

## SPORTS FANTASY LEAGUES AND PROJECTS

Hernández G., Javier J.<sup>1</sup>; García G., María J.<sup>1</sup>; Hernández G., Gilberto J.<sup>1</sup>;  
Hernández Ramírez, José G.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Minimax Consultores, C. A., <sup>2</sup> Universidad Metropolitana

This work focuses on sports fantasy leagues and project management. For each participant in a league, it is a temporary assignment, a defined beginning and end, where participation has a unique objective. In addition, each participant must: analyze the feasibility of winning the league, design a strategy to achieve an objective, to develop his strategies and to make use of the experience accumulated in the moment of closing the league.

It is seen that participate in a fantastic league has clear analogies with a project.

This work has as objective: Analyze how to participate in a fantastic league can be managed as a project.

To reach this objective, use the Integrated-Adaptable Methodology for the development of Decision Support System (IAMDSS), which follows an ordered series of steps, instead of establishing hypothesis and that it has demonstrated, be a methodology that leads to successful outcomes in different research problems.

As limitations and scopes is that will not be any field study, neither to participate in a fantastic league during its development, but analyzed under a hypothetical situation, as would be the phases of a project for a generic participant.

**Keywords:** *Project Management; Sports fantasy leagues; Project Phases; Soccer*

## LIGAS FANTÁSTICAS DEPORTIVAS Y PROYECTOS

Este trabajo se centra en las ligas fantásticas deportivas y la gerencia de proyectos. Para cada participante en una liga, ella es una tarea temporal, con un comienzo y terminación definidos, donde la participación persigue un objetivo único. Además cada participante debe: analizar su factibilidad de ganar la liga, diseñar una estrategia para alcanzar un objetivo, desarrollar sus estrategias y aprovechar la experiencia acumulada en el momento de cerrar la liga.

Se ve que el participar en una liga fantástica tiene claras analogías con un proyecto.

Este trabajo tiene como objetivo: Analizar como el participar en una liga fantástica puede ser manejado como un proyecto.

Para alcanzar este objetivo se usará la Metodología Integradora-Adaptable para desarrollar Sistemas de Apoyo a las Decisiones (MIASAD), la cual sigue una serie ordenada de pasos, en lugar de establecer hipótesis y que ha demostrado, ser una metodología que conduce a resultados exitosos en distintos problemas de investigación.

Como limitaciones y alcances se tiene que no se hará ningún estudio de campo, ni de la participación en una liga fantástica durante su desarrollo, sino que se analizará, bajo una situación hipotética, como se darían las fases de un proyecto para un participante genérico.

**Palabras clave:** *Gerencia de proyectos; Ligas fantásticas deportivas; Fases de un proyecto; Soccer*

## 1. Introducción

Los deportes son un negocio (Budzinski, 2011; Budzinski & Satzer, 2011; Chadwick, 2009; Crissien, Cortés & Sandoval, 2010; Jones, 2002; Smith & Westerbeek, 2004) es una afirmación que no presenta ninguna duda. Aunque hay autores como Crompton (2004), que no identifica los deportes como un negocio, sino que analiza la relación de los deportes con los negocios a través de los patrocinios. También es cierto que con frecuencia se trata de desmarcar los deportes del mundo de los negocios (Smith & Stewart, 2010), argumentando principalmente su componente social.

Una nueva forma de vivir los deportes son las ligas fantásticas deportivas, donde cada uno de los aficionados, crea su propio equipo, para competir con los restantes participantes en la liga. Si bien las ligas fantásticas deportivas empezaron como una diversión entre especialistas y en unos pocos deportes en los años 60s 70s del siglo pasado (Bolitho, 2006; Oates, 2009), para finales de la primera década del siglo XXI, se han extendido a prácticamente todas las actividades deportivas y cuenta con millones de seguidores (Burr-Miller, 2011; Hyatt, Sutton, Foster & McConnell, 2013). Una liga suele estar integrada por unos doce aficionados a un respectivo deporte, que tomando el rendimiento que en el terreno deportivo tienen atletas reales, ellos van acumulando puntos, con el objetivo de obtener la mayor cantidad, para así ganar la respectiva liga.

En este trabajo, para evitar mayores confusiones y a menos que se aclare algo diferente, se usará el termino participante para referirse a quien forma parte de una liga fantástica deportiva y de jugador para hacer referencia a un atleta que juega o forma parte de un equipo de la vida real.

De una u otra manera, para cada participante en una liga fantástica deportiva, ella es una tarea temporal, con un comienzo y una terminación bien definidos y con la participación se persigue un objetivo único. Además cada participante debe analizar la factibilidad que tiene de ganar la liga, debe diseñar una estrategia para alcanzar un objetivo, debe aprovechar al máximo toda oportunidad para desarrollar sus estrategias en pro de una buena ejecución y finalmente puede aprovechar la experiencia acumulada, al llegar el momento del cierre de la liga.

