

# Taller: Usando los problemas para aprender

## Objetivos del taller

- Identificar y estudiar un problema
- Aprender a usar el error y el caos como herramientas de desarrollo
- Hacer un prototipo de la solución planteada

## Entendimiento

### Mediciones

- ¿Qué elementos del problema se pueden medir?
- ¿Para qué medir?
- ¿Cómo se pueden relacionar las medidas tomadas con otras medidas?

### Comunidad

- ¿Se puede estructurar una comunidad alrededor de un problema? Apunta Tentacular Devops, una narrativa compartida acerca de un problema y de las personas que se reúnen a resolverlo <sup>1)</sup>
- ¿Se aceptan errores? interacción vs. moderación
- ¿Hay límites, contratos? <sup>2)</sup>

## Prácticas

### Escoger el problema

- ¿El problema seleccionado tiene una comunidad alrededor?
  - Ej: Problema de la calidad del aire en Medellín

### Estructurar información del problema

- ¿Hay causas identificables?
  - ¿Cómo clasificarlas/agruparlas?
  - ¿Hay consecuencias identificables?

### Idear la unidad mínima que resuelva el problema

### Integración de herramientas y desarrollo (salen nuevos problemas)

## Herramientas

- Control de versiones
    - Firmware
    - Software
    - Documentación
    - Divulgación
  - IDE
  - Board de desarrollo
    - Microcontrolador
    - Sensores
    - Alimentación
  - Sistema de datos
    - Endpoint
    - Base de datos
    - API
- 

Ejemplos: [Agentes para la calidad del aire en Medellin](#)

1)

<http://infiniteundo.com/post/158336863413/software-as-narrative-1n>

2)

<https://rfc.zeromq.org/spec:42/C4>

From:  
<https://wiki.unloquer.org/> -

Permanent link:  
[https://wiki.unloquer.org/personas/brolin/proyectos/agentes\\_calidad\\_aire/tallergeneral](https://wiki.unloquer.org/personas/brolin/proyectos/agentes_calidad_aire/tallergeneral)

Last update: **2017/08/08 16:41**

