

UDVIK

LERE

ER

*Minimer fejl på IT-projekter
ved at skabe et fælles sprog*

OGSÅ

MENNNE

SKER

ANNE CATHRINE
WIND FALLESEN

HUSET SOM KOMMUNIKATIONSMODEL

Nu har jeg brugt en del af bogen på at liste en masse områder og situationer, hvor jeg mener, at vi misforstår hinanden på IT-projekter. Det er heldigvis ikke alle projekter, hvor alle misforståelser forekommer (og der er desværre også en masse andre misforståelser, som jeg ikke har valgt at fokusere på). Mit forslag til hvordan vi kommer nogle af disse til livs, er et modelforslag til et fælles sprog, der hverken er teknisk eller forretningsorienteret, men derimod er praktisk.

Amy Edmonson, en forsker jeg også har citeret tidligere, kalder det for fælles mentale modeller, hun har i opsamlingen af hendes research omkring netop dette koncept, fra bogen Extreme Teaming, skrevet:

“

Udviklingen af fælles mentale modeller bidrog til at sikre, at deltagerne i projektet fik en klar fornemmelse af hinandens kompetencer og en tilstrækkelig forståelse af dem til at bruge dem, på rette tid.

Det betød også at de kunne drage fordele af grænsefladerne mellem de forskellige kompetenceområder og mellem deres tilsvarende moduler.

Amy Edmondson

”

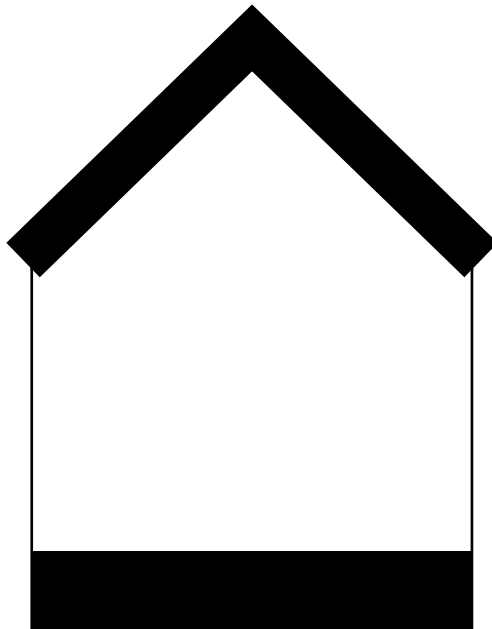
Husets formål er at skabe nogle metaforer, der kan være nemmere at forstå for personer uden en IT-faglig uddannelse eller erfaring med IT-branchen. Det er et udgangspunkt med fokus på enkelthed, uden at negligere at alt på et projekt hænger sammen og påvirkes af hinanden.

