

Metodologías de desarrollo ágil

Relación de problemas 1

Alumno: Raúl Rodríguez Pérez

1. Comente brevemente las ideas principales que muestra el vídeo de Steven Johnson: “Dónde nacen las buenas ideas”

Steven Johnson trata de averiguar de dónde vienen las buenas ideas, y para ello, nos explica que ha tomado una perspectiva ambiental para abordar este problema. Con dicha perspectiva, encuentra diferentes patrones recurrentes que son cruciales para crear ambientes innovadores. El primero de estos lo llama “slow hunch”, o “presentimiento lento” en español. Este se basa en que las ideas más importantes toman un largo tiempo en desarrollarse. Además recalca la idea de que en la historia de la innovación, se han dado siempre muchos casos en los que una persona tiene la mitad de una idea (pone como ejemplo a Tim Berners-Lee con la invención de la red global), y hasta que no pasa el suficiente tiempo, dicha idea no llega a materializarse por completo. Por otro lado, Steven nos explica que cuando las ideas están en un estado de presentimiento/corazonada, necesitan colisionar o encontrar otros presentimientos para poder pasar a ser un descubrimiento real. Es por ello que nos pone los ejemplos de la ‘Casa del café’ en la era de la iluminación, o los salones parisinos del modernismo, ya que estos eran lugares en donde los presentimientos podían combinarse o intercambiarse, creando así las buenas ideas. Es aquí donde entramos en la idea principal del video, llevando esta perspectiva a la actualidad es donde nos damos cuenta de que la conectividad ha sido la gran impulsora de la innovación tanto tecnológica como científica. Y esto se debe al principio básico que comentábamos sobre la casa del café, el simple hecho de conocer e intercambiar ideas con personas de todo el mundo ha conseguido incrementar la creatividad e innovación en los 600-700 últimos años.

2. ¿Qué es el pensamiento de diseño?

El pensamiento de diseño o design thinking, se basa en una metodología de resolución de problema, desde el punto de vista de un diseñador, que ofrece soluciones innovadoras a las necesidades reales de las personas. Esta metodología favorece el desarrollo de competencias mediante el trabajo en grupo. Ya que se abordan los problemas descomponiéndolos, dividiéndolos en partes más pequeñas, en donde cada miembro del grupo aporta sus soluciones, o sus análisis, de manera empática y sin límite.

3. Comenta los principios del Pensamiento de diseño

El Design Thinking se basa en unos principios claramente diferenciados por etapas. En primer lugar comienza con el proceso de empatía. En dicho proceso, con el fin de obtener información, se intentará entender los diversos problemas de los clientes desde múltiples puntos de vista. Estos diversos puntos de vista se tratan en los diferentes pensamientos del equipo, ya que se aprecian las habilidades, personalidades y estilos de pensamiento de todos, con el fin de resolver problemas multifacéticos. Además al ser varias cabezas pensantes, es más sencillo tomar decisiones como, replantear el problema, o encontrar nuevos problemas que no se habían detectado con anterioridad.

Una vez se ha entendido perfectamente las necesidades de los clientes, se deben plasmar dichas necesidades en un problema a abordar. La definición de este es muy importante en el proceso y su eficacia se debe en gran medida al trabajo realizado en la anterior etapa. Para esta fase se suelen emplear herramientas como mapas mentales, o de experiencia, o esquemas de puntos de vista... Todos estos se emplean para organizar las ideas y ver con más claridad el problema real.

Por último tenemos la etapa de idear posibles soluciones, pensar en cómo podemos abordar el problema definido en la etapa anterior. En esta fase se realizan diversas actividades como por ejemplo el brainstorming para, entre otras cosas, conseguir buscar la mejor solución que se adapte al problema. Una vez elegida dicha solución se comenzará a idear los diversos prototipos, los cuales tendremos que testear para conocer su validez o no.

4. Comenta las dos características principales de los métodos ágiles que expone Martin Fowler, en su artículo “The New Methodology”

Martin Fowler expone en primer lugar el significado de las metodologías, entendiéndolas como herramientas que imponen un proceso disciplinado al desarrollo de software con el objetivo de hacer que el desarrollo sea más predecible y más eficiente. Además nos comenta que la crítica principal a estas metodologías es que son burocráticas, es decir, hay tantas cosas que hacer para seguir la metodología que todo el ritmo de desarrollo se ralentiza. Por ello, los métodos ágiles tratan de cubrir no solo esta crítica, sino también otras como la adaptabilidad y la orientación a las personas. Es por ello que las características principales de los métodos ágiles son:

- 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 gran detalle durante un largo período de tiempo, esto funciona bien hasta que las cosas cambian. Entonces su naturaleza es resistir el

cambio. Los métodos ágiles, sin embargo, dan la bienvenida al cambio. Intentan ser procesos que se adaptan y prosperan con el cambio, incluso hasta el punto de cambiarse a sí mismos.

- Los métodos ágiles están orientados a las personas más que a los procesos. El objetivo de los métodos de ingeniería es definir un proceso que funcione bien con quienquiera que lo esté utilizando. Los métodos ágiles afirman que ningún proceso constituirá jamás la habilidad del equipo de desarrollo, por lo que la función de un proceso es apoyar al equipo de desarrollo en su trabajo.