Estas últimas afirmaciones permiten ver que el participar en una liga fantástica deportiva tiene claras analogías con el desarrollo de un proyecto, y es en este aspecto que se centra este trabajo, teniendo como objetivo: Analizar como el participar en una liga fantástica puede ser manejado como un proyecto.

Este objetivo general genera a su vez dos objetivos específicos:

- Explicar qué son y en qué consisten las ligas fantásticas deportivas.
- Analizar cómo se puede manejar la participación en una liga fantástica deportiva, llevando la gerencia de esta participación de la misma forma que se gerencia un proyecto.

### 1.1. Metodología

Este objetivo será alcanzado usando la Metodología Integradora-Adaptable para desarrollar Sistemas de Apoyo a las Decisiones (MIASAD) (García, Hernández & Hernández, 2011), la cual sigue una serie ordenada de veinte pasos básicos, en lugar de establecer hipótesis y que su uso en otros trabajos, ajenos a los sistemas de apoyo, ha demostrado que es una metodología que conduce a resultados exitosos en distintos problemas de investigación (Hernández, García & Hernández, 2014).

MIASAD goza de una gran adaptabilidad, que le permite incorporar elementos de otras metodologías y de una alta flexibilidad, que le permite omitir, saltar o alterar el orden de sus

pasos básicos, por lo cual es de gran utilidad en otros proyectos de investigación que no necesariamente conduzcan a un SAD.

Para llevar adelante esta investigación se utilizarán, como en otros trabajos (Barreto, 2012; García, Hernández & Hernández, 2013; Guerrero, 2013; Hernández, García, Hernández & Hernández, 2013; Hernández, García & Hernández, 2014), los siguientes pasos:

- a. Definir el problema, tal como se enuncia en el objetivo es analizar cómo se puede manejar la participación en una liga fantástica deportiva, como si fuese un proyecto;
- b. Elaborar un primer prototipo, donde, principalmente, se deben identificar los usuarios del producto final, que al tratarse de un artículo científico, consiste en reconocer los principales lectores del mismo, que serán todos los practicantes de la gerencia de proyectos a los cuales se le suman los estudiosos de la lúdica y los deportes, en particular quienes ven las ligas fantásticas deportivas como un entretenimiento y medio de mejorar sus conocimientos y habilidades. También se debe establecer la estructura del artículo, el cual además de esta introducción constará de dos capítulos centrales, en el primero de ellos, se harán unos muy breves comentarios sobre las ligas fantásticas deportivas, explicando muy someramente como funciona una de fútbol (soccer) y en el segundo capítulo, que es el principal del trabajo, se analizará a través de una ilustración hipotética, como las actividades de un participante en una liga fantástica deportiva coinciden con las de un gerente de un proyecto y se cerrará el trabajo con un capítulo para conclusiones y futuras investigaciones;
- c. Buscar datos, especialmente sobre: ligas fantásticas deportivas y su similitud con el manejo de proyectos;
- d. Definir alternativas, que consiste en visualizar las distintas maneras de analizar una liga fantástica deportiva a través de la gerencia de proyectos;
- e. Evaluar las alternativas, ver la factibilidad de llevar adelante la participación en una liga fantástica deportiva siguiendo algunas de las fases de un proyecto;
- f. Seleccionar la mejor alternativa, de acuerdo a la evaluación anterior y a los objetivos secundarios, tácitos o explícitos que se hayan contemplado;
- g. Implementar la alternativa escogida, es decir establecer todos los mecanismos que permitan seguir la participación en una liga fantástica deportiva a través de algunas de las fases comúnmente manejadas en un proyecto y
- h. Establecer controles o mecanismos que permitan reconocer que la alternativa escogida sigue siendo válida en el tiempo.

Como limitaciones y alcances se tiene que no se harán estudios de campo, no se seguirá ninguna liga fantástica deportiva en particular, sino que se hará el análisis de la participación en una liga fantástica deportiva a través de algunas de las etapas del ciclo de vida de un proyecto bajo una situación hipotética, para darle así una mayor generalidad al estudio.

## **2. Breves comentarios sobre las ligas fantásticas deportivas**

Como ya se señaló las ligas fantásticas deportivas son una nueva forma de vivir los deportes y ellas cada día ganan más adeptos y tienen mayor influencia en distintos campos del saber. Por sólo mencionar algunos, se encuentra una relación bastante interesante entre las ligas fantásticas deportivas y los siguientes campos del saber y del quehacer cotidiano:

Los deportes en sí. Sin duda la existencia de las ligas fantásticas deportivas contribuye a tener mayor número de seguidores de los distintos deportes en las cuales ellas son utilizadas. En algunos casos, en particular para el fútbol americano, los participantes en las

ligas fantásticas de este deporte, ven en promedio dos o tres horas más de juegos en televisión que un aficionado normal (Comeau, 2007). Y en general los participantes en ligas fantásticas deportivas consultan más en Internet y en los medios impresos, noticias sobre deportes que los restantes aficionados a (Woodward, 2005). Pero también es cierto que la asistencia a algunos eventos deportivos ha disminuido y esto puede ser atribuido en parte a las ligas fantásticas deportivas (Hyatt, Sutton, Foster & McConnell, 2013).

