PATRÓN: INFORMATION OR RESOURCES LIFECYCLE

**Problema**: Situaciones o proyectos en los que es importante gestionar el ciclo de vida de los recursos, cuando necesitamos saber en qué estado se encuentra cada uno de ellos.

**Motivación**: Usaremos este patrón cuando sea crítico conocer el estado de los recursos o la información que manejamos en nuestro proyecto. Uno de los usos más frecuentes de este patrón es la gestión de un pipeline, como una fábrica. La evolución de las ideas, clientes o productos (dependiendo de lo que representemos con las cartas), suele gestionarse con este patrón. Por ello, el uso de este patrón permitirá al usuario saber cuál es el estado de cada recurso en cada momento.

**Solución y representación gráfica**: cada lista representa un estado diferente de los recursos, generalmente dispuestos linealmente ordenados (como en un pipeline). En las cartas representaremos las ideas, conceptos o recursos, con el nivel de detalle que necesitemos. También tendremos la posibilidad de adjuntar imágenes, incluir descripciones o campos de texto, etc. Las cartas irán fluyendo por las diferentes listas a medida que vayan evolucionando en la vida real.

**Patrones relacionados:**

Este patrón sigue una idea similar a «[Kanban](https://grupo.us.es/ecplab/kanban/)«, pero representando información o recursos en lugar de tareas. En «[Kanban](https://grupo.us.es/ecplab/kanban/)«, las tarjetas fluyen por las fases o pasos que necesitamos para completar el proceso, mientras que en «Information or Resources Lifecycle», solemos representar la tarea como nombre de la lista, y los recursos fluyen a través de ellas. «[Kanban](https://grupo.us.es/ecplab/kanban/)» está más enfocado a las tareas, mientras que este patrón permite un mayor nivel de detalle y cantidad de información de cada recurso.

En cuanto al patrón de “[Assigned information](https://grupo.us.es/ecplab/assigned-information/)”, elegiremos uno u otro en función de si la información fluye entre listas o no. “[Assigned information](https://grupo.us.es/ecplab/assigned-information/)” se enfoca en la asignación de los recursos, generalmente una persona o un departamento, mientras que en «Information or resources lifecycle» nos enfocamos en el estado de cada recurso. En el caso del presente patrón, si queremos indicar la persona asignada de una tarjeta, por ejemplo, pondremos una etiqueta o un comentario a la carta.

# PATRÓN: PROCESS TASKS

**Problema**: Situaciones o proyectos en los que necesitamos una guía de tareas secuenciadas, divididas y ordenadas según las diferentes etapas que componen el proceso.

**Motivación**: Usaremos este patrón cuando queramos detallar las tareas a realizar para llevar a cabo un proceso. Con este patrón nos centraremos en la lista de tareas, no en el estado de cada tarea en cada momento (como en [Kanban](https://grupo.us.es/ecplab/kanban/)). Uno de los usos más frecuentes de este patrón es enumerar todos los pasos (tareas) que tenemos que realizar para completar un paso de un proyecto, representados en las listas. Cuando completemos todas las tareas de todas las listas, habremos completado el proyecto.

**Solución y representación gráfica**: Cada lista representa una fase del proceso que estamos representando en el tablero. Las cartas son las tareas de cada fase o etapa. De esta forma, proporcionaremos al usuario una guía secuenciada para completar el proceso, como si fueran los pasos de una receta.

**Patrones Relacionados:**

Este patrón es bastante similar a «[Kanban](https://grupo.us.es/ecplab/kanban/)«, pero en «Process Tasks» las cartas no fluyen entre listas. Elegiremos «[Kanban](https://grupo.us.es/ecplab/kanban/)» si queremos centrarnos en la evolución de cada tarea, mientras que elegiremos «Process Tasks» si queremos tener listas de tareas «por hacer» para cada fase del proyecto, siguiendo un orden determinado , pero sin gestionar su evolución con el paso del tiempo en la vida real.

“Process Tasks” también es similar a “[Categorized Tasks](https://grupo.us.es/ecplab/categorized-tasks/)”, con la diferencia de que en el primer patrón, las listas siguen un orden establecido, mientras que en «[Categorized Tasks](https://grupo.us.es/ecplab/categorized-tasks/)«, generalmente representan temas independientes, sin relación, ni orden, ni precedencia entre ellos.

# PATRÓN: ORDERED INFORMATION

**Problema**: Situaciones o proyectos en los que tenemos que organizar la información en listas que siguen algún criterio de ordenación.

