

## Resenha do artigo “Documentando Decisões de Arquitetura”

O artigo discute a importância de registrar decisões arquiteturais em projetos que utilizam métodos ágeis, propondo uma abordagem prática e leve através dos ADRs (Architecture Decision Records). A ideia central é que, em contextos ágeis, decisões arquitetônicas não são tomadas de uma só vez nem permanecem imutáveis — por isso, documentar o porquê de cada decisão é tão importante quanto implementá-las.

O autor critica a prática tradicional de documentação extensa e pouco funcional, que raramente é atualizada e quase nunca lida. Defende que a documentação deve ser modular, objetiva e integrada ao repositório do projeto, permitindo que qualquer membro da equipe — atual ou futuro — compreenda o raciocínio por trás de escolhas técnicas sem precisar “aceitar cegamente” ou “mudar cegamente” o que foi feito.

A solução apresentada é o uso dos ADRs, pequenos arquivos de texto versionados junto ao código, seguindo uma estrutura simples: Título, Contexto, Decisão, Status e Consequências. Esse formato permite registrar não apenas a escolha técnica, mas também as forças que a motivaram e os impactos esperados — positivos e negativos.

A experiência relatada demonstra que o uso de ADRs gerou clareza, alinhamento e segurança para revisões futuras. Além de evitar retrabalho, o método preserva a memória arquitetural do projeto ao longo do tempo, mesmo com a troca de membros da equipe. O autor também destaca a aceitação positiva por parte de desenvolvedores e stakeholders, especialmente em projetos com planos de evolução futura.

Em síntese, o artigo reforça que documentar decisões arquiteturais de forma enxuta, contextualizada e viva é um diferencial para a qualidade e longevidade de projetos de software. Os ADRs se mostram uma prática eficiente, alinhada aos valores ágeis, pois registram conhecimento de forma pragmática, acessível e útil — não para cumprir processo, mas para empoderar decisões conscientes e sustentáveis ao longo do ciclo de vida do software.