



Reporte Estratégico

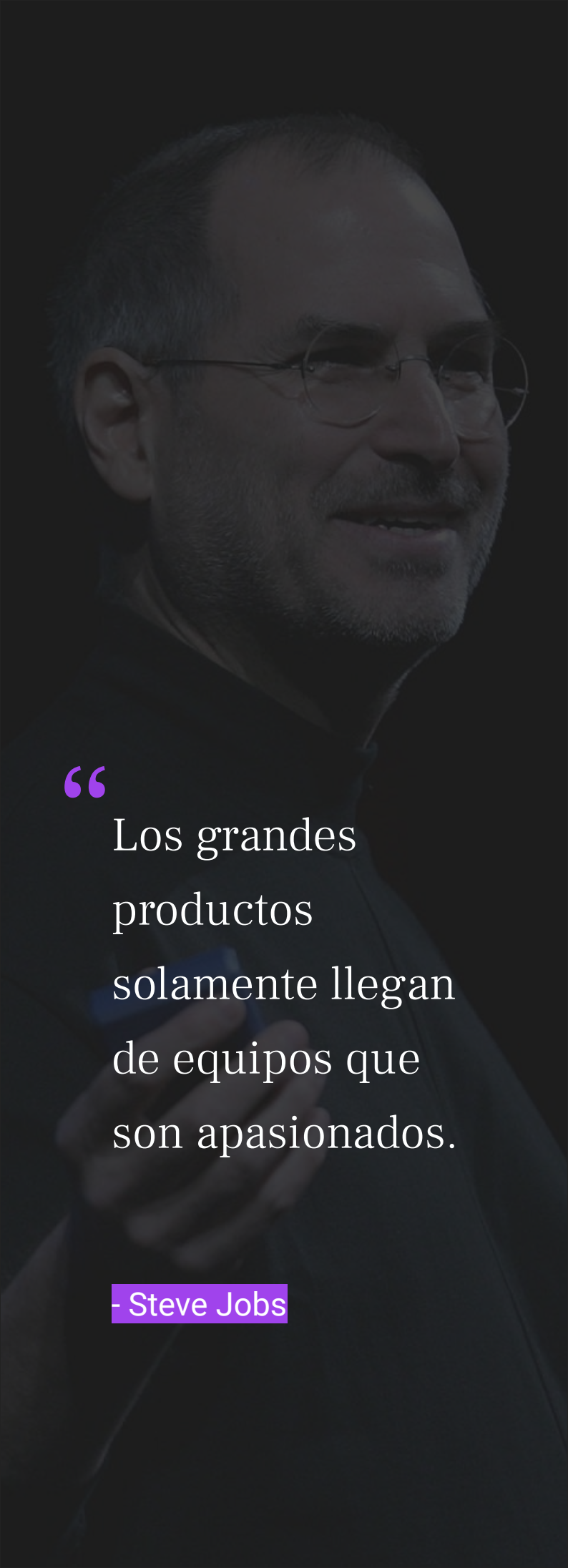
Perfil del Product Owner

Perfil del Product Owner

Cada producto debe tener un líder, desde la concepción de la idea hasta el lanzamiento a mercado, que sea capaz de entender al usuario y de gestionar a las partes que influyen en el proyecto, para conservar la visión de lo que el producto debe ser.

5ta edición

Enero 2021



¿Qué hace un product owner?

Un proyecto de desarrollo de producto puede tener al mejor equipo de diseño y desarrollo, pero sin un product owner que dé dirección a los esfuerzos, este no sirve de nada.

La mejor analogía posible es que un product owner es a un proyecto lo que un timón es a un barco.

Sin uno, cualquier embarcación navegaría en círculos hasta que el viento que la empuja se detenga, de la misma manera que un equipo de diseño o desarrollo pierde la motivación cuando el esfuerzo invertido en un proyecto no rinde ningún fruto.

Es importante establecer que, aunque un product owner pueda representar los intereses del grupo, esta posición es para una persona, no un comité.

El puesto del product owner se puede confundir con el de un project manager, sin embargo, la responsabilidad de este último se limita a los entregables de un proceso.

Un product owner vive para mejorar constantemente el producto y crear una experiencia memorable.

