INMERTECH
INMERSIVE LEARNING

Gestión de Proyectos PMI

Planificar. Ejecutar. Controlar. Entregar.

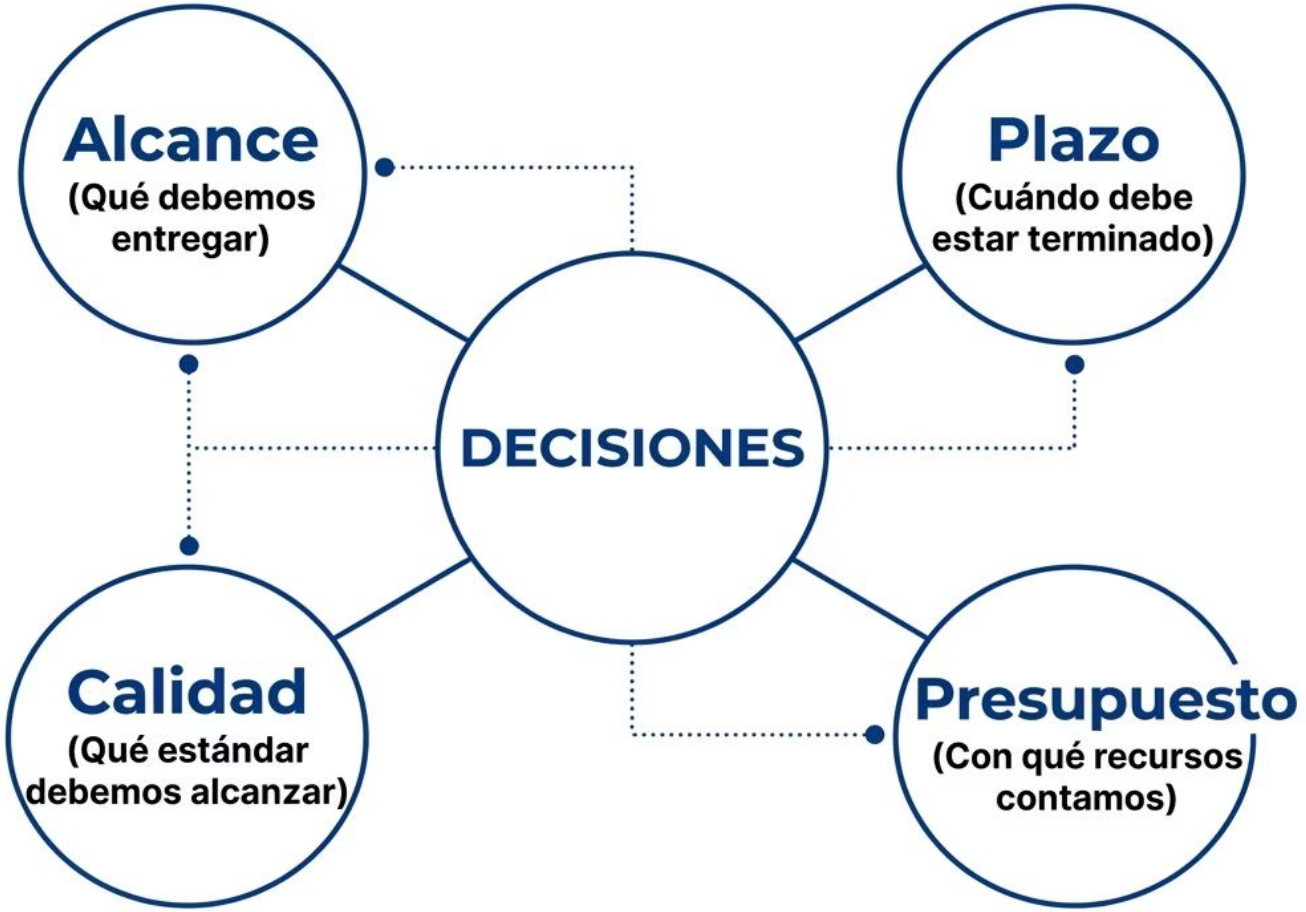
Una experiencia inmersiva donde los participantes gestionan un proyecto, toman decisiones y comprueban cómo cada elección impacta en alcance, plazo, presupuesto y calidad.

