

# Relación de problemas 1 (1, 2 ,3 y 4)

## Santiago Muñoz Castro

**1. Comente brevemente las ideas principales que muestra el vídeo de Steven Johnson, “Dónde nacen las buenas ideas”, que puedes encontrar en la siguiente dirección [https://www.youtube.com/watch?v=2UnIjH250\\_M](https://www.youtube.com/watch?v=2UnIjH250_M)**

Ante la duda de como obtener buenas ideas para la creación de algo innovador, Steven Johnson se remontó a los espacios que llevaron históricamente a niveles inusuales de creatividad y se dio cuenta de que hay un patrón que está presente en todos ellos. Este patrón es el que llama **“pensamiento lento”**. Las buenas ideas casi nunca llegan en un momento de gran inspiración, sino que estas surgen con el tiempo (décadas de años incluso), esto se debe a que estas ideas surgen de un cúmulo de presentimientos más pequeños.

Se puede dar el caso de que tengas la mitad de una idea, y esta otra mitad no se consolide en tu mente hasta dentro de 10 años o que esta mitad se encuentre en la mente de otra persona. Actualmente debido a internet es mucho más frecuente que las ideas se tomen a partir de la modificación de un presentimiento de otra persona. Esto no significa que seamos más vagos o queramos pensar menos, sino que lo que ha pasado es que ahora es más fácil hacer chocar los presentimientos entre personas, completando así los huecos en las ideas de ellos.

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

Es una forma de trabajar en grupo que exprime al máximo la creatividad colectiva. A veces hay personas que, aunque a pesar de tener un gran nivel individual no son capaces de rendir en trabajos de grupo, sin embargo, el pensamiento de diseño soluciona este problema estableciendo unas pautas de cómo trabajar en grupo y conseguir un objetivo de la forma más exacta y precisa.

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

El pensamiento de diseño aplica cinco principios básicos:

El primero consiste en definir roles de trabajo, el coordinador, el gestor de calidad, el gestor de accesibilidad, el presentador, el coordinador, el facilitador etc...

El segundo se basa en la delimitación de fases de trabajo (formación, enfrentamiento, normalización, desempeño y finalización).

El tercer principio consiste en definir pautas de comportamiento, por ejemplo, no poder criticar en ciertas fases.

El cuarto dice que hay que centrarse en el usuario, tener empatía con él y entenderlo para poder un software 100% usable.

Y el quinto y último dice que hay que iterar con bastante frecuencia, con cada iteración el prototipo crece y el cliente aprende poco a poco.

**4. Comenta las dos características principales de los métodos ágiles que expone Martin Fowler, en su artículo “The New Methodology”**  
(<http://www.martinfowler.com/articles/newMethodology.html>)

- Los métodos ágiles **son adaptativos en lugar de predictivos**. Los métodos de ingeniería tienden a tratar de planificar una gran parte del proceso de software con un gran detalle durante un periodo de tiempo largo, en consecuencia, los cambios complicarían estos métodos. Sin embargo, los métodos ágiles intentan ser procesos que se adapten y prosperen con dichos cambios, hasta el punto de cambiarse a sí mismos.

- Los métodos ágiles **están más orientados a las personas que a los procesos**. El objetivo de los métodos de ingeniería es definir procesos que funcionen bien para cualquiera que lo este utilizando. En cambio, los métodos ágiles afirman que ningún proceso constituirá jamás la habilidad del equipo de desarrollo, es decir, la función de un proceso es apoyar al equipo de desarrollo.

Cabe destacar un cambio no tan relevante pero que hay destacar, los métodos ágiles están más orientados a código que a documentación.