

# Projectresultaten op basis van het onderzoek 2010

De Standish Group International in Boston (USA) houdt om de twee jaar een marktonderzoek naar de resultaten van ICT-projecten. Toen het eerste rapport in 1994 uitkwam, was de situatie zo dramatisch slecht, dat gesproken werd over het CHAOS-report. Inmiddels zijn de resultaten verbeterd, maar nog steeds zorgwekkend, met name bij projecten van en voor zeer grote organisaties. De publicaties dragen nog steeds de naam van 'CHAOS-reports'. In deze 'reference card' worden de belangrijkste resultaten van het onderzoek van 2010 weergegeven.

## The Standish Group (Demographics 2010)

- 50% zijn grote bedrijven
- 30% zijn middelgrote bedrijven
- 20% zijn kleine bedrijven
  
- 60% is USA
- 25% is Europees
- 15% is rest van de wereld



## Al 16 jaar 2-jaarlijks marktonderzoeken sinds 1994

- 80.000 projecten geanalyseerd
- 1.000 organisaties
- 100 best practises
- 10 Chaos-wetten
- Chaos University



## Project resolution results from Chaos Research for years 2002 to 2010

	2002	2004	2006	2008	2010
Succesful	34%	29%	35%	32%	37%
Challenges	51%	53%	46%	44%	42%
Failed	15%	18%	19%	24%	21%

Challenged projecten zijn projecten die uitlopen in tijd en/of kosten en/of onvolledige functionaliteit. Gemiddeld mislukte 21% van de ICT-projecten in 2010. Het maakt een groot verschil of het gaat om kleine of grote projecten. Bij projecten waarin de loonkosten van alle projectleden meer dan \$ 10 miljoen is, mislukte 44%. Van projecten met loonkosten minder dan \$1 miljoen mislukte 3%. In 2010 waren van alle succesvolle projecten 63% klein (loonsom kleiner dan \$1 miljoen) en 2% zeer groot (loonsom groter dan \$ 10 miljoen).

## Overschrijdingen budget en planning en onvolledige functionaliteit



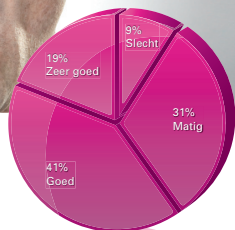
	2002	2004	2006	2008	2010
Time	82%	84%	72%	79%	71%
Cost	43%	56%	47%	54%	46%
Features	67%	64%	68%	67%	74%

	Succesful	Challenged	Failed	
Over \$ 10M	7%	49%	44%	100%
\$ 6M to 10M	16%	50%	34%	100%
\$ 3M to 6M	15%	49%	36%	100%
\$ 1M to 3M	34%	52%	14%	100%
Under \$ 1M	73%	24%	3%	100%

	Succesful	Challenged	Failed
Over \$ 10M	2%	10%	44%
\$ 6M to 10M	7%	19%	34%
\$ 3M to 6M	9%	27%	36%
\$ 1M to 3M	19%	26%	14%
Under \$ 1M	63%	18%	3%

100% 100% 100%

### Succesfactor 1: Betrokken gebruikers



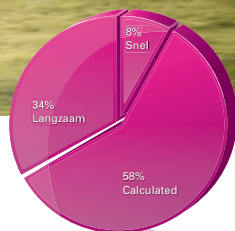
#### De wet van de 2 gezichten

Gebruikers zijn zowel de beste vrienden als de grootste vijanden van de ICT-er. Succesvolle projecten hebben gebruikers met materiekennis en communicatieve vaardigheden. Mislukte en challenged projecten hebben doorgaans gebruikers met slechte communicatieve vaardigheden. Slechte betrokkenheid gebruikers: faalfactor nr. 1.

#### 10 succescriteria voor de betrokkenheid van gebruikers:

- Identificatie; userselectie
- Goede relatie met users
- Gebruik moderne zeepkist
- Geef snelle feedback
- Opleiding en training
- Consensus met autocratie
- Evangelist; omarmmer van het project
- Zorg voor info uit eerste hand
- Respecteer gebruikers en laat dat merken
- Onderscheid hoofd- en bijzaken

### Succesfactor 2: Support door management



#### De wet van de cheeta

Snelle beslissingen werken beter in ICT-beslissingen

#### 10 succescriteria:

- Duidelijke visie
- Commitment
- Structureer besluitvorming
- Beslis snel
- Informeer de sponsor
- Meten is weten
- Onderhandel met iedereen
- Zorg voor een projectplan
- Zorg voor een noodstop
- Successen vieren (bescheiden)

De 10 CHAOS-wetten	%	De 10 succesfactoren
1 De wet van de 2 gezichten	20	1 Betrokkenheid gebruiker
2 De wet van de cheeta	15	2 Ondersteuning door management
3 De wet van het doolhof	15	3 Duidelijke doelstellingen
4 De wet van de 5 doodzonden	12	4 Volwassen reageren
5 De wet van de draak	11	5 Scope optimalisering
6 De wet van de eetbare olifant	11	6 Eenvoud
7 De wet van de hoedenmaker	6	7 Projectmanagement
8 De wet van de lege stoel	5	8 Vaardigheden team
9 De wet van de panda	3	9 Aanpak en uitvoering
10 De wet van de fool with a tool	2	10 Tools en infrastructuur

Size	Select Points
Under \$1 million labor	1
\$1 million to \$3 million	2
\$3 million to \$6 million	3
\$6 million to \$10 million	4
Over \$10 million	5
6 or fewer team members/months	1
6 to 12 team members/months	2
12 to 24 team members/months	3
24 to 50 team members/months	4
Over 50 team members/months	5

Complexity	Add Points
Base	1
Breaking new ground	1
Fuzzy undefined requirements	1
Multiple team locations	1
Multiple stakeholder locations	1
Base	1
Breaking new ground	1
Diverse user objectives	1
Uncooperative peers	2
Uncooperative stakeholders	3

		Complexity				
		C1	C2	C3	C4	C5
Size	S1	100	250	400	550	700
	S2	175	325	475	625	775
	S3	250	400	550	700	850
	S4	325	475	625	775	925
	S5	400	550	700	850	1000