Es común presenciar muchas discusiones acaloradas sobre el proceso del software, las prácticas de diseño y temas parecidos. Muchas de estas discusiones son imposibles de resolver porque la industria del software no tiene una forma de medir algunos de los elementos básicos sobre la efectividad del desarrollo de software. En particular, no existe una forma razonable para medir la productividad.

Por supuesto, la productividad es algo que se determina mirando la entrada de una actividad y su salida. Entonces para medir la productividad del software deberíamos medir la salida del desarrollo de software - la razón por la que no podemos medir la productividad es porque no podemos medir la salida.

Claro que esto no significa que nadie intente. Una de las cosas que más me irritan son los estudios de productividad basados en las líneas de código. Para empezar, está todo el tema de las diferencias entre los lenguajes, los distintos estilos de contar líneas, y las diferencias por las convenciones de codificación. Pero incluso si usamos un estándar consistente para contar líneas en los programas de un mismo lenguaje, que está todo auto-formateado a un único estilo... incluso entonces las líneas de código no miden la salida correctamente.

Cualquier buen desarrollador sabe que se puede codificar lo mismo con enormes variaciones en las líneas de código; de hecho un código que está bien diseñado y programado va a ser más corto porque elimina la duplicación. La programación basada en copiar-y-pegar lleva a enormes cantidades de Líneas De Código (LOC - Lines Of Code), y el diseño pobre genera duplicación.