

Experiencia de Desarrollador (DX)

La experiencia de desarrollador o “Developer Experience (DX)”, es un tema que actualmente está en auge. Las empresas lo están teniendo en cuenta cada vez más y no es para menos. Si dispones de una buena experiencia de desarrollador, conseguirás atraer y, aún más importante, retener a los nuevos talentos más codiciados. Esto es clave a la hora de destacar por encima del resto de empresas tecnológicas.

Por otro lado, una buena experiencia de desarrollador está directamente relacionada con el bienestar de los desarrolladores. Esto implica que la calidad del trabajo realizado será mejor.

Sin embargo, no todo es tan sencillo. Existen una infinidad de factores que influyen en la calidad de la experiencia del desarrollador y muchas veces lograr una buena DX es fruto de mucho trabajo y estudios.

Definición

La DX es la percepción y la satisfacción que tienen los desarrolladores con el software que utilizan. Se podría definir como la calidad de vida de los desarrolladores. También se podría comparar con la Experiencia de Usuario (UX), pero desde el punto de vista del desarrollador.

Sobre la presentación

En la presentación trataremos diferentes puntos entorno a la DX, desde explicar la complejidad que conlleva intentar realizar una medición de esta hasta cuáles son los factores que debemos tener en cuenta para una buena experiencia de desarrollador, pasando por la importancia de una buena DX. También mencionaremos diferentes ejemplos reales de herramientas con buena experiencia de desarrollador y cerraremos con una conclusión/reflexión sobre el tema.

Referencias

Gran parte de la información ha sido recopilada del Episodio 524 del podcast “Software Engineering Radio” donde Abi Noda, el fundador de “Pull Panda” y “DX” habla sobre la Experiencia de Desarrollador y su experiencia en el tema.

<https://www.se-radio.net/2022/08/episode-524-abi-noda-on-developer-experience/>

A la hora de hablar sobre la pirámide que hay que seguir para crear una herramienta con buena experiencia de desarrollador, hemos obtenido la información y el esquema de una entrada de Justin Baker en el portal de Medium, “Developer Experience (DX) — Devs Are People Too”.

<https://medium.com/hackernoon/developer-experience-dx-devs-are-people-too-6590d6577afe>

Para el apartado donde se explica el triángulo de hierro de Martin Barnes, hemos recopilado la información y las ilustraciones de una web llamada “Developer Experience Knowledge Base”.

<https://developerexperience.io/articles/good-developer-experience>

Para completar cierta información del anterior apartado, nos ayudamos de la página de Wikipedia, "Project management triangle".

https://en.wikipedia.org/wiki/Project_management_triangle

Adicionalmente, utilizamos un repositorio de GitHub que contenía una infinidad de información sobre la experiencia de desarrollador.

<https://github.com/workos/awesome-developer-experience>