



# **HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS**

MÓDULO 1.  
INTRODUCCIÓN A LAS  
HERRAMIENTAS DE  
*SOFTWARE* PARA LA  
GESTIÓN DE  
PROYECTOS

**- CONMEBOL -  
EVOLUCIÓN**

## Introducción

Las herramientas de *software* para la gestión de proyectos son una forma de apoyar y organizar la información para que la gestión de proyectos se lleve a cabo de la mejor manera posible. Gestionar proyectos sin el uso de herramientas adecuadas que apoyen al equipo directivo a la hora de monitorear el avance de cada una de las actividades es una tarea más difícil y, muchas veces, improductiva.

Estas herramientas se dividen básicamente en dos tipos: **analógicas** (metodologías sin ningún soporte tecnológico) y **tecnológicas** (la mayoría de las veces, son *software* o plataformas desarrollados para la organización de actividades y flujos de información).

Las herramientas de gestión de proyectos pueden traer una serie de características y añadir calidad al proceso de gestión.

## Unidad 1.1 Herramientas de *software*

### 1.1.1 Herramientas de *software*: definición

En sentido estricto, una herramienta es un instrumento físico que permite realizar un trabajo o tarea aplicando algún tipo de fuerza. Pero, a nivel general y en la actualidad, se entiende por herramienta a cualquier instrumento, tangible o intangible, que nos permita realizar actividades de forma más eficiente o, en algunos casos, directamente imposibles de realizar si no contáramos con ella.

Partiendo de esta definición más general, podemos precisar lo que es una herramienta de *software*: una aplicación o conjunto de ellas que funciona sobre un sistema o dispositivo informático y que nos permite realizar diversas tareas. Algunos ejemplos pueden ser un procesador de textos, una planilla de cálculos o bien, un navegador de Internet.

Ampliando aún más el alcance de la definición, podríamos incluir aquí las aplicaciones accesibles vía Internet –por ejemplo, el correo electrónico– o las de índole participativa, tales como los chats y las redes sociales. También, debemos mencionar las aplicaciones que funcionan en diversos tipos de dispositivos, por ejemplo, celulares, tabletas, etcétera.

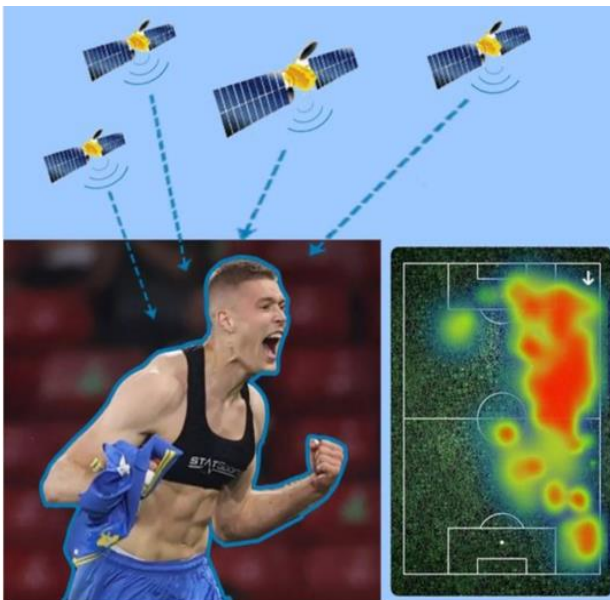
Finalmente, considerando lo anterior —además de que, en este curso, lo que nos interesa de estos instrumentos es que nos facilitan la gestión de los proyectos—, sintetizamos la definición final de herramienta de *software* para la gestión de proyectos: aplicación o conjunto de ellas que funciona sobre —o es accesible desde— un sistema informático o

# HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

dispositivo de comunicación, cuyo objetivo es facilitar al equipo de trabajo las actividades de gestión de uno o varios proyectos.

En el ámbito del deporte, una herramienta que facilita el proyecto de entrenamiento del plantel son los GPS, un ejemplo de innovación que se ha popularizado dentro de las canchas. Los atletas usan un chaleco negro con rastreador que mapea su ubicación, velocidad, desgaste físico, frecuencia cardíaca, etc. Estos datos son enviados a un equipo de analistas que, a su vez, se la trasladan al grupo de entrenadores. Así, el entrenador toma decisiones, según el rendimiento de los jugadores en el partido e incluso prevención de lesiones.

Figura 1: Uso de GPS en el deporte



Fuente: Toro, 2021, <https://bit.ly/3RQyXpY>

## 1.1.2 Desventajas

Pero no todo es perfecto, por supuesto, hay desventajas también en el uso de la tecnología. Vamos a ver alguno de ellas:

1. **El alto costo de implementación.** Dentro de este costo, está la curva de aprendizaje, que requiere, muchas veces, de programas de capacitación, con la correspondiente incidencia en tiempos y costos, a lo que se le suma un problema más al proyecto si el equipo de trabajo no las ha usado anteriormente.
2. **El costo de mantenimiento.** También, en ciertos casos, existen costos de mantenimiento asociados al uso de estas herramientas (licencias de *software* que deben pagarse, resguardos de la información en sistemas acordes, etc.).

## HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

3. **Uso de las herramientas que son dependientes de Internet.** Desde el aspecto de la calidad de la comunicación y posibles ruidos, podemos mencionar que las herramientas de GPS son dependientes de la internet, o sea, el entrenador puede que se quede sin ver los datos para la toma de decisión en el momento que generó la solicitud por un problema de conexión.

