1. &iquest;Cu&aacute;les son los m&aacute;s comunes m&eacute;todos para dibujar diagramas de redes?
* De Gannt e Histogramas
* De flechas y de Ishikawa
* De flechas y de Gannt
1. &iquest;Cu&aacute;l es el m&eacute;todo m&aacute;s usado convencionalmente para dibujar diagramas de red?
* Diagrama de flechas
* Diagrama de Gannt
* Diagrama de Ishikawa
1. &iquest;Para qu&eacute; se usan las actividades ficticias?
* Para proporcionar pares &uacute;nicos para cada actividad
* Para ajustar holguras
* Para ajustar los tiempos de cada actividad
1. &iquest;C&oacute;mo se define la ruta cr&iacute;tica?
* La ruta m&aacute;s larga a trav&eacute;s de una red
* La ruta m&aacute;s corta a trav&eacute;s de una red
* La suma de las rutas de una red
1. &iquest;Qu&eacute; determina la ruta cr&iacute;tica?
* El n&uacute;mero de actividades a realizar
* La duraci&oacute;n del proyecto
* La funci&oacute;n objetivo
1. &iquest;Qu&eacute; pasa si un evento en la ruta cr&iacute;tica se retrasa?
* Nada, el proyecto contin&uacute;a igual
* El proyecto puede cambiar de ruta
* Todo el proyecto se retrasa
1. &iquest;Qu&eacute; valor debe tener la holgura de un evento para que este sea parte de la ruta cr&iacute;tica?
* Mayor a cero
* Menor a cero
* Igual a cero
1. Una de las razones m&aacute;s importantes para dibujar las redes de proyecto es localizar la ruta cr&iacute;tica, &iquest;por qu&eacute; no se hace com&uacute;nmente en diagramas de Gannt?
* Normalmente no es posible determinar la ruta cr&iacute;tica con estos diagramas
* Es m&aacute;s r&aacute;pido hacer diagramas de flechas
* Son demasiado laboriosos y retrasan los proyectos
1. Seg&uacute;n Gallagher & Watson, &iquest;cu&aacute;les son las tres funciones de los administradores al utilizar diagramas de redes?
* Planeaci&oacute;n, programaci&oacute;n y control
* Planeaci&oacute;n, programaci&oacute;n y anticipaci&oacute;n
* Programaci&oacute;n, control y anticipaci&oacute;n
1. En el m&eacute;todo PERT se calcula la distribuci&oacute;n beta de los tiempos promedio usando la siguiente f&oacute;rmula:
* t = (a + m + b)/3
* t = (a + 4m + b)/6
* t = tl - tp