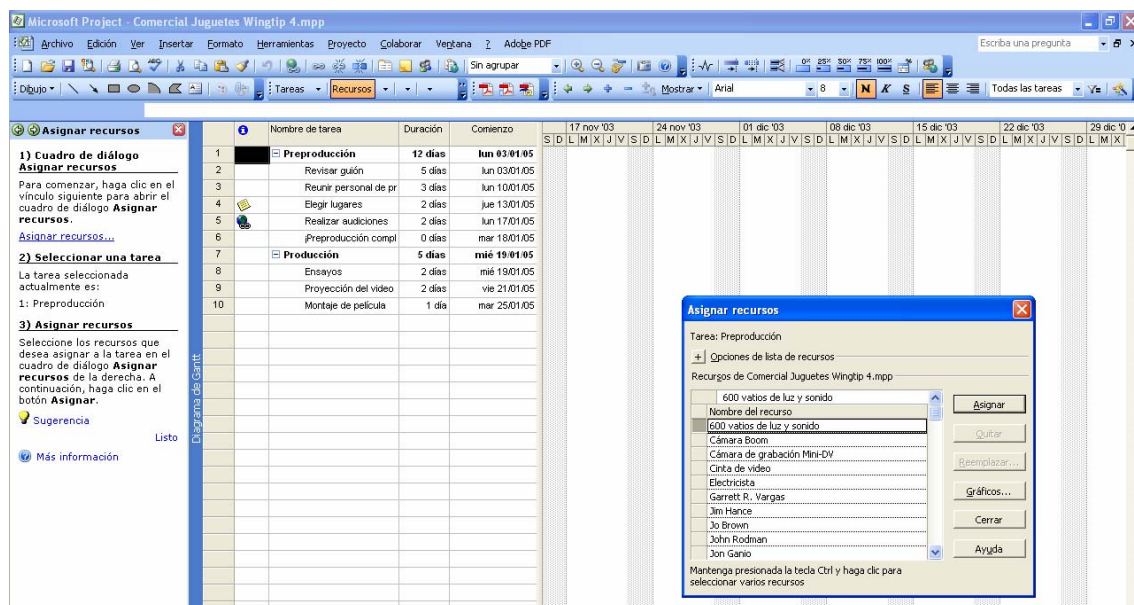


1. Elija Guardar como en el menú Archivo. Aparecerá el cuadro de diálogo Guardar como.
2. Escriba Comercial Juguetes Wingtip 4 en el cuadro Nombre de archivo y haga clic en el botón Guardar.
3. Haga clic en el botón Recursos en la barra de herramientas Guía de proyectos.
4. Haga clic en el enlace Asignar personas y equipamiento a las tareas en el panel Recursos. Aparecerá el panel Guía de proyectos Asignar recursos, y la vista Diagrama de Gantt.
5. Haga clic en el enlace Asignar recursos en el panel Guía de proyectos Asignar recursos. Aparecerá el cuadro de diálogo Asignar recursos, mostrando el nombre de los recursos introducidos anteriormente. Si el cuadro de diálogo Asignar recursos oculta la columna Nombre de tarea, arrástrelo hacia la esquina inferior derecha de la pantalla. La apariencia de su pantalla será similar a la mostrada en la siguiente ilustración¹:

