



ESCUELA DE INVIERNO 2025

1- Nombre del curso:

Del problema a la solución digital: herramientas para la innovación.

Facultad de Ciencias Económicas UNLP

2- Destinatarios:

Los/as destinatarios de esta propuesta son docentes, investigadores/as, estudiantes de posgrado y profesionales que busquen fortalecer su formación académica y práctica en contextos de innovación y transformación digital, independientemente de su disciplina de base.

El curso está especialmente dirigido a quienes integran proyectos en organizaciones públicas, privadas, del tercer sector o del ámbito emprendedor, y que estén interesados/as en diseñar, repensar o mejorar procesos, servicios y productos con apoyo de tecnología.

Se trata de una propuesta transversal, pensada para personas con perfiles diversos que deseen adquirir herramientas para entender cómo se piensan, desarrollan y validan soluciones digitales, desde una perspectiva práctica, centrada en el usuario y sensible al contexto.

El curso se estructura en respuesta a la creciente necesidad de incorporar competencias digitales para resolver problemas reales con un enfoque innovador. En un escenario donde la tecnología permea todas las áreas de la vida profesional, esta propuesta apunta a democratizar el acceso a metodologías, herramientas y enfoques del mundo digital.

No se requieren conocimientos técnicos ni experiencia en gestión de productos o emprendimientos para participar del curso. Los conceptos fundamentales se abordan de forma gradual y aplicada, a lo largo de los encuentros.

3- Duración:

La presente propuesta se desarrollará entre el 25 de agosto y el 5 de septiembre de 2025, con una duración de 30 horas. Se planean 6 encuentros sincrónicos a través de la plataforma Zoom y actividades asincrónicas (videos, textos, prácticas y cuestionarios).



4- Planificación de la propuesta:

a) Presentación docente

Docente Coordinador por la UNLP:

Mg. Emilio Zaidman. Lic. en Administración (UNLP, 2002) y MS in Information Systems Technology Management (The George Washington University, 2017). Profesor Titular de la cátedra “Tecnología Informática y Sistemas de Información” (FCE, UNLP). Profesor de Posgrado en Big Data, análisis de datos, Proyectos con IT y metodologías ágiles.

Docente invitado del exterior:

Mg. Sebastián Auyanet Torres. Lic. en Comunicación (Universidad de Montevideo, 2005) y MA in Engagement Journalism (Craig Newmark Graduate School of Journalism, New York, 2017). Profesor Universitario en Emprendimientos en Industrias Creativas (ORT), Nuevas Dinámicas de los Medios de Comunicación (FLACSO), Desarrollo de Contenidos para Organizaciones Sociales (FLACSO), Métricas para el desarrollo de audiencias (Sembramedia) y Desarrollo de Proyectos Digitales (Universidad de las Américas, Ecuador), entre otros.

Docentes por la UNLP:

Mg. Ezequiel Saravia. Lic. en Administración (UNLP), MBA (UNLP), Profesor en grado y posgrado.

Lic. María de los Ángeles Caccianini. Lic. en Administración (UNLP), Profesora en grado y posgrado.

b) Presentación de índice de temas/contenidos

1) Programa de contenidos en Módulos/Unidades/Bloques temáticos

1. Transformación digital: qué es (y qué no es).
2. Qué es un producto digital y cómo funciona.
3. Diseño centrado en el usuario y experiencia digital.
4. Metodologías ágiles y desarrollo de productos mínimos viables (MVP).
5. Hipótesis, validación y aprendizaje.



6. Métricas, iteración y uso consciente de la tecnología.

2) Recursos y materiales:

I. Recursos de lectura: Cada clase sincrónica se acompañará de un archivo que se utilizará para las presentaciones orales, incluyendo la bibliografía específica de cada encuentro y un resumen de los principales conceptos abordados. Adicionalmente, se incluirá bibliografía optativa para que los/as estudiantes puedan profundizar en los conceptos desarrollados.

II. Recursos audiovisuales: Los contenidos asincrónicos se desarrollarán a través de contenido audiovisual, tutoriales y guías prácticas.

III. Bibliografía:

Cagan, Marty. (2018). *Inspired: How to create tech products customers love* (2da. Ed). Wiley.

Cagan, Marty. (2025). *Transformado: Hacia un modelo operativo de producto*. Anaya.

Palacio, Juan. (2007). *Flexibilidad con Scrum: Principios de diseño e implantación de campos de Scrum* (1era. ed). SafeCreative.

Ries, Eric. (2011). *The Lean Startup: cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua* (1era. Ed). Deusto.

Rogers, David (2016). *The Digital Transformation Playbook. Rethink your business for the digital age*. (1era. Ed.). Columbia Business School.

c) Cronograma

Fecha de los encuentros sincrónicos	Responsable	Unidad temática	Detalle
25/08 17-20hs	EZ / SA	I. ¿Qué es la transformación digital? Casos y oportunidades.	El impacto de la TI en los negocios. Mitos comunes, cambios culturales, ejemplos reales. Tecnología como medio, no como fin.
27/08 17-20hs	MAC	II. ¿Qué es un producto digital? Cómo funciona, qué lo hace exitoso.	Tipos de productos digitales, ciclo de vida, componentes básicos, casos exitosos. Hacia un modelo operativo de producto.



28/08 17-20hs	MAC	III. Pensar desde el usuario: diseño centrado en personas y experiencias.	Técnicas de user research, mapas de experiencia, casos y prácticas participativas.
01/09 17-20hs	ES	IV. Metodologías ágiles y desarrollo iterativo.	Scrum, MVP, desarrollo incremental. Proceso de ideación ágil.
03/09 17-20hs	ES	V. Validar antes de construir: hipótesis, experimentos y MVP.	Lean Startup, tipos de hipótesis, cómo testear ideas, ejemplos de validación simple, errores comunes.
05/09 17-20hs	EZ / SA	VI. Medir, iterar y mejorar. La tecnología como herramienta.	Métricas de uso, engagement, feedback. Cómo seguir mejorando sin sobre construir. Escalabilidad vs. Sostenibilidad. Cierre.

d) Actividades

1) Actividades participativas en grupos (salas de Zoom):

- Identificación de problemas
- Propuesta de soluciones
- Diseño rápido de una funcionalidad

2) Análisis de casos reales (con discusión guiada).

3) Ejercicios en vivo: encuestas, mapas rápidos, lluvias de ideas.

4) Actividades asincrónicas: breve lectura por clase, entregas semanales (2 en total).

e) Interacción entre los actores

Se dispondrán diversos espacios de interacción entre los/as estudiantes, y los docentes del curso.

1) Un FORO DE NOVEDADES en donde se concentran las noticias y consultas referidas a información importante del curso. El mismo se utilizará para canalizar la información operativa sobre la marcha del curso, recordatorios, etc.

2) Un FORO DE ENCUENTRO, destinado al intercambio informal abierto permanentemente a lo largo del curso. Es un espacio que puede utilizarse para que los actores puedan compartir inquietudes, experiencias, y otras cuestiones no académicas.



3) Espacio de INTERACCIÓN SINCRÓNICA, a través de la funcionalidad de grupos de Zoom, para el desarrollo de prácticas durante los encuentros.