

# **Organisation und Projektmanagement der IV**

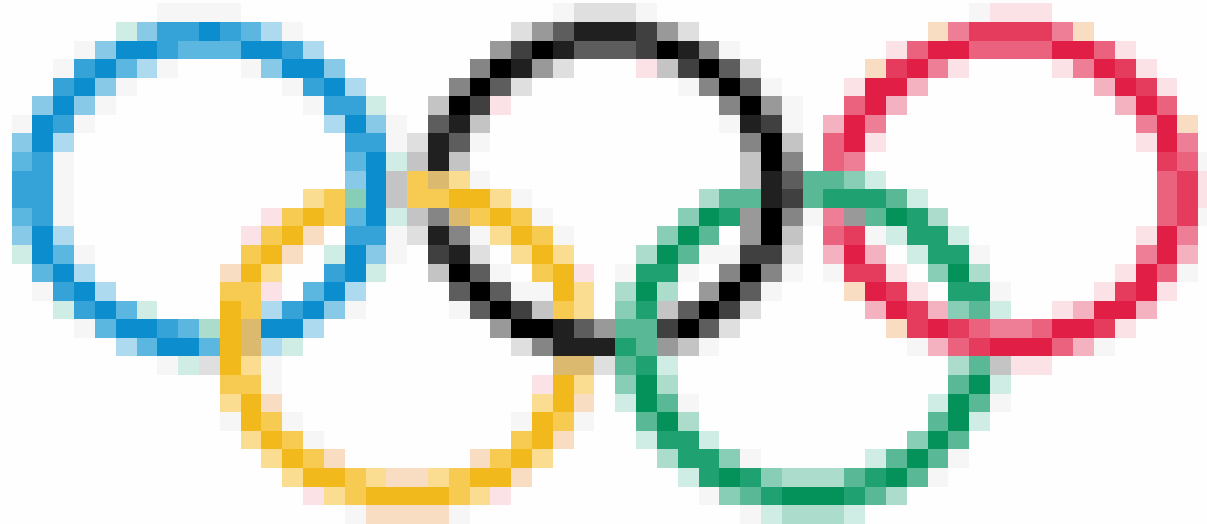
## **01 Beispiel: Olympia; Stand: 2002-09-13**

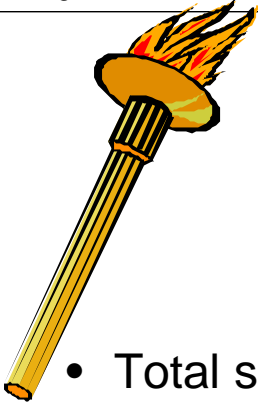
**Prof. Dr. Dirk Stelzer**



**Technische Universität Ilmenau**  
Fakultät für Wirtschaftswissenschaften  
Fachgebiet Informationsmanagement

# **IBM als Technologielieferant der olympischen Spiele 2000 in Sydney und 1996 in Atlanta**

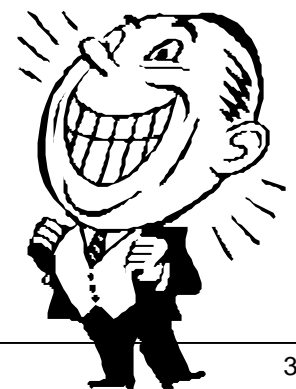




# Olympic Games Sydney, powered by IBM as worldwide Information Technology Partner (1/2)

- Total system containing 7,300 IBM PCs, 600 servers, and software from IBM, Lotus and Tivoli
- 13 million lines of software code to handle 300 medal events in 39 venues.
  - Only one line of code was changed
- Hosting of two of the most heavily trafficked Internet sites ever -- the official site, olympics.com, and nbcolympics.com.
  - Consider that the main Olympic site handled 11.3 billion hits during the Games - an increase of 1,700 percent over the traffic handled by our Olympic site in Nagano just two years ago.
  - Peak traffic was 10 times higher than anything we saw in Nagano - topping out at 1.2 million hits a minute.

