

Quick Scan: waar zitten de proceselementen in mijn klus?

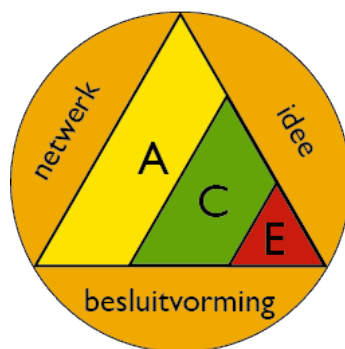
De Quick Scan is een samenvattend en makkelijk te gebruiken hulpmiddel om de proceselementen in je klus op te sporen. Daar liggen de volgende inzichten onder.

1. (On)zekerheid en (on)voorspelbaarheid

Je maakt een inschatting van de mate van onzekerheid en onvoorspelbaarheid die in de klus besloten ligt. Aan de ene kant van het spectrum staat de improvisatie. Die kenmerkt zich door maximale onzekerheid en onvoorspelbaarheid. Aan de andere kant staan de routines. Die zijn ontworpen op maximale zekerheid en voorspelbaarheid. Daartussenin vinden we, in volgorde van afnemende onzekerheid en onvoorspelbaarheid, processen, programma's en projecten.

2. De Zeef

De zeef kan je helpen te identificeren waar aangrijpingspunten voor processturing zitten.



De (on)bekendheid van het idee

Hoe onbekender het idee des te meer is processturing een aangewezen hulpmiddel. Naarmate het idee bekender is (bijvoorbeeld al min of meer omgevormd tot een concreet resultaat) zal de programmatische, projectmatige of zelfs de routinematige aanpak meer op z'n plaats zijn.



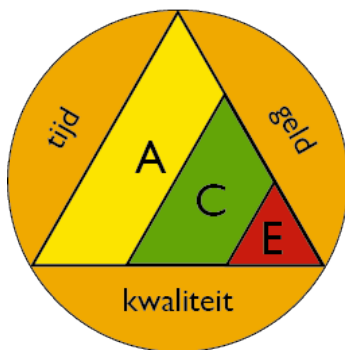
De (on)voorspelbaarheid van het betrokken netwerk van personen en partijen

Een netwerk is meer onvoorspelbaar, naarmate minder duidelijk is wie de actoren zijn, hoe hun onderlinge krachtsverhoudingen zijn, wat het verschil is tussen de formele en de informele wereld, wie met wie bondjes maakt, etc.

De (on)gerichtheid van de besluitvorming

Besluitvorming is gericht als er geformaliseerde en vastgestelde procedures zijn om besluiten te nemen, en als taken, bevoegdheden en verantwoordelijkheden duidelijk zijn verdeeld. Denk aan reguliere overlegvormen en beschreven wijzen van besluiten nemen (bij eenstemmigheid, al dan niet gekwalificeerde meerderheid,...).

3. De Bermudadriehoek



Om een klus uit te voeren heb je met de opdrachtgever afspraken gemaakt over de doorlooptijd (wanneer moet het af?) en de capaciteit (hoeveel uren van hoeveel mensen?). Daar staat de variabele T (tijd) voor.

Ook heb je afspraken gemaakt over de kosten die je mag maken: G(eld).

De variabele K behelst de afgesproken kwaliteit van wat je oplevert: aan welke criteria en randvoorwaarden je resultaat moet voldoen.

Idealiter staan Tijd, Geld en Kwaliteit in een bepaalde verhouding tot elkaar en heb je daarover overeenstemming met je opdrachtgever. Het kan echter zijn dat in de looptijd van de klus dat evenwicht gaat schuiven. Dan ontstaat er bijvoorbeeld een tijds-klem omdat de opdrachtgever het resultaat eerder opgeleverd wil hebben. Dat gaat echter, bij gelijkblijvend budget, ten koste van de kwaliteit. Of er ontstaan financiële problemen, die de gewenste kwaliteit en/of de oplevertijd in gevaar brengen.

Voor de klus die je onderhanden hebt kun je met behulp van de Bermudadriehoek nagaan of er evenwicht is tussen de drie variabelen T, G en K – naar het idee van jou en van de opdrachtgever. Is dat evenwicht er niet, dan is de kans groot dat je klus op dit moment meer kenmerken heeft van een proces dan van een project. Je zult er dan eerst een nieuw evenwicht tussen de drie variabelen van de Bermudadriehoek moeten zien te bereiken.

In navolgende Quick Scan komen deze elementen samen.



Quick scan positionering klus

Waardeer je klus op navolgende kenmerken. Geef je score per item aan op de vijfpuntsschaal. Schrijf daaronder evt. een korte toelichting.

PROCES	1	2	3	4	5	PROJECT
Ideeontwikkeling						Te behalen resultaat is bekend
Obstakel						Onbelemmerde doorgang
Complexe besluitvorming nodig						Besluitvorming geregeld
Voorstelbaarheid, maakbaarheid en / of haalbaarheid zijn onduidelijk						Voorstelbaarheid, maakbaarheid en haalbaarheid zijn duidelijk
Netwerk van actoren onbekend						Netwerk van actoren bekend
Evenwicht in Tijd, Middelen, Kwaliteit onbekend of verstoord						Evenwicht in Tijd, Middelen, Kwaliteit
Belangen en behoeften onbekend						Belangen en behoeften bekend
Schieten op een bewegend doel						Schieten op een gefixeerd doel
Onbekend idee als start						Bekend idee / product
Sturen						Beheersen
Besluitvorming polycentrisch						Besluitvorming unicentrisch
Productie mogelijk maken						Productie draaien