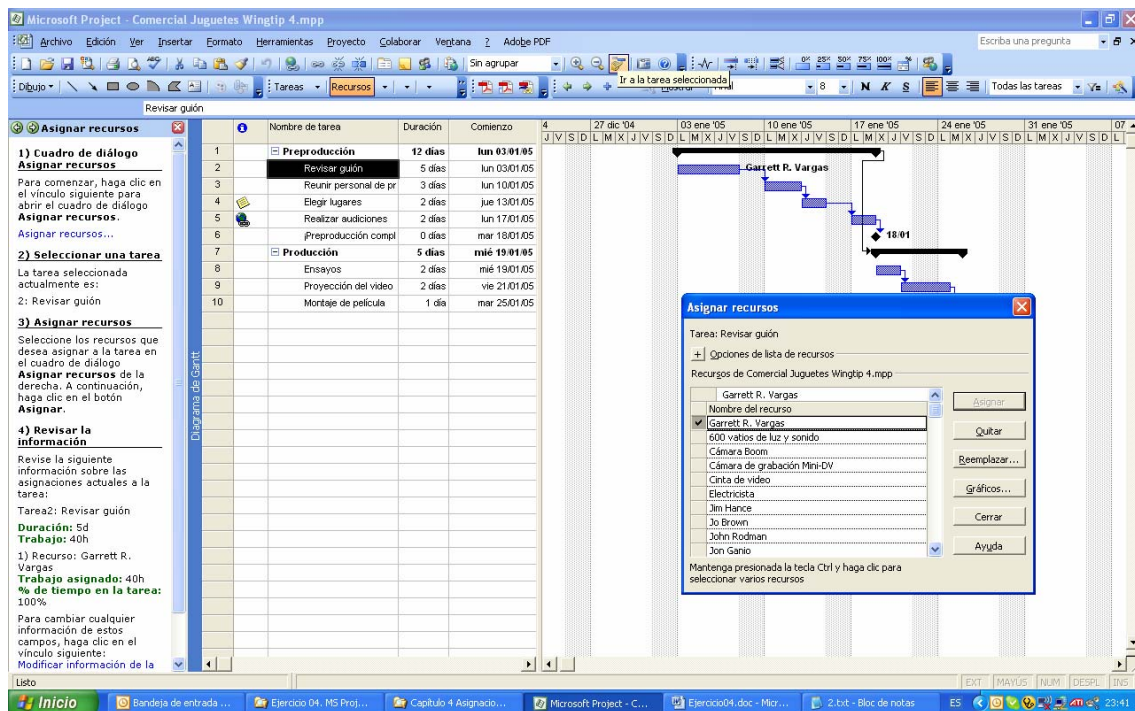


6. Haga clic en la tarea 2, Revisar guión, en la columna Nombre de tarea.
7. Haga clic en Garret R. Vargas en la columna Nombre del recurso en el cuadro de diálogo Asignar recursos y a continuación haga clic en el botón Asignar. Aparecerá una marca de comprobación junto al nombre indicando que le ha sido asignada la tarea de revisión del guión².
8. Si es necesario, deslícese a través del panel Asignar recursos observar la información que se encuentra bajo el paso 4, Revisar la información. La apariencia de su pantalla será similar a la mostrada en la siguiente ilustración³:

¹ Cuando visualice el cuadro de diálogo Asignar recursos desde la Guía de proyectos, observará una versión ligeramente simplificada del cuadro de diálogo. Más adelante veremos la versión más completa del mismo

² Excepto los recursos asignados, que aparecen en la parte superior de la lista, los recursos se encuentran ordenados alfabéticamente en el cuadro Asignar recursos.

³ Los nombres de los recursos asignados aparecerán junto a las barras de Gantt.



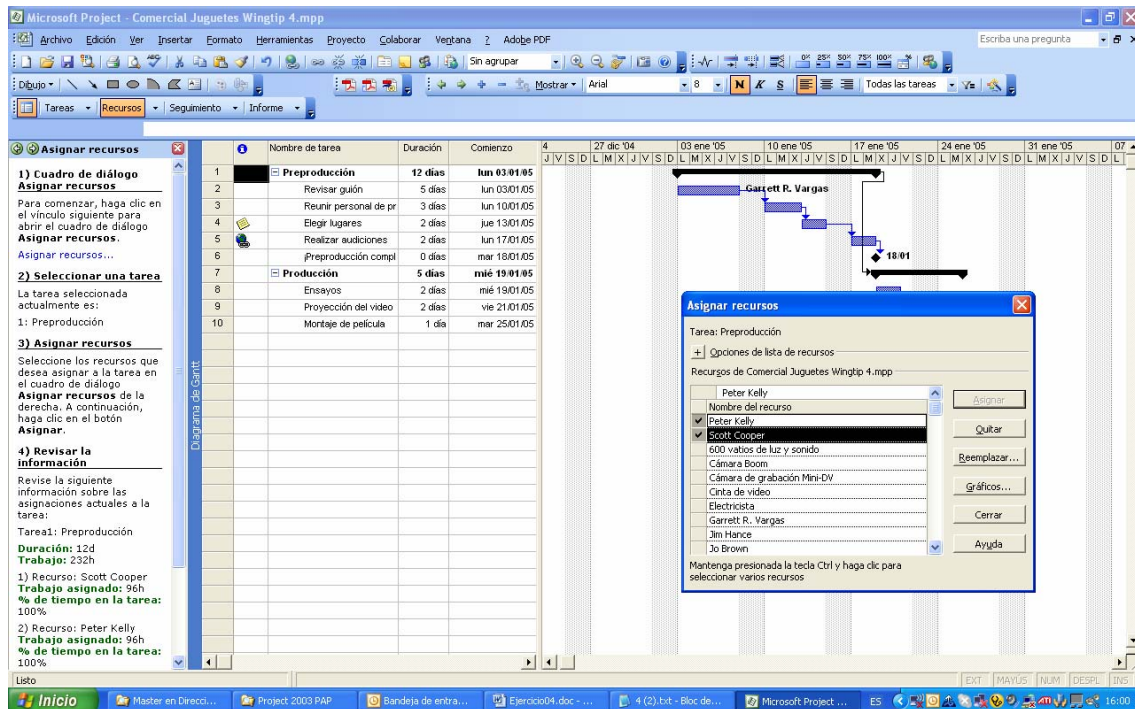
Aquí puede observar los valores esenciales de la programación para esta tarea: duración, trabajo y unidades de asignación (las unidades son expresadas como un porcentaje de tiempo respecto a la tarea). En el siguiente ejercicio, veremos esos valores con más detalle para comprender la lógica de programación básica que sigue Project. A continuación, asignaremos dos recursos a una tarea de manera simultánea.