Los negocios. Como ya se ha afirmado los deportes son un negocio y las ligas fantásticas han contribuido a que este negocio sea cada vez más grande. Incluso afirman Dwyer & Kim (2011) que el negocio de los deportes fantásticos está en auge, que es una forma de implicar crecimiento de las ligas fantásticas deportivas. Una rama de los negocios que se ha visto muy favorecida con el crecimiento de las ligas fantásticas deportivas, es el mundo de los medios de comunicación (Comeau, 2007; Woodward, 2005). Sin embargo, para ser justos, se debe reconocer que mucho del crecimiento de las ligas fantásticas deportivas se debe justamente a los medios de comunicación, en particular a Internet.

La psicología y las ciencias del comportamiento. Son muchos los estudios que se han realizado para estudiar la conducta y el perfil de los participantes en las ligas fantásticas deportivas. Halverson & Halverson (2008) tomando en cuenta los seguidores (*fandom*), estudian como un participante en las ligas fantásticas de beisbol adquiere, recopila y usa conocimientos para mejorar su rendimiento en las ligas en las cuales participa. Y Burr-Miller (2011) va un poco más allá y analiza la participación en las ligas fantásticas de beisbol también desde el punto de vista de los *fandom*, pero entrando en temas un poco más propios de la conducta humana como es la nostalgia.

Las leyes. Al manejar las ligas fantásticas deportivas atletas del mundo real, que pertenecen a equipos y franquicias reales, se presentan algunos conflictos legales, que deben ser resueltos (Anderson, 2009; Bolitho, 2006; Holleman, 2006; Weaver, 2010). Por otra parte Comeau (2007) destaca la creación de organizaciones sin fines de lucro para proteger a los atletas y dueños de equipos, de la participación en juegos ilegales a través de las ligas fantásticas deportivas.

La educación. Un participante en una liga fantástica deportiva se convierte en un tomador de decisiones, de allí que ellas pueden ser utilizadas como un recurso para la enseñanza. Por otra parte la academia ha estudiado la influencia de las ligas fantásticas deportivas y en el aula de clase se usan estas en actividades de juegos de roles, aprovechando que las ligas fantásticas deportivas tiene un pie en el mundo real y otro en el mundo virtual (Woodward, 2005). Por su parte Halverson & Smith (2010), comentan sobre las grandes posibilidades que ofrecen las ligas fantásticas deportivas para la enseñanza, aunque no dan detalles de ningún caso en particular. Además, el hecho que uno de los autores previamente citados (Comeau, 2007) haya elaborado su tesis doctoral sobre las ligas fantásticas de fútbol americano es otra forma de ver la relación entre el mundo de la educación y las ligas fantásticas deportivas.

Sin pretender dar una definición universal de una liga fantástica deportiva se pueden ver, como una posibilidad que tiene el aficionado de disfrutar su deporte favorito lejos de la arena deportiva y como ya se señaló, se conforma con alrededor de una docena de participantes quienes rivalizan entre sí, basados en las estadísticas de las competiciones en el mundo real (Farquhar & Meeds, 2007).

Para entender con mayor facilidad como funciona una liga fantástica deportiva se harán a continuación algunos comentarios de una liga de soccer, haciendo así referencia al término utilizado en USA, en lugar de fútbol, para diferenciarlo claramente del fútbol americano, que en cierta forma es el deporte más seguido en las ligas fantásticas deportivas.

## 2.1. Desafío La Liga. Una liga fantástica de soccer

Una de tantas ligas sobre soccer existente es la que se estuvo jugando en el año 2011 y que fue propuesta ESPN, la cual se reconocía como “Desafío La Liga” y que estaba sustentada en la máxima categoría del fútbol español, es decir La Liga.

Los comentarios que se harán a continuación sobre Desafío La Liga han sido tomados de Hernández, García, Hernández & Hernández, 2013 y Hernández, García & Hernández, 2014.

Uno de los primeros aspectos que se deben resaltar es que cada liga tiene sus propias reglas. Hay algunos lineamientos generales para todos los deportes, como suele ser que para ganar la liga se debe acumular el mayor número de puntos y lineamientos particulares de cada deporte, en el caso de fútbol americano los *touchdown* (tantos o anotaciones), suelen dar el mayor número de puntos, en el beisbol los abanicados y los batazos de circuito completo suelen dar la mayor cantidad de puntos, para el soccer la mayor cantidad de puntos se reciben por los goles logrados. En cada liga cuántos puntos valen cada acción son diferentes. Al comentar las reglas de Desafío La Liga, se aprovechará la ocasión para hacer observaciones de cómo estas reglas se presentan en general, tanto en el soccer como en otros deportes.

