

# DSDM

## Een Introductie

DSDM versie 4.2  
Atem versie 1.0



BEST PRACTICE

# DSDM

## Een Introductie

DSDM versie 4.2  
Basis versie 1.0



VAN HAREN PUBLISHING

## Andere uitgaven bij Van Haren Publishing

Van Haren Publishing (VHP) is gespecialiseerd in uitgaven over Best Practices, methodes en standaarden op het gebied van IT-management, Architecture (Enterprise en IT), Businessmanagement en Projectmanagement.

Deze uitgaven worden uitgegeven in series, zoals *ITSM Library* (in samenwerking met ITSMF International), *Best Practice, IT Management Topics* en *I-Tracks*. VHP is tevens de uitgever voor toonaangevende instellingen en bedrijven, oa. The Open Group, IPMA-NL, CA, Getronics, Pink Elephant). Op het moment van verschijnen zijn de volgende uitgaven verkrijgbaar:

### **IT (Service) Management / IT Governance**

---

#### **ITSM, ITIL® V3 en ITIL® V2**

*Foundations of IT Service Management Based on ITIL® V3* (Engels, Duits, Nederlands; versies in Frans, Italiaans, Japans, Spaans: voorjaar/zomer 2008)

*Introduction to IT Service Management* (ITIL V3, Engels)

*IT Service Management Based on ITIL V3 – A Pocket Guide* (Engels, Nederlands, Duits, Italiaans; versies in Frans, Japans, Spaans: voorjaar 2008)

*Foundations of IT Service Management Based on ITIL® (ITIL V2)*, (Engels, Nederlands, Frans, Duits, Spaans, Japans, Chinees, Deens, Italiaans, Koreaans, Russisch, Arabisch; ook als CD-ROM)

*Implementing Service and Support Management Processes* (Engels)

*Release and Control for IT Service Management, based on ITIL® - A Practitioner Guide* (Engels)

*ITSM from hell! / ITSM from hell based on Not ITIL* (Engels)

*Service Management Process Maps* (Engels)

*Metrics for IT Service Management* (Engels, Russisch)

#### **ISO/IEC 20000**

*ISO/IEC 20000 – An Introduction* (Engels; Duits: zomer 2008)

*Implementing ISO/IEC 20000 Certification* (Engels)

*ISO/IEC 20000 - A Pocket Guide* (Engels, Italiaans, Duits, Spaans, Portugees)

#### **ISO 27001 en ISO 17799**

*Information Security based on ISO 27001 en ISO 17799 -*

*A Management Guide* (Engels)

*Implementing Information Security based on ISO 27001 en ISO 17799 -*  
*A Management Guide* (Engels)

#### **CobiT**

*IT Governance based on CobiT4.1® - A Management Guide* (Engels; Duits: pocket guide)

#### **IT Service CMM**

*IT Service CMM - A Pocket Guide* (Engels)

#### **ASL en BiSL**

*ASL - A Framework for Application Management* (Engels, Duits)

*ASL - Application Services Library - A Management Guide* (Nederlands, Engels)

*BiSL - A Framework for Business Information Management* (Nederlands; Engels)

*BiSL - Business information Services Library - A Management Guide* (Nederlands, Engels)

#### **ISPL**

*IT Services Procurement op basis van ISPL* (Nederlands)

*IT Services Procurement based on ISPL – A Pocket Guide* (Engels)

#### **Andere IT-Management uitgaven:**

*Contractmanagement op basis van CATS CM* (Nederlands)

*De RfP voor IT-outsourcing* (Nederlands; Engels: voorjaar 2008)

*Decision- en Controlfactoren voor IT-Sourcing* (Nederlands)

*DSDM – Een Introductie* (Nederlands, voorjaar 2008)

*Outsourcing van IT – Een introductie* (Nederlands)

*Outsourcing van IT – Management Guide* (Nederlands)

*Defining IT Success through the Service Catalogue* (Engels)

*Frameworks for IT Management – An Introduction* (Engels, Japans, Duits)

*Frameworks for IT Management – A Pocket Guide* (Engels, Nederlands, Duits)

*Implementing IT Governance* (Engels)

*Implementing leading standards for IT management* (Engels, Nederland)

*IT Service Management Best Practices, volumes 1, 2, 3 en 4* (Nederlands)

*ITSM from hell! / ITSM from hell based on Not ITIL* (Engels)

*ITSMF - The IT Strategy Management Process* (Engels)

*Six Sigma for IT Management* (Engels)

*Six Sigma for IT Management – A Pocket Guide* (Engels)

#### **MOF/MSF**

*MOF - Microsoft Operations Framework - A Pocket Guide* (Nederlands, Engels, Frans, Duits, Japans)

*MSF - Microsoft Solutions Framework - A Pocket Guide* (Engels, Duits)

#### **Architecture (Enterprise en IT)**

---

*The Open Group Architecture Framework – 2007 Edition* (Engels, official publication of TOG)

*TOGAF Version 8.1.1 Enterprise Edition – A Pocket Guide* (Engels, official publication of TOG)

*TOGAF; The Open Group Architecture Framework – A Management Guide* (Engels)

*TOGAF™ Version 8 Enterprise Version – Study Guide* (Engels, official publication of TOG)

#### **Business Management**

---

##### **ISO 9000**

*ISO 9001:2000 - The Quality Management Process* (Engels)

##### **EFQM**

*The EFQM excellence model for Assessing Organizational Performance – A Management Guide* (Engels)

##### **SqEME®**

*Process management based on SqEME®* (Engels)

*SqEME® – A Pocket Guide* (Engels, Nederlands, zomer 2008)

#### **Project- Programma- en Riskmanagement**

---

##### **ICB/NCB**

*NCB versie 3 – Nederlandse Competence Baseline* (Nederlands)

*Projectmanagement op basis van NCB V3 - IPMA-C en IPMA-D* (Nederlands)

*Competencies, Taken, Functies in projectmanagement* (Nederlands, zomer 2008)

##### **PRINCE2™ / MSP / M\_o\_R**

*Project Management based on PRINCE2™. Versie 2005* (Engels, Nederlands, Duits)

*PRINCE2™ - A No Nonsense Management Guide* (Engels)

*PRINCE2™ voor opdrachtgevers – Management Guide* (Nederlands)

*Programme Management based on MSP* (Engels, Nederlands)

*Programme Management based on MSP - A Management Guide* (Engels)

*Risk Management based on M\_o\_R - A Management Guide* (Engels)

##### **A4**

*A4 Projectmanagement – Overzicht van de methode* (Nederlands)

*A4 Projectmanagement; vier delen: Aanleveren, Activeren, Afwegen, Afronden* (Nederlands, verschijnt voorjaar 2008)

##### **MINCE®**

*MINCE® – A Framework for Organizational Maturity* (Engels)

#### **Andere Projectmanagement uitgaven:**

*Wegwijzer voor methoden bij Projectmanagement* (Nederlands)

*Wegwijzer voor methoden bij Projectvolwassenheid* (Nederlands: najaar 2008)

*Het Project Management Office – Management Guide* (Nederlands)

Voor alle overige uitgaven en een up-to-date overzicht, ga naar onze website: [www.vanharen.net](http://www.vanharen.net).