### 1.1.3 Ventajas

Bien, hablamos de las desventajas, pero todos nosotros sabemos que las ventajas son más consistentes; ahora vamos a listar alguna de ellas:

1. **Aumento de la eficiencia para finalizar las tareas y, por consiguiente, el proyecto.** Esta mejora está relacionada, por ejemplo, con la posibilidad de realizar rápidamente tareas complejas –como el cambio de un jugador–, ya que el entrenador recibe los datos en tiempo real antes del final del partido.
2. **Registro de la información.** Si bien depende, principalmente, de las buenas prácticas y el cumplimiento de los procedimientos que se establezcan en el proyecto, las herramientas de *software* facilitan la generación, ordenamiento, almacenamiento y recuperación de la información de gestión y seguimiento relacionada con el proyecto.
3. **Enriquecimiento de la comunicación.** Hay mayor claridad, por ejemplo, al acceder a información del proyecto ordenada (Project Management Institute, 2017).
4. **Acceso compartido, simultáneo, a demanda y ubicuo de la información del proyecto.** Las herramientas de GPS permiten que los usuarios accedan a la información cuando deseen, mediante diversos dispositivos (computadoras, celulares, *tablets*) al mismo tiempo y, prácticamente, desde cualquier lugar del mundo; por ejemplo, en un partido, el analista se queda en una posición arriba en el estadio y envía la información al entrenador, que está en la cancha.

### 1.1.4 Clasificación de herramientas de *software* para la gestión de proyectos. Guía para su elección

Se presenta la siguiente clasificación, con sus definiciones y ejemplos, de las herramientas de *software* para gestión de proyectos.

Según su costo inicial:

- **Pagos:** requieren del pago de licencias para su uso.

## HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

- **Gratis:** no requieren el pago de licencias para su uso.

Según su alcance:

- **Parciales:** no cubren todas las necesidades del proyecto en cuanto a las herramientas que se han definido como necesarias para su gestión. Una herramienta para la gestión de los cronogramas, por ejemplo, no nos permite el registro y seguimiento de las acciones pendientes del proyecto, por lo que será necesario sumar otra herramienta para ello.
- **Integrales:** cubren todas las necesidades de gestión definidas para un proyecto, por lo que no es necesario recurrir a otras herramientas. Puede ser una aplicación formada por varias aplicaciones menores que trabajan en conjunto, conceptualmente ensamblada para formar un todo.

Según su lugar de almacenamiento:

- **Centralizadas:** las herramientas están instaladas en una única ubicación (ya sea en la PC de un operador o en el servidor de la serie HB).

Por otro lado, para gestionar aspectos relacionados con múltiples proyectos, encontramos los siguientes tipos de herramientas:

- **PPM (*project portfolio management*, esto es, administración de cartera de proyectos):** estas herramientas parten de la metodología homónima, que permite analizar y manejar colectivamente un grupo de proyectos, ya sea que estén en ejecución o en fase de anteproyecto.

El objetivo fundamental es determinar una mezcla óptima de proyectos que maximice el valor global resultante de las inversiones, alineando de la mejor manera posible estas inversiones con las metas de negocio. Se deduce, entonces, que esto corresponde más a una disciplina financiera que técnica, en cuanto a la gestión de proyectos.

- **EPM (*enterprise portfolio management*, esto es, administración empresarial de proyectos):** en general, las herramientas que pertenecen a esta categoría están relacionadas con el concepto estratégico de manejo por proyectos, que supone que es posible agregar valor en una organización continuamente, si sistemáticamente se ejecutan proyectos de todo tipo y en toda la organización.

Una solución de *software* para soportar lo que plantea este concepto debe administrar toda la inversión y el ciclo de vida de los proyectos, desde las decisiones de la alta

## HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

dirección respecto a la composición del portafolio estratégico de proyectos hasta la gestión del trabajo.

Se trabajará en detalle sobre estas herramientas en el módulo 4 de esta asignatura.

### Usos y características más importantes de las herramientas de *software* para la gestión de proyectos

Los usos más importantes de las herramientas de *software* para la gestión de proyectos se pueden categorizar en las siguientes clases:

- **Gestión de los tiempos del proyecto:** se gestionan, principalmente, para el manejo de cronogramas, su armado y reportes asociados.
- **Gestión de los costos del proyecto:** esto supone planificar, estimar, seguir y reportar los costos del proyecto.
- **Reportes y comunicación:** con los interesados.
- **Bitácoras y seguimiento:** asociados a la gestión del proyecto en general.

Relacionando estos grupos de usos generales con las áreas de trabajo en la gestión de proyectos, según el estándar del PMBOK (Project Management Institute, 2017), en una tabla de correspondencia, podremos comprender por qué con estos grupos se abarcan las necesidades de herramientas de gestión para un proyecto tipo. Cabe aclarar que la tabla siguiente es simplemente un ejemplo, y que estas necesidades, por lo mismo, podrían variar, dependiendo del tipo de proyecto.

# HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

Tabla 1: Relación de grupos conceptualmente más importantes de herramientas de *software* para gestión de proyectos con las áreas de conocimiento del PMBOK

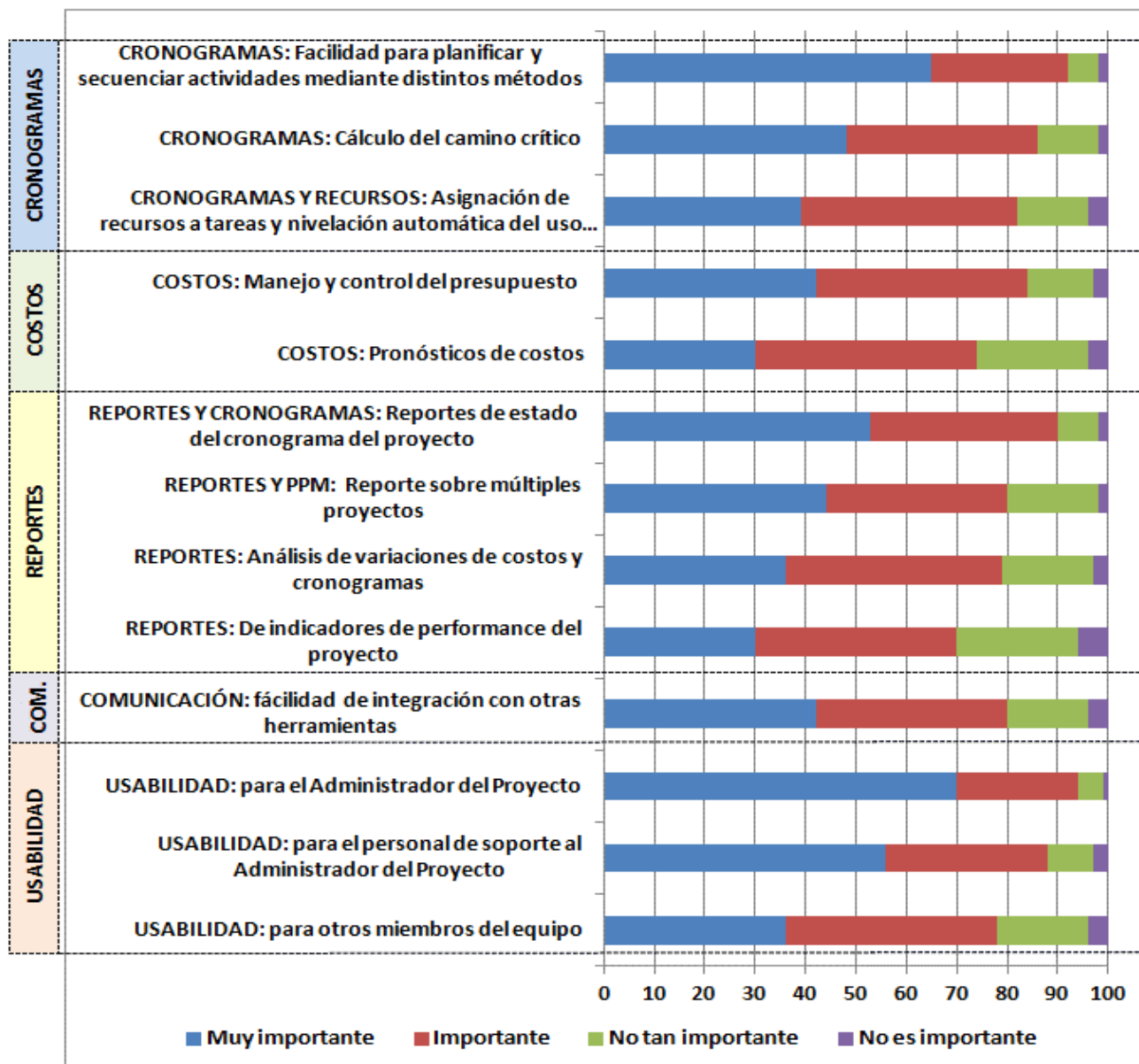
	Tiempos del proyecto	Costos del proyectos	Bitácoras y seguimiento	Reportes y comunicación
Gestión de la integración			Seguimiento y control de cambios al alcance	
Gestión del tiempo	Herramienta para el manejo del cronograma del proyecto		Issues generales de gestión del proyecto	Reportes de avances e indicadores del cronograma
Gestión de los costos		Herramienta para el manejo del presupuesto del proyecto	Issues generales de gestión de proyecto	Reportes de avances e indicadores de costos
Gestión de la calidad			Issues de calidad del proyecto	Reportes de avances e indicadores de calidad
Gestión de los recursos humanos			Issues generales de gestión del proyecto	
Gestión de las comunicaciones			Issues generales de gestión del proyecto	Herramientas para facilitar la comunicación
Gestión de los riesgos			Seguimiento y control de riesgos del proyecto	
Gestión de las adquisiciones			Seguimiento y control de las adquisiciones del proyecto	
Gestión de los interesados			Seguimiento y control de interesados del proyecto	

Fuente: elaboración propia con base en Project Management Institute, 2017

Para ampliar y justificar la tabla anterior, en el siguiente gráfico podemos observar los resultados de una encuesta realizada a líderes de proyectos sobre la importancia de algunas de las funcionalidades más relevantes de la gestión de proyectos, las cuales, en general, deben ser realizadas mediante herramientas de *software*.

## HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

Figura 2: Grado de importancia para distintas características de las herramientas de software para la gestión de proyectos, según encuesta a líderes de proyecto (en porcentaje)



Fuente: adaptación propia con base en Lockwood, 2008, p. 11

Básicamente, en este estudio se pueden observar los mismos grupos de importancia que en la tabla 1 (tiempos/cronogramas, costos/presupuestos, reportes, comunicación), pero se agrega un grupo más que no está relacionado directamente con las funcionalidades de las herramientas (lo que hacen), sino con la facilidad de uso (o usabilidad), es decir, con cómo las utilizan los usuarios. Entonces, las conclusiones generales de este estudio son las siguientes:

## HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

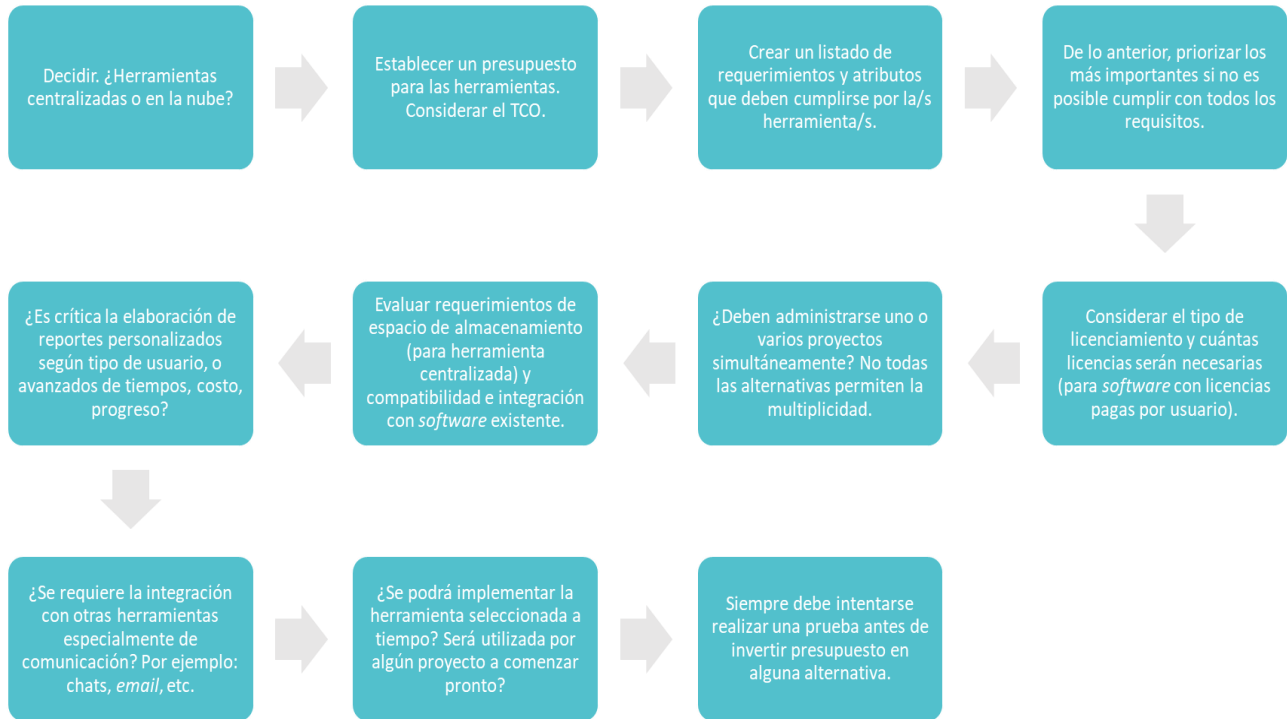
- **Cronogramas:** se observa que lo más importante es la posibilidad de planificar y secuenciar las tareas del proyecto, siguiendo distintas metodologías. La más importante es la del camino crítico. Finalmente, se valora la funcionalidad para asignar y nivelar automáticamente los recursos que llevarán a cabo estas tareas.
- **Costos:** la planificación y control del presupuesto del proyecto es la funcionalidad más requerida y luego la posibilidad de —a partir del presupuesto y suponiendo ciertas variables— hacer proyecciones de cómo resultará en el futuro.
- **Reportes y comunicación:** los reportes de avance de tiempos (cronogramas) son los más valorados, a los que le sigue la posibilidad de reportar la situación de una cartera de proyectos (volveremos sobre este tema en el último módulo).
- **Tiempo y *performance*:** siguen los reportes de variaciones, según tiempos y costos (indicadores que muestran el grado de diferencia entre lo planificado y ejecutado, incluyendo estimaciones de proyecciones a futuro) y de indicadores de *performance* generales del proyecto (mediante el agregado, por ejemplo, de otras variables, tales como calidad, etc.).
- **Usabilidad:** finalmente, observamos que la importancia de la facilidad de uso es decreciente cuanto más lejos se está de la herramienta. El líder de proyecto es quien asigna el mayor grado de importancia para esta variable, seguido luego por el equipo de colaboradores directos del líder (el personal de soporte para el seguimiento del proyecto) y, finalmente, por el resto de los miembros del equipo del proyecto.

A continuación, como corolario de todo lo visto, se propone una serie de pasos que se pueden considerar, a modo de ejemplo, para la selección de la herramienta.

Este diagrama no debe ser tomado como la solución final al dilema de cómo elegir las herramientas para la gestión de proyectos, sino, simplemente, como una guía.

## HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

Figura 3: Ejemplo de pasos para la selección de la herramienta para gestión de proyectos



Fuente: elaboración propia con base en Project Management Institute, 2017

## Unidad 1.2 Herramientas colaborativas

### 1.2.1 Categorías de herramientas

Inicialmente, clasificaremos las herramientas para trabajo en grupo de acuerdo con el grado de colaboración que estas permiten. Estas herramientas pueden ser divididas en tres categorías (Lotus Development Corporation, 1995):

#### De comunicación

Se trata de las herramientas que realizan un intercambio libre de información, como podría ser una sesión de chat o una llamada telefónica. Algunos ejemplos pueden ser el teléfono, correo electrónico, mensajes de texto, publicación web, etc.

