

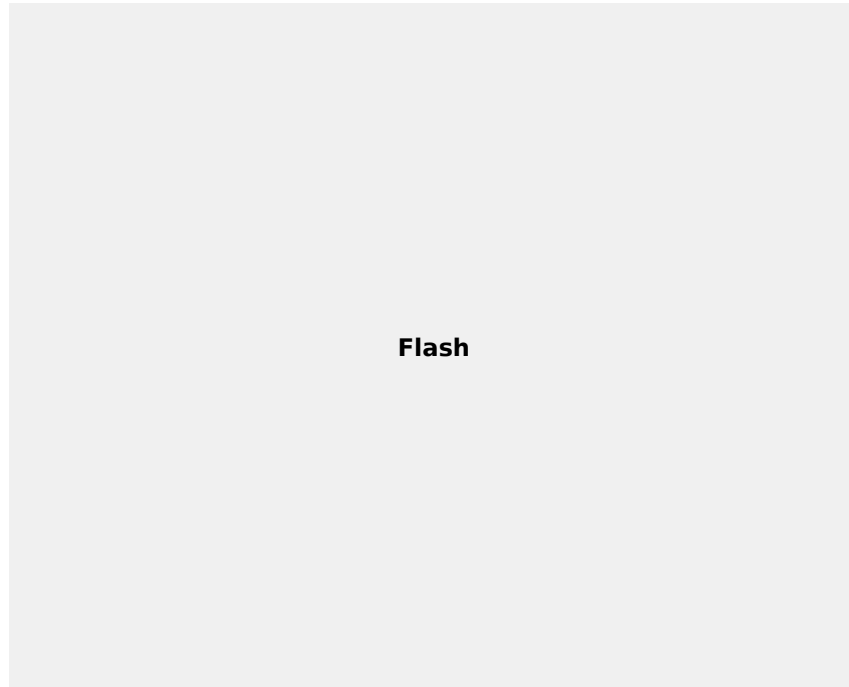


Alberto Bellato (brabus)

EY VLOG 4 - LET'S GO... CROWD DESIGN!

25 September 2013

Ciao ragazzi, oggi vi voglio parlare di un concetto del tutto nuovo.



"Crowd Design"... cos'è?

Supponiamo di voler iniziare un bel progettino, tutto nostro. Quali specifiche adottiamo? Quali part number, quali topologie circuitali? Chi scrive il firmware? Spesso ci arrangiamo a fare tutto, e il risultato finale (quando ci si arriva) è un oggetto one-off, che sarà utile solo a noi. Perché non discutere le nostre idee insieme, prima di iniziare? Sarebbe bello avvalersi dell'esperienza di un team di esperti, vero? Ma ragazzi, cos'è ElectroYou se non un gran bel gruppo di persone con tanta esperienza, tanta umiltà e voglia di condividere la propria conoscenza? Ecco che nasce dunque l'idea di concretizzare tutto questo lavoro, dare un fine pratico e tangibile alla continua e intensa attività di progetto che viene svolta nel nostro Forum.

Wow figo! Ma come funziona?

L'idea è questa: propongo un progetto, lo presento chiedendo l'aiuto del crowd, e "in cambio" mi impegno a condurre la discussione, generando infine qualcosa di concreto, sia esso uno schematico validato, un master, un progetto completo in OSHW e OSSW (magari di questi parliamo un'altra volta ok?), o addirittura un PCB completo, un prodotto, un kit!

In questo modo potremo disporre di un database di progetti condotti come si deve, che potranno (speriamo!) essere utili a tutti.

Posso davvero proporre qualsiasi progetto?

Se il progetto può piacere e può interessare il team degli sviluppatori, ben venga! Se invece si tratta della vostra tesina o di una consegna universitaria, o peggio, di un progetto di lavoro, beh... difficilmente troverete qualcuno disposto a "fare il lavoro per voi"!

Ricordate: lo scopo finale è di creare qualcosa di concreto per la comunità, e non di usufruire di un servizio di progettazione privato e gratuito.

