



# **PERT-CPM**

► ***Conceitos e Exercícios***

*Edgard Gonçalves Cardoso*

*@oprofessoredgard*

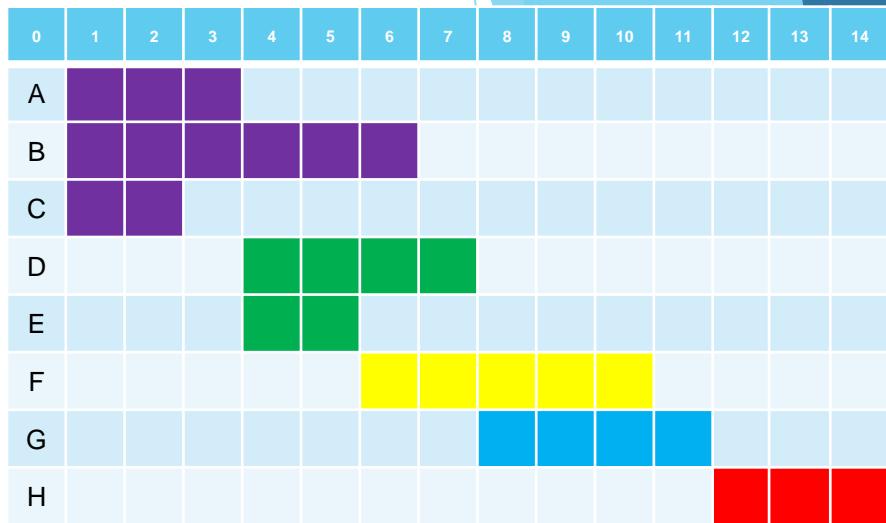
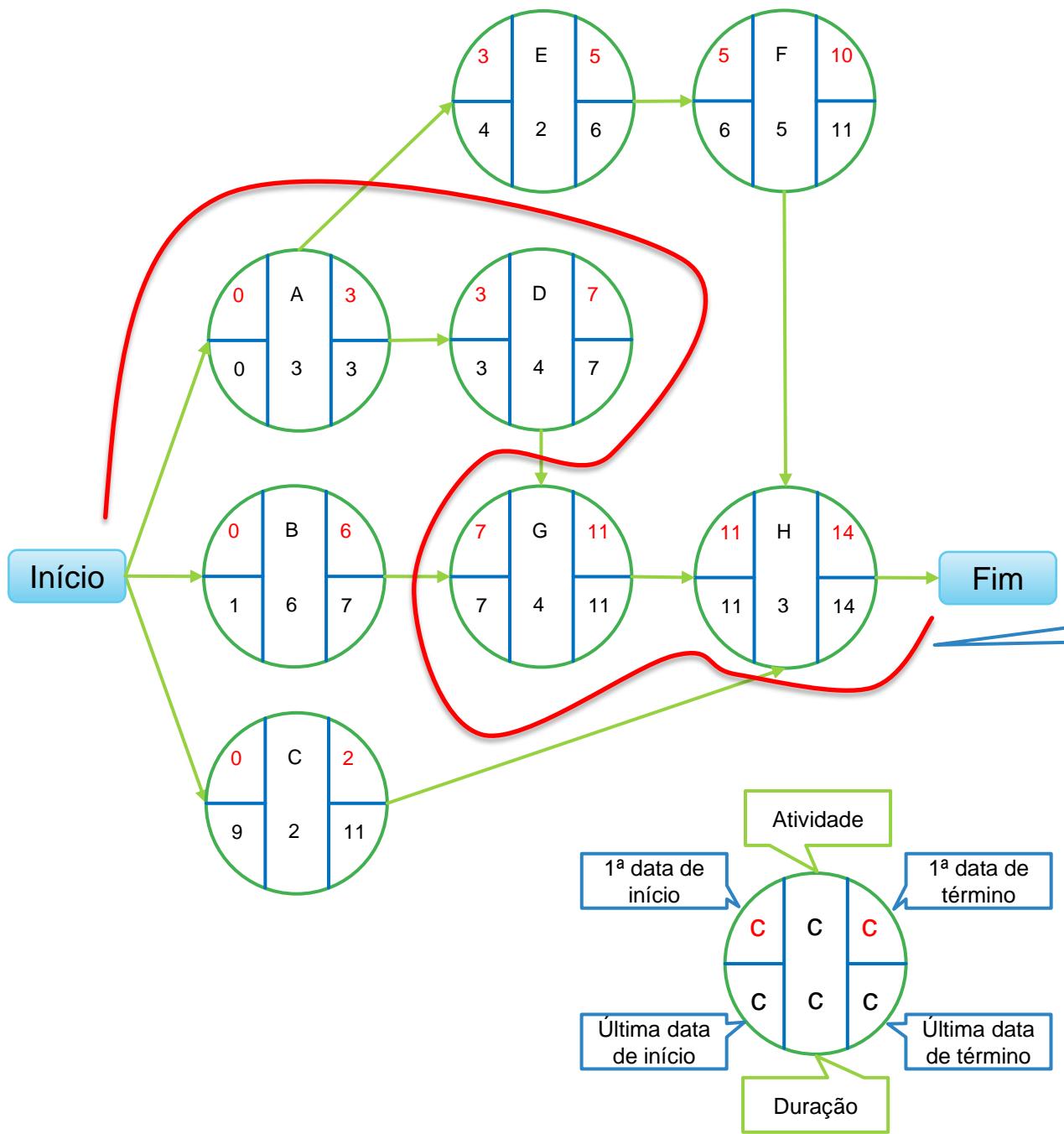
# PERT-CPM

- ▶ Conceitos
- ▶ Definições
- ▶ Etapas
- ▶ Exercícios



# PERT-CPM: Conceitos





Caminho Crítico:  
A-D-G-H = 14 (unidades de tempo)

Atividade	Precedente	Duração
A	-	3
B	-	6
C	-	2
D	A	4
E	A	2
F	E	5
G	B, D	4
H	C, F, G	3

- ▶ Um gráfico PERT-CPM (Program Evaluation and Review Technique - Critical Path Method) é uma ferramenta de gerenciamento de projetos que permite visualizar e planejar as atividades de um projeto, estimar a duração de cada atividade e identificar o caminho crítico, ou seja, a sequência de atividades que determina a duração total do projeto.

- ▶ Definições e etapas básicas para elaborar um gráfico PERT-CPM:





Atividade: Uma tarefa ou trabalho específico que precisa ser realizado dentro do projeto.



Evento: Ponto de referência que marca o início ou término de uma ou mais atividades.



Duração: O tempo estimado para concluir uma atividade.



Caminho: Sequência de atividades que leva do início ao término do projeto.



Caminho crítico: O caminho mais longo, em termos de duração, que determina o tempo total necessário para concluir o projeto.