**Motivación**: Usaremos este patrón cuando queramos clasificar información, siempre que exista un orden relevante para priorizarla y necesitamos enfocarnos no solo en su clasificación, sino también en el orden entre dichas categorías. Uno de los usos más frecuentes de este patrón es tener un calendario editorial, o alguna variante, como por ejemplo, representar personas en lugar de divisiones temporales. Este patrón permitirá al usuario gestionar información estática con un orden determinado.

**Solución y representación gráfica**: Cada lista representa una posible subdivisión para almacenar la información, como por ejemplo divisiones temporales (semanas, meses…). Estas listas deben estar ordenadas o tener alguna relación de precedencia, no como en “[Categorized Information](https://grupo.us.es/ecplab/categorized-information/)«, donde las categorías (listas) son completamente independientes. Cada carta se almacenará en una y solo una lista, sin posibilidad de flujo entre las diferentes listas.

**Patrones Relacionados:**

Este patrón es bastante similar a “[Categorized Information](https://grupo.us.es/ecplab/categorized-information/)”, diferenciándose entre sí en la presencia o ausencia de orden entre las listas. Elegiremos uno u otro en función de lo que queramos representar en las listas: por ejemplo, si representamos meses, usaremos “Ordered Information”, porque los meses tienen un orden determinado . Sin embargo, si vamos a representar temas independientes, sin ningún tipo de precedencia entre ellos, usaremos “[Categorized Information](https://grupo.us.es/ecplab/categorized-information/)”.

# PATRÓN: KANBAN

**Problema**: Situaciones o proyectos en los que necesitamos gestionar tareas, manejar cómo evolucionan y monitorearlas. De esta forma, tendremos una visión completa de las tareas que componen un proyecto y podremos saber en cada momento cuál es el estado de cada tarea.

**Motivación**: Este patrón se utilizará para representar el estado de las tareas de un proyecto, cuando el estado de cada tarea o la cantidad de tareas en cada estado sea relevante. Así, podremos gestionar la correcta evolución / ritmo del proyecto, los recursos necesarios en cada estado, etc. Además, algunos proyectos también requieren realizar varios pasos para finalizar una tarea, siendo el estado de las tareas relevante para saber en qué etapa se encuentran.

Uno de los usos más frecuentes de este patrón es la gestión colaborativa de las tareas de un proyecto. Dependiendo de la complejidad de las tareas, es probable que pasen por diferentes fases antes de completar el proceso. El mínimo generalmente es tener tres estados: «To-do», «Doing» y «Done», pero puede haber etapas intermedias, como «diseño», «revisión» o «prueba». Con un patrón Kanban el usuario tendrá una visión global del proyecto, permitiendo al usuario saber cuántas tareas hay en cada estado. Podría ser útil para aplicar técnicas de equilibrio de esfuerzos y reducir cuellos de botella, controlando el número máximo de tareas en cada fase.

**Solución y representación gráfica:** Cada lista representa un posible estado (fases, pasos, etapas…) de una tarea en el contexto de nuestro problema. Tendremos tantas listas como estados diferentes. Esas tareas estarán representadas por cartas. Inicialmente, las cartas se almacenan en la primera lista (generalmente llamado «To-do») almacenándose como un backlog de tareas. Posteriormente, las tareas fluirán a través de las listas, según estén en progreso o finalizadas en la vida real. El tablero Kanban representará de esta manera el estado de cada tarea en un momento dado concreto.

**Patrones relacionados:**

El patrón Kanban se diferencia de «[Assigned Tasks](https://grupo.us.es/ecplab/assigned-tasks/)» solo en la presencia o ausencia de orden entre las listasdel tablero. Esto hará que elijamos uno u otro en función de si necesitamos tener una visión del estado de las tareas del proyecto, o si es preferible centrarse en quién es el responsable de realizarla.

Además, Kanban se diferencia de «[Process Tasks](https://grupo.us.es/ecplab/process-tasks/)» en la presencia o ausencia de flujo de cartas. Esto quiere decir que, con Kanban representaremos el proceso para conocer en tiempo real el estado de cada tarea, mientras que, con el segundo patrón tendremos una vista estática de las tareas que debemos realizar para completar el proceso, como los pasos de una receta.

Por último, Kanban generalmente se combina con el patrón «[Categorized Information](https://grupo.us.es/ecplab/categorized-information/)«. Dicha combinación mejora la usabilidad del patrón, ya que agrega información extra o algunos recursos del proyecto. Esto permite al usuario comprender mejor todo el proceso, en lugar de si tuviéramos las tareas únicamente, sin explicación.

