

# Experiencia de Desarrollador (Developer eXperience)

---

Adriana Arias Coya

Manuel López Zürcher



# Contenido



## I. Introducción



## II. ¿Qué es la DX?



## III. Medición de la DX



## IV. Estrategias para mejorar la DX



## V. Ejemplos reales



## VI. Conclusión

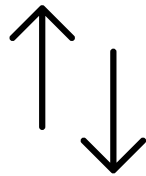
# I. Introducción



# Breve introducción a la experiencia de desarrollador

“¿Developer Experience?”

“¿DX?”



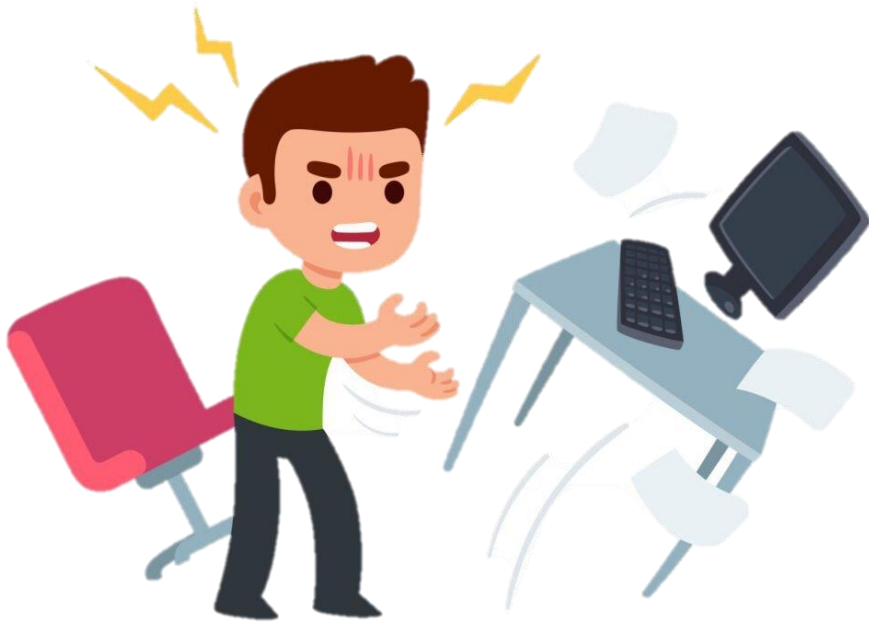
Experiencia de desarrollador



# **II. ¿Qué es la DX?**

---

# Definición de DX



Abi Noda



“La DX es la calidad de vida de los desarrolladores”

# Buena y Mala DX



Interfaz de usuario pobre

Documentación insuficiente

Herramientas de desarrollo inadecuadas

Procesos ineficientes

Falta de recursos de apoyo

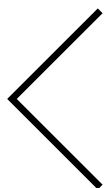
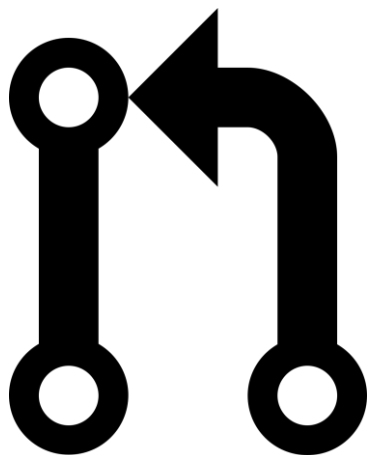
Tecnologías obsoletas

