

01-021

### **NEW WAYS OF PROJECT DEVELOPMENT. CROWDPROJECTS.**

Rubio Díaz, Aitor; Rodríguez Montequín, Vicente; Martínez Huerta, Gemma Marta;  
Luiña Fernández, Rocío  
Universidad de Oviedo

Nowadays, collaborative projects are known as the act of taking a job traditionally performed by a designated agent (usually an employee) and outsourcing it to an undefined, generally large group of people in the form of an open call. Thanks to the Internet and the new technologies, that kind of initiatives has increased considerably in recent years. However, as it is a recent term, there is no widely accepted definition. Furthermore, all existing classifications of those kind of initiatives only consider the finality that they pursue. In this paper, an exhaustive study of those activities is carried out in order to classify them taking into account other features that are founded in these collaborative initiatives. Applying the concepts and characteristics related to traditional projects and project management, a new type of initiatives is founded, that could be called crowdprojects. However, most collaborative initiatives that have been studied in this paper cannot be considered as crowdprojects due to the fact that currently there is no methodology or a management system which ensures their success and encourage the development of such projects.

**Keywords:** *collaborative initiatives; project management; crowdprojects*

### **NUEVAS FORMAS DE DESARROLLO DE PROYECTOS. CROWDPROJECTS**

Actualmente se entiende por proyecto colaborativo la externalización, por parte de una empresa o institución, de una función realizada por un empleado a un grupo indefinido (y normalmente grande) de personas mediante una convocatoria abierta. Gracias a internet y a las nuevas tecnologías, este tipo de iniciativas ha aumentado considerablemente en los últimos años. Sin embargo, al tratarse de un término muy reciente no existe una definición ampliamente aceptada. Por otro lado, todas las clasificaciones existentes de este tipo de iniciativas solo tienen en cuenta la finalidad que persiguen. A lo largo de este trabajo, se realiza un estudio exhaustivo de estas actividades para clasificarlas teniendo en cuenta otras características que se encuentran en estas iniciativas colaborativas. Aplicando los conceptos y características relacionadas con los proyectos tradicionales y la gestión de proyectos (project management), se encuentra un nuevo tipo de iniciativas que pasan a llamarse crowdprojects. Sin embargo, la mayoría de las iniciativas colaborativas estudiadas no pueden ser consideradas crowdprojects debido a que actualmente no existe una metodología o un sistema de gestión que garantice su éxito fomentando así el desarrollo de este tipo de proyectos.

**Palabras clave:** *proyectos colaborativos; gestión de proyectos; crowdprojects*

Correspondencia: Vicente Rodríguez Montequín montequi@api.uniovi.es

## 1. Introducción

La llegada de Internet ha supuesto un gran cambio en la dinámica de los entornos de trabajo. Internet se ha convertido en la principal herramienta de búsqueda de información, no sólo por su rapidez, sino también porque permite que la información sea compartida y distribuida de manera más efectiva entre la población. El ingente desarrollo de herramientas telemáticas que pueden manejarse a través de la red desde cualquier lugar ha influido de manera muy notable en el desarrollo de iniciativas de trabajo global. Así, por ejemplo, herramientas como la videoconferencia permite desarrollar reuniones de trabajo sin la necesidad del traslado del personal de la empresa a una sede en concreto, con el consiguiente ahorro de tiempo y dinero.

Internet ha abierto la puerta a un amplio abanico de aplicaciones, servicios, recursos formativos y plataformas con las que se puede interconectar con otros usuarios y profesionales de múltiples disciplinas. Gracias a la red, se puede estar cerca de aquellos que geográficamente están lejos, facilitando la colaboración y la participación online. Actualmente son muchas las empresas que tienen equipos de trabajo multidisciplinares cuyos componentes están ubicados en sedes diferentes pero que, gracias a la red, pueden desarrollar un proyecto determinado y compartir conocimientos y herramientas como si estuviesen sentados en el mismo espacio de oficinas.