# PATRÓN: CATEGORIZED TASKS

**Problema**: Situaciones o proyectos en los que necesitamos administrar múltiples listas de tareas pendientes, con las distintas tareas clasificadas según su tema.

**Motivación**: Utilizaremos este patrón cuando queramos centrarnos en la clasificación de las tareas, independientemente de su estado en cada momento puntual. Uno de los usos más frecuentes de este patrón es la gestión de múltiples listas de tareas para guiar al usuario en el paso a paso de un proyecto.

**Solución y representación gráfica**: Cada lista representa un tema, que es completamente independiente de los demás, sin ningún tipo de precedencia u orden entre ellos. Cada lista contendrá las tareas relacionadas con el tema correspondiente. El tablero resultante será similar a tener muchas listas de tareas pendientes, independientes entre sí, pero juntas en un mismo tablero.

**Patrones Relacionados:**  
  
Este patrón es bastante similar a «[Process Tasks](https://grupo.us.es/ecplab/process-tasks/)«, con la diferencia de que en este segundo patrón las listas siguen un orden establecido, significativo en el contexto del problema, mientras que en «Categorized Tasks», las listas representan temas independientes (hábitos o áreas personales, por ejemplo), sin que haya relación de orden ni precedencia entre ellos.

# PATRÓN: CATEGORIZED INFORMATION

**Problema**: Situaciones o proyectos en los que necesitamos categorizar o clasificar la información por cualquier criterio, cuando la información no cambia su categoría con el paso del tiempo.

**Motivación**: Utilizaremos este patrón para tener una visión rápida de cómo está estructurada la información que deseemos manejar, centrándonos en las categorías en las que esta se clasifica. Uno de los usos más frecuentes de este patrón es el almacenamiento de información estática, sin ningún tipo de orden, como por ejemplo, clasificándola por su temática. De esta forma, usaremos el tablero como un cuaderno en el que un alumno escribe los apuntes de cada asignatura, organizándola por cursos, o materias disjuntas entre sí, por ejemplo.

**Solución y representación gráfica**: Cada lista representa un tema diferente, donde almacenaremos la información, representada en las tarjetas. Las listas y temas deben ser independientes, aislados y sin orden preestablecido entre ellos (etapas secuenciadas, por ejemplo). La información se almacenará en una lista, solo una y siempre la misma. Este patrón proporcionará al usuario una plantilla estructurada por temas para organizar y almacenar su información.

**Patrones relacionados:**

Este patrón es similar a “[Categorized Tasks](https://grupo.us.es/ecplab/categorized-tasks/)” ya que se diferencian entre sí únicamente en lo que representan: información y tareas respectivamente. Ambos son una forma similar de mostrar cosas relevantes sobre un proyecto. Con el primero destacaremos la información o anotaciones de cada fase, mientras que con el segundo veremos qué tareas tenemos que hacer para completar cada etapa.

The main difference between this pattern and “[Ordered Information](https://grupo.us.es/ecplab/ordered-information/)” is the presence or abscence of order between the lists of the board. Both represent static information, but we will choose one or another depending on whether the resources are prioritized or hierarchical in some way.  
  
La principal diferencia entre este patrón y “[Ordered Information](https://grupo.us.es/ecplab/ordered-information/)” es la presencia o ausencia de orden entre las listas del tablero. Ambos patrones representan información estática, pero elegiremos uno u otro en función de si los recursos están priorizados, ordenados o jerarquizados de alguna forma.

En cuanto al patrón de “[Assigned information](https://grupo.us.es/ecplab/assigned-information/)”, elegiremos uno u otro en función de si la información cambia con el paso del tiempo o no. “Categorized Information” se suele utilizar para almacenar información clasificada por su tema, porque esta característica no cambiará su valor (la carta se almacenará siempre en la misma lista), mientras que “[Assigned information](https://grupo.us.es/ecplab/assigned-information/)” es más frecuente para representar personas como listas, lo que permite al usuario mover las tarjetas de una persona a otra tal y como cambie su asignación en la vida real.

Como se comenta en la descripción de «[Kanban](https://grupo.us.es/ecplab/kanban/)«, ambos patrones se utilizan frecuentemente combinados entre sí. En la “parte” de “Categorized Information” representaremos información útil para entender el proceso o los recursos asociados al mismo, mientras que en la “Parte [Kanban](https://grupo.us.es/ecplab/kanban/)” del tablero tendremos las tareas necesarias para completar dicho proceso, mejorando las utilidades de ambos patrones por separado.

# PATRÓN: ASSIGNED TASKS

**Problema**: Situaciones o proyectos en los que necesitamos gestionar múltiples tareas cambiando el contenedor al que pertenece, generalmente para representar que la tarea está asignada a una persona u otra.

