

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

- Microcontrolador
- Sensores
- Alimentación
- Sistema de datos
- Documentación
- Divulgación

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?rev=1502146289

Last update: **2017/08/07 22:51**