9. Haga clic en el nombre de la tarea 3, Reunir personal de producción, en la columna Nombre de tarea.
10. Haga clic en Garret R. Vargas en el cuadro de diálogo Asignar recursos, mantenga presionada la tecla CTRL, haga clic en Patti Mintz, y después haga clic en el botón Asignar. Aparecerán unas marcas de comprobación junto a los nombres de Garret y Patti, para indicar que ambos han sido asignados a la tarea 3.⁴
11. Haga clic en la tarea 4, Elegir lugares, en la columna Nombre de tarea.
12. Haga clic en Scott Cooper en el cuadro de diálogo Asignar recursos, y después haga clic en el botón Asignar. Aparecerá una marca de comprobación junto al nombre de Scott, para indicar que ha sido asignado a la tarea 4.⁵
13. Haga clic en el nombre de la tarea 5, Realizar audiciones, en la columna Nombre de tarea.
14. Haga clic en Peter Kelly en el cuadro de diálogo Asignar recursos, mantenga presionada la tecla CTRL, haga clic en Scott Cooper, y después haga clic en el botón Asignar. Aparecerá una marca de comprobación junto a los nombres de

⁴ Si asigna únicamente un recurso de manera accidental cuando debería asignar varios recursos, puede deshacer la asignación. Para hacer esto, elija **Deshacer Asignación** en el menú **Edición**. No obstante, debe hacer esto antes de realizar otra acción, ya que Project sólo puede deshacer la acción más reciente que ha llevado a cabo.

⁵ Para eliminar o anular la asignación de un recurso de una tarea seleccionada, haga clic en el nombre del recurso en el cuadro de diálogo **Asignar recursos**, y haga clic en el botón **Quitar**.

Meter y Scout, para indicar que ambos han sido asignados a la tarea 5. La apariencia de su pantalla será similar a la mostrada en la siguiente ilustración:



4) Revisar la información

Revise la siguiente información sobre las asignaciones actuales a la tarea:

Tarea5: Realizar audiciones

Duración: 2d

Trabajo: 32h

1) Recurso: Scott Cooper
Trabajo asignado: 16h
% de tiempo en la tarea: 100%

2) Recurso: Peter Kelly
Trabajo asignado: 16h
% de tiempo en la tarea: 100%

Para cambiar cualquier información de estos campos, haga clic en el vínculo siguiente:
[Modificar información de la tarea o asignación.](#)

Ahora, asignaremos recursos adicionales a algunas tareas de preproducción para comprobar el efecto sobre la duración total de las tareas. Por omisión, Project utiliza un método de programación denominado programación condicionada por el esfuerzo. Esto significa que el trabajo de una tarea permanece constante independientemente del número de recursos que sean asignados. El efecto más visible de la programación condicionada por el esfuerzo es que cuando asigna recursos adicionales a una tarea, la

