

# **10 CONSEJOS**

## **PARA CONVERTIRTE EN UN**

# **DESARROLLADOR**

# **EXPERTO**

Descubre todos los secretos  
para ser un referente en tu sector

ANTONIO LEIVA GORDILLO

# 10 consejos para convertirte en un desarrollador experto

Descubre todos los secretos para ser un referente en tu sector

Antonio Leiva

Este libro está a la venta en

<http://leanpub.com/desarrollador-experto>

Esta versión se publicó en 2016-01-10



Leanpub

This is a [Leanpub](#) book. Leanpub empowers authors and publishers with the Lean Publishing process. [Lean Publishing](#) is the act of publishing an in-progress ebook using lightweight tools and many iterations to get reader feedback, pivot until you have the right book and build traction once you do.

© 2015 - 2016 Antonio Leiva

## ¡Twitea sobre el libro!

Por favor ayuda a Antonio Leiva hablando sobre el libro en [Twitter!](#)

El tweet sugerido para este libro es:

[Convirtiéndome en un desarrollador experto con el libro de @devexperto1](#)

El hashtag sugerido para este libro es [#devexperto](#).

Descubre lo que otra gente está diciendo sobre el libro haciendo click en este enlace para buscar el hashtag en Twitter:

<https://twitter.com/search?q=#devexperto>

*Este libro está dedicado a todas las personas que lleváis tantos años siguiéndome por las redes sociales, charlas, eventos, y también a todos aquellos a los que he conocido durante este proceso de aprendizaje continuo que es la vida.*

*Muchas gracias, porque sois vosotros los que conseguís que cada mañana me levante con la fuerza suficiente para seguir adelante con mis proyectos, y en especial con [devexperto.com](https://devexperto.com).*

# Índice general

Introducción . . . . .	1
Mi historia . . . . .	3
1 Sé limpio . . . . .	8

# Introducción

El mundo del desarrollo de software es apasionante. Cada día surgen nuevas tecnologías, herramientas e incluso formas de desarrollar que ponen patas arriba todo lo que hasta ese momento considerábamos como cierto, y esto nos obliga a mantenernos en una constante evolución. Como programador no puedes parar de aprender, de formarte y de estar al día si no quieres estar desfasado en muy poco tiempo. Y es por ello que es tan importante ver esta profesión como una forma de vida, y no como un simple trabajo para pagar las facturas.

¿Vas cada día a la oficina pensando en la hora de salida? ¿Sufres una depresión cada vez que llega el domingo por la noche? En el desarrollo de software, como en casi todas las carreras profesionales, la actitud es uno de los puntos más importantes para disfrutar de lo que hacemos. El otro es la excelencia: hacer las cosas bien, ver que lo que creas cambia el mundo, que lo que aportas ayuda a los demás... Todo ello te conducirá a la felicidad, que al final es [el objetivo que buscamos todos en la vida](#)<sup>1</sup>.

Si estás leyendo estas líneas seguramente ya apliques muchos de los consejos de los que voy a hablar aquí. Pero espero aportarte algunas ideas que antes no tuvieras y que harán que tu carrera profesional despegue. El desarrollo de software es un mundo lleno de oportunidades para aquellos que sepan aprovecharlas. Espero de verdad que tú seas uno de ellos, no dudes en [contactar conmigo](#)<sup>2</sup> si necesitas ayuda con cualquier paso del proceso.

---

<sup>1</sup><http://devexperto.com/cita-en-la-cima>

<sup>2</sup><mailto:contacto@devexperto.com>



### Nota

Algunos de los enlaces son links de afiliado, lo que significa que si compras algún producto a través de ellos yo me llevaré una comisión **sin ningún coste adicional para ti**. Todo lo que recomiendo lo he probado antes en mí y realmente considero que te va a ser de gran utilidad.