Sin embargo el avance de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) no sólo ha afectado a la forma interna de trabajo de las organizaciones, sino que ha permitido una nueva forma de trabajar en la que diversas organizaciones o individuos trabajan de forma colaborativa con un fin único, sin pertenecer realmente a la misma organización. Ejemplos como Wikipedia o el desarrollo del sistema operativo Linux, dan una idea de las nuevas formas de trabajo facilitadas por el desarrollo de las redes. El modo en que estas personas colaboran puede ser muy variado: desde trabajo desinteresado hasta teletrabajo freelance, o desde la creación de nuevas fuentes de información hasta el desarrollo de aplicaciones complejas, todo ello con estructuras de trabajo que no se pueden definir con los parámetros actuales.

Un caso típico es OpenStreetMaps, herramienta libre en la que diferentes personas pueden ir introduciendo de forma voluntaria la cartografía de su zona de preferencia. El objeto final de esta acción es la creación de un mapa mundial completo y de acceso libre para todas las personas, por lo que se podría considerar un proyecto.

Otro caso de desarrollo participativo es el entorno R para tratamiento estadístico y gráfico de información. Creado por Robert Gentleman y Ross Ihaka, pertenecientes al Departamento de Estadística de la University of Auckland, su extensión actual se debe a la involucración de personas de muy diferente procedencia que con su trabajo contribuyeron donando código, reparando errores o resolviendo problemas y aportando documentación.

En los casos mencionados, a diferencia de los proyectos tradicionales, no existe un conocimiento de los recursos disponibles, ni de los plazos de desarrollo, ni siquiera de las tareas o sistemas de control de los avances o la calidad, por lo que no es posible considerarlo un proyecto tradicional. Evidentemente, no todos los casos son iguales: la colaboración mediante la introducción de información como en el caso de Wikipedia es simplemente una aportación personal y voluntaria no dirigida sin organización superior que dirija el rumbo final, mientras que en el caso de R o de TopCoder hay una estrategia global que se alcanza a través de las contribuciones individuales.

En todo caso estas nuevas formas de trabajo, que han desarrollado aplicaciones muy potentes, carecen de estructuras similares a las de los desarrollos tradicionales, sin una formalización en la actualidad que permita optimizar su funcionamiento. El objeto del

presente trabajo es precisamente estudiar estas actividades, clasificarlas y caracterizarlas de modo que se pueda obtener una categorización que permita definir, gestionar y controlar este tipo de proyectos colaborativos que se pueden denominar crowdprojects.

## **2. Objetivo**

El objetivo principal de este trabajo es determinar con claridad qué son los proyectos colaborativos. Además de este objetivo principal, se desarrollan otros objetivos secundarios, que también son importantes, como es la identificación de tales proyectos dentro de las actividades crowdsourcing, así como una caracterización y clasificación a partir de las propiedades estudiadas en este tipo de iniciativas.

A partir del objetivo principal, se realiza un estudio de los sistemas de control y gestión de este tipo de proyectos, así como una posterior valoración.

## **3. Metodología**

Para alcanzar los objetivos de este trabajo, se recopilará información sobre actividades colaborativas, determinando sus características principales. A partir de los casos analizados y recopilados, se llevará a cabo la identificación de los parámetros clave que definen los proyectos colaborativos permitiendo su distinción de otro tipo de desarrollos no proyectuales.

Por otro lado, de acuerdo con los condicionantes genéricos de los proyectos y estas características y parámetros, se determinará cuáles son las actividades que pueden clasificarse dentro del concepto de proyectos colaborativos, analizando los sistemas de gestión utilizados para su desarrollo.

## **4. Participación masiva de terceros en el desarrollo de actividades: crowdsourcing**

La generalización de las redes informáticas y de los sistemas TIC ha permitido la entrada de nuevas formas de colaboración, tanto a nivel altruista como de negocio. Este tipo de actividades suelen incluirse dentro del término conocido como crowdsourcing.

El término crowdsourcing es una contracción y un neologismo de la palabra inglesa crowd (masa de gente o multitud) y outsourcing (externalización). Fue acuñado por primera vez por Jeff Howe en junio de 2006. Debido a que se trata de un término de reciente acuñación, no existe actualmente un desarrollo bibliográfico amplio sobre el concepto expresado por Howe. Sin embargo, su definición o significado ha generado una gran controversia, no habiéndose llegado a un acuerdo por parte de la comunidad científica sobre una acepción unánimemente aceptada.

