# 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?
  - o Ej:Problema de la calidad del aire en Medellín

#### Estructurar información del problema

- ¿Hay causas identificables?
  - ¿Cómo clasificarlas/agruparlas?
    - Ej: AQA > ¿Tacos?, ¿Horarios?, ¿Días de la semana?, ¿Zonas?
- ¿Hay consecuencias identificables?
  - AQA:¿Salud humana?
  - Salud animal/vegetal

#### 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
  - o Base de datos
  - API

Ejemplos: Agentes para la calidad del aire en Medellin

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=150220887

Last update: 2017/08/08 16:14



https://wiki.unloquer.org/ Printed on 2025/11/28 19:29