

Creació avançada d'aplicacions mòbils

Materials de consulta

Tema 3. Busquem solucions a problemes

Què volem solucionar?

Com ja sabeu, l'objectiu d'aquest projecte és que cada grup dissenyi i desenvolupi una aplicació per a dispositius mòbils que ofereixi a l'usuari la capacitat de resoldre un problema o d'oferir algun tipus d'ajuda per fer-ho.

Solucionar un problema és una tasca que requereix un plantejament previ molt important sobre el problema en si, molt abans que no pas sobre la seva solució. Parafraçant al físic Albert Einstein:

“El problema és...saber quin és el problema”

Heu d'invertir temps en definir bé el vostre problema de partida. Donar solució a un problema ben estructurat i conegut és molt més fàcil i eficient.

En aquest punt del projecte, els vostres equips ja estan creats i teniu la vostra llista de possibles idees de problemes a resoldre (document **Què sap el nostre grup?**)

El següent pas a seguir és, partint del document **Què sap el nostre grup?**, estudiar-lo i dividir-lo per decidir quines idees o propostes de problemes a resoldre poden ser bons punts de partida per a la vostra futura app.

Decidir si un problema és o no una bona proposta per crear una aplicació per a dispositius mòbils no és una feina ràpida, sinó que requereix treball i concentració, recerca i posada en comú de les idees i experiències dels diferents membres del grup.

En acabar aquesta part del projecte, haureu hagut de :

1. Crear una **llista prioritzada de cinc problemes a resoldre per la vostra App**. Per a cada problema **heu de valorar la seva rellevància, eficiència i viabilitat** de forma que, finalment, podeu triar un problema principal i un de secundari.
2. **Definir** de forma sintètica els dos problemes triats amb la puntuació més elevada.
3. Crear els **arbres de problemes** que mostrin les relacions entre:
 - a. El problema “gran” (el tronc)
 - b. Els problemes petits i concrets que se'n deriven (les branques)

1. Crear la llista proposant 5 problemes a resoldre

A partir del document **Què en sap l'equip?**, on teniu recollits els problemes que heu posat en comú, ara heu de decidir quins són els cinc que creieu més interessants o adients per ser solucionats mitjançant el disseny d'una App.

Un cop triats, cal valorar-los per decidir quins són els dos que trobeu més interessants mitjançant el document **llista prioritzada**, on analitzareu diferents aspectes de cadascun dels problemes: la seva rellevància, eficiència i viabilitat. Finalment trieu els dos que hagin obtingut una puntuació més elevada i els anoteu al peu del document.

2. Esmicolar els problemes

Ara que heu decidit quins són els vostres problemes, els heu d'**esmicolar**. Què vol dir això?

- a. Mireu la presentació **El problema de l'arbre** per fer-vos una idea.
- b. Per poder esmicolar els vostres problemes, us proposem que feu servir l'aplicació **mind42.com**. Es tracta d'una aplicació online que us permetrà fer un mapa del vostre problema i dividir-lo en petits problemes que, a priori, seran més senzills de resoldre.

En confeccionar l'arbre de cadascun dels vostres problemes trobareu sub-problemes (branques de l'arbre) que probablement us seran més atractius, interessants o bé més senzills plantejar com a idea per a la vostra App.

En equip, haureu de discutir "l'arbre" resultant de cadascun dels dos problemes inicials i escollir-ne aquells que, finalment, heu decidit que voleu proposar en la vostra llista definitiva (alguna de les branques o "branquetes" ? o potser decidiu resoldre el " gran problema"?...)

3. Descripció dels problemes

Un cop triats els dos problemes, cal que els descriviu de forma molt resumida. Per a això se us proporciona el document **descripció dels problemes** on teniu plantejades unes preguntes que us ajudaran a definir-los. Heu de fer una descripció per a cada problema.

RECORDEU!!

Sou un grup de treball , un equip. Pot semblar-vos que heu de fer molta feina, però si us la repartiu de forma equitativa i tots els membres treballen bé, concentrats i amb eficiència, la feina es farà amb agilitat i correcció.

Així doncs, MANS A L'OBRA!