

CI GAME

Tags: Gamification, scrum, motivar equipe

Descrição: Uma ferramenta de Integração Contínua bastante utilizada por times de desenvolvimento é o Jenkins. Resumidamente ele integra todo código que seu time desenvolve, executa testes, faz deploy em ambientes (teste e produção), entre outras coisas.

O Jenkins tem um plugin chamado CI Game que pontua os usuários de acordo com uma série de regras.

Rules

The rules of the game are:

- -10 points for breaking a build
- 0 points for breaking a build that already was broken
- +1 points for doing a build with no failures (unstable builds gives no points)
- -1 points for each new test failures
- +1 points for each new test that passes

Exemplificando: se o Bob escrever um teste unitário, quando o Jenkins for executar o build do projeto que o Bob trabalha, ele identifica que o Bob fez um teste e ele está passando e concede +1 para o Bob.



The build was worth 1.0 points.

Isso é feito para todos os usuários que utilizam o Jenkins e no final você tem um Board com a lista dos usuários da maior para menor pontuação.

Game leader board

1	Participant	Score ↑
	spirou	45.0
	bob	25.0
	smith	3.0
	dave	-52.0

Parece bobo não é? Mas funciona!

O ideal é definir algum tipo de premiação a cada período de tempo, por exemplo, quem tiver mais pontos no fim do Sprint ganha um almoço pago pelo resto do time.

O time deve acreditar no valor da Integração Contínua, criação de testes e outras atividades de qualidade mas essa atitude de “gamificar” o processo motiva o time e tira um pouco do peso das tarefas diárias, trazendo até uma competição saudável.

Já vi times que não se importavam em verificar o status de seus projetos no Jenkins e que depois da utilização desse plugin passaram a construir mais testes, integrar o código mais vezes e ter um ambiente mais descontraído através da “disputa” para ver quem estava com mais pontos no fim do dia.

Referência: <http://testedesoftware.com/engajando-atraves-de-gamification/275>