



Beste de savoir

[~Signet] Software disenchantment

---

20 janvier 2019



# Table des matières

1. Introduction . . . . .	1
---------------------------	---

## 1. Introduction

Pour commencer, [un article très intéressant sur l'état du développement informatique et le gâchis de ressources qu'il implique](#) [↗](#) (en anglais) ; et dont je partage assez bien les conclusions.

Et quelques réflexions en vrac issues du partage originel du lien :

Certains faisaient remarquer que l'article est bien, mais est plus orienté « prise de conscience » qu'apport de solutions ; et qu'aujourd'hui avec des clients qui veulent l'univers avec des budgets ridicules, eh bien tu es bien obligé de prendre la solution la plus rapide à développer, même si elle est bourrée de problèmes par ailleurs (parce que « il faut bien vivre »).

De mon point de vue, c'est aussi un problème de pilotage. J'ai travaillé pour plusieurs clients pour lesquels le pilotage du projet, c'était une métrique à la con qui n'avait aucun lien avec la satisfaction utilisateur ou le gain d'argent de l'entreprise. Typiquement : développer une application mobile → on fait tout pour avoir une bonne note sur le store. Donc on rentre des options au forceps, ça donne un gigantesque bloatware instable, et on harcèle l'utilisateur pour lui présenter les nouveautés et qu'il note l'application. Par contre, le tunnel d'achat est lent à mourir, l'application est gigantesque et totalement instable, mais ça c'est pas une priorité. Idem avec les levées de fond sur une startup : il faut produire un truc qui brille, tant pis si c'est un canyon de sécurité en-dessous.

D'autre part, je pense AMHA que la conscience c'est déjà un pas vers la solution, parce que la solution passe beaucoup par :

- Arrêter de demander tout très vite pour pas un rond,
- Produire du code dont on sait qu'il va être jetable et jeté (ou hélas non) Mais pour que ça bouge, il faut que le code de merde cesse d'être rentable...
- ... mais là on rejoint le point précédent.