

GRAFFITI

E f e k t y w n y S y s t e m E R P

Widać horyzont

Moduł obsługi projektów

PC Guard SA ul. Janickiego 20, 60-542 Poznań, tel. (61) 84 34 266, 84 34 370, fax 84 71 246

Podręcznik użytkownika Graffiti

PC GUARD
www.pcguard.pl

Abstrakt

Podręcznik użytkownika modułu Projekty. Moduł Projekty jest częścią Graffiti – zintegrowanego systemu informatycznego klasy MRPII/ERP wspomagającego zarządzanie przedsiębiorstwem, którego producentem jest PC Guard SA. W skład Graffiti wchodzi m.in. produkcja, CRM, logistyka, analizy finansowe, księgowość, środki trwałe i.in.

Najnowsze wersje podręczników w formacie PDF (do druku) dostępne są do ściągnięcia w serwisie internetowym PC Guard pod adresem www.pcguard.pl/docs/.

Prawa autorskie i zastrzeżenia: www.pcguard.pl/docs/copyright/

PC Guard SA, www.pcguard.pl

Spis treści

Zakres stosowania modułu Projekty v
Budowa i zarządzanie pojedynczym projektem v

1	Konstruowanie projektu w Graffiti 1
	Inicjacja projektu 1
	Grupowanie projektów 2
	Wiązanie projektu z zamówieniem klienta 3
	Etapy projektu 3
	Uczestnicy etapu 4
	Statusowanie projektu: inicjacja, realizacja, zamknięcie 5
	Harmonogram projektu 6
2	Kontrola przebiegu projektu 8
	Obsługa zdarzeń dla projektu 8
	Dokumentacja przebiegu projektu 11
	Protokoły projektu i protokoły etapów 11
	Ewidencja plików dla etapów projektu 11
	Kojarzenie etapów ze zleceniami produkcyjnymi 12
	Analizy dla projektów 12
	Analiza projektów 12
	Graffiti Raporty 13
	Monitor prac 14
	Zależności między projektem a budżetem 14

Spis ilustracji

1.1	Inicjacja projektu	2
1.2	Definiowanie podstawowych parametrów nowego etapu	4
1.3	Moduł Projekty z listą projektów w realizacji	6
2.1	Lista zdarzeń dla wybranego projektu	9
2.2	Dopisywanie nowego zdarzenia dla projektu (w tym wypadku odrzucenie etapu)	10
2.3	Parametry analizy kosztów projektu	13

Zakres stosowania modułu Projekty

Wstęp

Uruchomienie modułu Projekty: Moduły > Projekty.

Moduł Projekty został przygotowany specjalnie z myślą o prowadzeniu szczegółowej ewidencji przebiegu prac nad dowolną ilością projektów. Dzięki otwartej konstrukcji modułu, obszar działalności obejmowany przez zadania prowadzone w ramach pojedynczego projektu jest niemal nieograniczony i zależy wyłącznie od wyobraźni projektanta.

Budowa pojedynczego projektu nie zakłada konieczności kojarzenia go z określonymi dokumentami systemowymi, a jego przebieg może być kontrolowany na zasadach arbitralnego osądu osób odpowiedzialnych za prowadzenie etapu projektu. W związku z tym moduł Projekty może być de facto stosowany w zakresie dużo szerszym niż ten, do którego przygotowany został cały System. Niemniej ocena stopnia realizacji kolejnych faz projektu może być również sankcjonowana konkretnymi parametrami, także w oparciu o dokumenty i dane przechowywane w Graffiti.

Budowa i zarządzanie pojedynczym projektem

Podobnie jak większość ewidencji prowadzonych w Graffiti, każdy projekt przechodzi przez **trzy fazy**, otrzymując kolejno:

- *status inicjacji*, w którym projekt jest przygotowywany;
- *status realizacji*, w którym cały projekt i jego kolejne etapy podlegają opracowywaniu;
- *status zamknięcia*, który otrzymują projekty całkowicie zakończone lub przykładowo zaniechane.

Każdy z projektów prowadzonych w systemie Graffiti może posiadać **dowolną liczbę**

etapów, przy czym możliwe jest elastyczne określanie zależności kolejności etapów (zob. „Etapy projektu”, s. 3). Etapy pełnią zatem rolę schematu postępowania, który został przyjęty dla odpowiedniego projektu i który wyznacza jego przebieg.

Związek projektu z faktyczną aktywnością produkcyjną tworzony jest za pośrednictwem zleceń produkcyjnych (zob. „Kojarzenie etapów ze zleceniami produkcyjnymi”, s. 12).

