

Universidad Nacional Tecnológica

Facultad Regional de Córdoba

Proyecto Final

2016



Integrantes:

Demaldé – Pressacco – Ramondelli – Randanne

Curso: 5K4

Titular: Ing. Gastañaga, Iris

JTP: Ing. Jaime, Natalia

ITEAM

Demaldé Agustina
Pressacco Juan Cruz
Ramondelli Belén
Randanne Valentina

Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba

Abstract

Iteam es un software desarrollado para gestionar la dinámica de generación de contenidos desde equipos diversos, fomentando la creatividad. Esta herramienta permite gestionar el perfil de diferentes usuarios obteniendo información útil para crear equipos innovadores y creativos. Ofrece soporte para guiar la dinámica de reuniones, utilizando distintas técnicas como brainstorming, SCAMPER, y Análisis morfológico, que ayudan a la generación de ideas. Éstas luego serán compartidas con todos los participantes para poder debatir y construir ideas óptimas sobre la temática presentada. Como cierre de la reunión, se generarán reportes con información útil para todos los involucrados y se les otorgará feedback a todos los participantes, que luego es utilizado como nueva entrada para la selección de nuevos equipos.

La herramienta es desarrollada en una plataforma web, y está orientada a organizaciones, donde el trabajo en equipo es el eje principal de los proyectos que se llevan a cabo.

Iteam es desarrollada por cuatro estudiantes de Ingeniería en Sistemas de la información de la Universidad Tecnológica, a fin de ser presentado como proyecto final en el mes de diciembre del corriente año.

Introducción

La idea surge a partir de investigar sobre las problemáticas que enfrentaban organizaciones o equipos de trabajo a la hora de comunicarse día a día, ya sea de manera remota o no. A partir de la información recopilada, seleccionamos aquella que era un factor común en la mayoría de los casos: La generación de ideas creativas en las empresas. En base a ello, intentamos formar un concepto desde el punto de vista tecnológico para brindarles una solución apropiada, y que a

su vez sea una herramienta versátil, útil para empresas de cualquier ámbito.

Comenzamos a reunirnos con personas que se encontraban involucradas en áreas referentes a la innovación y creatividad. Logramos establecer relación con el Ing. Guillermo Colsani, ex Gerente de innovación y Pablo Piccolotto, líder del equipo de “User experience”, ambos dentro de Intel Security en Córdoba. Guillermo nos asesoró sobre los distintos enfoques para abordar el tema de la creatividad, proporcionándonos bibliografía acerca de expertos en el área y junto con ellos comenzamos a formar la idea, la cual sigue evolucionando.

Elementos del Trabajo y metodología

Utilizamos SCRUM como metodología de trabajo, de manera que los cambios que surjan se puedan realizar con mayor facilidad y nos brinda flexibilidad a la hora de definir los roles de cada miembro del equipo.

Las tecnologías utilizadas para el desarrollo del producto son las siguientes:

- Repositorio en Git, donde se encuentra el versionado del producto. Utilizando GitHub como interfaz de trabajo.
- Como herramienta de integración continua utilizamos TeamCity.
- Utilizamos un motor de búsqueda, Elasticsearch, como base de datos, ya que uno de los puntos importantes de nuestro producto es poder generar reportes de manera efectiva y eficaz.

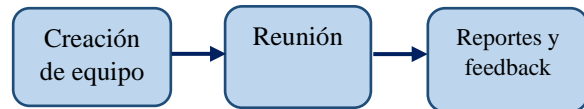
- El servicio expone una REST API, la misma se encuentra desarrollada en Java en conjunto con Spring framework.
- La REST API es consumida por una plataforma web que está desarrollada con HTML5/CSS3, React y Redux como frameworks web. Se utilizara el protocolo HTTPS para ofrecer una capa extra de seguridad.
- Los tests serán realizados con Selenium como framework para la automatización de los tests y Python para su desarrollo. Los mismos van a ser ejecutados en la herramienta de integración continua.

Resultados

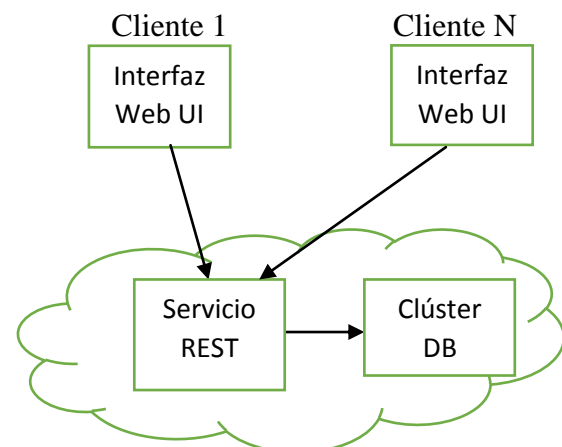
Una vez concluido el desarrollo completo del proyecto, la herramienta Iteam resolverá la problemática de llevar a cabo reuniones que tengan como objetivo principal, la generación de ideas creativas, sin tener en cuenta donde se encuentra el equipo de trabajo. Permitiendo almacenar toda la información que surja de las reuniones para luego facilitar la toma decisiones futuras.