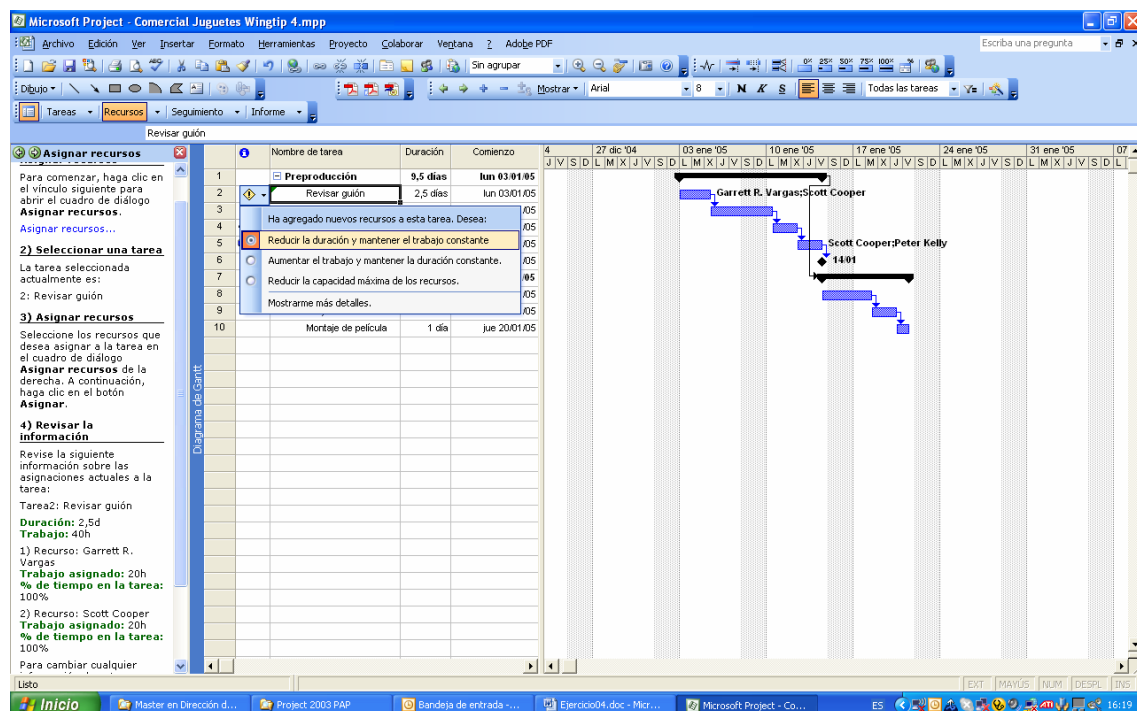
duración de esa tarea disminuye. Project solamente aplica la programación condicionada por el esfuerzo cuando asigna o elimina recursos de las tareas.

Como ya vimos anteriormente, para definir la cantidad de trabajo que una tarea representa, asigne inicialmente uno o varios recursos a la tarea. Si más tarde añade recursos adicionales a dicha tarea, la cantidad de trabajo no cambiará, aunque automáticamente la duración de la tarea se verá reducida. Podría asignar inicialmente más de un recurso a una tarea y después eliminar uno de estos recursos de la tarea. Si hace esto mientras se encuentra activa la programación condicionada por el esfuerzo, la cantidad de trabajo de la tarea permanecerá constante. La duración o tiempo que emplearán los restantes recursos en completar esta tarea se verá incrementado⁶.

En este ejercicio, asignaremos recursos adicionales a las tareas y cómo esto afecta a la duración de las tareas:

15. Haga clic en el nombre de la tarea 2, Revisar guión, en la vista grama de Gantt. Actualmente, Garret R. Vargas se encuentra asignado a esta tarea. La fórmula de programación será la siguiente: 40 horas (lo que equivale a 5 días) de duración de la tarea * 100% de unidades de asignación de Garret = 40 horas de trabajo. Si lo desea, puede deslizarse a través del panel ver estos valores. A continuación, asignaremos un segundo recurso a la tarea.

16. Haga clic en Scott Cooper en la columna Nombre del cuadro de diálogo Asignar recursos y haga clic en el botón Asignar. Scott Cooper ha sido asignado a la tarea 2. Como puede observar en la vista Diagrama de Gantt, Project redujo la duración de la tarea 2 de 5 días a 2,5 días.