Sterowanie przebiegiem etapów projektu odbywa się poprzez zdarzenia. **Zdarzenia** pozwalają inicjować, zatrzymywać, zatwierdzać i odrzucać kolejne etapy. Za pośrednictwem zdarzeń można też wiązać z etapami pliki, dodać komentarze do etapów lub ostatecznie zamknąć cały projekt. Każde zdarzenie stosuje zatem odpowiednią akcję wobec konkretnego etapu lub wprowadza dodatkowy opis przebiegu projektu. Zapis przeprowadzonych akcji może stanowić suplementarne źródło wiedzy o procesie produkcyjnym czy handlowym (zob. „Obsługa zdarzeń dla projektu”, s. 8).

Należy pamiętać, że dostęp do funkcji opisanych w niniejszej dokumentacji zależy również od poprawnego zdefiniowania uprawnień. Ogólne informacje na temat uprawnień można znaleźć w podręczniku Poznanie Graffiti (np. online w serwisie internetowym PC Guard:
www.pcgard.pl/docs/poznanie-graffiti/uzytownicy-uprawnienia.html).

Szczegółowe opisy uprawnień stosowanych w module Projekty umieszczane są przy opisach poszczególnych funkcjonalności. Kilka uwag na temat uprawnień nadawanych w module Projekty znajduje się też w nocie o uprawnieniach do inicjacji zdarzeń.

Konstruowanie projektu w Graffiti

Inicjacja projektu

Inicjacja projektu polega na:

- zdefiniowaniu konstrukcji projektu (etapy), która następnie będzie wykorzystana podczas dokumentowania konkretnych działań, oraz
- podaniu podstawowych informacji na temat wprowadzanego projektu – jak osoba odpowiedzialna, osoby uprawnione do wykonywania działań na etapach itp.

Okno projektów (Moduły > Projekty) zawiera dwie listy: górna dotyczy kolejnych projektów, w dolnej wyświetlana jest lista etapów dla wybranego projektu. Przycisk Dopisz znajdujący się bezpośrednio pod listą projektów inicjuje dopisywanie nowego projektu, przycisk Dopisz spod listy etapów pozwala dopisać nowy etap do wybranego projektu. Najpierw trzeba dopisać projekt, a następnie w jego ramach kolejne etapy.

Podczas dopisywania projektu określa się:

- datę wprowadzenia i opis projektu,
- pracownika odpowiedzialnego za przebieg projektu (na podstawie listy aktywnych pracowników zdefiniowanej w kadrach: Moduły > Kadry i Płace > Kadry > Kartoteka pracowników),
- grupy, do których zostanie przypisany projekt (por. „Grupowanie projektów”, s. 2),
- odniesienie do zamówienia remontowego (zdefiniowanego w module zamówień remontowych: Moduły > Zarządzanie usługami remontowymi > Zamówienia – Projekty).

Projekt | Zdarzenia |

Nr:

Data wprowadzenia:

Opis: GRAFFITI 7 PLATINUM

Odpowiedzialny: ... WOJNISZ ROBERT

Grupa I: ... PROJEKTY CAŁOŚCIOWE

Grupa II: ... PROJEKTY ZEWNĘTRZNE

Grupa III: ... PROJEKTY MARKETINGOWE

...

Zamówienie remont.: ...

->

Potwierdź ✓ Anuluj ✕

Ilustracja 1.1. Inicjacja projektu

Grupowanie projektów

W oknie dopisywania nowego projektu istnieje możliwość przypisania projektu do trzech głównych grup projektów. Grupy projektów są od siebie niezależne i mogą zawierać dowolną ilość podgrup. Dopisywane projekty związane są właśnie z podgrupami. W efekcie uzyskuje się możliwość grupowania projektów – elastycznej klasyfikacji opartej na związkach z konkretnymi podgrupami.

Grupowanie projektów jest rozwiązaniem ułatwiającym m.in. przeprowadzanie analiz kosztów związanych z projektami w dowolnej fazie ich realizacji.

Po dookreśleniu tych podstawowych informacji możliwe jest rozpoczęcie właściwej konstrukcji projektu – dopisywanie etapów.

Wiązanie projektu z zamówieniem klienta

Każdy projekt może posiadać odniesienie do zamówienia wybranego klienta. Jest to kolejny sposób uzyskiwania pełniejszej informacji o faktycznej wartości danego projektu podczas jego realizacji. Połączenie z zamówieniem klienta może być w każdej chwili usunięte. Z poziomu modułu projektów możliwe jest wyświetlenie listy pozycji połączonego z projektem zamówienia klienta.

Wszystkie operacje realizowane są przez opcje dostępne przez przycisk Zam.Kli. (bezpośrednio pod listą projektów).