Copyright protected. Use is for Single Users only via a VHP Approved License.

For information and printed versions please see [www.vanharen.net](http://www.vanharen.net)

# **DSDM**

## **Een introductie**

**DSDM versie 4.2 en  
Atern versie 1.0**

**Edgar Hilderling  
Louk Peters**



# Colofon

Titel:	DSDM – Een introductie
Auteurs:	Edgar Hildering (Siennax International bv) Louk Peters (Getronics Pinkroccade bv)
Reviewers:	Peter Coesmans (P2 managers) Dick Croes (De Nederlandse Bank) Jos Geurtsen (Deloitte)
Uitgever:	Van Haren Publishing, Zaltbommel, <a href="http://www.vanharen.net">www.vanharen.net</a>
ISBN:	978 90 77212 73 8
Druk:	Eerste druk, eerste oplage, juli 2008
Zetwerk:	CO2 Premedia
Omslagontwerp:	CO2 Premedia

Voor verdere informatie over Van Haren Publishing, e-mail naar: [info@vanharen.net](mailto:info@vanharen.net)

©Alle rechten voorbehouden; All rights reserved

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm, of op welke wijze ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

No part of this publication may be reproduced in any form by print, photo print, microfilm or any other means without written permission by the publisher.

Hoewel deze uitgave met veel zorg is samengesteld, aanvaarden auteur(s) noch uitgever enige aansprakelijkheid voor schade ontstaan door eventuele fouten en/of onvolkomenheden in deze uitgave.

# Voorwoord

Voor u ligt het boek *DSDM – Een introductie*. Dit boek is geschreven vanuit de behoefte aan een laagdrempelige Nederlandstalige uitgave over de DSDM methodiek. DSDM (Dynamic Systems Development Methodology) is een projectmanagementmethode die midden jaren 1990 is ontstaan in de UK als het professionele antwoord en alternatief op de toen veel gebruikte watervalmethodes zoals de System Development Methodology (SDM). DSDM is daarmee ook koploper geworden in een nieuwe denkwijze die we nu kennen als Agile<sup>1</sup>.

Het feit dat DSDM is ontstaan als alternatief voor de oude bekende watervalmethode geeft direct de structuur aan waarop de methodiek gebaseerd is. De methode is in eerste instantie ontwikkeld voor de doelgroep van ervaren systeemontwikkelaars, en veronderstelt de watervalcomponenten als bekend. Dit brengt met zich mee dat DSDM moeilijk te gebruiken is voor nieuwe generaties ontwikkelaars, die onbekend zijn met watervalmethodieken. Voor deze nieuwe generatie is DSDM ook niet meer dan een logische wijze van systeemontwikkeling. Desalniettemin bleef het DSDM manual, mede door Engelse taal, moeilijk te doorgronden.

In dit boek is de vertaalslag gemaakt van theorie naar praktijk. Niet alleen is de theorie verwoord in begrijpbare componenten, maar het geheel is zeer tastbaar gemaakt aan de hand van een case die alle stadia van het ontwikkelingsproject beschrijft. Hierdoor is het boek aangenaam te lezen en biedt het de lezer een effectieve ondersteuning bij het doorgronden van de DSDM methodiek.

De auteurs Louk Peters en Edgar Hildering hebben een uitzonderlijke prestatie verricht. Zij hebben complexe situaties uit de DSDM praktijk vertaald naar concrete adviezen en hebben hierdoor de methodiek transparant, laagdrempelig en beter toepasbaar gemaakt voor een nieuwe generatie.

Vanuit het consortium zijn we trots op deze uitgave en blij dat we hieraan een bijdrage hebben mogen leveren. Speciale dank gaat hierbij uit naar de reviewers Dick Croes, Peter Coesmans en Jos Geurtsen, die hun DSDM kennis en ervaring hebben ingebracht.

Met dit boek heeft u een goede kennismaking met DSDM in handen.

Frank Langeveld,  
Voorzitter DSDM Consortium Benelux

Voor verdere informatie:  
[www.dsdm.nl](http://www.dsdm.nl) en [www.dsdm.org](http://www.dsdm.org)

---

<sup>1</sup> Zie <http://www.agilemanifesto.org/>

# Inhoudsopgave

## DEEL 1

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>3</b>
1.1	Waarom DSDM?	3
1.2	Waarom gaat de ontwikkeling van een applicatie mis?	3
1.3	DSDM: een eerste verkenning.	4
1.4	Het ontstaan van DSDM	4
1.5	De voordelen van het gebruik van DSDM	6
1.6	DSDM en andere methoden	6
1.7	Taalgebruik	7
1.8	Leeswijzer	8
<b>2</b>	<b>Wat is DSDM?</b>	<b>9</b>
2.1	De toegevoegde waarde van het gebruik van DSDM.	9
2.2	De negen basisprincipes	10
2.3	Wanneer is DSDM toepasbaar?	11
2.4	De omgekeerde driehoek.	12
2.5	De fasering van DSDM.	13
2.6	Mensen en teams.	13
2.7	Basistechnieken binnen DSDM	14
2.8	Vragen bij hoofdstuk 2	14
<b>3</b>	<b>De fasering van DSDM.</b>	<b>17</b>
3.1	Inleiding	17
3.2	Overzicht van de fasen	18
3.3	Pre-project.	19
3.4	Feasibility Study	19
3.5	Business Study.	20
3.6	Functional Model Iteration	22
3.7	Design & Build Iteration.	24
3.8	Implementation	25
3.9	Post-project.	25
3.10	Te volgen paden door DSDM.	26
3.11	Iteraties	28
3.12	DSDM productoverzicht	31
3.13	Vragen bij hoofdstuk 3	32
<b>4</b>	<b>DSDM-teams</b>	<b>35</b>
4.1	Inleiding	35
4.1.1	Indeling volgens de DSDM-projectorganisatie	35
4.1.2	Indeling volgens de teamformatie	37