⁶ Por omisión, la programación condicionada por el esfuerzo está activada para todas las tareas creadas en Project. Para cambiar el ajuste predeterminado para todas las nuevas tareas de un plan de proyecto, elija Opciones en el menú Herramientas y seleccione la ficha Programación en el cuadro de diálogo Opciones. Seleccione o anule la selección de la casilla de verificación Las tareas nuevas están condicionadas por el esfuerzo. Para controlar la programación condicionada al esfuerzo en una determinada tarea o tareas, en primer lugar seleccione la tarea o tareas. A continuación, elija Información de la tarea en el menú Proyecto y seleccione o anule la selección de la casilla de verificación Condicionada por el esfuerzo en la ficha Avanzado del cuadro de diálogo Información de la tarea

El trabajo total requerido todavía es de 40 horas, como cuando sólo se encontraba Garret asignado a la tarea, pero ahora el trabajo se distribuye entre Garret y Scott. Esto demuestra el funcionamiento de la programación condicionada por el esfuerzo. Si, después de una asignación inicial, añadimos recursos a una tarea, el trabajo total permanecerá constante aunque será distribuido entre los recursos asignados. En consecuencia, la duración de la tarea se verá reducida.

El otro efecto importante de la reducción en la duración de la tarea 2 es que las fechas de comienzo de todas las tareas sucesoras también cambiarán.

A continuación, asignaremos varios recursos a otras tareas, utilizando una Etiqueta inteligente para controlar el modo en que Project programará el trabajo sobre las tareas.

17. Haga clic en el nombre de la tarea 4, Elegir lugares, en la vista Diagrama de Gantt. Actualmente, sólo se encuentra asignado a esta tarea de dos días Scout Cooper. Desearía asignar un recurso adicional y reducir la duración de la tarea a un día.

18. Haga clic en Patti Mintz en la columna Nombre del recurso, y después haga clic en el botón Asignar en el cuadro de diálogo Asignar recursos. Patti Mintz también será asignada a la tarea 4. Observe el indicador de Etiqueta inteligente que aparece junto al nombre de la tarea 4. Hasta que lleve a cabo otra acción, podrá utilizar la Etiqueta inteligente para elegir el modo en que desea que Project trate la asignación adicional de recurso.

19. Haga clic en el botón Acciones de etiquetas inteligentes Observe las opciones que aparecen en la lista. .

Estas opciones permiten seleccionar el resultado de la programación que desee, afectando al resultado de la programación condicionada por el esfuerzo. Puede ajustar la duración de la tarea, el trabajo del recurso o las unidades de asignación.

Para esta tarea, desea que la asignación de un recurso adicional reduzca la duración de la tarea. Puesto que éste es el ajuste predeterminado en la lista Acciones de etiquetas inteligentes, no necesitará realizar cambios.

20. Haga clic de nuevo en el botón Acciones de etiquetas inteligentes para cerrar la lista.

Para finalizar este ejercicio, asignaremos recursos adicionales a una tarea y cambiaremos el modo en que Project programará el trabajo de la tarea.

21. Haga clic en el nombre de la tarea 5, Realizar audiciones, en la vista Diagrama de Gantt.

22. Haga clic en Jonathan Mollerup en la columna Nombre del recurso en el cuadro de diálogo Asignar recursos, mantenga presionada la tecla CTRL), haga clic en Patti Mintz y, a continuación, haga clic en el botón Asignar.

Project asignará a Jonathan y Patti a la tarea. Puesto que la programación condicionada por el esfuerzo se encuentra activada para esta tarea, Project reducirá la duración de la tarea y ajustará las fechas de comienzo de todas las tareas sucesoras. La apariencia de su pantalla será similar a la mostrada en la primera ilustración de la página siguiente.

Sin embargo, esta vez no deseará que las asignaciones adicionales de recursos cambien la duración de la tarea. Jonathan y Patti realizarán trabajo adicional en la tarea, además del trabajo anterior de la tarea, que fue asignado a Peter y a Scott.

23. Haga clic en el botón Acciones de etiquetas inteligentes.

24. Seleccione la opción Aumentar el trabajo y mantener la duración constante en la lista Acciones de etiquetas inteligentes.




Project devolverá la duración de la tarea a dos días y ajustará las fechas de comienzo de todas las tareas sucesoras. Los recursos adicionales obtendrán los mismos valores de trabajo que tenían los recursos asignados inicialmente, de modo que el trabajo total de la tarea se verá incrementado.


Si asigna inicialmente dos recursos a una tarea con una duración de tres días (es decir, 24 horas), Project establecerá cada recurso para trabajar 24 horas, lo que supondrá un total de 48 horas de trabajo en la tarea.