Prima di aprire un nuovo progetto, è opportuno porsi alcune domande:

1. Il progetto può interessare altre persone, o piacerebbe solo a me?
2. Sono davvero in grado di condurre le operazioni fino alla conclusione?
3. Quale risultato concreto voglio ottenere?

Non è infatti necessario trasformare tutti i progetti in kit o prodotti commerciali: se serve ci si può fermare alla release OSHW, o addirittura al solo schematico. Uno schematico validato, magari collaudato grazie a un prototipo, può costituire un eccellente punto di arrivo. Cerchiamo dunque di aver chiaro sin dall'inizio lo scopo del nostro lavoro, evitando di impiegare tante risorse senza un fine preciso!

In merito all'"interesse potenziale" del progetto che abbiamo in mente, possiamo aprire una discussione dedicata alle *project proposals*, dove le idee possono essere valutate insieme e si può formare il team prima di iniziare a progettare sul serio. Vi piace? :-)

Ok! Ma non rischia di venir fuori un casino?

Il segreto sta nell'organizzazione. Chi propone il progetto si assume la responsabilità di condurlo a conclusione. Troppo semplice proporre qualcosa "per vedere l'effetto che fa" e poi far naufragare la discussione: facciamo perdere tempo ai partecipanti, ne perdiamo noi, e la prossima volta che proporremo un progetto avremo difficoltà a trovare collaboratori (anzi, se ne staranno alla larga)! L'organizzazione dei gruppi di lavoro, la gestione delle risorse, lo storage della documentazione, i software utilizzati: tutti temi in fase di discussione!

Importantissima la gestione delle risorse: se i membri attivi sono tutti impegnati a seguire altri progetti, non ha senso saturare la disponibilità di EY. A meno che non riusciate a raccogliere altri partecipanti... buona fortuna!

Il successo di un progetto, infatti, non è dato unicamente dall'idea proposta: il *project leader* deve saper tenere alto il ritmo del progetto, per evitare di annoiare i partecipanti. Vedremo insieme quali dinamiche si instaureranno, sono molto curioso.

Cosa succede se nascono conflitti all'interno del progetto?

Il progetto non vi piace, pensavate fosse una cosa e ne risulta un'altra? Liberissimi di fare un *fork*!

Esempio: stiamo progettando un alimentatore, io dico che mi basta 1A, qualcun altro insiste per 2A. Se non si trova il compromesso, si può aprire un secondo progetto. Chiaro, non va fatto ogni volta che c'è un conflitto: la decisione va presa in seguito a discussione con i moderatori di sezione, che salomonicamente decideranno con voi il da farsi!

Oh, sia chiaro: il conflitto di interessi è abolito! Una persona può essere contemporaneamente project leader di un progetto, e contribuire attivamente ad un altro: evitiamo inutili gelosie, non esiste il "mio" e il "tuo" progetto. Se lo proponiamo al crowd, il progetto diventa del crowd! Si può conservare magari la paternità dell'idea proposta, ma nel momento in cui ci si lavora insieme, il progetto diventa del team (e in ultima analisi di EY!).

Cool! Ho un sacco di idee da proporre! Dove scrivo? Quando iniziamo?

Parliamone! Ragazzi, l'idea è appena nata, le proposte sono tante e sono tutte interessanti.

La mia unica proposta? Iniziamo con qualcosa di piccolo e gestibile, vediamo come va, e poi piano piano espandiamo il tutto secondo le nostre necessità!

Parliamone nell'apposito thread creato nella nuova sezione!

Siete tutti i benvenuti, venite a dire la vostra!

[Link alla discussione su Discourse](#)

<http://discourse.electroyou.it/t/cdey-lets-go-crowd-design-proposte-general/255>

UPDATE: Se avete già in mente un progetto, proponetelo qui:

<http://discourse.electroyou.it/t/cdey-crowd-design-proposte-di-progetto/258>

Ciao!

Estratto da "<http://www.electroyou.it/mediawiki/index.php?title=UsersPages:Brabus:ey-vlog-4-let-s-go-crowd-design>"