SIMULADOR FORMATIVO · INMERTECH



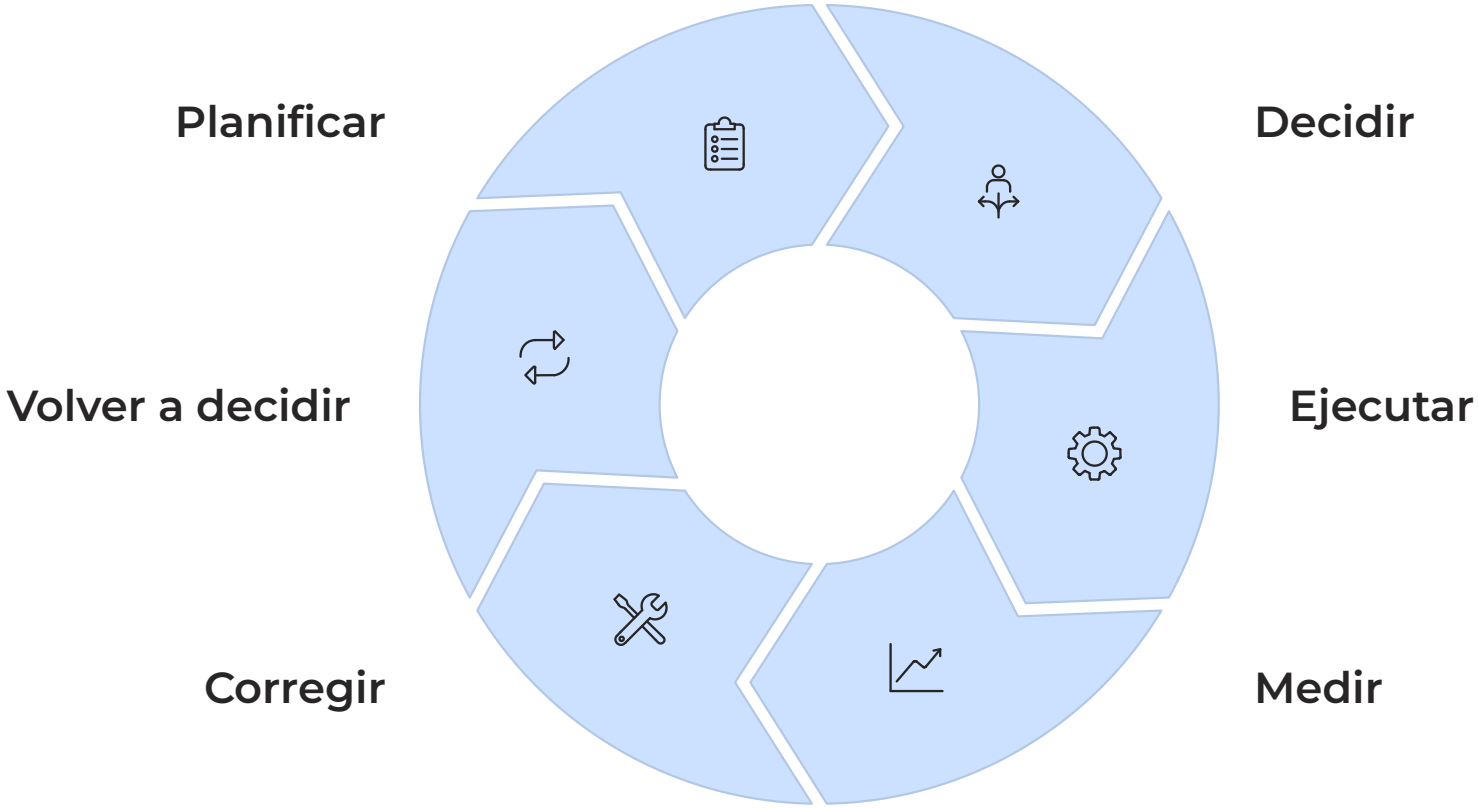
Gestionar un proyecto es gestionar decisiones

Un proyecto obliga a equilibrar simultáneamente diferentes exigencias:



La gestión de proyectos se aprende gestionando

Del plan a la realidad.



Porque ningún proyecto ocurre exactamente como estaba previsto

Decisiones reales

Gestionar prioridades y recursos.

Interdependencia

Una decisión afecta a otras variables.

