

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.

5. Técnicas de Creatividad para comentar:

- **Blue Slip**

Técnica que consiste en la generación de ideas a partir de una serie de preguntas-estímulo planteadas, realizando un proceso de repartir tarjetas o post-its a cada persona/grupo, escribiendo en ellas cada idea que les vengan a la cabeza.

- **Ojos Limpios (Fresh Eyes)**

Técnica que busca a personas externas al objetivo creativo para producir ideas, pretendiendo que las ideas no vengan de una “mente condicionada”. Se reúnen esas ideas, y las evalúan las personas con ese objetivo creativo.

- **Imanchin**

Consiste en entrar en tiendas o bazares con una gran cantidad de objetos variados, de manera que nos inspiremos en las cosas que se vean, haciendo analogías con el objetivo creativo que tengamos.

6. Las mayores diferencias entre Brainstorming y Brainwriting son:

- a. En Brainwriting se asegura de la participación de todos por igual, ya que si hay alguna persona más tímida o insegura, haciendo Brainstorming puede que prefieran no expresar sus ideas.
- b. Como se consigue una participación total, el Brainwriting consigue una mayor cantidad de ideas y la calidad de estas se suele multiplicar.
- c. Permite además mas concentración en el pensamiento individual, sin ser interrumpido continuamente por aportaciones de las demás personas.
- d. El resultado suele ser más ordenado en el Brainwriting.

7. Mapa mental de Metodologías de Desarrollo de Software



8. Todo el vídeo trata sobre un proceso de 16 pasos para generar las mejores ideas.

Las principales ideas que yo he apreciado en el vídeo tienen que ver con:

El número de integrantes del grupo, donde especifica que lo óptimo es entre 6 y 8.

Luego está, la importancia que le da a la actitud que hay que tener con el grupo, siendo esta de estimulación, de aceptación de lo que los demás proponen diciendo que las ideas son de todos, etc.

Lo importante que es definir un objetivo creativo que quede bien claro

para generar las ideas y que alguien se encargue de realizar un equilibrio entre ideas creativas y disparates, pero sin criticar estos puesto que puede afectar al grupo.

También se comenta lo importante que es realizar desinhibiciones y descansos, generando ideas después de ellas puesto que se han podido cultivar mejor en las cabezas de los demás.

Por último, evaluarlas todas pasándolas por filtros y seleccionando las mejores que serán las que se lleven a desarrollar.