



## Zeitgeist

*Microsoft en Methoden.* Toegegeven, het is even wennen, zo'n combinatie van concepten in één zin. Het voelt wat ongemakkelijk aan. Ongeveer hetzelfde als Ben Affleck die een intelligente, empathische karakterrol gaat spelen in de nieuwste film van Woody Allen. Of je cruciale bankzaken voortaan laten regelen door Luigi Vittorio uit Palermo, aanbevolen door zijn liefhebbende Siciliaanse ooms en tantes.

Microsoft heeft in de afgelopen twintig jaar niet schreeuwend voorop gelopen als het ging om procesmatig en gestructureerd ontwikkelen. Misschien wél in eigen huis (hoewel je over de effectiviteit daarvan tot huilens toe zou kunnen discussiëren) maar zeker niet in de publieke arena van methoden en technieken. Om in die omgeving te kunnen domineren moet je verbaal onderlegd zijn en lekker dikke boeken willen schrijven over je aanpak. En mensen met zulke aandrang kom je nu eenmaal minder dan gemiddeld tegen in de buurt van Microsoft. Niet voor niets zetten ze in Redmond bij voorkeur voor alles 'Visual': men gaat liever lekker aan de slag met prototypes dan dat er een white paper wordt geproduceerd over modelleren.

Wat dat betreft zou anno 2005 de *tijdgeest* echter wel eens in het voordeel van Microsoft kunnen zijn. Er is een sterke neiging naar versimpeling, ook door opdrachtgevers die snelle, concrete resultaten eisen met zo weinig mogelijk dikdoenerij. De hele organisatie hoeft niet zo nodig meer gemobiliseerd te worden omdat er een nieuwe applicatie moet worden ontwikkeld. IT is een *fact of life*, maar dat betekent niet dat gebruikers elke tweede dag gemaand moeten worden om onbegrijpelijke specificaties door te nemen of aan een acceptatietest mee te doen.

Vanuit de automatiseringsafdelingen slikken we die waarheid maar met moeite. We hebben immers net met de grootste moeite alle 13 diagramtechnieken van UML uit ons hoofd geleerd. Dat is dure kennis waar wél een beetje lol van willen hebben. De wereld van moderne methoden en technieken wordt gedomineerd door IBM's Rational, dat met RUP, UML én de bijbehorende tools ijzersterke troefkaarten in handen heeft. We zijn er helemaal aan gewend raakt, die concepten van de *Three Amigos* Rumbaugh, Booch en Jacobson: stuk voor stuk prozaïsch ingestelde kerels die niet

te beroerd blijken om er nog eens een stevig boek of een gedetailleerd essay tegenaan te smijten. Dat de heren een achtergrond hebben in respectievelijk productieautomatisering, defensiesystemen en software voor telefooncentrales is dan in retrospectief een goede verklaring voor de soms wat dolgedraaide complexiteit van hun aanpak.

Ik ben daarom benieuwd naar wat Microsoft gaat betekenen voor de versimpeling van het vakgebied. In de tweede helft van dit jaar verschijnt hun *Visual Studio Team System 2005*: een door en door geïntegreerd ontwikkelplatform dat bedoeld is om de hegemonie van op Eclipse gebaseerde tools te doorbreken. Daarnaast komt er een sterk uitgebreide versie van het *Microsoft Solutions Framework*. Dat is in feite een met VSTS versmolten raamwerk waarbinnen elke methode tot in detail kan worden uitgedrukt. Met name de voorgedefinieerde *MSF for Agile Systems Development* is veelbelovend: daarin komen maar heel weinig ingewikkelde diagrammen en dik aangezette documentatiestandaards voor. Maar wel belangrijke methodische innovaties als *exploratory testing*, de *continuous build* en de *single product backlog*.

Vooruit: aan *name dropping* geen tekort. Maar als Microsoft – als relatieve nieuwkomer in deze markt – er in slaagt een pragmatische methode volledig te versmelten met het ondersteunende platform, kan het leven van de ontwikkelaar er een stuk overzichtelijker gaan uitzien.

En dat is dan weer een teken van de tijd, die drang tot versimpeling. Wie zich er voor open stelt, ziet de signalen overal opduiken. Een korte blik op Google's *Zeitgeist* leert waar de mensen anno 2005 op het Internet mee bezig zijn. In Nederland werd er aan het begin van het jaar het meest gezocht op de term '*tsunami*', hetgeen voor de hand ligt. Dit onderwerp werd dan wel op de voet gevolgd door '*Mieke de Boer*' en '*Inga Schrama*', respectievelijk een dame die op vrij representatieve wijze dartpijltjes schijnt te kunnen gooien en een actrice die psychologisch doorleefde acteerprestaties levert in GTST. Over onwaarschijnlijke combinaties gesproken.