#### De conferencia y colaborativas

Permiten el trabajo interactivo, bajo un objetivo compartido, pero a nivel general. Algunos ejemplos pueden ser foros, chat en línea y mensajes instantáneos (WhatsApp), audio o videoconferencias (Zoom), compartir documentos *online* y en tiempo real (Google Docs) y sistemas de reuniones electrónicas (Google Chats).

#### De coordinación

Permiten realizar trabajos complejos en torno a un objetivo de equipo, donde cada participante actúa según la tarea y el momento requerido. Algunos ejemplos pueden ser sistemas de circuitos de trabajos (*workflow*), sistemas de administración de proyectos (cuyo alcance sea integral, como vimos anteriormente) y sistemas de administración del conocimiento (*knowledge management*). Un ejemplo de plataforma de este tipo es SharePoint, de Microsoft que tiene, entre otras funcionalidades, las siguientes:

- **Integración con la suite Office (Word, Excel, PowerPoint, etc.):** haciendo foco en la gestión de proyectos, aquí tendríamos el manejo de bitácoras y planillas de seguimiento (principalmente, mediante Excel) y la elaboración de reportes (Excel y PowerPoint).
- **Intranets** (similar a una página web de Internet, pero puertas adentro de una organización).
- **Manejo de archivos y documentos:** para la gestión de proyectos; aquí podríamos incluir la gestión de repositorios de documentos.
- Variadas herramientas de colaboración, incluyendo el manejo de redes sociales.
- **Manejo de workflows** (procesos y circuitos administrativos de una organización).

## HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

- **Integración con Project Server (solución local):** esta herramienta, que se integra a SharePoint, es en sí misma una herramienta de gestión de proyectos, centralizada y de alcance integral. Cubre prácticamente todas las necesidades de gestión de un proyecto mediante herramientas de *software* y maneja cronogramas, actividades, recursos, etcétera —principalmente, si añadimos su integración con SharePoint—, por lo que dispone de todos los puntos previamente mencionados.

Una alternativa reciente es Project Plan 5 (solución *online*, mediante Microsoft 365), que también se integra con SharePoint.

Cuando desarrollamos un proyecto deportivo, necesitamos saber qué medio es más adecuado para cada situación. Veamos:

El correo electrónico es un canal de comunicación formal, donde podemos guardar historiales de conversaciones y dicho contenido es parte de la propiedad intelectual de la empresa y documentación, que puede apoyar el material jurídico.

La radio, en cambio, es una herramienta de comunicación grupal, de largo alcance, con una comunicación ágil. Pero, por defecto, no mantiene registros de grabación.

WhatsApp o Telegram son aplicaciones de mensajería instantánea a través de internet (móvil o wifi), que pueden ser privadas o en grupo, guardando registros o no. El contenido pertenecerá al titular de la línea telefónica, y podrá ser particular o de empresa.

En función de lo dicho, podemos afirmar que, cuando estamos en la fase de ejecución del proyecto —es decir, en la parte operativa—, las respuestas a las situaciones deben ser ágiles. Por ello, no podemos depender del funcionamiento de internet para enviar un mensaje a través de WhatsApp o Telegram, así como tampoco podemos enviar un correo electrónico y que el destinatario vea una solicitud que está por vencer. De esta forma, la radio se presenta como la mejor herramienta operativa para su dinámica.

La alternativa de mensajería instantánea por celular se muestra viable ante la ausencia de radios, pero hay que tener cuidado. Por lo general, hay varios otros miembros de la operación escuchando y algunos problemas requieren que se manejen con discreción y con la debida sensibilidad. Luego, podemos llamar a la persona por teléfono en un canal privado. No se recomienda el correo electrónico durante una operación.

El correo electrónico debe utilizarse en el día a día, la gestión de proyectos, la alineación de operaciones y para documentar formalmente ciertos asuntos. Todos tendrán acceso y serán debidamente informados sobre los proyectos y la operación.

### 1.2.2 La nube. El impacto de la tecnología en la gestión de proyectos

Analizaremos, inicialmente y de forma general, el impacto de las TIC (tecnologías de la información y las comunicaciones) en la gestión de proyectos, ya que es un concepto más abarcativo e Internet forma parte de ellas. Los mayores impactos son de las TIC en la gestión de proyectos son los siguientes:

- **Aumento de la velocidad de cambio:** los cambios en la tecnología aceleran otros cambios, por ejemplo, todos los nuevos productos derivados de innovaciones tecnológicas han sido o están siendo construidos mediante proyectos.
- **Apoyo:** la tecnología, en general, puede ya ser considerada la tercera pata de apoyo de los proyectos, junto con las personas y los procesos.
- **Los proyectos de base tecnológica:** proyectos donde el cumplimiento de su objetivo, su ejecución, etc. están intrínsecamente ligados a la aplicación y/o desarrollo de tecnología. Por ejemplo, podríamos citar proyectos de desarrollos de nuevos sistemas de información, ya que, en particular, son proyectos que reciben enormes sumas de dinero e inversiones.
- **Cambios en la forma de trabajar:** hay equipos virtuales, trabajo remoto, cambios en el balance, tiempo libre versus trabajo, etcétera, todos facilitados por las herramientas de comunicación actuales.

De estos impactos, podemos citar, principalmente, el de los cambios en la forma de trabajar y el cambio en los negocios (tercera pata junto con personas y procesos) para justificar que las herramientas colaborativas y las tecnologías que las soportan (principalmente, Internet y los nuevos dispositivos de acceso a ella) son las mayores responsables de los cambios en la gestión de proyectos.

