

El ABC de Producto en medios

Una introducción a Producto

24 de marzo

Escrito por Mary Tyler March

Glosario de términos de Producto comúnmente utilizados por organizaciones de noticias.

Este glosario de términos de Producto para personas que trabajan en medios fue presentado primero por Mary Tyler March y Jessica Morrison en la cumbre News Product Alliance Summit en marzo de 2021. En la mayoría de los casos, las definiciones tienen el tono informal que usaríamos al hablar con un colega. Este glosario se actualiza con frecuencia y con asesoramiento de la comunidad News Product Alliance. Para pedir una adición o actualización, [contacta a Mary Tyler March](#).

Ágil: un estilo de desarrollo de producto con lanzamientos frecuentes e iterativos.

Alcance: los parámetros de un proyecto definidos en los requerimientos.

Asana, Trello, Jira, Aha, Monday, etc.: Todas estas son herramientas de gestión de productos y proyectos. Todos tienen su favorita, pero al final, la que mejor funcione para tu equipo será la mejor.

Backlog: una lista de tareas, correcciones de errores, funciones nuevas, cambios a funciones actuales, cambios de infraestructura u otras actividades de desarrollo que un equipo tiene pendiente. Suelen ser priorizadas internamente en base a las necesidades o recursos.

Bloqueador: un evento que detiene o ralentiza el desarrollo de un producto.

Caso de uso: una descripción de cómo se espera que los usuarios interactúen con un producto o función.

Ciclo de vida de producto: etapas en el desarrollo de un producto, como la ideación, descubrimiento, desarrollo (pre y post lanzamiento), crecimiento, mantenimiento y retiro.

Corrupción del alcance: un cambio en los requerimientos, a menudo a pedido de una parte interesada, que puede resultar en necesitar tiempo o recursos adicionales para completar el proyecto.

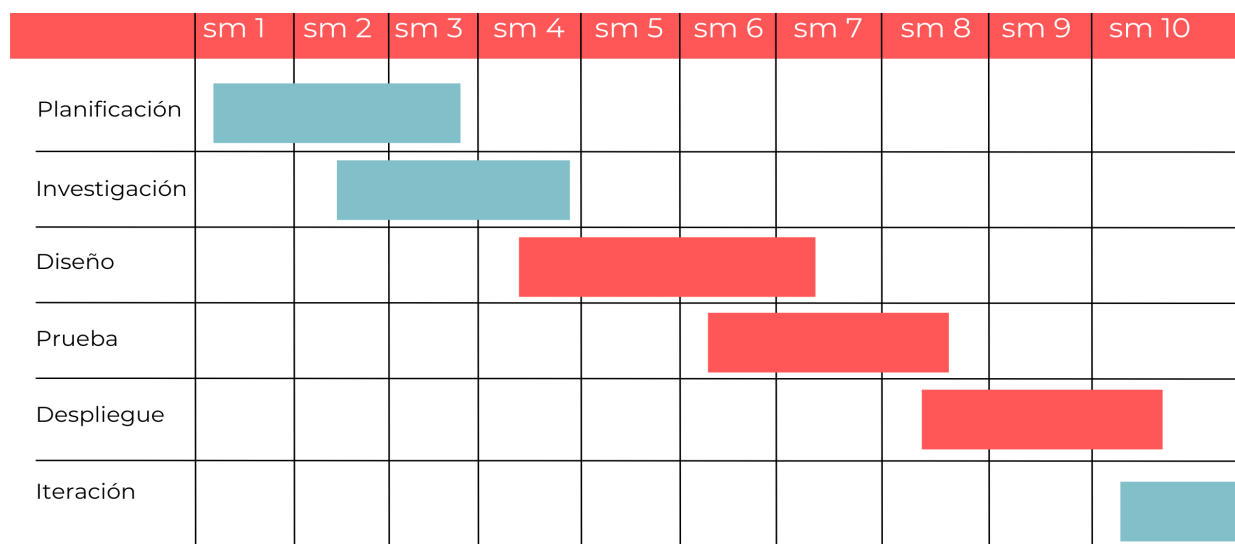
DACI: un marco de toma de decisiones que incluye un impulsor o líder de producto (Driver, en inglés), un aprobador (Approver, la persona que toma la decisión), contribuidores (Contributors, personas cuya experiencia puede ser consultada en el desarrollo del producto) y destinatarios de la información (Informed, partes interesadas que no están directamente conectadas con el producto, pero cuyo trabajo pueda verse impactado por las decisiones).