Jeff Howe acuñó el término crowdsourcing por primera vez en junio de 2006 en un artículo de la revista Wired "The Rise of Crowdsourcing", que vendría a significar El Ascenso del Crowdsourcing. En este artículo, Howe definió el crowdsourcing como "el acto, iniciado por una empresa o institución, que tiene como objetivo externalizar una tarea, normalmente realizada por un empleado, a un grupo de individuos grande e indefinido mediante una convocatoria abierta" (Howe, 2006).

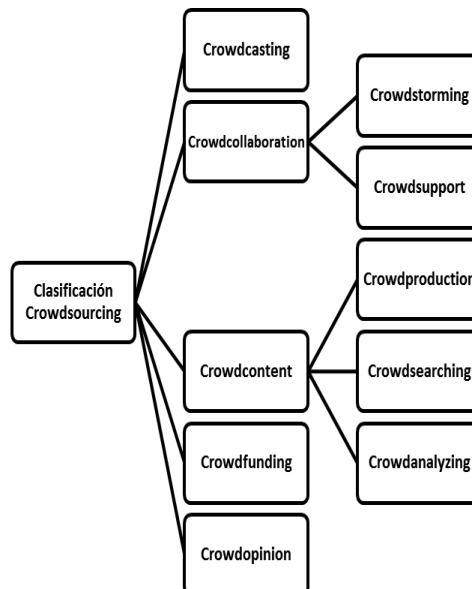
Daren Brabham, uno de los autores que más ha escrito sobre crowdsourcing, ha dado principalmente dos interpretaciones. En la primera de ellas, lo define como un modelo online de producción y de resolución distribuido de problemas que aprovecha la inteligencia colectiva de las comunidades online para propósitos específicos establecidos por un

organizador, bien sea corporación, gobierno o voluntariado. En resumen, es una combinación del proceso creativo abierto de estructura bottom-up con los objetivos de la organización de estructura top-down (Brabham, 2008). En la otra definición, cataloga el crowdsourcing como un modelo estratégico para atraer un grupo interesado y motivado de individuos, capaces de proporcionar soluciones superiores en calidad y cantidad a aquellas que pueden proporcionar formas de negocio tradicionales. Considera que el crowdsourcing no es una mera producción de código abierto, que carece del componente top-down, y tampoco es una encuesta de estudio de mercado que ofrece a los participantes una breve lista de opciones, sino que es cualitativamente diferente de la innovación abierta previa a la era digital y de los procesos de producción colaborativa, ya que estos carecían de la velocidad, el alcance y la adaptabilidad para el aprovechamiento de internet en ellos.

Por otro lado, Enrique Estellés, como conclusión al trabajo de investigación de más de 40 definiciones realizado con motivo de su tesis, da la siguiente definición: “actividad participativa online en la que un individuo, institución, organización sin ánimo de lucro o empresa propone a un grupo de individuos de conocimiento, heterogeneidad y número variable, la realización voluntaria de una tarea a través de una convocatoria abierta flexible. La realización de esta tarea, de complejidad y modularidad variable, y en la que la multitud debe participar aportando su trabajo, dinero, conocimiento y/o experiencia, siempre implica un beneficio mutuo. El usuario, o crowdworker, recibirá la satisfacción de una necesidad, sea esta económica, de reconocimiento social, de autoestima o de desarrollo de capacidades personales, mientras que el crowdsourcer obtendrá y utilizará en su beneficio la aportación del usuario, cuya forma dependerá del tipo de actividad realizada” (Estellés, 2013).

Una vez confeccionada su definición, Estellés desarrolla una nueva clasificación a partir de las realizadas por autores anteriores, intentando recoger las aportaciones y subsanar las carencias del resto. La clasificación realizada por Estellés puede verse en la Figura 1.

