESEARCH & COMPRENSIÓN DEL USUARIO

WORKSHOPS DE PRODUCT DESIGNER



WorkShop 1

“UX Research Foundations & Plan de Investigación”

- Por qué el research UX no es lo mismo que el discovery de negocio
- Diferencia entre supuestos de negocio y evidencia de usuario
- Definición de objetivos de investigación UX
- Tipos de investigación cualitativa: cuándo usar cada una
- Construcción de Research Plan simple y accionable
- Cómo definir qué preguntas UX sí aportan valor al MVP



WorkShop 2

“Entrevistas, Observación & Síntesis Inicial”

- Cómo preparar una guía de entrevista a usuarios
- Diferencia entre entrevista exploratoria y entrevista de validación
- Cómo detectar necesidades, motivaciones y frustraciones reales
- Sesgos comunes en research: confirmation bias, leading questions
- Técnicas de repregunta para ir más a fondo
- Introducción a síntesis de hallazgos y preparación para affinity mapping



WorkShop 3

“Síntesis de Hallazgos & Patrones de Comportamiento”

- Affinity Mapping: cómo organizar hallazgos caóticos en patrones
- Identificación de pain points reales vs percepciones superficiales
- Cómo diferenciar insight real de observación superficial
- Detección de motivaciones, fricciones y contexto de uso
- Construcción de conclusiones accionables para diseño
- Priorización de hallazgos según impacto en la experiencia



WorkShop 4

“Personas, Journey Map & Necesidades UX”

- Construcción de User Persona basada en evidencia (no en supuestos)
- Jobs / Goals / Pains / Behaviors: los cuatro ángulos del usuario
- User Journey Map: cómo mapear la experiencia real paso a paso
- Momentos críticos de fricción: dónde se rompe la experiencia
- Oportunidades UX: dónde el producto puede generar valor real
- Traducción de hallazgos en necesidades de diseño accionables



Career 3

“Storytelling & El Elevator Pitch”

- Narrativa personal: cómo responder "Cuéntame de ti" sin recitar tu CV
- La fórmula del pitch: Pasado + Presente + Futuro
- Diferenciación: identificar tu "Superpoder" como profesional
- Adaptación del pitch para cada rol (PM, PD, Dev, QA)



Career 4

“El CV a Prueba de Robots (ATS)”

- Cómo funciona un ATS y por qué rechaza CVs sin que los lea nadie
- Formatos limpios, palabras clave y legibilidad para sistemas ATS
- Traducción del proyecto real a experiencia en el CV
- Traducción del proyecto real a experiencia en el CV

WORKSHOPS DE OTROS ROLES

- **Product Manager:** Alinear preguntas de negocio con research, priorizar backlog con insights.
- **Software developer:** Detectar necesidades técnicas implícitas en el comportamiento del usuario.
- **QA Engineer:** Identificar edge cases y riesgos de uso desde el journey map.

UNIDAD 3

***DISEÑO DE
SOLUCIÓN &
PREPARACIÓN
TÉCNICA***

Semana 5 y 6

UNIDAD 3

DISEÑO DE SOLUCIÓN & PREPARACIÓN TÉCNICA

WORKSHOPS DE PRODUCT DESIGNER



WorkShop 1

“De Research a Solución UX ”

- Cómo traducir hallazgos de research en decisiones de diseño concretas
- Definición de arquitectura de información inicial del producto
- Construcción de user flows principales: los caminos críticos del MVP
- Wireframes Low-Fi: estructura antes que visual, flujo antes que pantallas
- Alineación entre necesidad de usuario y flujo propuesto



WorkShop 2

“Prototipo Base & Validación Temprana”

- Construcción de prototipo navegable inicial (Mid-Fi en Figma)
- Cómo validar tareas principales antes de que exista código
- Cómo detectar fricción en el prototipo antes que llegue a desarrollo
- Recolección de feedback útil y accionable sobre el prototipo
- Iteración inicial basada en feedback: qué cambia y qué no
- Preparación de handoff inicial para desarrollo



WorkShop 3

“Sistema Visual & Consistencia de Producto”

- Principios de consistencia visual en productos de software
- Introducción a sistemas de diseño: visión práctica para el MVP
- Atomic Design aplicado: átomos, moléculas y organismos del producto
- Design Tokens: color, tipografía, espaciado y sus reglas de uso
- Jerarquía visual y patrones reutilizables entre pantallas
- Cómo diseñar para escalar sin complicar de más en esta etapa

WORKSHOPS DE SOFTWARE DEVELOPER



WorkShop 1

“Base Técnica del Producto”

- Criterios para elegir el stack tecnológico según el MVP real
- Configuración inicial del entorno de desarrollo
- Estructura base del proyecto: frontend, backend, base de datos
- Primeras decisiones técnicas sin sobre-diseñar para un MVP
- Organización del repositorio y convenciones del equipo



WorkShop 2

“Arquitectura Inicial & Prueba de Concepto”

- Arquitectura inicial del producto: visión práctica para el MVP
- Git Flow: ramas, PRs, normas de trabajo en equipo
- Identificación de riesgos técnicos críticos antes de construir
- Pruebas de concepto (PoC) para validar decisiones de arquitectura
- Conexión inicial con base de datos y servicios externos

UNIDAD 3

DISEÑO DE SOLUCIÓN & PREPARACIÓN TÉCNICA



WorkShop 3

“Arquitectura & Organización Escalable”