Principais diferenças entre:  
PERT (Program Evaluation and Review  
Technique)  
e  
CPM (Critical Path Method)



## ► PERT

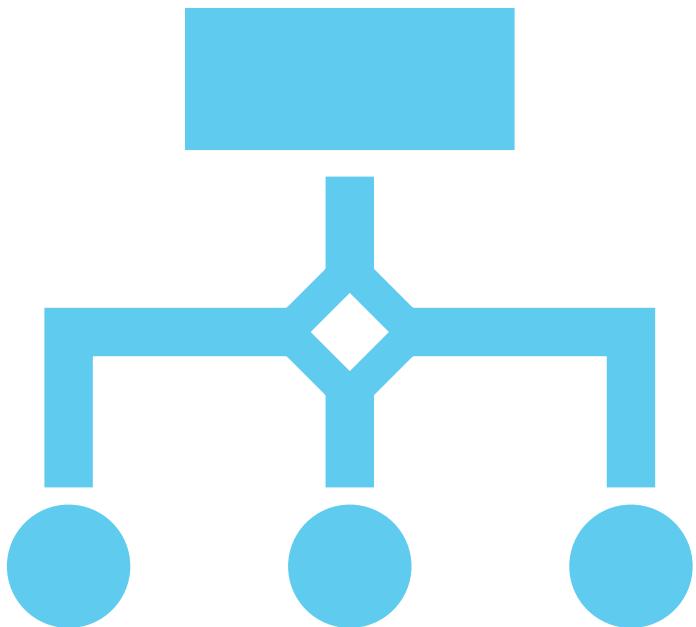
- Foco: Principalmente usado para projetos não determinísticos, onde as durações das atividades são incertas.
- Durações: Usa três estimativas de duração para cada atividade: otimista, mais provável e pessimista.
- Probabilidade: Calcula a probabilidade de cumprir prazos através de análise estatística.
- Rede: Utiliza uma rede probabilística, representada como um diagrama PERT.
- Margem: Calcula margem de tempo para cada atividade e para o projeto como um todo.

- 
- ▶ CPM
  - ▶ Foco: Usado para projetos determinísticos, onde as durações das atividades são conhecidas com certeza.
  - ▶ Durações: Usa uma única estimativa de duração para cada atividade.
  - ▶ Caminho Crítico: Identifica o caminho mais longo de atividades, determinando o prazo mínimo para completar o projeto.
  - ▶ Rede: Utiliza uma rede determinística, representada como um diagrama de setas.
  - ▶ Margem: Calcula margem total para o projeto, sem considerar incertezas nas durações.

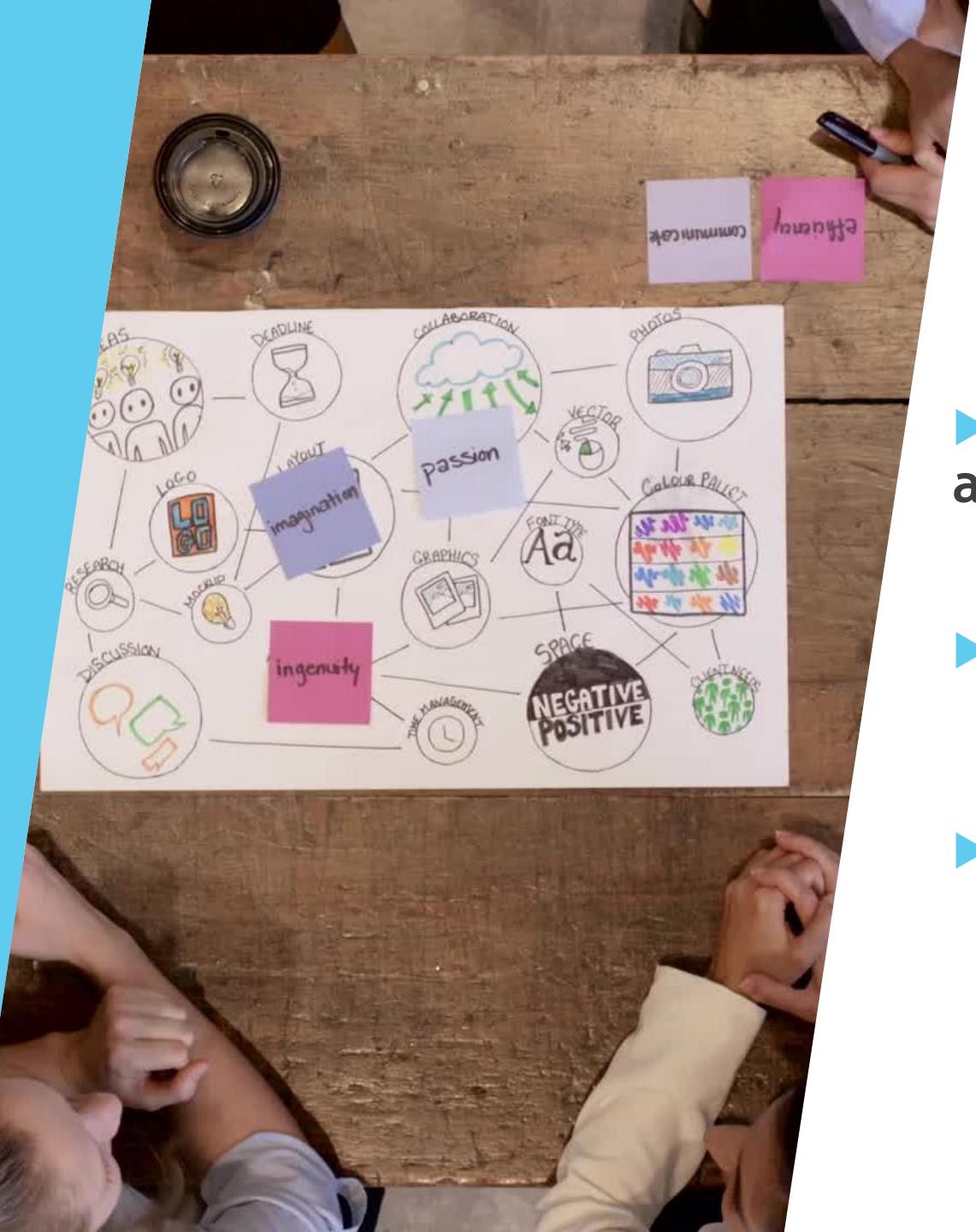


## Em poucas palavras:

- ▶ PERT lida com incertezas nas durações das atividades e enfatiza a análise probabilística;
- ▶ CPM trabalha com durações fixas e identifica o caminho crítico para determinar prazos mínimos.



Etapas para  
elaborar um  
gráfico  
**PERT-CPM:**



- ▶ **Passo 1: Identificar as atividades do projeto:**
- ▶ Liste todas as atividades necessárias para concluir o projeto.
- ▶ Descreva cada atividade de forma clara e específica.



► **Passo 2: Determinar as dependências entre as atividades:**

- Identifique quais atividades são dependentes umas das outras.
- Estabeleça as relações de precedência entre as atividades, ou seja, quais atividades precisam ser concluídas antes que outras possam começar.



### Passo 3: Estimar a duração de cada atividade:

- ▶ Consulte especialistas, membros da equipe ou dados históricos para estimar a duração de cada atividade.
- ▶ Considere fatores como recursos disponíveis, complexidade da atividade e possíveis incertezas.

## Passo 4: Construir o diagrama PERT-CPM:

- ▶ Desenhe os nós (eventos) representando o início e o término do projeto.
- ▶ Conecte os nós com setas representando as atividades, indicando a sequência e as dependências.
- ▶ Inclua as estimativas de duração de cada atividade nas setas.



► **Passo 5: Calcular as datas de início e término:**

- Utilize as estimativas de duração das atividades para calcular as datas de início e término mais cedo (early start and early finish) e as datas de início e término mais tarde (late start and late finish) para cada atividade.



## ► Passo 6: Calcular Tempo do Projeto:

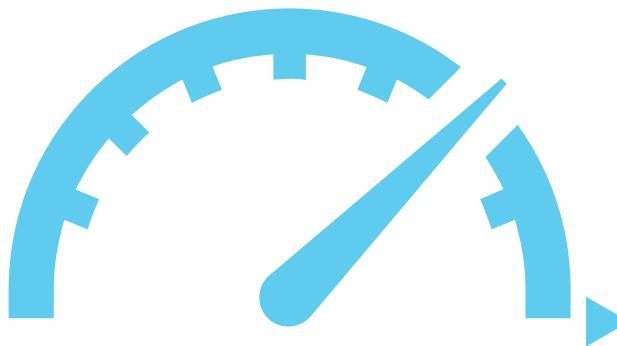
- Calcular o tempo total do projeto considerando o caminho crítico.