Incertidumbre

El proyecto evoluciona.

Sin riesgo

Experimentar distintas alternativas.

Feedback

Entender las consecuencias.

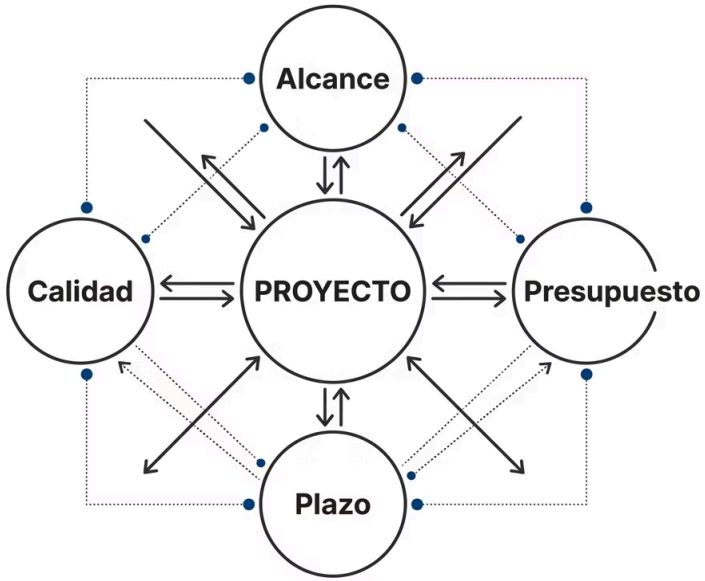
La propuesta plantea un entorno donde los participantes gestionan el avance del proyecto y reciben indicadores después de cada ronda para revisar las decisiones tomadas.

Cumplir no significa controlar una sola variable

El reto del Project Manager

Mantener el equilibrio dinámico entre cuatro dimensiones interdependientes.

Cambiar una variable puede alterar todas las demás.



