

PGPI - Tareas T7

Francisco Javier Bolívar Lupiáñez

Leer el resumen detallado del libro "Peopleware"

(<https://web.archive.org/web/20160423100253/http://javatroopers.com/Peopleware.html>) y proponer un decálogo de medidas concretas que implementaría en su empresa para mejorar la productividad de los equipos de desarrollo de software. Para cada medida propuesta, elaborar una ficha que incluya: Título, descripción (2-3 líneas), justificación (¿referencias?) y coste.

Primera medida

Título

Rotación en atención a llamadas

Descripción

Habría atendiendo a llamadas una misma persona que irá rotando cada día. De esta forma el resto no pierde la concentración al tener que atender una llamada que, aunque pueda ser resuelta en dos minutos, cuesta luego más volver a estar concentrado.

Justificación

Cada vez que se pierde la concentración, como media, se tarda unos quince minutos en volver a estar concentrado. Si se pierde la concentración cuatro veces ya se pierde una hora de trabajo.

Coste

Una persona trabajando a bajo rendimiento pero el resto trabajando a total rendimiento.

Segunda medida

Título

Tablero Kanban

Descripción

Usar un tablero Kanban donde organizar las tareas de forma que se tenga una visión general de lo que está hecho, por hacer e impedido.

Justificación

Tener una vista general de cómo está el proyecto no solo ayuda a esto si no que además motiva a los trabajadores ver cómo se va acabando el trabajo.

Coste

Tercera medida

Título

Mini-reuniones diarias

Descripción

Realizar cada día una pequeña reunión para ver en qué estado se encuentra el proyecto, así se complementa lo que se ve en el tablero Kanban y se ve dónde están atrancados cuando tienen un problema y si se les puede echar una mano fácilmente.

Justificación

Más comunicación para que todos sepan qué están haciendo el resto de sus compañeros y poder adaptarse a otras tareas más rápidamente.

Coste

15 minutos de tiempo

Cuarta medida

Título

Espacios de trabajos abiertos

Descripción

Los despachos cerrados pueden ayudar a concentrarte mejor, pero aislan del resto del grupo.

Justificación

Mayor comunicación y conocimiento global del estado del proyecto.

Coste

Cero.

Quinta medida

Título

Trabajo por objetivos, no por horas

Descripción

Si se trabaja por horas se tiende a perder más tiempo ya que "no importa" si no logras cumplir ciertos objetivos ya que vas a seguir saliendo a la misma hora. Si se trabaja por objetivos, puedes echar menos horas pero seguramente de mayor rendimiento.

Justificación

Más horas de trabajo no son más horas de trabajo útil. Primar el rendimiento al tiempo usado.

Coste

Cero.

Sexta medida

Título

Pair-programming

Descripción

Programar en parejas. Esto hace que una persona esté programando mientras otro supervisa. Cuando uno programa, a veces realiza inconscientemente cosas mal. Con la programación en parejas el que supervisa se daría cuenta antes.

Justificación

Evitar fallos tontos en el código que pueden acabar siendo un quebradero de cabeza.

Coste

En vez de tener a dos personas programando al mismo tiempo se tiene a solo una ya que la otra supervisa. Pero el código final es de mayor calidad.

Séptima medida

Título

Almorzar cerca del entorno de trabajo

Descripción

Si en el mismo entorno de trabajo puedes comer, tienes más tiempo para reposar tras ello. De esta forma el cuerpo estará más despejado y trabajará a mayor rendimiento.

Justificación

Desplazarse hasta casa para comer hace que se pierda un tiempo que puede ser aprovechado para descansar antes de volver a la sesión de tarde.

Coste

Si no hay instalaciones cerca, lo que cueste cada día la comida (a domicilio).

Octava medida

Título

Instalaciones donde poder tomar un descanso

Descripción

Descansar hace que tu cerebro descanse y rinda posteriormente mejor. Tener la posibilidad de tumbarte en un sitio cómodo treinta minutos puede hacer que se rinda mejor durante un tiempo mayor.

Justificación

Ya lo hay en empresas como Google. Salas de siesta donde despejar la mente unos minutos.

Coste

Camas y sofás para una habitación.

Novena medida

Título

Gamificación

Descripción

Crear un sistema de logros tras el cumplimiento de objetivos, de forma que conforme un trabajador los va cumpliendo se les de puntos. De esta forma se podrían ver motivados por ver su nombre en lo alto del ranking.

Justificación

La gamificación es un término que se está poniendo de moda y podría motivar a los trabajadores.

Coste

Cero.

Décima medida

Título

Decisiones conjuntas

Descripción

Tomar la mayor parte de las decisiones consultando a los miembros del equipo de trabajo.

Justificación

De esta forma se sentirán más apoyados, integrados y felices, por lo que querrán seguir en la empresa y se preocuparán más porque los proyectos lleguen a buen puerto.

Coste

Cero.