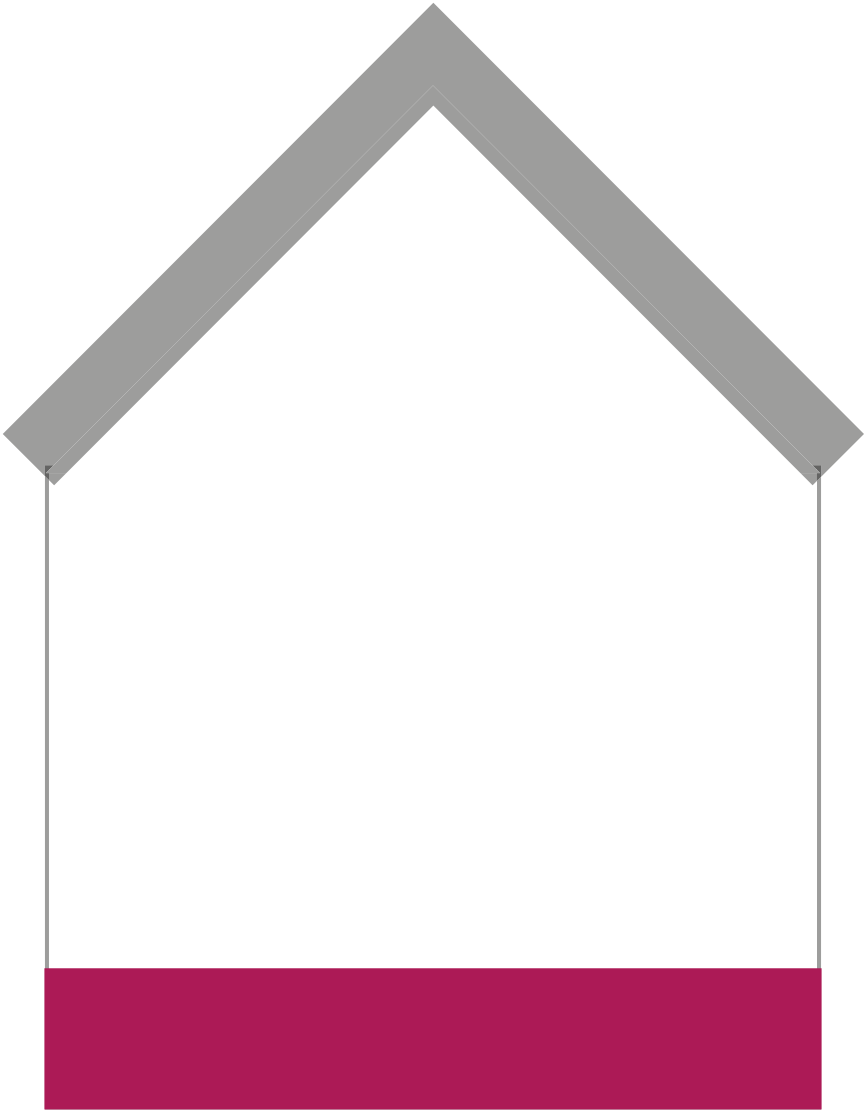
Jeg gentager lige nogle af de præmisser, jeg listede i min indledning, så jeg forhåbentlig ikke bliver misforstået med denne model. Den er meget simpel og tager ikke hensyn til alle de nuancer og detaljer, der er i de forskellige fagområder og på forskellige projekter. Ligesom man siger overdivelse fremmer for forståelsen, så mener jeg forenkling gør det samme. Vi bliver nødt til at starte et sted, også kan man altid altid bygge videre på konceptet senere. Huset er, som nævnt tidligere, et metafor, det er derfor ikke det endegyldige svar, men et muligt redskab til at skabe større forståelse

Jeg ser som nævnt på IT som et håndværk. Det er noget, der kræver både forståelse for den enkelte del af koden, men også for helheden, for både at kunne se langsigtet, kortsigtet og strategisk. Det kræver derfor forskellige kompetencer, helt ligesom når man vil bygge et hus. Hvis du ønsker at bygge et hus, så har du ofte en arkitekt der designer det, samt murer, tømrer og VVS'ere der bygger og monterer forskellige elementer - og måske endda også en indretningsarkitekt eller en anlægsgartner.