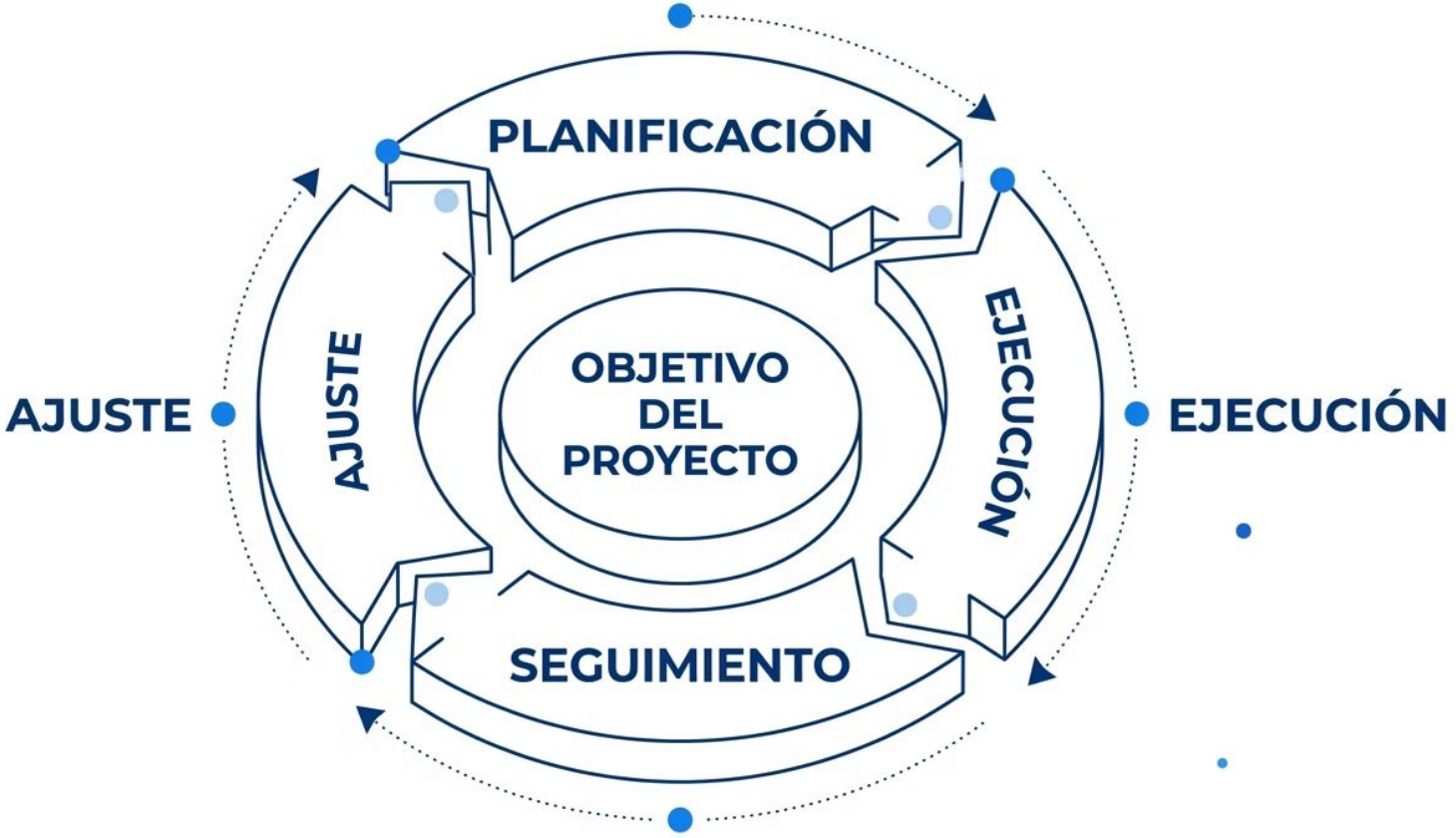
Del plan a la ejecución

Los participantes asumen el rol de **Líder de Proyecto**. Su responsabilidad abarca:



Cada fase exige un criterio diferente

Planificar permite empezar. Controlar permite llegar.



En el centro del ciclo: **Objetivo del Proyecto**

Convertir un objetivo en un plan viable

Un proyecto comienza mucho antes de empezar a ejecutar.



De la intuición al control

Herramientas que convierten complejidad en información:



Gantt

Visualizar actividades y tiempos.



PERT

Relacionar actividades y dependencias.



Camino crítico

Identificar qué tareas condicionan el plazo.



Evaluación económico-financiera

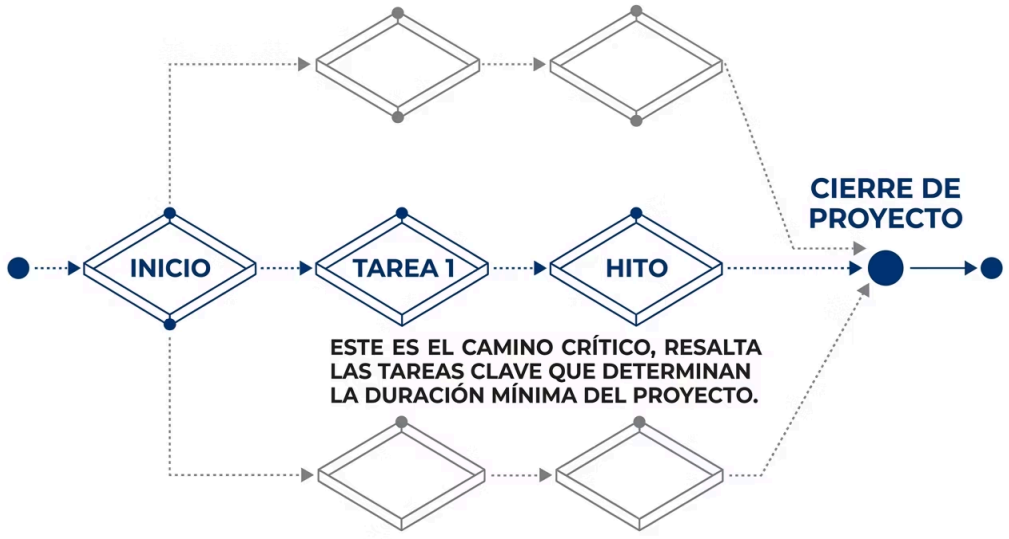
Comprender la viabilidad de las decisiones.

No todas las tareas tienen el mismo impacto

Priorizar exige saber qué no puede esperar.

- El camino crítico identifica la secuencia de tareas que determina la duración total del proyecto.
- Retrasar una tarea crítica → retrasa el proyecto.
- No todas las tareas tienen holgura: algunas condicionan todo lo que viene después.