Demostración de concepto: una instancia inicial de un producto que puede ser utilizado para determinar su viabilidad o si el producto o función puede desarrollarse.

Dependencia: una conexión entre dos tareas que requiere que una se complete antes que la otra.

Deployment o despliegue: el proceso de habilitar código que lance un producto o una función.

Diagrama de Gantt: una guía de tiempo con barras horizontales que muestra cuánto trabajo se completó o completará en un periodo de tiempo; puede ayudarte a encontrar dependencias.



Ejemplo de un gráfico Grantt. (Fuente: Product Alliance)

Diseño empático: un enfoque del diseño de producto centrado en las personas que se guía por cómo los usuarios interactúan con el producto y se centra en sus necesidades a través del desarrollo.

Documentación: un registro de políticas, procedimientos, flujos de trabajo y decisiones de negocios o cualquier otra información que incluya instrucciones o referencias. La documentación suele ser escrita, pero también podría estar presentada como un video con instrucciones u otro formato grabado.

Dueño o gerente de producto: la persona responsable de la visión y estrategia de un producto. El dueño de producto se asegura de que el trabajo realizado esté alineado con las necesidades de la audiencia *target* y puede trabajar con un jefe de Producto para priorizar y ordenar elementos del *backlog*.

Equipo interfuncional: un grupo de personas de distintas áreas con diferente experiencia funcional que colaboran desde el principio del ciclo de vida de un producto para alcanzar un objetivo en común. Los equipos interfuncionales rompen con los silos tradicionales y aumentan la posibilidad de éxito al combinar varias perspectivas de expertos desde el comienzo.

Experiencia de usuario, o UX (por sus siglas en inglés): el proceso de una persona de interactuar con un producto o función en base a su diseño, función y uso.

Función o *feature*: una unidad de diseño que añade funcionalidad y valor a la experiencia del usuario.

Gestión de las partes interesadas: el proceso de identificar las necesidades de las partes interesadas y alinear prioridades –a veces– contrapuestas.

Historias de usuario: una descripción corta y escrita desde la perspectiva de un usuario sobre los objetivos de una función o producto.

Hoja de ruta: una lista de futuras prioridades de negocio o producto que es compartida con los equipos, la empresa o el público. Las iniciativas o tareas de una hoja de ruta se pueden agrupar por tiempo o función.

Ideación inclusiva: el proceso de generar ideas y soluciones que incluye una diversidad de perspectivas para ayudar a eliminar preferencias y respaldar la innovación.

Indicador clave de rendimiento, o KPI (por sus siglas en inglés): un medidor cuantitativo de desempeño que te ayuda a entender si tu producto alcanzó un objetivo establecido con anterioridad, como el porcentaje de público convertido a membresía sustentable o usuarios participativos como porcentaje de lectores de un boletín de noticias.

Ingreso promedio por usuario, ARPU (por sus siglas en inglés): los ingresos totales divididos por la cantidad de suscriptores durante un periodo de tiempo determinado, como de mes a mes o por trimestre.

Investigación de experiencia de usuario, o investigación UX: una disciplina centrada en comprender las necesidades, comportamientos y objetivos de un público a través de observaciones y comentarios.

Jefe de Producto: la persona responsable de coordinar el desarrollo de Producto e integrar los aportes de partes interesadas externas e internas. Un jefe de Producto trabaja con otros actores (redacción, marketing, negocios, liderazgo, tecnología, etc.) para definir y progresar hacia los objetivos estratégicos de un producto.

Jefe de proyecto: la persona que lidera la planeación, ejecución y supervisión del proyecto, desde el desarrollo hasta el lanzamiento y cierre. Esta persona suele coordinar varios equipos y crea objetivos claros y realizables en el tiempo requerido.

Kanban: un estilo de gestión de flujo de trabajo que prioriza la eficacia y entrega continua sobre los lanzamientos fijos de un producto. Para mostrar el trabajo en proceso, las tareas se dividen en columnas como No comenzada, En investigación, En diseño, En desarrollo, En revisión o Completada.

