



If you relied on OpenZaak in production,  
what are the biggest risks you see?

Peter: Old School  
Release Process

Peter: impediments  
between DevOps and  
Development

Joeri: Bug  
opvolging  
vanuit Open  
Zaak dev team  
zelf

Martijn  
Centrale  
aanspreekpunt  
binnen de  
community

VC: Bugs die  
voorkomen  
uit lokale  
implementatie

WL: gedeelde  
verantwoordelij-  
kheden. Wie kan  
je aanspreken in  
een community

Joeri:  
Ongedocu-  
menteerde  
wijzigingen

Martijn  
Bugs

Joeri:  
Bijhouden  
van VNG  
standaarden

Up-to-date  
Synchronisatie  
met de standaard  
Marcel

Martijn  
Single  
Codebase

WL: discussie  
over  
bug/defect/f-  
eature

Peter: merge conflicts

VC: keuze  
oplossingrichting  
bugs wanneer er  
meerdere  
mogelijkheden  
zijn

Te weinig  
dienstverleners,  
geen concurrentie  
op diensten  
Marcel

WL: geen  
control over  
volledige  
productsuite

Vivette: Gelijktijdig  
updaten van  
gehoopde  
applicaties bij  
updates/bugfix  
open zaak

Beschikbaarheid  
en herstel  
Marcel

If you relied on OpenZaak in production,  
what would be the worst case nightmare scenario?

Martijn  
Geen  
werkende  
community

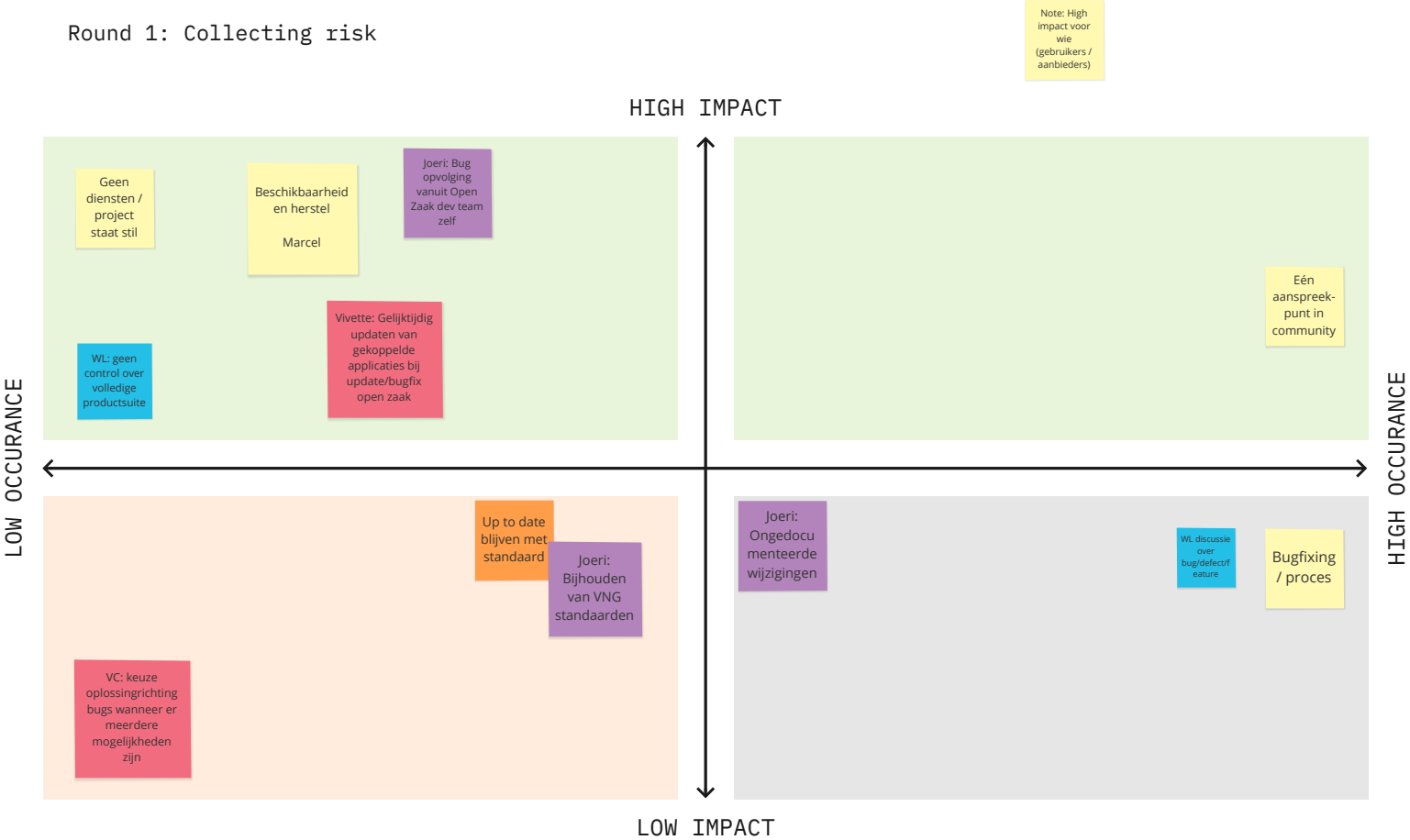
Niet  
beschikbaar  
404  
Marcel

VC: te langzame  
doorontwikkeling  
of bugfixing

Joeri:  
EOL

WL  
End of  
Life

Round 1: Collecting risk



Wat?

