

# DEVELOPER EXPERIENCE

---

Marcos Valín Fernández – [uo277414@uniovi.es](mailto:uo277414@uniovi.es)  
Ricardo Marqués Garay – [uo270160@uniovi.es](mailto:uo270160@uniovi.es)  
Adrián Martínez Rodríguez - [uo284163@uniovi.es](mailto:uo284163@uniovi.es)

## Índice

Que es la experiencia del desarrollador .....	2
Que beneficios tiene una buena experiencia del desarrollador.....	2
Como se mide la productividad .....	2
Que impide mejorar la experiencia del desarrollador .....	2
Como mejorar la experiencia del desarrollador .....	3
Experiencia del desarrollador: factor importante al elegir un puesto de trabajo .....	3
Metodologías empleadas para medir la experiencia del desarrollador .....	3
Medidas estándar o específicas para cada desarrollador/equipo.....	4

## Que es la experiencia del desarrollador

El concepto de experiencia del desarrollador también se podría llamar calidad de vida del desarrollador. Esto incluye todas las experiencias vividas por los desarrolladores en su día a día laboral. Desde las herramientas y los sistemas utilizados a la propia cultura de la empresa, las relaciones con los demás trabajadores o que tan amigable es el proceso de desarrollo para el trabajador. Esto último puede incluir desde la propia complejidad del código o que sea fácil de testear hasta tener unos requisitos y una dirección del proyecto clara.

## Que beneficios tiene una buena experiencia del desarrollador

Las empresas con una buena experiencia del desarrollador superan a la competencia en productividad y capacidad de desarrollo, por lo tanto, tienen mayor rendimiento empresarial. Una buena experiencia del desarrollador es clave para mantener contentos y comprometidos a los trabajadores con la empresa. Está en marcha una guerra por el talento, que es mantener a tus mejores jóvenes, y robarlos a la competencia, por lo que un buen compromiso con la empresa es fundamental en este punto.

## Como se mide la productividad

Medir la productividad ha sido un problema difícil de resolver para los grandes ingenieros durante décadas. Las empresas están gastando millones de dólares en desarrolladores, pero no tienen medidas claras para saber cuan productivos y efectivos son sus trabajadores, o donde deben invertir sus recursos para mejorar. Hay diferentes formas de medir la productividad:

Medidas erróneas: Las medidas erróneas más comunes son las medidas de salida, como las líneas de código, el número de solicitudes deficientes, y puntos de velocidad, como el tiempo de entrega o el tiempo de ciclo, ya que falta contexto de cómo trabaja un equipo y en que está trabajando.

Medidas correctas: Cuanto tiempo se pierde debido a las ineficiencias. Esto es una percepción auto informada basada en la experiencia de los desarrolladores, pero que da un buen dato sobre la ineficiencia y desperdicio en el sistema que podría mejorarse.

## Que impide mejorar la experiencia del desarrollador

Si bien hay muchas razones que impiden mejorar la experiencia del desarrollador, la más común es que no se ve necesario hacerlo. Esto normalmente ocurre porque problemas como cuantas veces se interrumpe a los desarrolladores o si a estos se les da suficiente autonomía no son algo que las empresas suelen medir, por lo que no se prioriza resolverlos. Sin embargo, incluso si estos problemas se midieran o un grupo de desarrolladores llamara la atención a la empresa sobre ellos, a veces sigue siendo difícil que se solucionen, ya que para la empresa esto supone un coste y es necesario hacerles ver el beneficio.

Además de esto, también hay problemas específicos a aquellos desarrolladores que trabajan de forma remota. Por ejemplo, para un trabajador remoto es más complicado expresar estos problemas a otros compañeros, o mantener conversaciones informales. También pueden surgir problemas a la hora de establecer límites entre la vida laboral y personal, lo que afecta a la experiencia de desarrollador y es más difícil de solucionar por parte de la empresa.

## Como mejorar la experiencia del desarrollador

A la hora de mejorar la experiencia del desarrollador, hay tres frentes desde los que se puede afrontar este problema, desde la empresa, dentro del equipo de desarrollo y a nivel personal para cada desarrollador.