Etapy projektu i ich wzajemne związki

Jak wspomniano wcześniej, projekt w Graffiti może posiadać dowolną, ograniczoną jedynie ergonomią i wyobraźnią projektanta liczbę etapów. Pojedynczy etap posiada niezależne od pozostałych parametry:

- Etap może posiadać planowaną datę swojego rozpoczęcia i zakończenia (nieobligatoryjne).
- Niezależnie wybiera się użytkownika Graffiti uprawnionego do inicjowania i zamykania etapu (*Kto realizuje etap*) oraz użytkownika uprawnionego do zatwierdzenia lub odrzucenia etapu (*Kto zatwierdza etap*). Należy pamiętać, że uprawnienia te muszą mieć poparcie w uprawnieniach ustawionych w Administracji Systemu (zob. Poznanwanie Graffiti online: www.pcguard.pl/docs/poznawanie-graffiti/uzytkownicy-uprawnienia.html).
- Pola Opis etapu i Miara zamknięcia etapu są opisowe. Opis etapu drukowany jest m.in. na zestawieniu listy zleceń produkcyjnych, przy zleceniach powiązanych z etapami projektów.

Ilustracja 1.2. Definiowanie podstawowych parametrów nowego etapu

Związki etapów ustala się na osobnej zakładce okna dopisywania etapu. Związki wyznaczone są przez nałożenie restrykcji inicjacji etapu przed zamknięciem wskazanych innych etapów. Przykładowo możliwe jest ustawienie ograniczenia, które nie pozwoli rozpocząć etapu 4 bez uprzedniego zamknięcia etapów 1 i 3.

Uczestnicy etapu

Jako uczestników etapu wskazuje się *pracowników* wprowadzonych do Systemu. Wprowadzenie pracowników na listę uczestników etapu odbywa się na zakładce Uczestnicy projektu w oknie dopisywania/edycji etapu. Ustawienia te mają charakter informacyjny podczas podglądu przebiegu projektu i nie znajdują odzwierciedlenia w dodatkowej relacji z modułem kadrowym.

Użytkownicy Graffiti i pracownicy

Użytkownik Graffiti wprowadzany jest w Administracji Systemu. Dane pracownika wpisywane są w module kadrowo-płacowym (Moduły > Kadry i Płace > Kadry >

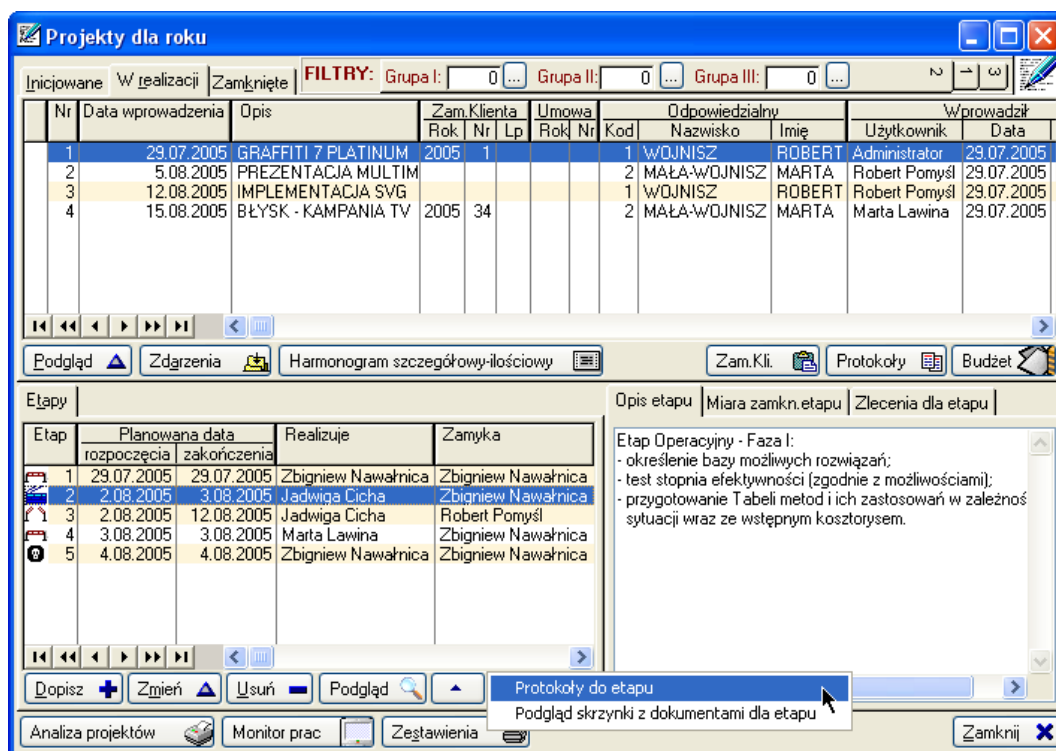
Kartoteka pracowników).