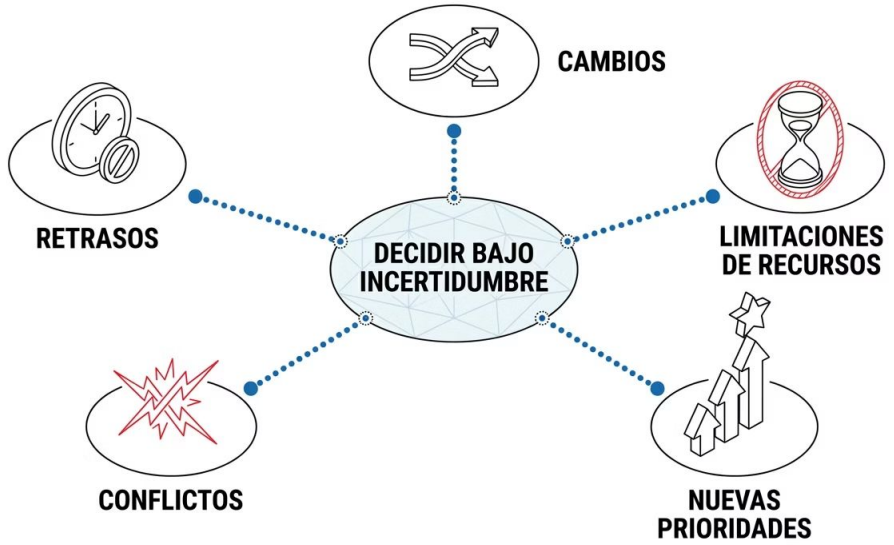
Retrasar una tarea crítica → Retrasa el proyecto.



El proyecto cambia. El plan debe responder.

Durante la gestión pueden aparecer:

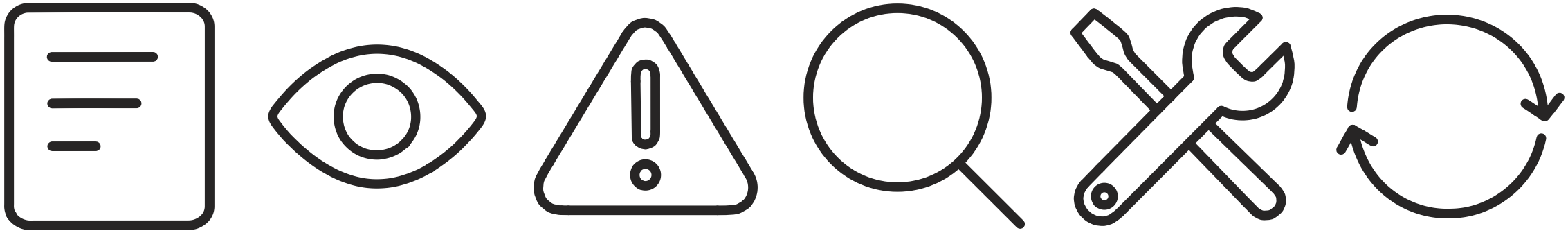
- Retrasos
- Cambios
- Limitaciones de recursos
- Nuevas prioridades
- Conflictos



La toma de decisiones en contextos de incertidumbre forma parte de los contenidos explícitos del programa.

El dato solo importa si provoca una decisión

Controlar no es mirar indicadores. Es actuar a tiempo.



