"Who Needs an Architect?" es un artículo de Martin Fowler que explora el papel y la importancia de los arquitectos de software en los equipos de desarrollo. Aunque la profesión está llena de personas que llevan el título de "arquitecto", Fowler argumenta que el término está mal definido y sobrecargado.

Fowler establece que la arquitectura de software es en esencia un constructo social. Se refiere a la comprensión compartida que tienen los expertos desarrolladores sobre el diseño del sistema, incluyendo cómo se dividen los componentes y cómo interactúan entre sí a través de interfaces. Lo que se considera "arquitectura" depende de lo que los desarrolladores consideren importante.

El papel del arquitecto, entonces, es preocuparse por lo importante. Fowler distingue dos tipos de arquitectos: Architectus Reloadus y Architectus Oryzus. El primero es aquel que toma todas las decisiones importantes, mientras que el segundo trabaja de manera colaborativa con el equipo de desarrollo, abordando problemas importantes antes de que se conviertan en problemas graves. El Architectus Oryzus también se dedica a enseñar al equipo de desarrollo, elevando su capacidad para asumir temas más complejos.

Fowler argumenta que uno de los trabajos más importantes de un arquitecto es eliminar la arquitectura al encontrar maneras de eliminar la irreversibilidad en los diseños de software. La arquitectura a menudo se define como "cosas que la gente percibe como difíciles de cambiar". Si un arquitecto puede encontrar maneras de hacer que esas cosas sean fáciles de cambiar, entonces puede eliminar la necesidad de una "arquitectura" rígida e inflexible.

En resumen, Fowler argumenta que un buen arquitecto de software es alguien que trabaja con el equipo para tomar decisiones de diseño importantes, en lugar de alguien que toma todas las decisiones por sí mismo. A través de la enseñanza y la colaboración, el arquitecto puede ayudar a mejorar la capacidad del equipo para manejar cuestiones complejas y hacer que el software sea más fácil de cambiar y evolucionar con el tiempo.

El artículo de Martin Fowler, ¿” Who Needs an Architect?", discute el papel y la importancia de los arquitectos de software. Sostiene que "arquitecto" es un término sobrecargado y mal definido en la industria del software.

Fowler argumenta que la arquitectura de software es una comprensión compartida por los desarrolladores expertos sobre el diseño del sistema. El papel de un arquitecto, entonces, es preocuparse por los aspectos importantes del diseño y colaborar estrechamente con el equipo de desarrollo, abordando problemas antes de que se conviertan en graves.

También señala que un arquitecto debe trabajar para hacer que los aspectos del diseño sean más fáciles de cambiar, eliminando la rigidez de la arquitectura. De esta manera, un buen arquitecto de software mejora la capacidad del equipo para manejar cuestiones complejas y hacer que el software sea más adaptable a lo largo del tiempo.