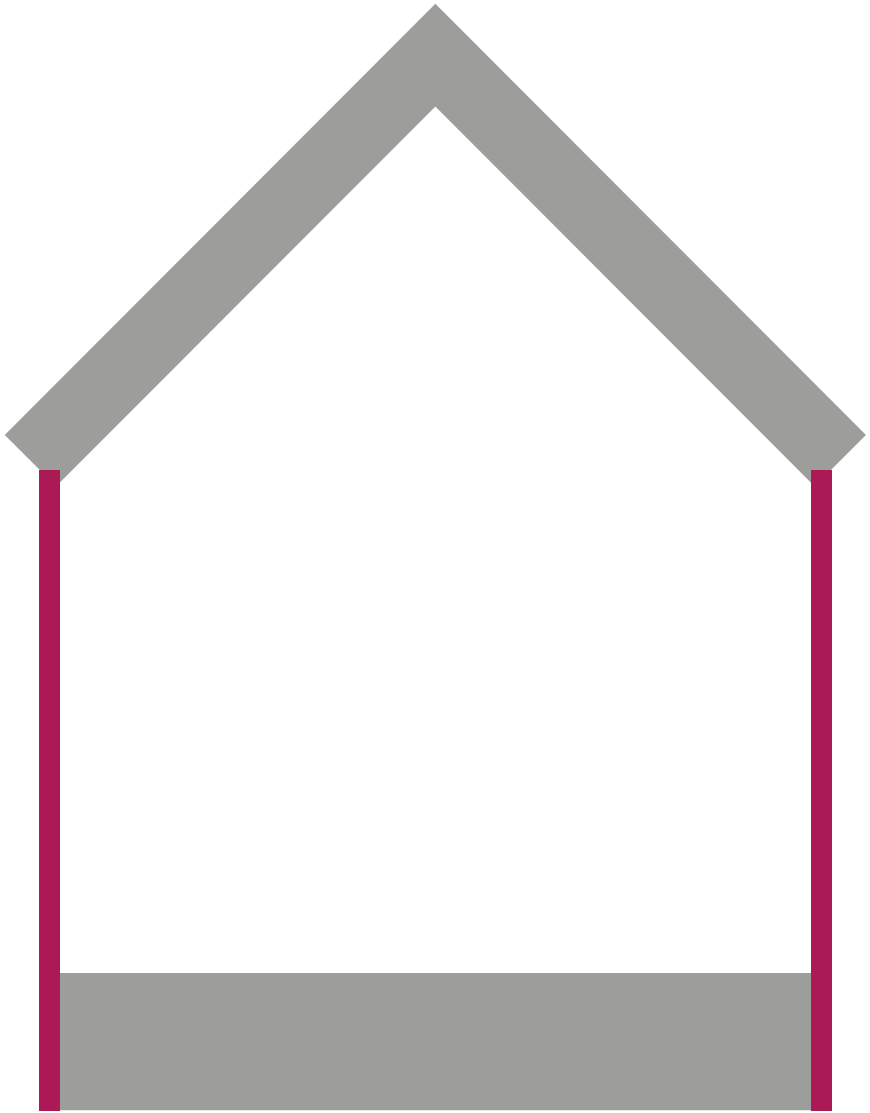
Det er derfor, jeg nu vil bruge huset og håndværkere som en model

for kommunikationen på projekter. Jeg vil forsøge at kortlægge nogle af de forskellige roller, kompetencer og emner, der er relevante i de forskellige kapitler.

