

Autores: O Manifesto Ágil

Mike Beedle é o fundador e CEO da e-Architects Inc., uma empresa de consultoria especializada no desenvolvimento de aplicativos usando objetos distribuídos e tecnologias da Internet. Apesar das demandas de negócios de Mike, ele continuou sendo um consultor de primeira linha, onde aplica Scrum e XP juntos por meio do [XBreed](#). Mike teve o privilégio de ser um dos primeiros a adotar o método Scrum e apresentou o Scrum a 7 organizações desde meados dos anos 90. A especialidade de Mike é treinar empresas na criação de arquiteturas reutilizáveis em grande escala envolvendo muitas equipes de aplicativos. Seu registro até agora é de 17 aplicativos reutilizando os mesmos componentes, tais como: fluxos de trabalho, componentes visuais, transações, objetos de negócios e serviços de arquitetura. Mike publicou em várias áreas, incluindo tecnologia de objetos, padrões, componentes, estruturas, desenvolvimento de software, linguagens de programação, capacidade de reutilização, fluxo de trabalho, BPR e física. Ele co-organizou vários workshops sobre objetos, padrões, componentes e desenvolvimento de software ao longo da última década. Ele é co-autor de *Scrum, Agile Software Development* com Ken Schwaber (Prentice Hall, outono de 2001), um livro provocativo que assume que o desenvolvimento de software é mais parecido com o *desenvolvimento* de um *novo produto* do que com os processos de fabricação que a indústria de software tem usado nos últimos 20 anos.

Arie van Bennekum está ativamente envolvido no DSDM e no [DSDM Consortium](#) desde 1997. Antes disso, ele trabalhou com o desenvolvimento rápido de aplicativos. Sua paixão por métodos ágeis se baseia em fornecer aos clientes o que eles realmente precisam de uma forma que realmente se adapte aos usuários finais e aos negócios. Como as sessões facilitadas são muito importantes dentro do método DSDM e sua paixão por processos de grupo e comportamento humano, ele está frequentemente envolvido em projetos como facilitador e coach. No momento, ele é membro do conselho do DSDM Consortium Benelux e credenciado como praticante de DSDM, instrutor de DSDM, consultor de DSDM e facilitador profissional certificado pela IAF (CPF).

Alistair Cockburn, fundador da [Humans and Technology](#), é conhecido por suas extensas entrevistas com equipes de projeto. Essas entrevistas, junto com sua participação ativa em projetos ao vivo, formam a base para seus desenhos de metodologia: leves, mas suficientes e auto-evolutivos. O trabalho de Alistair na década de 1990 cresceu e se tornou a família Crystal de metodologias ágeis. Alistair e Jim Highsmith estão agora trabalhando juntos para evoluir o Crystal e as idéias Adaptive em recomendações para a criação de ecossistemas de desenvolvimento de software ágil, o encontro da metodologia genérica com a situação específica de uma equipe de projeto. Alistair e Jim estão co-patrocinando

a série de livros Agile Software Development para publicar técnicas de crescimento pessoal e exemplos de metodologias ágeis que foram usadas com sucesso.

Ward Cunningham é fundador da [Cunningham & Cunningham, Inc.](#) Ele também atuou como Diretor de P&D na Wyatt Software e como Engenheiro Principal no Laboratório de Pesquisa em Computação da Tektronix antes disso. Ward é bem conhecido por suas contribuições para a prática de desenvolvimento de programação orientada a objetos, a variação chamada Extreme Programming, e as comunidades hospedadas por seu WikiWikiWeb. Ele é ativo no Hillside Group e atuou como presidente do programa da conferência Pattern Languages of Programs, que patrocina. Ward criou o método de design CRC que ajuda as equipes a encontrar objetos centrais para seus programas. Ward escreveu para PLoP, JOOP e OOPSLA em Patterns, Objects, CRC e tópicos relacionados.

Martin Fowler é o cientista-chefe da Thoughtworks, uma empresa de desenvolvimento e consultoria de aplicativos. Ele está envolvido há mais de uma década no uso de técnicas orientadas a objetos para sistemas de informação. Embora seu principal interesse seja em design de software, ele nunca foi capaz de evitar o processo de software e tem se interessado por abordagens que permitem que a metodologia se adapte às pessoas, e não o contrário. Ele é o autor de Analysis Patterns, UML Distilled, Refactoring e Planning Extreme Programming.