# Mi historia

“¿Quién es este que me habla?” te estarás preguntando. Mi nombre es Antonio Leiva, y quiero contarte un poco cómo ha sido mi vida profesional, ya que quizá puedas encontrar algo en común que te ayude a ti a evolucionar hacia ese punto en el que te gustaría estar.

Con 18 años y unas notas de las que cualquier madre se sentiría orgullosa, me vi en la tesitura de decidir cuál sería mi futuro durante el resto de mi vida. En esta sociedad nos programan a todos bajo un mismo patrón: estudia mucho para sacarte una carrera, y busca un trabajo fijo en una gran empresa que te dé de comer el resto de tus días. Allí permanecerás hasta que te jubiles, trabajando lo mínimo para que no te echen. Mientras tanto tu jefe te pagará lo mínimo para que no quieras buscarte otra cosa. Una vez alcanzada la jubilación, con todos los achaques propios de la edad y una vida entera sufriendo en un trabajo que no te llena, habrá llegado el momento de hacer lo que siempre has querido (suponiendo que tus nietos te lo permitan).

Y allí estaba yo, con todo eso metido en mi cabeza, y eligiendo qué carrera podría conseguir un futuro próspero para mí. La verdad que por aquel entonces no tenía ni idea de lo que quería hacer con mi vida. Me gustaban los ordenadores como a cualquier otra persona de mi edad, pero nunca me había acercado al desarrollo de software, ni mucho menos nada relacionado con el hardware. He de confesar que en mi vida he montado mi propio ordenador.

Pero había que decidir un futuro: la primera carrera más demandada por aquel entonces era Administración y Dirección de Empresas, una de las carreras con más paro hoy en día. Esto demuestra que no sirve de nada ir a lo seguro, porque nada es seguro eternamente. La segunda, casualmente, era informática. Con más dudas que seguridades (no tenía ni idea de cómo era la carrera, ni me molesté



en buscarlo) me decanté por Ingeniería Informática. Y debido a la titulitis imperante aquellos años, fui directamente a por la carrera de 5 años.

Casualidad o no, parece que di en el clavo. Los años de universidad me parecieron muy divertidos. Las asignaturas que menos me gustaban eran las matemáticas, que habían sido mis favoritas en el instituto, así que he de decir que disfruté bastante estudiándola. Pero mi paso por ella fue meramente educativo, no me impliqué para nada en el ambiente creacional que muchas universidades tienen hoy en día. Por lo que una vez acabada la carrera, tocaba decidir: ¿y ahora qué?

Tomé el camino fácil. Desde la bolsa de empleo de la universidad se pusieron en contacto conmigo lo más granado de las consultoras en España. Por suerte ya tenía más o menos claros mis principios y pude filtrar un poco. En una de ellas me rechazaron por no querer venderles mi vida: viajes cada poco tiempo y horas extras no pagadas cada día. En otra me rechazaron por preguntar por el horario y por no ir en traje a la entrevista. Finalmente acabé trabajando en Indra, una de las empresas más grandes de España, y donde las carreras vitalicias están a la orden del día: algo grave tienes que hacer para que te echen.

Así que finalmente había cerrado el ciclo: estudios, universidad y trabajo para toda la vida. Además no muy mal pagado comparado con otras empresas, y por supuesto mucho mejor que en otros sectores: la crisis ya empezaba a acechar y en algunos otros campos la gente caía como moscas. Allí me mantuve durante 4 años como consultor de Microsoft Dynamics CRM. He de decir que no fueron malos años, aprendí mucho sobre lo que es trabajar con clientes, ya que aparte de desarrollar también hice parte de consultoría. Además aprovechaba cualquier resquicio para hacer cosas diferentes, por lo que también desarrollé algunas webs con ASP.NET MVC, algo muy novedoso por aquel entonces.

