

PROJECT

I. INTRODUCCION A LA ADMINISTRACION DE PROYECTOS

Definición. Objetivos. Etapas. Planificación. Fijación de los objetivos de proyecto. Especificaciones del cliente, del proveedor y del producto. Identificación de tareas/actividades. Conceptos preliminares referidos a la etapa de planificación. Relaciones entre tareas. Agrupamiento de tareas. Estimación de tiempo. Diagrama de Gantt. Diagrama de PERT. CPM. Sistemas de programación por camino crítico.

II. INTRODUCCIÓN A MICROSOFT PROJECT

El Comienzo del proyecto. Establecer la fecha de comienzo o de fin del proyecto. Escribir el título del proyecto, el nombre del administrador y las notas importantes. Establecer la programación del trabajo.

III. TAREAS

Especificar las tareas y sus duraciones. Ingresar tareas repetitivas. Dividir una tarea en segmentos. Reorganizar la lista de tareas. Crear un hito. Esquemas. Estructurar las tareas en un esquema lógico. Agregar códigos de estructura de descomposición del trabajo. Relaciones entre las tareas. Ordenar las tareas secuencialmente. Comenzar o finalizar las tareas en fechas específicas. Superponer tareas o agregar tiempo de posposición entre ellas.

IV. RECURSOS

Crear una lista de recursos. Asignar recursos a las tareas. Cambiar la programación de trabajo de los recursos. Ver las tareas a las que están asignados los recursos.

V. COSTOS

Asignar tasas de pago a los recursos. Establecer un costo fijo. Cambiar el momento en el que se acumulan los costos. Comprobar el costo de tareas o recursos. Comprobar el costo del proyecto completo.

VI. PERSONALIZAR INFORMACIÓN DEL PROYECTO

Asistente para diagramas de Gantt. Aplicar formato a una categoría de barras de Gantt. Aplicar formato a una categoría de tareas en la lista de tareas. Impresión del proyecto. Otro tipo de información del proyecto. Agregar títulos, números de página u otro tipo de información. Mostrar una vista previa de la programación. Imprimir la vista que aparece en pantalla. Crear una tabla personalizada. Globalizar tablas personalizadas. Ver en pantalla el proyecto completo. Identificar la ruta crítica. Filtrar la ruta crítica.

VII. PROGRAMACIÓN. COMPROBACIÓN Y AJUSTES

Comprobar las dependencias de las tareas. Buscar márgenes de demora en la programación. Superponer tareas o agregar tiempo de posposición entre ellas. Comprobar las delimitaciones en las tareas. Reducir la duración de las tareas agregando más recursos. Programación con

recursos. Modificación de una tarea de unidades fijas (dependientes de recursos). Creación de perfiles de trabajo. Carga de trabajo de los recursos.

VIII. SEGUIMIENTO Y CONTROL DEL AVANCE DEL PROYECTO

Guardar una línea de base de la información del proyecto. Guardar el proyecto sin una línea de base. Comparación de la información real de las tareas con la línea de base. Seguimiento de tareas. Comprobar si las tareas se están realizando de acuerdo con el plan. Establecer la fecha de hoy para el seguimiento. Escribir las fechas reales de comienzo y fin de una tarea. Escribir la duración real de una tarea. Actualizar el progreso de una tarea en forma de porcentaje. Actualizar las tareas según la programación.

IX. TÉCNICAS AVANZADAS PARA ACELERAR PROYECTOS

Determinar la cantidad de trabajo en función del número de recursos. Dividir una tarea en segmentos. Programar el trabajo en segmentos desiguales. Reducir el trabajo de un recurso. Reasignar trabajo a otro recurso. Retrasar una tarea. Cambiar los días y las horas laborables de un recurso.

X. COMPARTIR INFORMACIÓN DEL PROYECTO CON OTROS PROGRAMAS

Copiar y pegar. Abrir otros formatos de archivos. Guardar en otros formatos de archivos.