Lanzamiento: el acto de lanzar algo que construiste al mundo. Es como publicar una historia o una actualización.

Lanzamiento de producto: el esfuerzo planeado y coordinado que lanza tu producto al mundo. Los lanzamientos de producto suelen involucrar investigaciones y análisis previos, mensajes con el público destinatario (o públicos destinatarios) y planes de desarrollo para ayudarte con las necesidades del público después del lanzamiento.

Mantenimiento: una fase del ciclo de vida del producto que comienza después de que un producto haya sido desarrollado y lanzado. Para ser beneficioso para el público o los intereses de negocio, requiere nada o casi nada de desarrollo de producto, pero puede requerir eliminar errores u otras acciones, de ser necesarias.

MOCHA: un modelo de gestión de proyectos que incluye un administrador (Manager en inglés, hace que el propietario rinda cuentas, monitorea el progreso y ofrece comentarios), un propietario (Owner, responsable de que el desarrollo del producto se lleve a cabo), consultor (Consulted, quien ofrecen devoluciones), ayudante (Helper, alguien que está activamente involucrado en el desarrollo del producto) y aprobador (Approver, la persona o grupo responsable de la firma final del producto).

Necesidades de usuario: los puntos de fricción que un producto debe satisfacer para que el usuario alcance el resultado deseado.

Net promoter score, o índice de promotores neto: una métrica de investigación usada para saber qué piensa tu público de un producto. Es el resultado de preguntas como: "¿Qué tan posible es que le recomiende este boletín de noticias a un amigo o colega?".

Nivel de esfuerzo, o LOE (por sus siglas en inglés): una estimación del esfuerzo requerido para realizar una tarea durante un periodo específico de tiempo. Los equipos calculan el esfuerzo de muchas formas distintas. Un método común es utilizar puntos, que son arbitrariamente establecidos por el equipo, o tallas de ropa, como XS, S, M, L o XL.

Objetivos y resultados clave, u OKRs: un marco de fijación de objetivos que describe lo que quieres alcanzar y cómo hacerlo. También pueden ser usados para crear objetivos conectados. Por ejemplo: Objetivo: Aumentar la participación en el boletín de noticias -> Resultado clave: Aumentar la proporción de clics de 3 % a 6 % en un año.

Partes interesadas: las personas interesadas que se verán afectadas por el resultado de un producto. Las partes interesadas pueden ser internas o interdepartamentales (como redacción, marketing, desarrollo, etc.) y externas (como el público o base de usuarios del producto).

User Persona: una representación ficticia de un segmento de audiencia. Las personas son diseñadas para representar las cualidades, necesidades y objetivos de un público mayor.

Post mortem: un proceso organizado y colaborativo para identificar las causas de los aciertos y fallas de un producto. Se usa para reiterar procesos y mejorar futuros desarrollos de producto.

Modelo de user persona



Nombre: Alexis

Edad: 32

Ocupación: Administrador web

Bio: Alexis se encarga de las redes sociales de la organización y está buscando nuevos desafíos y oportunidades con horas menos caóticas.

Objetivos:

Horas estables

Objetivos claros

Menos acoso

Menos tiempo en las

redes sociales

Frustraciones:

Falta de capacitación

Objetivos sociales

imprecisos

Ambiente tóxico

“ACTIVO” todo el

tiempo

Un ejemplo de persona usuario: (Fuente: News Product Alliance)

Portafolio de Producto: un vistazo a los productos de una organización que los recopila, define el tipo de producto y propietario y registra los estados del producto o su ciclo de vida. Un portafolio de producto de una sala de redacción puede incluir categorías como boletín de noticias, podcast y programas de membresía.

Priorización: el proceso de decidir la importancia o urgencia de una tarea en relación a otras. Los equipos lo hacen de muchas formas distintas. El equipo de partes interesadas de Chemical & Engineering News usa emojis de frutas (una manzana, una mandarina, un limón) en Slack para priorizar pedidos entrantes de productos.

Proceso iterativo: una serie de pasos usados para construir y mejorar un producto a lo largo de su ciclo de vida. En el desarrollo, esto suele implicar ciclos cortos de pruebas con devoluciones del público realizados al principio para guiar los procesos y futuras actualizaciones.

