

Técnico en Gestión de Proyectos de Animación Cultural: Expert@ en Animación Físico-Deportiva y Recreativa

Técnico en Gestión de Proyectos de Animación Cultural: Expert@ en Animación Físico-Deportiva y Recreativa

Duración: 300 horas

Precio: consultar euros.

Modalidad: e-learning

Metodología:

El Curso será desarrollado con una metodología a Distancia/on line. El sistema de enseñanza a distancia está organizado de tal forma que el alumno pueda compatibilizar el estudio con sus ocupaciones laborales o profesionales, también se realiza en esta modalidad para permitir el acceso al curso a aquellos alumnos que viven en zonas rurales lejos de los lugares habituales donde suelen realizarse los cursos y que tienen interés en continuar formándose. En este sistema de enseñanza el alumno tiene que seguir un aprendizaje sistemático y un ritmo de estudio, adaptado a sus circunstancias personales de tiempo

El alumno dispondrá de un extenso material sobre los aspectos teóricos del Curso que deberá estudiar para la realización de pruebas objetivas tipo test. Para el aprobado se exigirá un mínimo de 75% del total de las respuestas acertadas.

El Alumno tendrá siempre que quiera a su disposición la atención de los profesionales tutores del curso. Así como consultas telefónicas y a través de la plataforma de teleformación si el curso es on line. Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido y de las horas del mismo.

© icaformación2026

Profesorado:

Nuestro Centro fundado en 1996 dispone de 1000 m2 dedicados a formación y de 7 campus virtuales.

Tenemos una extensa plantilla de profesores especializados en las diferentes áreas formativas con amplia experiencia docentes: Médicos, Diplomados/as en enfermería, Licenciados/as en psicología, Licencidos/as en odontología, Licenciados/as en Veterinaria, Especialistas en Administración de empresas, Economistas, Ingenieros en informática, Educadodores/as sociales etc…

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas de las siguientes formas:

-Por el aula virtual, si su curso es on line
-Por e-mail
-Por teléfono

Medios y materiales docentes

-Temario desarrollado.

-Pruebas objetivas de autoevaluación y evaluación.

-Consultas y Tutorías personalizadas a través de teléfono, correo, fax, Internet y de la Plataforma propia de Teleformación de la que dispone el Centro.



© icaformación2026

Titulación:

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por correo o mensajería la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Programa del curso:

PARTE 1. GESTIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN CULTURAL

1. MÓDULO 1. EL PROCESO DE LA PLANIFICACIÓN DE UN PROYECTO

TEMA 1. PRIMEROS PASOS EN LA GESTIÓN DE UN PROYECTO

1. Fase de búsqueda de proyectos
2. Selección de los mejores proyectos
3. Identificación de las oportunidades
4. Comparación de las oportunidades
5. Priorización y selección de las oportunidades
6. Detección de proyectos malos proyectos
7. Actualización y mejora en el proyecto
8. Participantes en el proyecto
9. Componentes implicados en un proyecto
10. Equipo gestor de la cartera
11. Grupo conductor del proyecto
12. El promotor
13. El gestor del proyecto
14. Inicio del proyecto
15. Documento inicial del proyecto
16. La reunión de inicio del proyecto

TEMA 2. PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS (I)

© icaformación2026

1. Definir objetivos
2. Limitarlo en el tiempo
3. Ser específicos en cuanto al alcance del proyecto
4. Primeros pasos importantes
5. La toma de decisiones
6. Seguimiento y tratamiento de cuestiones no resueltas
7. Documentar decisiones y acciones
8. Creación de un plan de comunicaciones
9. Poner a las personas en contacto
10. Desarrollar el presupuesto

TEMA 3. PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS (II)

1. Desglose del trabajo
2. Estructura para el desglose del trabajo
3. Estimaciones de tiempo y recursos
4. Asignación del trabajo
5. Programación del trabajo
6. Examinar las relaciones entre tareas
7. Crear un borrador de programación
8. Técnicas de planificación
9. Diagramas de Gantt
10. Gráficos PERT
11. Camino crítico

TEMA 4. EL BENCHMARKING

1. Qué es el Benchmarking
2. Tipos de Benchmarking
3. La razón fundamental del Benchmarking
4. ¿Por qué emplear el Benchmarking?
5. Proceso del Benchmarking
6. MÓDULO 2. EL PROCESO DE LA GESTIÓN DE UN PROYECTO

TEMA 5. EJECUCIÓN DEL PROYECTO

1. La fase de inicio del proyecto
2. Documento Inicial del Proyecto
3. La reunión de comienzo del proyecto
4. Los siete pasos fundamentales para un inicio satisfactorio
5. Las reuniones iniciales
6. Los mecanismos de integración
7. Las normas de comportamiento

TEMA 6. CONTROL DEL PROYECTO

© icaformación2026

1. Supervisión y control del proyecto
2. El presupuesto
3. Las personas como el eje fundamental de un proyecto
4. El papel de la comunicación
5. Resolución de problemas
6. Indicadores de control de gestión
7. Control de calidad
8. Control de los plazos
9. Control de los costes

TEMA 7. GESTIÓN DE CALIDAD

1. Gestión de la calidad en proyectos
2. Procesos de la gestión de la calidad del proyecto
3. Planificación de la calidad del proyecto
4. Garantía de calidad del proyecto
5. Control de calidad del proyecto