Sin más preámbulos y sin mayores detalles, en Desafío La Liga se pueden destacar las siguientes reglas:

Se usarán hasta 15 jugadores. Esta primera regla es muy usual en todos los deportes y consiste limitar el número de jugadores que se puede tener en la plantilla, similar al mundo real, donde cada equipo tiene un número máximo de jugadores disponibles.

No se pueden tener más de tres jugadores de un mismo equipo. Esta segunda regla es menos habitual y por el contrario muchos participantes suelen tener la mayoría de jugadores de su plantilla, del equipo al cual son aficionados.

Con respecto a posiciones no se tendrá más de 2 porteros (GK), 5 defensores (Df), 5 jugadores del medio campo (mediocampistas) (Mi) y 3 delanteros (Fo). Esta tercera regla, igual que la primera suele ser común en la mayoría de los deportes y de nuevo, igual que el mundo real, los equipos deben tener un número adecuado de jugadores de cada posición.

Para las formaciones en el campo se establece: Cada participante deberá seleccionar, de sus 15 jugadores, 11 titulares para cada semana de participación en la liga fantástica. La cuarta regla igual que se adapta al mundo real, aunque en casi todos los deportes hay posiciones diferenciadas, algunas de ellas se unen basado en su similitud, en el caso del béisbol, aunque existe un jardinero derecho, uno central y otro izquierdo, se suele tener un grupo de jardineros para ocupar las tres posiciones.

De los 11 jugadores escogidos, sólo se puede tener un GK y para el resto de los jugadores alguna de estas formaciones, ordenadas: Df-Mi-Fo: 4-4-2 (por defecto); 4-3-3; 3-4-3; 3-5-2; 5-3-2; 4-5-1 y 5-4-1. Con esta quinta regla de nuevo se imita el mundo real, ya que durante un juego de soccer, en el campo sólo se tiene un portero y las restantes posiciones dependen de la estrategia seguida por el entrenador en ese partido.

La inversión total no puede exceder US\$ 100 millones. Esta sexta regla es muy interesante, no sólo desde el punto de vista de formación, que obliga al participante a tener un buen control de su presupuesto, sino por todas las implicaciones que puede tener en el desarrollo de la competencia. Una gran cantidad de ligas fantásticas deportivas, contemplan este límite de presupuesto y para ello a cada jugador de la vida real se le asigna un valor de mercado, el cual, para algunas ligas, puede subir o bajar durante el desarrollo de la temporada. Este valor del mercado de alguna u otra forma refleja el rendimiento esperado que se estima para cada jugador. Por lo cual los jugadores más costosos son aquellos de los cuales se espera

tener un mayor rendimiento para las ligas fantásticas deportivas. Es bueno aclarar que un alto rendimiento en la liga fantástica deportiva, no necesariamente coincide con un alto rendimiento en la vida real.

El sistema de puntos de "Desafío la liga", incluye entre otros aspectos: Partidos jugados = 1; 60 Minutos de juego = 2; Gol de Df o GK = 6; Gol de Mi = 5; Gol de Fo = 4; Asistencia = 3; Planilla Limpia para Df o GK (mínimo 60 minutos) = 4; Planilla Limpia de Mi (mínimo 60 minutos) = 1; Atajadas = 1 punto por cada 3 atajadas; Penal Atajado = 5; Penal Errado = -2; Goles Permitidos por GK o Df = -1 punto por cada 2 goles; Tarjeta Amarilla = -1; Tarjeta Roja = -3; Gol en Contra = -2. Esta séptima regla o conjunto de reglas, como ya se señaló es particular de cada liga, de allí el comentario previo que un jugador puede estar haciendo grandes aportes a las ligas fantásticas deportivas, sin que esto se refleje en el rendimiento de su equipo en la vida real.

Con esta idea general de las reglas que pueden regir una liga fantástica deportiva, a continuación se pasará al aspecto central de este trabajo, que ver como se puede manejar la participación en una de ellas, siguiendo muchos de los aspectos que debe contemplar un gerente de proyectos.

### **3. La Gerencia del Proyecto de una liga fantástica deportiva**

Aunque se tratará de ser lo más general, procurando en lo posible cubrir la mayoría de los deportes, mucho de los comentarios, estarán basados en el soccer, en particular en Desafío La Liga.

De las reglas antes expuestas, en particular la primera y la sexta, se puede deducir que un participante en una liga fantástica deportiva lo primero que debe hacer es conformar su plantilla de jugadores. Para este primer paso el participante realiza un proceso de selección, que en general, en términos de una liga fantástica deportiva se denomina el *Draft*. Este proceso del Draft es sumamente interesante y en muchas ocasiones se hace de forma virtual, con todos los participantes en línea y a tiempo real, haciendo una analogía perfecta con los equipos de la vida real en la selección de los jóvenes prospectos universitarios. En muchas ligas, tal como la vida real, un jugador sólo puede ser seleccionado por un participante. Cuando existe esta condición, cada participante, debe estar bien preparado para el Draft y tener una lista de posibles jugadores alternos, en caso que en el momento que le corresponda su escogencia, algún otro participante haya escogido el jugador que esperaba adquirir.