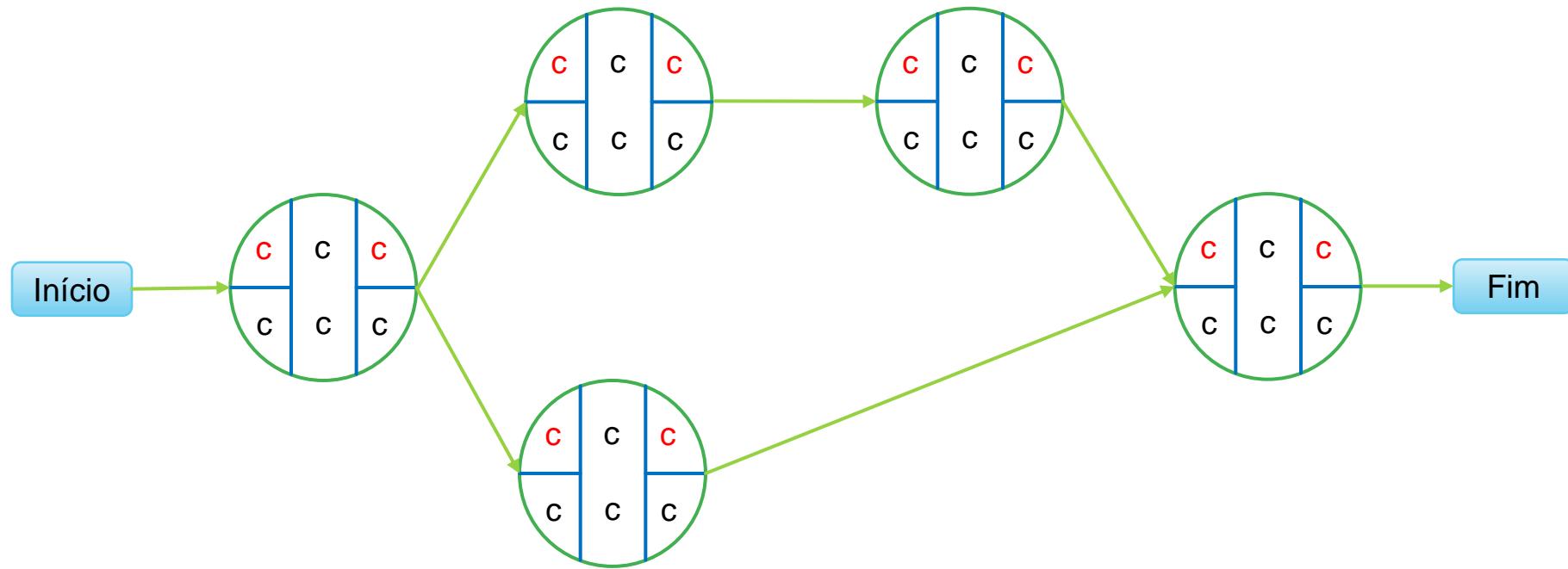
## Passo 7: Analisar a folga das atividades:

- ▶ Calcule a folga de cada atividade, que é a quantidade de tempo que uma atividade pode atrasar sem afetar o caminho crítico.
- ▶ Atividades com folga zero são consideradas críticas, pois qualquer atraso nelas afetará o tempo total do projeto.

## Passo 8: Monitorar e atualizar o gráfico PERT-CPM:



- ▶ À medida que o projeto progride, atualize as estimativas de duração das atividades com base no progresso real.
- ▶ Acompanhe as atividades concluídas e ajuste as datas de início e término conforme necessário.

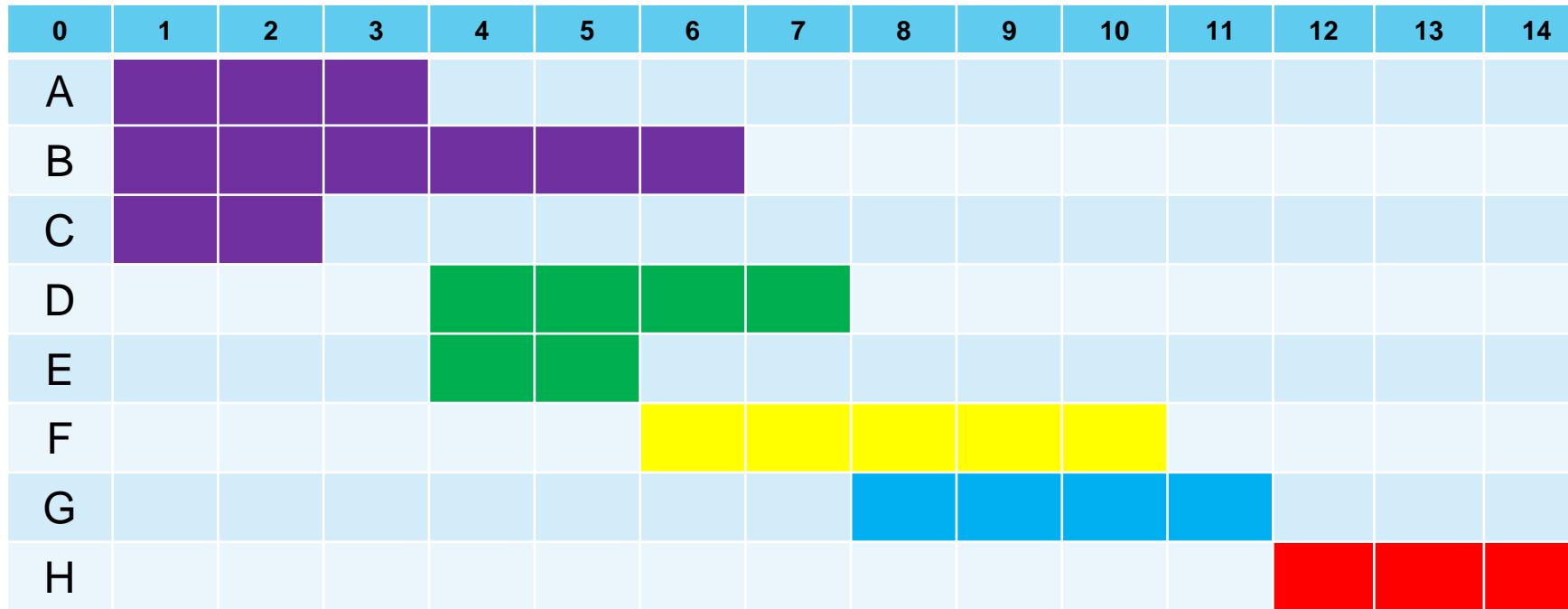


A vintage Supermarine Spitfire fighter plane is shown from a low angle, positioned on a runway. The aircraft is dark-colored with a prominent red, white, and blue roundel on its side and tail. The letters 'GA' are visible on the fuselage. In the background, there are fields, trees, and power lines under a clear sky.