# **III. Medición de la DX**

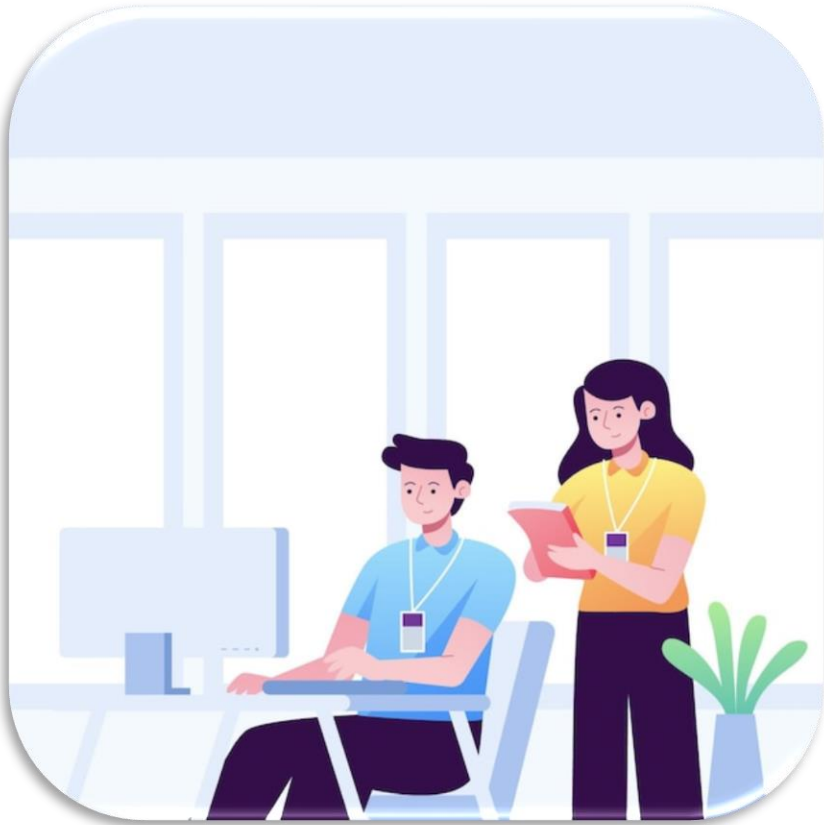
---



# ¿Cómo se mide?



# Factores que influyen en la DX



Facilidad de uso

Capacidad de personalización

Documentación y soporte

Integración con otros sistemas

Rendimiento

Comunidad de usuarios

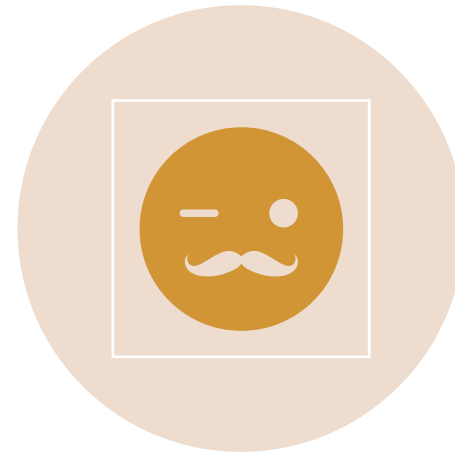
# **IV. Estrategias para mejorar la DX**

