

Metodologías y gestión de proyectos	Programa, título	Contenido	Duración	Máximo de personas en el curso	Mínimo de personas en el curso	Objetivo del curso	Público objetivo	Modalidad
CURSO 1	Modelos de Gobierno PMO	<p>La formación le permitirá:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer el rol del a PMO: sus responsabilidades y funciones - Identificar las fases de definición y despliegue de la PMO: ciclo de vida de la PMO - Integrar la PMO dentro de la Organización - Implantar el Plan de gestión para evitar / disminuir la resistencia al cambio - Aprender a interactuar con la Organización (órganos de gobierno) - Realizar una correcta gestión de los Riesgos: Plan de Contingencia / Plan de Mitigación - Gestionar de forma eficiente los cambios dentro del Proyecto 	2 jornadas (12 horas)	15 personas	5 personas	Asegurar la adecuada gestión para que los proyectos se entreguen en los plazos establecidos, con las calidades acordadas y dentro de los presupuestos estimados, así como asegurar el alineamiento de los proyectos con la estrategia de la empresa.	Profesionales con necesidad de implantar una PMO en su Organización PMOs Director de Proyecto / Responsable de Proyecto / Jefes de proyecto	Presencial o remoto
CURSO 2	Estrategia	<p>La formación le permitirá:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer la importancia de la estrategia en la definición de la transformación digital - Desarrollar modelos estratégicos - Aprender a desarrollar oficinas de gestión de iniciativas de negocio: PMO - BSC: de la estrategia, a la ejecución y a la mejora continua 	2 jornadas (12 horas)	15 personas	5 personas	Invitar a las compañías a reflexionar sobre cómo deben evolucionar para seguir siendo competitivas en un hiper mundo que cambia de manera exponencial, en el que las reglas del juego ya no son las de ayer	Directores de Estrategia Responsables de Área Responsables de la transformación digital	Presencial o remoto
CURSO 3	Digital Marketing + Customer Experience	<p>La formación le permitirá:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción al marketing digital y al e-commerce - Conocer el despliegue y optimización de propiedades digitales: Web, plataforma de e-commerce y redes sociales. UX/UI y SEO - Aprender a desarrollar, analizar y mejorar el customer journey de una empresa - Desarrollar la mejora digital de la marca de una organización en el ámbito digital 	2 jornadas (12 horas)	15 personas	5 personas	<p>Crear experiencias digitales únicas: "Los clientes se informan, interactúan y compran de manera diferente".</p> <p>Tienes que entender lo que les emociona para poder ofrecerles experiencias memorables"</p>	Responsables de Marketing Responsables de Gestión del Cambio Responsables del Talento	Presencial o remoto
CURSO 4	Personas	<p>La formación le permitirá:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entender el liderazgo como eje de despliegue de procesos de transformación - Desarrollar competencias y habilidades digitales - Conocer Next leaders: las diez claves del líder del futuro - Aprender a desplegar la gestión del cambio: cómo desarrollar proyectos de cambio en las organizaciones. 	2 jornadas (12 horas)	15 personas	5 personas	Acompañar en la necesidad que tienen las compañías de empoderar a sus colaboradores mediante el desarrollo de nuevas competencias, el despliegue de nuevas herramientas y de modelos organizativos más ágiles y abiertos que faciliten que el talento se exprese.	Responsables de Personas Responsables de Gestión del Cambio Responsables del Talento	Presencial o remoto