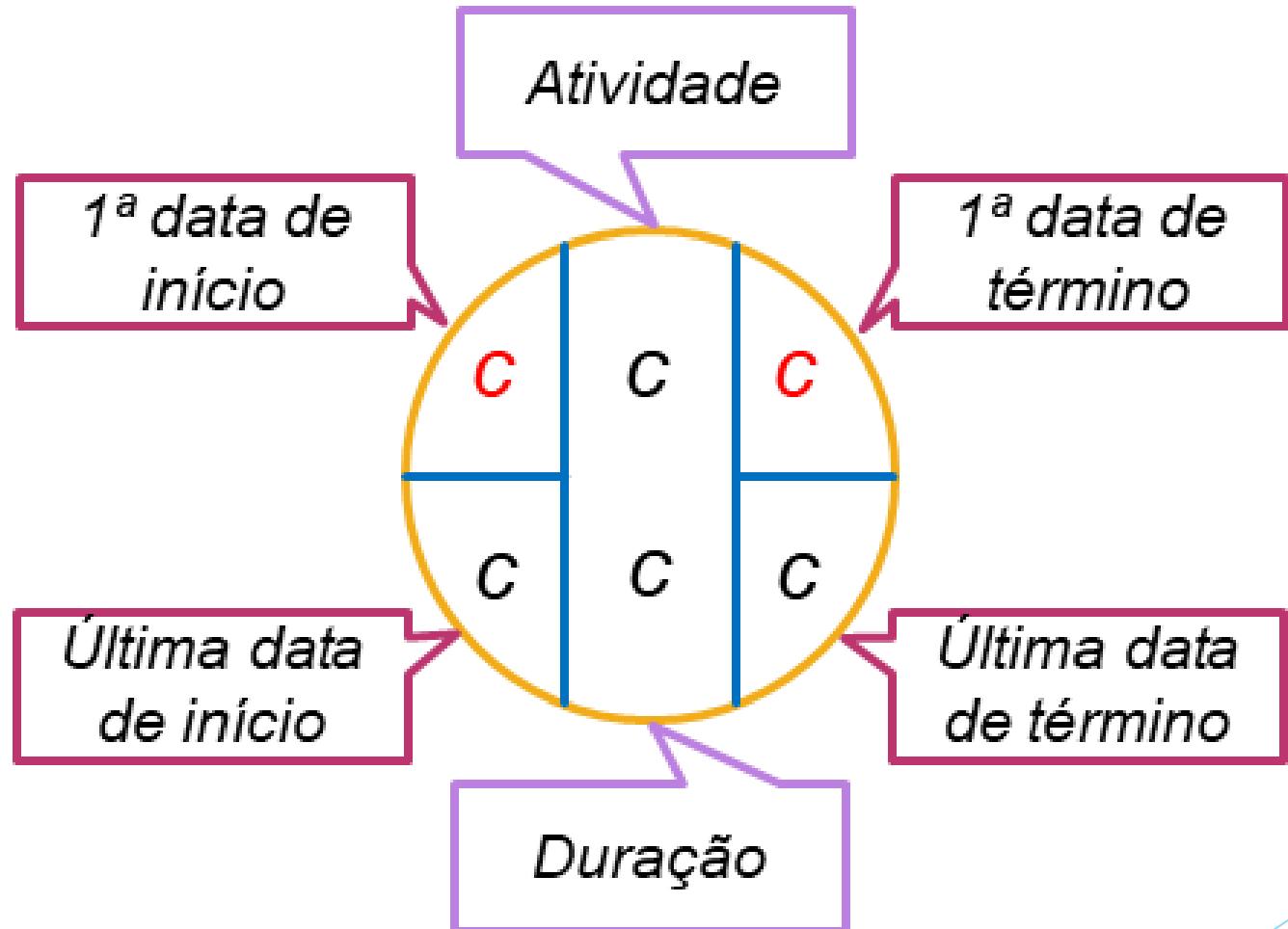
# Exercícios de Fixação de Conceitos

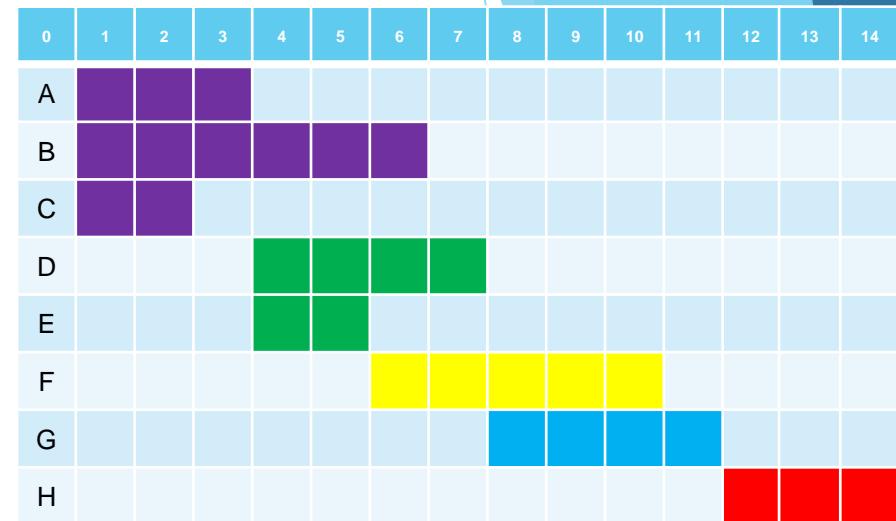
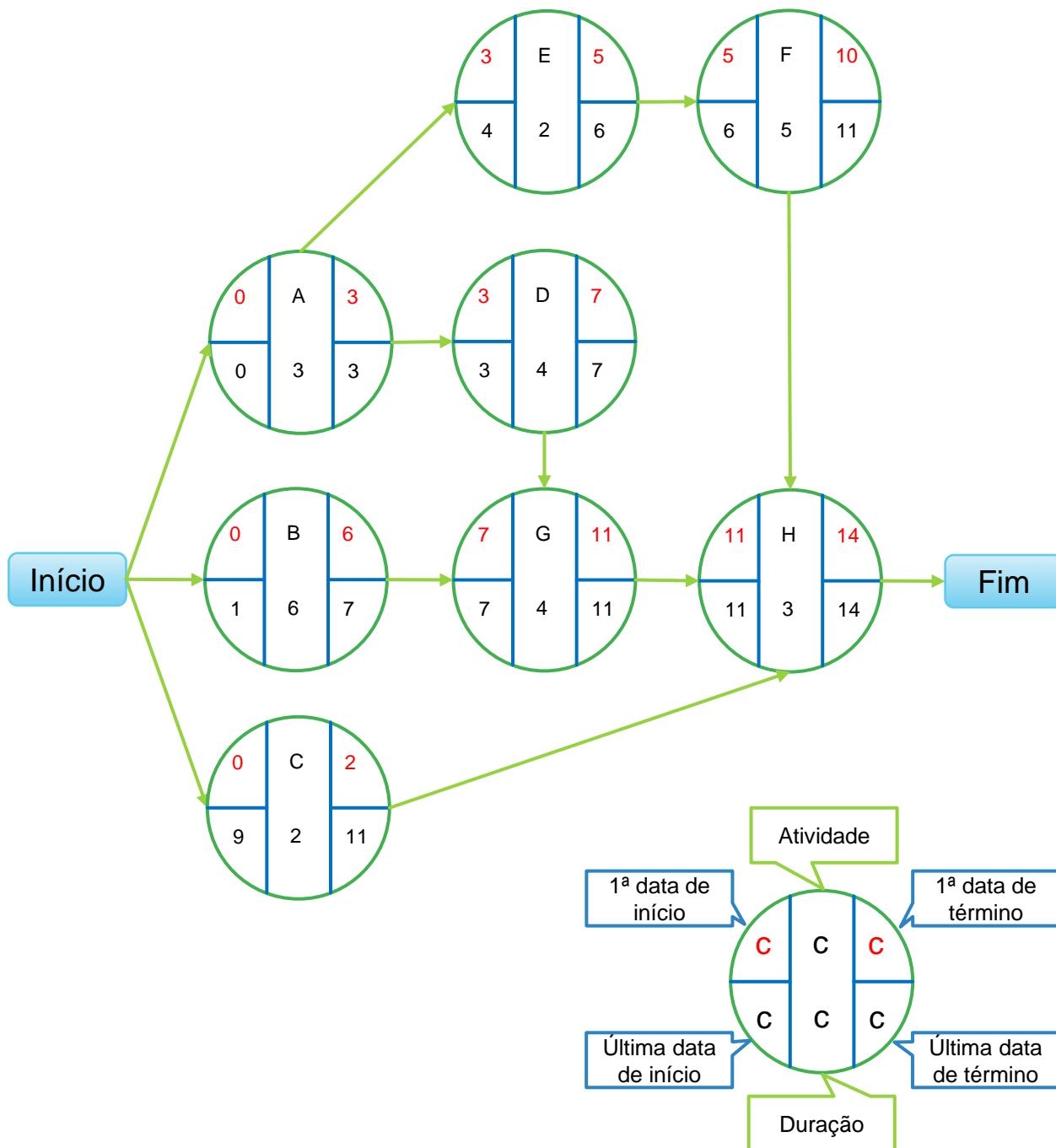
Atividade	Precedente	Duração
A	-	3
B	-	6
C	-	2
D	A	4
E	A	2
F	E	5
G	B, D	4
H	C, F, G	3



