

Terminologie PMBOK (ed.7)

A

Abilități interpersonale - Abilități folosite pentru a stabili și menține relații cu alte persoane

Abordare adaptive - Abordare de dezvoltare în care cerințele sunt supuse unui nivel ridicat de incertitudine și volatilitate și este susceptibil să se schimbe pe parcursul proiectului

Abordare hibridă - O combinație de două sau mai multe elemente agile și non-agile, având un rezultat final non-agil

Abordare incrementală - O abordare de dezvoltare adaptivă în care livrabilul este produs succesiv, adăugând funcționalitate până când livrabilul va conține capacitatea necesară și suficientă pentru a fi considerat complet

Abordare iterativă - O abordare de dezvoltare care se concentrează pe o implementare inițială, simplificată, apoi elaborează progresiv adăugarea la setul de caracteristici până la finalizarea livrabilului final

Abordare predictivă - O abordare de dezvoltare în care domeniul de aplicare, timpul și costul proiectului sunt determinate în fazele incipiente ale ciclului de viață

Abordarea dezvoltării - O metodă utilizată pentru a crea și a evolua/ dezvolta produsul, serviciul sau rezultatul pe parcursul ciclului de viață al proiectului, cum ar fi o metodă predictivă, iterativă, incrementală, agilă sau hibridă

Abordarea dezvoltării și domeniul performanței ciclului de viață - Domeniul de performanță care se adresează activităților și funcțiilor asociate cu abordarea dezvoltării, cadența și fazele ciclului de viață ale proiectului

Acceptarea riscului - O strategie de răspuns la risc prin care echipa de proiect decide să recunoască riscul și să nu ia nicio măsură decât dacă riscul apare

Activele procesului organizațional (OPA) - Planuri, procese, politici, proceduri și baze de cunoștințe, care sunt specifice pentru/și utilizate de către organizația executoare

Acuratețe, corectitudine - În cadrul sistemului de management al calității, acuratețea este o evaluare a corectitudinii

Adaptare (personificare) - Adaptarea deliberată (intenționată) a abordării (intrări, instrumente, metode, ieșiri, fazele ciclului de viață), guvernării și proceselor pentru a le face mai potrivite/ adecvate pentru mediul dat și munca efectuată

Agile - Termen folosit pentru a descrie un mod de gândire/o filosofie a valorilor și principiilor, așa cum sunt prezentate în Manifestul Agile

Ambiguitate - Starea de a fi neclar, de a avea dificultăți în identificarea cauzei evenimentelor sau de a avea mai multe opțiuni dintre care să se aleagă

Amenințare - Un risc care ar avea un efect negativ asupra unuia sau mai multor obiective ale proiectului

Analiza alternativelor - Metodă utilizată pentru a evalua opțiunile identificate în vederea selectării opțiunilor sau abordărilor de utilizat pentru a efectua activitățile proiectului

Analiza arborelui decizional - O metodă de diagramare și de calcul pentru evaluarea implicațiilor unui lanț de opțiuni multiple în prezența incertitudinii

Analiza cauzelor fundamentale - O metodă analitică utilizată pentru a determina motivul de bază care cauzează o variație sau un defect sau un risc

Analiza cost-beneficiu - O metodă de analiză financiară utilizată pentru a determina beneficiile oferite de un proiect în raport cu costurile acestuia

Analiza de ipoteze și constrângeri - O evaluare care asigură că ipotezele și constrângerile sunt integrate în planurile și documentele proiectului și că există consecvență între acestea

Analiza de regresie - O metodă analitică în care o serie de variabile de intrare sunt examinate în raport cu rezultatele lor de ieșire corespunzătoare pentru a dezvolta o relație matematică sau statistică

Analiza de sensibilitate - O metodă de analiză pentru a determina care riscuri individuale ale proiectului sau alte surse de incertitudine au cel mai înalt impact asupra rezultatelor proiectului prin corelarea variațiilor rezultatelor proiectului cu variațiile elementelor unui model de analiză cantitativă a riscului

Analiza părților interesate - O metodă de colectare și analiză sistematică a informațiilor cantitative și calitative pentru a determina ale cui interese trebuie luate în considerare pe tot parcursul proiectului

Analiza Rezervelor - O metodă utilizată pentru a evalua cantitatea de risc aferentă proiectului și valoarea rezervei de program și buget pentru a determina dacă rezerva este suficientă pentru riscul rămas

Analiza riscurilor - Procesul de analiză a stării riscurilor existente și de identificare a riscurilor noi; Poate fi cunoscut și ca Reevaluarea riscului

