

# La impro y el desarrollo de software

Desde hace poco se viene integrando esta técnica teatral a las metodologías ágiles del desarrollo de software, las cuales ya tienen en su ADN fomentar el trabajo en equipo, la interacción constante, el desarrollo de ideas y la resolución de problemas.

6 de junio de 2019



**Nadia Rodríguez**

La consultora inglesa Kinetik Solutions, especializada en la transformación de negocios, la excelencia de procesos y la gestión de cambios en entornos operativos, define la técnica de improvisación teatral, comúnmente llamada impro, como “una forma de teatro en vivo en la que la trama, los personajes y el diálogo de un juego, escena o historia se componen en el momento. No hay líneas para ensayar y el proceso de improvisación es altamente creativo. No se requieren habilidades de actuación”. Así como esta consultora, otras empresas muy reconocidas e innovadoras como IDEO, Twitter y Marriott han utilizado la impro para mejorar la comunicación y el trabajo en equipo entre sus colaboradores.

¿Cuáles son algunos pilares de la impro? En primer lugar, todas las ideas son bienvenidas, ninguna idea se descarta (por más inválida que parezca); esto, con el objetivo de fomentar la generación de las ideas durante una sesión de lluvia de ideas o brainstorming. Segundo, es importante escuchar: todos deben escuchar atentamente a los miembros del equipo para comprender y luego construir de manera espontánea a partir de lo escuchado. No se trata de escuchar de manera limitada y a veces selectiva con el objetivo de solo prepararse para responder. Tercero, las fallas se aceptan con entusiasmo. Según la revista Forbes, algunos estudios han demostrado que crear un espacio colaborativo libre de juicios o miedo al fracaso puede fomentar un ambiente ideal para que las personas mejoren su autoestima, confianza y creatividad. Cuarto, considerando que los participantes de la impro no son necesariamente actores y que quizás no tienen habilidades blandas bien desarrolladas, la confianza y el apoyo entre los miembros del equipo son claves. Todos los miembros del equipo son considerados actores de apoyo, ninguno funge de actor o actriz principal y todos deben contribuir al mismo objetivo trazado.

En la ingeniería de software, la etapa de captura de requerimientos es una etapa crucial en la construcción de un sistema de software. Los requerimientos conforman la base sobre la cual se diseñan y desarrollan los sistemas. Sin embargo, a veces los problemas de falta de comprensión entre las partes dificultan o entorpecen este proceso. Hace pocos años, se viene utilizando la impro en el proceso de captura o elicitación de requerimientos a los usuarios, como una herramienta para

fomentar la comunicación entre los involucrados en los proyectos. Asimismo, se viene integrando esta técnica teatral a las metodologías ágiles del desarrollo de software, las cuales ya tienen en su ADN fomentar el trabajo en equipo, la interacción constante, el desarrollo de ideas y la resolución de problemas.

Russell McMahon, profesor investigador de la Universidad de Cincinnati, declara que la impro encaja fácilmente en las metodologías ágiles para el desarrollo de aplicaciones, ya que los desarrolladores ágiles trabajan con los clientes para crear historias de usuario y para mejorar el sistema de manera continua<sup>1</sup>. Asimismo, el fracaso es un elemento que impulsa a los programadores a desarrollar mejores sistemas. Aprender a usar e incorporar conceptos de impro en el proceso de desarrollo de software contribuye a superar dichos fracasos. Por otro lado, McMahon es un evangelista del uso de impro en clases de programación, con el fundamento de que esta técnica ayuda a los estudiantes a aprender mejor.

McMahon ha sido invitado como ponente magistral al II Congreso Internacional de Ingeniería de Sistemas (CIIS), el cual se llevará a cabo los días 5 y 6 de septiembre de este año.

---

<sup>1</sup> McMahon, R. (2017). "Improv for Geeks". En: SIGITE'17 Proceedings of the 18th Annual Conference on Information Technology Education, p. 169. Nueva York: ACM SIGITE.