Użytkownicy posiadają odpowiednie uprawnienia obsługi Graffiti, definiowane w Administracji Systemu lub w samych modułach. Przykładowo w module Projekty, na poziomie etapu ustala się dodatkowe uprawnienia dla użytkowników, które pozwalają im odpowiednio realizować etapy projektów (akcje Start i Stop) lub je zatwierdzać (akcje Zatwierdzenie i Odrzucenie). Pracownicy natomiast nie muszą mieć żadnych uprawnień do obsługi Systemu (choć możliwe jest powiązanie pracownika z użytkownikiem Graffiti podczas wprowadzania/edycji danych tego ostatniego w Administracji Systemu), są natomiast podmiotem operacji w module kadrowo-płacowym.

Statusowanie projektu: inicjacja, realizacja, zamknięcie

Przygotowywanemu w Graffiti projektowi nadawany jest status **inicjacji**. W tej fazie możliwa jest też swobodna edycja wcześniej dopisanych projektów i ich etapów.

Przeniesienie projektu do fazy **realizacji** (Do realizacji na zakładce Inicjacja w oknie projektów) otwiera możliwość generowania zdarzeń odnoszących się do niego i udostępnia projekt do powiązania np. ze zleceniami produkcyjnymi (z poziomu zleceń, zob. „Kojarzenie etapów ze zleceniami produkcyjnymi”, s. 12). Jednocześnie jednak dostęp do niektórych parametrów, jak np. związki między etapami jest blokowany. Zmiana statusu na *realizację* jest procesem nieodwracalnym. Projekty posiadające status realizacji dostępne są na zakładce W realizacji.



Ilustracja 1.3. Moduł Projekty z listą projektów w realizacji

Zamknięcie projektu dokonuje się przez wygenerowanie odpowiedniego zdarzenia (akcja *Zamknięcie całego projektu*) i jest możliwe dopiero po zatwierdzeniu lub odrzuceniu wszystkich etapów. Operacja ta jest jednak odwracalna, tj. już po zamknięciu projektu możliwe jest wygenerowanie zdarzenia, które na nowo otworzy projekt (akcja *Otwarcie całego projektu*), przywracając mu tym samym status realizacji.

Harmonogram projektu

Obsługa projektów może być prowadzona przy użyciu harmonogramu szczegółowo-ilościowego. Harmonogram pozwala na przypisanie konkretnych ilości kolejnym dniom realizacji każdego etapu oraz przydzielenie osoby odpowiedzialnej. Ilości nie odwołują się ani do jednostek miary, ani do wyrobów (indeksów materiałowych), pozostając ilościowym zapisem dowolnie wybranej wartości lub wielkości, które w sposób zrozumiały dla użytkownika odnoszą się do realizowanego projektu.

Harmonogram może być tworzony w fazie inicjacji lub realizacji projektu. Projekty, które posiadają status zamknięcia udostępniają wyłącznie podgląd harmonogramu bez możliwości wprowadzania zmian.

Przydzielanie ilości w harmonogramie odbywa się na tabeli, której kolumny odpowiadają albo kolejnym dniom, albo kolejnym tygodniom (do wyboru), natomiast wiersze reprezentują poszczególne etapy wybranego projektu. Uaktywnienie odpowiedniej komórki i wciśnięcie klawisza Enter wywołuje okno, które pozwala ustalić wprowadzaną ilość, zakres dat, dla których zostanie ona ustawiona (np. możliwe jest wprowadzenie danej ilości na kilka dni z rzędu) oraz osobę odpowiedzialną.