Quelle: IBM Global Services

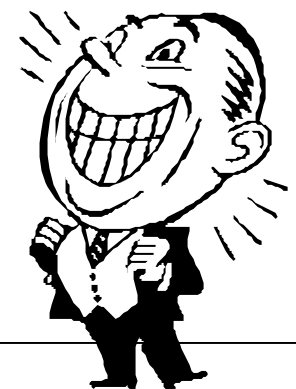
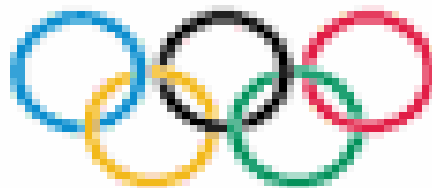




## Olympic Games Sydney, powered by IBM as worldwide Information Technology Partner (2/2)

- All that, and the entire Olympics Web hosting complex was 100 percent available from start to finish.
- The intranet we built for 260,000 members of the Olympic family -- athletes, coaches, trainers, judges, officials and accredited media -- handled more than 1 million daily inquiries.
- We helped capture the energy and good wishes of people around the world who sent more than 371,000 e-mail messages to athletes in the IBM Surf Shack.
- And our results systems carried the times and scores of every event from every venue to broadcasters and world news press agencies -- more than 20,000 people in the media.

Quelle: IBM Global Services



## 4 Jahre vorher ... Olympia '96 in Atlanta

**“technologisch höchstentwickelte Sportveranstaltung aller Zeiten” (IBM)**

Atlanta – IBM verfehlt Olympia-Ziel

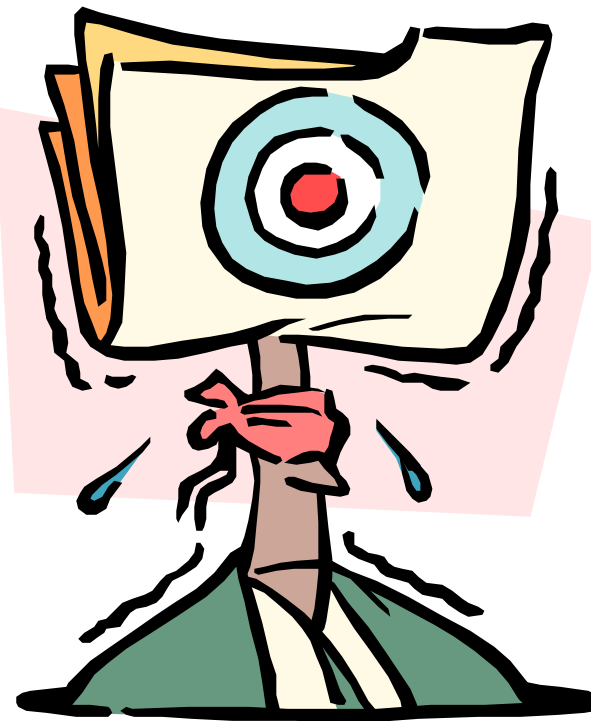
WiWo, Nr. 31, 1996, S. 8

Chaos programmiert

Focus, Nr. 32, 1996, S. 101

Ein extremes Desaster  
für IBM

WiWo, Nr. 31, 1996, S. 8

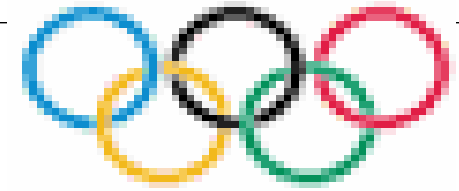


IBM in Atlanta –  
keine reife Leistung

CW, Nr. 30, 1996, S. 4

IBM ist mit Olympia-Info alles andere als der Herr der Ringe

CZ, Nr. 31, 1996, S. 1



# Das Informationssystem “Info 96”

## WNPA (World News Press Agency System)

- Sollte Nachrichtenagenturen mit aktuellen Informationen über die olympischen Spiele versorgen.
- Zugangsgebühren für die Nachrichtenagenturen: 10.000 US\$
- Sponsorgebühren für IBM: ca. 40 Mio. US\$



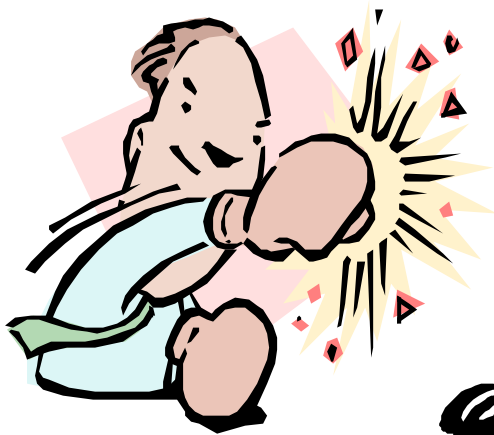
## Erhoffte Werbewirkung

- Hunderte von Millionen Fernsehzuschauern sollen die technologische Kompetenz von IBM wahrnehmen
- Der Fachwelt soll die Software Lotus Notes als Lösung für die Integration von Daten ins World Wide Web angepriesen werden

