

MÉTRICAS MAIS IMPORTANTES PARA EQUIPES DE DESENVOLVIMENTO

Por: Pedro César Tebaldi Gomes



Métricas são pontos importantes na gestão de TI, pois tornam possíveis a definição de metas e a análise de times, sob um ponto de vista mais abrangente. Além das métricas de TI, que avaliam o desempenho de todos os processos, também são aplicados índices para as equipes de desenvolvimento. Tais indicadores analisam desde a qualidade dos códigos até o número de interrupções as quais o desenvolvedor é submetido.

Neste post, comentaremos sobre algumas dessas métricas e como elas impactam a qualidade do produto final. Acompanhe!

Conceito de métricas para equipes de desenvolvimento

Antes de sugerir métricas, é fundamental caracterizá-las. Primeiramente, um indicador deve ser facilmente coletado. Também deve pertencer a um pequeno conjunto de índices, visto que, dessa forma, o controle e acompanhamento é mais eficiente.

Sua coleta deve ser frequente para que as ações relacionadas aos seus resultados também sejam rápidas. Além disso, devem-se evitar medições que possam ser alteradas sem que necessariamente a produtividade aumente.

Veja alguns exemplos de métricas de desenvolvimento:

Número de Interrupções e mudanças de foco

Toda interrupção deve ser contabilizada juntamente com as mudanças de tarefa. Ela ocorre devido à dependência de pessoal-chave. A interrupção é prejudicial, pois traz um *delay* na retomada da tarefa principal, o que causa atrasos e erros por desatenção na linha de raciocínio.

Velocidade de desenvolvimento

Velocidade de entrega só são úteis quando a empresa já possui um padrão. Logo, não é a velocidade que é medida, mas sim sua variação. Essa variação é observada quando desenvolvedores entram e saem de times. Serve principalmente para calibrar as estimativas. Essa métrica também exprime o número de versões finais lançadas dentro do prazo.

Bugs ou qualidade de código

Existe geralmente uma troca entre velocidade e qualidade de código/bugs. A incidência de bugs deve ser medida durante o desenvolvimento e no tempo em que houver a utilização pelos consumidores e por desenvolvedores de fora do time.

Tempo de ciclo da tarefa

Esse é o tempo que o desenvolvedor leva para realizar uma tarefa que lhe foi designada. Basicamente, é o período em que ele fica ocupado com aquela tarefa, levando em consideração os atrasos e as interrupções. Assim, essa métrica serve mais para identificar atividades não produtivas do que para definir um tempo de realização de tarefas.

Número de *release candidates* (RC)

Release candidates são as versões finalizadas enviadas ao setor de qualidade para aprovação. São produtos com potencial para se tornar o final. Ao contabilizar o número de RC, a gestão pode avaliar quão bem o time de desenvolvimento está se saindo.

Métricas sob o ponto de vista dos desenvolvedores

Cabe lembrar que as métricas são requisitadas de cima para baixo, ou seja, os gestores que examinam a eficiência dos desenvolvedores. Em pesquisa realizada em 2014 pela Tasktop e sumarizada pela Techtarget, ocorre uma mudança pelos próprios desenvolvedores na forma de como a produtividade deve ser medida.

Esse estudo apontou que os desenvolvedores preferem ser avaliados da seguinte forma:

- 27% — tempo de ocupação;
- 17,7% — atividades completas;
- 16,5% — valor das tarefas;
- 15,7% — tempo por tarefa realizada;
- 14,5% — número de alteração de foco e interrupções.

Como pode ser visto, a maioria dos desenvolvedores não quer ser medido por determinada tarefa, mas sim pelo estado de ocupação. Nessa mesma pesquisa, os desenvolvedores ainda mencionaram o que é ou não é produtivo.

O destaque de ação produtiva, como era de se esperar, é a programação em si, com 72%. Já 58% deles apontaram reuniões como maior fonte de improdutividade.

Com o uso de métricas simples e de fácil acompanhamento, sempre levando em consideração a opinião dos desenvolvedores, sem usá-las para ranquear colaboradores, a gestão de TI se torna simples e ágil como deve ser.

Fonte: <https://www.opservices.com.br/metricas-para-equipes-de-desenvolvimento/>