Reforzando esta idea, nos encontramos con que la economía, los negocios y la tecnología no son los mismos que cuando se diseñaron la mayoría de las herramientas de la gestión de proyectos (Harrin, 2010).

Como los líderes de proyecto deben su rol a sus capacidades de comunicación y gestión de equipos de trabajo y, justamente, debido a que se han producido cambios notorios en la forma de comunicar y organizar grupos orientados a trabajar en línea, se deben realizar las adaptaciones necesarias y dar una respuesta a esta nueva realidad.

Consideraremos los siguientes aspectos antes de comenzar la gestión de un proyecto basado en herramientas relacionadas con medios sociales y colaborativos:

## HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

1. Composición del equipo de trabajo y nivel de compromiso requerido.
2. Posibilidad de contar con tiempo suficiente en el proyecto para evaluar la metodología y herramientas implementadas.
3. Volumen y disparidad de datos generados por estas herramientas, que requerirán una estrategia para su almacenamiento luego de finalizado el proyecto.
4. Políticas de las organizaciones respecto al uso de este tipo de herramientas y cuestiones de seguridad de la información asociada.

Como ejemplos, podemos mencionar la solución que se popularizó durante la pandemia de la COVID-19 en 2020: las videoconferencias o videollamadas. En la imposibilidad de reunirse físicamente por las medidas de distanciamiento social, las videollamadas –que solo se utilizaban como último recurso o cuando era geográficamente imposible reunirse– se convirtieron en un lugar común y cotidiano. Algunas empresas están adaptando sus rutinas para que este recurso sea más utilizado, reduciendo costos de viaje e incluso espacio físico en sus estructuras, permitiendo que los profesionales trabajen en forma remota.

En el deporte, por ejemplo, se realizaron conferencias de prensa a través de videoconferencias, lo que permitió que la labor de la prensa continuara con la cobertura deportiva. Así, la tecnología aporta soluciones a una situación que antes era impensable.

Aunque la tecnología ayudó en el proceso de mantener el servicio para el espectador, durante la pandemia, algunos ajustes fueron necesarios; por ejemplo, los micrófonos sostenidos a una distancia segura y conferencias de prensa a través de video.

## HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

Figura 4: Los jugadores fueron entrevistados a una distancia segura



Fuente: Begley, 2020, <https://bbc.in/3Bbi1ER>

### 1.2.3 Herramientas colaborativas que pueden ser usadas en la nube.

A continuación, se resumen las principales herramientas que han surgido en la esfera de Internet y que, actualmente, podrían ser utilizadas en el ámbito de la gestión de proyectos. Todas ellas están disponibles en la nube, aunque algunas podrían implementarse como herramienta privada dentro del ámbito de una organización.

# HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

Figura 5: Herramientas para proyectos



Fuente: Teruel, 2022, <https://bit.ly/3z2gQVD>

## Repositorios de documentación *online*

Sin dudas, una gran innovación en su momento ha sido la posibilidad de acceder, mantener y compartir un sistema de almacenamiento y gestión de documentos en la nube, lo que hasta hace 10 años no era factible; por lo menos, no para la mayoría de los usuarios de Internet.

Debido a su importancia y al carácter de metaestructura para otros contenidos y herramientas de la gestión de proyecto, trataremos este tema en el módulo 2.

## Blogs y microblogs

## HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

Un blog (abreviatura de web-log) es un diario en línea. Desde la perspectiva de proyectos, corresponde a la funcionalidad de una bitácora o registro, pero cuyo contenido está ordenado solamente según la cronología de sus entradas, en orden inverso (del último al primero). En general, también se permite la búsqueda mediante el ingreso de una palabra o frase. Como aporte adicional, es posible dejar un comentario ante cada entrada original, que puede ser respondido nuevamente.

El microblog es, en esencia, similar al blog, pero se limita la cantidad de caracteres que se pueden ingresar en cada entrada. Es una comunicación brevísima, si bien puede incluir una referencia a algún documento que amplíe el mensaje.

Podría usarse, por ejemplo, como medio de comunicación para difundir novedades generales a otros interesados, como los supuestos que se van haciendo durante la planificación o la ejecución de una tarea, o bien reportar avances de forma general y, eventualmente, obtener una retroalimentación por ello.

Un *hashtag* es un identificador que clasifica una entrada en un microblog. Generalmente, se reconoce por estar precedido por un signo #, como, por ejemplo, #Riesgo.

### Ventajas

- Reviste una simplicidad de uso.
- Tiene gran alcance (muchos interesados pueden acceder cuando lo desean).
- En el caso del *microblogging*, es posible tanto escribir como leer su contenido fácilmente, mediante celulares y tabletas, lo que le otorga la cualidad de una comunicación breve y en tiempo real. Permite, también, algunas posibilidades de clasificación por tema, mediante el uso de *hashtags*.

### Desventajas

- La herramienta, si bien permite la realimentación, no es, necesariamente, la mejor opción cuando se requiere fluidez para la comunicación con interesados que se hayan identificado como importantes.
- En el caso de los blogs, el orden cronológico se descarta para algunos tipos de seguimiento donde es, en ocasiones, más importante contar con un ordenamiento de acuerdo con otro criterio, por ejemplo, algún tipo de categoría.

Twitter es un ejemplo de *microblogging* (inicialmente) que se ha convertido en una importante red social a nivel mundial.

# HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

## Podcasts y vodcasts

Un *podcast* es un archivo de audio a demanda, que es enviado regularmente a través de un mecanismo que permite suscribirse a las últimas actualizaciones (por ejemplo, a través de plataformas de *streaming*, como Spotify). Estos archivos de audio pueden ser escuchados en línea tanto en una computadora de escritorio como desde un celular.

Análogamente, un *vodcast* es un video *podcast*.

Respecto a posibles usos para la gestión de proyectos, existen herramientas que permiten capturar audio (*podcast*) y/o video (*vodcast*) y hacerlo accesible a los miembros del equipo de trabajo de forma sencilla.

Resultan muy útiles para brindar cursos de entrenamientos o, incluso, realizar comunicaciones sobre el estado del proyecto (especialmente, si de *vodcast* se trata).

Un ejemplo de *podcasts* son los generados por la Conmebol, donde hablan de historias, entrevistas, debates y curiosidades.

Figura 6: *Podcast* de Conmebol



Fuente: captura de pantalla de perfil de Spotify de Conmebol (<https://open.spotify.com/show/29oS7CEOiF2OmQ2y6BOfGS>)

## Ventajas:

- Permiten acelerar la curva de aprendizaje cuando se comienza a trabajar en un nuevo proyecto, ya que facilitan el acceso a explicaciones y detalles que, en general, pueden ser escuchados o vistos en cualquier momento.
- No se requiere de una inversión muy grande inicialmente. Además, para el caso de los *vodcasts*, tampoco se requiere de mucha calidad en la producción de las imágenes. Permiten, asimismo, la comunicación visual de resultados mediante un video de *status*.

## Desventajas:

## HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

- Se deben establecer procedimientos y herramientas para agilizar la grabación y edición del audio capturado, para que el resultado final sea ameno (*podcast*). En el caso de los *vodcast*, esto es más sencillo, en tanto no es necesaria tanta planificación o edición.

### Chats y mensajería instantánea

La mensajería instantánea (conocida también como chat) es una herramienta que permite enviar breves mensajes de texto a los compañeros de trabajo, desde diversos dispositivos (computadoras, celulares, etc.).

Se basa, principalmente, en el concepto de presencia del otro lado, por lo que es, en este aspecto, mucho más veloz que el correo electrónico. Una vez establecida la comunicación, puede derivar en un llamado telefónico, el envío de documentos a través de la misma herramienta de mensajería, o bien, en la posibilidad de compartir la pantalla con el compañero para que ambos puedan seguir la modificación de un documento, por ejemplo.

Podríamos incluir aquí las herramientas más novedosas en el rubro, como, por ejemplo, WhatsApp y Telegram, que son aplicaciones de mensajería instantánea gratuita para celulares y que bien podría ser utilizada para la gestión de proyectos.

Se puede extender el concepto de presencia más allá, dado que permitiría encontrar al contacto buscado en dondequiera que esté.

Ventajas:

- Simplicidad de uso.
- Velocidad de respuesta y de interacción entre diversos participantes que pueden estar ubicados en cualquier lugar del mundo.
- Integración con otras herramientas de colaboración, como, por ejemplo, el correo electrónico, el calendario y las redes sociales.

Desventajas:

- Engaño de los usuarios respecto a su estado actual, ya que estos pueden indicar que están ocupados cuando no es así, por lo que demoran la consulta en el momento en el que surge la necesidad, que es, justamente, una ventaja.

### Redes sociales

Las redes sociales están formadas por grupos de personas *online* que comparten intereses y que pueden estar conectadas entre sí mediante relaciones de amistad. Cada persona puede crear un perfil que incluye detalles sobre su vida.

## HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

Las personas conectadas entre sí, probablemente, podrán ver las actualizaciones generadas por sus amigos en dicha red, de forma de estar enterados de las novedades.

Desde el aspecto de la gestión de proyectos, es útil para el acceso a contactos que nos puedan ayudar con algún tema en particular que debamos resolver, si bien no es tan apropiada para el trabajo de todos los días entre miembros del equipo.

Como ejemplo de red social, en el sentido que se las describe en este punto, encontramos la red de profesionales más conocida: LinkedIn (<http://www.linkedin.com>).

