



CURSO CTO: LIDERA EL TALENTO TÉCNICO DE TU STARTUP

Al terminar la actividad el asistente podrá (descripción de objetivos de la actividad):

Un CTO es el director tecnológico de una compañía. Es un cargo de responsabilidad orientado a la gestión y dirección de los asuntos tecnológicos de una organización, que aporta la voz técnica en la planificación estratégica. Si nos centramos en un startup, el CTO primero debe ser un ninja y, a medida que la startup crece, convertirse en un líder capaz de inspirar y motivar a su equipo.

Un CTO debe tener una base técnica que le permita entender y desarrollar las funciones sin limitaciones. Como CTO necesitas conocimientos de desarrollo, sistemas, infraestructuras, gestión económica, estrategia y negociación, aunque estas últimas es más normal adquirirlas durante tu trayectoria profesional.

Un buen CTO debe saber capitanear su equipo y está orientado a resultados. Un excelente CTO también tiene visión comercial y de negocio.

Temas a desarrollar:

DÍA 30 JUNIO. Rol del CTO

- + Qué debe hacer un CTO: delegación de tareas, no asumir el 100% del trabajo técnico sino saber supervisarlos.
- + Subcontratar o desarrollar en casa.
- + Selección de personal y dónde.
- + Criterios para elegir stack tecnológico.

Diseño de producto y MVP

- Producto adaptado a las necesidades de negocio
- + Problema – Solución
- + Conceptualización e ideación
- + Construcción de negocio – Lean Canvas
- + Aterrizaje
- Testear la idea: MVP-Landing page
- + Estrategia: mínimo y viable
- + Alcance: partiendo de las user needs
- + Estructura: diseño de la información + IxD (diseño de interacción)
- + Capa visual
- + Conclusiones: Preservar o pivotar.
- Herramientas wireframing: Balsamiq
- + Nociones básicas
- + Utilidades
- + Otras herramientas útiles

Usabilidad

- De lo crítico a lo importante
- + Nociones básicas sobre User Experience
- + Atendiendo a la usabilidad
- + Bola extra: Utilidad y Persuabilidad

DÍA 1 JULIO. Buenas prácticas en desarrollo

- + Testing, TDD
- + Arquitectura MVC
- Usar sistemas de versiones (git, subversion,...). Usar hooks para impedir commits sin que pasen guía de estilos o tests. Pull requests, importantes para controlar la calidad del código generado. Pair programming, prácticamente obligatorio cada cierto tiempo programar con otro compañero. Refactoring.
- + Seguir una guía de estilos en cuanto a programación, <https://github.com/airbnb/>
- + Testing automático con un Jenkins.

DÍA 4 JULIO. Gestión ágil de proyectos

- + Identificar y valorar prácticas ágiles propuestas en los métodos ágiles más populares; Kanban, Lean Development, Scrum y Extreme Programming.
- + Comprender los mitos y desafíos asociados a la implantación de prácticas ágiles.

DÍA 5 JULIO. Gestión de equipos

- + Herramientas de gestión: Trello, JIRA, Slack, Noysi, ...
- Saber definir casos de uso, redactar e interpretar un documento de análisis funcional, redactar un documento de captura de requisitos después de una reunión con el cliente, estimar el alcance de un proyecto y priorizar tareas / proyectos.
- Educar al cliente en cuanto a entregas se refiere, siempre adaptándonos a los sprints y priorizando tareas.
- + Gestión de egos
- + Empatía de equipos, intercambiar a personas cada cierto tiempo de un equipo a otro para que no se saturen y aprendan a trabajar con otros compañeros.

DÍA 6 JULIO. Arquitectura

- + Gestión de servidores
- + Gestionar la subida a producción: Bitbucket/GitHub
- Automatizar despliegues en entornos de test. Gestión de mirrors en producción para redirigir la carga en caso de actualizaciones críticas. Gestión de backups (amazon s3, copias locales, cron, etc).

DÍA 7 JULIO. SEO y Métricas

- + Introducción al SEO
- + Herramientas básicas
- + SEO Onpage
- + Estrategia de contenido
- + Casos de éxito: quantocuestamiapp.com | yeePLY.com

DÍA 8 JULIO. Growth Hacking

- + La secuencia correcta: Valor, Growth, Growth hacking
- + Product-Market Fit: Diseñar tu Producto para que se venda solo. UX.
- + Canales de Crecimiento: online & offline
- + Funnel: Captación, activación, retención, ingresos, referrals
- + Introducción Growth Hacking
- + Cultura de GH

Temas a desarrollar:

- + Cultura de GH
- + Diseño, análisis e iteración de experimento.
- + Técnicas Push
- + Técnicas Pull
- + Viralidad
- + Viral loops
- + Identificación de nuevos canales.
- + Herramientas básicas
- + Herramientas avanzadas
- + Principios legales del Growth hacking
- + Growth hacking strategies

Condiciones generales

La acción formativa cumple las siguientes condiciones generales: http://www.cfp.upv.es/cond_gen?4

Organizadores:

Responsable de actividad	DIRECTOR DELEGADO DE EMPRENDIMIENTO Y EMPLEO
Coordinador	DANIEL MARTINEZ ACEVES

Datos básicos:

Tipo de curso	FORMACIÓN ESPECIFICA
Estado	TERMINADO
Duración en horas	30 horas presenciales
Créditos ECTS	1,2

Dónde y Cuándo:

Dónde	VALÈNCIA
Horario	MAÑANA
Observaciones al horario	De Lunes a Viernes, de 10:00 a 14:00
Lugar de impartición	Por confirmar
Fecha Inicio	30/06/16
Fecha Fin	8/07/16

Datos de matriculación:

Matrícula desde	14/06/16
Inicio de preinscripción	26/05/16
Mínimo de alumnos	20
Máximo de alumnos	100
Precio	190,00 euros
Observaciones al precio	95,00 € - Alumno UPV 95,00 € - Alumni UPV 95,00 € - Personal UPV 190,00 € - Público en general 60,00 € - Streaming Comunidad UPV 75,00 € - Streaming Público en general

Profesorado:

BERLANA HERNÁNDEZ, JAVIER
GARCÍA-BORREGUERO, ELOY
GORRAIZ DE LA MATA, ROBERTO
HUERTA VELÁZQUEZ, ANTONIO
KUPERMAN, DIEGO
LETELIER TORRES, PATRICIO ORLANDO
MARTINEZ CALVO, PABLO
REGUERA PERELLÓ, PABLO
SÁNCHEZ ALEPUZ, SANTIAGO
TALAVERA ARMERO, FELIPE