



MUST HAVE

Jaargang 6, nummer 2, juli 2003



Synergie in Strategie

Op 12 juni heeft het DSDM Consortium Benelux de reeds eerder aangekondigde strategieworkshop gehouden. Het doel van de workshop was te komen tot een visie (met concrete aanbevelingen) over het onderwerp: hoe biedt DSDM toegevoegde waarde voor de komende 2 tot 3 jaar.

We wilden als bestuur niet gaan zitten navelstaren: het moest een extern gerichte workshop worden. Dat betekende dat er doelgroepen zijn gedefinieerd die antwoord kunnen geven op de vraag op welke wijze invulling kan worden gegeven aan de eerder genoemde toegevoegde waarde.

Allereerst is er de doelgroep van gebruikers, nader te verdelen in leveranciers en afnemers. Deze groep is vertegenwoordigd door Jean Kleijnen (ABN-AMRO), Eric Bunk (Cap Gemini Ernst & Young) en Peter de Water (AGIS Zorgverzekeringen). De ontwikkelingen in methode-land zijn ingebracht door Ron Tolido en Sander Hoogendoorn. De inbreng vanuit het consortium kwam van Dick Croes (Voorzitter) en Ron van Toledo (betrokken bij de oprichting van het DSDM Consortium Benelux). Om het onderwerp te belichten vanaf de academische ontwikkelingen hebben we prof. dr. Chris Verhoef bereid gevonden aan de workshop deel te nemen. De workshop werd ten slotte gefaciliteerd door Cock Bastian, waarbij Edgar Hildering als eigenaar van de workshop de geopperde ideeën heeft vastgelegd.

< Lees verder op pagina 8 >

Werken DSDM-ers beter samen?

Alistair Cockburn beschrijft in zijn boek *Agile Software Development* het softwareontwikkelingsproject als een 'collaborative game'; een spel waarin de spelers moeten samenwerken om een doel te bereiken. Dit in tegenstelling tot competitieve spellen, waarin er winnaars zijn ten koste van verliezers. Deze gedachte sluit natuurlijk perfect aan bij DSDM's principe 9 "A collaborative and co-operative approach between all stakeholders is essential". Deze visie vindt men ook bij Jim Highsmiths. Hij beschreef ooit de essentie van een iteratief softwareontwikkelingsproject met de woorden: 'speculate-collaborate-learn'.



Arjen Uittenbogaard, trainer met acteertalent

Hoewel hij geen DSDM-er is, vat dit ook de DSDM-gedachte goed samen. Aan het begin van een iteratie weten we het nog niet zo goed. We kunnen geen garanties geven, onze schattingen zijn een gok: 'speculate'. Vervolgens gaan we als team aan de gang om het gedefinieerde resultaat te realiseren: 'collaborate'.

INHOUD

Synergie in Strategie	1
Werken DSDM-ers beter samen?	1
Business Performance, powered by DSDM®	3
Beschikbaar: DSDM Versie 4.2 - Enterprise XP	4
Dick Croes, nieuwe voorzitter: DSDM, ja daar gebeurt wat!	5
Bit-a-conferentie Nice: Maar het blijft draaien om 'toegevoegde waarde'	6
Op ALV blijft toekomst centraal staan	7
Met de groeten van Ben...	8

PAGINA

En aan het eind van een iteratie weten we wat goed is gegaan en wat beter kan. Hopelijk hebben we wat geleerd ('learn') waardoor het de volgende iteratie nog beter gaat.

SAMENWERKING TEN TONELE VOEREN

Op dinsdag 17 juni 2003 vond er een ultra leerzame kennisdelings-sessie plaats waarin op deze wijzen van samenwerking binnen teams werd ingegaan in een interactieve workshop. Meer dan 30 personen, afkomstig uit alle geledingen van de DSDM leden organisaties, waren hierbij aanwezig.

De sessie had als thema "DSDM en teambuilding", maar had net zo goed "Actie en interactie in een projectteam" kunnen heten. De naam doet er ook niet echt toe.

Waar het om ging was op een leuke en speelse manier de effecten te laten ervaren van samenwerkingsvormen op de uiteindelijk ver-richtingen van een team.

De presentator/trainer was Arjen Uittenbogaard, een gedegen en ervaren ICT (OO/UML) consultant, projectleider en trainer. Uittenbogaard deinste er niet voor terug om improvisatietoneel toe te passen om een team optimaal te laten samenwerken.

INHOUD VAN DE WORKSHOP

De workshop begon met een opdracht aan alle deelnemers een slogan te bedenken voor een project dat ze hebben meegemaakt of gaan meemaken.



Een manier om met 'grote mensen' een sprookje te bedenken

VOORBEELDEN VAN SLOGANS

- ❖ Niet denken maar doen
- ❖ Innige liefde is voorwaarde voor het slagen van een project
- ❖ Zwijgen als dat moet
- ❖ Durf!
- ❖ Werk was nog nooit zo leuk
- ❖ Rust in een project verhoogt de productiviteit

Een volgende oefening was om met de groep een sprookje te fantasieren. De enige spelregel was dat je op je beurt moest wachten en als je aan de beurt was, precies één zin moest toevoegen aan het verhaal. Het resultaat was een verrassend sprookje. Zoals het hoort passeerden alle standaard sprookjesfiguren de revue, zoals prinsen als prinsessen, koningen, draken, tovenaars... En uiteraard leefden de prinsen en prinsessen nog lang en gelukkig. Het verrassende lag in de creatieve wijze waarop de deelnemers (met de nodige analytische, bèta participanten) naar hartelust improviseerden over de handelingen van deze sprookjes.