TEMA 8. GESTIÓN DE RIESGOS

1. Introducción
2. Perspectivas del riesgo
3. Primeros pasos en la gestión del riesgo
4. Orígenes del riesgo en proyectos
5. Gestión del riesgo en proyectos
6. Identificación del riesgo
7. Tipos de riesgo
8. Análisis de los riesgos
9. Evaluación y respuesta ante el riesgo

TEMA 9. GESTIÓN DE TIEMPOS Y COSTE

1. Inversión financiera
2. Payback o plazo de recuperación
3. Gestión de costes
4. Concepto de costes
5. Clasificación de costes
6. Sistemas de cálculo de costes
7. Sistema de costes directos
8. Sistema de costes variables
9. Sistema de costes completo
10. Técnicas de estimación

TEMA 10. GESTIÓN INFORMATIZADA DE PROYECTOS

1. Requisitos variables

2. Los equipos
3. Tipos de aplicaciones
4. Los gestores de proyectos
5. Otras gestiones a considerar

TEMA 11. EL CIERRE DEL PROYECTO

1. La fase de cierre
2. Informe del cierre del proyecto
3. Proceso de cierre del proyecto
4. Informe de lecciones aprendidas
5. Revisión de lecciones aprendidas
6. Realización de beneficios
7. Éxito del proyecto

PARTE 2. PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVAS

TEMA 1. ANTECEDENTES, SITUACIÓN Y EVOLUCIÓN EN ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA.

1. Aspectos históricos y conceptuales
2. Características de la animación físico-deportiva
3. Entidades y empresas de animación físico-deportiva
4. El animador físico-deportivo

TEMA 2. PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA.

1. Elaboración del análisis prospectivo
2. Diseño de proyectos de animación físico-deportivos y recreativos
3. Métodos de seguimiento y evaluación
4. Técnicas de promoción y comunicación

TEMA 3. GESTIÓN DE RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVOS.

1. Espacios e instalaciones para el desarrollo de proyectos de animación físico-deportiva:
2. Entidades, organismos y empresas de animación físico-deportiva
3. Recursos humanos, gestión, perfiles y formación

TEMA 4. EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y

© icaformación2026

RECREATIVOS.

1. El proceso evaluador
2. Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación
3. La elaboración del informe de evaluación:

TEMA 5. TRATAMIENTO Y REGISTRO DE INFORMES EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVOS

1. Estadística aplicada al tratamiento de datos y elaboración de informes en el contexto de la animación físico-deportiva y recreativa
2. Recursos informáticos aplicados al tratamiento de datos y elaboración de informes en el contexto de la animación físico-deportiva y recreativa

PARTE 3. CURSO MULTIMEDIA MICROSOFT PROJECT 2013

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A PROJECT 2013

1. Conceptos iniciales de administración de Proyectos
2. Entrar y salir del programa
3. El Interfaz. Componentes de la ventana de Project 2013

TEMA 2. PRIMEROS PASOS. OPCIONES DE VISUALIZACIÓN Y PERSONALIZACIÓN CON PROJECT 2013

1. Crear un nuevo proyecto
2. Ver un proyecto
3. Cambiar la escala temporal de una vista
4. Ocultar o mostrar una columna (quitar o agregar una columna)
5. Ajustar el texto en una celda
6. Dar formato al gráfico de barras de una vista Diagrama de Gantt

TEMA 3. PROGRAMACIÓN DE TAREAS CON PROJECT 2013

1. Conceptos. Opciones de programación
2. Crear tareas únicas y repetitivas
3. Organizar tareas en subtareas y tareas de resumen
4. Crear un hito
5. Desactivar una tarea

© icaformación2026

6. Interrumpir el trabajo en una tarea (dividir una tarea)
7. Vincular tareas dentro del proyecto
8. Delimitar las tareas (restricciones)
9. Uso de la herramienta Inspeccionar

TEMA 4. PROGRAMACIÓN DE RECURSOS CON PROJECT 2013

1. Tipos de recursos
2. Agregar recursos
3. Asignar recursos
4. Administrar recursos. Redistribuir asignaciones
5. Trabajar con la vista Organizador de equipo
6. Agrupar tareas o recursos

TEMA 5. PROGRAMACIÓN DE CALENDARIOS CON PROJECT 2013

1. Descripción general de calendarios del proyecto
2. Cambiar el calendario del proyecto
3. Establecer tiempos de trabajo, vacaciones y días festivos para el proyecto
4. Crear un calendario para una tarea dentro de Project
5. Cambiar la escala temporal en la vista Calendario

TEMA 6. ASIGNACIÓN DE COSTOS CON PROJECT 2013

1. Tipos de costos que están disponibles en Project
2. Asignación de costos a recursos
3. Recursos de costo
4. Asignación de costos a tareas
5. Acumulación de costos
6. Visualización de los costos del proyecto

TEMA 7. SEGUIMIENTO DE PROYECTOS CON PROJECT 2013

1. Crear o actualizar una línea de base o un plan provisional
2. Introducir el porcentaje completado de las tareas
3. Ruta crítica para la administración del proyecto

TEMA 8. GUARDAR, EXPORTAR E IMPRIMIR, CON PROJECT 2013

1. Guardar un proyecto
2. Exportar o importar datos a otro formato de archivo
3. Imprimir una vista o informe

TEMA 9. TRABAJAR CON VARIOS PROYECTOS

© icaformación2026

1. Inserción de un proyecto en un proyecto principal
2. Realizar cambios en un subproyecto sin cambiar el archivo original
3. Mostrar una única ruta crítica para varios proyectos
4. Cómo se ven afectados los recursos cuando se combinan los archivos
5. Grupo de recursos
6. Comparar proyectos

© icaformación2026