

Relación de ejercicios 1

Introducción a MDA

1. **Steven Johnson** comenta brevemente que para saber de donde vienen las buenas ideas, él se ha fijado más desde una perspectiva ambiental, encontrando así que en todos los sistemas hay patrones recurrentes, siendo estos cruciales para crear medios ambientes que son inusualmente innovativos.

A unos de estos patrones lo cataloga cómo el “**presentimiento lento**”, describiéndolo como que las mayores ideas no vienen en un gran momento de inspiración, sino que estas tardan mucho tiempo en desarrollarse, siendo un periodo de varios años en el que se incuban, y después de ese tiempo, esas ideas se vuelven mucho más accesibles o incluso, se vuelven mucho más completas ya que aparece alguien que le da otro enfoque o le da más sentido, o le añade la parte que le falta para poder llevarse a cabo. Para ello es necesario que 2 o más personas colisionen esos “**presentimientos**” permitiéndose que se junten y se conviertan el algo más grande.

Sobre esto último comenta que anteriormente, las mejores ideas salían de los sitios dónde la gente se reunía y juntaba estos “**presentimientos**”, como la Casa del Café en la era de la Iluminación o los Salones Parisinos del Modernismo, siendo esto espacios que daban alas a la combinación de ideas. Es por ello por lo que actualmente, gracias a internet y al incremento histórico de la conectividad, ahora es mucho más fácil encontrar otra gente o topar con alguna información que ayude a mejorar o construir nuestras propias ideas.

2. El **Pensamiento de diseño** o **Design Thinking** hace referencia a los procesos cognitivos, estratégicos y prácticos mediante los cuales se elaboran los conceptos relacionados con el diseño. Muchos de los conceptos y aspectos fundamentales del pensamiento de diseño han sido definidos por medio de estudios, en diferentes áreas del diseño, de la cognición del diseño y de la actividad de diseño tanto en laboratorios como en entornos naturales.
3. Estos principios serian unos 10:
 - Explorar intensamente al usuario y sus necesidades
 - Formar un equipo heterogéneo

- Evitar las fases del proceso de externalización
- Proporcionar un lugar de trabajo móvil y material suficiente
- Tener el valor de fracasar
- Permitir que incluso las ideas descabelladas sucedan
- Comenzar el desarrollo de prototipos rápidamente
- No enamorarse del primer prototipo
- Poner en función del prototipo en primer plano, no el diseño
- Actuar con la mente abierta.

4. Las dos características principales que comenta sobre los métodos ágiles son:

- Se utilizan **como adaptativos en lugar de predictivos**, refiriéndose a que en vez de planificar con gran detalle parte del proceso durante mucho tiempo, y que los posibles cambios sean negativos para el proceso, ahora lo que buscan los métodos ágiles es estar completamente abiertos a los posibles cambios, intentando adaptarse y prosperar con ellos.
- Están **orientados a las personas más que a los procesos**, haciendo que la función de estos procesos se la de apoyar al equipo de desarrollo en su trabajo.