C3.1.md 22/11/2020

## Inicio del proyecto



# Z C3.1 Reto en clase

Método ágil Design thinking aliado al desarrollo de software



#### Instrucciones

• De acuerdo con la documentación design thinking aliado con Ágil, entre las herramientas que se proponen en cada etapa están las siguientes:

#### Empatizar:

- Método Entrevistas
- Registro elaborado de evidencias (Trabajo de campo)
- Caracterización de PERSONAS
- Mapas de empatía
- Mapas de experiencia (Customer journey)
- Método Qué, cómo y porqué

#### Definir:

- Mapas de oportunidad
- Mapas de escenarios
- Point of view
- Value Proposition Canvas
- Método Saturar y agrupar
- Método Lectura crítica

#### Idear:

- Business Model Canvas
- Sketching Dibujos, esbozos
- Storyboard
- Wireframe
- Método Brainstorming Selección
- Método Brainswriting SCAMPER MindMaps

#### Prototipar:

- Mockup
- La actividad consistirá en utilizar una de las herramientas para cada fase, de acuerdo con las instrucciones del asesor y exponerla durante la clase como fue elaborándola paso a paso, para ello se deberá aplicar al caso de estudio que se ha estado revisando.
- Toda actividad o reto se deberá realizar utilizando el estilo MarkDown con extension.md y el entorno de desarrollo VSCode, debiendo ser elaborado como un documento single page, es decir si

C3.1.md 22/11/2020

el documento cuanta con imágenes, enlaces o cualquier documento externo debe ser accedido desde etiquetas y enlaces, y debe ser nombrado con la nomenclatura A2.3 NombreApellido Equipo.pdf.

- Es requisito que el .MD contenga una etiqueta del enlace al repositorio de su documento en GITHUB, por ejemplo **Enlace a mi GitHub** y al concluir el reto se deberá subir a github.
- Desde el archivo .md exporte un archivo .pdf que deberá subirse a classroom dentro de su apartado correspondiente, sirviendo como evidencia de su entrega, ya que siendo la plataforma oficial aquí se recibirá la calificación de su actividad.
- Considerando que el archivo .PDF, el cual fue obtenido desde archivo .MD, ambos deben ser idénticos.
- Su repositorio ademas de que debe contar con un archivo readme.md dentro de su directorio raíz, con la información como datos del estudiante, equipo de trabajo, materia, carrera, datos del asesor, e incluso logotipo o imágenes, debe tener un apartado de contenidos o indice, los cuales realmente son ligas o **enlaces a sus documentos .md**, evite utilizar texto para indicar enlaces internos o externo.
- Se propone una estructura tal como esta indicada abajo, sin embargo puede utilizarse cualquier otra que le apoye para organizar su repositorio.

```
| readme.md
| blog
| | C2.1_NombredelaActividad.md
  | C2.2_NombredelaActividad.md
  | C2.3_NombredelaActividad.md
| img
docs
| | A2.1 NombredelaActividad.md
| | A2.2_NombredelaActividad.md
| A2.3_NombredelaActividad.md
```



## Nesarrollo 🎾

- 1. Intégrese a su equipo de trabajo y comienzan a preparar la herramienta propuesta.
- 2. Coloque en este apartado el enlace a su documento.
- 3. Agregue evidencias que considere que demuestren que se estuvo trabajando en equipo durante la elaboración de la actividad.

#### Empatizar (Qué-Cómo-Porqué)

El método Qué-Cómo-Porqué es una herramienta que se puede utilizar mientras se observa a sujetos para apoyar en la introspección de las observaciones y obtener niveles más profundos de entendimiento. Con el método Qué-Cómo-Porqué, se inicia con observaciones concretas (de qué se trata), después se llega a

C3.1.md 22/11/2020

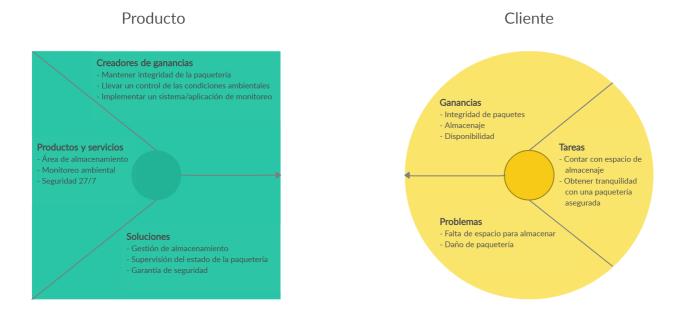
niveles más altos de abstracción (preguntándose el cómo) y finalmente se llega a las motivaciones detrás de ciertas metas o comportamientos (el porqué).