Wie?

Hoe?

user?

1e lijns

contributor?

2e lijns

maintainer?

expert

gezamenlijke gemeenten?

Afhankelijk van Business model  
Diensten-leverancier

Problemen met applicaties

Vastgelegd in SLA

Leverancier/Aanbieder

Technische expertise

Eerste lijn interne organisatie (gemeenten)  
95% gemeenten

Interne service desk bij gemeente

De eindgebruiker die tegen een probleem of fout aanloopt

Triage

Helpdesk Open Zaak

Jaarlijks aanbesteden aan relevante partijen



Telefonisch ticketing  
system/mail/forum



Forum / Github issues / ...

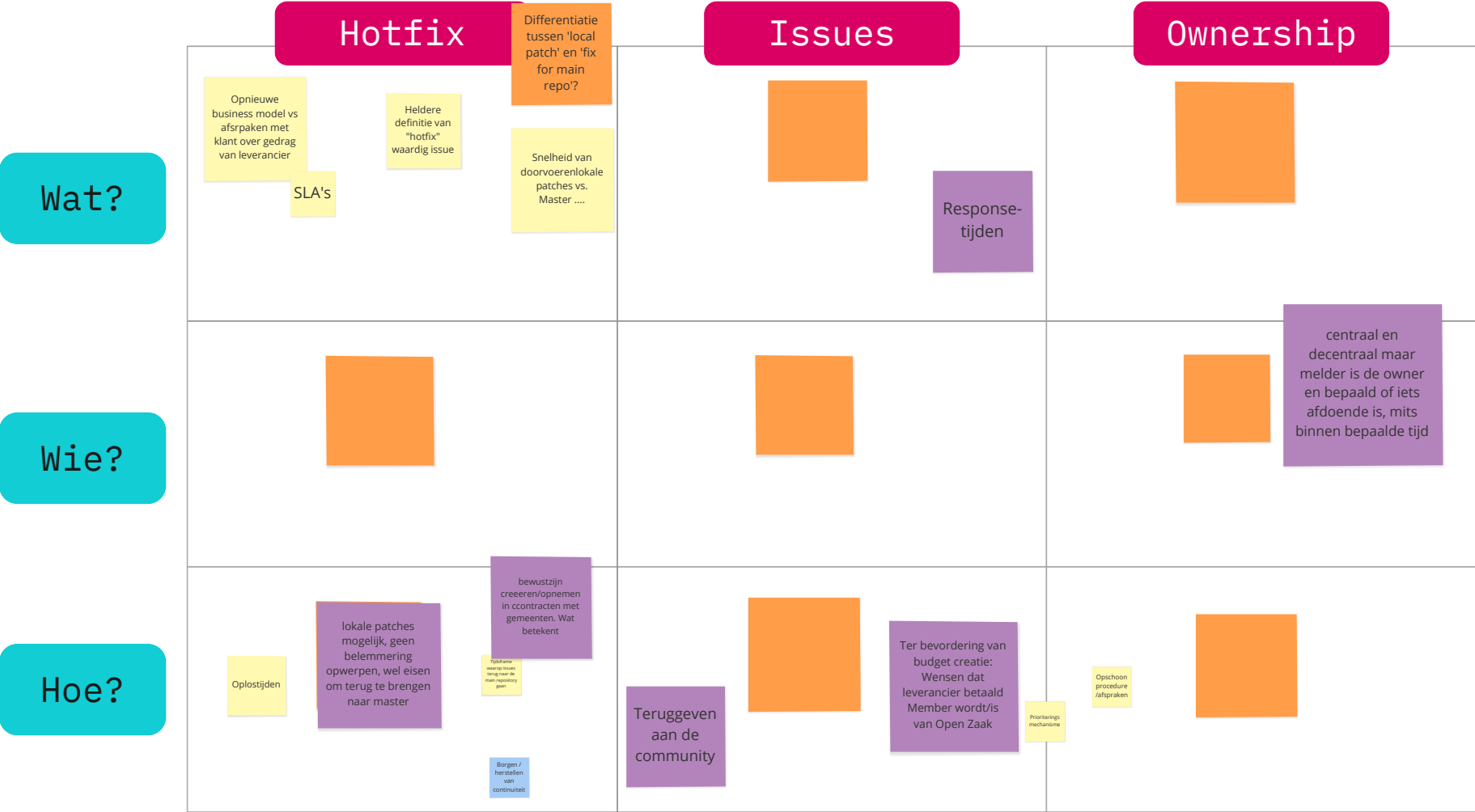
Samenwerken tussen helpdesks

Bugs oplossen en evt. "ophogen" naar feat request of doorzetten naar VNG



Round 2: Support

VC: 2e en 3e lijns bij elkaar brengen.



Round 3: Bugs