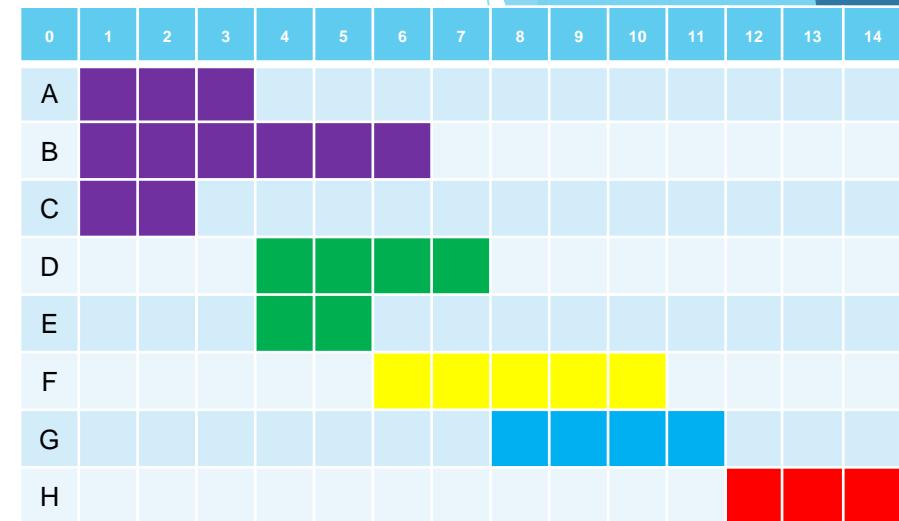
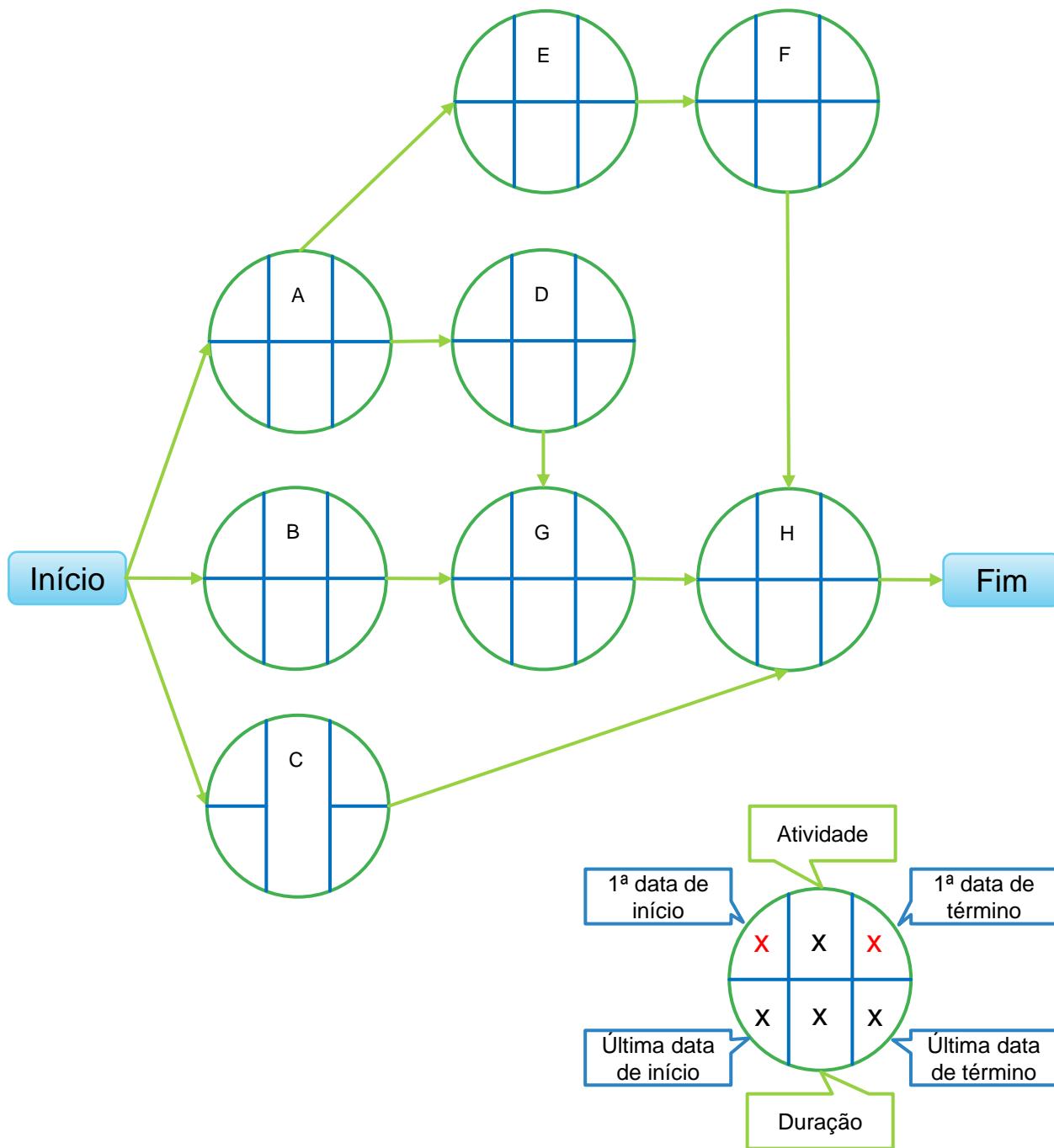


Atividade	Precedente	Duração
A	-	3
B	-	6
C	-	2
D	A	4
E	A	2
F	E	5
G	B, D	4
H	C, F, G	3