Na afloop van de oefening werden de positieve punten en de leerpunten geanalyseerd. Daarbij was het opvallend hoe snel mensen deze leerpunten oppakten. Toen deze exercitie herhaald werd met een nieuwe groep, ging dezelfde oefening van een leien dakje. En dat had niets met de kwaliteiten van de eerste of tweede groep te maken!

In een volgende oefening werd de hele groep verdeeld in subgroepjes, elk met een eigen verantwoordelijkheid. Daarbij viel het op dat, hoewel ze de opdracht om "op elkaars fantasieën voort te borduren" goed in de vingers hadden, de overkoepelende samenwerking onder druk kwam te staan. Dit kwam doordat de subgroepjes nu op hun eigen doelen focusten, en de primaire doelstelling uit het oog werd ver-



Communiceren met veel humor

loren. Hieruit viel te leren dat het behalen van de doelen niet meteen het overkoepelende doel dichterbij brengt. (Denk ook nog eens aan DSDM-principe 7.)

Er werden nog meer oefeningen, steeds op een speelse manier gebracht, maar die zullen we dit keer niet beschrijven.

DSDM-ERS GOEDE TEAMPLAYERS

De moraal van alle oefeningen was de volgende. We kunnen veel leren van de wijze waarop mensen met elkaar samenwerken in teams die niet op competitie, maar op samenwerking focussen. Hoe reageert men in zo'n team op commentaar en kritiek van anderen. We kunnen ook veel leren van de verschillende wijzen waarop mensen in een team handelen. En we kunnen als project-medewerker veel invloed uitoefenen op de wijze waarop een team uiteindelijk werkt. Het is aan **ons** om het gedrag van onszelf en van teamgenoten te analyseren en op een goede wijze hierop in te spelen. Het is moeilijk aan te geven of er een duidelijke correlatie bestaat

Het bijzondere van deze sessie is dat alle participanten actief deelnamen in interactieve improvisatie-, toneel- en communicatie-oefeningen. De vergelijking met het samenwerken in een team op een ICT-project werd steeds gelegd, echter zonder te oordelen over welke vorm van samenwerken nu wel of niet goed was.

Daardoor kon een deelnemer op een laagdrempelige wijze een eigen oordeel vormen over de verschillende vormen van samenwerken en eigen leermomenten uit de serie oefeningen halen.

tussen "DSDM-minded" zijn en de wijze waarop deze improvisatie-oefeningen werden volbracht. Maar ik durf de stelling aan dat DSDM-minded mensen (en daaronder versta ik mensen die de 9 principes van DSDM ondersteunen en daarnaar professioneel leven in een project) beter in staat zijn om goed in een team te functioneren!

FACILITATED WORKSHOP

Een workshop zoals we die ervaren hebben tijdens de kennisdelingsavond kan zeer goed aangewend

worden in de verschillende fasen van DSDM. Als kick-off sessie bij de start van een project, of om de verschillende samenwerkingsstijlen van de personen te identificeren en hierop aan te sturen. Maar ook voor alle ICT-projecten, waarbij het goed samenwerken in een (interdisciplinair) team voorwaarde is voor het welslagen van het project. ❖

*Sherry Bibiana,
bestuurslid en voorzitter
werkgroep Kennisdeling*

DSDM congres 13 en 14 november

Business Performance, powered by DSDM®

Business managers worden vandaag de dag meer dan ooit afgerekend op het rendement van hun investeringen. Immers, de concurrentie is moordend en er mag geen kans verloren gaan. De manager moet snel en alert zijn, maar moet risico's en kosten laag houden.

ICT kan hier een grote ondersteunende bijdrage leveren. Veel managers schrikken echter terug voor de risico's die ICT-projecten vaak met zich meebrengen: overschrijding van tijd en budget en uiteindelijk een systeem waar de business niet op zit te wachten.

Als het goed is gaat het ook niet om ICT-projecten, maar om 'Business-

projecten'. Business Focused Development, dat is de kern waar het om draait. Maar hoe kan je dit managen en ervoor zorgen dat een project op tijd en binnen het budget een zinvolle bijdrage levert, en dus rendeert?

In ieder geval door te beginnen met de business centraal te stellen – niet de techniek. DSDM is een methode die dat doet: het stelt de business voorop. Het biedt een raamwerk voor een projectaanpak, die er op is gericht om projecten zodanig in te richten en uit te voeren dat de opdrachtgever en de gebruikers er grip op hebben. Het gaat er immers om uiteindelijk een product op te leveren dat daadwerkelijk kan worden gebruikt, in plaats van het sys-

teem waar misschien – in alle onschuld – aan het begin om was gevraagd.

CONGRES 2003 BIG BUSINESS

Het DSDM congres 2003 'Business Performance, powered by DSDM®', gaat grotendeels juist over 'performance'. Eruit halen wat erin zit, kosteneffectief werken, focussen op het doel. Een congres dat consistent blijft met de methode: de business staat centraal, niet de techniek. Kortom, een congres bij uitstek voor de business manager en de project-manager, maar juist ook voor de software-ontwikkelaar en de software-architect. Ook zij moeten de business op hun netvlies krijgen én houden.

Het congres vindt plaats op **13 en 14 november 2003**. Noteer deze dagen alvast in uw agenda! Voor meer informatie kunt u mailen naar info@eventive.nl of bellen met Eventive Business Events (020) 409 47 87. ❖