



10 BUENAS PRÁCTICAS EN LA DIRECCIÓN DE PROYECTOS

POR FRANCISCO SAÑUDO

La importancia de una buena dirección de proyectos radica en que éstos se finalicen de manera exitosa, en el tiempo estimado y con los recursos que se han establecido, generando de esta manera valor para la institución y el patrocinador. A continuación describimos 10 buenas prácticas en la dirección de proyectos, como resultado de las dos ediciones del Curso en Dirección de Proyectos que se han llevado a cabo en nuestro Instituto.

1.- ¡EMPEZAMOS! EL KICKOFF

La reunión de arranque o el *Kickoff* no es un trámite que indica el inicio de un proyecto: es el momento en el que nos presentamos con el patrocinador con una propuesta concreta y un equipo conformado. Es donde el responsable del proyecto se confirma como líder y conocedor de los objetivos, estrategia y plan del proyecto. Es donde se comparten los riesgos inherentes al proyecto y se pactan acciones conjuntas de posible contingencia. Es donde por primera vez el equipo del patrocinador y el nuestro se ponen a trabajar y deciden los primeros pasos.

2.- ¡TENEMOS UN PLAN!

Un plan tiene una fuerza psicológica tanto como racional: hay que ser fanáticos de los plazos y de los hitos (puntos clave) del proyecto. No hay nada que mine tanto nuestra imagen ante un patrocinador que no ser capaces de cumplir un hito que nosotros mismo hemos marcado. Debemos ser flexibles pero una vez que fijamos el plan se requiere mucho rigor.

3.- IDENTIFICAR LOS RESULTADOS EN SEGUIDA: PROTOTIPOS

Pareto dice: “el 20% de las actividades van a producir el 80% de los resultados”. Ello nos invita a identificar cuáles son esas actividades y prototipos (mapas) como elementos de diseño. ¡Ningún documento será nunca tan gráfico! Divide, atomiza, haz pedazos, sin duda ayudará a comprender más. Pensar, diseñar, ejecutar; repensar, diseñar, ejecutar; repensar, diseñar, ejecutar..., realimenta constantemente. No pierdas de vista el mundo real. No pierdas de vista lo esencial. No pierdas de vista al usuario final.

4. EL EQUIPO DEL PROYECTO Y LOS “AMIGOS” DEL PROYECTO

Trabajamos con recursos limitados. Estamos en un mundo conectado y accesible. Cada quien puede administrar óptimamente su tiempo y la interrelación. Pregúntate: qué nos puede ayudar, enseñar, dar soporte puntual. Montemos redes alrededor del proyecto.

5.- CELEBREMOS LOS ÉXITOS PERO TAMBIÉN LOS FRACASOS

Cada éxito por pequeño que sea es una buena excusa. La satisfacción colectiva tiene una fuerza increíble. Compartamos un café, una cerveza con el patrocinador, si es posible. “Festejemos” también los fracasos, nos enseñan, nos ayudan a mejorar. Lo único que hay que penalizar es la inactividad.

6.- ADMINISTRAR LOS RIESGOS

El riesgo está latente, hay que identificarlo. Preguntémoslo que puede afectar, dilatar, detener el proyecto, anticipémoslo al problema: generalmente ya lo sabíamos. Sólo hay tres tipos de riesgo que vale la pena controlar: financieros, técnicos y de calendario y aunque no lo encontremos en ningún manual los emocionales.

7.- INCORPOREMOS AL USUARIO EN EL PROYECTO

¡Un proyecto se concibe para satisfacer una necesidad, un problema, un deseo! Pensemos obsesivamente en ellos durante todo el proyecto. Conozcámoslos, preguntémosles; ningún catálogo de requerimientos, ningún documento de especificaciones nos lo explicará mejor.

8.- COMUNICAR...

... al patrocinador, al usuario, al equipo. Comunicar no es hacer un reporte, ni preparar la reunión de seguimiento de siempre, ni perder horas sentados con el equipo de trabajo. Con el patrocinador. Pensemos qué necesita saber en cada momento, qué queremos que sepa para que nos pueda ayudar en el proyecto. Pensemos qué necesita transmitir dentro de su propia organización, con relación del proyecto. Con nuestro equipo. Toda la información del proyecto debe estar al alcance de todo el equipo. Reuniones rápidas diarias de 15 minutos: qué ha pasado en las últimas 24 horas, qué va a pasar hoy.

9.- EL ÚLTIMO 2%

Richard Templar dice: “el primer 90% de un proyecto toma el 10% del tiempo, el último 10% se consume el otro 90% del tiempo”.

10.- ALGO MÁS

Convierte el objetivo en una MISIÓN

Convierte el equipo en una FAMILIA

Convierte el proyecto en una Historia 📖