Plan

Realidad

Desviación

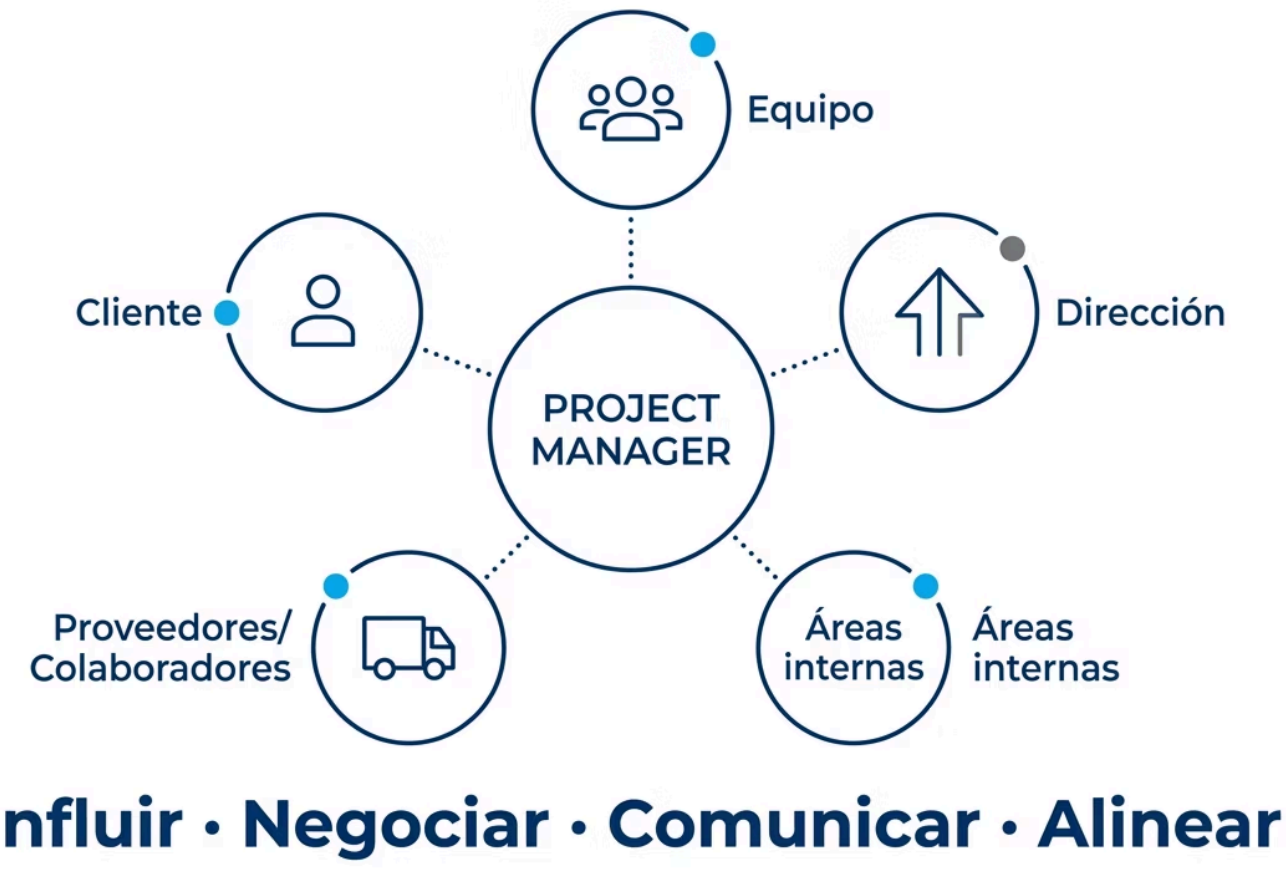
Análisis

Acción correctiva

Nuevo escenario

El proyecto no se gestiona únicamente desde un cronograma

Diferentes intereses. Un mismo proyecto.



La propuesta incluye explícitamente negociación con stakeholders internos y externos.

Lo técnico no es suficiente

El participante debe combinar dos dimensiones para liderar el proyecto:

HARD · Planificación

Herramientas técnicas de gestión.

- Gantt y PERT
- Camino crítico
- Evaluación económico-financiera
- Seguimiento y control

