Metodologías de desarrollo ágil

Relación de problemas 1

1. **Comente brevemente las ideas principales que muestra el vídeo de Steven Johnson, “Dónde nacen las buenas ideas”.**

Las ideas pueden venir en un instante, de repente, pero para hacer algo de esa idea según Steven Johnson, necesitamos intercambiar nuestras pequeñas/grandes ideas con las de otras personas ya que seguro que tienen la parte que nos falta para poder llevar a cabo esa idea tenemos. Como bien dice en el video “el motor de la innovación científico tecnológica ha sido el incremento histórico de la conectividad y la habilidad de lograr e intercambiar nuestras ideas con otra gente”.

Creo que esta es la idea principal del video. Debemos aprovechar las herramientas de las que disponibles que nos permiten conectar, buscar y encontrar otra gente o información con la que complementar esa corazonada que hayamos tenido.

1. **¿Qué es el pensamiento de diseño?**

El pensamiento de diseño o *Design Thinking* es una manera de alcanzar la solución de un problema en colaboración con otras personas (en equipo) descomponiendo el problema en partes mas pequeñas, analizándolas y pensando sobre todo, de forma empática ya que se trata de poner al usuario en el centro del diseño.

Se basa en 5 principios:

* Empatizar
* Definir
* Idear
* Prototipar
* Evaluar/Testear

1. **Comenta los principios del Pensamiento de diseño.**

**Empatizar**: es la base del proceso de diseño que está centrado en las personas y los usuarios. Para ser empático hay que observar, involucrarse y escuchar ya que como diseñador los problemas que se resuelven no son los de uno mismo, si no los de otras personas por ello es necesario adquirir la empatía.

**Definir:** se trata de determinar bien los objetivos de proyecto basado en lo aprendido del usuario y su contexto es decir, filtrando la información recogida en la fase de empatía quedándonos con lo importante, seleccionando lo que aportee valor a la idea para la obtención de un resultado innovador.

**Idear:** Es un espacio para desarrollar *brainstorms* y construir ideas sobre previas ideas. No debemos quedarnos con la primera idea que se nos ocurra por ello en esta etapa se conciben una gran cantidad de ideas que dan muchas alternativas de donde elegir como posibles solucione.

**Prototipar:** se trata de construir modelos o prototipos rápidos a través de dibujos, imágenes u objetos con la intención de responder a preguntas que nos acerquen a la solución final. Este proceso nos ayudará a dar forma a lo que hasta ahora era una idea o concepto. En un principio debe ser un prototipo básico para apoyar el inicio del proyecto, sin embargo, se irá refinando mientras el proyecto avance y se irán incluyendo mas características y funcionalidades. Es una buena herramienta para hacer llegar al usuario algo que pueda visualizar o tocar.

**Evaluar/Testear:** Consiste probar los prototipos creados en la fase anterior y obtener una opinión del publico objetivo o el usuario al que se orienta la solución. Es una oportunidad para poder refinar las soluciones y poder mejorarlas

1. **Comenta las dos características principales de los métodos agiles que expone Martina Fowler, en su articulo “*The New Methodology”***

Según Martina los métodos agiles son mas adaptativos que predictivos y están mas orientados a las personas que a los procesos.

La naturaleza de los métodos agiles es resistir los cambios y por tanto adaptarse a cualquier cambio. Intentan ser procesos que se adapten y prosperen en el cambio, incluso hasta el punto de cambiarse a sí mismos.

Por otro lado, comenta que ejecutar un proceso adaptativo no es facil cuando estan orientados a las personas primero. Requiere un equipo muy eficaz de desarrolladores. Los métodos ágiles afirman que ningún proceso compensará la habilidad del equipo de desarrollo, por lo que la función de un proceso es apoyar al equipo de desarrollo en su trabajo.

1. **Comenta tres técnicas de creatividad**

**4x4x4**: es una técnica grupal en la que el grupo produce ideas en dos pasos, primero de forma individual y posteriormente en grupo, entrelazando el proceso de generación de ideas y el de evaluación. Cada participante escribe de forma individual en un papel las cuatro ideas esenciales acerca del foco creativo. Terminada esta etapa, el grupo se coloca por parejas. Cada pareja llega a un acuerdo y escribe las cuatro ideas esenciales sobre el foco creativo.

Posteriormente se colocan en grupos de cuatro, y así sucesivamente hasta que el grupo entero tiene que ponerse de acuerdo y decidir cuáles son las cuatro ideas esenciales. Las cuatro ideas finales son el relieve cualitativo de toda la producción anterior. Los cambios a parejas durante el desarrollo los marcara un facilitador cada 6-10 minutos.

**Método 635:** 6 personas se reúnen alrededor de una mesa para generar ideas relativas a un tema previamente planteado y se le da a cada una de ellas una hoja en blanco. Cada uno de ellos tendrá que escribir 3 ideas de manera breve y concisa ya que solo disponen de 5 minutos. Pasado este tiempo cada participante pasa su hoja al compañero y se repitte el proceso de escribir tres nuevas en cinco minutos después de haber leído las ideas que han propuesto los anteriores.

Este proceso solamente se puede repetir seis veces para que solamente le llegue una vez a cada participante. Una vez terminado, se dispondrá de 18 ideas por cada papel que hacen un total de 108 ideas en media hora.

**El Catálogo:** es una técnica de creatividad tanto individual comom grupal que contrasta pares de palabras, objetos e ideas.

En primer lugar se describe y se define el objetivo creativo. Luego se consulta un catálogo (revista, libro, diccionarios…) y se seleccionan al azar dos palabras. Se escriben palabras asociadas con cada una de las dos palabras elegidas y se combinan al azar las palabras originales o las asociadas y se relacionan con el objetico. Despues se escriben las ideas y si se desea se continua con mas pares de palabras.

1. **¿Qué diferencias hay entre el “*Brainstorming*” y el “*Brainswritting”*?**
2. **Realiza un mapa mental sobre tecnologías de Desarrollo Software**
3. **Analiza el vídeo “Creatividad e Innovación-Guía Neuronilla para generar ideas” que puedes encontrar en neuronilla.com. Identifica las principales ideas que podemos encontrar en este vídeo.**

El video muestra en 16 pasos las claves para dinamizar una sesión de creatividad en equipo.

El primer lugar hay que detectar los objetivos poniendo atención en las necesidades de la organización.

Hay que definir el grupo de participantes que será entre 6 u 8 personas del mismo nivel jerárquico y enviarles una invitación a la participación con todos los datos necesarios y una redacción motivante.

Una persona dinamizadora dará comienzo a la reunión introduciendo el tema en unos 5 minutos y presentando a los participantes. Se compartirá toda la información necesaria para que los participantes generen ideas.

Hay que definir el objetivo creativo o foco y tiene que estar claramente redactado en una sola frase.

Se explican las normas para proponer ideas, que se producirán en tres fases. Una primera fase donde se producirán todas aquellas ideas que le vengan a la cabeza a los participantes, una fase de evaluación (que puede ser otro dia) y por ultimo el desarrollo.

En la sesión participa una persona dinamizadora, encargada de llevar el mando y una persona anotadora que apuntará todas las ideas en papel o a ordenador.

Como primera técnica para producir ideas se debe usar el brainstorming hasta que el flujo de ideas decaiga y entonces se pasará a usar otra técnica de creatividad.

Es necesario separar el proceso de evaluación del proceso de generación de ideas, dando así descanso a los participantes y aprovechando que de este descanso pueden incubarse nuevas ideas.