Sin embargo, si asigna un recurso a una tarea con una duración de 24 horas y más tarde asigna un segundo recurso, la programación condicionada por el esfuerzo hará que Project programe cada recurso para trabajar 12 horas en paralelo, con un total de 24 horas de trabajo en la tarea. Recuerde que la programación condicionada por el esfuerzo ajusta la duración de la tarea sólo cuando añade o elimina recursos de una tarea.

En este ejercicio, asignaremos el recurso material Cinta de vídeo a una tarea e introduciremos una cantidad fija de unidades de consumo. Además, trabajaremos con la versión más completa del cuadro de diálogo Asignar, recursos:

25. Haga clic en el botón Cerrar en el cuadro de diálogo Asignar recursos.
26. Haga clic en el botón Mostrar u ocultar la Guía de proyectos en la barra de herramientas Guía de proyectos. La Guía de proyectos se cerrará.
27. Haga clic en el botón Asignar recursos en la barra de herramientas Estándar. Aparecerá el cuadro de diálogo Asignar recursos. A diferencia de la versión de este cuadro de diálogo que vimos al utilizar la Guía de proyectos, esta versión incluye la columna Unidades. Las Unidades aquí hacen referencia a las unidades de asignación.
28. Haga clic en el nombre de la tarea 4, Elegir lugares, en la columna Nombre de tarea. Durante la elección de lugares se piensan utilizar hasta cuatro tipos de
29. cintas.
30. Haga clic en el campo Unidades para el recurso Cinta de vídeo en el cuadro de diálogo Asignar recursos.
31. Escriba 4, y a continuación haga clic en el botón Asignar. Project asignará la cinta de vídeo a la tarea. Puesto que la cinta de vídeo es un recurso material, no podrá realizar ningún trabajo. Por tanto, la asignación de un recurso material no afectará a la duración de una tarea.
32. Comprobar y completar las asignaciones de tareas del proyecto con los recursos de acuerdo a la siguiente tabla

Id		Nombre de tarea	Trabajo
1		Preproducción	168 hrs
2		Revisar guión	40 hrs
		Garrett R. Vargas	20 hrs
		Scott Cooper	20 hrs
3		Reunir personal de produ	48 hrs
		Garrett R. Vargas	24 hrs
		Patti Mintz	24 hrs
4		Elegir lugares	16 hrs
		Scott Cooper	8 hrs
		Patti Mintz	8 hrs
		Cinta de video	4 Cintas de 30-min
5		Realizar audiciones	64 hrs
		Scott Cooper	16 hrs
		Patti Mintz	16 hrs
		Peter Kelly	16 hrs
		Jonathan Mollerup	16 hrs
6		¡Preproducción completa	0 hrs
7		Producción	456 hrs
8		Ensayos	214 hrs
		Garrett R. Vargas	4 hrs
		Jim Hance	16 hrs
		Scott Cooper	16 hrs
		Patti Mintz	16 hrs
		Peter Kelly	16 hrs
		John Rodman	10 hrs
		Jon Ganio	8 hrs
		Cámara de grabaci	16 hrs
		600 vatios de luz y	64 hrs
		Kit reflector	16 hrs
		Cámara Boom	32 hrs
		Cinta de video	1 Cintas de 30-min
9		Proyección del video	226 hrs
		Garrett R. Vargas	12 hrs
		Jim Hance	12 hrs
		Scott Cooper	12 hrs
		Patti Mintz	12 hrs
		Peter Kelly	12 hrs
		John Rodman	16 hrs
		Jon Ganio	6 hrs
		Electricista	24 hrs
		Cámara de grabaci	36 hrs
		600 vatios de luz y	48 hrs
		Kit reflector	12 hrs
		Cámara Boom	24 hrs
		Cinta de video	16 Cintas de 30-min

Id		Nombre de tarea	Trabajo
10		Montaje de película	16 hrs
		<i>Jo Brown</i>	8 hrs
		<i>Laboratorio Edición</i>	8 hrs
11		¡Producción completada!	0 hrs
12		Postproducción	76 hrs
13		Montaje	48 hrs
		<i>Scott Cooper</i>	16 hrs
		<i>Peter Kelly</i>	16 hrs
		<i>Laboratorio Edición</i>	16 hrs
14		Añadir sonido final	24 hrs
		<i>Scott Cooper</i>	8 hrs
		<i>Jo Brown</i>	8 hrs
		<i>Laboratorio Edición</i>	8 hrs
15		Copia final para el cliente	4 hrs
		<i>Garrett R. Vargas</i>	4 hrs