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 [1)]
- ¿Se aceptan errores? interacción vs. moderación
- ¿Hay límites, contratos? [2)]

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

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