4.2	Algemene karakteristieken van teamleden	38
4.3	De teamrollen in het project	38
4.4	De projectrollen in het project	39
4.5	Overkoepelend management	40
4.6	Overige rollen	40
4.7	Overzicht van DSDM-rollen	40
4.8	DSDM en PRINCE2	41
4.9	Vragen bij hoofdstuk 4	43
<b>5</b>	<b>DSDM-technieken</b>	<b>45</b>
5.1	Timeboxing	45
5.1.1	Timeboxing binnen een DSDM-project	46
5.1.2	Het gebruik van de timebox-techniek tijdens de uitvoering	48
5.1.3	Timeboxing en de 80/20-benadering	49
5.2	MoSCoW	49
5.2.1	MoSCoW en Timeboxing	51
5.3	Prototyping	52
5.3.1	Categorieën van prototypen	53
5.3.2	De cyclus van een prototype	54
5.4	Projectmanagement	55
5.4.1	Cultuur	55
5.4.2	Aansturing team	56
5.4.3	Wijzigingen en aanpassingen	56
5.4.4	Management van belanghebbenden	57
5.5	Projectplanning	58
5.6	Risicomangement	59
5.7	Configuratiemanagement	60
5.7.1	Waarom configuratiemanagement?	60
5.7.2	Menselijke aspect van configuratiemanagement	61
5.7.3	Configuratiemanagementstrategie	61
5.7.4	Ondersteuning door tools	62
5.8	Testen in DSDM	62
5.8.1	Testprincipes in DSDM	62
5.8.2	Risicogedreven testen	63
5.9	Kwaliteitsmanagement	64
5.10	Schatten en meten	65
5.11	Modelleren	66
5.12	Vragen bij hoofdstuk 5	67
<b>6</b>	<b>Facilitated Workshops</b>	<b>69</b>
6.1	Rollen in een Facilitated Workshop	70
6.1.1	Facilitator	70
6.1.2	Workshop-Scribe	71
6.1.3	Workshop Owner	72



6.2	Uitvoering van de workshop . . . . .	73
6.2.1	Ruimte . . . . .	73
6.2.2	Opstellingen . . . . .	73
6.2.3	Materialen en technieken . . . . .	73
6.3	Vragen bij hoofdstuk 6 . . . . .	75

## DEEL 2

<b>7</b>	<b>Inleiding in de casus . . . . .</b>	<b>79</b>
7.1	Leeswijzer voor deel 2 . . . . .	79
7.2	De opdrachtgever: FreeWheeler. . . . .	80
7.2.1	De medewerkers van FreeWheeler . . . . .	80
7.2.2	Aanleiding van het contact . . . . .	81
7.3	De opdrachtnemer: SolveIT . . . . .	81
7.3.1	De medewerkers van SolveIT . . . . .	82
7.3.2	Het eerste contact. . . . .	82
<b>8</b>	<b>Pre-project . . . . .</b>	<b>83</b>
8.1	Inleiding . . . . .	83
8.2	Doel van de Pre-project fase . . . . .	83
8.3	Aandachtspunten . . . . .	84
8.3.1	Noodzaak van project . . . . .	84
8.3.2	Eigenaar van het probleem . . . . .	84
8.3.3	Beschikbaarheid van de juiste mensen. . . . .	84
8.4	Wat we illustreren . . . . .	85
8.5	Wat er gebeurt er in de casus in deze fase? . . . . .	85
<b>9</b>	<b>Feasibility Study . . . . .</b>	<b>87</b>
9.1	Inleiding . . . . .	87
9.2	Doel van de Feasibility Study . . . . .	87
9.3	Aandachtspunten . . . . .	88
9.3.1	Facilitated workshops . . . . .	88
9.3.2	Kort en krachtig . . . . .	88
9.4	Wat we illustreren . . . . .	88
9.5	Wat er gebeurt in de casus in deze fase? . . . . .	88
9.6	De toetscriteria voor DSDM. . . . .	90
<b>10</b>	<b>Business Study . . . . .</b>	<b>93</b>
10.1	Inleiding . . . . .	93
10.2	Doel van de Business Study. . . . .	93
10.3	Aandachtspunten . . . . .	94
10.4	Wat we illustreren . . . . .	95
10.5	Wat er gebeurt in de casus in deze fase? . . . . .	95
10.6	De modelleringaspecten . . . . .	97

<b>11</b>	<b>Functional Model Iteration (FMI)</b>	<b>99</b>
11.1	Inleiding	99
11.2	Doel van FMI	99
11.3	Aandachtspunten	99
11.4	Wat we illustreren	101
11.5	Wat gebeurt er in de casus in deze fase?	103
11.5.1	De eerste workshop van de FMI	103
11.5.2	De tweede workshop van de FMI	104
11.5.3	De derde workshop van de FMI	106
<b>12</b>	<b>Design and Build Iteration (DBI)</b>	<b>109</b>
12.1	Inleiding	109
12.2	Doel van DBI	110
12.3	Aandachtspunten	110
12.4	Wat we illustreren	111
12.5	Wat gebeurt er in de casus in deze fase?	112
12.5.1	De eerste workshop van de DBI	112
12.5.2	De tweede workshop van de DBI	114
12.5.3	De derde workshop van de DBI	116
<b>13</b>	<b>Implementatie (IMP)</b>	<b>119</b>
13.1	Inleiding	119
13.2	Doel van de implementatiefase	120
13.3	Aandachtspunten	120
13.4	Wat we illustreren	121
13.5	Wat gebeurt er in de casus in deze fase?	121
13.5.1	Vervolgstappen kiezen	121
13.5.2	Overdracht van de applicatie aan de supportafdeling	123
<b>14</b>	<b>Post-project</b>	<b>125</b>
14.1	Inleiding	125
14.2	Doel van de Post-project fase	125
14.3	Aandachtspunten	125
14.4	Wat we illustreren	126
14.5	Wat gebeurt er in de casus in deze fase?	126
14.5.1	Het project wordt afgesloten en het projectteam ontbonden	126
14.5.2	Het uitvoeren van de PIR	127
<b>Bijlage</b>	<b>Antwoorden op de vragen</b>	<b>129</b>
<b>Index</b>		<b>133</b>



# DEEL 1



# 1 Inleiding

Dit boek behandelt DSDM, de Dynamic Systems Development Method. DSDM is een verzameling uitgangspunten die, mits goed toegepast, houvast biedt aan een projectteam om een project binnen tijd en budget tot een goed einde te brengen. In de praktijk gaat het voornamelijk om ICT-projecten. Wie echter de methode goed in zijn vingers heeft, kan met enig inzicht en creativiteit de methode ook in andere dan ICT-projecten toepassen. Een verdere verfijning is dan wel op zijn plaats. DSDM is in feite een ontwikkelmethode om een werkend systeem zoals een applicatie te realiseren.

In de naam van DSDM vinden we de aanduiding Dynamic terug. DSDM is namelijk een methode om dynamisch applicaties te ontwikkelen. Bij een methode met een statisch karakter is de eindoplossing al volledig gedefinieerd bij de start van het project: alles is al vastgelegd voordat er begonnen wordt. De ontwikkeling van applicaties met DSDM is in veel opzichten 'beweeglijk': de uiteindelijke oplossing wordt gaandeweg het ontwikkeltraject duidelijk. De vorige generatie ontwikkelmethoden was gebaseerd op de aanname dat tijdens de ontwikkeling van de eindoplossing geen veranderingen optreden. DSDM daarentegen heeft de regels voor ontwikkeling juist zo aangepast dat we kunnen reageren op tussentijdse veranderingen binnen en buiten het project. Verandering wordt gezien als niet te vermijden onderdeel van een project. We kunnen er dus maar beter op voorbereid zijn.

