# 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)
- ¿Formalizar o legalizar?

# **Prácticas**

# Escoger el problema

• ¿El problema seleccionado tiene una comunidad alrededor?

# Estructurar información del problema

Idear la unidad mínima que resuelva el problema

Integración de herramientas y desarrollo (salen nuevos problemas)

# **Herramientas**

- · Control de versiones
- IDE
- Board de desarrollo

Last update: personas:brolin:proyectos:agentes\_calidad\_aire:tallergeneral https://wiki.unloquer.org/personas/brolin/proyectos/agentes\_calidad\_aire/tallergeneral?rev=1502146104 22:48

- Documentación
- Divulgación

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

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?rev=1502146104

Last update: 2017/08/07 22:48



Printed on 2025/11/28 18:02 https://wiki.unloquer.org/