

Pedro Miguel Muñoz

DIRECTIVO DE PRODUCTO Y OPERACIONES

Madrid, España | Remoto o híbrido | pmm@pedromiguelmunoz.com
pedromiguelmunoz.com | linkedin.com/in/pedro-miguel-munoz

PERFIL EJECUTIVO

Directivo de Producto y Operaciones con más de 20 años de experiencia en productos digitales. Combino visión de producto, base tecnológica y liderazgo operativo para construir, recuperar y escalar productos, equipos y modelos de ejecución. Especializado en contextos complejos, conecto estrategia, usuario, tecnología, entrega, capacidad y rentabilidad para convertir decisiones en resultados sostenibles.

50+ / 10

Desarrolladores / managers
bajo responsabilidad operativa

15M+

Visitantes de Google Art
Project en sus primeros seis
meses

40+

Museos e instituciones
implantados con Second
Canvas

100+

Productos y proyectos dirigidos
durante la etapa en Madpixel

EXPERIENCIA EJECUTIVA

Chief Operating Officer (COO) | Secture

oct. 2020 - Actualidad

Producto | Operaciones | Recuperación | PMO | Capacidad | Rentabilidad | IA y preventa

- + Evolucioné desde la recuperación de LaLiga Fantasy hasta COO de una compañía de más de 70 personas, con responsabilidad operativa sobre más de 50 desarrolladores y 10 managers.
- + Creé desde cero la PMO y un sistema común de control para coordinar proyectos, capacidad, asignaciones, ingresos, costes, rentabilidad y decisiones operativas.
- + Me incorporé para recuperar LaLiga Fantasy: reordené requisitos, prioridades, responsabilidades y cadencias, estabilizando la operación, el equipo de 12 personas y la relación con el cliente.
- + Lideré la adopción de IA en desarrollo, definición funcional, preventa y delivery, alcanzando reducciones cercanas al 50% en los tiempos de determinados proyectos.
- + Mi responsabilidad ha abarcado iniciativas para LaLiga, BBVA, Flywire, Atresmedia, Aquaservice y Universae, conectando Producto, ejecución, equipos y rentabilidad.

Responsable de Producto y Proyectos | Madpixel

2011 - mayo 2019

100+ productos y proyectos | SaaS cultural | Software y hardware | Clientes internacionales

- + Dirigí más de cien productos y proyectos, varios con repercusión internacional, coordinando Producto, tecnología, equipos, cliente, presupuesto y entrega.
- + En Google Art Project asumí la evolución desde la viabilidad tecnológica hasta la dirección de Producto y del equipo de Madpixel; alcanzó más de 15 millones de visitantes en sus primeros seis meses.
- + Dirigí Second Canvas como producto SaaS reutilizable para museos: hitos cumplidos en fecha y presupuesto e implantación en más de 40 instituciones, entre ellas Prado, Thyssen y Mauritshuis.
- + Lideré MADROB, una solución de digitalización que integró software, hardware y un robot construido a medida.
- + Trabajé en iniciativas para organizaciones como Google, Apple, El Corte Inglés, ING, Lufthansa y Metrovacesa.

COMPETENCIAS

PRODUCTO	Product Strategy Discovery Validación Priorización Roadmap Growth UX y definición funcional
OPERACIONES	Operations Management Delivery PMO Capacidad Asignaciones Rentabilidad Recuperación de proyectos
LIDERAZGO	Dirección de managers y equipos multidisciplinares Cambio organizativo Autonomía y responsabilidad
TRANSFORMACIÓN	IA aplicada al desarrollo y delivery Mejora de procesos Preventa Relación con clientes Escalado

EXPERIENCIA ANTERIOR

- Founder | Unusual Games**

2019 - 2020

Producto propio | Videojuego | Desarrollo completo | Lanzamiento

+ Fundé la compañía con un equipo de dos personas y programé íntegramente Two Weeks in Painland, participando también en mecánicas, estrategia, experiencia y guion hasta su publicación en Steam.
- Chief Technology Officer (CTO) | Madpixel**

2008 - 2011

Dirección tecnológica | Equipos | Arquitectura | Viabilidad

+ Lideré la tecnología y el equipo técnico, asumiendo arquitectura, viabilidad y ejecución; esa base me permite hoy evaluar el impacto real de las decisiones de Producto y Operaciones.
- Experiencia técnica inicial | Avanade España y Sona Group**

2003 - 2005

Desarrollo de software | .NET y C# | Entornos corporativos | Software de gestión

+ Desarrollo y análisis de soluciones empresariales, consolidando una base técnica para valorar complejidad, coste y viabilidad con los equipos.

PUBLICACIONES Y RECONOCIMIENTOS

- Método Product Onset
FC Editorial, 2023 - Coautor

Hoja de ruta para idear, desarrollar y liderar el ciclo de vida completo de un producto digital.
- El Project Manager del futuro
Editorial Almuzara - Autor

Ensayo sobre la evolución del rol, el liderazgo y la gestión eficaz y humana de proyectos tecnológicos.

RECONOCIMIENTOS VINCULADOS A PRODUCTOS Y EMPRESAS

- León de Oro de Cannes, 2011
Google Art Project

Proyecto de software más innovador; reconocimiento al producto que dirigí desde Madpixel.
- Producto más innovador, 2010
Madpixel

Premio a la empresa con el producto más innovador.
- PYME innovadora, 2009
Madpixel

Premio a las PYMES más innovadoras.
- Software de gestión del año, 2005
FacturaPlus · etapa en Sona Group

Reconocimiento al mejor software de gestión del año.

INFORMACIÓN ADICIONAL

- IDIOMAS

Español nativo. Inglés: comprensión y comunicación escrita profesional.
- UBICACIÓN

Madrid, España. Disponibilidad remota o híbrida flexible.
- PORTFOLIO

pedromiguelmunoz.com - Casos, proyectos, publicaciones y forma de liderazgo.