## 1.1 Waarom DSDM?

Zoals het met alle methoden gaat, is er een aanleiding geweest voor het ontstaan van DSDM. Waarom was DSDM nodig? Er was behoefte aan een methode die de voordelen had te kunnen anticiperen op veranderingen tijdens de ontwikkeling en niet het nadeel had van starre voorschriften.

In een snel veranderende markt is overleven gekoppeld aan 'time-to-market' en dit besef leeft sterk in de dienstverlenende sector. In de markt is daarom al enige tijd een groeiende behoefte waar te nemen aan snel op te leveren oplossingen met voldoende kwaliteitsniveau. De ervaringen met het snel, of tenminste tijdig, opleveren van applicaties zijn in de meeste branches echter ronduit slecht. Als reactie hierop hebben veel bedrijven zich geconcentreerd op verbetering van de planning en (nog) beter geformuleerde eisen. Ondanks al deze pogingen bleek het hoger management de vertraging en de daarmee samenhangende overschrijdingen van het budget veelal als een niet te vermijden verschijnsel in te calculeren. Met betere eisen en betere planningen werd het probleem van tijdige levering niet opgelost.

## 1.2 Waarom gaat de ontwikkeling van een applicatie mis?

Projecten lopen eerder mis door gebrek aan aandacht voor de mensen in het team die deelnemen aan de ontwikkeling van een applicatie dan door gebrek aan technologie. Dat blijkt uit de praktijk. Een andere ervaring is dat projecten niet goed aangestuurd worden. Als gevolg daarvan 'lijden' de opgeleverde applicaties vaak aan een of meer van de onderstaande gebreken:

- De applicatie voldoet niet aan de eisen waarvoor deze werd ontwikkeld. Het gevolg is meestal dat het gebruik sterk afneemt en de applicatie vroegtijdig wordt uitgefaseerd, tenzij er extra investeringen gedaan (kunnen) worden.
- De applicatie vertoont slechte performance waardoor de ontevredenheid van de eindgebruikers toeneemt en het gebruik uiteindelijk ook zal afnemen, tenzij ook hier extra investeringen gedaan worden om het tij te keren.
- Er worden fouten gevonden die een onverwacht grote impact hebben op het gebruik. De herstelwerkzaamheden achteraf zijn meestal een kostbare zaak.
- Eindgebruikers gebruiken de applicatie niet 'van harte', omdat de applicatie hen is opgedrongen door het hoger management of de afdeling ICT.
- Het ontbreken van voldoende documentatie waardoor het onderhoud aan applicaties wordt bemoeilijkt.
- Niet alleen de applicatie zelf, maar ook de ontwikkeling van de applicatie lijdt onder het gebrek aan betrokkenheid van de opdrachtgever of gebruiker vanaf de start van het project.
- Een helder en eenduidig eindresultaat.

### 1.3 DSDM: een eerste verkenning

Vanaf het begin 1990 begonnen leveranciers de contouren te herkennen van succesvolle opleveringen en groeide het besef wat wel en wat niet te doen. Zo ontstond een verzameling best practices voor zowel projectmanagement als voor applicatieontwikkeling. Projectmanagement kreeg vorm in de methode PRINCE2™ (Projects in Controlled Environment), voor applicatieontwikkeling ontwierp men onder meer Unified Process (UP) dat met Rational in de markt bekendheid verwierf. DSDM vult het gat tussen puur applicatieontwikkeling en puur projectmanagement.

DSDM is een niet-lineaire ontwikkelaanpak: in een DSDM project is het mogelijk om een afgeronde fase opnieuw te doorlopen. DSDM kenmerkt zich verder door een goede opsomming van rollen, technieken en de projectfasering. In DSDM is de nodige aandacht voor het team verankerd door goede beschrijvingen van teamrollen, communicatie en teamgerichte technieken. DSDM is daarnaast onafhankelijk van tools; de enige eis die aan een ontwikkeltool is gesteld, is de mogelijkheid tot het maken van prototypes. Dit maakt het toepassen van DSDM feitelijk onafhankelijk van (de leverancier van) de ontwikkelomgeving.

### 1.4 Het ontstaan van DSDM

Wanneer precies voor het eerst een methode werd toegepast bij de ontwikkeling van een applicatie is moeilijk te achterhalen. Maar vanaf het moment dat men applicaties steeds vaker ging inzetten voor zakelijke toepassingen, namen ook de ideeën over een methodische aanpak verder toe. Veel methoden werden door leveranciers zelf ontwikkeld. In Nederland was vanaf 1980 de System Development Methode (SDM) een tijdje in zwang. SDM en andere inspanningen van de leveranciers ten spijt bleef het resultaat van de geleverde projecten nog steeds onder de maat.

Gebaseerd op ideeën van Barry Boehm, Scott Shultz en James Martin werd in de jaren 1980 Rapid Application Development (RAD) ontwikkeld en uiteindelijk geformaliseerd en gepubli-

ceerd in 1991. Deze vorm van RAD bood echter naar de mening van zestien organisaties in het Verenigd Koninkrijk niet voldoende houvast. Zij sloegen in januari 1994 de handen ineen en vormden een consortium, met maar één doel voor ogen: het gezamenlijk ontwerpen en promoten van een tool-onafhankelijk RAD Framework. Er werd besloten tot de productie van een 'high level framework' dat in maart van dat jaar werd gepresenteerd aan 36 belangstellende bedrijven. Een jaar later werd de eerste versie van de Dynamic Systems Development Method gepresenteerd en met algemene stemmen door de leden van het consortium aangenomen.

In 1996 werd een DSDM zusterorganisatie voor de Benelux opgericht. Inmiddels was versie 3 van DSDM voor de Benelux leden beschikbaar. Versie 4 werd gepubliceerd in oktober 2001 en na de verwerking van opmerkingen uit de verschillende actieve gebruikersgroepen werd versie 4 in oktober 2003 aangepast tot versie 4.2. DSDM kreeg ook nadrukkelijk een ondertitel: Framework for Business Centred Development.

Het DSDM consortium in het Verenigd Koninkrijk is eigenaar van DSDM en het gebruik ervan is voorbehouden aan licentiehouders of – zoals in de Benelux – aan de leden van het DSDM Consortium Benelux.

DSDM is available to view online without charge to anyone. This is available for individuals to use internally within their own organizations. Anyone offering any DSDM related products or services externally must be a Licensed Reseller of DSDM. DSDM training may only be offered by a DSDM Consortium Accredited Training Provider.

[Bron: [www.DSDM.org](http://www.DSDM.org), 16 februari 2008]

Tijdens het schrijven van dit boek lanceerde het consortium versie 5 van de methode, genaamd Atern. Atern is gebaseerd op dezelfde principes en richt zich voornamelijk op 'business change processes'. Dit boek is gebaseerd op DSDM-versie 4.2, die het wijdst verspreid is.