Pero poco a poco empecé a sentir que aquello no era lo mío. Iba

cada mañana, hacía mis horas y me volvía a casa, pero lo que hacía entre medias no me llenaba, y empecé a tener constantemente lo que yo llamaba mis crisis existenciales: “¿es esto lo único que voy a hacer con mi vida?”. Fue por aquel entonces que empecé a descubrir a gente como [Sergio Fernández](#)<sup>3</sup> y su programa de radio, donde muchas otras personas como él estaban creando su propia realidad y viviendo de lo que les gusta. Toda esta corriente me hizo empezar a pensar mucho en mi situación y dónde me quería ver de ahí en un futuro, y claramente vi que ese no era mi sitio.

Así que tras darle muchas vueltas, creé un blog sobre Android. Había estado investigándolo y quería aprender, así que decidí que iría escribiendo lo que aprendiera durante el proceso. Inicialmente fue un blog en Blogger, que a los pocos días, gracias a la recomendación de un amigo, convertí en un blog autogestionado. Si llevas siguiéndome algunos años, quizá lo conozcas: [limecreativelabs.com](http://limecreativelabs.com)<sup>4</sup>. A la vez fui creando una App, [Bandhook](#)<sup>5</sup>, con el único objetivo de aprender. Tan pronto como supe cuatro cosas y vi que realmente me gustaba, empecé a buscar otros lugares donde me dejaran desarrollar esa faceta de forma profesional. Conseguí dentro de Indra moverme al equipo de movilidad. Allí conocí a gente muy interesante con la que he vuelto a cruzarme profesionalmente, pero la verdad es que seguía siendo la misma situación: vender el mayor número de proyectos posibles. Allí el desarrollo quedaba relegado a un segundo plano.

Finalmente, tras varios meses conseguí empezar a trabajar en Gigigo, una empresa en la que se dedicaban casi en exclusiva al desarrollo de aplicaciones móviles. Fue poco más de un año muy intenso, donde trabajé en varias aplicaciones bastante conocidas en España, y que me ayudaron a mejorar como desarrollador todo lo que no había conseguido en los años anteriores. Aquí empecé a introducirme mucho más en la comunidad Android, y acabé

---

<sup>3</sup><http://devexperto.com/vivir-con-abundancia>

<sup>4</sup><http://limecreativelabs.com>

<sup>5</sup><http://devexperto.com/bandhook>

creando [antonioleiva.com](http://antonioleiva.com)<sup>6</sup>. Descubrí que llegar a la gente en inglés era mucho más sencillo que en español, y el blog creció muchísimo en poco tiempo gracias a que algunos de los artículos se convirtieron en referencia.

Además empecé a dar mis primeras charlas. Inicialmente sólo en el trabajo, pero finalmente me decidí a dar el paso y participé en la DroidCon del 2013, con una presentación sobre patrones de interfaces de usuario. Fue muy difícil para mí, soy una persona muy tímida y ponerme delante de la gente a hablar me parecía impensable. Pero salir de la zona de confort siempre trae consigo beneficios, y esta es una de las cosas de las que más orgulloso estoy.

Una vez que estás dentro del mundo, todo es mucho más apasionante y sencillo. Empiezas a conocer mucha gente, que como tú, ama su profesión y pone toda su pasión en ello. Y entre todos se forma una especie de rivalidad sana que hace que te esfuerces para no quedarte atrás. De repente te encuentras con que, una vez que termina tu jornada laboral, en vez de tumbarte en el sofá a ver la tele, sólo puedes pensar en seguir investigando y aprendiendo. Entonces es cuando te das cuenta de que tu profesión se ha convertido en tu hobby (extraño, ¿verdad? La lógica dice que debería ser al revés), y no puedes parar de evolucionar e implicarte.

Además, una vez que estás en el frente, el trabajo llega a ti en lugar de ser tú el que vaya a buscarlo. Cuando has creado una marca personal, es ella la que trabaja por ti. Y además tienes la certeza de que son empresas que buscan a gente como tú, y que van a tener un ambiente en el que te vas a sentir cómodo. Así es como me surgió la oportunidad de trabajar en [Plex](https://plex.tv/)<sup>7</sup>, una compañía en la que estamos creando un producto increíble y en la que no dejo de aprender.