Producto: una solución tangible para un problema del mundo real que aporta valor a un grupo de personas. Puede ser técnico, como una aplicación, sistema o herramienta, o puede encontrarse en la intersección de las necesidades y los objetivos que hacen avanzar una estrategia de negocio, como las membresías.

Producto mínimo viable, o MVP (por sus siglas en inglés): la versión de tu producto que solo tiene las funciones necesarias para recibir devoluciones que guiarán su desarrollo futuro. Un MVP puede validar el valor de tu producto a los usuarios o ayudarte a reenfocar tu concepto, si es necesario, para minimizar trabajo redundante.

Propuesta de valor: la descripción de los beneficios que el usuario obtendrá de tu producto. Es crucial entender y definir esto antes de que comience el desarrollo del producto.

Prototipo: un borrador funcional de un producto que se usa para entender cómo el producto será diseñado o utilizado. Esta etapa es muy útil para identificar posibles fallas o problemas con el producto durante el desarrollo.

Pruebas beta: un proceso de investigación durante el cual un equipo de Producto lanza un producto a un grupo cerrado de usuarios para entender su desempeño en un marco de vida real y descubrir cualquier posible problema de uso o errores previo a un lanzamiento masivo.

Prueba de utilidad: el proceso de evaluar un producto al probarlo con el público destinatario. Para las pruebas hay que definir objetivos de aprendizaje y ejercicios de utilidad de diseño para observar cómo los usuarios interactúan con tu producto sin que sepan cómo el producto debería ser utilizado. Esto ayuda a identificar si tu producto alcanza sus objetivos, reconocer cambios funcionales necesarios para mejorar la experiencia del usuario y recibir devoluciones valiosas para saber si tu producto satisface las necesidades del público.



Fuente: Canva

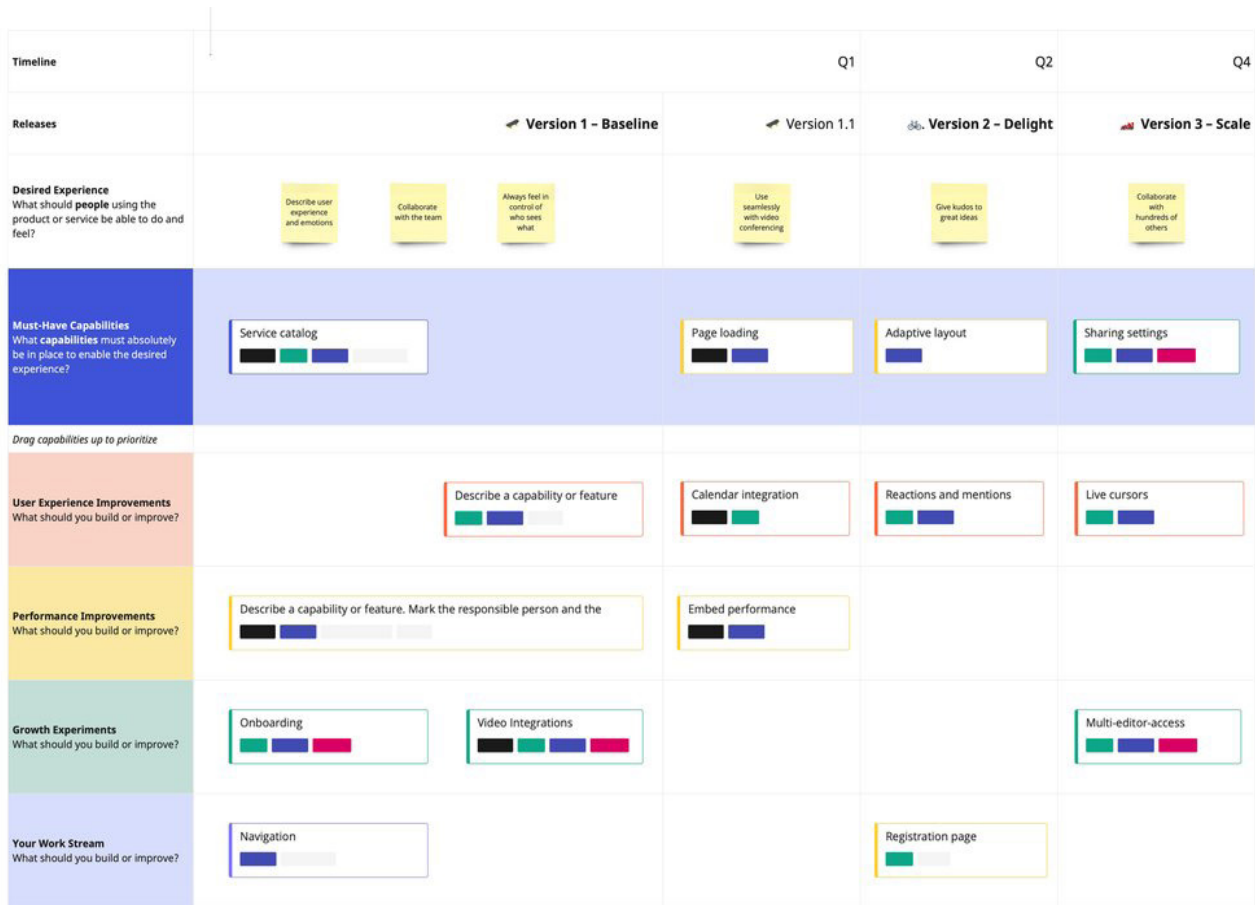
RACI/RASCI: una matriz para identificar responsabilidades que incluye un responsable (Responsible en inglés, persona que hace el trabajo para completar la tarea), encargado (Accountable, quien delega y supervisa el trabajo), consultor (Consulted, ofrece devoluciones sobre cómo su trabajo se verá afectado) e informado (Informed, las personas que deberán ser notificadas del progreso).