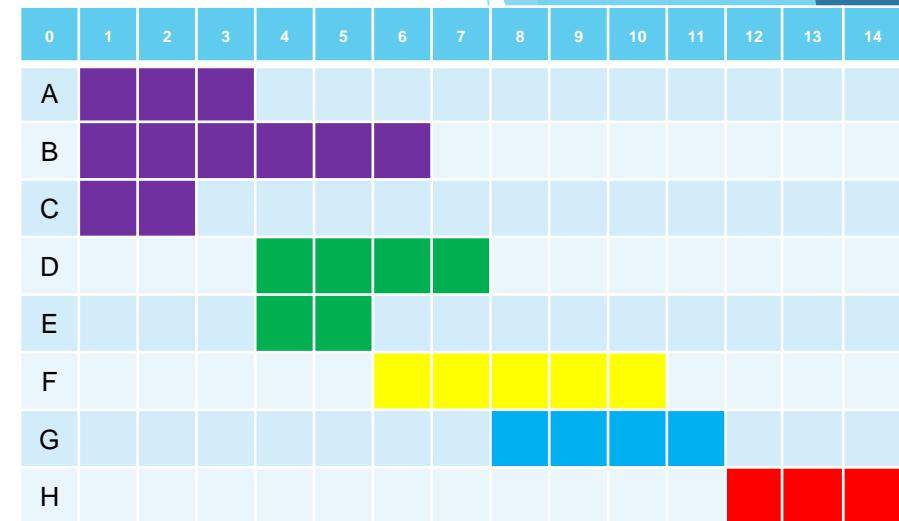
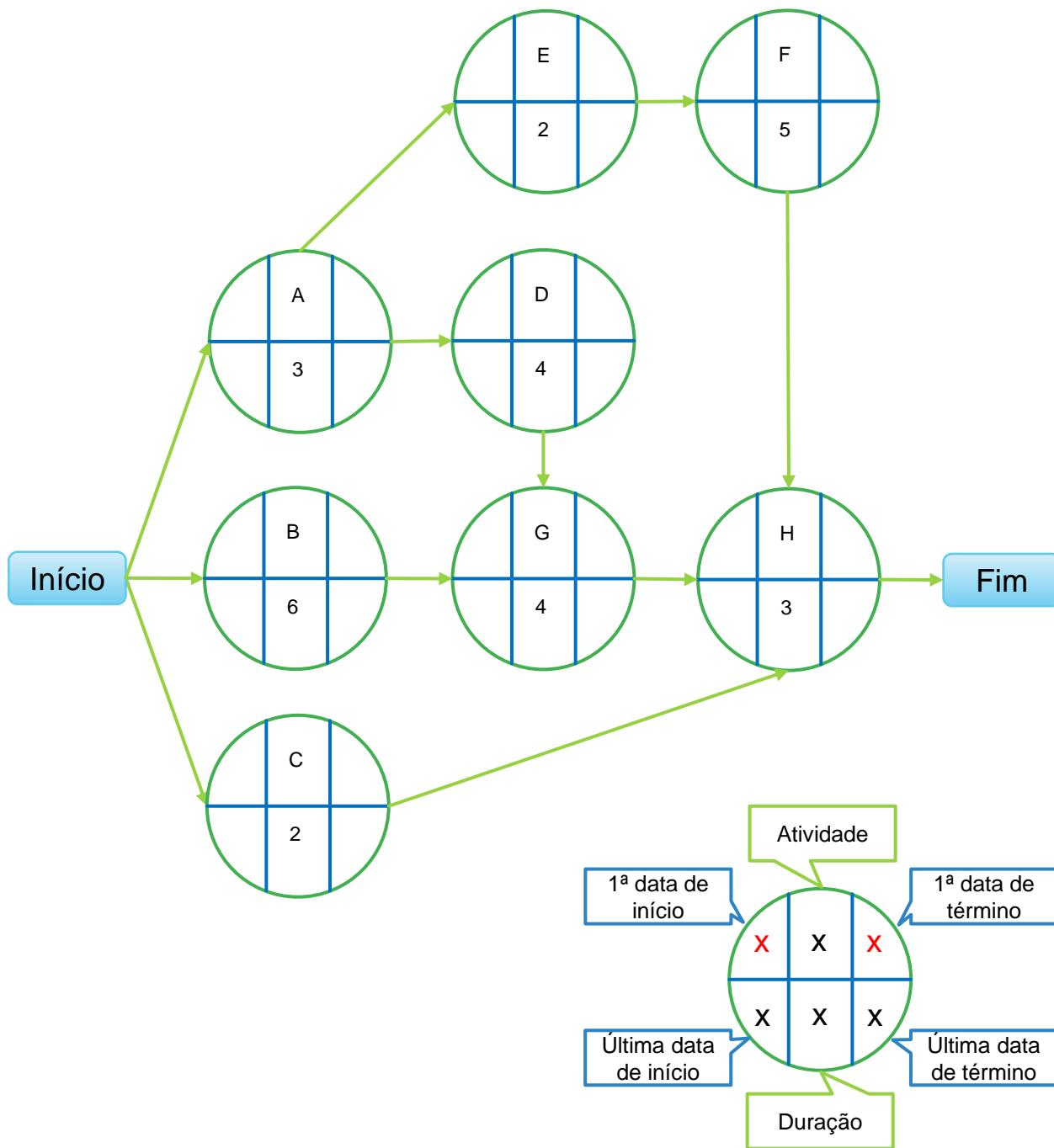




