

Clon de ¿Cómo podría ayudarnos el DT en programación? (LS - Clase 1)

¡Les pedimos que registren su respuesta y lo más relevante de sus conversaciones en este padlet! 🙌

DIGITAL HOUSE 3 DE JUNIO DE 2021 15:21

Grupo 9

- o Tener a la persona como principal foco -> El usuario tiene mucha oferta y mucho poder para expresar su opinion (No existe posibilidad de dejarlo fuera de la ecuacion)
- o El prototipar rapido para aterrizar la idea del producto
- o El DT, al hacer foco en el problema del usuario, permite entender bien a fondo el mismo, para diseñar la solucion o producto, donde el desarrollo o programacion puede ser una gran herramienta para atender esa necesidad
- o La curiosidad como principio/mindset incentiva buscar nuevas soluciones/herramientas constantemente, cuestionando el status quo
- o Grupos multidisciplinarios que brinden una mirada distinta o con mayor profundidad en un cierto campo, ayudan a acelerar procesos.
- o Creatividad como metodo cientifico, podemos desarrollar la habilidad de prestar/diseñar soluciones creativas

Grupo 8 - Abril Santiso Cabelluzzi, Nicolas Cristaldo, Laura Nieto Peña, Cintia Vettorazzi

Design Thinking en programación:

- * Entendimiento de un problema antes de intentar solucionarlo
- * Herramienta para generar soluciones y agregar valor al producto
- * Nexo entre usuarios y equipo de desarrollo
- * Desarrollar la empatía para realizar productos accesibles y acordes a los usuarios
- * Foco en el problema

Grupo 5: Karin Stricker, Giulianni Nicoli, Antonela Dutruel, Mariel Romeo

Design Thinking en Programación:

- Potenciar la parte creativa para lograr soluciones alternativas.
- Los equipos multidisciplinarios permiten varios puntos de vista para que las soluciones sean mas abarcativas.
- La empatía con el usuario final es fundamental para brindar accesibilidad e inclusión.
- La metodología favorece el estar en la vanguardia, debido a la revolución de la tecnología.

- La metodología ayuda a la creación de redes de apoyo y escucha activa al basarse en el pedir ayuda porque te enseña a confiar en el otro.

Grupo 2

Design thinking en programación:

- Humanizar el proyecto
- Promoción de la colaboración de todos los integrantes
- Conocer las necesidades del cliente para alinear el proyecto
- Para encontrar problemas primero y luego buscar las soluciones.
- Para pensar en el problema y no solo en las soluciones.
- Para realizar productos accesibles.
- Para tener una visión diferente de como encarar el proyecto.
- Para potenciar la innovación
- Para mejorar el código existente

Grupo 3

- DT focalizada en el usuario
- Para que el usuario se familiarice con el producto, se sienta cómodo y quiera usarlo
- Diversidad de orígenes en el equipo de trabajo, así a través de esto se puedan surgir nuevas idea que tal vez de manera individual no saldrían
- Curiosidad
- Siempre buscar nuevas soluciones a las diferentes problemáticas que puedan surgir a lo largo del proyecto.
- Retroalimentación continua

- DT focalizada en el usuario. — DEBORAH GONZALEZ

Grupo 10

- Tener en claras las necesidades a resolver —> empatía
- Poner al cliente en el centro
 - Crear el código que satisfaga dichas necesidades
- Saber antes de comenzar a codear, qué codear.
- Sacar más rápido el producto al mercado
- Interpretar mejor lo que quiere el usuario.
- Nos ayuda a encontrar la causa raíz del problema a resolver.
- Propone ideas innovadoras enfocado en el problema y no la solución como tal.

- Mejora la colaboración entre el equipo de trabajo.
- Permite feedback rápido al generar prototipos de manera frecuente.
- Replantea los problemas y les da una nueva perspectiva.
- Permite formular las preguntas correctas al pedir ayuda.

Grupo 6 - Flor Soria, Martina Terraza, Jhon Parra

Design thinking en programación: generar un buen **producto**, con **empatía** desde diferentes puntos de vista **multidisciplinarios** y **experiencias** de usuario, deseable para el cliente para resolver sus necesidades. Además, como herramienta de **mejora continua** de **productos** y **características** de las tecnologías creadas.

Historias de éxito de Design Thinking:

<https://ingenio.edu.pe/que-es-design-thinking-y-como-aplicarlo/>



Grupo 10

GRUPO 7: Felipe Albornoz, Hernan Felipe Serna Gómez, Miguel Espinosa, Antonella Alcaraz

- o Nos ayuda a encontrar la causa raíz del problema a resolver, planteando soluciones diferentes adaptadas al usuario, lo que contribuye al éxito del negocio.
- o Ayuda a interpretar mejor, a través de la empatía, que es lo que quiere el usuario.

- o Dar opciones técnicas viables al programador.
- o Trabajar en forma colaborativa siempre tratando la parte humana
- o Nos ayuda a proponer ideas innovadoras enfocados en el problema y no tanto en la solución.
- o Permite obtener feedback rápidamente fallando barato y generando prototipos de manera frecuente
- o Permite formular creativamente las preguntas correctas al pedir ayuda.

Grupo1 - Valentina Varela, Tatiana Rincon, Sol Rocca, Triana Mostaza, Cristian Sanchez

- Mejorar el vínculo con el usuario
- La "humanización" del programador
- Agregar mas valor al producto gracias al enfoque en las necesidades del usuario

- Fuente: <https://acaNoGoogleamos.com>

Grupo 4: Melina Garcia, Maite Lopez, Carlos Acero, Kennett Ramirez, Andres Ramirez

Design Thinking en programación:

- Usuario en el centro: teniendo en cuenta el feedback del cliente, retroalimentación continua
- Empatía: sería un puente que une a cualquier persona con la tecnología, comprender al usuario
- Fallar barato y rápido: tener presente la necesidad de hacer pruebas constantemente, iterativo
- Trabajo en equipo: colaboración radical, equipos multidisciplinarios
- Flexibilidad: aprender haciendo, ser curioso.
- Metodologías ágiles
- Éxito en el negocio

Título upload link search_web camera more_horiz
