

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE XICOTEPEC DE JUÁREZ

T.S.U. DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

Desarrollo de pensamiento y toma de decisiones.

Reporte

Integrantes:

- BARRIOS MARTÍNEZ ANGEL SAÚL
- CASTILLO APARICIO JOSÉ MARÍA
- CÁZARES MÁRQUEZ LUIS FELIPE
 - NERI HERNANDEZ JONHY
 - VARGAS LUNA OBED

DOCENTE

I.M. Valente Carbajal Fosado

IINDICE

Seis Sombreros del pensar	3
Solución	4
Conclusión	4

Seis Sombreros del pensar

El grupo utilizó la metodología de **Los Seis Sombreros para Pensar**, de Edward de Bono, para analizar un problema actual: la **gestión ineficiente y la falta de seguridad de los datos en las organizaciones**. Se comprendió que no es un asunto meramente técnico, sino también estratégico y humano. Entre las causas se señalaron la poca inversión en tecnología, la visión de la seguridad como gasto en lugar de inversión, el miedo de los empleados a equivocarse, la desconfianza de los clientes respecto a la privacidad y la frustración generada por sistemas obsoletos.

Se identificaron los principales actores implicados: la alta dirección, los gerentes de TI, los empleados que usan diariamente los sistemas y los clientes que esperan confianza. Las consecuencias abarcan tanto riesgos graves (ciberataques, pérdida de información y reputación) como oportunidades si el problema se resuelve (innovación, confianza de clientes, mayor eficiencia).

Durante la fase creativa surgieron varias propuestas: **gamificación de la seguridad** para motivar a los empleados, una **arquitectura Zero Trust** para verificar cada acceso, un **Guardián de IA** capaz de anticipar ataques y una idea más ambiciosa, el uso de **blockchain (Data DAO)** para dar a los clientes control de sus datos. Tras evaluarlas con sombreros de optimismo y cautela, se optó por integrar las más viables e innovadoras en una propuesta unificada.

Solución

La solución final fue el “**Ecosistema de Datos Seguros e Inteligentes**”, compuesto por tres pilares:

1. **Data Trust Hub**: arquitectura centralizada y segura para la gestión de datos.
2. **Guardián de IA**: un sistema de inteligencia artificial que prevenga y responda a amenazas.
3. **Cultura Secure-Play**: gamificación de la seguridad para transformar la mentalidad organizacional.

El plan de implementación se definió en tres fases: iniciar con la cultura gamificada, continuar con la creación del hub de datos y finalmente integrar la inteligencia artificial, asegurando valor en cada etapa y reduciendo riesgos.

Conclusión

En conclusión, la metodología permitió abordar el problema desde múltiples perspectivas, equilibrando lo técnico y lo humano. La propuesta no solo busca blindar la información, sino también generar una transformación cultural, haciendo de la seguridad un componente natural, dinámico e innovador dentro de la organización.