

Libros que me recomendaron y llevo en mi mochila

A lo largo del camino de cambio y renovación que me ha llevado a romper muchos de los paradigmas en cuanto a desarrollo software se refiere, he ido recopilando una serie de libros que algunos he leído ya y otros los tengo en mi backlog personal. Son libros que siempre tienen una historia por detrás y que han sido recomendados y comentados de forma repetitiva con aquellos que he considerado mis mentores. Estos libros salieron de escenas cotidianas en trabajo, durante la comida, el café de por la mañana. Momentos de charla en los que sale el nombre de un libro o un nuevo concepto que consecuentemente nos lleva a buscar el libro que le dio origen.



A Pablo se le podría describir como una persona disciplinada y altamente apasionada con la ingeniería software, le he puesto el avatar de Dark Vader Mr. Potato, primero porque desde que le conozco siempre ha tenido un Dark Vader potato encima de su escritorio y segundo segundo porque le pega: *te pega, y lo sabes*.



José no suele tener ningún Mr. Potato encima el escritorio, pero por su personalidad y su formación como coach, así como por su sabiduría y su grandes dotes como mentor, creo que el que más le encaja de los personajes es Yoda. Y curiosamente existe un Yoda Mr. Potato que viene ni que al pelo para poderlo utilizarlo como avatar.



Hay que decir que he aprendido mucho de ambos (y sigo aprendiendo), así que he creído que merecía la pena incluirlos en un post. Yo también he sido en alguna ocasión mentor, y la verdad es que siempre ha sido un orgullo ver los resultados de esos granitos que vamos dejando a lo largo del camino. Así que me ha parecido buena idea, entre broma y frikada starwars hacer una recomendación de libros y a la vez hacer mención a algunos recuerdos con ellos.



¿Qué libros llevo en mi mochila? Pues suelen ser libros que rompen con las creencias clásicas de desarrollo software. Libros que te argumentan cuál ha sido el problema del software, de la motivación o gestión de equipos en los últimos años. Libros que te abren los ojos y te hacen darte cuenta que la realidad que vivimos en muchos proyectos: *tomamos decisiones incorrectas porque no entendemos cuales pueden ser las consecuencias de nuestras decisiones o de nuestra falta de las mismas.*



Flow: principles of the product development.

Donald D. Reinersten.



*Pablo, no paraba de repetir una y otra vez que si lleváramos un contador en la cabeza en el que salieran euros “clink clink clink” (sonido de los euros cayendo sobre tu cabeza) tomaríamos decisiones distintas de las que tomamos habitualmente. **Estamos anestesiados**, decía, se nos ha olvidado pensar y estamos aquí para ganar dinero con los proyectos, algo que nos olvidamos.* Un cambio de paradigma es a lo que se refería él con sus palabras, tomamos decisiones pero ¿en base a qué?, si hacemos un muestreo y le preguntamos a muchos desarrolladores de productos cuanto supone un retraso en una entrega, obtendrás seguramente respuestas dispares. Y es que tan sólo el 20% sabrían calcular cuánto dinero pierde su empresa en un día de retraso. Si trabajamos para que nuestros productos se vendan, ¿por qué tomamos decisiones que nunca un economista tomaría?, porque nuestras decisiones están basadas en creencias erróneas.



Drive (Todo lo que no nos contaron sobre la motivación)

Daniel Pink



José comenzaba el segundo bloque del curso de Scrum Master diciendo ¿Qué es para vosotros la motivación? Se produjo un silencio. Durante esta época estaba obteniendo la certificación de Life Coach y sabía cuán importante era jugar con el silencio con la audiencia. ¿Si os pagaran más... os sentiríais más motivados? Todos se miraron con cara estupefacta dando por hecho que la respuesta era obvia, pero José volvió a preguntar ¿cuántos reduciríais vuestro sueldo por tener más tiempo libre o mayor flexibilidad horaria? Después de cinco minutos de reflexión comenzó con la presentación. Daniel Pink, en su libro "Drive", nos explica... Y es de siempre se ha creído que podías motivar a una persona con más dinero, y la realidad demuestra que la motivación no funciona de esa manera y mucho menos en entornos creativos. La gente que trabaja en desarrollo software le apasiona su trabajo, se divierten con él, buscan un propósito y adquirir maestría en lo que hacen. Quieren evolucionar, resolver ellos solos los problemas con autonomía. El dinero simplemente no desmotiva, pero no motiva por sí mismo.



Kanban.

David J. Anderson



Pablo te coge y te pone delante de una pizarra con postits. Dais un paso hacia atrás y empieza a hablarte de Flow. Fíjate como las historias de usuario avanzan, ¿Qué te dice la pizarra? ¿Qué información te proporciona? Ahora mismo tenemos demasiada variabilidad, demasiadas historias en curso, ¿en cuántas puedes focalizar tu atención? El Working In Process (WIP) es la clave, fíjate en este proyecto y en este instante tenemos acumuladas demasiadas historias en testing. Hay un cuello de botella en testing y todavía nadie se ha percatado, **estamos anestesiados.**

