

## Consideraciones del arte de la guerra en la administración de proyectos Parte 1– Estimaciones Estratégicas

### INTRODUCCIÓN

Sun Tzu fue un general chino que vivió alrededor del siglo V antes de Cristo. La colección de ensayos sobre el arte de la guerra atribuida a Sun Tzu es el tratado más antiguo que se conoce sobre el tema. A pesar de su antigüedad los consejos de Sun Tzu siguen manteniendo vigencia.

Estos principios también aplican a la Administración de Proyectos y me referiré al texto haciendo adaptaciones para nuestra área de interés. Mostraré ~~tachado~~ el texto original y subrayado la adaptación que hago del tema, *mis comentarios aparecerán en cursivas*.

### ESTIMACIONES ESTRATÉGICAS

~~La guerra~~ El Proyecto es un asunto de importancia vital para ~~el Estado~~ la organización; un asunto de ~~vida o muerte~~ utilidad o pérdida el camino hacia ~~la supervivencia o la destrucción~~ éxito o fracaso. Por lo tanto, es imperativo estudiarla profundamente.

Hay que valorarla en términos de cinco factores fundamentales, y hacer comparaciones entre diversas condiciones ~~de los bandos antagonistas~~, de cara a determinar el resultado ~~de la contienda~~ del proyecto.

Estos factores son:

1. Política
2. Clima
3. Terreno
4. Comandante
5. Doctrina

1.- La política significa aquello que hace que ~~el pueblo~~ equipo del proyecto, esté en armonía con su ~~gobernante~~ Líder de proyecto, de modo que le siga donde sea, sin temer por ~~sus vidas ni a correr cualquier peligro~~ el fracaso del proyecto.

2.- El clima significa la noche y el día, el frío y el calor, días despejados o lluviosos, y el cambio de las estaciones. (*Circunstancias en que se da el proyecto*)

3.- El terreno implica las distancias, y hace referencia a dónde es fácil o difícil desplazarse, y si es campo abierto o lugares estrechos, y esto influencia las posibilidades de ~~supervivencia~~ éxito.

4.- ~~El comandante~~ Líder de Proyecto ha de tener como cualidades:

- Sabiduría
- Sinceridad
- Benevolencia
- Coraje
- Disciplina.

5.- ~~La doctrina~~ Las reglas del equipo han de ser comprendidas como la organización del ~~ejército~~ equipo del proyecto, las graduaciones y rangos entre los ~~oficiales~~ miembros del equipo, la regulación de las rutas de suministros, y la provisión de material ~~militar al ejército~~ equipo del proyecto.

Estos cinco factores fundamentales han de ser conocidos por cada ~~general~~ Líder de Proyecto. Aquel que los domina, ~~vence~~ tiene éxito en su proyecto; aquel que no, ~~sale derrotado~~ fracasa en su proyecto. Por lo tanto, al trazar los planes, han de compararse los siguientes siete factores, valorando cada uno con el mayor cuidado:

1. ¿Qué ~~dirigente~~ Líder de Proyecto es más sabio y capaz?
2. ¿Qué ~~comandante~~ Líder de Proyecto posee el mayor talento?
3. ¿Qué ~~ejército~~ Equipo de proyecto obtiene ventajas ~~de la naturaleza y el terreno~~ medio ambiente del proyecto (*también tenemos que considerar las habilidades, conocimientos y experiencia del equipo del proyecto*)?
4. ¿En qué ~~ejército~~ Equipo del Proyecto se observan mejor las regulaciones y las instrucciones?
5. ¿Qué ~~tropas son más fuertes~~ Equipo de Proyecto ha demostrado resultados positivos?
6. ¿Qué ~~ejército~~ Equipo de proyecto tiene ~~oficiales y tropas~~ Líderes y miembros del Equipo mejor entrenadas?
7. ¿Qué ~~ejército~~ Equipo de proyecto administra recompensas y castigos de forma más justa?

Mediante el estudio de estos siete factores, seré capaz de adivinar ~~cual de los dos bandos saldrá victorioso y cual será derrotado~~ si el Equipo del Proyecto resultará exitoso.

El ~~general~~ Líder de Proyecto que siga mi consejo, es seguro que ~~vencerá~~ tendrá éxito en su proyecto. Ese ~~general~~ Líder de Proyecto ha de ser mantenido al mando. Aquel que ignore mi consejo, ciertamente ~~será derrotado~~ fracasará en su proyecto. Ese debe ser ~~destituido~~ reentrenado.

Tras prestar atención a mi consejo y planes, el ~~general~~ Líder de Proyecto debe crear una situación que contribuya a su cumplimiento. Por situación quiero decir que debe tomar en consideración la situación del campo proyecto, y actuar de acuerdo con lo que le es ventajoso.

El ~~arte de la guerra~~ La Administración de Proyectos se basa en el ~~engaño~~ la organización, así como en métodos y técnicas.

Por lo tanto, cuando es capaz de atacar, ha de aparentar incapacidad; cuando las tropas se mueven, aparentar inactividad. Si está cerca del enemigo, ha de hacerle creer que está lejos; si está lejos, aparentar que se está cerca. Poner cebos para atraer al enemigo. Golpear al enemigo cuando está desordenado. Prepararse contra él cuando está seguro en todas partes. Evitarle durante un tiempo cuando es más fuerte. Si tu oponente tiene un temperamento colérico, intenta irritarle. Si es arrogante, trata de fomentar su egotismo. Si las tropas

~~enemigas se hallan bien preparadas tras una reorganización, intenta desordenarlas. Si están unidas, siembra la disensión entre sus filas. Ataca al enemigo cuando no está preparado, y aparece cuando no te espera. Estas son las claves de la victoria para el estratega. (Esté párrafo es difícil de adaptar, ya que nuestro cliente NO ES NUESTRO ENEMIGO – nuestro enemigo debe ser el fracaso del proyecto)~~

Ahora, si las estimaciones realizadas antes ~~de la batalla~~ del proyecto indican ~~victoria~~ éxito, es porque los cálculos cuidadosamente realizados muestran que tus condiciones son más favorables ~~que las condiciones del enemigo~~; si indican ~~derrota~~ fracaso, es porque muestran que las condiciones favorables para la ~~batalla~~ el proyecto son menores. Con una evaluación cuidadosa, uno puede ~~vencer~~ tener éxito; sin ella, no puede. Muchas menos oportunidades de ~~victoria~~ éxito, tendrá aquel que no realiza cálculos en absoluto.

Mediante todo esto, uno puede adivinar el resultado final ~~de la batalla~~ del proyecto.