Veel bedrijven in Nederland, Groot-Brittannië, Denemarken, Zweden en Frankrijk maken met succes gebruik van DSDM, onder andere bij de overheid, banken en verzekeringen, het midden- en kleinbedrijf en onderwijsondersteunende organisaties. Maar niet alleen in Europa ziet men het voordeel van DSDM in, ook binnen groeiemarkten voor offshore-ontwikkeling zoals India is DSDM vertegenwoordigd.

Het DSDM-consortium Benelux is voor het Nederlandse taalgebied het verzamelpunt waar de 'early adopters' deze ervaringen met elkaar delen. Die ervaringen – zoals templates, white papers, checklists - zijn toegankelijk voor leden van het consortium.

In het kielzog van de 'early adopters' zijn steeds meer bedrijven geïnteresseerd in het toepassen van DSDM. Er is veel behoefte aan informatie over het wat en hoe van DSDM. Dit boek voorziet de lezer in deze informatie.



## 1.5 De voordelen van het gebruik van DSDM

De voordelen van DSDM zijn:

- Grotere kans om het project te realiseren binnen het gealloceerde budget.
- Het opleveren van een project is vaak gerelateerd aan een marktvraag. Met DSDM is de kans groter dat een project op precies dát moment wordt opgeleverd dat de markt erom vraagt.
- DSDM-teams zijn over het algemeen productiever wat betreft de realisatie van een project dan niet-DSDM-teams.
- Het gebruik van DSDM nodigt alle niveaus in de organisatie uit om te participeren in het project. Hierdoor is er een groter gevoel van eigenaarschap over de oplossing bij de eindgebruikers, een betere aansluiting bij de business, een kleinere kans dat er een verkeerde oplossing in bedrijf wordt genomen en ten slotte een snellere start van het gebruik vanwege impliciet getrainde gebruikers en samenwerking van afdelingen en het ontwikkelteam tijdens de ontwikkeling. De mogelijkheid tot kennisdeling in regionale gebruikersgroepen, via het DSDM-consortium. Best practices, white papers en checklists helpen voorkomen dat keer op keer dezelfde fouten worden gemaakt.

Inmiddels wordt DSDM erkend en herkend in de markt. DSDM heeft een certificatieprogramma voor individuen en een behaald certificaat mogen we beschouwen als professionele erkenning.

## 1.6 DSDM en andere methoden

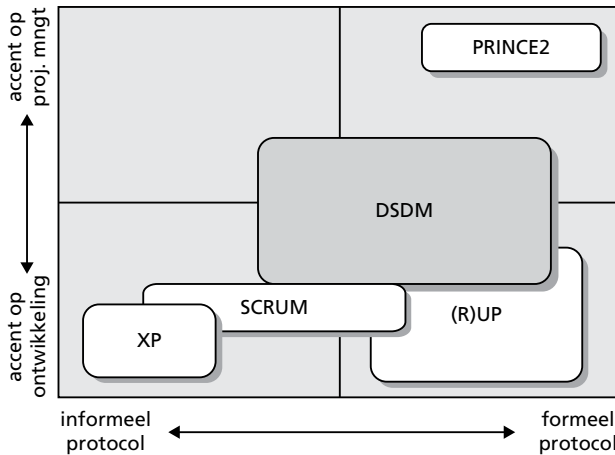
Door de overeenkomst in de namen DSDM en SDM (Systems Development Methodology) dringt de vraag zich op of beide methoden verwant zijn. Bij beide methoden gaat het om applicatieontwikkeling en beide brengen ze structuur aan door applicatieontwikkeling in fasen op te delen. Maar verder gaat de verwantschap niet. De verschillen in benadering van beide methoden zijn zo groot dat we eerder kunnen spreken van een tegenovergestelde aanpak.

SDM is gebaseerd op een lineaire aanpak, ook wel ‘watervalmethode’ genoemd. Een dergelijke benadering schrijft voor dat een fase volledig afgesloten moet zijn voordat de volgende fase kan beginnen. Het mag duidelijk zijn dat een dergelijke benadering de flexibiliteit van de oplossing gedurende de realisatie niet ten goede komt. DSDM is een methode met een iteratieve en incrementele benadering. Incrementeel omdat de oplossing stapsgewijs (in delen) tot stand komt; iteratief omdat de methode aanmoedigt tot het bijstellen en verfijnen van het resultaat op basis van de aanwijzingen en beoordeling van de (eind)gebruikers.

DSDM is niet de enige methode dat incrementeel opleveren, iteraties en interactie met eindgebruikers toepast. DSDM valt in die zin onder de *Agile methods*, een algemene aanduiding voor methoden met een agile (= beweeglijk) karakter. DSDM is medeoprichter van de Agile Alliance en vervult een actieve rol bij de verspreiding van het Agile gedachtegoed. Andere bekende methoden zijn SCRUM, (R)UP en XP. Het voert te ver om de uitgebreide vergelijking van deze methoden met DSDM in dit boek op te nemen. Waar DSDM zich bevindt ten opzichte van de andere Agile-methoden is op te maken uit figuur 1.1

DSDM bevindt zich op het snijvlak van projectmanagement en applicatieontwikkeling. In de andere dimensie (formeel / informeel) ligt DSDM eveneens in het middenveld. Waar XP nagenoeg geen voorschriften kent, geeft DSDM net voldoende structuur om met succes een applicatie te ontwikkelen en om toch flexibel te kunnen reageren op veranderingen in en buiten het project.

Voor meer informatie over de andere genoemde methoden verwijzen we naar het boek *Agile & Iterative Development* door Craig Larman



Figuur 1.1 De plaats van DSDM tussen andere methoden

## 1.7 Taalgebruik

De oorsprong van DSDM ligt in Engeland en daarom zijn Engelse termen feitelijk gemeengoed. Er is een Nederlandse vertaling van alle basisbegrippen beschikbaar, maar in dit boek gebruiken we de oorspronkelijke Engelse termen uit het DSDM manual versie 4.2, temeer om de aansluiting met overig beschikbaar materiaal niet te bemoeilijken.

Door de herkomst van DSDM – de ICT – ligt het voor de hand DSDM te formuleren in termen van ICT-applicatieontwikkeling. Maar de toepassing van DSDM is breder, daarom zijn in dit boek, waar mogelijk, formuleringen gebruikt die onafhankelijk zijn van ICT. Het vraagt van de lezer wel enige interpretatie.

Namen van fasen, rollen en producten uit DSDM staan de eerste keer dat ze genoemd worden *cursief* worden (vervolgens) met een hoofdletter geschreven.

## 1.8 Leeswijzer

In dit boek passeren de belangrijkste elementen van de DSDM-aanpak de revue. Het boek is afgestemd op eenieder die kennis wil maken met DSDM. Dat kan zowel in de dagelijkse praktijk zijn of als onderdeel van een informaticastudie.

