



Autores: El Manifiesto Ágil

Mike Beedle es el fundador y CEO de e-Architects Inc., una empresa de consultoría que se especializa en el desarrollo de aplicaciones utilizando objetos distribuidos y tecnologías de Internet. A pesar de las demandas comerciales de Mike, ha seguido facturando como consultor sobre las trincheras donde aplica Scrum y XP juntos a través de [XBreed](#). Mike tuvo el privilegio de ser uno de los primeros en adoptar el método Scrum y ha presentado Scrum a 7 organizaciones desde mediados de los 90. La especialidad de Mike es entrenar a las empresas en la creación de arquitecturas reutilizables a gran escala que involucran a muchos equipos de aplicaciones. Su récord hasta ahora es de 17 aplicaciones que reutilizan los mismos componentes como: flujos de trabajo, componentes visuales, transacciones, objetos comerciales y servicios arquitectónicos. Mike ha publicado en varias áreas, incluidas tecnología de objetos, patrones, componentes, marcos, desarrollo de software, lenguajes de programación, reutilización, flujo de trabajo, BPR y Física. Ha coorganizado varios talleres sobre objetos, patrones, componentes y desarrollo de software a lo largo de la última década. Es coautor de *Scrum, Agile Software Development* con Ken Schwaber (Prentice Hall, otoño de 2001), un libro provocador que asume que el desarrollo de software se parece más al *desarrollo de nuevos productos* que a los procesos de fabricación que la industria del software ha utilizado durante los últimos 20 años.

Arie van Bennekum ha estado involucrado activamente en DSDM y el [Consorcio DSDM](#) desde 1997. Antes de eso, había estado trabajando en Desarrollo Rápido de Aplicaciones. Su pasión por los métodos ágiles se basa en ofrecer a los clientes lo que realmente necesitan de una manera que realmente se adapte a los usuarios finales y a la empresa. Debido a que las sesiones facilitadas son muy importantes dentro del método DSDM y su pasión por los procesos grupales y el comportamiento humano, participa muy a menudo en proyectos como facilitador y coach. En este momento es miembro de la junta directiva del Consorcio DSDM Benelux y está acreditado como practicante DSDM, formador DSDM, consultor DSDM y facilitador profesional certificado IAF (CPF).

Alistair Cockburn, fundador de [Humans and Technology](#), es conocido por sus extensas entrevistas a equipos de proyectos. Estas entrevistas, junto con su participación activa en proyectos en vivo, forman la base de sus diseños de metodología: ligeros pero suficientes y autoevolutivos. El trabajo de Alistair en la

década de 1990 se convirtió en la familia Crystal de metodologías ágiles. Alistair y Jim Highsmith ahora están trabajando juntos para desarrollar Crystal y las ideas adaptativas en recomendaciones para crear ecosistemas de desarrollo de software ágil, el encuentro de la metodología genérica con la situación específica de un equipo de proyecto. Alistair y Jim son co-patrocinadores de la serie de libros Agile Software Development para publicar técnicas para el crecimiento personal y ejemplos de metodologías ágiles que se han utilizado con éxito.

Ward Cunningham es uno de los fundadores de [Cunningham & Cunningham, Inc.](#) También se desempeñó como Director de I+D en Wyatt Software y como Ingeniero Principal en el Laboratorio de Investigación Informática de Tektronix antes de eso. Ward es bien conocido por sus contribuciones al desarrollo de la práctica de la programación orientada a objetos, la variación llamada Programación Extrema y las comunidades alojadas por su WikiWikiWeb. Es miembro activo del Hillside Group y se desempeñó como presidente del programa de la conferencia Pattern Languages of Programs que patrocina. Ward creó el método de diseño CRC que ayuda a los equipos a encontrar objetos centrales para sus programas. Ward ha escrito para PLoP, JOOP y OOPSLA sobre patrones, objetos, CRC y temas relacionados.

Martin Fowler es el científico jefe de Thoughtworks, una empresa de desarrollo y consultoría de aplicaciones. Ha estado involucrado durante más de una década en el uso de técnicas orientadas a objetos para sistemas de información. Aunque su interés principal ha sido el diseño de software, nunca ha podido evitar el proceso de software y se ha interesado en enfoques que permitan que la metodología se adapte a las personas en lugar de lo contrario. Es el autor de Analysis Patterns, UML Distilled, Refactoring y Planning Extreme Programming.

