



Tareas del Tema 7 #1

Decálogo de productividad *Peopleware*

Planificación y Gestión de Proyectos Informáticos

Pedro Manuel Gómez-Portillo López
gomezportillo@correo.ugr.es

23 de Noviembre de 2018

Índice

Enunciado.....	3
Ejercicio.....	3
Primera medida.....	3
Segunda medida.....	4
Tercera medida.....	4
Cuarta medida.....	5
Quinta medida.....	5
Sexta medida.....	5
Séptima medida.....	6

Enunciado

Leer el resumen detallado del libro *Peopleware*¹ 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 el título, descripción, justificación y coste.

¹<https://web.archive.org/web/20160423100253/http://javatroopers.com/Peopleware.html>

Ejercicio

Tras leer el resumen he pensado en 7 medidas que pueden ayudar a mejorar la productividad de los equipos de desarrollo de una empresa.

Primera medida

- **Título:** Organizar actividades grupales
- **Descripción:** Una de las principales causas que hacen que los proyectos fallen se debe a problemas sociales con los integrantes del equipo, ya que estos problemas hacen que los causantes de los problemas no quieran colaborar entre ellos o incluso que intenten sabotearse mutuamente
- **Justificación:** Un modo de evitar esto, o por lo menos de darse cuenta de quién se lleva mal con quién y así poder separarlos, sería organizar actividades grupales en días festivos, como carreras de karts, *scape rooms*, partidas de airsoft o torneos de algún videojuego.
- **Coste:** A cambio de una pequeña inversión económica la empresa podría ahorrarse gastos mucho mayores si el proyecto fracasa por motivos sociales.

Segunda medida

- **Título:** Reuniones de control
- **Descripción:** Realizar reuniones periódicas de control para hacer *brainstorming*, investigar nuevos métodos o pensar en cómo hacer determinadas tareas.
- **Justificación:** Los equipos de desarrollo no deberían dedicar el 100% de su tiempo a hacer cosas, ya que pueden ser mucho más productivos con un objetivo claro.
- **Coste:** Prácticamente nulo.

Tercera medida

- **Título:** Implantar las semanas 4x3: 4 días laborables y 3 de descanso
- **Descripción:** Se ha demostrado que tener semanas con solo 4 días laborables sin reducir el salario no solo disminuye la productividad sino que lleva consigo ventajas como reducir el estrés y aumentar el compromiso con la empresa(1).
- **Justificación:** La *Teoría Española del Valor* sugiere que existe una cantidad de valor en la Tierra, mientras que la *Teoría Inglesa del Valor* expone que el valor se crea (un ejemplo de este es que mientras en Inglaterra se producía la Revolución Industrial España se dedicaba a explotar las Indias). Una buena manera de implantar la *Teoría Inglesa* sería mediante las semanas 4x3.
- **Coste:** El coste de la empresa incluso podría llegar a reducirse ya que, aunque los salarios seguirían siendo los mismos, la empresa podría cerrar un día y reducir así sus consumos eléctrico y similares.

(1) https://www.antena3.com/noticias/economia/demuestran-que-trabajar-dias-semana-100-salario-reduce-estres-disminuye-productividad_201807205b51c1960cf21229bb4f81ba.html

Cuarta medida

- **Título:** No poner deadlines imposibles
- **Descripción:** a la hora de elegir entre calidad y cantidad es mucho más importante poner la calidad por encima; por eso, al no sobreexplotar a los trabajadores el proyecto aumenta mucho su valor final.
- **Justificación:** *“La calidad es gratis (pero solo para aquellos que estén dispuestos a pagar un alto precio)”* es una frase que define el hecho de que si buscamos calidad en nuestro proyecto debemos pagarla con tiempo y dinero aunque, al mismo tiempo, la *Ley de Parkinson* sugiere que la duración del proyecto tiende a ocupar todo el tiempo disponible. Por lo tanto, la fecha de entrega no debería ser ni pesimista ni optimista, sino simplemente realista.
- **Coste:** El coste de esta medida sería que los proyectos duraran más tiempo.

Quinta medida

- **Título:** Contratar a una persona que se ocupe de la gestión
- **Descripción:** Tener a un encargado a tiempo completo de las tareas de gestión del equipo puede aumentar su productividad y evitar que pierdan tiempo ocupándose de ellas, como programar reuniones (a veces innecesarias).
- **Justificación:** Esto evita que los integrantes de un equipo de desarrollo dediquen tiempo a tareas que no deberían preocuparles.
- **Coste:** El sueldo de una persona extra que se dedique a esto.

Sexta medida

- **Título:** Crear espacios de trabajos motivantes y cómodos
- **Descripción:** Trabajar en oficinas estéticas puede hacer que los trabajadores estén más motivados y no tengan un deseo de salir de allí cuanto antes.
- **Justificación:** La visión de una oficina llena de cubículos deshumanizantes le puede quitar las ganas de trabajar a una persona solo con un vistazo.
- **Coste:** El derivado de la compra del mobiliario.

Séptima medida

- **Título:** Invertir en personal cualificado
- **Descripción:** Normalmente es mejor tener 3 buenos ingenieros cobrando un 33% más que a 4 ingenieros mediocres.
- **Justificación:** El número de personas no tiene por qué implicar directamente un aumento de la productividad, pero la inclusión de buenos trabajadores en el equipo normalmente sí.
- **Coste:** El coste del proyecto podría incluso reducirse al tener que pagar la seguridad social de trabajadores extra.