Kontrola przebiegu projektu

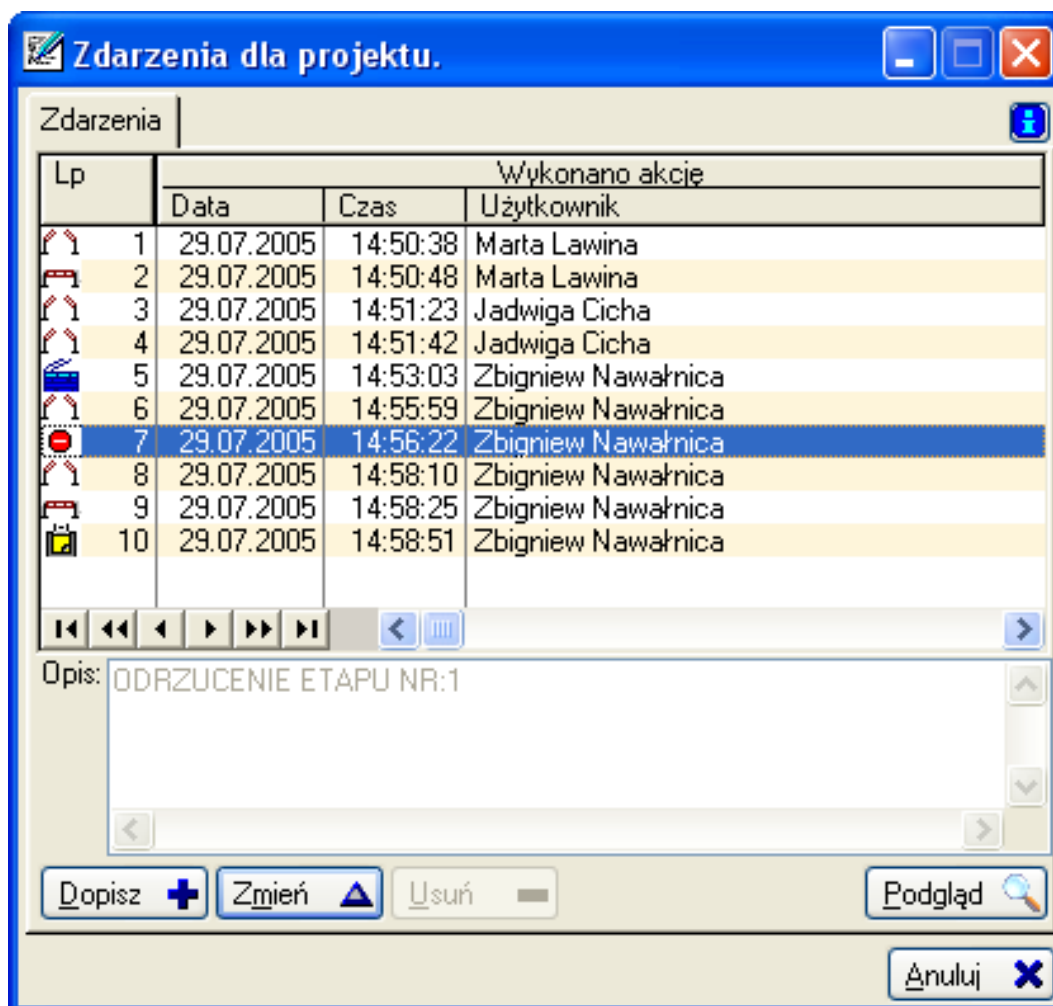
Część z opisanych w tym rozdziale procedur, jak dopisywanie protokołów dla projektu lub etapów albo tworzenie związków ze zleceniami produkcyjnymi, może być wykonana w fazie inicjacji lub realizacji projektu. Obsługa zdarzeń jest możliwa już wyłącznie w fazie realizacji. Zestawienia i analizy, choć dostępne w każdej z faz projektów, mają sens jedynie wówczas, kiedy zlecenia produkcyjne powiązane z projektami będą odnosiły się do rzeczywistych kosztów produkcji.

Obsługa zdarzeń dla projektu

Zdarzenia mają się tak do projektów, jak klawiatura ma się do komputera: pozwalają wykonać określone zadania na przygotowanym wcześniej materiale projektu, z jego etapami i wyznaczonymi między nimi zależnościami. Wykorzystanie zdarzeń jest możliwe w dwóch fazach: realizacji oraz zamknięcia, przy czym w tej ostatniej w ograniczonym zakresie (jedynie otwieranie projektu lub dopisanie komentarza). Faktycznie zatem zdarzenia przydają się głównie w fazie realizacji projektu.

Etap projektu może posiadać **jeden z pięciu statusów**: w edycji, w realizacji, zamknięty, odrzucony lub zatwierdzony. Zmiany statusu etapu przeprowadzane są przy użyciu zdarzeń. Każde zdarzenie może wprowadzać do projektu jedną akcję: dostępne są cztery akcje odpowiadające za zmianę statusu etapu (po jednej akcji na każdą dopuszczalną zmianę statusu) oraz akcja wprowadzająca komentarz do projektu.

Wszystkie zdarzenia są rejestrowane i w późniejszym czasie tylko zdarzenia-komentarze mogą być usuwane z listy zapisanych zdarzeń.