Pero esto no para aquí: después decidí que el blog no era suficiente, y que tenía que dar un paso más. Fue cuando me decidí a [escribir un](#)

---

<sup>6</sup><http://antonioleiva.com>

<sup>7</sup><https://plex.tv/>

[libro](#)<sup>8</sup>, una tarea de lo más interesante y que me ha hecho llevar mis límites de lo imposible un paso más allá. Todo ello mientras sigo [formándome financieramente](#)<sup>9</sup>, mejorando mi [marca personal](#)<sup>10</sup> y aprendiendo mucho sobre mí mismo durante el proceso.

Y todavía quedan muchas cosas por llegar, la primera en ellas la creación de [devexperto.com](#)<sup>11</sup>, donde vuelvo un poco a mis orígenes. Porque vosotros sois los que hicisteis que todo esto valiera la pena, y quiero daros todo lo que podáis aprender de mí.

En este pequeño ebook quiero darte algunas ideas que creo que son las que me han ayudado a evolucionar profesionalmente, y que podrán serte de ayuda si estás buscando lo mismo.

Muchas gracias por estar ahí,

Antonio.

---

<sup>8</sup><http://devexperto.com/kotlin-android-libro>

<sup>9</sup><http://devexperto.com/codigo-dinero>

<sup>10</sup><http://devexperto.com/te-van-a-oir>

<sup>11</sup><http://devexperto.com>

# 1 Sé limpio

Y no estoy hablando sólo de higiene (que también). En nuestro día a día pasamos muchísimo más tiempo leyendo código que escribiéndolo. Esto nos tendría que hacer pensar que es vital escribir código que entiendan los humanos, y que siga siendo fácil de entender a lo largo del tiempo. Aquí van algunas pequeñas píldoras de lo que puedes hacer para crear código limpio y mantenible:

- **Escribe código semántico:** haz que lo que escribas tenga sentido y se pueda leer casi como si fuera un libro. Estructura bien tus objetos, crea funciones con nombres explicativos y evita los códigos mágicos que funcionan, sí, pero nadie sabe cómo.
- **Sigue las reglas SOLID:** no voy a entrar en detalle sobre esto (hay libros enteros sobre el tema), pero son [una serie de reglas](#)<sup>12</sup> que nos ayudarán a crear código fácil de entender y, sobre todo, mantenible y testeable.
- **Utiliza una arquitectura:** da igual cuál sea, es mejor tener una mala arquitectura que no tener ninguna. Porque si tienes una arquitectura que se puede explicar a alguien, implica que existen unas reglas que todo el mundo debe seguir. Sólo eso ya ayuda a que todo el equipo trabaje en la misma dirección, y que si hay algún problema sea más fácil detectarlo. Además, ahorra mucho tiempo en la toma de decisiones con respecto a cómo afrontar una nueva funcionalidad. Hay muchas arquitecturas, pero las más famosas son las denominadas [Clean](#)<sup>13</sup>, que básicamente se apoyan en las reglas SOLID.
- **Utiliza el sentido común:** todas las reglas que os pueda dar están muy bien, pero es verdad que cada uno tiene sus propias

---

<sup>12</sup>[https://es.wikipedia.org/wiki/SOLID\\_\(object-oriented\\_design\)](https://es.wikipedia.org/wiki/SOLID_(object-oriented_design))

<sup>13</sup><http://blog.alexsimon.com/clean-architecture-traduccion/>

técnicas, gustos personales... Al final del día, lo que marca la diferencia es que tu código sea fácil de entender y de modificar en un futuro. Las herramientas para llegar a ello son un detalle de implementación.

El libro por excelencia que aglutina toda esta información es el [Clean Code](#)<sup>14</sup>, una obra maestra que debería ser lectura obligada durante la carrera. Hay una edición en español, pero si eres capaz de leer en inglés, siempre es mejor en el idioma original.

---

<sup>14</sup><http://devexperto.com/clean-code>