*Deel 1* van het boek behandelt de minimaal noodzakelijke theorie om DSDM te kunnen toepassen. Daarbij gaat het om kennis van de fasering, teams en teamrollen en de belangrijkste technieken. In hoofdstuk 2 t/m 6 zullen we DSDM als methode behandelen. Hoofdstuk 2 behandelt een aantal unieke eigenschappen van DSDM en leggen we op hoofdlijnen de basistechnieken uit. In hoofdstuk 3 geven we een overzicht van de fasering van DSDM. Hoofdstuk 4 geeft weer welke teams en teamleden worden onderscheiden en wat ieders karakteristieken zijn. Hoofdstuk 5 gaat uitvoerig in op de basistechnieken die DSDM gebruikt om een project succesvol uit te voeren en te besturen. Het laatste hoofdstuk van deel 1 beschrijft de techniek van ‘Facilitated Workshops’.

Ieder hoofdstuk wordt afgesloten met een aantal vragen, waarmee de lezer zelf zijn kennis kan toetsen. De antwoorden zijn terug te vinden in de bijlage.

*Deel 2* gaat in op de toepassing van DSDM en geven we praktische aanwijzingen over de uitwerking van de theorie. Wie DSDM met succes wil toepassen, kan hier dus de nodige wenken vinden.

Voor een gedetailleerde beschrijving van DSDM, bijvoorbeeld ter voorbereiding op een DSDM-examen, verwijzen we naar de laatste officiële uitgave van het consortium: Framework for Business Centred Development, en naar de website van DSDM (<http://www.dsdm.nl>).

## 2 Wat is DSDM?

DSDM is ontstaan vanuit de behoefte om projecten waarin applicaties worden ontwikkeld in het ICT-domein tot een goed einde te brengen. In huidige organisaties staat de levering van applicaties altijd onder druk. Applicaties dienen in een kort tijdsbestek opgeleverd te worden en de eisen die men eraan stelt worden steeds hoger. Zo moeten applicaties direct aanpasbaar zijn aan de actuele behoeften en geleverd worden op het moment dat de die actuele behoefte er is. Om dit alles te kunnen realiseren is een ontwikkelproces nodig, dat zowel flexibiliteit biedt als controleerbaar is. DSDM combineert flexibiliteit en controleerbaarheid en is gebaseerd op een aantal best practices voor de ontwikkeling van applicaties.

DSDM is een methode die aan de ontwikkeling een harde opleverdatum verbindt: de duur van een project en zelfs de te gebruiken resources worden vastgelegd. Het project start met globale specificaties die elk een prioriteit krijgen. Tijdens de ontwikkeling komen er steeds meer details over de specificaties aan het licht, die ook weer van een prioriteit worden voorzien. In de voor het project beschikbare tijd worden in nauwe samenwerking met de opdrachtgever die onderdelen opgeleverd die het meest in de directe behoefte van de opdrachtgever voorzien. Op deze manier levert het projectteam met DSDM op de afgesproken deadline een bruikbaar resultaat.

DSDM combineert technieken, zoals prototyping en timeboxing, op een effectieve manier met de kennis van mensen om het gewenste eindresultaat binnen een vastgelegd tijdsbestek op te leveren. DSDM is eerder aangeduid als een framework of raamwerk: het biedt derhalve structuur voor de uitvoering en sturing van een project en biedt de opdrachtnemer voldoende vrijheid voor de keuze van eigen tools en practices.

### 2.1 De toegevoegde waarde van het gebruik van DSDM

Er zijn vijf punten waarop de methode direct toegevoegde waarde heeft:

- 1 DSDM is erop gericht mensen effectief te laten samenwerken om zo gezamenlijk het gewenste projectresultaat te realiseren, zonder daarbij de noodzakelijke aandacht voor techniek uit het oog te verliezen.
- 2 Het is nagenoeg onmogelijk om in één keer de ultieme oplossing te bereiken. Er wordt daarom gewerkt met prototypes. In DSDM is er een gestructureerde manier om effectieve terugkoppeling te verkrijgen op het tot dan toe bereikte resultaat.
- 3 Binnen DSDM wordt toegestaan om op basis van het principe ‘goed is goed genoeg’ door te gaan met een volgende fase. Daarmee wordt voorkomen dat er tijd wordt besteed aan realisatie van eisen die in het verdere verloop van het project mogelijk zullen veranderen.
- 4 Binnen DSDM wordt ernaar gestreefd aan de *actuele* behoefte van de opdrachtgever te voldoen. Dit resulteert in applicaties die makkelijker te testen zijn en die eerder door de gebruikers worden geaccepteerd.
- 5 Niet alleen nieuwe applicaties maar ook veranderingen op bestaande applicaties kunnen met de DSDM-aanpak worden gerealiseerd.

## 2.2 De negen basisprincipes

Op basis van ervaring met de ontwikkeling van applicaties zijn er in DSDM negen basisprincipes gedefinieerd. Als we aan deze principes krachtig vasthouden, verloopt het project significant beter. De meeste projecten falen vanwege menselijke miscommunicatie en niet vanwege technologie. De negen basisprincipes fungeren niet als keurslijf en bieden voldoende ruimte voor eigen invulling. Hieronder staan de negen basisprincipes met steeds een kleine toelichting.

### 1 *Actieve betrokkenheid van gebruikers is noodzakelijk.*

DSDM is gericht op het gebruiksdoel van de te ontwikkelen applicatie. Alleen met actieve inbreng van gebruikers zal het eindproduct voldoende acceptatie kennen. Door de actieve betrokkenheid zal ook de doorlooptijd afnemen. Gebruikers zijn deel van het ontwikkelteam, leveren noodzakelijke informatie en zijn actieve producenten van bijvoorbeeld test scripts en gebruikershandleidingen.

### 2 *DSDM-teams moeten gemachtigd zijn om besluiten te nemen.*

Een DSDM-team bestaat uit ontwikkelaars én gebruikers. Zij moeten gemandateerd zijn om besluiten te kunnen nemen als eisen in de loop van het project veranderen, zodat zij geen beroep hoeven te doen op het senior management.

### 3 *De aanpak is gericht op het frequent opleveren van producten.*

Voor iedere fase in een DSDM-project is vastgelegd welke producten opgeleverd moeten worden en tegen welke kwaliteitscriteria. Het principe geeft aan dat iedere gelegenheid moet worden aangegrepen om terugkoppeling te krijgen over de kwaliteit van deze producten. Het principe geeft ook aan dat DSDM productgericht is in plaats van activiteitgericht.

### 4 *Geschiktheid voor bedrijfsdoelinden is het essentiële criterium voor de acceptatie van producten.*

Eisen aan de applicatie kunnen in de loop van de tijd veranderen. DSDM-teams moeten de bedrijfsdoelstellingen helder voor ogen houden, om zo een applicatie te ontwikkelen die de bedrijfsdoelen dient. Daarbij gaat het om oplevering van de juiste functionaliteit op het juiste tijdstip. Het opgeleverde product moet passen binnen de praktijk van het bedrijf (fitness for business purpose).