Ilustracja 2.1. Lista zdarzeń dla wybranego projektu

Dostępne akcje dla zdarzenia to:

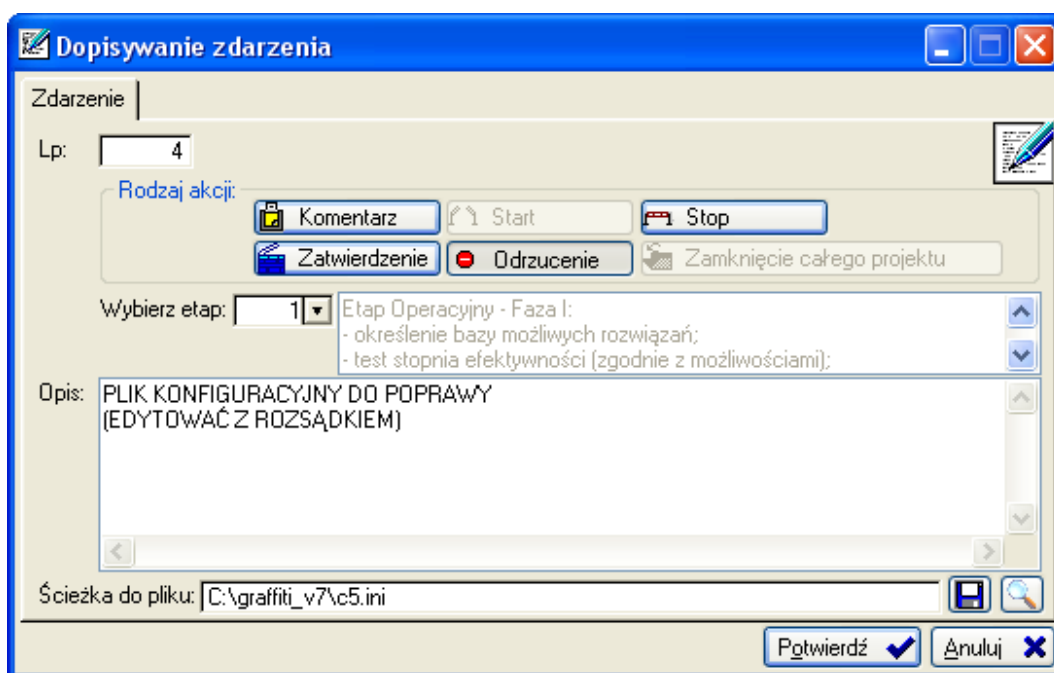
- **Komentarz.** Pozwala dodać dowolny tekst komentarza do całego projektu. Niemniej, ponieważ zdarzenia przechowywane są w kolejności ich dopisywania, komentarz faktycznie może się odnosić bezpośrednio do konkretnych partii realizacji projektu, o ile zostanie dopisany w odpowiednim momencie.

Akcja dostępna zawsze, niezależnie od statusu projektu i od jego zaawansowania. Jest to jedyne zdarzenie dla projektu, które może zostać w późniejszym czasie usunięte.

- **Start.** Inicjacja dostępnego etapu (etap otrzymuje status *w realizacji*).

Akcja jest dostępna, jeżeli istnieje chociaż jeden etap w edycji (utworzony i niezainicjowany), którego związki z innymi etapami nie ograniczają możliwości jego uruchomienia w danym momencie, a użytkownik ma uprawnienia do realizacji tego etapu.

- **Stop.** Zamknięcie wybranego etapu (etap otrzymuje status *zamkniętego*).
Akcja jest dostępna, jeżeli istnieje chociaż jeden etap ze statusem w realizacji, a użytkownik ma uprawnienia do realizacji tego etapu.
- **Zatwierdzenie.** Zatwierdza wybrany etap (etap otrzymuje status *zatwierdzonego*).
Akcja jest dostępna, jeżeli istnieje chociaż jeden zamknięty etap, a użytkownik ma uprawnienia do zatwierdzania tego etapu.
- **Odrzucenie.** Odrzuca wybrany etap (etap otrzymuje status *odrzuconego*).
Akcja, podobnie jak Zatwierdzenie, jest dostępna, jeżeli istnieje chociaż jeden zamknięty etap, a użytkownik ma uprawnienia do zatwierdzania tego etapu.
- **Zamknięcie całego projektu.**
Akcja dostępna wyłącznie w fazie realizacji (niewidoczna w fazie zamknięcia) i jeżeli wszystkie etapy przewidziane dla projektu zostały zatwierdzone ewentualnie odrzucone.
- **Otwarcie całego projektu.**
Ten rodzaj akcji dostępny jest wyłącznie w fazie zamknięcia (niewidoczny w fazie realizacji).