Exista o no un Draft, la conformación de la plantilla es sin duda una de las principales actividades de la participación en una liga fantástica deportiva, ya que de ella dependerá en mucho el rendimiento del participante. Y aunque la mayoría de las ligas permite el intercambio de jugadores o el vender o abandonar jugadores y adquirir otros nuevos, el tener una bien integrada plantilla desde un principio puede resultar fundamental para el éxito o fracaso.

Este último comentario conduce a otra importante toma de decisiones, para el participante en una liga fantástica deportiva. Se debe decidir cuando dejar fuera de la plantilla a un jugador, ya sea por estar lesionado o por tener un bajo rendimiento. Si se trata de una lesión para el resto de la temporada, la decisión suele ser sencilla, pero si por el contrario es el caso de un jugador cuyas estadísticas reflejan un muy buen rendimiento y para un determinado momento está muy por debajo del mismo, esta decisión ya no es tan simple.

Sin embargo la segunda decisión en importancia, sobre todo por su frecuencia, es saber a qué jugadores se van a seleccionar para que estén activos en cada periodo. Estos periodos varían para cada deporte, en el soccer y fútbol americano, suele ser semanal, pero en el béisbol y en el básquetbol, se suele jugar casi todos los días, por lo cual es prácticamente

cada veinticuatro horas. Es importante resaltar, que en general las ligas fantásticas deportivas tienen una hora hasta la cual se puede hacer cambios en los jugadores activos y esta suele ser horas o minutos antes de que se inicie el primer juego del periodo.

Esto obliga al participante a estar atento sobre cualquier cambio a última hora que pueda suceder en la vida real, para que no se vea afectado su equipo de la liga fantástica deportiva. Los cambios que más suelen afectar es que un jugador, que suele ser regular, quede fuera ya sea por lesión o por decisión del director del equipo. En las decisiones del manager o director del equipo (para muchos deportes se suele usar el término *coach*), se debe estar muy atentos, porque en ocasiones puede significar que no se siente bien con un determinado jugador y que lo dejará fuera del campo de juegos en muchas ocasiones, lo que, en general, perjudicaría al equipo o los equipos de la liga fantástica deportiva que lo tengan en su plantilla.

### **3.1. Relaciones directas entre actividades de un proyecto y de una liga fantástica deportiva**

Primero que nada la participación en una liga fantástica deportiva debe ser visto como un proyecto de corto a mediano plazo. Una liga fantástica deportiva dura un poco menos de lo que dura una temporada del deporte para el cual fue creada y estos lapsos no suelen ir más allá de medio año y en muchos casos menos.

Aunque su duración sea relativamente corta la participación en una liga fantástica deportiva tiene una característica muy clara que es esa duración, la cual no suele alterarse, ya que dependerá de las fechas de inicio y de culminación de la temporada. Por lo cual, diferenciándose de algunos proyectos, que pueden pedirse extensiones en el tiempo, la participación en una liga fantástica deportiva tiene un tiempo finito, relativamente corto y bien definido, sin ninguna posibilidad de alargar su duración.

Si bien la duración del proyecto participación en la liga fantástica deportiva tiene una duración muy claramente establecida, la fase de preparación puede ser variable para cada participante. Como ya se indicó se empieza por planificar la posible plantilla y esto es una actividad que no está limitado en el tiempo. Se le puede dar inicio, incluso con la temporada anterior, cuando el desempeño de un jugador llame la atención del participante en la liga fantástica y piense en ese jugador como una posible adquisición para la próxima temporada, es decir la próxima liga fantástica deportiva.

Aquí surge otro de los aspectos relevantes de las ligas deportivas y son las estadísticas de los jugadores. Como ya se ilustró cada liga fantástica deportiva tiene un sistema de asignación de puntos diferente, por lo cual se debe estar atento de los jugadores que están ofreciendo el mayor rendimiento para la respectiva liga. Mucha de la información del rendimiento de los jugadores suelen ofrecerla los medios especializados, pero es una información general, por lo cual siempre es necesario adaptarla a cada liga fantástica deportiva.

Es importante señalar en este momento, que los participantes en las ligas fantásticas deportivas, suelen manejar varios equipos en forma simultánea, es decir mantienen la gerencia de varios proyectos a la vez. Estos proyectos pueden estar en distintas ligas del mismo deporte y mayormente de diferentes deportes. Cuando se acerca el fin de la temporada de un deporte, suele darse el comienzo de la temporada de otros deportes. Pero aunque se esté trabajando con un solo deporte, los recursos no son intercambiables. Es decir no se puede cambiar un jugador que tiene un participante en una liga a otra liga diferente.

