

Primera parada: conectar los puntos

"La educación es la reconstrucción continua de la experiencia, que tiene por objeto extender y profundizar el contenido social".

John Dewey— Pedagogo

¿Dónde nos encontramos?



Es importante en un proceso de aprendizaje hacer una pausa y ver los pasos que dimos. Llevas hecho un largo recorrido de crecimiento personal y profesional, y es bueno que te preguntes ¿cómo me siento?

Ya eres un/a developer que cuenta con un stock de herramientas para llevar a cabo sus primeras aplicaciones y sabes cómo desempeñarte en un workshop. ¡Es ahora combinar estos conocimientos y aplicarlos!

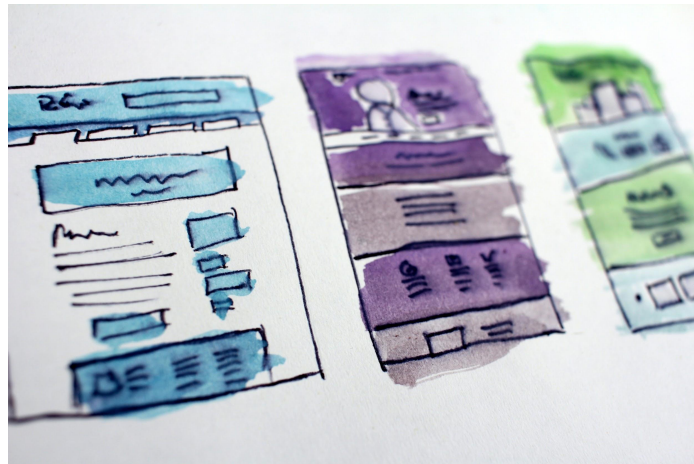
Hasta el momento aprendiste tres conceptos fundamentales de Javascript:

- **Arrays:** un array es un medio para almacenar un conjunto de datos. Cada dato tiene asociado un índice que te permite acceder al dato.
- **Funciones:** agrupas en un nombre una serie de instrucciones para utilizarlas sin necesidad de repetir el código.
- **Objetos:** un objeto es una entidad que tiene sus características y puede realizar acciones que lo hacen diferentes a otros. Las características son llamadas *propiedades* y las acciones que puede realizar son llamadas *métodos*.



Vamos a darle un sentido a estos conceptos y a unirlos para crear una aplicación orientada a los/as usuarios/as.

Desarrollo de una aplicación



En el mundo de las startups existe un concepto muy popular creado por [Frank Robinson](#), CEO de SyncDev Incorporated: se trata del **producto mínimo viable** (MVP, por sus siglas en inglés). ¿Lo escuchaste nombrar? Según la definición de [techopedia](#):

*“Un producto mínimo viable (MVP) es una técnica de desarrollo en la que se construye un nuevo producto o sitio web con **características suficientes para satisfacer a los primeros usuarios**. El conjunto final y completo de características solo está diseñado y desarrollado después de considerar los comentarios de los usuarios iniciales del producto.”*

Para construir un MVP vas a necesitar de:

- **Trabajo colaborativo.** Con un equipo de trabajo, van a recolectar todas las ideas que surjan y crearán una hipótesis sobre el proyecto.
- **Comentarios de los/as usuarios/as.** Tendrán que realizar preguntas a sus usuarios/a y utilizar los comentarios relevados para actualizar sus supuestos y eventualmente el producto.

El objetivo es que creen su primer prototipo con las funcionalidades mínimas. Pero, ¡atención! Si se apresuran a finalizar el proyecto correrán el riesgo de que las cosas no funcionen como esperan.

¿Por qué elaborar un prototipo? Te permitirá realizar pruebas, realizar ajustes y reducir los riesgos antes de implementar. ¡Es una forma de fallar rápido y barato! El proyecto llegará mejor a las manos de tus usuarios/as y podrás asegurarte de brindarles una experiencia de calidad y en línea con sus necesidades.

De los contenidos a la experiencia

En el próximo encuentro, volverás a participar de un workshop integral. ¿Recuerdas la última experiencia trabajando en equipo e integrando conocimientos? ¿Qué aprendiste de tu participación que puedes volver a aplicar? ¡Para este workshop ten en cuenta esos aprendizajes y pon tu parte para que la actividad resulte superadora!

Prepárate para abordar un problema y trabajar en equipo para generar soluciones. Recuerda que cada resolución requerirá de tí una plena disposición para:

- Convertir los conocimientos en un *saber hacer*
- Convertir tu saber hacer en un saber hacer con *otros/as*

Te encontrarás con niveles de dificultad que exigirán que pongas en juego distintas modalidades de interacción con los contenidos. Será fundamental que puedas planificar junto a tu equipo las tareas necesarias, organizarlas según el tiempo disponible y distribuir los roles para alcanzar los objetivos planteados. Recuerda que en cualquier entorno profesional de un/a developer, a la hora realizar cualquier proyecto la organización y gestión del *tiempo* es clave.

¡Asiste al encuentro y participa de un equipo de trabajo! Este encuentro será fundamental para recapitular sobre el conocimiento acumulado hasta aquí, afianzarlo y continuar avanzando sobre nuevos temas.




¡Prepárate para el próximo encuentro!


Profundiza

 [¿Qué es un MVP?](#)

Herramientas

 [Draw.io](#) es una herramienta que te permite crear gráficos online. Te servirá para poder expresar tus ideas en modo gráfico y exportarla en diferentes formatos para poder compartir.

Challenge

 El desafío del próximo workshop será crear un e-commerce. Planea de antemano qué cosas como mínimo debería tener un e-commerce para poder salir al mercado. Crea tu MVP en lápiz y papel o utiliza una herramienta como <https://draw.io/> para expresar tus ideas. En el próximo encuentro compartirás tu MVP en tu grupo y tus compañeros compartirán los suyos. La primer tarea será encontrar los puntos en común y crear uno en conjunto antes de empezar a *codear*.