Ilustracja 2.2. Dopisywanie nowego zdarzenia dla projektu (w tym wypadku odrzucenie etapu)

Dodatkowo z każdym zdarzeniem można powiązać jeden plik, który stanowi uzupełnienie dokumentacji projektu (zob. „Ewidencja plików dla etapów projektu”, s. 11).

Należy pamiętać, że dostępność poszczególnych akcji jest zależna od ustawionych podczas dopisywania etapu uprawnień użytkowników. Użytkownik wskazany w polu *Kto realizuje etap* jest uprawniony do wykonywania akcji Start i Stop dla danego etapu. Podobnie użytkownik, który został wskazany w polu *Kto zatwierdza etap* jest uprawniony do wykonywania akcji Zatwierdzenie oraz Odrzucenie, również tylko dla tego jednego etapu.

Przykładowo, jeżeli dostępny będzie niezainicjowany etap, lecz użytkownik nie będzie miał uprawnień do jego realizacji, akcja Start będzie dla niego niedostępna.

Dokumentacja przebiegu projektu

Do dokumentacji przebiegu projektu można zaliczyć protokoły dla całego projektu oraz protokoły dla poszczególnych etapów, ewidencję dokumentacji wewnętrznej, w końcu zapisy i dokumenty wprowadzane za pośrednictwem zdarzeń. Opis stosowania zdarzeń dla etapów – zob. „Obsługa zdarzeń dla projektu”, s. 8.

Protokoły projektu i protokoły etapów

W kontekście projektu prowadzonego w Graffiti, dostępne są protokoły dwojakiego rodzaju:

- protokoły dotyczące całego projektu, wywoływane przyciskiem Protokoły (bezpośrednio pod listą projektów), oraz
- protokoły odnoszące się do pojedynczych etapów, dostępne przez przycisk ze strzałką (bezpośrednio pod listą etapów), gdzie znajduje się opcja Protokoły do etapu.

Oba rodzaje protokołów dopisuje się na tych samych zasadach i jedyną różnicą między nimi jest wspomniany sposób wywołania formularzy.

Formularze protokołów dla projektów składają się z nagłówka – zawierającego numer i krótki komentarz protokołu – oraz dowolnej ilości pozycji. Każda pozycja to także osobny numer i notatka, która stanowi właściwą treść protokołu. Uproszczona i niesformalizowana budowa formularza umożliwia jego łatwiejsze wykorzystanie w szerszej gamie zadań, a jego sens i rozumienie zależy wyłącznie od użytkownika.

Ewidencja plików dla etapów projektu

Inicjując zdarzenie dla projektu, możliwe jest dołączenie do niego pliku dowolnego pliku.

Ściśle mówiąc ze zdarzeniem (inicjującym dowolną akcję) kojarzona jest nazwa pliku i ścieżka dostępu do niego. W taki sposób, wykorzystując np. zdarzenie wprowadzające Komentarz, niezależnie od przebiegu projektu można skojarzyć z nim dowolną ilość plików.

Możliwe jest otworenie skojarzonego pliku z poziomu projektów Graffiti. Służy do tego ikona lupy znajdująca się obok pola ze ścieżką dostępu i nazwą pliku w oknie dopisywania lub podglądu zdarzenia.

Kojarzenie etapów ze zleceniami produkcyjnymi

Kojarzenie etapu projektu ze zleceniami produkcyjnymi przynosi cenne informacje o rzeczywistych kosztach odnoszących się do hipotetycznych założeń planisty (zob. „Analizy dla projektów”, s. 12).

