

La gestión de proyectos informáticos no suele ser algo fácil ni obvio. La tecnología de la información es especialmente resbaladiza porque está siempre en movimiento y cambiando, obligando a las empresas a adaptarse constantemente. Pero es que además las necesidades de las propias empresas también cambian muy rápidamente en la actualidad y se vuelven además muy exigentes.

¿Qué es un proyecto informático?

Un proyecto informático es cualquier **proyecto de tecnología de la información** que tiene una fecha de inicio y final asignada, a menudo con hitos y objetivos específicos que deben cumplirse durante el ciclo de desarrollo. Pueden ser cosas como cambiar unos servidores antiguos, desarrollar un sitio web de comercio electrónico o fusionar bases de datos.

La gestión de proyectos informáticos se ve limitada por tres factores: **tiempo, coste y alcance**. Para que un proyecto tenga éxito, estas tres restricciones deben estar en equilibrio.

Necesidad de estandarizar la gestión de proyectos informáticos

Para tener éxito, las organizaciones deben crear o adaptar un **enfoque estándar** para la gestión de proyectos informáticos. Un enfoque estándar proporciona las siguientes ventajas:

- Establece **reglas y expectativas** para el equipo del proyecto.
- Proporciona a los gestores de proyectos, gerentes funcionales y el personal operativo, un **lenguaje común que facilita la comunicación** y ayuda a asegurar que todos están alineados.
- Los administradores pueden determinar rápidamente **qué proyectos preceden a otros y cuáles no** ya que todos siguen los mismos procesos y enfoques, y utilizan las mismas métricas para medir el rendimiento del proyecto.

La no utilización de un enfoque estándar es el error más grande en gestión de proyectos informáticos que una empresa puede cometer. Utilizarlo hace que sea

posible que una empresa pueda medir el éxito de sus proyectos para determinar qué procesos y metodologías están funcionando y cuáles deben ser mejoradas.

¿Por qué fracasan algunos proyectos informáticos?

Cierta gestión de proyectos informáticos termina en fracaso, simplemente, porque se trata proyectos muy complicados. Además de los retos habituales de recursos, también se enfrentan a desafíos tecnológicos únicos: desde el **hardware, sistema operativo, problemas de base de datos o de red, riesgos de seguridad, problemas de interoperabilidad** y, además, los fabricantes hacen **cambios a sus configuraciones** de hardware y software.

Pero las tres razones más comunes por las que los proyectos fracasan son:

1. Una **falta de planificación**
2. Porque los proyectos se **precipitaron**
3. Porque el **alcance era demasiado difícil de manejar**

Durante el inicio de un proyecto, se deben **establecer los criterios para decidir el éxito** o el fracaso del proyecto. Por ejemplo, para ser considerado exitoso, un proyecto puede tener que cumplir con ciertas normas de calidad (por ejemplo, un programa de Six Sigma o uno ISO), estar dentro de un determinado presupuesto, cumplir con un plazo determinado u ofrecer una funcionalidad específica.

Otro enfoque es el uso de un indicador como la "Regla 15-15". La Regla 15-15 establece que, si un proyecto está más de un 15 por ciento por encima del presupuesto o un 15 por ciento por encima en tiempo, es probable que nunca se recupere el tiempo o el coste necesario para ser considerado exitoso.

¿Qué estrategias consiguen que los proyectos informáticos aumenten su velocidad?

Lento y rápido son términos subjetivos. Lo que puede parecer lento para tu organización puede ser muy rápido en otro lugar. Es importante determinar un

marco de tiempo razonable para completar un proyecto informático basado en el alcance, los resultados esperados y las condiciones del proyecto.

Dicho esto, sí que es posible determinar si tus proyectos están yendo demasiado lentos. Sobre todo, si tienes información histórica con la que comparar la velocidad de los proyectos en curso.

Y, por otro lado, pregúntate si tu gestión de proyectos informáticos está condicionada por el esfuerzo o por una duración determinada. Los proyectos condicionados por el esfuerzo pueden ser mejorados añadiendo más recursos para reducir el tiempo total del proyecto. Lo que ocurre es que hacer esto añade costes. Por otro lado, si el proyecto tiene una duración fija, como por ejemplo un proyecto que sea “hacer pruebas de software durante dos meses antes de ponerlo en producción”, no hay mucho que se pueda hacer para reducir el tiempo del proyecto sin incrementar el riesgo.