



Supermusketier verslaat Superman

Allemaal supermusketier worden is best een stoer idee. One4All klinkt ook wel lekker als team-jel. Maar wat doe je als kleine musketier wanneer je een opdracht krijgt die - zoals het hoort - net boven je kunnen ligt? Als jij denkt dat je hartstikke goed bent en alles al weet en kunt, dan hoeft je nu niet verder te lezen...

Als het goed is hebben we nu nog 99% van de lezers over. Dit zijn de realisten die meer willen weten omdat ze ook wel snappen dat er altijd nog veel te leren is en nog veel is wat je niet kunt. De vraag is of je alles moet willen kunnen. Het antwoord is 'nee', want het kost gewoon te veel tijd en te veel inspanning om alle kunstjes tot in de perfectie te beheersen. Maar goed, valt zo'n antwoord uit te leggen aan de manager die wil dat je permanent jezelf bijschoolt totdat je Superman geworden bent?

Alles leren doen we tegenwoordig dus niet meer, we werken in teams, met een bezetting die elkaar aanvult. Om ervoor te zorgen dat zoveel mogelijk op elkaar geleund kan worden, zoveel mogelijk gebruik gemaakt wordt van completerende vaardigheden en zo min mogelijk fouten worden gemaakt richt je bij de projectstart een intermenselijke omgeving in. Zich aandienende fouten worden hiermee snel opgevangen en gemaakte fouten worden verholpen. Daarna wordt pas de vraag gesteld hoe deze fouten in de toekomst voorkomen kunnen worden en als er echt veel tijd is wordt nog gevraagd wie de fout gemaakt heeft.

Dit zit allemaal in het gewone teamrendement dat iedereen allang kent, maar hoe word je een renderend team in niet meer dan één dag tijd? Want veel meer tijd krijg je tegenwoordig niet aan het begin van het project. Het moet snel, het moet goed en het moet vroeg, want elke IT-professional weet dat het laat repareren van fouten veel duurder uitpakt dan het vroeg oplossen van vergissingen.

Uit onze praktijk volgen hier twee praktische tips voor een goede start:

- **Valideer het projectplan met het team.** Ga het projectplan gezamenlijk 'testen' en aanvullen vanuit de rollen in je project. Doe dat met het voltallige team, ondersteund door zoveel mogelijk visuele hulpmiddelen. Dit is een bewezen techniek, die bijdraagt aan teambuilding, de acceptatie van de werklast en de verdeling daarvan.
- **Laat elk teamlid een Persoonlijke Handleiding maken.** Bij de goede start hoort het opstellen van *The Rules of the Project*, of beter nog: *The Rules of the People in the Project*. Het binnen het team aangeven en bespreken van de persoonlijke do's & don'ts, echt kleur bekennen dus, draagt eveneens bij aan de creatie van het team en het vinden van de juiste chemie.

Het zal je verbazen, maar dit kan in een dag gedaan worden en zorgt voor een enorme snelheid in het bouwen van het team. Bijkomend voordeel is dat je project ook nog een vliegende start geeft, maar dat is in dit kader bijzaak...

Teamwerk draait vanzelfsprekend om groepsinspanningen. Dat is handig, want je hoeft alleen nog maar te excelleren in het samenwerken met de mensen die wat jij niet kunt al wel kunnen én die op zoek zijn naar jou, met wat jij kan omdat zij dat niet kunnen.

Uiteindelijk wil iedereen wel supermusketier worden. Naast roem en bewonderende blikken en af en toe een welgemeend "Kanjer!" compliment, levert het gewoon ook minder slapeloze nachten op. Want een supermusketier is iets anders dan Superman, die in zijn eentje kan vliegen, gebouwen kan verplaatsen, bruggen kan opvangen en aardbevingen kan voorkomen. Een supermusketier is een gewoon mens die alleen maar super wordt met behulp van zijn medemusketiers. Eén voor allen...

Birgit Klomps en Tommes Snels, beiden managing consultants bij Cap Gemini Ernst & Young, schrijven op persoonlijke titel over het werk in projecten, in workshops en alles wat daarbij komt kijken.