### 5 *Iteratieve en incrementele ontwikkeling is noodzakelijk om te convergeren tot een juiste bedrijfsoplossing.*

Binnen DSDM is het noodzakelijk dat applicaties geleidelijk aan groeien (incrementeel). De terugkoppeling die gebruikers geven op een al geleverd deel van de applicatie stellen de ontwikkelaars in de gelegenheid de applicatie bij te stellen. Iteratie is het herhaaldelijk doorlopen van een ontwikkelproces totdat het resultaat binnen de acceptatiegrens van de eindgebruikers ligt. Iteratie is inherent aan (software) ontwikkeling. DSDM erkent dit en gebruikt iteratie om de gewenste functionaliteit boven tafel te krijgen.

### 6 *Alle wijzigingen tijdens de ontwikkeling zijn terug te draaien.*

Weten waar je staat en wat je al aan producten opgeleverd hebt, is cruciaal bij DSDM. Configuratiemanagement is daarom onontbeerlijk. Door voortschrijdend inzicht kan het nodig zijn terug te vallen op een vorige versie, bijvoorbeeld een eerder prototype. DSDM ziet daarom het beheren van (de altijd onvermijdelijke) wijzigingen als essentieel.

### 7 *Eisen worden op hoog niveau vastgelegd.*

Bij het begin van het project worden de globale eisen vastgelegd en 'bevroren'. Daarmee is er overeenstemming over het doel en aandachtsgebied van de applicatie. Later in het project kunnen de eisen meer gedetailleerd worden, maar het doel en aandachtsgebied mogen daardoor niet significant wijzigen.

### 8 *Testen is geïntegreerd in de levenscyclus.*

Testen is niet zoals bij vele andere methoden een aparte fase, maar is onderdeel van elke fase van DSDM. Bij de ontwikkeling van een applicatie worden producten voortdurend getest door de gebruikers. In het begin ligt de nadruk op het toetsen van de applicatie tegen de bedrijfsdoelen en prioriteiten. Later in het project verschuift de aandacht naar de beoordeling of de applicatie correct en efficiënt werkt.

### 9 *Een samenwerkende en coöperatieve houding van alle belanghebbenden is essentieel.*

Alle belanghebbenden en betrokkenen, zoals opdrachtgever van het project, opdrachtnemer, alle teamleden, eindgebruikers zullen zich actief inspannen om het project te doen slagen.

## 2.3 Wanneer is DSDM toepasbaar?

Een belangrijke activiteit binnen DSDM bestaat uit het bepalen van de toepasbaarheid van DSDM. Een project moet wel bepaalde kenmerken hebben om DSDM in enige mate zinvol te kunnen toepassen. De zeven voornaamste kenmerken om te bepalen of een project geschikt is om als DSDM-project te worden uitgevoerd, zijn in tabel 2.1 opgenomen.

Tabel 2.1 Zeven kenmerken om te bepalen of een project geschikt is om als DSDM-project uit te voeren

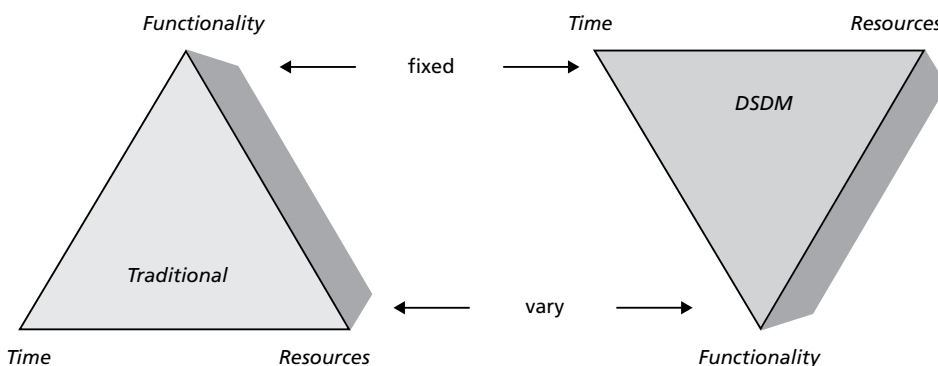
Kenmerk	Uitleg	Verwijzing basisprincipe
De werking van de applicatie is in grote mate toonbaar, demonstreerbaar	Aangezien DSDM gebaseerd is op de betrokkenheid van de gebruikers is de zichtbaarheid van de functionaliteit van groot belang.	Deze karakteristiek is gekoppeld aan de basisprincipes 1 en 4.
De applicatie heeft een duidelijk afgebakende gebruikersgroep	Als de gebruikersgroep niet duidelijk wordt afgebakend, bestaat het gevaar dat de ontwikkeling vanuit een verkeerd gezichtspunt wordt gedaan of – slechter nog – één of ander belangrijk aspect van de applicatie over het hoofd wordt gezien.	Deze karakteristiek is gekoppeld aan basisprincipe 1.
Complexe onderdelen kunnen worden afgescheiden of in (kleine) delen gesplitst.	Als een applicatie rekenkundig complex is, dan is toepassing van DSDM mogelijk als de complexe onderdelen kunnen worden geïsoleerd. Ze kunnen dan apart ontwikkeld worden en later in het ontwikkelproces worden geïntegreerd.	Deze karakteristiek is gekoppeld aan basisprincipe 5.
Grote projecten (langer dan negen maanden doorlooptijd) kunnen in kleine stukken worden gedeeld.	Als het voorgestelde computersysteem groot is, moet het mogelijk zijn het in kleine, hanteerbare brokken uit te splitsen die elk één of andere duidelijke functionaliteit levert. Deze kunnen dan opeenvolgend of tegelijkertijd worden opgeleverd.	Deze karakteristiek is gekoppeld aan basisprincipes 3 en 4.
De einddatum moet bekend en begrensd zijn.	Als er geen harde einddatum is voor het project, is het verleidelijk de einddatum naar achteren te schuiven ten gunste van meer (niet noodzakelijke) functionaliteit. Met het aanpassen van de planning komt het belangrijke DSDM-voordeel van tijdige levering in gevaar.	Deze karakteristiek is gekoppeld aan basisprincipe 3.

Kenmerk	Uitleg	Verwijzing basisprincipe
Eisen moeten te verdelen zijn in prioriteitsklassen.	Zonder het onderscheid van prioriteit is het niet mogelijk beslissingen te nemen over het al dan niet implementeren van functionaliteit. Zo ontbreekt de benodigde flexibiliteit en kan het ontwikkelingsteam niet slagvaardig optreden.	Deze karakteristiek is gekoppeld aan basisprincipe 7.
De eisen zijn onduidelijk en kunnen wellicht veranderen in het verdere verloop van het project.	Tijdens periodes van snelle verandering kan het moeilijk zijn om de eisen in het begin van het project in detail te specificeren. DSDM is specifiek ontworpen om eisen te behandelen die tijdens een project veranderen en evolueren.	Deze karakteristiek is gekoppeld aan basisprincipes 5 en 6.