Bajo este escenario se debe hablar de las estrategias, las cuales están asociadas a los momentos de toma de decisiones. Ya se hizo el comentario que los dos momentos donde se

toman las decisiones más complejas son en el momento de escoger la plantilla y al escoger de la plantilla que jugadores participarán en cada uno de los periodos. Y quedaría un tercer momento de toma de decisiones y por lo tanto de aplicar las mejores estrategias y es que jugadores permanecerán en la plantilla.

El escoger los integrantes iniciales de la plantilla se debe planificar con antelación, pero suele tener la desventaja que según el Draft, que los jugadores que se esperaba escoger no puedan ser adquiridos por no estar disponibles, o incluso por razones de no poder cumplir con el presupuesto. Esto obliga a tener muy bien planificado todos los cambios que se pueden esperar y no solamente tener un posible plan B, sino incluso un plan C y un plan D, para la mayoría de los casos. En particular cuando el presupuesto es una limitante, como en Desafío La Liga, se debe tener sumo cuidado en cada inversión, porque se corre al riesgo de no tener dinero al final y sólo se van a poder escoger jugadores de muy bajo costo, que se espera sean igualmente de bajo rendimiento. Por supuesto una información que es vital en este último caso, es el costo de cada jugador, estando claros que se espera que a mayor costo mejor rendimiento.

Para la selección de los jugadores que participarán cada periodo, depende principalmente del rendimiento actual de cada jugador, de allí la importancia de las estadísticas, pero también se deben tomar aspectos como la relación de cada jugador con su respectivo coach, dado que este es quien al final decide si el jugador participa o no. Para muchos deportes, como es el caso del soccer, suele ser de una importancia especial el equipo contra el cual se enfrenta, ya que hay jugadores que suelen tener desempeños extraordinarios contra ciertos equipos, o contra un equipo en particular. En el caso del béisbol, esta situación suele ser extrema, no sólo suele ser importante el equipo sino el lanzador que se espera que lance por el equipo contrario, ya que hay jugadores que tienen mejor desempeño contra derechos que contra zurdos o viceversa e incluso hay jugadores que tienen desempeños especiales muy buenos o muy malos frente a lanzadores particulares.

Y finalmente para decidir que jugadores siguen en la plantilla, en algunas ocasiones tiene algo de azar, por que un buen jugador empieza a tener un muy bajo rendimiento, por causas desconocidas, o por lesión o incluso porque su coach no lo pone a jugar. En estos casos se debe decidir si se deja al jugador en la plantilla, pero no se pone a participar periodo a periodo hasta que no haya dado muestras de recuperación o simplemente se deja libre y se adquiere otro jugador en reemplazo. Dependiendo de las reglas de la liga esto puede tener malas consecuencias, en las ligas donde el jugador sólo lo puede tener un participante, el dejar libre un buen jugador que está pasando por una mala racha, puede ser adquirido por otro participante y este aprovechar la recuperación del jugador si es que ocurre. En las ligas con restricción de presupuesto el mayor riesgo es que si el jugador se recupera, su precio aumente y ya no se esté en condiciones de adquirirlo de nuevo.

Para resumir y en forma simplificada se presentarán las relaciones entre la participación en una liga fantástica deportiva y la gerencia de proyectos, a través de la tabla 1, donde se mostrarán las actividades fundamentales de la participación en una liga fantástica deportiva frente a las etapas del ciclo de vida de un proyecto. En la tabla 1, aunque otros autores pueden indicar etapas distintas, se usarán las señaladas, directa o indirectamente por Ahsan & Gunawan (2010), Hyväri (2006) y Khang & Moe (2008): Conceptualización, Planificación, Implementación y Cierre.

No se incluyo la etapa control del proyecto, por no usarla los autores de referencia, sin embargo se harán algunos comentarios con respecto a ella. El motivo de estos comentarios es que entre las actividades de la participación en una liga fantástica deportiva se encuentra el uso de estadísticas y en cierta forma éstas son una manera de controlar el proyecto de participación en la liga fantástica deportiva, por lo cual se encontraría una razón más de

correlación entre la gerencia de proyectos y la participación en las ligas fantásticas deportivas.