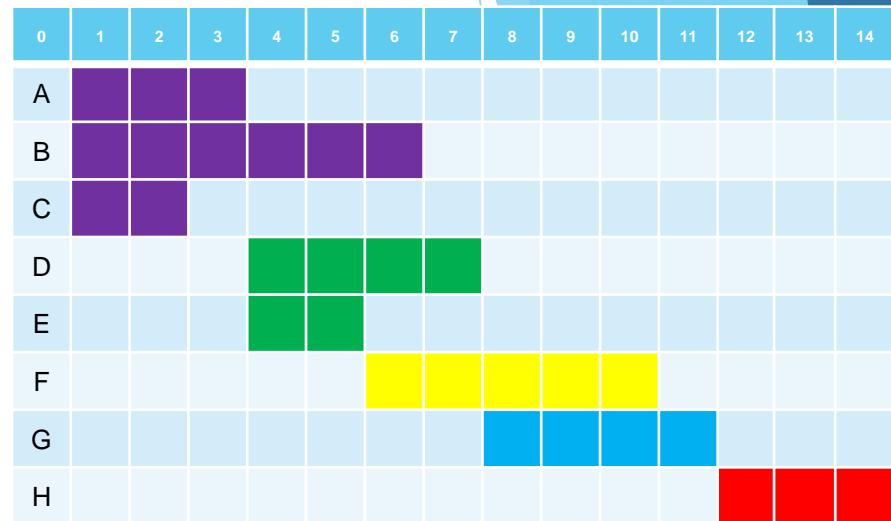
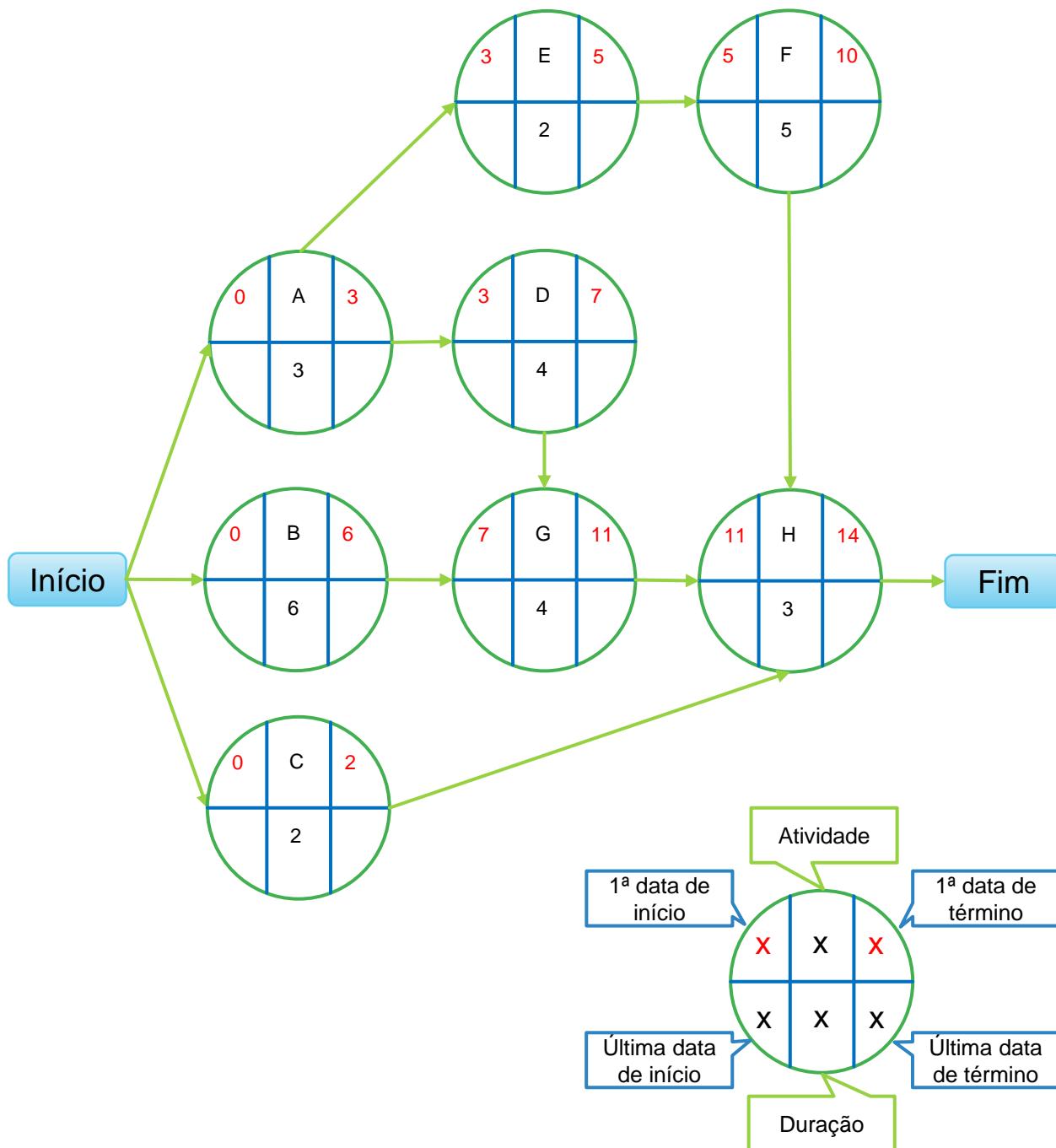
Atividade	Precedente	Duração
A	-	3
B	-	6
C	-	2
D	A	4
E	A	2
F	E	5
G	B, D	4
H	C, F, G	3



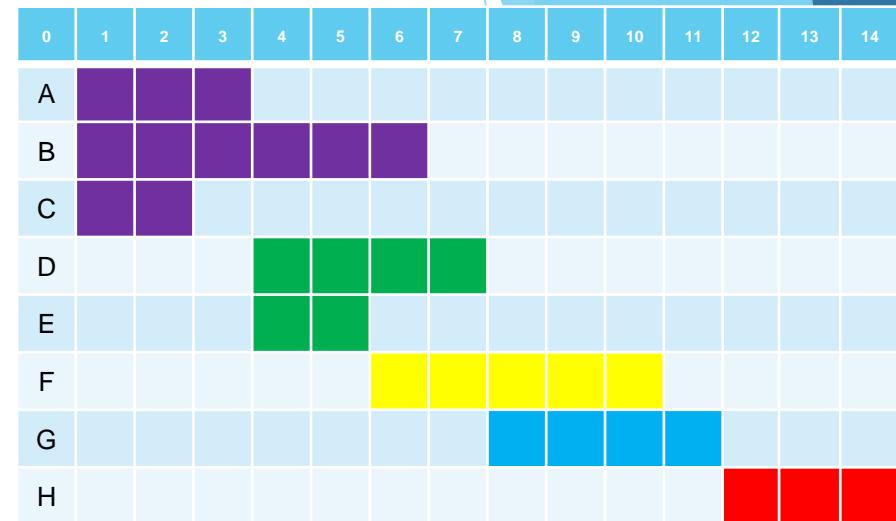
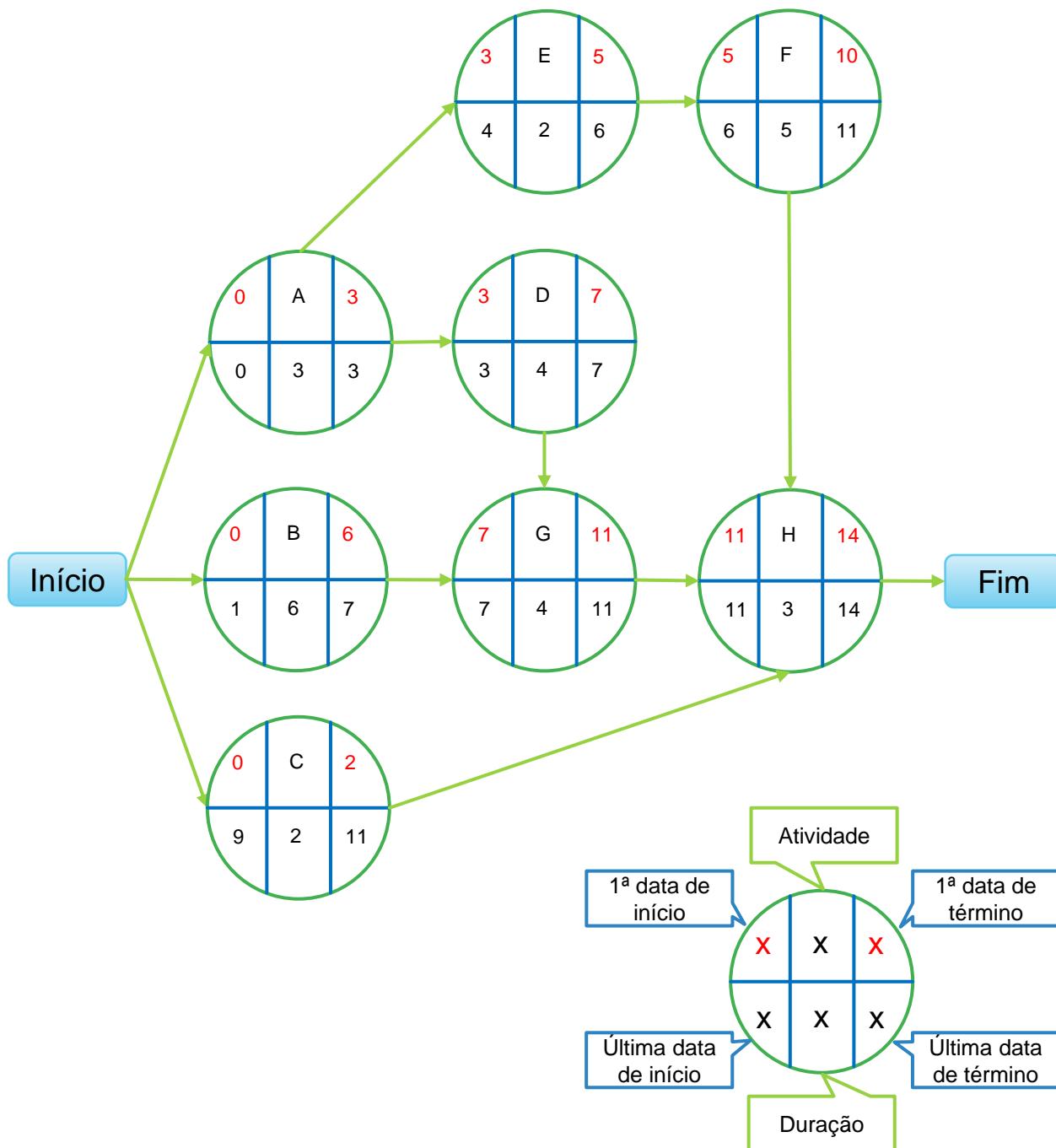
Atividade	Precedente	Duração
A	-	3
B	-	6
C	-	2
D	A	4
E	A	2
F	E	5
G	B, D	4
H	C, F, G	3



