

Beautiful Teams



[Beautiful Teams_下载链接1](#)

著者:Andrew Stellman

出版者:O'Reilly Media

出版时间:2009-4-3

装帧:Paperback

isbn:9780596518028

What's it like to work on a great software development team facing an impossible problem? "Beautiful Teams" takes you behind the scenes with some of the most interesting software teams over the past 30 years. Through a series of fascinating

personal stories from many of the industry's leading programmers, architects, project managers, and thought leaders, you'll go inside high-profile projects such as the development of Internet Explorer, the Boeing 777, Subversion, and some of the first Agile projects. Learn how extraordinary teams coped with challenges, and how their efforts led to superb - or disastrous - results. Contributors include: Scott Berkun, bestselling author of "Myths of Innovation" and "Making Things Happen" and former Microsoft Program Manager; Barry Boehm, a developer at TRW in the 1980s and software engineering pioneer; Patricia Emsworth, author of "The Accidental Project Manager"; Karl Wiegers, author and principal consultant with Process Impact; Karl Rhee, a developer on the Boeing 777 project; Ned Robinson, Project Manager, Bowne Management Systems; James Grenning, engineer, consultant, and original signer of the Agile Manifesto; Karl Fogel, formerly of CollabNet, Inc. and Google Inc., and part of the team that built Subversion; and, Cory Doctorow, blogger, journalist, science fiction author, and copyright activist. This is not simply another book on the right and wrong ways to build software. "Beautiful Teams" offers contributions from people who made software engineering history. It's a must for people who have been part of a software development team, and a fascinating read for anyone interested in compelling stories about teamwork.

作者介绍:

Scott W.

Ambler是IBM软件部的敏捷开发实践领导者，他与IBM全世界的客户共同协作，以提升软件过程质量。他还是敏捷建模 (Agile Modeling, AM)、敏捷数据 (Agile Data, AD)、敏捷统一过程 (Agile Unified Process, AUP) 以及企业统一过程 (Enterprise Unified Process, EUP) 等方法论的创始人。Scott共完成过19本著作 (这里面既有他自己撰写的，也有与他人的合著)，其中包括《Refactoring Databases》 (数据库重，Addison-Wesley Professional出版社)、《Agile

Modeling》 (敏捷建模：极限编程和统一过程的有效实践，Wiley出版社)、《Agile Database Techniques》 (敏捷数据，Wiley出版社)、《The Object Primer, Third Edition》 (The Object Primer 中文版 (原书第3版)，Cambridge University Press) 和《The Enterprise Unified Process》 (Prentice Hall)。Scott现在也是《Information Week》的资深特约编辑。他的个人主页是<http://www.ibm.com/software/rational/leadership/leaders/#scott>，他的“敏捷扩展”博客地址是www.ibm.com/developerworks/blogs/page/ambler。

Scott Berkun是O'Reilly畅销书《Making Things Happen》和《The Myths of Innovation》的作者。（《Making Things Happen》中文版名为《项目管理之美》，是《项目管理艺术》 [The Art of Project Management] 的续作。）1994年至2003年，他在微软担任经理一职。在这段时间里，他参与了Internet

Explorer前五个版本的开发。2003年至今，他转而成为独立作家和演说家。他的作品曾出现在《纽约时报》、《华盛顿邮报》、《连线》杂志上，并曾在国家公共广播电台 (National Public

Radio) 播出。他还曾在华盛顿大学教授一门有关创新式思维的课程，目前为财富500强企业主办研讨会，传授有关创新的内容；同时目前定期为《Harvard Business Digital》杂志提供文章。现在，他在MSNBC和CNBC电视频道上频频露面，谈论有关管理和创新式思维。他运作着一个广为流传的博客，其中包括视频、博客和文章，地址是www.scottberkun.com/blog。

Barry

Boehm是美国南加州大学(USC)计算机科学系的软件工程教授,同时也是南加州大学系统与软件工程中心的主任。1989年至1992年,Barry Boehm博士为美国国防部服务,作为DARPA信息科学与技术办公室主任,同时担任DAR&E软件与计算机技术办公室主任。1973年至1989年,他为TRW工作,最终成为防御系统的首席科学家。1959年至1973年,他在美国兰德公司工作,最终成为信息系统部的负责人。1955年,他在General Dynamics公司踏进软件领域。目前,他的研究兴趣在于将系统与软件工程重新打造成为一个基于价值的框架,范围涵盖流程、方法、工具,此外他还希望提供一种根本理论和流程,供基于价值的系统和软件进行定义、架构、开发、验证和演变。他对软件领域的贡献包括:COCOMO系列模型(Constructive Cost Model,构造型成本模型),该模型可供系统与软件工程估算使用;系统与软件工程相关过程的螺旋式软件过程模型(Spiral Model)和增量式承诺模型(Incremental Commitment Model);系统与软件管理和需求确定方面的W理论(Theory W,双赢理论)。他曾被授予ACM软件工程杰出研究奖、IEEE Harlan Mills奖,同时被马萨诸塞州大学授予计算机科学荣誉博士学位。他还是诸多领域主要专业协会的高级会员,这些协会包括计算机领域的ACM协会、航空领域的AIAA协会、电子领域的IEEE协会和系统工程领域的INCOSE协会;同时,他也是美国国家工程院(National Academy of Engineering)的成员。

