



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

REITORIA

Coordenadoria de Especialização Lato Sensu



Curso de Especialização em *Product Ops*

Objetivo do curso: A Pós-Graduação Lato Sensu em Product Ops (Operations) é uma jornada destinada a capacitar profissionais a assumirem o papel de protagonistas nas transformações digitais e ágeis nas empresas. Este curso oferece uma abordagem completa sobre como conduzir e fomentar a cultura de produtos nas organizações do Discovery ao Delivery. O curso abordará como idealizar, gerir e entregar produtos que propiciem experiência de valor ao cliente através de equipes de alto desempenho, modelos de gestão e tecnologia.

Os alunos terão a oportunidade de adquirir experiência prática em Discovery de Produtos Digitais, ao executarem as metodologias mais utilizadas e atuais do mercado. Em seguida, no processo de Delivery, eles poderão dar continuidade ao ciclo, gerenciando entregas frequentes e aplicando o conceito de melhoria contínua, alinhado à visão ágil de gestão de produtos digitais. Dessa forma, o produto será mantido saudável ao longo de todo o seu ciclo de vida.

O foco será sempre nas necessidades dos usuários, assegurando que as soluções desenvolvidas atendam aos interesses do negócio e às expectativas dos stakeholders. Durante o curso, os alunos passarão pelas etapas de Negócios, Discovery e Delivery de forma prática, vivenciando a realidade do mercado e executando projetos por meio de uma metodologia ativa. A cada disciplina, terão a oportunidade de aplicar os conhecimentos adquiridos, tornando o aprendizado significativo e tangível diante da carência das empresas na busca de profissionais com mindset na cultura de produto e skills tangíveis para atuarem com produtos digitais e transformação digital.

Público Alvo: CIO's, diretores, gestores, administradores, gerentes de projetos, profissionais de administração, marketing, engenharia, tecnologia, sistemas de Informação, projetos ou com formação na área de ciências humanas e exatas interessados em adquirir conhecimentos em produtos digitais.



Estrutura Curricular – componente curricular/carga horária.

MÓDULO 1- Business and Management	
Product Management Leadership	32
OKR	16
Business Agility Inception	16
Open Innovation	32
Management 3.0 – Team Performance	32
Carga horária total do módulo	128 horas-aulas
MÓDULO 2 - Discovery	
Customer Centric	20
Lean Inception	32
Design Sprint	32
Design Thinking	20
Product Design	24
Carga horária total do módulo	128 horas-aulas
MÓDULO 3 – Delivery	
Product Analytics	16
PBB and Dual Track Concept	16
Agile & Scrum Foundation	32
Dev Ops Foundation	32
Product Marketing and Growth	32
Carga horária total do módulo	128 horas-aulas
Módulo: PRODUCT OPS PRACTICES	
PSPO-I Foundation com Simulados	16
StartUp Level and Pitch Talk	32
Carga horária total do módulo	48 horas(aulas à distância)
Total da carga horária do curso	432 horas-aulas



IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR (01)

1. **Nome do Componente Curricular:** Product Management Leadership
2. **Carga Horária:** 32 h/a
3. **Ementa:** Gerenciamento de produtos ágeis, habilidades de comunicação para lidar com as pessoas e liderar processos, uso da storytelling na comunicação persuasiva, inteligência emocional na gestão de equipes ágeis.
4. **Objetivo:** Capacitar os alunos a se tornarem líderes competentes no gerenciamento de produtos em ambientes ágeis, ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades de comunicação assertiva e inteligência emocional. O curso abrange os princípios do gerenciamento ágil, o papel do Product Manager, técnicas de comunicação efetiva, linguagens visuais e corporais, apresentações impactantes, pitch por meio de storytelling e inteligência emocional. Ao final do componente o aluno estará apto a liderar equipes ágeis podendo se comunicar de forma eficaz em um ambiente seguro em gerenciamento de produtos.

IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR (02)

1. **Nome do Componente Curricular:** OKR
2. **Carga Horária:** 16 h/a
3. **Ementa:** Compreensão dos conceitos e princípios dos OKRs, definição de objetivos estratégicos alinhados com a visão da organização e resultados-chave mensuráveis e ambiciosos para direcionar o progresso dos objetivos. Com senso crítico de como integrar os OKRs com diversas metodologias ágeis.
4. **Objetivo:** Têm como propósito fornecer aos estudantes conhecimentos e habilidades para a aplicação eficiente da metodologia de definição e acompanhamento de metas conhecida como OKR (Objectives and Key Results). Ao final do componente o aluno estará apto a criar objetivos estratégicos claros, definir resultados-chave mensuráveis podendo acompanhar o progresso dos objetivos, com foco na melhoria contínua e alinhamento organizacional.



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

REITORIA

Coordenadoria de Especialização Lato Sensu



IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR (03)

1. **Nome do Componente Curricular:** Business Agility Inception
2. **Carga Horária:** 16 h/a
3. **Ementa:** Business Agility, Disfunções e confusões com Agile, Transformação Ágil e Ágil em Escala, Promovendo o Business Agility, ADKAR, Cynefin, O Método Business Agility Inception, Outputs e Outcomes, Fatores determinantes de sucesso e Cases de sucesso e fracasso aplicando Business Agility.
4. **Objetivo:** Apresentar ao aluno fundamentos de Business Agility; Conhecer os principais cuidados e disfunções que podem impedir que o Business Agility seja uma realidade nas organizações. Ao final do componente o aluno estará apto implementar o Business Agility nas Organizações podendo aplicar a metodologia Business Agility Inception de forma prática.

IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR (04)

1. **Nome do Componente Curricular:** Open Innovation
2. **Carga Horária:** 32 h/a
3. **Ementa:** Introdução ao Open Innovation, Estratégias de Open Innovation, Transformação Digital, Inteligência Artificial, Cultura de Inovação e Business Agility.
4. **Objetivo:** Apresentar ao aluno fundamentos do Open Innovation com informações que norteiam o contexto atual das transformações tecnológicas e culturais das organizações, conduzindo às melhores práticas para lidar com os desafios do mercado. Ao final do componente o aluno estará apto a identificar oportunidades, implantar ferramentas de inovação e melhoria contínua dos processos, podendo atuar viabilizando a integração entre os objetivos estratégico da organização e as atividades gerenciais e operacionais.

IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR (05)

1. **Nome do Componente Curricular:** Management 3.0 - Team Performance
2. **Carga Horária:** 32 h/a
3. **Ementa:** Gestão e Liderança, Princípios do Management 3.0, Teoria da Complexidade, Motivação e Engajamento, Delegação e Empoderamento, Valores e Cultura, Aprendizagem e Competências, Crescer a Estrutura, Sucesso e Falha,



Gestão de Mudanças, Sucesso e Falha, Colaboração Remota e Híbrida, Reuniões Melhores, Melhores Feedbacks, Times com Diversidade.

4. **Objetivo:** Apresentar ao aluno fundamentos da Gestão 3.0 para criar, lidar e gerir times com alta performance e engajamento através de diversas ferramentas tangíveis, as chamadas práticas de Management 3.0. Ao final do componente o aluno estará apto a descrever a diferença entre o estilo de liderança Management 1.0 e Management 3.0 e o que significa ser um líder ágil, identificar uma abordagem melhor sobre como lidar com a complexidade e a incerteza como líder, influenciar de forma ativa os seis pilares importantes das organizações, podendo atuar como líder e escolher, a partir de uma caixa de ferramentas de práticas de engajamento de funcionários para lidar com várias situações com membros da equipe, colegas e seu próprio gerente de forma mais eloquente, aumentando a motivação e a colaboração das equipes.

IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR (06)

1. **Nome do Componente Curricular:** Customer Centric
2. **Carga Horária:** 20 h/a
3. **Ementa:** A disciplina tem como objetivo apresentar os principais conceitos relativos à centralidade e experiência do cliente por meio de conteúdos, cases e exercícios práticos que sejam relevantes para o dia a dia profissional dos alunos. Sensibilizar os alunos para a escuta ativa e entendimento das necessidades e dores dos clientes, assim como, conhecer e ser capaz de desenhar a experiência em todas as camadas (UX/UI), assim como, promover processos de melhoria contínua e desenvolvimento incremental por meio da análise de métricas de sucesso e satisfação.
4. **Objetivo:** Preparar os alunos para um entendimento sensível das necessidades do cliente, colocando estas no centro da tomada de decisões organizacionais e de negócio. Ao final do componente o aluno estará apto a conhecer e trabalhar com os principais conceitos e ferramentas de centralidade do cliente; ter sensibilidade e sensibilizar sua organização para o entendimento do comportamento do cliente, suas necessidades e dores; tomar decisões organizacionais, de negócio e desenvolver soluções digitais centradas nas necessidades do cliente; construir jornadas ideais para experiências memoráveis e recomendáveis; conhecer as principais métricas e formas de mensuração da qualidade da experiência e satisfação do cliente para promover melhorias e desenvolvimento a partir do cliente. Além de gerar valor para as companhias nas quais atuam, podendo atuar na redução das fricções com os clientes e aumentando as taxas de conversão de suas campanhas ou funis de venda de produtos acompanhando métricas de sucesso.



IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR (07)

1. **Nome do Componente Curricular:** Lean Inception
2. **Carga Horária:** 32 h/a
3. **Ementa:** Capacitar os estudantes para o planejamento ágil e colaborativo de projetos de desenvolvimento de produtos através da abordagem Lean Inception. Os conteúdos incluem conceitos e princípios do Lean Inception, identificação de necessidades dos usuários e do negócio, definição do MVP, priorização de funcionalidades, técnicas de facilitação, adaptação contínua com feedback e estudos de caso. Desenvolvimento de habilidades para conduzir uma Lean Inception eficiente, garantindo produtos alinhados com as demandas do mercado e dos usuários.
4. **Objetivo:** Compreender os conceitos e princípios do Lean Inception, aprender a planejar e conduzir uma Lean Inception de forma colaborativa, identificar e priorizar as necessidades dos usuários e do negócio, definir o MVP do produto, aplicar a abordagem ágil no desenvolvimento, desenvolver habilidades de facilitação e colaboração, analisar resultados e feedback para melhorias contínuas, e trabalhar em equipe e gerenciar stakeholders. Ao final do componente o aluno estará apto a aplicar a Lean Inception em projetos reais, otimizando o planejamento e garantindo produtos alinhados com as demandas do mercado e dos usuários, podendo atuar em equipes ágeis de desenvolvimento de software.

IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR (08)

1. **Nome do Componente Curricular:** Design Sprint
2. **Carga Horária:** 32 h/a
3. **Ementa:** Definição de objetivo, solução do problema, decisão da solução, Protótipo, teste e validação. Todas as ações são intencionalmente direcionadas ao usuário da solução, trazendo na sua essência inovação e diferencial de mercado.
4. **Objetivo:** Apresentar ao aluno fundamentos da Design Sprint e a aplicação do método no dia-a-dia, respondendo a perguntas críticas de negócios através de design, prototipagem e testes de ideias com os clientes. Ao final do componente o aluno estará apto a definir a estratégia de negócios, inovação, ciência do comportamento, podendo aplicar a metodologia Design Sprint de forma prática.



IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR (09)

1. **Nome do Componente Curricular:** Design Thinking
2. **Carga Horária:** 20 h/a
3. **Ementa:** Nesta disciplina o aluno vai aprender a priorizar o trabalho em todas as fases do Design Thinking e adquirir confiança para liderar processos criativos através de técnicas, atendendo as necessidades dos seus usuários da ideação a validação desta ideia.
4. **Objetivo:** Apresentar ao aluno fundamentos do Design Thinking. Apresentar técnicas para concepção e validação de Produtos Digitais através das etapas lógicas de ideação. Ao final do componente o aluno estará apto a gerar ideias, explorar, testar e validar que resolvam problemas reais podendo aplicar a metodologia Design Thinking de forma prática.

IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR (10)

1. **Nome do Componente Curricular:** Product Design
2. **Carga Horária:** 24 h/a
3. **Ementa:** A disciplina de Product Design envolve a fusão entre a criatividade e a funcionalidade, resultando em soluções inovadoras, tornando-se uma experiência cativante e transformadora para os usuários através de abordagens como UX Design, UX Research, Conceitos de UI, Design System e Ferramentas de prototipagem e testes.
4. **Objetivo:** O Product Design capacita mentes criativas através de conceitos e práticas. Ao final do componente o aluno estará apto a tangibilizar produtos que não apenas atendam às necessidades dos usuários, mas também inspirem, resolvam problemas complexos e melhorem a vida das pessoas de forma significativa e sustentável, podendo atuar na usabilidade, experiência e interface de produtos digitais.

IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR (11)

1. **Nome do Componente Curricular:** Product Analytics
2. **Carga Horária:** 16 h/a



3. **Ementa:** Métricas de Negócio, métricas de marketing, métricas de produto, métricas de UX, como definir as métricas ideais, conectando métricas de produto com objetivos de negócio, como acompanhar, tagueamento em produtos digitais, principais ferramentas do dia a dia, boas práticas de Data Visualization, erros comuns no uso de dados, experimentações com testes A/B, técnicas de experimentação, fundamentos de estrutura de dados, comunicando-se com a área de dados, análises Cohort.
4. **Objetivo:** Apresentar ao aluno fundamentos sobre Product Analytics; Conhecer os principais pontos de Product Analytics no universo da Agilidade. Ao final do componente o aluno estará apto a manipular e analisar dados, podendo atuar com stakeholders, para tomar decisões de forma mais assertiva.

IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR (12)

1. **Nome do Componente Curricular:** PBB e Dual Track Concept
2. **Carga Horária:** 16 h/a
3. **Ementa:** Gerenciamento de produto e expectativa do cliente, uso do conceito Dual Track, ferramentas e técnicas para elaboração da visão do produto, bem como a construção do product backlog devidamente priorizado de acordo com as necessidades dos clientes-alvo.
4. **Objetivo:** Capacitar / aprimorar habilidades com ferramentas e técnicas usadas no mercado para descoberta do produto desde a sua visão até a elaboração do backlog do produto devidamente priorizado e refinado. Ao final do componente o aluno estará apto a granularizar demandas alinhando entrega de valor ao desenvolvimento, podendo atuar na construção do backlog do produto paralelizando product design.

IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR (13)

1. **Nome do Componente Curricular:** Agile & Scrum Foundation
2. **Carga Horária:** 32 h/a
3. **Ementa:** Aborda a Iniciação de Projetos na visão ágil, fundamentando os princípios e valores da gestão de projetos ágeis. Introduz ao Framework Scrum, práticas de execução, Práticas de acompanhamento e controle, Métricas ágeis e qualidade.
4. **Objetivo:** Mostrar como planejar e executar um projeto ágil em relação ao escopo, cronograma, custos e aquisições de um projeto, e bem como demonstrar a gestão



desde a iniciação e planejamento de projetos até sua execução. Ao final do componente o aluno estará apto a executar o framework Scrum alinhado ao mindset ágil, podendo atuar no delivery de produtos digitais na gestão ágil de desenvolvimento do produto.

IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR (14)

1. **Nome do Componente Curricular:** Dev Ops Foundation
2. **Carga Horária:** 32 h/a
3. **Ementa:** Cultura e Conceitos de Devops, DevSecOps, Práticas de Implementação, Maturidade, integração.
4. **Objetivo:** Apresentar ao aluno fundamentos de Devops e segurança levando em considerações os aspectos culturais e elementos técnicos para sua implementação. Ao final do componente o aluno estará apto a alinhar o desenvolvimento do produto, garantindo a entrega de alta qualidade com maior eficiência, colaboração e agilidade, podendo atuar em todo o ciclo de desenvolvimento e implantação do produto.

IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR (15)

1. **Nome do Componente Curricular:** Product Marketing & Growth
i.
2. **Carga Horária:** 32 h/a
3. **Ementa:** Como implementar Product Marketing na sua empresa, diferenças entre Product Management e Product Marketing, Ciclo de vida e modelos de negócio, métricas estratégicas, público-alvo: ICP, Personas e Buying Center, análise competitiva, aplicando Customer Insights no dia a dia, aplicando posicionamento na prática, como construir um tom de voz, estratégias de pricing, como validar a precificação, os diferentes tipos de lançamentos, como definir mensagem e canais utilizados, métricas de Go-to-Market, Fundamentos de Product Growth, Os diferentes modelos de crescimento, Principais métricas de Growth, Product-Led Growth (PLG) da teoria à prática, Otimização de Conversão, Overview de Product Marketing.
4. **Objetivo:** Apresentar ao aluno fundamentos sobre Product Manager e Product Growth; Conhecer os principais módulos de Product Manager e Growth no mundo da Agilidade. Ao final do componente o aluno estará apto a aplicar as melhores práticas de Marketing de Produto alinhando a jornada do cliente, desde o desenvolvimento até o seu lançamento, podendo atuar na estratégia de lançamento e crescimento do produto.



IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR (16)

1. **Nome do Componente Curricular:** PSPO-I Foundation com Simulados
2. **Carga Horária:** 16 h/a
3. **Ementa:** Embasamento para a certificação da PSPO-I da scrum.org. Nesta disciplina contem entendimento sobre os princípios e o empirismo do Scrum, responsabilidades do Dono do Produto no Time Scrum, técnicas para Product Backlog Management, Release Management e Forecasting, métricas que podem ser usadas para rastrear a criação de valor e a entrega bem-sucedida do produto, técnicas para interagir com stakeholders, clientes e membros do Time Scrum. Como unir a estratégia de negócios à execução do produto usando Scrum.
4. **Objetivo:** Apresentar ao aluno fundamentos do Scrum e práticas, relacionado a: Entender e aplicar o framework Scrum; Desenvolver Pessoas e Equipes; Gerenciar Produtos com Agilidade. Ao final do componente o aluno estará apto a testar seus conhecimentos, podendo prestar a prova de certificação PSPO-I da scrum.org.

IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR (17)

1. **Nome do Componente Curricular:** StartUp Level and Pitch Talk
2. **Carga Horária:** 32 h/a
3. **Ementa:** Conduzir a jornada de apresentação de alto impacto dos projetos criados pelos alunos durante o curso, utilizando de técnicas de storytelling para preparar um pitch envolvente. Incentivar os alunos a compreenderem profundamente o conteúdo que desejam apresentar, identificando a mensagem central que desejam transmitir, e em seguida, orientá-los a estruturar a apresentação de forma clara e concisa, mapear visualmente a sequência dos tópicos e criar uma narrativa coesa.
4. **Objetivo:** Concretizar o produto desenvolvido durante o curso em uma apresentação de alto impacto, apoiada de um pitch envolvente, para cativar a audiência, transmitindo de forma clara e envolvente a proposta do projeto, seus benefícios e potencial de sucesso. Ao final do componente o aluno estará apto a realizar apresentações concisas de todos os processos do ciclo de vida de um produto digital, podendo passar de forma clara a visão do produto de forma persuasiva.