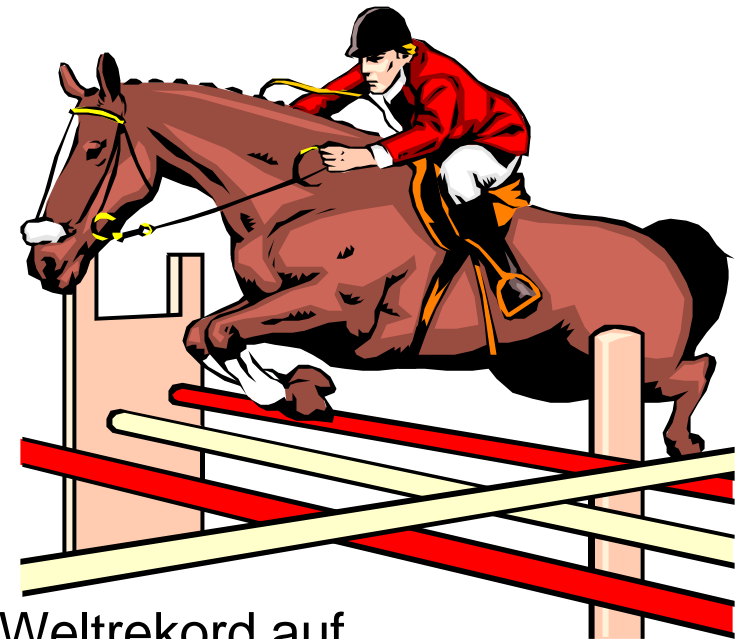


Quellen: WiWo, Nr. 31, 1996, S. 8; Focus, Nr. 32, 1996, S. 101; CW, Nr. 30, 1996, S. 4

## Output des Systems: Einige Beispiele



- 50 cm kleine Boxer kämpfen gegen 6,5 Meter Riesen
- Pferd und Reiter tragen denselben Namen



- Zwei Bahnradfahrer stellen gleichzeitig einen Weltrekord auf – obwohl ihr Rennen erst am Folgetag startet

## Output des Systems: Weitere Beispiele



- Wettkampfergebnisse wurden aufgrund “technischer Probleme” nicht oder nur schleppend zu den Medienvertretern übertragen
- Zeitweilig erhielten die ca. 17.000 akkreditierten Journalisten nicht einmal die Listen der Athleten, die sich für die Wettkämpfe gemeldet hatten.
- “Zwei Tage nach Beginn der Spiele war das Olympische Komitee noch immer nicht in der Lage, die Ergebnisse der Wettkämpfe auf die eigene Internet-Seite zu übertragen.”
- “Zwischenzeitlich wurde ein Notsystem eingerichtet, das an die alten Griechen erinnert. Per Fax gingen die Ergebnisse an ein zentrales Büro. Vor dort aus übernahmen Boten die weitere Verteilung.”

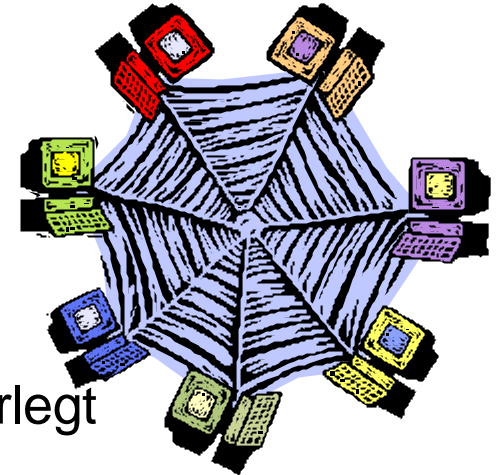
Quellen: WiWo, Nr. 31, 1996, S. 8; Focus, Nr. 32, 1996, S. 101; CW, Nr. 30, 1996, S. 4



# Gründe?

## Systemkomplexität

- 7000 PCs, 100 Workstations, 4 Großrechner
- 5450 Meilen Kupferkabel, 2000 Meilen Glasfaserkabel verlegt
- 4000 Internet Seiten mit 5000 Bildern und 65 Videos
- 1000 Arbeitsplatzdrucker, 150 Systemdrucker
- 250 lokale Netzwerke zur PC-Verbindung
- 100 verschiedene Programme im Einsatz



## Mangelhafte Koordination

- “Totale Kommerzialisierung der Spiele”
- Vielzahl von Sponsoren, vor allem Telecom-Unternehmen
- Mangelhaftes Zusammenspiel der Beteiligten



Quellen: Focus, Nr. 32, 1996, S. 101; CW, Nr. 30, 1996, S. 4