PEOPLE · Liderazgo

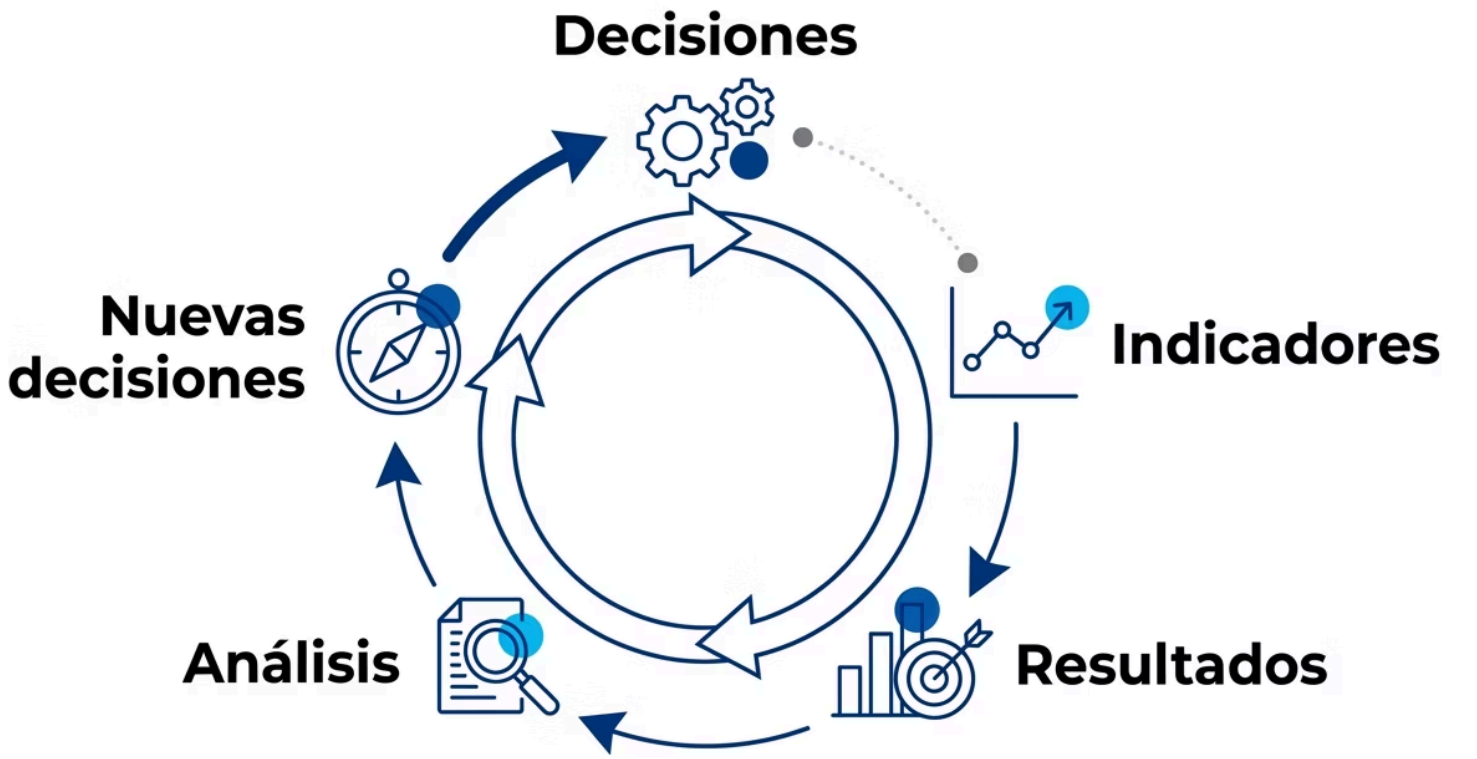
Habilidades relacionales para liderar el proyecto.

- Influencia y comunicación
- Gestión de conflictos
- Negociación
- Coordinación de equipos

PROJECT LEADERSHIP — El programa combina las herramientas técnicas de gestión con habilidades de liderazgo, influencia, gestión de conflictos y relación con stakeholders.

Decidir → observar → comprender

Después de cada ronda de simulación:



El ciclo de retroalimentación impulsa la mejora continua.

Equipos diferentes pueden llegar al objetivo por caminos diferentes.

Cada ronda genera reportes con comentarios e indicadores, que posteriormente se utilizan para analizar estrategias y decisiones.

El feedback convierte el proyecto simulado en experiencia

Simular permite aprender antes de que el proyecto real pague el coste.

FEEDBACK

Preguntas que estructuran la reflexión y convierten la simulación en aprendizaje transferible.

- ¿Qué planificamos?
- ¿Qué ocurrió?
- ¿Dónde apareció la desviación?
- ¿Qué decisión tuvo mayor impacto?
- ¿Qué haríamos diferente?
- ¿Cómo lo trasladamos a nuestros proyectos?

Competencias para gestionar proyectos con visión global

Planificación

Convertir objetivos en acciones.

Ejecución

Transformar el plan en avance.

Seguimiento

Interpretar desviaciones.