**Tabla 1. Resumen de la relación entre la participación en una liga fantástica deportiva y la gerencia de proyectos**

Con respecto a la participación en la liga fantástica deportiva		Etapas del ciclo de vida de un proyecto				Comentarios
Actividad	Metas a lograr	Conceptualización	Planificación	Implementación	Cierre	
Seleccionar la plantilla	Escoger los mejores jugadores de acuerdo a las reglas	En ambos casos se parte de lo que será mejor para la organización	Es fundamental en la planificación del proyecto	Es el momento de reconocer si se hizo una buena selección	Se analiza los cambios sufridos en los recursos	Aunque se parte en los conceptos los frutos se ven al implementar
Escoger los jugadores que participan en un periodo	Tener en el terreno de juego un equipo que aporte puntos positivos	No suele ser un aspecto a considerar a priori	Se debe planificar periodo a periodo	Igual que cualquier otro proyecto es el momento de la verdad	Se puede analizar que recursos fueron más útiles y más utilizados	Es el equivalente al implementar el proyecto
Mantener en la plantilla los mejores jugadores	Mantener en la plantilla jugadores de alto desempeño	En el concepto del proyecto se establece recurrir a los mejores recursos	No suele planificarse sin embargo siempre se deben ver alternativas	Para garantizar que el proyecto siga adelante se debe contar con los recursos adecuados	Se analiza con cuales recursos se culminó	Se debe minimizar los efectos del azar a través de una buena planificación
Actualizar las estadísticas de los jugadores	Conocer que se puede esperar de los jugadores propios y ajenos	Desde antes de iniciar el proyecto se establecen unos valores deseados del desempeño	Contribuyen a la planificación a corto plazo	Ayudan a tener un control claro del desempeño	Se mide el rendimiento global obtenido	Equivale a tener el control del proyecto
Aprender de la experiencia	Mejorar a través de la experiencia vivida	Se comprueba si las premisas establecidas se cumplieron	Se corrobora lo planificado frente a los resultados	Se mide la correlación entre lo que decían los valores y los resultados	Al culminar se debe reflexionar sobre los logros y fracasos	Es el cierre del proyecto

De una observación muy somera de la tabla 1, se nota la estrecha relación que se puede establecer entre las actividades más relevantes de la participación en una liga fantástica deportiva y las etapas del ciclo de vida de un proyecto. Primero el seleccionar la plantilla tiene una estrecha analogía con la conceptualización y la planificación. El escoger los jugadores que participan en un periodo se relaciona, en el proyecto, con la planificación y la implementación. Mantener en la plantilla los mejores jugadores se relaciona en forma directa con la implementación. Actualizar las estadísticas de los jugadores, aunque no está señalado en la tabla 1, está estrechamente relacionado con el control del proyecto. Y aprender de la experiencia es casi otra forma de mencionar el cierre de un proyecto.

Con estos últimos comentarios se puede pasar a presentar algunas conclusiones y algunas ideas para investigaciones futuras.

#### 4. Conclusiones e investigaciones futuras

A través de los comentarios previos a la tabla 1 y con lo presentado en la tabla 1, se puede ver en forma muy clara y sencilla, como la participación de en una liga fantástica deportiva

puede ser manejada de la misma forma que se gerencia un proyecto, con lo que se logra a plenitud el objetivo propuesto en este trabajo.

Además antes de construir la tabla 1, fue necesario presentar las ligas fantásticas deportivas y comentar sus principales actividades, con lo que se cumplió con el otro objetivo específico que se había establecido.

Cumplido los objetivos, sólo queda recomendar que se use lo aquí demostrado, es decir que para un aficionado a las ligas fantásticas deportivas, aproveche la gran experiencia que se tiene en gestión de proyectos, para que su próxima participación en una liga fantástica deportiva la haga siguiendo la filosofía de la gerencia de proyectos.

Otra recomendación o línea de investigación es aprovechar esta analogía aquí establecida, para llevarla a otros campos del saber cómo pudiese ser la logística, donde se estudiaría la relación entre las ligas fantásticas deportivas y la logística empresarial. Y en sentido inverso aprovechar todo este cúmulo de saber que se maneja en las ligas fantásticas deportivas, para aprovechar estas experiencias en el mundo empresarial.

### **Agradecimientos**

Esta investigación no hubiese sido posible sin el apoyo dado por: la Universidad Metropolitana de Caracas, Venezuela, a través de sus decanatos de Investigación y de Ingeniería, en particular el departamento de Gestión de la tecnología y de Minimax consultores, C. A., a través de su departamento de Investigación.

### **5. Referencias**

- Ahsan, K., & Gunawan, I. (2010). Analysis of cost and schedule performance of international development projects. *International Journal of Project Management*, 28, 68-78.
- Anderson, P. (2009). Regulation of Gambling on the Internet. *The International Sport Law Journal*, (1-2), 75-80.
- Barreto O., E. A. (2012). *Gestión del conocimiento a través del Gerente de Proyectos de un modelo logístico*. Disertación Maestría en Administración, mención Gerencia de empresas, Universidad Metropolitana, Caracas, Venezuela.
- Bolitho, Z. C. (2006). *Examination of the Intellectual Property Issues Surrounding the Burgeoning Fantasy Sports Industry*. Working paper 1-1-2006. School of Law, Campbell University, North Carolina, USA.
- Budzinski, O. (2011). *The institutional framework for doing sports business: Principles of EU competition policy in sports markets*. Working paper No 108. Department of Environmental and Business Economics, University of Southern, Denmark.
- Budzinski, O., & Satzer, J. (2011). *Sports business and multisided markets: Towards a new analytical framework?*. Working paper No 109. Department of Environmental and Business Economics, University of Southern, Denmark.
- Burr-Miller, A. C. (2011). What's Your Fantasy? Fantasy Baseball as Equipment for Living. *Southern Communication Journal*, 76(5), 443-464.
- Chadwick, S. (2009). From outside lane to inside track: sport management research in the twenty-first century. *Management Decision*, 47(1), 191-203.
- Comeau, T. O. (2007). *Fantasy Football participation and media usage*. Dissertation Doctor of Philosophy, Faculty of Graduate School, University of Missouri-Columbia, Missouri, USA.
- Crissien, B., Cortés, O. F., & Sandoval, M. (2010). Perfil de los usuarios activos y finales de clubes deportivos de Bogotá D.C. *Revista EAN*, 68, 134-153.
- Crompton, J. L. (2004). Conceptualization and alternate operationalizations of the measurement of sponsorship effectiveness in sport. *Leisure Studies*, 23(3), 267-281.