Jim Highsmith es el principal desarrollador del método ágil de "desarrollo de software adaptativo" y autor de un libro con el mismo nombre. Ha hablado (o tiene previsto hablar) sobre desarrollo adaptativo y otros métodos ágiles en conferencias como OOPSLA, Cutter Summit, SD 2001, XP2001 & Flexible Processes, Project World y XP Universe. Jim fue coautor, junto con Martin Fowler, del artículo "The Agile Manifesto" (El manifiesto ágil) publicado en la edición de agosto de 2001 de la revista "Software Development" y tiene varios artículos "ágiles" adicionales en preparación. Jim y Alistair Cockburn están trabajando para combinar los métodos ASD y Crystal y también son coeditores de una nueva serie de libros de Addison-Wesley sobre desarrollo de software ágil. Jim está trabajando en un libro sobre todos los métodos ágiles que se publicará en 2002.

Andrew Hunt es socio de [The Pragmatic Programmers](#) y coautor del exitoso libro *The Pragmatic Programmer: From Journeyman to Master*, el nuevo *Programming Ruby* y varios artículos. Entre escribir, dar conferencias, trabajar la madera y tocar el piano, Andy encuentra tiempo para su negocio de consultoría especializado en desarrollo de software ágil. Andy ha estado escribiendo software profesionalmente desde principios de los 80 en diversas industrias como

telecomunicaciones, banca, servicios financieros, servicios públicos, imágenes médicas, artes gráficas y servicios de Internet. Andy tiene su base en Raleigh, Carolina del Norte, y, junto con el coautor Dave Thomas, es conocido por llevar las mejores prácticas pragmáticas e independientes de los métodos a los proyectos de desarrollo de software en todo Estados Unidos. Es presidente del capítulo RTP de la Asociación de Consultores Informáticos Independientes y miembro de la ACM y el IEEE.

Ron Jeffries es el propietario de XProgramming.com, consultor de [ObjectMentor](http://ObjectMentor.com) y autor (con Ann Anderson y Chet Hendrickson) de *Extreme Programming Installed*. Ron fue el primer entrenador de Extreme Programming y es un colaborador prolífico de los grupos de Internet relacionados con XP y un orador frecuente en conferencias de software.

Jon Kern es un apasionado de ayudar a sus clientes a tener éxito en la entrega de valor comercial a través de esfuerzos de desarrollo de software. Su variada carrera ha abarcado desde la investigación y el desarrollo de motores a reacción hasta simuladores de vuelo basados en centrífugas, pasando por ser un evangelista de la orientación a objetos durante los años 90, comenzando con C++ y pasando a Java. Primero publicó su metodología de desarrollo iterativo ligero en (por extraño que parezca) guías para desarrolladores de Lotus Notes 4.5 y 5.0. Estaba fuertemente motivado por el mantra de su amigo Peter Coad de entregar "resultados frecuentes, tangibles y funcionales". Puso sus técnicas a trabajar en proyectos del Departamento de Defensa y luego en su propia empresa (Lightship, Inc.). En 1999, se unió a Peter Coad para la puesta en marcha de TogetherSoft, donde creó el grupo de mentores profesionales y guió el desarrollo de productos. Jon fue coautor de Java Design y trabajó con Peter y Jeff De Luca (el principal colaborador de FDD) para ayudar a dar forma al capítulo sobre Desarrollo basado en funciones (FDD) en Java Modeling in Color with UML. Jon busca constantemente mejores formas para que los equipos logren sus objetivos, desde una perspectiva tecnológica y desde una perspectiva de procesos y metodología. En palabras de Jon, Pragmatic MDA a través de OptimalJ de Compuware (<http://www.optimalj.com>) representa un avance emocionante y revolucionario en cuanto a contar con un entorno que promueve las mejores prácticas, una arquitectura sólida, un desarrollo ágil, calidad por diseño (no por accidente) y un enfoque preciso en la entrega de valor comercial a través del uso estratégico de los recursos de TI. Puede encontrar el blog de Jon en <http://blogs.compuware.com/cs/blogs/jkern/>

Brian Marick es programador y consultor de pruebas de software. Llegó a Snowbird como representante de una parte de la comunidad de pruebas de software que ha estado desarrollando un estilo de pruebas que enfatiza la exploración, una menor dependencia de la documentación, una mayor aceptación del cambio y la noción de que un proyecto es una conversación continua sobre la calidad. Está comenzando a explorar lo que podría significar "Pruebas ágiles" y cómo encaja con el desarrollo ágil, en la sección [Pruebas ágiles](#) de su página web.

