

TOOLS by

This
is Odd

Sinapsis

Todos trabajamos en equipo, todos formamos parte de un sistema de conexiones entre personas implicadas en un proyecto. Tu equipo no es únicamente las personas que trabajan en tu organización o con las que compartes oficina, tu equipo son todos los que tienen algo que aportar en un proyecto; son tu equipo directo, pero también son tus proveedores, tus colegas de otras disciplinas a los que consultas y por supuesto es el equipo de la agencia que te está contratando o el equipo del cliente. Todos ellos trabajan conectados transmitiendo información de unos a otros y haciendo posible que las cosas pasen, son las sinapsis de tu sistema.

Para asegurarnos de que este sistema funcione, el primer hack es no obviar que funcionará de manera orgánica, sino trabajar en una fase cero en una estructura que haga que todos nuestros aliados tengan claras sus posiciones. Definir quién es responsable de desarrollar cada tarea concreta, quién tiene la responsabilidad de controlar que estas tareas se completen en el momento adecuado, quién tiene que tener la visión global del proyecto, quién estar informado de ciertos detalles o quién debe tomar ciertas decisiones.

Una vez tenemos a todos los jugadores fichados (a los visibles y a los que no lo son tanto), es hora de asignarles sus posiciones, respetando el equilibrio, poniéndole sentido y determinándolo en función de las soft y hard skills. ¿Verdad que en un equipo de fútbol no tendrías un único defensa, cuatro porteros y seis delanteros? Tampoco tendrías centrocampistas que no aguantan carreras o porteros con miedo a los balonazos. Cuanto mejor conozcas a tu alineación, mejor podrás jugar con ellos.

En Odd trabajamos con herramientas que rescatamos de diferentes disciplinas y transformamos para adaptarlas a las necesidades del trabajo contemporáneo. Para el diseño de este sistema, nos hemos alimentado del modelo RACI, un clásico que se ha empleado para determinar las responsabilidades de un equipo en un proyecto y lo hemos destripado para integrarle nuestro ángulo. Originalmente define quien es Responsable, Accountable, Consulted & Informed (podéis consultar el modelo clásico aquí <http://racichart.org/>). Nosotros lo hemos transformado en Desarrollador, Big Brother, Guardián y Capo, y hemos añadido la figura del fantasma.

> Desarrollador (originalmente Responsable)

Son la persona o personas que desarrollan el trabajo. Sólo una persona puede ser responsable de desarrollar esa tarea concreta, aunque un equipo pueda estar trabajando en paralelo, pero cada uno debe saber cuáles son sus tareas concretas. Para no crear confusiones es importante concretar las tareas lo máximo posible.

> El big brother (originalmente Accountable)

Internamente suele ser el PM, externamente es el POC (person of contact) que seguramente será el PM en el otro lado. Es la persona (y es muy importante que sea solo una persona) que se ocupa de coordinar a todas las partes implicadas y tener el overview de todo el proyecto.

Normalmente tiene la capacidad y la vía libre para tomar gran parte de las decisiones: ¿Cumple con el brief? ¿Está listo para entregar a cliente? ¿Se pueden gastar estos recursos? ¿Podemos pedir más tiempo? Etc.

> El guardián (originalmente Consulted)

Las personas a las que tenemos que recurrir antes de tomar algunas decisiones. Según el tamaño del proyecto tendrás que recurrir a más o menos personas y el flujo de decisiones será más ligero o más pesado. Son los expertos en un área en concreto, los de control de calidad, nosotros los llamamos los guardianes. Puedes leer más en [la tool Guardianes](#).

> Los capos (originalmente Informed)

Las personas que tienen que estar al corriente de las decisiones que se han tomado, bien porque tienen un vínculo con el cliente o bien porque estas decisiones pueden afectar a su trabajo o a la organización. Aquí el hack es preguntarte: Si no se lo pregunto, ¿puede decirme en algún momento “esto lo debería haber sabido”? Entonces antes de no molestar, no dudes en preguntar.

En general, deberíamos simplemente informarles una vez que una decisión está tomada, pero también podrían ser figuras importantes en la organización a las que recurrimos para tomar grandes decisiones.

> Los fantasmas (la incorporación de Odd)

Además de definir los roles del equipo y tener a todos los bandos en cuenta, no debemos olvidarnos de lo que nosotros llamamos “los fantasmas”. Son esas figuras de autoridad que irrumpen en un proyecto, que aparecen de repente, voces que vienen del más allá que pueden interferir en la toma de decisiones (incluso con el trabajo muy avanzado) y a los que es crucial tener en cuenta en momentos clave.

¡OJO! Algunos participantes que han estado al principio del proyecto pueden querer seguir presentes en alguno de los roles y generar “ruido” o convertirse en pequeños vampiros. Valora conscientemente si debes tenerlos en cuenta o comunica su encaje actual en el proyecto.

A continuación encontrarás una plantilla muy sencilla que te ayudará a crear el sistema, y visualizar lo que pasa a ambos lados del proyecto. Esta plantilla debe ser tu hoja de ruta interna y servirte para tener el control, pero no debes compartirla con el equipo, si no organizar desde aquí cómo vas a comunicar a cada uno de los implicados cuál es su papel y posiciones concretas.

This is Odd

SINAPSIS

Your side (equipo directo + proveedores)

	Desarrollador	Big Brother	Guardián	Capo	Fantasma
¿Cómo sabemos quiénes son?	Todos los que tienen una tarea concreta a ejecutar	El PM o persona responsable de coordinar todo el proyecto	Los expertos a los que tengo que recurrir para tomar decisiones	Los que tienen que estar al corriente	Los que pueden aparecer en cualquier momento y no podemos obviar
Nombre + organización					
¿Cuándo tenerlo en cuenta?					

Si quieres estar al día con herramientas de people & project management para encontrar tu propósito profesional, organizarte mejor, definir una estrategia de comunicación en tiempos de emergencia o simplemente acabar con la procrastinación, entra en www.thisisodd.es/tools

TOOLS by  This is Odd