- Patrones de arquitectura: visión práctica aplicada al proyecto
- Estructura de carpetas: feature-based vs modular, cuándo usar cada una
- Separación de responsabilidades: UI, lógica y datos
- Componentización inicial del producto
- Buenas prácticas para mantener legibilidad a medida que crece el código



WorkShop 4

“Estado, Seguridad Base & API Testing”

- Manejo de estado: cuándo usar estado local vs estado global
- Seguridad básica en backend: inputs, headers y configuración mínima
- Autenticación y manejo inicial de sesiones / tokens (JWT básico)
- Introducción a API Testing con Postman o Insomnia
- Validación técnica de endpoints críticos del MVP

WORKSHOPS DE QA ENGINEER



WorkShop 1

“Estrategia de Calidad & Validación Temprana”

- Cómo leer el PRD, los flows y el prototipo desde la perspectiva de testing
- Análisis estático de requerimientos y diseño antes de construir
- Identificación de riesgos de calidad antes de que exista código
- Estrategia QA inicial: alcance, foco y prioridades del MVP
- Validación temprana de las pruebas de concepto (PoCs)
- Introducción al plan de pruebas maestro del proyecto



WorkShop 2

“Diseño de Casos de Prueba & Cobertura Inicial”

- Cómo traducir requerimientos y flujos en casos de prueba reales
- Técnicas de diseño de casos de prueba para software
- Partición de equivalencia: qué grupos de entrada cubrir
- Análisis de valores límite (Boundary Value Analysis)
- Escenarios positivos y negativos en el contexto del MVP real
- Construcción de la base de casos para ejecución futura

WORKSHOPS DE PRODUCT MANAGER



WorkShop 1

“Gestión de Ejecución & Alineación de Producto”

- Priorización real del backlog para el sprint de desarrollo
- Traducción del diseño a entregables construibles y estimables
- Preparación del Sprint Planning: qué entra y qué no en esta iteración
- Gestión de dependencias entre UX, Dev y QA
- Cómo proteger el foco del equipo sin romper el valor del producto



WorkShop 2

“Gestión de Desarrollo & Control de Ejecución”

- Seguimiento del sprint en curso: qué preguntar y qué no microgestionar
- Validación de avance real contra el backlog definido
- Ajustes de scope en tiempo real sin romper el sprint
- Priorización continua y gestión de trade-offs del MVP
- Cómo identificar bloqueos y dependencias entre roles
- Cómo tomar decisiones sin frenar al equipo de desarrollo



Career 5

“Building in Public & Marca Personal”

- Content Strategy: cómo postear sobre el proyecto sin esperar que esté terminado
- Tipos de post por rol: PM habla de decisiones, Dev de código, PD de diseño, QA de calidad
- Cómo mostrar aprendizaje público sin que parezca autopromoción
- Cómo usar el proyecto como caso de estudio vivo en redes



Career 6

“Portafolio & Documentación Profesional por Rol”

- Estructura del Case Study UX: problema, proceso, decisiones, resultado
- GitHub profesional para Devs: README, contribuciones y repositorio público
- Cómo mostrar un Plan de Pruebas en el portafolio (QA)
- Portafolio sin ser Dev, UX o QA: cómo presentar el trabajo de PM

UNIDAD 4

CONSTRUCCIÓN & VALIDACIÓN

Semana 7,8 y 9

UNIDAD 4

CONSTRUCCIÓN & VALIDACIÓN

Sigues teniendo workshops especializados en cada área.

Aprenderás a:

- **Software Developer:** Componentes reutilizables, manejo de estado, formularios, lógica backend, entidades y relaciones, APIs externas, code review, conventional commits, deploy.
- **QA Engineer:** Testing funcional, gestión de bugs (ciclo de vida, reportes), testing exploratorio, matriz de trazabilidad, pruebas de integración, regresión, smoke testing, UAT.
- **Product Manager:** Gestión de trade-offs, priorización en ejecución, seguimiento de bugs con impacto usuario.
- **Product Designer:** Estados de interfaz (carga, error, vacío), microinteracciones, diseño responsive, accesibilidad básica.
- **Career Services:** Entrevistas conductuales (método STAR), entrevista técnica por rol (live coding, take-home, whiteboard).



UNIDAD 5

Estabilización, Release & Cierre

Semana 10, 11

UNIDAD 5

Estabilización, Release & Cierre

Sigues teniendo workshops especializados en cada área.

Aprenderás a:

- **Software Developer:** Performance (Lighthouse, Core Web Vitals), seguridad base (CORS, JWT), hardening, deploy real, documentación técnica (README).
- **QA Engineer:** Defect triage (severidad vs prioridad), criterios de salida, sign-off report, validación post-deploy.
- **Product Manager:** Release criteria, go/no-go, narrativa final de producto.
- **Product Designer:** Auditoría UX, UX writing, consistencia visual, polish final.
- **Career Services:** Mock interviews, negociación de ofertas, setup profesional.



UNIDAD 6

Presentación Final & Defensa

Semana 12

UNIDAD 6

Presentación Final & Defensa

Preparandose para la defensa del proyecto.

Aprenderás a:

- **Software Developer:** Explicar arquitectura de forma simple, demo técnica mixta.
- **QA Engineer:** Narrativa de calidad, cobertura, riesgos y confiabilidad del MVP.
- **Product Manager:** Contar la historia completa del producto (problema → solución), defender trade-offs ante jurado.
- **Product Designer:** Presentar case study de UX (journey, flows, decisiones visuales).
- **Career Services:** Semana libre para ensayo y cierre.

