



Editorial

ALGUNOS FRACASOS DE LA INFORMÁTICA EN LA INDUSTRIA

Si contásemos la historia de un caballero que, tras años de hacer sus desplazamientos por motivo de trabajo a pie, hubiese decidido dar a su negocio un salto tecnológico adquiriendo un automóvil último modelo, seguramente no le extrañaría a nadie. La cosa chocaría un poco si dijésemos que nuestro protagonista nunca antes había visto un coche y que, para su adquisición, sólo se había basado en que su competencia tenía uno y parecía que le estaba ganando terreno.

Si aplicamos el símil al mundo de la Informática en la industria, sorprende y mucho la cantidad de “coches” que se han adquirido para ser infra utilizados.

Suele decirse que la inversión en un proyecto de informatización de una empresa debe estar cimentada en planificación, liderazgo, focalización, apoyo y en vencer la resistencia al cambio de forma de trabajo. Y todo esto es verdad pero lo que no suele decirse (quizás por obvio) es que la responsabilidad del diseño básico del proyecto debe recaer en alguien experto en el tema.

Por los motivos que sean, existe un porcentaje grande de directivos auténticos desconocedores del mundo informático orientado a la industria y de las verdaderas posibilidades que ofrece. Esto nos lleva a un patrón habitual a la hora de adquirir software: comprar lo que tienen los otros. Seguramente se basan en la idea de “si a ellos les funciona, a mí también”, que parece válida a simple vista, pero no suele serlo por varios motivos:

En primer lugar, el *software* tiene un destinatario específico en función de sus características.

En segundo lugar, cuando se sabe que algo les funciona bien a otros es que se trata de una tecnología probada. Si bien esto aporta seguridad (y es buena

política cuando el tiempo de vida del material a adquirir es de varias décadas), en el mundo informático retrasar la compra hasta ver si al vecino le funciona bien y no ha tenido problemas suele ser equivalente a adquirir productos obsoletos. Con este criterio, y en el mejor de los casos, tras una inversión importante, se va a conseguir una equiparación en prestaciones a los oponentes pero nunca se van a superar. De ahí que la percepción de estos directivos respecto de las nuevas tecnologías sea la de gasto (imprescindible, pero gasto al fin y al cabo), nunca la de inversión.

Finalmente (y lo que quizás es más sangrante) en estos casos suele ocurrir que el gasto se ha traducido en un fracaso, que suele atribuirse a ideas tan peregrinas como burbujas tecnológicas o a la gran dificultad que supone la implantación del sistema y no a la realidad.

En resumen, para hacer una cosa bien hay que confiar en los que saben y en su buen criterio. Lo novedoso suele ser que los más preparados, por la propia idiosincrasia de la materia, son los jóvenes (al menos más jóvenes de media que en otros casos). Y a muchos directivos les cuesta dejar, en lo que les parece manos inexpertas, proyectos que afectan al futuro de la empresa (porque a veces se confunden sabiduría y experiencia). Sin embargo, suele suceder que un voto de confianza hacia ellos acaba recompensado con un buen trabajo de igual forma que aceptar un consejo de una persona experimentada suele ahorrar muchos quebraderos de cabeza al novato.

Así que, quede claro, aplicar la Informática en la industria es fácil, simple y tiene grandes probabilidades de éxito si se deja el proyecto en manos de los más capaces. Discernir quién tiene verdaderos conocimientos es el auténtico problema y posiblemente la única causa del fracaso o acierto del proyecto. ■