Metodologías y gestión de proyectos	Programa, título	Contenido	Duración	Máximo de personas en el curso	Mínimo de personas en el curso	Objetivo del curso	Público objetivo	Modalidad
CURSO 5	Tecnología	<p>La formación le permitirá:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer el papel de la tecnología en la innovación en las organizaciones. Tecnologías disruptivas y su aplicación - Conocer el papel y organización de los departamentos de tecnologías en las empresas líderes - Tener conocimientos de: Analítica avanzada y BigData, Inteligencia artificial, Blockchain, Cloud - Ciberseguridad, IoT e Industria 4.0, Computación cuántica 	2 jornadas (12 horas)	15 personas	5 personas	Dado que la tecnología es la principal fuente de disrupción, es necesario identificar y desplegar ágilmente nuevas tecnologías que te permitan competir, incorporando la tecnología como un elemento nuclear de la evolución de tu negocio.	Responsables y miembros del dpto. de IT	Presencial o remoto
CURSO 6	Procesos	<p>La formación le permitirá:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer la importancia de los procesos en la mejora en la gestión de las organizaciones - Tener conocimiento de la mejora continua. Introducción a modelos de gestión: EFQM - Tener conocimientos Modelo Lean - Tener conocimientos sobre la Integración procesos BPA con modelos de ejecución BPM. Introducción a herramientas BPM 	2 jornadas (12 horas)	15 personas	5 personas	Conocer la importancia que tienen los procesos dentro de su Organización como herramienta de mejora e incremento de la efectividad en la forma de hacer las cosas impactando en tecnología y recursos	Responsables de Área Responsables de Procesos Responsables de Mejora Continua	Presencial o remoto
CURSO 7	UX Experience	<p>La formación le permitirá:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar una investigación de comportamiento de usuario. - Organizar y estructurar el funcionamiento esquemático de la experiencia. - Diseñar y presentar bocetos a alto nivel y prototipos. - Realización de pruebas y ensayos para mejorar o avanzar. - Comprobar la aplicación del diseño en un entorno real. - Entender la importancia del diseño y de UI 	2 jornadas (12 horas)	15 personas	5 personas	Asegurar las habilidades para comprender los diseños de interfaz de usuario y la experiencia de los clientes con cualquier producto o servicio, así como entender el impacto económico que puede generar para una marca o negocio.	Responsables de Diseño Responsables de Comunicación Responsables de Marketing Responsables de IT	Presencial o remoto

Metodologías y gestión de proyectos	Programa, título	Contenido	Duración	Máximo de personas en el curso	Mínimo de personas en el curso	Objetivo del curso	Público objetivo	Modalidad
CURSO 8	eCommerce	<p>La formación le permitirá:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Implementar acciones digitales en ecommerce: carrito de compra, USP Bar, etc. - Entender la importancia de la página de producto - Optimizar el proceso de check out. - Entender la logística inversa y el trackeo de pedidos. - Gestionar un catálogo de manera digital. - Decidir entre vender en ecommerce o en marketplace. - Distinguir entre tipos de marketplaces. - Gestionar las características más importantes para vender en Amazon. - Usar acciones de marketing digital. 	2 jornadas (12 horas)	15 personas	5 personas	Asegurar los conocimientos para desarrollar oportunidades de venta y de negocio a través de internet ofreciendo o vendiendo productos o servicios, así como tomar decisiones a nivel de estrategia digital comercial.	CEO Responsables de Venta Responsables de Marketing Responsables de IT	Presencial o remoto
CURSO 9	Gestión de la Innovación	<p>La formación le permitirá:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar una actitud creativa y de pensamiento lateral. - Diferenciar entre MVP, Beta y Prototipo. - Saber aplicar las herramientas para el desarrollo de innovación: customer journey, buyer persona, lean canvas, etc. - Dominar la metodología 5 why. - Dominar la metodología SCAMPER. - Dominar la metodología TRIZ. 	2 jornadas (12 horas)	15 personas	5 personas	Asegurar las capacidades para crear proyectos innovadores y disruptivos a través de metodologías colaborativas y flexibles, así como ser capaz de hacer un seguimiento de la innovación hasta su salida al mercado.	CEO Toda la organización (enfoque transversal)	Presencial o remoto
CURSO 10	Design Thinking	<p>La formación le permitirá:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprender los conceptos que impulsan el pensamiento de diseño - Presentar sus ideas de proyecto en torno a las innovaciones de los usuarios - Identificar las necesidades de los clientes y los grupos de usuarios - Traducir las necesidades en especificaciones de producto - Crear un prototipo - Construir la arquitectura del producto - Analizar los aspectos económicos de la innovación - Elegir el proceso de desarrollo adecuado - Presentar las ideas definitivas y obtener comentarios en tiempo real 	2 jornadas (12 horas)	15 personas	5 personas	Asegurar las capacidades para utilizar la metodología de Design Thinking en procesos de diseño que se centra en las necesidades de los usuarios, así como aplicarlo a la producción o mejora de productos nuevos o existentes mediante un pensamiento creativo que proporciona soluciones innovadoras a dichas necesidades.	CEO Toda la organización (enfoque transversal)	Presencial o remoto