**Figura 1: Clasificación de los tipos de proyectos de crowdsourcing realizada por Estellés (Estellés, 2013)**



## 5. Proyectos crowdsourcing

Los proyectos crowdsourcing existen desde hace muchos años, antes incluso de que Jeff Howe acuñara el término. Sin embargo, con la llegada de internet, el número de proyectos

crowdsourcing ha aumentado a un ritmo incalculable. Hoy día, este tipo de iniciativas son llevadas a cabo tanto por pequeñas marcas como por grandes corporaciones, y en algunas ocasiones, incluso por países y gobiernos. No solo numerosos proyectos han aparecido, sino que en los últimos años han visto la luz numerosas plataformas para dar soporte a estos nuevos proyectos. Inicialmente, estas plataformas eran genéricas y podían abarcar cualquier tipo de iniciativa. Sin embargo, poco a poco han ido especializándose en un determinado tipo de proyecto.

Figura 2: Proyectos y plataformas crowdsourcing



## 6. Clasificación de proyectos crowdsourcing

Todas o la mayoría de las clasificaciones realizadas sobre este tipo de proyectos solo tienen en cuenta su finalidad o los objetivos que persiguen. Es decir, pretenden categorizar los proyectos basándose únicamente en si se pretende conseguir ideas, mano de obra, financiación, conocimiento, etc.

A continuación, se van a caracterizar dichos proyectos atendiendo a otros factores. Para realizar dicha clasificación, se tendrán en cuenta aquellos proyectos en los que la multitud, aportando su mano de obra o su conocimiento, crea o encuentra contenido de diversa naturaleza. Es decir, aquellos proyectos en los que cada individuo de la multitud trabaja de manera individual para finalmente reunir el resultado de todos.

**Figura 3: Características de los proyectos colaborativos**

Carácter del proyecto	Económico    Público o social	Número de participantes	Alto    Medio    Bajo
Sector económico	Sector primario    Sector secundario    Sector terciario	Tipo de tareas	Definidas    Indefinidas
Periodo de realización	Sin plazo determinado    Plazo finito    Largo    Medio    Corto	Tamaño de las tareas	Macrowork    Microwork
Coste del proyecto	Alto    Medio    Bajo	Organización de las tareas	Asignadas o dirigidas    Libres
Nivel de externalización	Íntegro    Mixto	Complejidad de las tareas	Simples    Complejas    Creativas
		Retribución de las tareas	Remunerado    Altruista

Tras una revisión exhaustiva y detallada de numerosas iniciativas o proyectos crowdsourcing, se han podido observar una serie de características a partir de las cuales nuevas clasificaciones podrían ser desarrolladas.

Estas propiedades unas veces están relacionadas con directamente con el proyecto, mientras que en otras ocasiones están vinculadas con los participantes o con las tareas.

## 7. Crowdsprojects: definición y características

El *PMBOK* define proyecto como un “esfuerzo temporal encaminado a la creación de un producto, servicio o resultado único” (PMI, 2000). De esta definición se puede deducir que al tratarse de un esfuerzo temporal es necesario que tenga un comienzo y un final, así como que sean desarrollados por personas, donde los recursos son limitados además de necesitar ser planificado, ejecutado y controlado. Por otro lado, de la creación de un producto, servicio o resultado único se deduce que cada proyecto es diferente de otro.

Según Parodi, un proyecto “es una planificación que consiste en un conjunto de actividades que se encuentran interrelacionadas y coordinadas. La razón de un proyecto es alcanzar objetivos específicos dentro de los límites que imponen un presupuesto, calidades establecidas previamente y un lapso de tiempo previamente definido” (Parodi, 2001).

Como se puede ver en esta definición, al igual que en la anterior es necesario que los proyectos tengan un principio y un final definido previamente, al igual que unas tareas o actividades definidas y coordinadas.

La *International Project Management Association* (IPMA) por su parte define lo que es un proyecto de la siguiente forma: “un proyecto es una operación en la cual los recursos humanos, financieros y materiales se organizan de forma novedosa, para realizar un conjunto de tareas, según unas especificaciones definidas, con restricciones de coste y plazo, siguiendo un ciclo de vida estándar, para obtener cambios beneficiosos, definidos mediante objetivos cuantitativos y cualitativos” (IPMA, 1999).

Al igual que en las definiciones anteriores, la IPMA se centra en la organización de recursos disponibles para realizar un conjunto de tareas conocidas dentro de un plazo y un coste, por lo que todo proyecto tiene que tener un principio y un final.