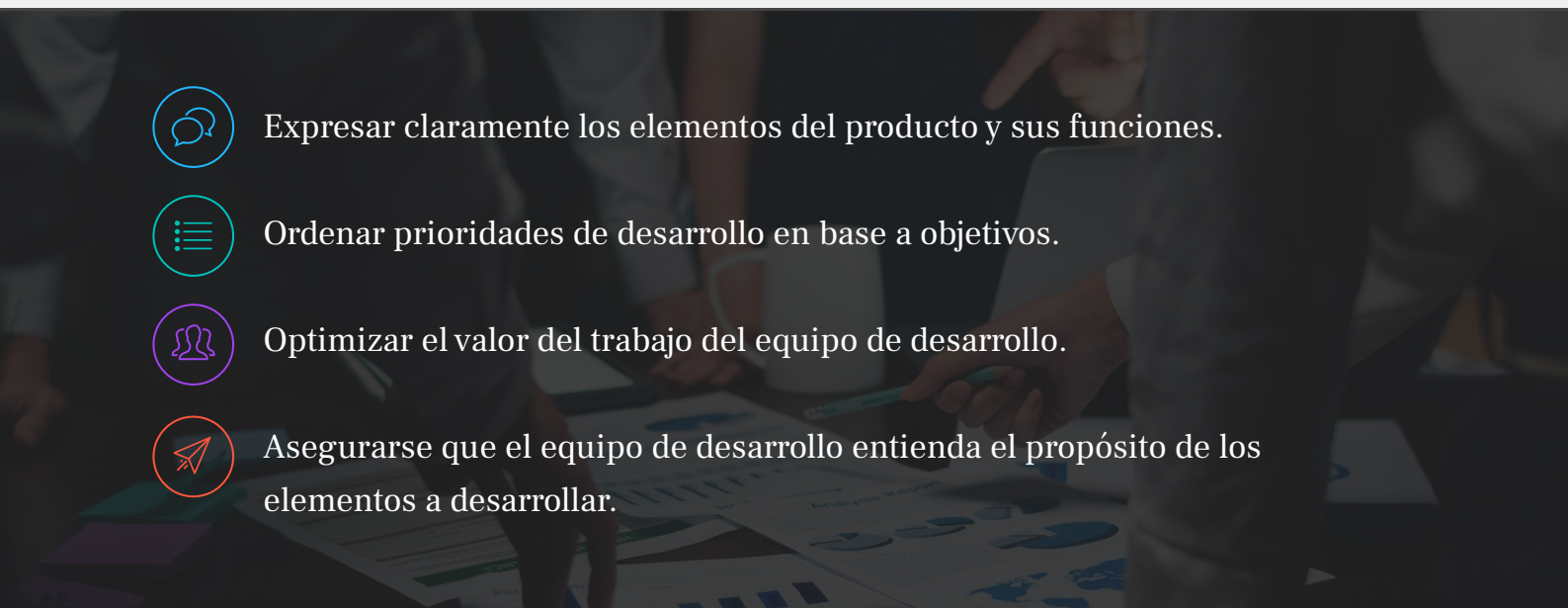
“
Los grandes
productos
solamente llegan
de equipos que
son apasionados.