Jim Highsmith é o desenvolvedor principal do Método Ágil "Adaptive Software Development" e autor de um livro com o mesmo nome. Ele falou (ou agendou falar) sobre Adaptive Development e outros métodos ágeis em conferências como OOPSLA, Cutter Summit, SD 2001, XP2001 & Flexible Processes, Project World e XP Universe. Jim foi coautor, com Martin Fowler, do artigo "The Agile Manifesto" na edição de agosto de 2001 da revista "Software Development" e tem vários artigos adicionais "Agile" em andamento. Jim e Alistair Cockburn estão trabalhando para combinar os métodos ASD e Crystal e também são co-editores de uma nova série de livros Addison-Wesley sobre Desenvolvimento Ágil de Software. Jim está trabalhando em um livro sobre todos os métodos ágeis a ser publicado em 2002.

Andrew Hunt é parceiro da [The Pragmatic Programmers](#) e co-autor do livro best-seller *The Pragmatic Programmer: From Journeyman to Master*, o novo *Ruby de Programação*, e vários artigos. Entre escrever, falar, trabalhar madeira e tocar piano, Andy encontra tempo para seu negócio de consultoria especializado em desenvolvimento ágil de software. Andy escreve software profissionalmente desde o início dos anos 80 em diversos setores, como telecomunicações, bancos, serviços financeiros, serviços públicos, imagens médicas, artes gráficas e serviços de Internet. Andy está baseado em Raleigh NC e, com o co-autor Dave Thomas, é conhecido por trazer práticas recomendadas pragmáticas e independentes de método para projetos de desenvolvimento de software em todos os Estados Unidos. Ele é presidente do capítulo RTP da Independent Computer Consultant's Association e membro da ACM e o IEEE.

Ron Jeffries é proprietário da [XProgramming.com](#), consultor da [Object Mentor](#) e autor (com Ann Anderson e Chet Hendrickson) de *Extreme Programming Installed*. Ron foi o primeiro treinador de Extreme Programming e é um

colaborador prolífico para os grupos da Internet relacionados ao XP e um palestrante frequente em conferências de software.

Jon Kern é apaixonado por ajudar os clientes a ter sucesso na entrega de valor comercial por meio de esforços de desenvolvimento de software. Sua carreira variada tem abrangido P&D de motores a jato por meio de simuladores de voo baseados em centrífugas, sendo um evangelista orientado a objetos nos anos 90, começando com C++ e passando para Java. Ele primeiro publicou sua metodologia de desenvolvimento iterativo leve em (estranhamente) guias de desenvolvedores para Lotus Notes 4.5 e 5.0. Ele foi fortemente motivado pelo mantra de seu amigo Peter Coad de entregar "resultados de trabalho frequentes, tangíveis". Ele colocou suas técnicas para funcionar em projetos do DoD e, em seguida, em sua própria empresa (Lightship, Inc.). Em 1999, ele se juntou a Peter Coad para iniciar a TogetherSoft, onde criou o grupo de mentores profissionais e orientou o desenvolvimento de produtos. Jon foi co-autor de Java Design, e trabalhou com Peter e Jeff De Luca (o principal contribuidor do FDD) para ajudar a moldar o capítulo sobre Desenvolvimento Orientado a Recursos (FDD) em Modelagem Java em Cores com UML. Jon busca constantemente as melhores maneiras de as equipes atingirem seus objetivos, de uma perspectiva de tecnologia e de uma perspectiva de processo e metodologia. Nas palavras de Jon, Pragmatic MDA via OptimalJ da Compuware (<http://www.optimalj.com>) representa um avanço revolucionário e estimulante em ter um ambiente que promove as melhores práticas, arquitetura sólida, desenvolvimento ágil, qualidade por design (não por acidente) e foco de laser na entrega de valor de negócios por meio do uso estratégico de recursos de TI. Você pode encontrar o blog de Jon em <http://blogs.compuware.com/cs/blogs/jkern/> de uma perspectiva de tecnologia e de uma perspectiva de processo e metodologia. Nas palavras de Jon, Pragmatic MDA via OptimalJ da Compuware (<http://www.optimalj.com>) representa um avanço revolucionário e estimulante em ter um ambiente que promove as melhores práticas, arquitetura sólida, desenvolvimento ágil, qualidade por design (não por acidente) e foco de laser na entrega de valor de negócios por meio do uso estratégico de recursos de TI. Você pode encontrar o blog de Jon em <http://blogs.compuware.com/cs/blogs/jkern/> de uma perspectiva de tecnologia e de uma perspectiva de processo e metodologia. Nas palavras de Jon, Pragmatic MDA via OptimalJ da Compuware (<http://www.optimalj.com>) representa um avanço revolucionário e estimulante em ter um ambiente que promove as melhores práticas, arquitetura sólida, desenvolvimento ágil, qualidade por design (não por acidente) e foco de laser na entrega de valor de negócios por meio do uso estratégico de recursos de TI. Você pode encontrar o blog de Jon em <http://blogs.compuware.com/cs/blogs/jkern/> e foco de laser na entrega de valor de negócios por meio do uso estratégico de recursos de TI. Você pode encontrar o blog de Jon em <http://blogs.compuware.com/cs/blogs/jkern/> e foco de laser na entrega de valor de negócios por meio do uso estratégico de recursos de TI. Você pode encontrar o blog de Jon em <http://blogs.compuware.com/cs/blogs/jkern/>