Robert C. Martin ha sido un profesional del software desde 1970. Es presidente y fundador de [Object Mentor Inc.](#), una firma de consultores altamente experimentados que ofrecen consultoría de XP y procesos ágiles, consultoría de diseño de software, capacitación y servicios de desarrollo a importantes corporaciones de todo el mundo. En 1995, escribió el libro más vendido: *Designing Object Oriented C++ Applications using the Booch Method*, publicado por Prentice Hall. En 1997 fue editor jefe del libro: *Pattern Languages of Program Design 3*, publicado por Addison Wesley. En 1999 fue editor de "More C++ Gems", publicado por Cambridge Press. Es coautor de "XP in Practice", James Newkirk y Robert C. Martin, Addison Wesley, 2001. Actualmente está trabajando en "Principles, Patterns, and Practices of Agile Software Development", que será publicado por Prentice Hall en 2002. De 1996 a 1999 fue editor jefe de C++ Report. Ha publicado docenas de artículos en varias revistas especializadas y es un orador habitual en conferencias y ferias internacionales.

Ken Schwaber es presidente de Advanced Development Methods (ADM), una empresa dedicada a mejorar la práctica del desarrollo de software. Es un experimentado desarrollador de software, gerente de producto y consultor de la industria. Schwaber inició la revolución de los productos de gestión de procesos de principios de los años 90 y también trabajó con Jeff Sutherland para formular las versiones iniciales del proceso de desarrollo Scrum. Durante los últimos cinco años, ha formalizado [Scrum](#), ha ayudado a muchas organizaciones a implementar con éxito productos y sistemas utilizando Scrum y ha sido coautor de *Scrum, Agile Software Development* con Mike Beedle (Prentice Hall, otoño de 2001).

Jeff Sutherland es el director de tecnología de PatientKeeper, una empresa emergente con sede en el MIT que ofrece aplicaciones móviles e inalámbricas a los médicos. Ha sido director de tecnología o vicepresidente de ingeniería en nueve empresas de tecnología de software e introdujo procesos de desarrollo ágiles mejorados en cada una de ellas. Su trabajo en componentes de objetos comerciales reutilizables a través del Object Management Group y el OOPSLA Business Object Workshop durante la última década ha dado lugar a nuevos productos de bases de datos, entornos de desarrollo de software, herramientas CASE/OOAD, así como aplicaciones verticales en múltiples industrias. Como fundador y vicepresidente de ingeniería en Individual Inc., lanzó su NewsPage personal. Como ex vicepresidente sénior de ingeniería y director de tecnología de IDX Systems, desarrolló nuevas aplicaciones de Internet para la atención médica. Su trabajo en grandes proyectos de software basados en componentes ha dado lugar a innovaciones en banca, seguros, sistemas de bibliotecas, aeroespacial, arrendamiento de aerolíneas y aeronaves, ingeniería nuclear y robótica. Como inventor del proceso de desarrollo SCRUM, su experiencia en desarrollo organizacional ha permitido repetidamente que equipos de desarrollo de alto octanaje ofrezcan productos de software de primera clase. Obtenga más información sobre [Jeff](#).

Dave Thomas cree que el corazón de un proyecto no es la metodología sino las personas. Los miembros del equipo deben ser técnicamente competentes, estar

motivados y alineados. Este enfoque en el individuo fue una de las razones por las que fue coautor de [The Pragmatic Programmer](#) . Pero el aspecto técnico no es suficiente. Cada miembro del equipo también debe estar involucrado: involucrado en su trabajo, involucrado en su equipo e involucrado en su organización. Dave y Andy ahora están trabajando en formas de ayudar a las personas a realizar la transición a las metodologías ágiles.

[Regreso al Manifiesto](#)