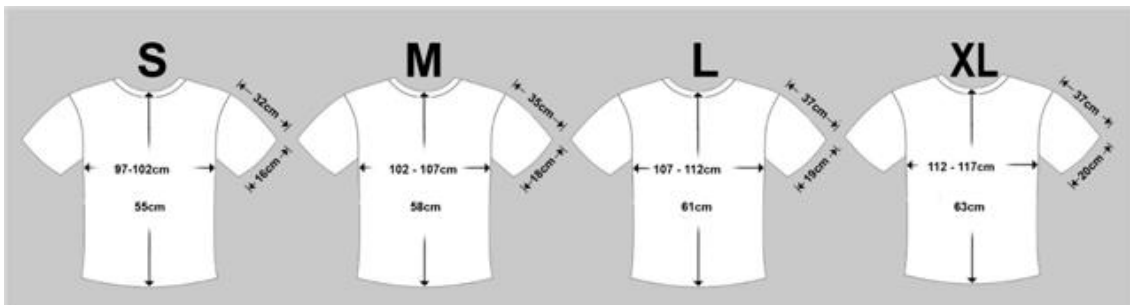


Agile Estimating and Planning

Mike Cohn



José se había percatado de que el product owner había pedido que le calcularan la complejidad en cada historia de usuario a parte de la estimación en días ideales. “Juanma, ¿has pensado en utilizar tallas de camisetas para clasificar las historias de usuario?, es un concepto más fácil de entender.” José quería ayudar a Juanma a darse cuenta de que el tamaño de las historias debía reducirse para reducir a su vez el cycle time, era su objetivo, pero le había picado tanto la curiosidad de la utilización de Juanma de la complejidad y a su vez de que entendía él por complejidad. Por eso decidió aparcar por un momento el tema del cycle time. A lo largo de los años se había dado cuenta que la gente no entendía este concepto de “complejidad” para clasificar el tipo de historia. Para unos la complejidad es lo difícil que sea, para otros la incertidumbre que tengan... no parece una buena medida aunque sea recomendada por algunos Scrum Masters. Sin embargo, es más fácil el concepto de talla de camiseta, al menos para clasificar las historias de usuario.



Management 3.0.

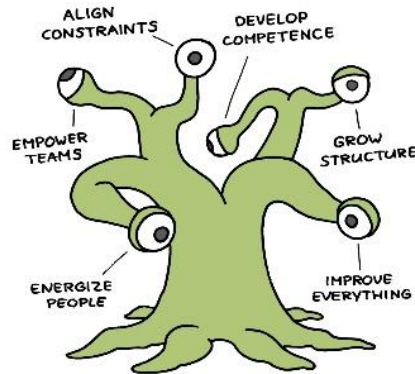
Jurgen Appelo



José y Pablo se juntan y empiezan a hablar de equipos auto organizados. ¿Pero como logramos que un equipo sin experiencia logre sus objetivos sin llegar a decirles que hacer? Boundaries dice Pablo, debes limitar su área de actuación, establecer límites como

vallas electrificadas. Diles que pueden o no hacer y vete abriendo esas boundaries según el equipo vaya madurando. No les digas que hacer, deja que se equivoquen. Pero sólo una vez, dice José.

Management 3.0



Guía de Arquitectura N-Capas orientada a Dominio con .NET - Domain Driven Design

Cesar de la Torre, Unai Zorrilla, Miguel Ángel Ramos, Javier Calvarro



“No quiero meterme en la arquitectura, quiero que vosotros como equipo decidáis cual es la mejor”. Primer día oficial de proyecto, estábamos siete personas en una sala y un ordenador. Se trataba de MOB programming y Pablo era el Agile Master. La única restricción que os pongo es que las capas estén bien definidas y separadas por interfaces. Test unitarios es un deber. ¿Habéis leído el libro negro? Lo necesitaréis para crear las tuberías. Tres meses de desarrollo, pair programming, teníamos una arquitectura que se adaptaba a los cambios propuestos por el cliente.



Inteligencia emocional

Daniel Goleman



¿Por qué crees que tienes un problema de comunicación? – Dijo José mirándote fijamente y esperando ver cuál era tu reacción. Creo que era mi primera sesión o segunda sesión de coaching tratando de mejorar esta faceta. Quería ver si realmente ese problema de comunicación era un problema real o realmente era una creencia mía que debía romper trataba de generarme una disonancia cognitiva. La verdad es que todos estamos llenos de paradigmas, ideas preconcebidas que nacen de nuestra experiencia, que pueden ser ciertas o no, pero que si realmente creemos que tenemos ese problema, sea cierto o no, tenemos un problema



Flow

Mihály Csíkszentmihályi



Pablo estaba concentrado en su mesa, si alguien se acercaba miraba de reojo y continuaba trabajando como si nadie existiera. Estaba en pomodoro. Durante los 25 minutos de pomodoro había decidido no ser interrumpido y lograr tener durante su jornada laboral el mayor número de momentos de flow que pudiera, momentos de máxima productividad.



Otros libros recomendados son Las cinco disfunciones del equipo y Agile Retrospectives. Salieron tantos que no acabaría nunca de escribir, y este post tiene que acabar en algún momento. No obstante, eso no quiere decir que no siga metiendo más libros dentro mi mochila. Espero que disfrutéis esta selección.

danielvillahermosa.wordpress.com

Publicado: 06/01/2016

Artículo extendido

REFERENCIAS:

[\[1\] Flow: principles of the product development – Donald D. Reinersten](#)

[\[2\] Drive – Daniel Pink](#)

[\[3\] Kanban – David J. Anderson](#)

[\[4\] Agile Estimating and Planning – Mike Cohn](#)

[\[5\] Management 3.0 – Jurgen Appelo](#)

[\[6\] Guía de Arquitectura N-Capas orientada a dominio con .NET](#)

[\[7\] Flow – Mihály Csíkszentmihályi](#)