

Als er één ding is dat de generatie agile systeemontwikkelmethoden ons heeft gebracht, dan is het dat de mens en het team in systeemontwikkelprojecten centraal dienen te staan. Niet alleen wordt het belang van de klant uitermate sterk onderstreept, maar ook de motivatie en tevredenheid van de medewerkers in het team. Niet langer worden ontwikkelaars gezien als type-vee, die het best in de kelder kunnen zitten kloppen, en waar af en toe een pizza naar binnen geworpen dient te worden. Zelfs testers, jarenlang in het verdomhoekje van projecten, maken nu vanaf dag één in een project integraal deel uit van het team.

## Team = Software

Steeds meer literatuur besteedt aandacht aan dit positieve effect van agile systeemontwikkeling. In zijn boek "Agile Software Development" gaat Alistair Cockburn bijvoorbeeld alleen maar in op het welzijn van medewerkers, het samenwerken in teams en de communicatie tussen al deze individuen. Ook in de reeks boeken over extreme programming is, hoe technisch de benaming ook klinkt, ruim aandacht voor het humane aspect van projecten.

Recent verscheen een opmerkelijk boek dat, zonder te spreken over agile software development, zonder meer de waarden van het agile manifesto onderschrijft. "Software for Your Head: Core Protocols for Creating and Maintaining Shared Vision" is geschreven door het echtpaar Jim en Michele McCarthy. Uitgaande van het mantra "Team = Software" onderzochten zij de relatie tussen het gedrag van teams en de kwaliteit van de producten die deze teams opleveren. Hiertoe organiseerden de auteurs maandelijks een vijf dagen durende Software Development BootCamp waarin een nieuw te vormen team in vijf dagen de dynamiek van het uitvoe-

ren van een project onderging. Dit onderzoek heeft geleid tot een brede verzameling definities, protocollen, patronen en anti-patronen die tezamen door de auteurs the Core wordt genoemd.

Het boek "Software for Your Head" beschrijft deze verzameling definities, protocollen, patronen en anti-patronen. Vooral aan de protocollen wordt door de auteurs veel waarde gehecht. Deze protocollen gaan bijvoorbeeld in op interpersoonlijke communicatie, het nemen van beslissingen in groepen, team alignment en het bereiken van een gemeenschappelijke visie. Zo zijn er bijvoorbeeld de *CheckIn*, *CheckOut* en *Passer* protocollen die vooral het commitment van teamleden behandelen, en de *Decider* en *Resolution* protocollen die het nemen van beslissingen in teams uitwerken.

Alhoewel ieder van de afzonderlijke protocollen en patronen op zijn minst herkenbaar is, is de grote lijn in het boek lastig vast te houden. De verbanden en relaties tussen de verschillende protocollen en patronen zijn niet altijd even duidelijk, en datzelfde geldt voor de opbouw van het ruim vierhonderd pagina's tellende

"Software for the Head". Het totale gebrek aan overzicht is tamelijk funest voor de leesbaarheid van het boek. In de meeste literatuur over protocollen en patronen is het goed mogelijk slechts één of enkele van deze patronen te bestuderen. De patronen van "Software for the Head" zijn echter veel moeilijker. Er is een ruime mate van samenhang tussen de individuele patronen. Het boek kan het best in zijn geheel worden geconsumeerd. En dat is jammer, want de ideeën en goede bedoelingen van de auteurs zijn zonder twijfel vernieuwend en lovenswaardig. Duidelijk het resultaat van heel veel werk. Jammer dat het boek niet helemaal uit de verf komt. Tip voor een tweede editie: overzicht, overzicht, overzicht.

Sander Hoogendoorn. Partner Ordina,  
(e-mail: sander.hoogendoorn@ordina.nl)

Titel: Software for Your Head:  
Core Protocols for Creating and  
Maintaining Shared Vision  
Auteurs: Jim en Michele  
McCarthy  
Uitg.: Addison Wesley, 2002