Brian Marick é programador e consultor de teste de software. Ele veio para o Snowbird como representante de uma parte da comunidade de teste de software que está desenvolvendo um estilo de teste que enfatiza a exploração, menor dependência da documentação, maior aceitação da mudança e a noção de que um projeto é uma conversa contínua sobre qualidade. Ele está começando uma

exploração do que pode significar "Agile Testing" e como ele se encaixa no Agile Development, na seção [Agile Testing](#) de sua página da web.

Robert C. Martin é um profissional de software desde 1970. Ele é presidente e fundador da [Object Mentor Inc.](#), uma empresa de consultores altamente experientes que oferecem XP e consultoria de processo ágil, consultoria de design de software, treinamento e serviços de desenvolvimento para grandes corporações ao redor do mundo. Em 1995, ele escreveu o livro mais vendido: *Projetando Aplicativos C ++ Orientados a Objetos usando o Método Booch*, publicado pela Prentice Hall. Em 1997, ele foi editor-chefe do livro: *Pattern Languages of Program Design 3*, publicado pela Addison Wesley. Em 1999 ele foi o editor de "More C ++ Gems" publicado pela Cambridge Press. Ele é co-autor de "XP in Practice", James Newkirk, e Robert C. Martin, Addison Wesley, 2001. Ele está atualmente trabalhando em "Princípios, Padrões e Práticas de Desenvolvimento de Software Ágil" a ser publicado pela Prentice Hall em 2002. De 1996 a 1999, ele foi o editor-chefe do C ++ Report.

Ken Schwaber é presidente da Advanced Development Methods (ADM), uma empresa dedicada a melhorar a prática de desenvolvimento de software. Ele é um experiente desenvolvedor de software, gerente de produto e consultor do setor. Schwaber iniciou a revolução do produto de gerenciamento de processos no início dos anos 1990 e também trabalhou com Jeff Sutherland para formular as versões iniciais do processo de desenvolvimento Scrum. Nos últimos cinco anos, ele formalizou o [Scrum](#), ajudou muitas organizações a implantar com sucesso produtos e sistemas usando Scrum e foi coautor do *Scrum, Agile Software Development* com Mike Beedle (Prentice Hall, outono de 2001).

Jeff Sutherland é Diretor de Tecnologia da PatientKeeper, uma startup baseada no MIT que fornece aplicativos móveis / sem fio para médicos. Ele foi CTO ou VP de Engenharia em nove empresas de tecnologia de software e introduziu processos aprimorados de desenvolvimento ágil para cada uma delas. Seu trabalho em componentes reutilizáveis de objetos de negócios por meio do Object Management Group e do OOPSLA Business Object Workshop durante a última década levou a novos produtos de banco de dados, ambientes de desenvolvimento de software, ferramentas CASE / OOAD, bem como aplicativos verticais em vários setores. Como fundador e VP de Engenharia da Individual Inc., ele lançou a NewsPage pessoal. Como ex-vice-presidente sênior de engenharia e CTO da IDX Systems, ele desenvolveu novos aplicativos de Internet para saúde. Seu trabalho em grandes projetos de software baseados em componentes levou a inovações em bancos, seguros, sistemas de biblioteca, aeroespacial, locação de linhas aéreas e aeronaves, engenharia nuclear e robótica. Como um inventor do processo de desenvolvimento SCRUM, sua experiência em desenvolvimento organizacional tem permitido repetidamente às equipes de desenvolvimento de alta octanagem entregar produtos de software de classe mundial. Aprender mais sobre [Jeff](#).

Dave Thomas acredita que o coração de um projeto não é a metodologia, mas as pessoas. Os membros da equipe precisam ser tecnicamente competentes, motivados e alinhados. Esse foco no indivíduo foi uma das razões pelas quais ele foi coautor de [The Pragmatic Programmer](#). Mas o lado técnico não é suficiente.

Cada membro da equipe também deve estar envolvido: envolvido em seu trabalho, envolvido em sua equipe e envolvido em sua organização. Dave e Andy agora estão trabalhando em maneiras de ajudar as pessoas a fazer a transição para as metodologias Agile.

[Retornar ao Manifesto](#)