



Developer Experience SE Radio #524

Álvaro Davila Sampedro
Andrés Ángel González Granda
Gonzalo Rodríguez Rodríguez

Resumen

I

Introducción a la DX

¿Qué es la DX?
¿Por qué es importante?
¿Qué barreras existen?

II

Factores y medidas

¿Qué factores afectan a la DX?
¿Cómo se puede medir la DX?

III

Mejorar la DX

¿Cómo mejorar la DX como empresa?
¿Cómo mejorar la DX como desarrollador?



01

¿Qué es Developer Experience?

Interna vs. Externa

Interna vs. Externa



Externa

El desarrollador es el cliente



Interna

Se centra en mejorar el bienestar de los desarrolladores dentro de una empresa con el fin de aumentar su productividad

“I think developer experience is about all the different points of friction that developers encounter in their work.”

—Abi Noda





02

¿Se puede conocer
la DX de una
empresa?





03

Beneficios
de una
buena DX



Beneficios de una buena DX



- Mayor productividad



- Retención de talento



- Mayor competitividad en el mercado



- Mayor capacidad de innovación
-



04

Barreras que
impiden una
buena DX

Barreras que impiden una buena DX



- Falta de visibilidad de los problemas



- Dificultad para medir la DX



- Dificultad para expresar los problemas





05

Problemas de una mala DX



Problemas de una mala DX



- Pérdidas económicas



- Abandono de personal



- Desinterés de los desarrolladores
-



06

Factores que
afectan a la
DX



Factores que afectan a la DX

- Múltiples factores
- Desarrollador
 - Experiencia profesional
 - Intereses y expectativas
- Code review
- Entorno de desarrollo (empresarial)



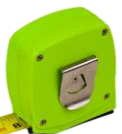
Fuente: <https://www.elnortedecastilla.es/>



07

Medidas de
DX y de
productividad





Métricas de DX y de productividad

- Obtenidas automáticamente y obtenidas del desarrollador
- Malas métricas
 - Número de líneas de código
 - Frecuencia de commits
 - Recuento de pull request
- Buenas métricas
 - Tiempo de entrega
 - Tiempo medio entre fallos (mttr)
 - Frecuencia de despliegue
- Comparar DX entre diferentes equipos



08

Técnicas
para mejorar
la DX como
empresa



Técnicas de empresas



- Creación de equipos de trabajo especializados en el estudio de la experiencia de usuario.
- Trato de los desarrolladores como clientes.
- Métodos alternativos a las reuniones.

Métodos alternativos



Reuniones

- Baja participación
- Método síncrono
- Incómodo para ciertas personas



Encuestas o foros

- Alta participación
 - Método asíncrono
 - Cómodo para la mayoría
-



09

Técnicas para
mejorar la DX
como
desarrollador



Técnicas de desarrolladores



- Preguntas
- Job Crafting

Preguntas que resultan útiles



Job Crafting



Imagen de Paulina Robalino

¡Gracias por la
atención!

Preguntas

CREDITS: This presentation template was created by
[Slidesgo](#), and includes icons by [Flaticon](#), and
infographics & images by [Freepik](#)