- Dwyer, B., & Kim, Y. (2011). For Love or Money: Developing and Validating a Motivational Scale for Fantasy Football Participation. *Journal of Sport Management*, 25, 70-83.
- Farquhar, L. K., & Meeds, R. (2007). Types of fantasy sports users and their motivations. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1208-1228.
- García, M. J., Hernández, J. G., & Hernández, G. J. (2011). Una Metodología Integradora-Adaptable para desarrollar Sistemas de Apoyo a las Decisiones (MIASAD). In J. Valderrama (Ed.), *Congreso Interamericano de Computación Aplicada a la Industria de Procesos CAIP'2011* (pp. 753-760). España: Universidad de Girona y Centro de Información Tecnológica (CIT).
- García, M. J., Hernández, G. J., & Hernández, J. G. (2013). Enterprise diagnosis and the STOILMo. In N. Delener et al. (Ed.), *Fifteenth annual International Conference Global Business And Technology Association, Reading Book* (pp. 330-338). Finland, Helsinki: GBATA.
- Guerrero M., L. E. (2013). *Indicadores de gestión para el Gerente de Picking del Modelo Logístico Basado en Cargos (MoLoBaC)*. Disertación Maestría en Ingeniería gerencial, Universidad Metropolitana, Caracas, Venezuela.
- Halverson, E. R., & Halverson, R. (2008). Fantasy Baseball. The Case for Competitive Fandom. *Games and Culture*, 3(3-4), 286-308.
- Halverson, R., & Smith, A. (2010). How new technologies have (and have not) changed teaching and learning in schools. *Journal of Computing in Teacher Education*, 26 (2), 49-54.
- Hernández, J. J., García, M. J., Hernández, G. J., & Hernández, J. G. (2013). Multiattribute Models with Multiplicative factors in the Fantasy Sport. In N. Delener et al. (Ed.), *Fifteenth annual International Conference Global Business And Technology Association, Reading Book* (pp. 406-413). Finland, Helsinki: GBATA.
- Hernández, J. J., García, M. J., & Hernández, J. G. (2014). Fantasy leagues and Decision making under uncertainty. An approach. In Ch. Skiadas (Ed.), *Proceedings 15<sup>th</sup> Applied Stochastic Models and Data Analysis (ASMADA 2013)* (pp. 105-117). Spain, Barcelona Mataró: ASMADA 2013.
- Holleman, M. Ch. (2006). Fantasy football: illegal gambling or legal game of skill?. *North Carolina Journal of Law & Technology*, 8(1), 59-80.
- Hyatt, C. G., Sutton, W. A., Foster, W. M., & McConnell, D. (2013). Fan involvement in a professional sport team's decision making. *Sport, Business and Management: An International Journal*, 3(3), 189-204.
- Hyväri, I. (2006). Success of projects in different organizational conditions. *Project Management Institute*, 37(4), 31-41.
- Jones, G. (2002). Performance Excellence: A personal perspective on the link between Sport and Business. *Journal of Applied Sport Psychology*, 14, 268-281.
- Khang, D. B., & Moe, T. L. (2008). Success criteria and factors for International development projects: A Life-Cycle-Based framework. *Project Management Journal*, 39(1), 72-84.
- Oates, T. P. (2009). New Media and the Repackaging of NFL Fandom. *Sociology of Sport Journal*, 26, 31-49.
- Smith, A. C. T., & Stewart, B. (2010). The special features of sport: A critical revisit. *Sport Management Review* 13, 1-13.
- Smith, A., & Westerbeek, H. (2004). *The sport business future*. New York, USA: Palgrave MacMillan.
- Weaver, R. J. (2010). On line Fantasy sports litigation and the need for a federal right of publicity statute. *Duke Law & technology Review*, 2, 1-24.
- Woodward, D. F. (2005). *A whole new ballgame: How Fantasy Sports has evolved in the mass media*. Dissertation Master Thesis, Faculty of the Graduate School, University of Texas at Arlington, Texas, USA.