**Bijlage 1: Top 11 van de grootste vertragers van ICT projecten**

In deze bijlage staan de 11 grootste factoren van vertraging van projecten beschreven. Voor een uitgebreide analyse van deze en andere vertragingsfactoren zie McConnell en Goldratt (McConnell, 1996, Goldratt, 2002).

1. Functionaliteitenaanwas   
   Functionaliteiten aanwas is het fenomeen dat naarmate het project vordert, er steeds nieuwe functionaliteiten bij bedacht en gevraagd worden. Hierdoor komt de software nooit af.
2. Goudranden  
   Goudranden is het fenomeen dat programmeurs en designers allerlei details van de software of ontwerpen te mooi willen maken. Er wordt veel tijd gestoken in het verbeteren van details, terwijl die verbeteringen niet gevraagd zijn door de klant of opdrachtgever. Vaak voegen de details weinig toe aan het gewenste resultaat.
3. Kwaliteitscontroles overslaan  
   Door tijdsdruk komen programmeurs of projectteams wel eens in de verleiding om het testen over te slaan. Dit leidt vaak tot meer vertraging dan de tijd die bespaard is met het overslaan van de test. Hoe langer het duurt dat een fout wordt gevonden in software, des te exponentieel meer tijd het kost om hem te herstellen.
4. Te optimistische planningen  
   Een te optimistische planning leidt tot veel druk op het projectteam. Het team zal aanvankelijk trachten de (niet reële) deadlines te halen. Hierdoor wordt er slordig gewerkt en zullen er meer fouten gemaakt worden, die weer tot vertragingen leiden.   
            Wees in dit kader vooral beducht op het van bovenaf opleggen van planningen. Soms wordt de wens een project snel(ler) af te ronden vooral ingegeven door strategische motieven, maar als dat niet redelijkerwijs kan, moet dat ook niet geprobeerd worden. Het zal er niet sneller door gaan en het uiteindelijke product zal er niet beter van worden.
5. Werken aan veel projecten tegelijk  
   Door het werk te versnipperen over veel verschillende projecten (of andere taken), ontstaan er wachttijden waardoor projecten veel vertraging oplopen.
6. Slechte ontwerpen   
   Het ontbreken van, of slecht uitgevoerde ontwerpen, leidt tot vertragingen omdat er dan in een later stadium veel revisies nodig zijn.
7. Het 'oplossing-voor-alles' syndroom  
   Het gebruiken van de juiste software voor een project is belangrijk. Het ene softwareplatform is beter geschikt voor bepaalde toepassingen dan het andere. Het is echter een valkuil om te denken dat het gebruiken van bepaalde software tot hele grote productiviteitsverbeteringen leidt.
8. Onderzoeksgeoriënteerde projecten  
   Projecten waarbij software gemaakt moet worden én onderzoek gedaan wordt, zijn moeilijk te managen. De onzekerheden van het onderzoek zijn heel groot. Onduidelijk is wanneer en of er voortgang geboekt zal worden bij het onderzoek. Wanneer de software ontwikkeling afhankelijk is van onderzoeksresultaten, komt deze regelmatig stil te liggen.
9. Matig personeel  
   Personeel dat onvoldoende bekwaam is, zal het project vertragen. Daarbij speelt niet alleen de technisch inhoudelijke kennis over het projectonderwerp een rol, maar ook de kennis en vaardigheid om met elkaar het spel van het project te spelen.
10. Klant komt afspraken niet na  
    Klanten realiseren zich niet altijd dat van hen een behoorlijke bijdrage gevraagd wordt als ze een project laten uitvoeren. Wanneer een klant niet of niet op tijd reageert op de onderwerpen waar hij bij moet meedenken, komt het project stil te liggen. Of erger, het team gaat verder zonder dat er goed meegedacht is door de klant, wat later weer tot conflicten kan leiden.
11. Spanning tussen klant en ontwikkelaars  
    De spanning die kan ontstaan tussen klant en ontwikkelaars, bijvoorbeeld omdat het project niet snel genoeg verloopt, leidt zelf ook tot meer vertraging omdat de benodigde vertrouwensbasis en werksfeer verstoord is.