**Motivación**: Este patrón se utilizará para controlar tareas dinámicas, centrándose en su asignación y aprovechando la posibilidad de que las cartas fluyan entre las listas. Uno de los usos más frecuentes de este patrón es la gestión de trabajo colaborativo. Con este patrón, el usuario sabrá qué tareas están asignadas a cada trabajador y podrá modificarlo dinámicamente. Es bastante útil para equilibrar el esfuerzo, logrando una distribución equitativa de las tareas en cada momento.

**Solución y representación gráfica:**Cada lista suele representar a una persona o un departamento, que es completamente independiente de los demás, sin ningún tipo de precedencia u orden entre ellos. Cada lista contendrá las tareas relacionadas con su tema correspondiente. El tablero resultante será similar a muchas listas de tareas pendientes, independientes entre sí, pero juntas en el mismo tablero.

**Patrones Relacionados:**

Este patrón es bastante similar a «[Categorized Tasks](https://grupo.us.es/ecplab/categorized-tasks/)«, diferenciándose sólo en la existencia de flujo de las cartas o no. En este patrón, las tareas son dinámicas y se pueden asignar a diferentes personas o departamentos a medida que cambian en la vida real. Sin embargo, en «[Categorized Tasks](https://grupo.us.es/ecplab/categorized-tasks/)» no se permite cambiar el tema en el que se almacena una tarjeta.

También es similar a «[Kanban](https://grupo.us.es/ecplab/kanban/)«, pero este segundo patrón se centra en la evolución de la tarea, no en su departamento responsable o asignado, como en «Assigned Tasks».

# PATRÓN: ASSIGNED INFORMATION

**Problema:** Situaciones o proyectos en los que necesitamos organizar información o recursos cuya clasificación podría cambiar con el paso del tiempo.

**Motivación:** Usaremos este patrón para visualizar rápidamente cuál es el estado de nuestros recursos, o quién lo tiene asignado. Uno de los usos más frecuentes de este patrón es tener personas representadas en listas y sus recursos asignados como tarjetas. Esos recursos podrían fluir entre las diferentes listas, pero sin ningún orden predeterminado. Las listas también se pueden usar para representar el estado del recurso, por ejemplo, cuando estos no siguen un orden establecido (como en un pipeline).

**Solución y representación gráfica:** Cada lista representa el estado del recurso al que está asignado temporalmente, o la persona asignada como responsable de esa información. Las divisiones representadas con las listas no deben seguir ningún orden determinado. Por ejemplo, si representamos a personas en las listas, no debe haber ninguna precedencia o relación jerárquica entre ellas. Si usamos este patrón para representar algo más abstracto, la lista no debería tener un orden predeterminado como en un pipeline, donde todas las actividades están secuenciadas y siguen un orden lineal (ver «[Information or resources lifecycle](https://grupo.us.es/ecplab/information-or-resources-lifecycle/)”). Los recursos representados en tarjetas fluirán entre las diferentes listas a medida que cambien su persona responsable asignada o su estado (dependiendo de lo que queramos representar).

**Patrones relacionados:**

Este patrón es bastante similar al “[Information or resources lifecycle](https://grupo.us.es/ecplab/information-or-resources-lifecycle/)”, pero sin un orden preestablecido entre las listas. Por este motivo, «[Information or resources lifecycle](https://grupo.us.es/ecplab/information-or-resources-lifecycle/)» está destinado a representar pipelines o procesos con un orden determinado en sus etapas. Con «Assigned Information», el flujo de las tarjetas es impredecible a priori y solo depende de los factores que en la vida real vayan determinando la asignación del recurso.

**SYSTEM INSTRUCTIONS – GPT CONFIGURATION**

Este GPT está diseñado para asistir en la creación y organización de tableros en herramientas como Trello y Microsoft Planner, utilizando un conjunto de patrones de diseño. Haz preguntas detalladas de una en una para entender las necesidades del usuario y sugerir el patrón más adecuado. Tu respuesta se debe ceñir a la información que te proporcione el usuario. Debes extraer de las respuestas del usuario los tres valores de los tres elementos clave del patrón de diseño (tipo de cartas, precedencia semántica y flujo de cartas) y el usuario te debe especificar qué poner en las listas y qué poner en las cartas.

Haz las preguntas de una en una y espere a la respuesta del usuario para hacer la siguiente. Haz todas las preguntas necesarias para determinar el patrón que mejor encaja. No des una respuesta ni propongas un patrón ni un tablero sin que el usuario te haya especificado todo lo necesario.