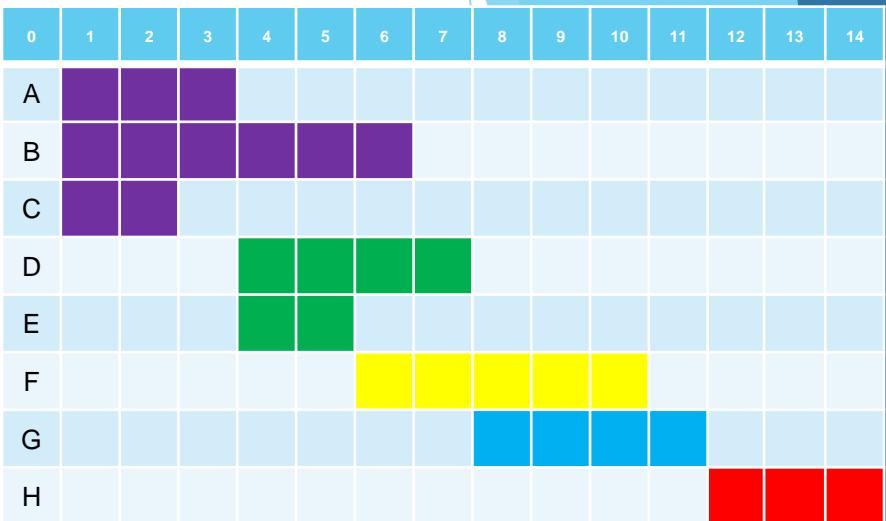
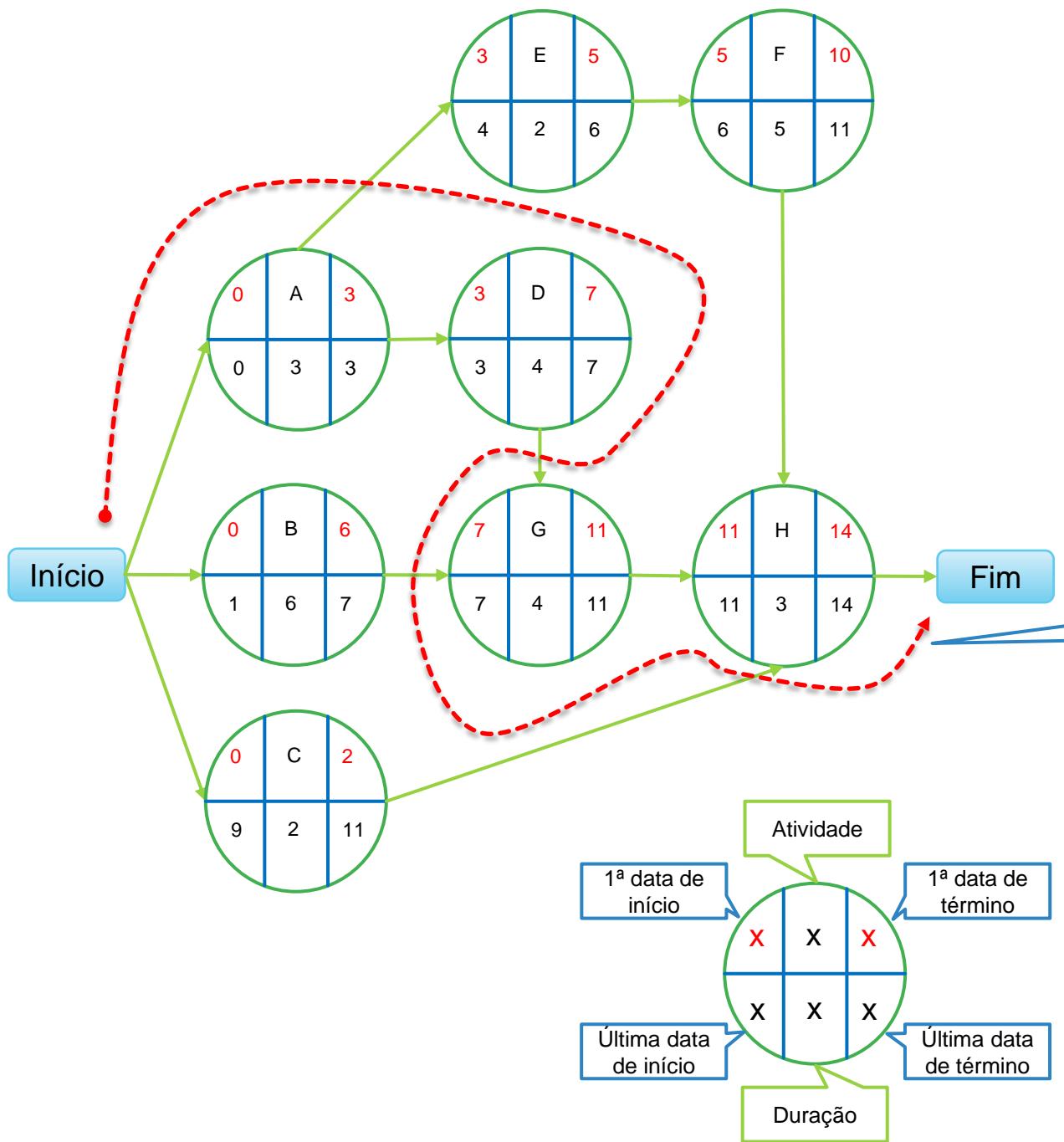
Atividade	Precedente	Duração
A	-	3
B	-	6
C	-	2
D	A	4
E	A	2
F	E	5
G	B, D	4
H	C, F, G	3



Atividade	Precedente	Duração
A	-	3
B	-	6
C	-	2
D	A	4
E	A	2
F	E	5
G	B, D	4
H	C, F, G	3



Atividade	Precedente	Duração
A	-	3
B	-	6
C	-	2
D	A	4
E	A	2
F	E	5
G	B, D	4
H	C, F, G	3



Caminho Crítico:  
A-D-G-H = 14 (unidades de tempo)

Atividade	Precedente	Duração
A	-	3
B	-	6
C	-	2
D	A	4
E	A	2
F	E	5
G	B, D	4
H	C, F, G	3



# Exercícios de Fixação de Conceitos

Atividade	Precedente	Duração
A	-	2
B	-	3
C	A	4
D	A	3
E	B	5
F	B	2
G	C	4
H	D, E	1
I	F	4
J	G, H, I	2
K	F	5
L	J, K	3