Decisión

Actuar bajo incertidumbre.

Liderazgo

Movilizar al equipo.

Stakeholders

Gestionar intereses y expectativas.

Negociación

Construir acuerdos para avanzar.

Aprendizaje directamente transferible

El participante entrena una secuencia aplicable a su trabajo:

Definir

Clarificar el objetivo y el alcance.

Planificar

Estructurar actividades, tiempos y recursos.

Ejecutar

Transformar el plan en avance real.

Controlar

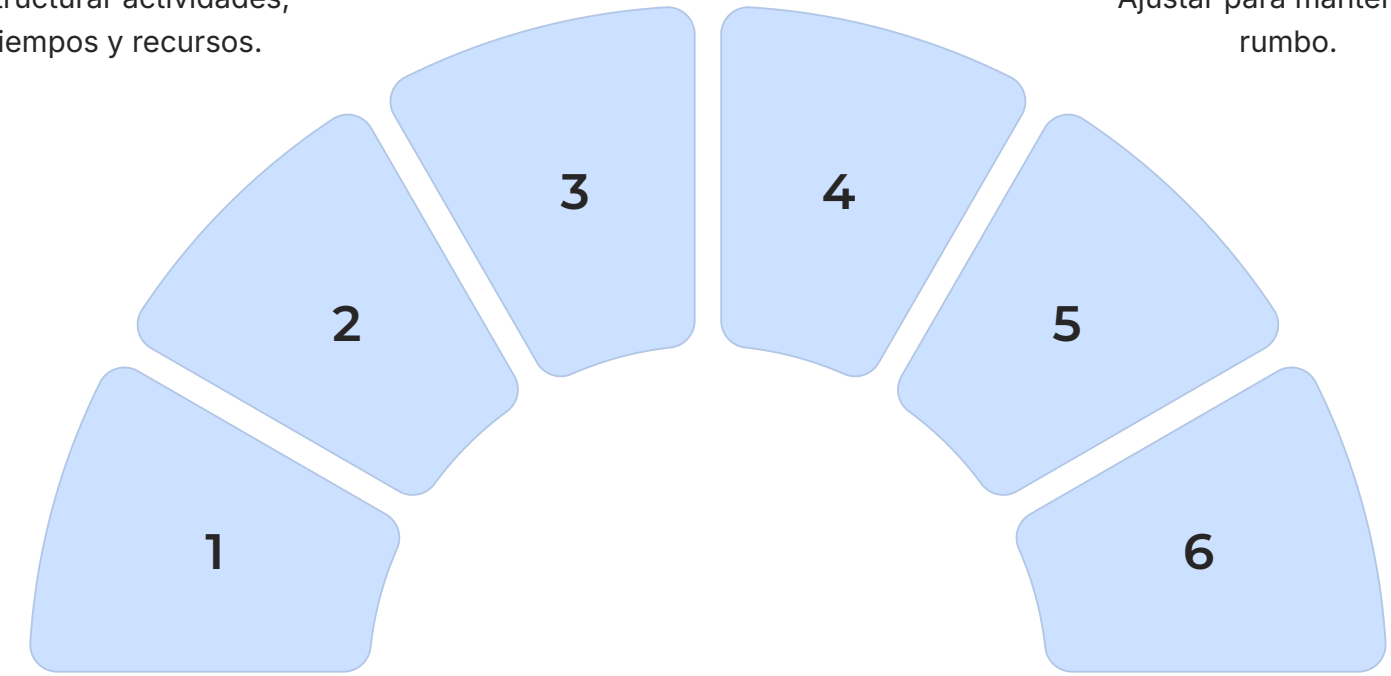
Medir y comparar con el plan.

Corregir

Ajustar para mantener el rumbo.

Entregar

Cerrar con criterio y calidad.



Menos improvisación. Más criterio de proyecto.

Inversión

Simulador de Gestión de Proyectos PMI + experiencia formativa

Inversión

€ _____

No incluye IVA del 21 %

Incluye

- ~~Diseño de la acción~~
- ~~Material didáctico~~
- ~~Montaje en plataforma~~
- ~~Configuración de la experiencia~~
- ~~Carga de participantes~~
- ~~Acceso al simulador~~
- ~~Facilitación~~
- ~~Feedback y análisis de resultados~~
- ~~Informe final de resultados~~