Grady

Bloch是世界知名的专家,这是因为他他在软件架构、软件工程和协作开发环境等领域都做了许多创新性的工作。他将全部精力都投入在提升软件开发的科学和艺术之上。自Rational软件公司1981年创立起,Grady就一直担任首席科学家,直到2003年Rational被IBM收购。现在,他是IBM公司Thomas J.

Watson研究中心的一员,在其中担任软件工程方面的首席科学家,继续撰写自己的著作《Handbook of Software

Architecture》;同时,他还领导着软件工程方面的多个项目,这些项目已经超越了短期产品的范畴。Grady继续致力于与客户一起解决真正的难题,并同学术界以及世界其他研究组织一起建立深入的联系。Grady是统一建模语言UML的最初创始人之一,他也曾参与开发了Rational的多个产品。作为架构师和架构指导者,Grady一直在参与世界各地众多大型复杂软件密集型系统的设计和开发。他同时还是6本畅销书的作者,其中包括《The Unified Modeling Language User

Guide》(UML用户指南)以及具有开创性的《Object-Oriented Analysis and Design with Applications》(面向对象分析与设计),上述两书均由Addision-Wesley出版。他还定期为《IEEE Software》杂志撰写有关架构内容的专栏。Grady的居住地包括Thorne Bridge、美国科罗拉多州和夏威夷州的Maui岛。他的兴趣广泛,包括阅读、旅游、唱歌、演奏凯尔特竖琴、练习高温瑜伽,还有划艇。有时这个世界的物理规则对他并不适用,而且他还没有死。

Mike Cohn是Mountain Goat

Software公司的创始人,该公司提供流程和项目管理咨询与培训服务。他的著作包括《Agile Estimating and Planning》(敏捷估计与规划)(Prentice Hall出版社)、《User Stories Applied: For Agile Software Development》(Addision-Wesley Professional出版社)以及《Succeeding with

Agile》(Addison-Wesley出版社)。Mike拥有超过20年的经验,曾担任多家公司的技术高管,这些公司涵盖初创企业到财富40强公司。他还经常为杂志撰文、在大会上做演讲,同时也是Scrum

联盟和敏捷联盟的创始人之一。他的邮件地址是mike@mountaingoatsoftware.com。

Michael

Collins是RedJack有限公司的首席科学家,该公司为马里兰地区提供网络安全方面的咨询。在这个职位上,他开发了可供超大型网络使用的流量监控系统和分析技术。在到RedJack公司工作之前,Collins博士在卡耐基·梅隆大学的CERT网络情景侦测(Networ

k Situational Awareness)

团队中工作，那时他所开发的工具和技术供美国国防部的CENTAUR项目和美国国土安全部的EINSTEIN项目使用。Collins博士拥有卡耐基·梅隆大学的电子和计算机工程的博士学位，他经常发表有关网络安全和情景侦测方面的文章和演讲。

Mark Denovich目前生活和工作的地点在欧洲，他是一名自动识别技术（Auto ID）行业的资深业务咨询师，专注于语音识别技术。他还参与开发者培训和产品研发之中。Mark的软件开发生涯开始于他在卡耐基·梅隆大学攻读物理学位的日子，那时他要筹集学费。指导老师为他提出了诚恳的建议—“呃，我觉得学术界不适合你”，而且他也无法长出令人尊敬的大胡子，这使得他放弃了物理学，转而学习软件开发作为自己的事业。在那些课上，他了解到：软件开发一部分是艺术，另一部分是科学。在现实世界中，他认识到软件开发实际上是商业行为。他的梦想是：有朝一日，能够生活在自己的瓦尔登湖旁边，当然，还要有高速的Internet连接。

Bill

Dipierre在25年前就开始编写软件了，那时他才上高中。一路走来，他已经体验过软件生命周期中所有的工作。Bill住在费城，同住的还有两条狗，它们都很支持他的事业；不过这两只狗也激励着他，让他铭记：除了好好工作之外，生活中还有更重要的东西。