Por otro lado, según el *Project Management Institute* (PMI), la disciplina del **Project Management** consiste en “la aplicación de conocimientos, aptitudes, herramientas y

técnicas a las actividades del proyecto, encaminados a satisfacer o colmar las necesidades y expectativas de una organización mediante un proyecto” (PMI ,2008).

IPMA da otra definición según la cual la disciplina del *Project Management* consiste en “la planificación, organización, seguimiento y control de todos los aspectos de un proyecto, así como la motivación de todos aquéllos implicados en el mismo, para alcanzar los objetivos del proyecto de una forma segura y satisfaciendo las especificaciones definidas de plazo, coste y rendimiento/desempeño. Ello también incluye el conjunto de tareas de liderazgo, organización y dirección técnica del proyecto, necesarias para su correcto desarrollo” (ICB-IPMA, 2006).

Si se aplican las anteriores definiciones a las características anteriores, de forma que se acoten las iniciativas *crowdsourcing* para así obtener un tipo de proyecto que pueda ser definido, gestionado y controlado, se podría conseguir optimizar el funcionamiento de este nuevo tipo de actividades.

De esta forma, se analizarán cada una de las características que se han descrito anteriormente, acotando las iniciativas *crowdsourcing* para poder definir un nuevo tipo de proyectos, sobre los cuales puedan ser estudiados los sistemas que se aplican para gestionar y controlar este tipo de proyectos; y en caso de que no exista ninguno, poder generar un sistema de seguimiento y gestión como ocurre con los proyectos tradicionales. Este nuevo tipo de proyectos, pasará a llamarse **crowdprojects**.

### **7.1. Características**

A continuación, se van a analizar una por una las características descritas en la Figura 3 apoyándose en las definiciones anteriores para tratar de identificar las iniciativas *crowdsourcing* que sean *crowdprojects*, y poder dar a continuación una definición adecuada de este nuevo término.

#### **Carácter del proyecto**

Al igual que ocurre con los proyectos tradicionales, los *crowdprojects* pueden ser indistintamente de carácter económico o de carácter social. Es decir, el carácter del proyecto no es una propiedad que identifique a este nuevo tipo de proyectos colaborativos.

#### **Sector económico**

De igual forma que los proyectos tradicionales pueden pertenecer a cualquier sector económico, los *crowdprojects* se desarrollan en un sector económico determinado. De esta forma, puede haber *crowdprojects* relacionados con cualquiera de los tres sectores económicos existentes. Sin embargo, por las características básicas de los proyectos *crowdprojects*, la mayoría de estos se desarrollan en el sector terciario o servicios.

#### **Periodo de realización**

Apoyándose en la definición dado por el PMBOK, en la que se define proyecto como un “esfuerzo temporal encaminado a la creación de un producto, servicio o resultado único”; se puede deducir que al tratarse de un esfuerzo temporal es necesario que tenga un comienzo y un final. De este modo, todas aquellas iniciativas *crowdsourcing* que tienen un periodo o plazo de realización sin determinar no pueden ser consideradas *crowdprojects*. Por otro lado, todas aquellas actividades *crowdsourcing* siempre que tengan un plazo finito, independientemente de que este sea largo, medio o alto, podrán ser consideradas *crowdprojects*.

#### **Coste del proyecto**

Otra de las características observadas a la hora de categorizar todos los proyectos estudiados, es el coste de dicho proyecto. En esta ocasión y de igual manera que sucede



con los proyectos tradicionales, todas las iniciativas *crowdsourcing* podrán ser consideradas *crowdprojects* independientemente de que su coste sea alto, medio o bajo.

### **Nivel de externalización**

El nivel de externalización de los proyectos *crowdsourcing* no es una característica que intervenga en la decisión de catalogar dicha actividad como *crowdproject* o no. Por lo tanto, siempre que un proyecto tenga al menos una parte realizada mediante la subdivisión de tareas a través de *crowdsourcing* podrá ser considerado *crowdproject*, independientemente de que sea íntegramente realizado por la multitud.

### **Número de participantes**

De igual forma que en los proyectos tradicionales se pueden encontrar equipos de trabajo de muy diferentes tamaños, el número de participantes no es una característica que se utilice para identificar a un *crowdproject*. De esta forma existirán *crowdprojects* donde el número de participantes sea alto, otros donde sea medio y otros proyectos donde el número de participantes sea bajo.

