

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**