Un aspecto importante a tener en cuenta a la hora de realizar una reunión es que la herramienta brinda la posibilidad de utilizar distintas técnicas a modo de guía. Las técnicas ofrecidas son: Brainstorming que consiste en generar ideas diversas que luego serán analizadas y categorizadas para lograr una idea común. SCAMPER, utilizada para productos, procesos o proyectos existentes que necesiten ser mejorados y optimizados. Y por último Análisis Morfológico que consiste en resolver problemas mediante el análisis de las partes que lo componen, es decir combinando atributos con sus distintas características.

La empresa que necesite de la herramienta ya sea para crear un producto, un proceso, o mejorar uno existente podrá gestionar la dinámica de sus reuniones creativas en tres pasos:



El primer paso es crear el equipo que participará en la reunión. Este paso permite seleccionar los participantes de acuerdo a diferentes características de cada uno, con el objetivo de generar equipos diversos. Una vez definido el equipo, se procede a iniciar la reunión. Dicha reunión puede ser elaborada como el usuario disponga, ya sea implementado alguna de las técnicas soportadas o bien armando un proceso propio. Si el usuario opta por alguna de las técnicas soportadas, el proceso consta de dos momentos, el primer momento es dedicado a la generación de ideas individuales por parte de cada participante, y luego, el segundo, se realiza una puesta en común entre todos los participantes, para que todos puedan visualizar las ideas generadas por todo el equipo. Por último, una vez finalizada la puesta en común, los participantes deberán votar o aplicar alguna otra técnica para la sección de una o más ideas que consideren que ofrece la mejor solución a la problemática planteada. En base a ello, se generan reportes que luego serán la base para la toma de decisiones. Y a modo de feedback se generarán reportes estadísticos de acuerdo a la participación de cada integrante y otras métricas que luego serán utilizadas como nuevas entradas para futuras reuniones.



Discusión

El primer desafío que se nos presentó como equipo, fue a la hora de querer diferenciarnos y destacarnos con una idea útil, innovadora y versátil. Comenzamos a investigar en el mercado las herramientas existentes, y descubrimos aplicaciones que conformaban solo una pieza de esta idea que tanto nos motivaba. La principal motivación fue que ninguna brindaba una solución completa a la problemática que habíamos decidido abordar. Es por esto que esta idea se consolidó y tomó mayor fuerza.

Otro desafío surge cuando una empresa dedicada al marketing y publicidad muestra interés por nuestro producto. Esta experiencia fue de gran ayuda para nosotros ya que surgieron nuevas necesidades y formas de encarar el producto, desde la perspectiva de una empresa que no era del rubro informático. Por lo que constantemente estamos alertas a aquellas cuestiones que podemos mejorar y modificar para crear un producto que se adapte a las distintas necesidades de negocios.

Otra meta a superar como equipo y a nivel individual es aprender tecnologías de vanguardia como React y Redux, frameworks para desarrollo de plataformas web, en donde ninguno de los miembros tenía conocimientos. Y también tecnologías como Elasticsearch.

Conclusión

Tenemos mucha expectativa puesta en este proyecto, creemos que es de gran utilidad en estos tiempos donde el trabajo remoto es una tendencia. Mejora la comunicación, optimiza los procesos creativos, brindando facilidades para su organización, realización y cierre, y a su vez da la posibilidad de participar de la reunión remotamente. Su mayor beneficio se presenta al generar reportes sin perder información ni tiempo.

Nos motiva saber que hoy en día hay empresas cuyas necesidades están enfocadas a productos como el nuestro, que la tendencia se inclina al trabajo en equipo de forma remota y a implementar procesos creativos para la creación y/o mejora de procesos y productos.

Por estos motivos esperamos que nuestra herramienta crezca y realmente sea utilizada por empresas de diversos rubros.

Agradecimientos

Queremos agradecer al Ing. Guillermo Colsani que nos ayudó a iniciar este proyecto y continúa a nuestro lado. A Augusto Altman, compañero que nos brindó soporte técnico, a nuestras familias y amigos por apoyarnos, y a la profesora Natalia Jaime, por guiarnos y ayudarnos en esta última etapa de nuestra carrera.

Bibliografía

1. https://www.mycoted.com/Category:Creativity_Techniques
2. <https://www.ideaconnection.com/thinking-methods/morphological-analysis-00026.html>
3. <https://dschool.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf?sessionID=2f58897684fb982484d0df8fbb73761194ef1158>

Datos de contacto:

Randanne Valentina. Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba. valentinarandanne@gmail.com

Ramondelli Ma. Belén. Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba. belu.ramondelli@gmail.com

Pressacco Juan Cruz. Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba. pressacojuan@gmail.com

Demaldé Agustina. Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba. agus.demalde@gmail.com