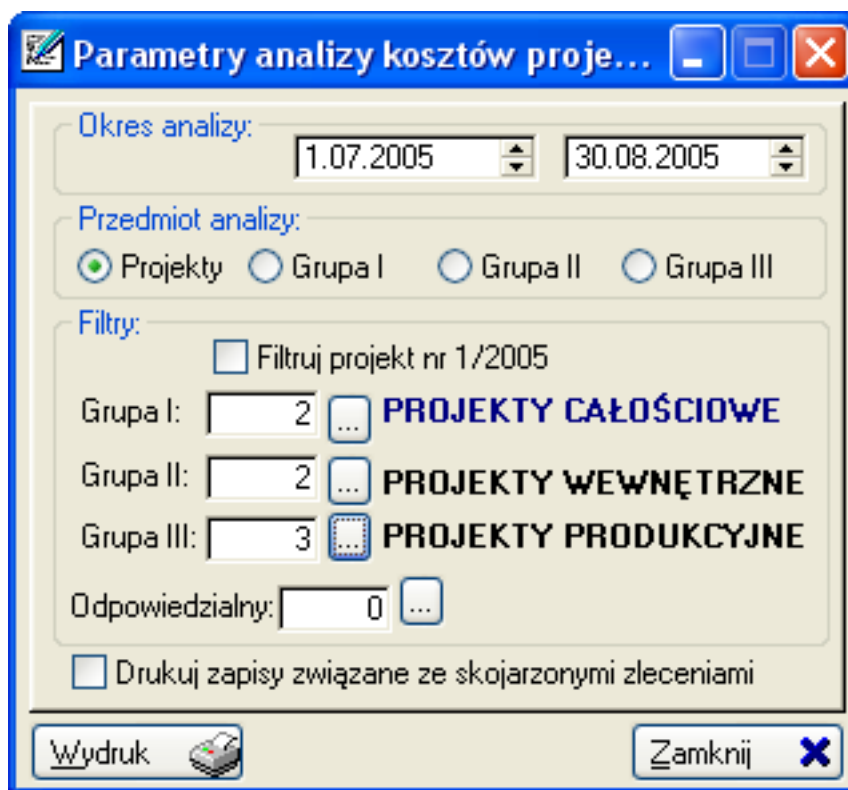
Etapy projektu mogą być kojarzone z jednym rodzajem zleceń produkcyjnych – ze zleceniami projektowymi. Operacja ta jest dostępna albo z poziomu projektów inicjowanych lub realizowanych, albo z poziomu zleceń produkcyjnych (Produkcja > Produkcja – przygotowanie > Zlecenia). Podczas kojarzenia zleceń z projektami z poziomu modułu produkcyjnego, możliwe jest wykorzystanie wyłącznie projektów znajdujących się w fazie realizacji (projekty o statusie inicjacji nie są wyświetlane).

W przypadku skojarzenia zlecenia projektowego z etapem projektu, na wydruku listy zleceń przy zleceniach umieszczany jest opis skojarzonego ze zleceniem etapu.

Analizy dla projektów

Analiza projektów

Analiza projektów jest narzędziem badania kosztów skojarzonych z projektami. Informacje o kosztach pochodzą ze związanych z projektami zleceń produkcyjnych. Analiza projektów oferuje zestaw filtrów ograniczających zakres projektów, które będą analizowane i znajdują się na wydruku zestawienia.



Ilustracja 2.3. Parametry analizy kosztów projektu

Na wydruku analizy projektów znajdują się informacje o koszcie całkowitym zleceń, ilości wykonanej i koszcie jednostkowym, ilości sprzedanej i niesprzedanej oraz koszcie całkowitym powiązanych z projektami – w rozbiu na poszczególne projekty.

Graffiti Raporty

Oprócz gotowego rozwiązania, jakim są analizy projektów, Graffiti dysponuje modulem Graffiti Raporty. **Graffiti Raporty** to silne narzędzie projektowania dowolnych raportów w oparciu o informacje przechowywane w bazach danych Graffiti. Jest to rozwiązanie przeznaczone raczej dla administratorów i użytkowników bardzo dobrze znających Graffiti. To jednocześnie bardzo duże możliwości konstruowania swoich własnych zestawień.

Korzystając z modułu Graffiti Raporty użytkownik komponuje wybrane informacje, pochodzące z dowolnego miejsca w Graffiti, w najdogodniejszy dla siebie sposób. Szczegółowe parametry wydruku, informacje dodatkowe uzupełniane przy wywołaniu raportu, rozplanowanie ułożenia informacji na wydruku – Graffiti Raporty pozwala zaplanować najdrobniejszy szczegół tworzonego zestawienia.

Raz przygotowane przy użyciu Graffiti Raporty zestawienie może być udostępnione wybranym lub wszystkim użytkownikom w dowolnym miejscu Graffiti.

Monitor prac

Monitor prac jest funkcjonalnością, która umożliwia zestawienie w jednej tabeli harmonogramów szczegółowo-ilościowych (zob. „Harmonogram projektu”, s. 6) dla kilku projektów jednocześnie. Projekty, których harmonogramy będą wyświetlane przy użyciu monitora prac, wybiera się zaznaczając odpowiadające im pozycje na liście projektów – klikając je z jednoczesnym przytrzymaniem klawisza Ctrl.

Zależności między projektem a budżetem

Projekt może zostać połączony także z konkretnym budżetem. Budżet to w dużym uproszczeniu koszty rozbite według pewnej struktury. Dzięki związkowi projekt–budżet istnieje możliwość zadeklarowania kosztów dla projektu, a następnie śledzenie ich wykonania na podstawie związku etapów projektu ze zleceniami produkcyjnymi.