- Steve Jobs

La descripción de puesto de un PO

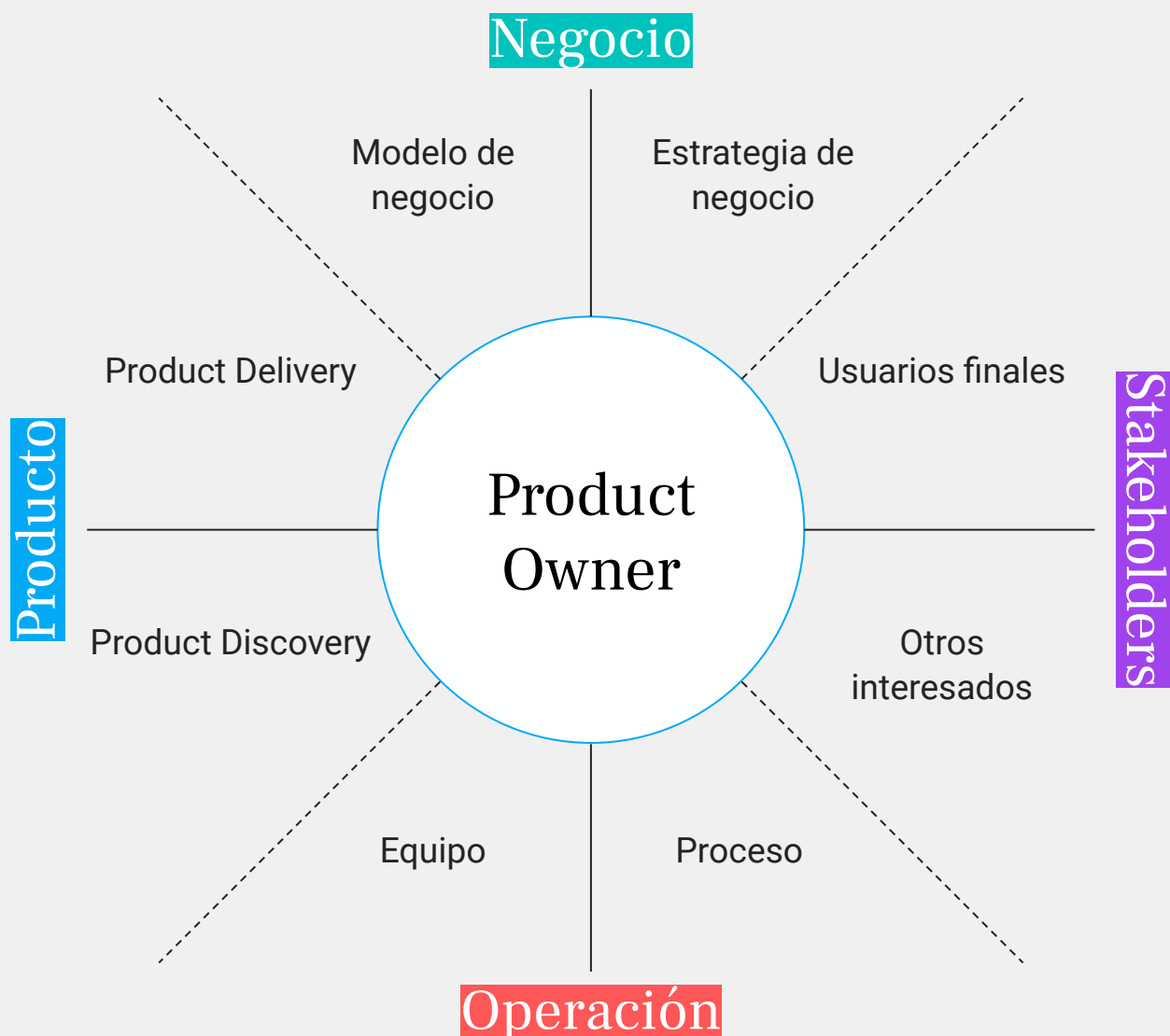
En términos del departamento de recursos humanos, es muy difícil definir exactamente qué hace un PO, porque sus labores cambiarán dependiendo del producto en el que esté trabajando y la etapa del ciclo de vida en la que este se encuentre.

Si nos remitimos a la Guía Scrum, algunos de los puntos importantes que se mencionan entre sus labores son:

- 
-  Expresar claramente los elementos del producto y sus funciones.
 -  Ordenar prioridades de desarrollo en base a objetivos.
 -  Optimizar el valor del trabajo del equipo de desarrollo.
 -  Asegurarse que el equipo de desarrollo entienda el propósito de los elementos a desarrollar.

La mayoría de las empresas están llenas de oportunidades de innovación, ya sea en un producto, un departamento o algún proceso; existen diversas posibilidades y proyectos que se podrían desarrollar llevando a cabo un proceso de diseño.

Sin embargo, cualquier esfuerzo de innovación conlleva el riesgo de que el proyecto no fructifique. Afortunadamente, existen diversas metodologías que ayudan a validar las ideas y aumentar la probabilidad de éxito.



El PO debe dominar estas cuatro áreas que rodean a un producto para asegurarse de su éxito. El no atender alguno de estos elementos del proyecto, puede resultar en un retraso del lanzamiento, en precios fuera de mercado, en una mala experiencia de usuario o en un modelo de negocio incompleto.

PO: Producto

Como mencionamos en la introducción, un product owner debe vivir y respirar el producto. Es la persona que conoce el producto de pies a cabeza y entiende perfectamente para quién es, qué valor le aporta al usuario, cómo llena una necesidad, cuáles son sus debilidades y qué necesita para tener éxito en el mercado.