Basándose en el caso de estudio y aplicando la metodología previamente descrita, se desarrolló la fase de empatización descrita de forma tripartita con el siguiente desglose:

Punto	Descripción	
Qué	A través de un sistema de software el usuario accede a una cuenta asignada previamente creada donde puede obtener información del estado de los sensores del propio almacén que solicitó.	
Cómo	Hardware: Sensores, gateway (Arduino), servidores, computadoras/dispositivos móviles. Software: Database server, API, IDE. Estableciendo comunicación entre sensores y una aplicación desarrollada a través de un dispositivo gateway.	
Porqué	Existe una gran competitividad con otras empresas, lo cual llevó a Open Warehouse Company a buscar destacar con distintas herramientas de estudio. Después de un estudio de mercado se concluyó que la mayoría de la clientela encuentra atractivo los servicios de almacenaje que ofrecen mayor seguridad y control a través de procesos digitalizados; es por eso que la tecnología (específicamente la implementación de IoT) es un punto clave para cumplir la meta de resaltar dentro del entorno empresarial de almacenaje, ya que esto brinda una gran ventaja sobre los competidores que utilizan herramientas tradicionales o no tan avanzadas.	

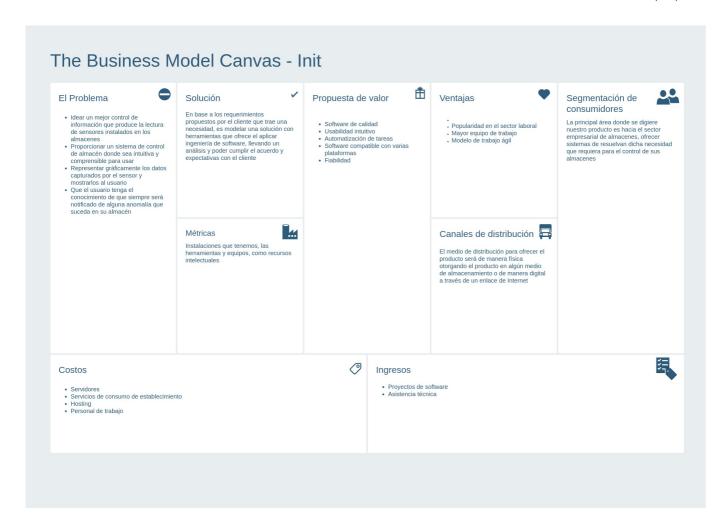
Definir (Value Proposition CANVAS)

#### **VALUE PROPOSITION CANVAS**



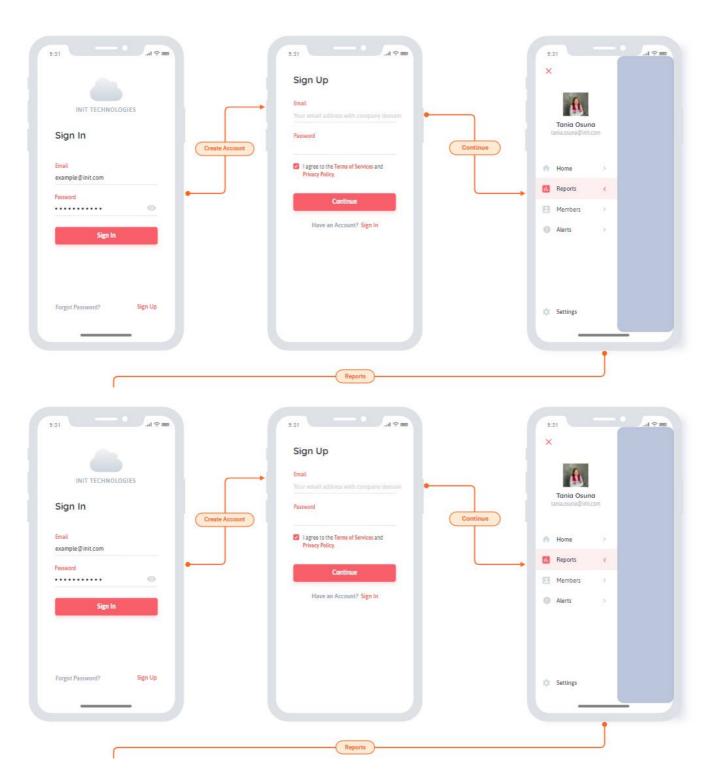
Idear The Business Model Canvas - Init

C3.1.md 22/11/2020



### Prototipar

C3.1.md 22/11/2020





Criterios	Descripción	Puntaje
Instrucciones	Se cumple con cada uno de los puntos indicados dentro del apartado Instrucciones?	20
Desarrollo	Se respondió a cada uno de los puntos solicitados dentro del desarrollo de la actividad?	80