## 2.4 De omgekeerde driehoek

DSDM onderscheidt zich van andere ontwikkelmethoden door tijd, mensen en middelen te fixeren, en de daarmee mogelijk te realiseren functionaliteit daarop aan te passen. Bij andere methoden wordt bijna altijd de functionaliteit gefixeerd, oftewel de opdrachtgever bepaalt vooraf wat er geleverd moet worden en met welke resources (mensen en middelen). Het is geen verrassing dat in dit soort projecten tijd onder druk komt te staan. Als reactie worden er dan meer resources ingezet, maar dat komt de doorlooptijd slechts zelden ten goede. Het project eindigt dan in een overschrijding van zowel tijd als budget.

Bij DSDM is ervoor gekozen om tijd en resources te fixeren, terwijl de functionaliteit variabel is. Dat betekent voor de opdrachtgever zekerheid over het te besteden budget en de opleverdatum. De driehoek die is aangeduid als 'traditional' draait DSDM dus eigenlijk om (zie figuur 2.1).



Figuur 2.1 De omgekeerde driehoek van DSDM (bron: DSDM Consortium Benelux)

De omgekeerde driehoek brengt wat betreft functionaliteit onzekerheden met zich mee voor de opdrachtgever. In DSDM is er dan ook een mechanisme dat helpt om deze onzekerheid te beheersen. Hoewel de opdrachtgever niet voor de volle 100% exact weet waaruit de levering

bestaat, is door het toekennen van prioriteiten gewaarborgd dat in ieder geval de meest essentiële functionaliteit wordt opgeleverd. Alle functionaliteit die bekend is, is van een prioriteit voorzien. Met die prioriteit voor ogen is het de opdrachtgever volledig helder wat er in de beschikbare (gefixeerde) tijd en met de beschikbare (gefixeerde) resources kan worden geleverd. Voor het voortdurend beoordelen van de prioriteit is de actieve deelname aan het project door opdrachtgever en opdrachtnemer noodzakelijk.

Er zijn allerlei verstoringen in de voortgang en uitvoering van een project denkbaar, bijvoorbeeld: de specificaties zijn niet helder of door verkregen inzicht veranderen de specificaties of er is tegenslag in de ontwikkeling. In methoden waarbij functionaliteit gefixeerd zijn, betekent dit een herplanning, soms inzet van extra resources en overschrijding van het budget. Bij DSDM is verandering een 'way of life': verstoringen of veranderingen worden opgevangen door variatie in functionaliteit en door herschikking van prioriteiten.

## 2.5 De fasering van DSDM

Bij de uitvoering van het project doorloopt het DSDM-projectteam een aantal fasen, te weten:

- Pre-project.
- Feasibility Study.
- Business Study.
- Functional Model Iteration.
- Design & Build Iteration.
- Implementation.
- Post-project.

Hoewel de fasen lineair kunnen worden doorlopen, is het mogelijk fasen naast elkaar of afwisselend uit te voeren. Enkele van deze fasen hebben een iteratief karakter. Het is dus mogelijk de projectvoering optimaal aan te passen aan de ter beschikking staande informatie. In elk project is het gebruikelijk om elk van de genoemde fasen ten minste één keer uit te voeren. In hoofdstuk 3 wordt de fasering van DSDM uitvoerig behandeld.

## 2.6 Mensen en teams

Gebruikersinbreng en een goede teamgeest zijn onmisbaar. Het is belangrijk goed na te denken welke personen – zowel van de opdrachtnemer als van de opdrachtgever – deel uit gaan maken van het projectteam. Vaak worden projectteams in het bedrijfsleven samengesteld op basis van het criterium beschikbaarheid. DSDM heeft echter een genuanceerde kijk op de rollen die binnen het team vervuld moeten worden om het project te doen slagen. Een algemene vaardigheid voor elk teamlid is: goede onderlinge communicatie. In hoofdstuk 4 worden de rollen binnen DSDM uitvoerig behandeld.



## 2.7 Basistechnieken binnen DSDM

In deze paragraaf geven we een kort overzicht van basistechnieken die in DSDM worden toegepast. In hoofdstuk 5 en 6 worden deze technieken verder besproken.

- *Timeboxing*: Binnen DSDM zijn tijd en resources gefixeerd. Dit wordt in praktijk gebracht door te werken met een timebox. Binnen het ontwikkelteam wordt een bepaalde tijd vastgesteld. Die tijd bepaalt wat er aan producten ontwikkeld kan worden. Alleen door vast te houden aan het afgesproken tijdsbestek is het mogelijk om het project op tijd af te ronden. Een timebox dwingt het ontwikkelteam keuzes te maken op basis van de MoSCoW-regels.
- *MoSCoW*: Een acroniem voor vier prioriteitsklassen: **M**ust have, **S**hould have, **C**ould have en **W**ant to have but won't have this time. De prioriteitsklassen worden in DSDM gehanteerd als middel om sturing te kunnen geven bij beslissingen welke delen worden opgeleverd in een afgebakende tijdspanne. Ze hangen dus nauw samen met de techniek van timeboxing.
- *Prototyping*: Het maken van een prototype is een belangrijke DSDM-techniek. Een prototype is een deel van de op te leveren applicatie en bedoeld om te ontdekken wat in de applicatie vereist is en wat een mogelijke invulling van die vereisten is.
- *Configuration Management*: Aangezien er voortdurend veranderingen optreden gedurende het project – denk aan veranderende eisen – is het noodzaak de voortgang in de ontwikkeling van producten goed vast te leggen.
- *Testen*: Een van de principes van DSDM is: *Testen is geïntegreerd in de levenscyclus van de applicatie*. DSDM kent dus geen aparte testfase aan het einde van de fasering. Binnen DSDM is testen nauw verbonden met alle andere activiteiten die worden uitgevoerd.
- *Facilitated Workshops*: Een workshop is bij DSDM de aangewezen techniek voor overleg. Omdat er in een kort tijdsbestek veel informatie moet worden uitgewisseld, is procesbegeleiding in de workshop onontbeerlijk. Deze leiding wordt gegeven door de Facilitator, vandaar de benaming: facilitated workshop. Meer informatie staat in hoofdstuk 6.

## 2.8 Vragen bij hoofdstuk 2

De antwoorden staan in de bijlage.

- 1 Wat is een van de aannames die ten grondslag liggen aan DSDM?
  - A) We always do it perfectly the first time.
  - B) Nothing is built perfectly the first time .
  - C) If you want it perfect, you won't get it in time.
  - D) Rather late then never.
- 2 Waar staat FMI voor?
  - A) Functional Managing Iteration.
  - B) Functional Model Iteration.
  - C) Functional Model Implementation.
  - D) Form & Manage Implementation.

3 Waar staat DBI voor?

- A) Do & Build Iteration.
- B) Design & Build Implementation.
- C) Design & Build Iteration.
- D) Draft & Build Implementation.