### **Tipo de tareas**

Teniendo en cuenta tanto la definición dada por Parodi a partir de la cual se deduce que es necesario que los proyectos tengan un principio y un final definido previamente, al igual que unas tareas o actividades definidas y coordinadas, dependiendo del tipo de tareas que posean las iniciativas *crowdsourcing* pueden ser o no consideradas *crowdprojects*.

Las actividades *crowdsourcing* en las que se desconozcan las tareas que forman parte del proyecto, bien sea porque son infinitas o porque no tiene límites definidos, no podrán ser consideradas *crowdprojects*.

### **Tamaño de las tareas**

El tamaño de las tareas que forman parte de los proyectos *crowdsourcing* no es una característica que intervenga en la decisión de catalogar dicha actividad como *crowdproject*. Por tanto, pueden existir *crowdprojects* donde la mayoría del trabajo a realizar sea *microwork* otros donde la mayor parte del trabajo sea *macrowork*, y otros, generalmente la mayoría, donde se entremezclen tareas grandes con tareas pequeñas.

### **Organización de las tareas**

Para conseguir organizar los recursos de los que se dispone, es necesario poder controlar y organizar las tareas dentro de un proyecto. En los proyectos tradicionales, las tareas están controladas y asignadas a un determinado equipo de trabajo, evitando así que varios equipos de trabajo estén haciendo trabajo repetido. Además cuando una tarea se da por finalizada, se continúa desarrollando otras tareas y no se puede modificar y rehacer infinitas veces.

De este modo, la organización de las tareas en las iniciativas *crowdsourcing* es una característica a tener en cuenta a la hora de categorizar tal actividad como *crowdproject*. Solo aquellas iniciativas en las que todas las tareas sean asignadas o dirigidas podrán ser consideradas *crowdprojects*, de forma que si existen tareas libres, que no tengan ningún control y puedan ser rehechas infinidad de veces aunque se hayan dado por finiquitadas, no podrán ser consideradas como tales.

### **Complejidad de las tareas**

En los proyectos tradicionales la complejidad varía de unas tareas a otras. De esta forma, se pueden encontrar tareas simples y complejas, e incluso tareas creativas. Si aplicamos este aspecto a las iniciativas *crowdsourcing*, se puede ver que no es una característica que



determine si es *crowdproject* o no. Por lo tanto, independientemente de que las tareas sean simples, complejas o creativas, las iniciativas pueden ser consideradas *crowdprojects*.

### Retribución de las tareas

Aunque la mayoría de las tareas que se realizan en un proyecto tradicional son remuneradas, puede ocurrir que en ocasiones alguna tarea sea realizada de manera altruista. Por lo tanto, la retribución de las tareas no es un factor a tener en cuenta a la hora de catalogar una iniciativa *crowdsourcing* como *crowdproject*.

## 7.2. Definición

Tras haber analizado todas las características estudiadas, así como las definiciones más representativas del término proyecto, se podría definir *crowdproject* como **esfuerzo temporal encaminado a la creación de un producto, servicio o resultado único a través de una iniciativa crowdsourcing con un periodo de realización limitado, donde las tareas a realizar son conocidas y se encuentran claramente definidas, además de ser dirigidas** (Rubio, 2014). Es decir, se pueden considerar *crowdprojects* todas aquellas iniciativas *crowdsourcing* que poseen las características generales de los proyectos tradicionales.

Teniendo en cuenta que una iniciativa *crowdcasting* se define como la iniciativa en la que un individuo, empresa u organización plantea a la multitud un problema o tarea, siendo recompensado quien lo resuelva primero o mejor lo realice (Estellés, 2012), este tipo de iniciativas nunca puede ser considerado como *crowdproject* ya que el problema o tarea se plantea íntegramente a la multitud, por lo que además de ser considerado como una única tarea, esta no es dirigida, si no libre, y todos los *crowdworkers* trabajan de forma individual en la misma tarea.