Cory

Doctorow（网址<http://craphound.com>）是一位科幻小说作家、博客作者和技术积极参与者。他是著名的网络博客Boing Boing（<http://boingboing.net>）的编辑之一，同时也为《连线》、《大众科学》、《Make》、《纽约时报》等诸多报刊和网站撰写文章。他曾担任电子前沿基金会（Electronic Frontier Foundation，<http://www.eff.org>）的欧洲事务总监。该基金会是一个非营利性公民权利组织，致力于保护人们的自由，使其不被技术法律、政策方针、标准和条约所侵犯。在2007年，他担任了南加州大学Annenberg中心的公共外交事务Fulbright基金主席。

Patricia

Ensworth是Harborlight管理咨询服务机构的总裁，该机构的专长是风险管理、全球物流网络和软件工程的多文化团队协作。她的著作有《The Accidental Project Manager: Surviving the Transition from Techie to Manager》（从技术主管到项目经理）（John Wiley & Sons出版），同时在《CIO》、《Salon》、《Natural History》等多家杂志上发表文章。从哥伦比亚大学拿到文化人类学硕士学位之后，她开始在美林证券公司担任软件测试人员的工作。此后的职业生涯中，她还担任过质量保证经理、程序经理、厂商管理经理、培训师和咨询师等多个角色。她曾在美林证券、穆迪、瑞士联合银行等多家金融投资公司担任管理职位。她的咨询客户包括：花旗集团、美国管理联合会、斯隆-凯特琳癌症中心和美国海军。

目录:

[Beautiful Teams 下载链接1](#)

标签

软件工程

团队

O'Reilly

Beautiful

Teams

记实

team

development

评论

读的中文版

[Beautiful Teams 下载链接1](#)

书评

转自 <http://www.juvenxu.com/2010/06/23/beautiful-team/>
前阵子有幸收到了华章社何艳编辑送来的《团队之美》一书，花了两周陆陆续续读完了大部分，总体感觉是本好书，因此在此分享下个人的体会。
这是本比较厚的书，大概450页，共31章，每章作者都讲述了自己的团队经历，团...

本书是继《代码之美》、《架构之美》后，该著名套系的最新力作。内容主要还是针对软件开发团队的组织和管理。但有意思的是，其中也有非软件开发团队。例如，慈善团队、音乐团队和出版团队。这些团队的运作经验，也有举一反三的作用。

在这本书里看到了很多IT业界牛人（如UML之父、OO大师Grady Booch、敏捷技术专家Scott W. Ambler、项目管理专家Scott Berkun、《代码大全》作者Steve McConnell，等等）的团队管理思想和方法，非常棒。他们关于团队管理思想，不仅仅适用于IT公司，比如Tim O'Reilly在访谈中提...

首先我得感谢有了这个试读本书的机会，可是我实在没办法昧着自己良心给本书一个四星或者五星。

花了一个多星期读完了这本书，首先，我得说这本书是一本好书，但是并不适应国内的现状。Open的工作环境，轻松的工作氛围，拼命地加班，独立的办公室，敏捷敏捷....这些是在国内给...

先大概简介一下此书。此书大体上根据团队的一些关键因素分为四大部分：“人员”、“目标”、“实践”、“障碍”（第五大部分其实并不应该独立），然后每一部分又以似乎紧扣主题的若干独立章节组成。每一章节的文体主要有两种形式：要么由撰稿人自己写成，要么是由两位作者来进...

从一个个真实的团队故事中，才能体会到美好的团队具有的统一气质。所谓各种风格的团队管理方法学都是专家们和成功者兜售的概念。各式各样的人在一起为了同一个目标工作，应该是一个什么样的景象，看了这本书，大家都会有自己的想法，那和你身边的团队相比，我们还差些什么喃？...

未鹏在给《代码之美》写译者序的时候写道：“Beautiful Code, Beautiful Team”，他是说BC Group是一个漂亮的翻译团队。孰料，不到1年，《团队之美》横空出世了。这本书给出了经验丰富的团队领导者的启发和警告。这些团队领导者包括UML之父、OO大师Grady Booch、敏捷技术专家S...

之美系列里最重磅的《团队之美》即将出版了！这本书虽然主要讲的是技术公司，但对任何企业都有较好的参考价值！

套用别人来衡量婚姻的一句话：“成功的团队，都有同一个成功的方式，不成功的团队，都有众多失败的理由”。
这本书讲了团队之美之处，更期待能有一本团队之丑的图书。

Beautiful Teams 下载链接1