---

# La clave



TRATAR A LOS  
**DESARROLLADORES COMO  
CLIENTES**

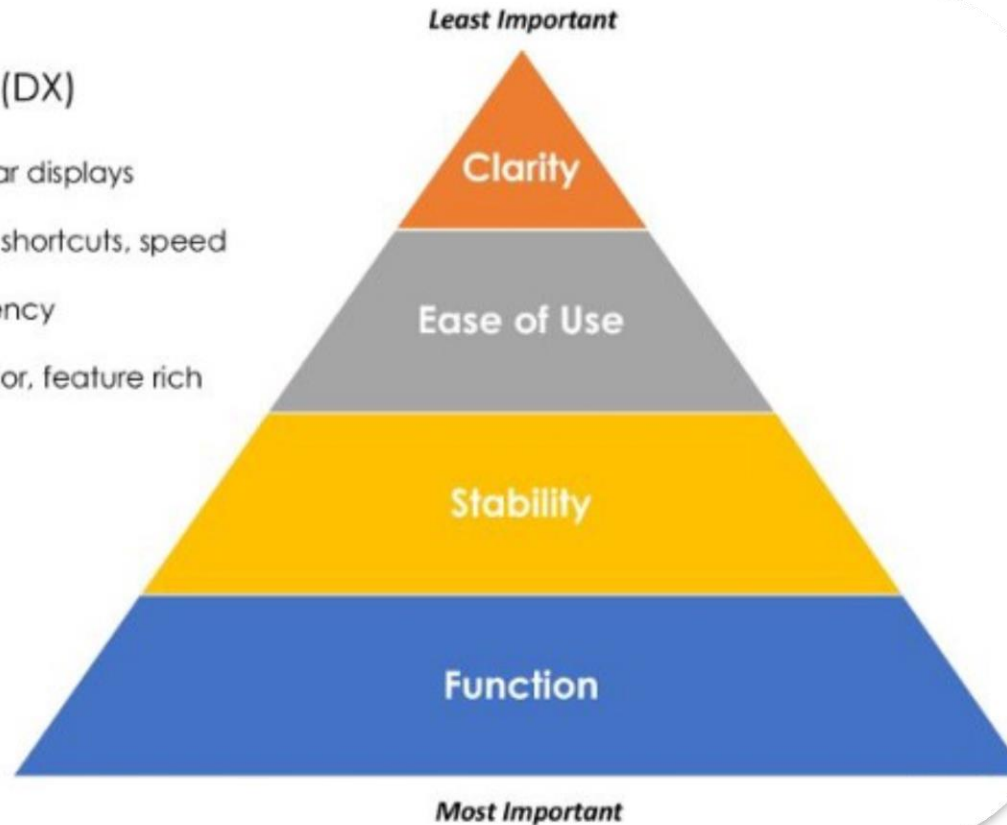


**PREGUNTAR PERIÓDICAMENTE** A SUS  
INGENIEROS SOBRE SU SATISFACCIÓN Y  
EXPERIENCIAS PARA MEJORARLAS

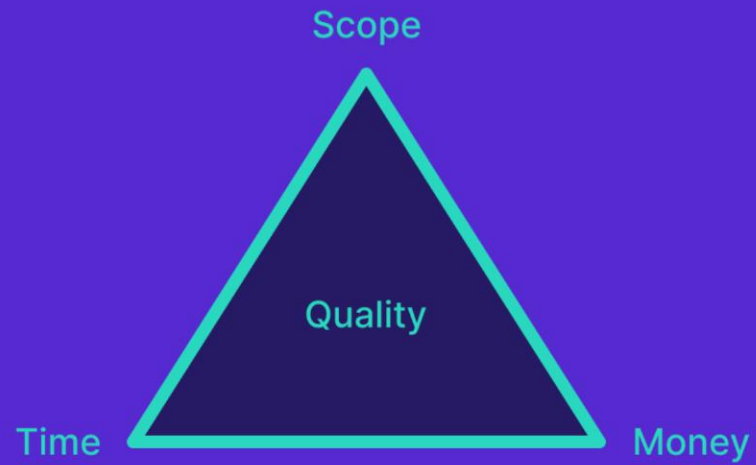
# La pirámide

## Developer Experience (DX)

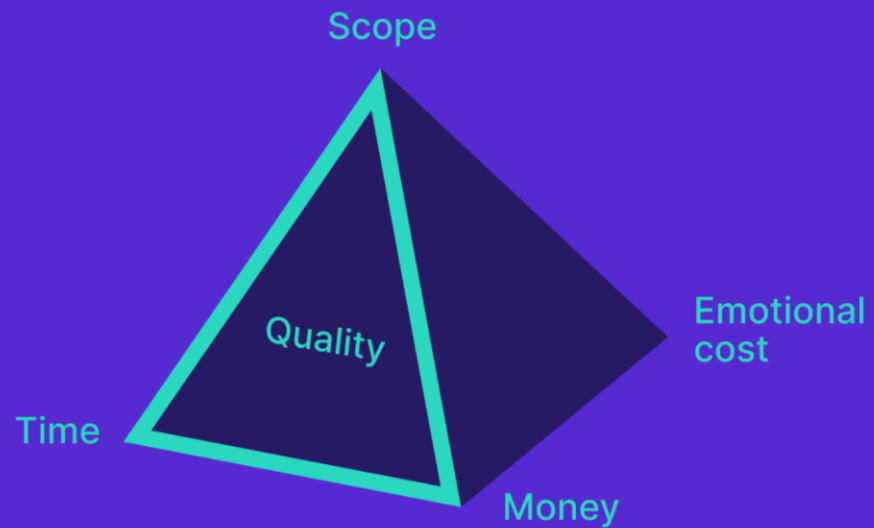
- Clarity – Intuitive visuals, clear displays
- Ease of Use – Quick access, shortcuts, speed
- Stability – Reliability, consistency
- Function – Expected behavior, feature rich



# El triángulo de hierro



# El triángulo de hierro v2



# **V. Ejemplos reales**

---



# Empresas líderes en el campo de la DX

Google APIs



Google Developers



Google Cloud Platform



Microsoft Azure



.NET



Amazon  
API Gateway



Xcode



Swift



React



# **VI. Conclusión**



# Conclusión



# Ronda de preguntas

---