Por otro lado, las iniciativas *crowdcollaboration* se han definido como aquellas “actividades en las que se produce una comunicación entre los individuos de la multitud, mientras que la empresa iniciadora del proceso queda relativamente al margen. En estas tareas, los individuos aportarán su conocimiento para resolver problemas o plantear ideas de forma colaborativa” (Doan, Ranakrishnan & Halevy, 2011), por lo que a diferencia de los *crowdprojects* que consisten en la creación de un producto, servicio o resultado único, en estas iniciativas no se crea, sino que únicamente se aporta conocimiento para resolver problemas o plantear ideas.

En lo referente a las actividades *crowdfunding* donde se realiza “una convocatoria abierta, fundamentalmente a través de Internet, para la provisión de recursos financieros, ya sea en forma de donación o a cambio de algún tipo de recompensa y/o los derechos de voto con el fin de apoyar las iniciativas para propósitos específicos” (Schwienbacher & Larralde, 2010), tampoco puede ser considerado como *crowdproject* por la misma razón que las iniciativas *crowdcollaboration*, es decir, no hay creación de un producto, servicio o resultado único, si no que los individuos únicamente aportan recursos financieros. En esta ocasión, lo que sí podría ser considerado *crowdproject*, sería la iniciativa que es apoyada a través de la iniciativa *crowdfunding*, en caso de cumplir las características mencionadas en su definición.

Por otra parte y de igual manera que en los casos anteriores, las iniciativas *crowdopinion* tampoco pueden ser consideradas *crowdprojects*. Por medio de estas actividades únicamente se busca recoger la opinión de los usuarios a cambio de algún tipo de recompensa, por lo que tampoco aparece la creación de un proyecto o servicio único.

Finalmente, se llega a la última actividad *crowdsourcing*. En este caso, las iniciativas *crowdcontent*, en las cuales “la multitud aporta su mano de obra y su conocimiento para crear o encontrar contenido de diversa naturaleza” (Doan, Ranakrishnan & Halevy, 2011) si

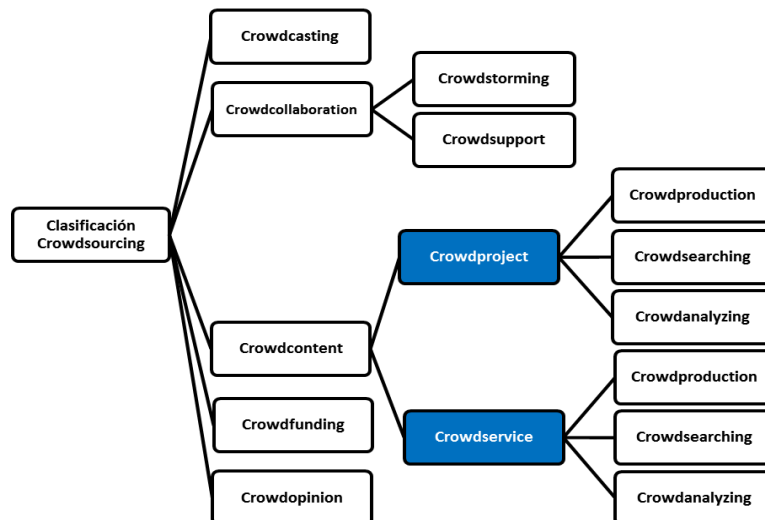
pueden ser consideradas *crowdprojects*. Sin embargo, no todas las actividades *crowdcontent* son *crowdprojects*.

Dentro de las iniciativas *crowdcontent*, se pueden encontrar los subtipos *crowdproduction*, *crowdanalyzing* y *crowdsearching*. Analizando uno a uno, para identificar aquellas actividades que pueden ser considerados *crowdproject*, se llega a la conclusión de que ambos subtipos pueden ser *crowdprojects* siempre que el proyecto tenga un periodo de realización limitado, además de estar formado por unas tareas a realizar conocidas y claramente definidas, además de ser dirigidas; ya que este tipo de iniciativas consisten en la creación de un proyecto o servicio único.

Por tanto, teniendo en cuenta la definición dada para el término *crowdproject* así como la clasificación anteriormente, que únicamente tiene en cuenta la finalidad de las iniciativas *crowdsourcing*, este tipo de proyecto sería un subtipo de actividades *crowdcontent*. En la Figura 4 se puede ver la incorporación de este tipo de proyectos en la clasificación dada por Estellés.

