

# Mooie modellen



Ik verkeer in de gelukkige positie dat ik regelmatig modellen tegenkom.

Misschien wordt u jaloers als u dit leest, maar veel van de modellen die ik tegenkom zijn helaas lelijk. Zo lelijk dat ik er pijn van in mijn ogen krijg. Geen goede zaak, want zoals u weet horen modellen mooi te zijn.

Wat is mooi? Is dit niet een kwestie van smaak? Meestal weet je direct of iets mooi is. Een enkele blik is vaak voldoende om met volle overtuiging te kunnen zeggen: “dat is mooi”. Als we vervolgens proberen om dit expliciet te maken wordt het wel een stuk lastiger.

Toch is er wel degelijk onderzoek gedaan naar wat mooi is. Hieruit blijkt dat veel aspecten van schoonheid wel degelijk objectief vast te stellen zijn. Mooie mensen, zoals filmsterren, fotomodellen en schoonheidskoninginnen, hebben altijd een speciale verhouding van de afstanden tussen ogen, mond, neus of lippen. Dit valt geheel wiskundig uit te drukken. Interessant is bovendien dat deze regels onafhankelijk blijken te zijn van de cultuur. Ook de omvang van de rondingen van modellen van boven naar beneden kent zogenaamde ideale maten. Deze blijken echter wel meer cultuurafhankelijk, soms zelfs modegevoelig.

Hetzelfde geldt voor software-modellen, het type model dat ik het meest tegenkom. Mooie software-modellen herken ik direct. Ze zijn harmonieus, evenwichtig en de proporties volgen meestal de bekende zeven plus of min twee regel (één diagram bevat zeven plus of min twee objecten). Bij elk soort modellen moet alles op de juiste plaats zitten. Een arm aan het hoofd, of een voet aan een arm is genoeg om een einde aan de schoonheid te maken. Bij software-modellen moet ook alles kloppen. Wordt een klasse in een sequencediagram gebruikt, dan verwacht ik dat die klasse in een classendiagram gedefinieerd is.

Opvallend is dat mooie modellen ook meer aandacht krijgen. Naar mooie mensen wordt meer en beter geluisterd en mooie software-modellen worden beter begrepen en snel-

ler geaccepteerd. Net als voor modellen van vlees en bloed geldt ook voor software-modellen dat de presentatie verzorgd dient te zijn. Een fotomodel gekleed in oude vodden, vies en smoezelig, is opeens niet zo mooi meer. Met een software-model waarin veertig klassen in een diagram gepropt zijn met kriskras honderd associaties daartussen gebeurt precies hetzelfde. Deel je een software-model echter netjes op in meerdere diagrammen die ieder een overzicht geven vanuit een bepaald viewpoint, dan zal je zien dat hetzelfde model er ineens veel aantrekkelijker uitziet.

Helaas zijn ook software-modellen modegevoelig. Zo is het een tijd ‘in’ geweest om vooral zoveel mogelijk patterns in een model te verwerken. Ook in XML geschreven modellen zijn een tijd lang mateloos populair geweest.

Het idee dat modellen mooi moeten zijn, is natuurlijk niet nieuw. Christopher Alexander noemt dit de *Quality Without a Name: the quality that imparts incommunicable beauty and immeasurable value to a structure*. Veel van de software-patterns uit het GoF boek bevatten dan ook een bepaalde schoonheid. Sla het boek nog eens open en geniet ervan!

Ik pleit er dan ook voor om mooie software-modellen te maken. Niet alleen zullen ze meer waarde hebben voor de organisatie of het project waarvoor ze gemaakt worden, ook wordt het leven van de mensen die met modellen werken er een stuk prettiger op. Zo combineren we het nuttige met het aangename.

Jos Warmer,  
Partner Ordina SI&D.  
E-mail:  
[jos.warmer@ordina.nl](mailto:jos.warmer@ordina.nl)