Esta escena de la película Jobs (2013) es un perfecto ejemplo de cómo un product owner debe marcar el camino para el equipo de desarrollo, en base a una visión y expectativas del producto.

Por otro lado, transmitir esa visión a los equipos de diseño y desarrollo siempre es un reto, especialmente cuando el proyecto es disruptivo o incluye elementos cuyo valor no es tan evidente al inicio.

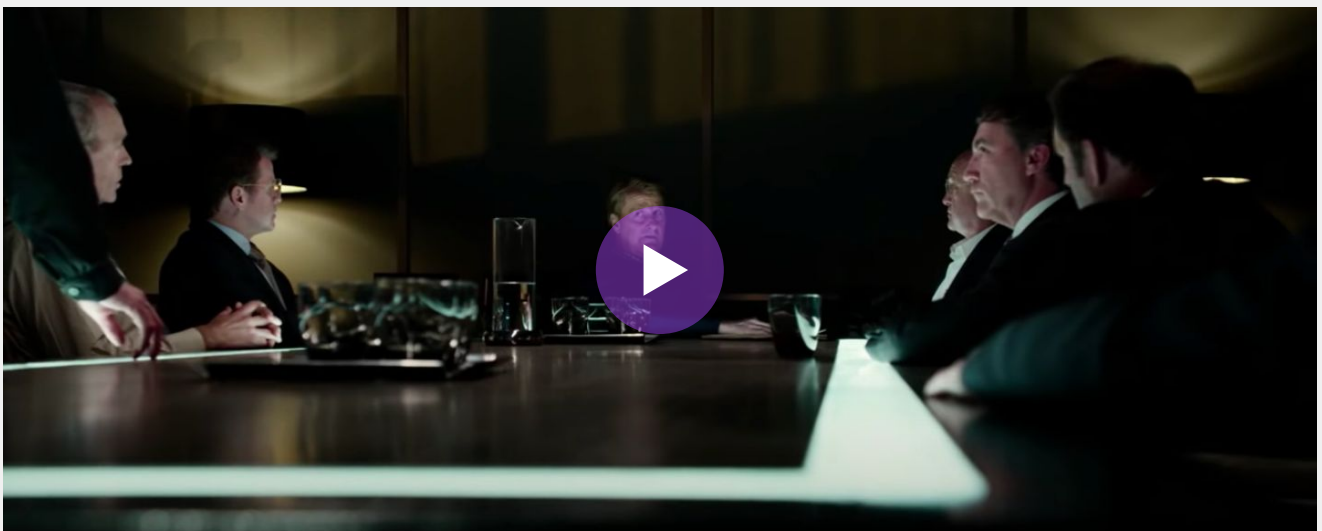
PO: Stakeholders

Toda idea de producto debe nacer de las necesidades de los usuarios finales, qué dolores sufre y cómo podemos aliviarlos. Para poder identificar estas oportunidades y transformarlas en funciones de producto, es importante que el product owner tenga un afinado sentido de empatía.

Entre más conozca al usuario final, mayor será la probabilidad de adopción del producto diseñado por el mercado.

Existen otras partes interesadas en un proyecto con quienes el PO debe negociar, manejar expectativas e informar de avances, con la finalidad de proteger al equipo de desarrollo de cualquier ruido externo. Por ejemplo:

- Inversionistas
- Dirección corporativa
- Equipo de marketing
- Otros colaboradores
- Proveedores



En otro ejemplo dramatizado, esta vez tomado de una escena de la película Steve Jobs (2015), podemos ver cómo el protagonista, aún siendo fundador de Apple, tuvo que lidiar con diversos stakeholders durante toda su carrera.

