



Roles en la Gestión de Proyectos

Material de Estudio

Presentación del tema

En la **gestión de proyectos de Tecnologías de la Información (TI) y Sistemas de Información (SI)**, la definición clara de **roles** es un factor crítico de éxito. Los proyectos tecnológicos son **socio-técnicos**: integran decisiones estratégicas, procesos de negocio, personas y tecnología. Por ello, la asignación precisa de responsabilidades —desde la dirección hasta los usuarios— permite **alinear expectativas, optimizar recursos y reducir riesgos** asociados a alcance, plazos, costos y calidad.

Desde la administración, comprender estos roles facilita gobernar el proyecto, asegurar el patrocinio ejecutivo, coordinar la ejecución y garantizar la adopción efectiva de las soluciones tecnológicas.

Desarrollo

1. Sponsor (Patrocinador)

Sponsor (Project Sponsor – Patrocinador del Proyecto) es el **directivo** que **impulsa el proyecto, asegura recursos y toma decisiones estratégicas**. Representa el vínculo entre el proyecto y la alta dirección.

Responsabilidades clave:

- Definir y validar los **objetivos de negocio**.
- Aprobar presupuesto y prioridades.
- Remover **obstáculos organizacionales**.
- Respalda decisiones críticas y gestionar escalaciones.

Desde TI: el Sponsor garantiza que la solución tecnológica **responda a la estrategia** y cuente con autoridad para resolver conflictos inter-áreas.

Ejemplo: autorizar recursos adicionales ante un cambio regulatorio que impacta el sistema.

2. Project Manager (Director de Proyecto)

Project Manager (PM – Director de Proyecto) es responsable de **planificar, coordinar y controlar** el proyecto de punta a punta.

Responsabilidades clave:

- Definir **alcance (Scope – Alcance)**, **cronograma (Schedule – Cronograma)** y **costos (Cost – Costos)**.
- Gestionar **riesgos (Risk – Riesgos)** y **cambios (Change Management – Gestión de Cambios)**.
- Coordinar equipos y comunicaciones.
- Asegurar el cumplimiento de **calidad (Quality – Calidad)**.

Desde TI: el PM integra disciplinas técnicas y de negocio, asegurando coherencia entre requerimientos, arquitectura y operación.

Referencia metodológica: prácticas promovidas por el **Project Management Institute**.

Ejemplo: replanificar hitos ante retrasos en pruebas de integración.

3. Equipo de Proyecto (Project Team – Equipo de Proyecto)

El **Equipo de Proyecto** reúne **profesionales técnicos y funcionales** que **ejecutan** las tareas del proyecto.

Responsabilidades clave:

- Desarrollo, configuración e integración de soluciones.
- Pruebas, documentación y soporte a la puesta en marcha.
- Aporte de conocimiento técnico y del negocio.

Desde TI: el equipo materializa la solución y asegura su **viabilidad técnica** y **alineación funcional**.

Ejemplo: analistas funcionales y desarrolladores que implementan un módulo de facturación.

4. Usuarios Clave (Key Users – Usuarios Clave)

Los **Key Users** representan a las **áreas de negocio** y actúan como **punto de conexión** entre usuarios finales y el equipo técnico.

Responsabilidades clave:

- Definir y validar **requerimientos**.
- Participar en **pruebas de aceptación (UAT – User Acceptance Testing / Pruebas de Aceptación de Usuario)**.
- Colaborar en capacitación y adopción.

Desde TI: aseguran que el sistema refleje procesos reales y sea **utilizable**.

Ejemplo: validar flujos de aprobación en un sistema de compras.

5. Stakeholders (Partes Interesadas)

Stakeholders (Stakeholders – Partes Interesadas) son **actores internos y externos** afectados por el proyecto (dirección, áreas usuarias, proveedores, reguladores).

Responsabilidades clave:

- Aportar expectativas y restricciones.
- Influir en decisiones y aceptación.
- Recibir comunicaciones oportunas.

Desde TI: su gestión reduce resistencias y riesgos de adopción.

Ejemplo: coordinar con un proveedor de nube para cumplir requisitos de seguridad y continuidad.

6. Complementariedad y gobierno del proyecto

- **Sponsor** aporta **dirección y autoridad**.
- **Project Manager** asegura **gestión integral**.
- **Equipo** ejecuta con **disciplina técnica**.
- **Key Users** garantizan **valor de negocio**.
- **Stakeholders** condicionan **viabilidad y aceptación**.

La ausencia o debilidad de cualquiera de estos roles incrementa la probabilidad de **desvíos, retrabajo y fracaso** en proyectos TI.

Conclusión

La correcta definición y articulación de **roles en la gestión de proyectos de TI** es determinante para transformar iniciativas tecnológicas en **resultados organizacionales**. Desde la administración, estos roles aseguran patrocinio efectivo, ejecución controlada y adopción por parte del negocio. Para estudiantes de licenciatura en administración, comprender estas funciones permite **gobernar proyectos tecnológicos** con enfoque estratégico, reduciendo riesgos y maximizando el valor de los sistemas de información.

Preguntas de autoevaluación

1. ¿Qué responsabilidades diferencian al Sponsor del Project Manager?
 2. ¿Por qué los Usuarios Clave son críticos para la adopción del sistema?
 3. ¿Cómo contribuye el Equipo de Proyecto a la calidad técnica y funcional?
 4. ¿Qué riesgos surgen si no se gestionan adecuadamente los Stakeholders?
 5. ¿Por qué la claridad de roles es esencial en proyectos de TI?
-

Material de Clases

Compilado por **Aníbal M. Mazza Fraquelli** Doctor de la Universidad de Buenos Aires para el uso de sus clases en la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad de Buenos Aires.

Contenidos de esta página

Los contenidos **aquí incluidos integran desarrollos y escritos propios del autor, así como materiales de terceros (documentos, textos, fragmentos, conceptos, imágenes, esquemas, definiciones u otros recursos)**, los cuales son utilizados a título ilustrativo, explicativo o formativo, respetando la normativa vigente en materia de derechos de autor y citando las fuentes cuando corresponde.

La selección, organización, adaptación pedagógica y contextualización de los contenidos constituye un trabajo original del autor, orientado a facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este material no persigue fines comerciales y su reproducción, total o parcial, queda limitada al ámbito educativo, debiendo preservarse siempre la mención de la autoría y las fuentes originales.

Autorización de uso

Se permite la reproducción, comunicación pública, distribución y utilización total o parcial de los contenidos de su material, en formato físico o digital, con fines exclusivamente educativos, académicos o de divulgación, siempre que se respete la integridad del contenido y se incluya la correspondiente referencia a la fuente y a la autoría.

Las ideas, opiniones e interpretaciones contenidas en este material corresponden exclusivamente al autor.

Queda expresamente excluido cualquier uso con fines comerciales.