



# FEUZ

---

FUNDACIÓN EMPRESA - UNIVERSIDAD  
ZARAGOZA

---

**MICROSOFT PROJECT 2010**

**2016**

## **METODOLOGÍA DE LOS CURSOS**

Cursos interactivos sobre materias especializadas en los que el alumno avanza de forma guiada bajo una concepción “learning by doing” (aprender haciendo). En los cursos del Área de Informática, el alumno interactúa con el programa informático en el que se está formando sin necesidad de tenerlo instalado en su equipo. En los cursos del Área de Administración y Dirección de Empresas, el alumno se involucra en situaciones reales convirtiéndose en el verdadero protagonista de la formación. Nuestros cursos pueden ser realizados por cualquier alumno sin necesidad de conocimientos previos, pudiendo llegar al nivel de profundidad y complejidad que cada alumno requiera siguiendo un avance progresivo. Además, son altamente intuitivos y sencillos de utilizar y ofrecen manuales de gran profundidad que amplían el contenido interactivo.

## **MICROSOFT PROJECT 2010**

---

Curso de administración de proyectos utilizando la herramienta informática Microsoft Project. El curso presenta conceptos teóricos de la administración de proyectos y los aplica en Project. Así, se detallan las fases de un proyecto: concepción, planificación, seguimiento, control y cierre y cómo se puede utilizar Project en todas ellas.

## **OBJETIVOS**

---

El alumno aprenderá a definir las tareas de un proyecto, a asignar recursos, a establecer costes, a analizar las posibles desviaciones entre lo programado y lo realmente realizado, etc. Todo ello utilizando la aplicación informática Microsoft Project.

### ***Administración de proyectos***

Introduce el concepto de proyecto y de las técnicas de administración de proyectos que se utilizan para manejar la complejidad de los proyectos. Describe detalladamente cada una de las fases de un proyecto: concepción, planificación, programación, seguimiento, control y cierre.

### ***Entorno de trabajo de Project***

Se presenta el entorno de trabajo de Project, con especial atención a sus vistas disponibles en la nueva cinta de opciones. Se indica también cómo modificar la escala temporal y otras opciones, así como la forma de obtener ayuda inmediata sobre cualquier aspecto de Project.

### ***Crear un proyecto***

Explica los detalles básicos para crear un proyecto, como establecer la fecha de comienzo o de fin y el calendario laboral, introducir la lista de tareas (diferenciando entre tareas de resumen



y subtareas) y las opciones disponibles para guardar el proyecto.

### ***Asignación de tiempos***

Explica cómo introducir las duraciones de las tareas en Project y el significado de la programación condicionada por el esfuerzo, que se aplica cuando la duración de las tareas cambia al variar el número de recursos que utilizan, aunque no varíe el trabajo necesario para realizarlas. También se indica que las tareas pueden tener sus propios calendarios, representando excepciones en el calendario del proyecto.

### ***Dependencias entre tareas***

Explica la forma de establecer las relaciones de dependencia entre las tareas, en el sentido de que no todas pueden empezar al mismo tiempo, sino que es necesario realizar unas antes que otras. Estudia los distintos tipos de dependencias y restricciones, así como el concepto de ruta crítica del proyecto, es decir, la formada por aquellas tareas en las que el retraso de cualquiera de ellas provocaría el retraso del proyecto.

### ***Introducción a los recursos***

Se introduce el concepto de recurso como aquellas personas, equipamiento o materiales que son necesarios para completar las tareas del proyecto. Explica la diferencia entre los recursos de trabajo, materiales y de costo. También se indica la utilidad de crear un fondo de recursos y de aplicar un calendario exclusivo para un recurso o conjunto de recursos. La lección finaliza mostrando cómo establecer distinta disponibilidad y costos de los recursos a lo largo del tiempo.

### ***Asignación de recursos***

Explica el proceso de designar los recursos que son responsables de la realización de las tareas del proyecto. También introduce el concepto de costo fijo como el de un costo que no se puede imputar a la utilización de los recursos, sino a las propias tareas. Presenta la nueva herramienta Organizador de equipo, que permite realizar la asignación de recursos de una forma gráfica.

### ***Ajuste de la programación***

Presenta técnicas que se utilizan para ajustar la programación y hacer que cumpla con el objetivo y ámbito del proyecto. Algunas de estas técnicas se dirigen a reducir la duración del proyecto y otras a reducir los costes. Finalmente, se presenta el concepto teórico de triángulo del proyecto, en cuyo centro aparece el factor de la calidad del proyecto.



### ***Sobreasignación de recursos***

Presenta técnicas de administración de proyectos dirigidas a evitar la sobreasignación de los recursos utilizados. Se explica cómo detectar la sobreasignación y las diferencias entre la redistribución manual y automática. Finalmente se estudia la posibilidad de incorporar horas extra para evitar sobreasignación. En este caso, parte del trabajo se realiza fuera del horario laboral.

### ***Introducir valores reales***

Se explica la necesidad de guardar una línea de base del proyecto con la programación prevista para poder compararla con la ejecución real. Se indica cómo introducir los valores reales de fechas, duraciones, costos, etc. y, lo que es más importante, cómo los interpreta Project.

### ***Seguimiento y control del proyecto***

Se estudian las vistas que podemos utilizar en Project para comprobar la variación entre los valores previstos y reales: vista Gantt de seguimiento, líneas de progreso, tabla variación, etc. También se estudia la herramienta que proporciona Project para comparar dos versiones de un mismo proyecto.

### ***Informes e impresión***

Presenta los distintos informes disponibles en Project, que permiten plasmar en papel la información más relevante del proyecto. Podemos utilizar informes para comunicar la programación, para realizar el seguimiento y para documentar el proyecto una vez ha finalizado, durante la fase de cierre. También se explica cómo configurar correctamente la página y realizar su impresión.

### ***Informes visuales***

Presenta los distintos informes visuales disponibles en Project, que complementan a los informes de texto o básicos estudiados en la lección anterior. Los informes visuales utilizan las características de Excel y Visio para representar la información sobre tareas, recursos y asignaciones de una forma gráfica.

### ***Análisis presupuestario***

Estudia el análisis presupuestario, que pretende proyectar el costo del proyecto en función de la ejecución actual del presupuesto. Para ello se basa en el valor acumulado. Se trata de un análisis avanzado que consta de varios campos de información, de variación e indicadores, que hay que saber cómo interpretar.

### ***Compartir información con otras aplicaciones***

Se describen las distintas posibilidades que proporciona Project para compartir información con otras aplicaciones, en especial con las aplicaciones de Office, como Excel, Word o PowerPoint. Se estudian los asistentes para importar y exportar datos, la forma de copiar y pegar información o utilizar la Escala de tiempo para comunicar el progreso de determinadas tareas.



# FEUZ

---

FUNDACIÓN EMPRESA - UNIVERSIDAD  
ZARAGOZA

---

Fernando el Católico, 59, Escalera Dcha., 1º Izda.  
50006 Zaragoza

Tel. +34.976.351.508

[formacion@feuz.es](mailto:formacion@feuz.es)  
[www.feuz.es](http://www.feuz.es)