PO: Scrum

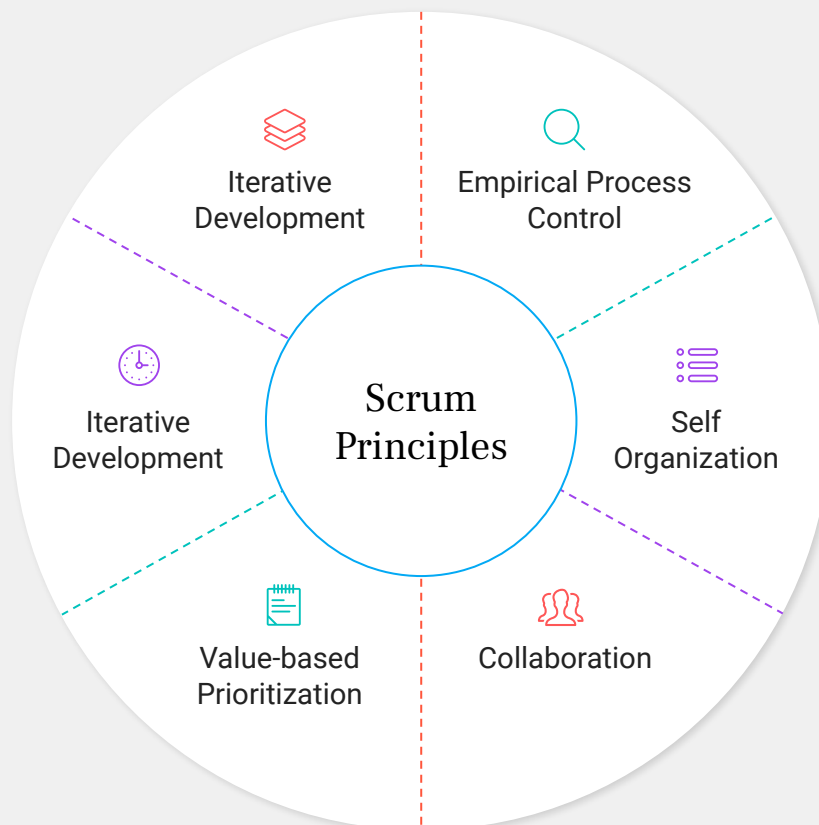
Scrum es esquema de trabajo que se desarrolló con la intención de facilitar la colaboración entre equipos. Permite abordar problemas complejos y encontrar soluciones a través de la organización.

Aunque esta metodología se utiliza mayormente en el desarrollo de software, sus principios pueden ser utilizados por cualquier organización.

El product owner tiene un rol vital en este proceso, ya que es el encargado de identificar el valor de un producto y transformarlo en funciones que deberán ser desarrolladas. Comúnmente, el PO no tiene los conocimientos técnicos para lograrlo, pero involucra a las personas indicadas en el equipo.



En esta entrevista, Steve Jobs describe su manera de gestionar personal y cómo Apple está organizada por productos con su respectivo dueño y equipo de trabajo.



Fuente: <https://www.scrumstudy.com/>

PO: Negocio

El product owner es capaz de traducir la propuesta de valor en un producto o servicio competitivo en el mercado. Para lograr esto, el PO debe ver la imagen completa y entender dónde se posiciona su producto en referencia a las fuerzas de oferta y demanda.

Parte de esta responsabilidad es planificar el *roadmap* que seguirá el producto incluso después de entrar al mercado.

Sin embargo, como bien lo define Jobs en el siguiente clip, un product owner debe partir siempre de las necesidades de las personas, para después analizar si hay algo que él y su equipo puedan desarrollar para satisfacerlas.



Invertir en este proceso y buscar venderle a las personas alguna idea o tecnología que se tiene a la mano, muy probablemente acabará siendo un negocio fallido.

Situaciones que todo PO debe evitar

- Asumir comportamientos del usuario.

La empatía, cualidad básica de un PO, se practica escuchando a las personas con atención y entendiendo la raíz de sus problemas. Asumir decisiones de los usuarios sin preguntarles es un camino al fracaso.

- Buscar complacer a todos los stakeholders.

El PO debe ser capaz de tomar decisiones difíciles por el bien del producto. Puede que inicialmente no todos los stakeholders entiendan ciertos conceptos pero el PO debe de tomar sus decisiones.

- Cumplir ciegamente lo que el usuario pida.

El PO debe saber analizar los comentarios de los usuarios para entender de donde provienen y decidir si aplicarlos beneficia o perjudica el producto.

- Perfeccionar el producto eternamente.

Una trampa común en el diseño de producto es el trabajar indefinidamente en el perfeccionamiento de un producto. Las fechas de entrega sirvan para delimitar el alcance del proyecto y recordar que el producto debe probarse en el mercado.

Para más contenido sobre **innovación** y diseño de negocios sigue nuestra revista digital dando click en:



Síguenos y conviértete en parte de nuestra **comunidad** dando click en:



Ponte en **contacto** con nosotros dando click en:

Contacto