- Las empresas pueden utilizar métodos como pedir feedback a los desarrolladores donde cuenten su nivel de satisfacción, como está siendo su experiencia en la empresa o que cosas cambiarían. A partir de esa información las empresas suelen tener una metodología que aplican para mejorar dentro de lo posible. Normalmente este proceso de obtener feedback y usarlo para mejorar se suele realizar de forma periódica.
- Dentro del equipo de desarrollo una de las posibles medidas es fomentar la participación de todos los miembros del equipo, fomentando un espacio tranquilo para todos los integrantes. Tal vez, por ejemplo, sea más fácil para algunos transmitir sus preocupaciones o comentarios de una manera textual (correos, mensajes, etc.) antes que cara a cara o en reuniones mediante videoconferencia.
- A nivel personal, una de las medidas que se pueden tomar es el llamado *job crafting* que consiste en intentar activamente cambiar ciertos roles de su trabajo para que se adapte a lo que quieren.

## Experiencia del desarrollador: factor importante al elegir un puesto de trabajo

La experiencia del desarrollador se está convirtiendo hoy en día en un factor crucial a la hora de decidirse por un puesto de trabajo. Aunque no sea algo que necesariamente se comparta en la oferta de trabajo, los candidatos buscan sus propios medios para conocer la importancia que se le da a la misma dentro de la empresa.

Existe cada vez más competencia entre las organizaciones en el ámbito de la experiencia del desarrollador, pues se han dado cuenta que es clave tanto para atraer nuevos talentos como para mantener los ya existentes. A pesar de que no publiciten de manera explícita la importancia que le dan a la experiencia del desarrollador, a lo largo del proceso de las entrevistas los candidatos suelen interactuar con otros desarrolladores de la organización y consiguen así hacerse una idea de cómo es la experiencia del desarrollador, de la mano de alguien que la está experimentando. Algunos de los aspectos sobre los que preguntan para llegar a una decisión final son los siguientes:

- Preguntas acerca del proceso de configuración del entorno local de desarrollo, realización de cambios en el código, su ejecución, etc.
- Preguntas acerca del proceso de revisión de código (¿se producen bloqueos frecuentemente?).
- Preguntas acerca del entorno laboral (libertad de expresar sus ideas, cooperación).

## Metodologías empleadas para medir la experiencia del desarrollador

A la hora de medir la experiencia del desarrollador en una organización hay que tener en cuenta tanto la información que se puede obtener de los sistemas empleados como la que nos pueden proporcionar los propios desarrolladores. Esta última suele ser la más valiosa.

La información que se obtiene de los propios desarrolladores resulta ser la más valiosa al estar basada en sus propias experiencias sobre el terreno. Al fin y al cabo, son ellos quienes experimentan los posibles problemas que pueden surgir en el día a día y pueden ayudar a atajarlos desde su raíz. Para justificarlo, emplearemos un ejemplo. Tras observar el tiempo que toman distintas revisiones de diferentes cambios y ver que, de media, se extienden durante toda una semana, se llega a la conclusión de que el tiempo empleado en las revisiones es demasiado elevado. Se les comunica a los desarrolladores para saber si esta duración ocasiona bloqueos con cierta frecuencia y, sorprendentemente, consideran que se trata de un tiempo de espera muy asumible al estar inmersos en otras tareas simultáneamente. Con este ejemplo queda claro que las medidas obtenidas de los sistemas son relativas y han de contrastarse con los propios desarrolladores.

Medir la experiencia del desarrollador en una organización resulta interesante, pues mantener a los desarrolladores felices y comprometidos con su trabajo influye directamente en su rendimiento y, además, como se comentaba anteriormente, en la actual guerra por hacerse con los talentos del mercado es un punto a su favor.

### Medidas estándar o específicas para cada desarrollador/equipo

Interesa fijarse en cada equipo dentro de la organización y, dentro de cada equipo, podrán existir problemas compartidos por todos los integrantes, pero lo más frecuente será que cada individuo esté lidiando con sus propios problemas.

Un ejemplo será el caso de un equipo de desarrollo en el que hay un desarrollador senior y uno junior. El senior, además de ocuparse de desarrollar nuevas características, también se encarga de asesorar y revisar el código del desarrollador junior. El problema que podría reportar el senior sería la falta de tiempo de desarrollo por ejercer de tutor del junior. Sin embargo, el desarrollador junior se verá afectado por otros problemas, como puede ser la dificultad para comprender código ya existente.

En definitiva, para obtener una medida de la experiencia del desarrollador dentro de una organización, interesa ir subiendo de nivel, desde los individuos concretos hasta la organización, en general, pasando por cada equipo de desarrolladores. De esta forma se podrán obtener puntos de mejora comunes y asumibles.