Refinamiento de Backlog: un proceso regular durante el cual el dueño del producto y miembros relevantes del equipo revisan el backlog para asegurarse de que las tareas estén priorizadas correctamente, actualizadas y listas para el próximo ciclo de trabajo.

Requerimientos: una lista detallada y descriptiva de funciones o acciones tomadas para definir el marco de un proyecto técnico. Por lo general se recopila y documenta antes de que comience el desarrollo.

Retrospectiva, retro: una mirada retrospectiva organizada y colaborativa al proceso de un producto. En una retrospectiva, el equipo responde preguntas comunes, como: ¿qué funcionó, qué no, qué podríamos hacer diferente la próxima vez?

Rol puente: los roles híbridos en organizaciones de medios que trabajan en la intersección de varios departamentos y pueden entender y traducir las necesidades de las partes interesadas en distintas áreas. Estos roles suelen apoyarse en la colaboración entre equipos y procesos interdepartamentales.



Modelo de una hoja de ruta completada de Miro. (Fuente: Miro)

Scrum: un marco de trabajo que ayuda a los equipos a desarrollar, lanzar y mantener productos durante ciclos de prueba, aprendizaje e iteración.

Scrum master: la persona a cargo de asegurar que el equipo siga procesos y prácticas de desarrollo de producto estandarizados. El scrum master puede despejar bloqueadores; mantener una buena relación con el dueño del producto, el equipo y varias partes interesadas; y mantener al equipo en buen camino.

Síntesis de producto: un resumen que define los objetivos, planes y razones del desarrollo de producto.

Sprint o meta a corto plazo: un periodo de tiempo específico donde un equipo trabaja para completar una cantidad determinada de tareas; es normal en estilos ágiles de desarrollo.

Tasa de cancelación o *churn rate*: la cantidad de usuarios que dejan de usar un producto.

Trayecto de usuario: un diagrama que visualiza la relación de una persona con un producto en el tiempo y permite a los desarrolladores entender mejor el producto desde la perspectiva del usuario. Representa los diferentes puntos de contacto (interacciones de usuarios) con un producto y también tiene en cuenta los sentimientos, frustraciones y aciertos de una persona en su relación con el producto.

Sobre esta guía

Product Kit es un catálogo en crecimiento de guías de Producto creadas por la comunidad para las organizaciones de noticias y desarrolladas por Jessica Morrison en colaboración con [News Catalyst](#) y **News Product Alliance**. Con apoyo de **Knight-Lenfest Local News Transformation Fund**.

Edición de **Jessica Morrison, Heather Bryant y Feli Carrique**.

Gestión del proyecto y producción de **Madison Karas**.

Diseño de **Tony Elkins**.

Traducción al español realizada por **SembraMedia**.

