

Relación de problemas 1

Javier Gómez Luzón

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
<http://www.uxabilidad.com/inspiracion/donde-nacen-lasbuenas-ideas.html>

Las grandes ideas, las ideas que pueden cambiar el mundo no vienen de repente si que van gestándose poco a poco durante años. Y tampoco vienen (en la mayoría de los casos) de una única idea inicial, sino que suelen ser la combinación o partes de varias ideas.

2. ¿Qué es el pensamiento de diseño?

Se basa en analizar un problema de la misma forma que lo haría un diseñador para al final encontrar la solución al mismo. Se basa en ir descomponiendo lo más posible el problema inicial en pequeños problemas y analizarlos junto a los demás miembros del equipo. Esta metodología se basa en la empatía, la buena definición de los problemas y las soluciones y creatividad a la hora de buscar las soluciones.

3. Comenta los principios del Pensamiento de diseño.

- Empatizar: Debemos intentar ponernos en la piel de los usuarios para buscar mejores soluciones a los problemas.
- Definir: Se trata de seleccionar de entre toda la información que hemos obtenido de la fase anterior, la que realmente es relevante y nos es más útil.
- Idear: Se trata de pensar varias soluciones al problema y de entre todas las posibles soluciones, escoger la mejor.
- Prototipar: Nos ayuda a construir un prototipo inicial del proyecto y después ir mejorándolo.
- Testear: Se hacen pruebas con usuarios reales.

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>)

- Controlar un proceso impredecible: Se necesita un sistema con retroalimentación honesto que pueda decir en qué situación nos encontramos (a intervalos frecuentes). Esto es útil para el desarrollo iterativo que trabaja en procesos predecibles y procesos adaptativos.
- El papel del liderazgo empresarial: Los técnicos no pueden hacer todo el proceso por sí mismo, necesitan orientación en lo cercano a la experiencia empresarial. Los equipos técnicos necesitan comunicación continua con la experiencia empresarial ya que el trabajo final puede no ser lo esperado.

5. Comenta tres técnicas de creatividad.

- Brainstorming: Consiste en realizar una reunión de 4 a 10 integrantes en las que cada uno comenta una idea. Y después se documentan las ideas, descartando las ideas no factibles, priorizando unas, poniendo otras que son similares.
- Brainwriting: Consiste en realizar una reunión de 4 a 10 integrantes en las que se explica el asunto y después cada uno en solitario escribe en una hoja sus ideas. Al final se analizan conjuntamente las ideas.
- SCAMPER: A partir de un concepto u objetivo sobre el que se va a trabajar se plantea su solución de distintas formas:
 - Sustituyendo algunos de sus elementos.
 - Combinando algunos de sus elementos.
 - Adaptando algunos de sus elementos.
 - Modificando algunos de sus elementos.
 - Reutilizando elementos para otros fines.
 - Eliminando algunos de sus elementos.
 - Reordenando algunos de sus elementos.

6. ¿Qué diferencias hay entre las técnicas de Brainstorming y Brainwriting?

El proceso del brainstorming se realiza por completo “de viva voz”. EL brainwriting las ideas que tiene cada miembro de la reunión las escribe en solitario en una hoja y después se discuten todas las ideas conjuntamente.

7. Realiza un mapa mental sobre Metodologías de Desarrollo de Software.

El mapa mental se encuentra al final del documento, en la página 4

8. Analiza el vídeo “Creatividad e Innovación-Guía Neuronilla para generar ideas” que puedes encontrar en neuronilla.com. Identifica las principales ideas que podemos encontrar en este vídeo.

- Se formará un grupo de unas 6-8 personas en las que todas en la que ninguna será más importante o con más mando que otra. Se definirán con claridad los objetivos. Una vez generadas las ideas, el redactor debe apuntarlas bien con todos los datos necesarios correspondientes.
- Las ideas deben ser novedosas y valiosas.
- Tiene 3 fases:
 - Generación de ideas.
 - Evaluación de las mismas
 - Desarrollo de lo que hemos imaginado.
- Es necesario que todo el equipo esté lo más motivado posible y que no esté apresurado en encontrar una idea rápidamente.
- Una vez comenzada la evaluación, se leen todas las ideas y se guardan las mejores y más potenciales ideas, el resto son desechadas.
- De las que fueron elegidas se decide una.
- Al final se informa de los resultados a los participantes y se hace un archivo con todas las ideas que surgieron.

