



Work in Cycles

James Leigh
Toronto, Ontario, Canada



James Leigh

- .Formado na Carleton University;
- .Consultor de Software;
- .Desenvolvedor de software Orientado a Objetos;
- .Esteve envolvido com muitos projetos como: Callimachus, RDF4J / [RDF4J](#) ,
PURLZ, and Apache HttpComponents.

Introdução

De acordo com estudos, o corpo humano é cheio de ciclos naturais, e a produtividade não é diferente. Para que uma pessoa continue com boa produtividade no trabalho, seu cérebro não pode se concentrar em uma única atividade por mais de 2 horas. Portanto, ela tem que mudar o foco para que sua produtividade possa aumentar.

Os projetos de software mais eficazes são criados em ambientes que assegure que os desenvolvedores sejam mentalmente mais produtivos. No entanto, alguns fatores que contribuem para a produtividade dos desenvolvedores estão fora do controle do gerente de projeto. Pois o gerente não pode garantir que os desenvolvedores comam adequadamente ou tenham uma boa noite de sono.

Porém, na própria empresa o gerente pode garantir que a produtividade não seja afetada, incentivando interrupções frequentes (descanso) e fornecendo horários para alimentação.

Estudos mostram também que os projetos mais bem-sucedidos são aqueles divididos em iterações menores, criando subprojeto semanais ou mensais, tendo metas, prioridades, feedback e lançamentos. Com isso, bugs que seriam vistos futuro, serão corrigidos mais rapidamente e sempre uma funcionalidade estará pronta.

Portanto, a divisão do trabalho em iterações menores oferece oportunidades para acompanhar o progresso de cada desenvolvedor, refletir sobre essa interação que ocorreu e oferecer o feedback uns aos outros e melhorar a comunicação.

Quando uma tarefa for concluída por um desenvolvedor, sempre peça a outro para revisá-la. Se toda a equipe tiver concluído o trabalho, obtenha o feedback das outras partes interessadas (preferencialmente usuários finais).

O último estágio de qualquer ciclo é o estágio de recompensa. Isso é muito importante para a saúde sustentável de qualquer equipe ou indivíduo. O cérebro e o corpo devem ser recompensados através de do reconhecimento do trabalho.

Conclusão

Portanto, o gerente de projetos de software deve orientar a equipe por meio de ciclos de projeto, garantindo que cada pessoa compreenda o plano e obtenha o feedback que ele precisa.

Além disso, cada indivíduo deve seguir seu próprio ciclo diário de planejamento, realização, conclusão e recompensa. O gerente deve garantir que todos os membros recebam a atenção, informação e o tempo para que a produtividade da equipe esteja no ápice.