Al no ser todas las iniciativas *crowdcontent* de tipo *crowdproject*, es necesario acuñar un nuevo término para aquellas iniciativas que no son de este tipo. Al igual que aquellas actividades que no son consideradas proyectos tradicionales, y generalmente se les aplica el término de servicios, en esta ocasión, el término elegido para este tipo de actividades *crowdcontent* que no cumplen los requisitos de los *crowdprojects*, será el de **crowdservice** (Rubio, 2014).

Figura 4: Clasificación de las iniciativas crowdsourcing.



## 8. Conclusiones

Aunque Jeff Howe acuñó el término crowdsourcing en el año 2006, ya existían numerosas iniciativas de este tipo muchos años antes, como por ejemplo The Longitude Prize o el Oxford English Dictionary. Sin embargo, gracias a internet y a las nuevas tecnologías, las iniciativas crowdsourcing han aumentado considerablemente en los últimos años. Sin embargo, no existe una definición ampliamente aceptada y todas las clasificaciones existentes de este tipo de iniciativas solo tienen en cuenta la finalidad que persiguen. A lo largo de este trabajo y tras haber realizado un estudio exhaustivo de estas actividades se ha realizado una serie de clasificaciones que tienen en cuenta otras características encontradas en las iniciativas crowdsourcing.

Tras aplicar los conceptos y características relacionadas con los proyectos tradicionales y el project management, se encuentra un nuevo tipo de iniciativas que pasan a llamarse crowdprojects. Sin embargo, la mayoría de las iniciativas crowdsourcing estudiadas no pueden ser consideradas crowdprojects. Esto se debe a que actualmente no existe una metodología o un sistema de gestión que garantice su éxito y de esta forma fomente el desarrollo de este tipo de proyectos. Surge por tanto, la necesidad de crear una metodología o sistema de gestión, seguimiento y control de este tipo de proyectos que podría dar un gran valor a las empresas e instituciones ya que permitiría tener unos recursos humanos altísimos y que el futuro de este tipo de proyectos es prometedor si se consiguen buenas metodologías porque se puede conseguir un gran ahorro económico y temporal al mismo tiempo que se dispone de muchos más recursos. Es necesaria una vigilancia tecnológica debido a que el número de iniciativas crowdsourcing, y sobre todo crowdproject, seguirá aumentando.

## 9. Referencias

- Brabham, D. (2008). Crowdsourcing as a model for problem solving: An introduction and cases. *International Journal of Research into New Media Technologies*, 14, 75–90.
- Doan, A., Ramakrishnan, R., & Halevy, A. Y. (2011). /Crowdsourcing systems on the World-Wide Web. *Communication of the ACM*, 54/, 86-96.
- Estellés, E. & González, F. (2012). Clasificación de iniciativas de crowdsourcing basada en tareas. *El profesional de la información*, 21(3), 283-291.
- Estellés, E. (2013). Tesis Doctoral: Relación entre el crowdsourcing y la inteligencia colectiva: el caso de los sistemas de etiquetado social. Universitat Politècnica de Valencia.
- Howe, J. (2006). The rise of crowdsourcing. *Wired*, 14, 6.
- ICB-IPMA (2006). Competence Baseline Version 3.0.
- International Project Management Association. IPMA. (1999). ICB: IPMA Competence Baseline. Caupin, G, Knopfel, H, Morris, P, Motzel, E, and Pannenbacker, O.
- Parodi, C. (2001). El lenguaje de los proyectos. Gerencia social. Diseño, monitoreo y evaluación de proyectos sociales. Lima-Perú: Universidad del Pacífico
- Project Management Institute (PMI). (2000). PMBOK Guide. A Guide to the Project Management Body of Knowledge. Project Management Institute
- PMI. (2008). Guía del PMBOK, Cuarta Edición. Project Manangement Institute
- Rubio, A. (2014). Trabajo Fin de Máster: CROWDPROJECTS: Caracterización y clasificación de proyectos colaborativos. Universidad de Oviedo.
- Schwienbacher, A. & Larralde, B. (2010). Crowdfunding of small entrepreneurial ventures. Book chapter forthcoming in *Handbook of Entrepreneurial Finance*. Septiembre