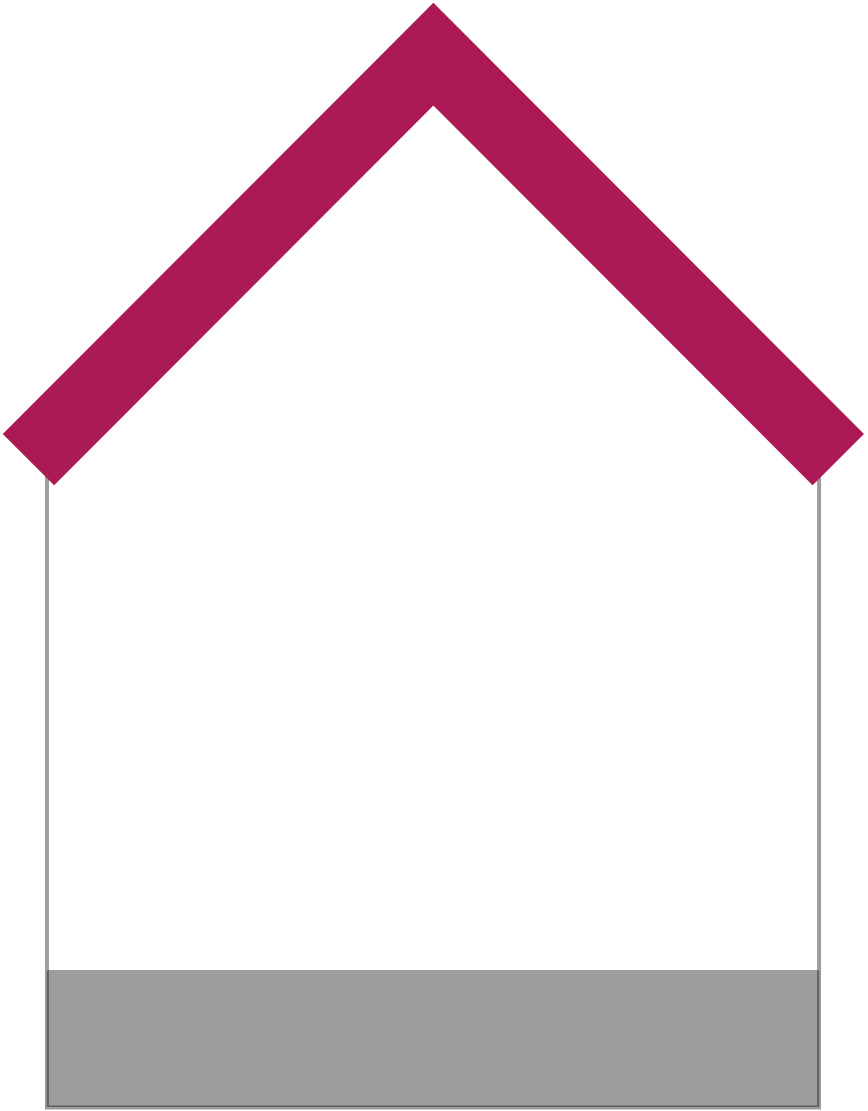




**Fundamentet for et godt
IT-projekt**

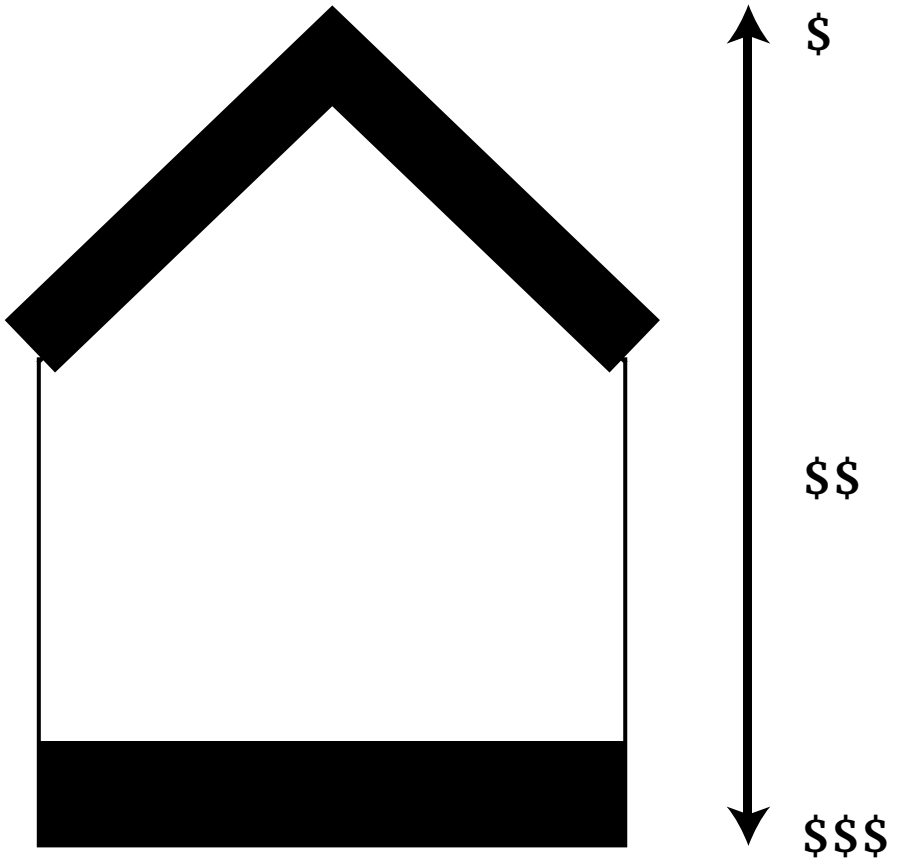


**De bærende vægge på
projektet**



Taget på projektet

Omkostninger ved ændringer



når projektet er under udvikling

Udviklere er også mennesker.

Minimer fejl på IT-projekter ved at skabe et fælles sprog

© Anne Cathrine Wind Fallesen 2022

Korrektur: Louise Fibiger Ravnkilde

Grafisk produktion: Anne Cathrine Wind Fallesen

Forlag: Another Publisher

Tryk: Toptrykgrafisk

PDF version: 1. udgave, 1. oplag 2022

ISBN 978-87-973638-2-9

Denne bog er beskyttet i medfør af gældende dansk lov om ophavsret. Kopiering må kun ske i overensstemmelse med loven. Det betyder f.eks. at kopiering til undervisningsbrug kun må ske efter aftale med Copydan Tekst og Node.

Profilbilledet i coveret: Moustgaard Medier