

LLAMA y otras metodologías Agile

LLAMA (enfoque de métodos Agile) es otra metodología de diseño Agile que muchos diseñadores de instrucción han comenzado a adoptar. La gestión Agile de proyectos es un proceso y enfoque iterativo e incremental para guiar el diseño y la construcción de proyectos de una manera altamente flexible e interactiva. Además, Agile se enfoca en maximizar el valor del cliente y fomentar un alto compromiso del equipo. Además, LLAMA presenta un marco de valores que permite a los equipos de programadores desarrollar software de manera que se adapten a los cambios en las necesidades subyacentes y un descubrimiento continuo de los requisitos a lo largo del esfuerzo del proyecto.

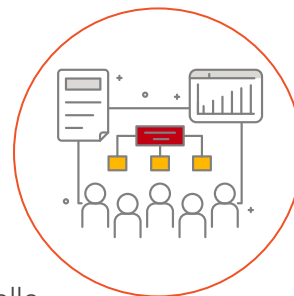
LLAMA hace algunos ajustes a la metodología Agile tradicional teniendo en cuenta la sintaxis y la estructura de los objetivos de aprendizaje, así como la idea de que los diseñadores de instrucción probablemente estén trabajando en múltiples proyectos al mismo tiempo.

APLICAR AGILE A ID

Con el éxito de la gestión de proyectos Agile en la industria del software, no sorprende que los profesionales de L&D hayan intentado adoptarlo. De hecho, muchas de sus pautas probablemente suenen muy familiares para los diseñadores de instrucción, como:

- Aceptar los requisitos cambiantes, incluso en etapas avanzadas de desarrollo. Los procesos Agile aprovechan el cambio para la ventaja competitiva del cliente.
- Entregar software de trabajo con frecuencia, desde un par de semanas hasta un par de meses, con preferencia al menor tiempo.
- La gente de negocios y los desarrolladores deben trabajar juntos a diario durante todo el proyecto.
- Desarrollar proyectos en torno a individuos motivados. Brindarles el entorno y el apoyo que necesitan, y confiar en ellos para hacer el trabajo.
- El método más eficiente y efectivo para transmitir información a un equipo de desarrollo y dentro de él es la conversación en persona.
- El software de trabajo es la medida principal del progreso.
- Los procesos Agile promueven el desarrollo sostenible. Los patrocinadores, desarrolladores y usuarios deberían poder mantener un ritmo constante indefinidamente.
- La atención continua a la excelencia técnica y al buen diseño mejora la agilidad.
- La simplicidad, el arte de maximizar la cantidad de trabajo no realizado, es esencial.
- Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños surgen de equipos auto organizados.
- En intervalos regulares, el equipo reflexiona sobre cómo ser más efectivo, luego mejora y ajusta su comportamiento en consecuencia.

Como puede ver, en muchos aspectos, el aspecto de diseño y desarrollo del diseño y desarrollo de software es similar al diseño y desarrollo de instrucción, y esta similitud es aún más fuerte cuando desarrollamos aprendizajes a distancia u otras experiencias de aprendizaje digital.



LLAMA y otras metodologías Agile (Continuación)



Sin embargo, hay varias diferencias clave entre los dos tipos de trabajo.

Algunas distinciones incluyen:

- Los diseñadores instruccionales deben centrarse en los objetivos de aprendizaje y los resultados de rendimiento, además de las funciones y características.
- La mayoría de los diseñadores de instrucción trabajan en varios proyectos a la vez, mientras que los desarrolladores de software generalmente se dedican a un solo equipo.
- Los diseñadores instruccionales a menudo necesitan esperar el contenido o las aportaciones de los expertos en la materia y deben tener en cuenta ese tiempo de inactividad en sus planes de proyecto.

Gestión de proyectos de diseño instruccional: Lista de verificación para comenzar

1. Identificar un objetivo comercial.

Defina el objetivo comercial con el mayor detalle posible para el proyecto. Piense en las líneas de las estrategias comerciales, como aumentar los ingresos o entradas, disminuir los costos, mejorar la calidad o ampliar la capacidad de la organización. Conectar el proyecto y sus objetivos con una visión más amplia de la organización ayuda a todos a mantenerse motivados cuando surgen desafíos.

2. Comenzar con el alumno en mente.

La identificación de una learner persona primaria (PLP) ayudará al equipo de gestión de proyectos de ISD a tomar decisiones difíciles sobre la dirección del proyecto a medida que avanza, como la frecuencia con la que el PLP usaría la capacitación y en qué contexto.

3. Definir el alcance del proyecto con historias de alumnos.

“El uso del mapeo de historias Agile tradicional para proyectos de capacitación tiende a dar como resultado cursos muy orientados a la información”, señala Megan Torrance, experta en Agile para la gestión de proyectos de ISD, y esto puede ser frustrante para el equipo del proyecto. LLAMA, por el contrario, incorpora el mapeo de acciones de Cathy Moore, que utiliza las acciones propuestas por los usuarios para generar historias para la planificación del proyecto.

4. Agrupar el esfuerzo de trabajo.

Dividir el proyecto en partes prácticas. Puede hacerlo tomando cada una de las historias de los usuarios (unidades independientes de alcance que pueden priorizarse, asignarse, desarrollarse y probarse a lo largo del camino del proyecto hasta su finalización) y dividir las tareas necesarias para completar la historia, como identificar una ubicación para la sesión de fotos o seleccionando una PYME para la sesión.

5. Planificar el trabajo y trabajar en el plan.

Incluir revisiones frecuentes del proyecto y evitar programar fechas de lanzamiento para varios proyectos a la vez, sugiere Torrance. “Recuerde que el cronograma del proyecto es una estimación. Cuanto más avanza, menos probable es que sea completamente preciso, así que planifique en consecuencia”.