Figura 7: Redes sociales



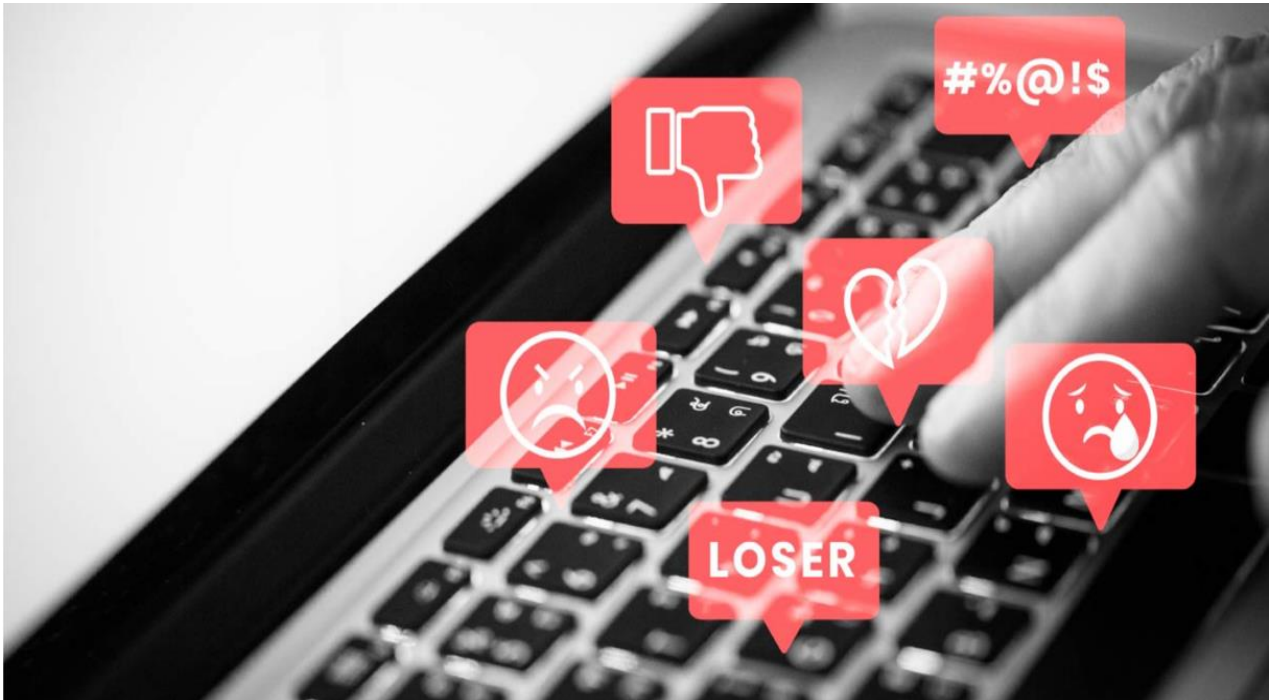
Fuente: Braind Food, s.f., <https://bit.ly/3BfbFUN>

### 1.2.4 El impacto de las herramientas colaborativas

Si bien las herramientas colaborativas son un avance en la comunicación y agregan valor a diferentes proyectos, si no son utilizadas de la manera correcta pueden ser una distracción y causar problemas.

## HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

Figura 8: Uso inadecuado de las redes sociales



Fuente: Braind Food, s.f., <https://bit.ly/3BfbFUN>

Las personas públicas –como deportistas, entrenadores o incluso directivos de reconocida trayectoria– necesitan estar atentos a la forma en que se comportan, escriben y expresan opiniones sobre cualquier tema.

Las opiniones personales pueden confundirse con opiniones de la empresa o club para el que trabaja determinada persona. Así, las personas pueden transmitir una imagen diferente a los valores de patrocinadores y socios y convertirse en blanco de la opinión pública.

Infelizmente, tenemos aún posturas impropias de atletas que deberían ser ídolos y con la visibilidad de las redes quedan aún peor. Por ejemplo, podemos mencionar el caso de un club que decidió desvincular a un jugador, a causa del inadecuado uso de las redes sociales. Se trató del jugador Raúl Asencio, jugador de Alcorcón, quien se filmó conduciendo a casi 160 km/h por una carretera que une Madrid y Villarreal, con una taza de café en la mano. Esto no fue muy bien digerido por los dirigentes del club, por lo que decidieron despedirlo.

Para colmo, el video fue colgado por el jugador justo en el momento del partido entre Alcorcón y Huesca, que acabó empatado 0-0. Asencio no fue incluido en el duelo por elección del entrenador y se despreocupó de su equipo en el campo.

## HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

Figura 9: Post del atleta y del club



Fuente: Monteiro, 2021, <https://bit.ly/3zvuxxz>

# HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DEPORTIVOS

Hacer un entrenamiento sobre el código de conducta de la entidad, incluso con las cuestiones de la postura en las redes sociales, es un camino saludable para los gerentes de proyectos y ayuda a mitigar riesgos.

## Referencias

- Begley, E. (2020). Regresa la Bundesliga: ¿cómo se juega al fútbol en tiempos de coronavirus? *BBC Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/deportes-52695058>
- Braind Food, (s.f.). *Uso inadecuado de las redes sociales*. <https://brainfoodmkt.com/uso-inadecuado-de-las-redes-sociales/>
- Harrin, E. (2010). *Social media for project managers*. US: Project Management Institute.
- Lockwood, A. (2008). The Project Manager's Perspective on Project Management Software Packages. <http://docplayer.net/17981292-The-project-manager-s-perspective-on-project-management-software-packages.html>
- Lotus Development Corporation, (1995). *Communication, Colaboration, Coordination*. [http://gcc.upb.de/www/W1/W12/wi2\\_lit.nsf/0/5098C20FCF549D15412564CA00333BC2?OpenDocument](http://gcc.upb.de/www/W1/W12/wi2_lit.nsf/0/5098C20FCF549D15412564CA00333BC2?OpenDocument)
- Monteiro, M. (2021). *Clube rescinde contrato de jogador que se filmou dirigiendo a 160 km/h; veja o vídeo polêmico*. <https://www.torcedores.com/noticias/2021/12/clube-rescinde-contrato-de-jogador-que-se-filmou-dirigindo-a-160-km-h-veja-o-video-polemico>
- Project Management Institute, (2017). *Guía de los fundamentos para la dirección de proyectos*. <https://www.udocz.com/apuntes/29624/guia-del-pmbok-sexta-edicion-espanol>
- Teruel, M. [marielteruel.c]. (2022). *Herramientas que ayudan a organizar tus tareas y proyectos* [infografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CbsVi8UL2dP/>
- Toro, J. (2021). El GPS en el fútbol. *Interés por la geomática*. <https://interesporlageomatica.com/2021/10/26/el-gps-en-el-futbol/>