Analiza scenariului „ce-ar fi” - Procesul de evaluare a scenariilor pentru a prezice efectul acestora asupra obiectivelor proiectului

Analiza SWOT - Analiza punctelor forte, punctelor slabe, oportunităților și amenințărilor unei organizații, proiecte sau opțiuni

Analiza tendințelor - O metodă analitică care utilizează modele matematice pentru a prognoza rezultatele viitoare pe baza rezultatelor istorice

Analiza valorii câștigate (EVA) - O metodă de analiză care utilizează un set de măsuri asociate cu scopul, programul și costul pentru a determina costul și performanța programului unui proiect

Analiza varianței - O metodă pentru determinarea cauzei și a gradului de diferență între performanța de bază și cea reală

Analiză „a face sau cumpără” - Procesul de colectare și organizare a datelor despre cerințele produsului și analizarea acestora față de alternativele disponibile, inclusiv achiziționarea sau fabricarea internă a produsului

Apetit pentru risc - Gradul de incertitudine pe care o organizație sau un individ este dispus să-l accepte în așteptarea unei recompense

Aria/domeniul proiectului - Munca efectuată pentru a livra un produs, serviciu sau rezultat cu caracteristicile și funcțiile specificate

Artefact - Un șablon, document, rezultat sau livrabil de proiect

Artefacte de strategie - Documente create înainte sau la începutul proiectului care abordează informații strategice, de afaceri sau la nivel înalt despre proiect

Atenuarea riscurilor - O strategie de răspuns la risc prin care echipa de proiect acționează pentru a reduce probabilitatea apariției sau impactului unei amenințări

Autoritate - Dreptul de a aplica resursele proiectului, de a cheltui fonduri, de a lua decizii sau de a acorda aprobări

B

Backlog (restanțe) - O listă ordonată a lucrărilor de realizate

Backlog ajustat la risc - Un backlog care include munca de produs și acțiuni pentru a aborda amenințările și oportunitățile

Baza de estimare - Documentație justificativă care descrie detaliile utilizate în stabilirea estimărilor proiectului, cum ar fi ipoteze, constrângeri, nivel de detaliere, intervale și niveluri de încredere

Benchmarking - Compararea produselor, proceselor și practicilor reale sau planificate cu cele ale organizațiilor comparabile pentru a identifica cele mai bune practici, a genera idei de îmbunătățire și a oferi o bază pentru măsurarea performanței

Biroul/Oficiul de livrare a valorii (VDO) - O structură de sprijin pentru livrarea proiectelor care se concentrează pe echipe de coaching; construirea de abilități și capacități agile în întreaga organizație; și îndrumarea sponsorilor și proprietarilor de produse pentru a fi mai eficienți în aceste roluri

Biroul/Oficiul de management al proiectelor (PMO) - O structură de management care standardizează procesele de guvernare legate de proiect și facilitează partajarea resurselor, metodologiilor, instrumentelor și tehnicilor

Blocant, Blocker - Care blochează; a se vedea și impediment

Buget - Devizul de cheltuieli aprobat pentru proiect sau orice componentă a structurii de defalcare a lucrărilor (WBS) sau orice activitate de program

Buget final, Buget sumar - Suma tuturor bugetelor stabilite pentru lucrările de executat

C

Cadență - Ritmul activităților desfășurate pe parcursul proiectului

Calendarul proiectului - Un calendar care identifică zilele lucrătoare și turele care sunt disponibile pentru activitățile programate

Calitate - Gradul în care un set de caracteristici inerente îndeplinesc cerințele

Cantitate nedeterminată cu livrare nedeterminată (IDIQ) - Un contract care prevede o cantitate nedeterminată de bunuri sau servicii, cu o limită inferioară și superioară stabilită, într-o perioadă de timp determinate

Caracteristică - Un set de cerințe sau funcționalități conexe care oferă valoare unei organizații

Cartă - A se vedea Carta (Statutul) proiectului

Carta echipei - Un document care înregistrează valorile echipei, acordurile și liniile directoare de operare, precum și care stabilește așteptări clare cu privire la comportamentul acceptabil al membrilor echipei de proiect

Carta Proiectului, Fișa Proiectului - Un document emis de inițiatorul sau sponsorul proiectului care autorizează în mod oficial existența unui proiect și oferă managerului de proiect autoritatea de a aplica resurse organizaționale activităților proiectului

Cartografierea fluxului de valoare - O metodă de întreprindere economică, utilizată pentru a documenta, analiza și îmbunătăți fluxul de informații sau materiale necesare pentru a produce un produs sau serviciu pentru un client

Câștig, Valoarea câștigată (EV) - Măsura muncii prestate exprimată în termenii bugetului autorizat pentru lucrarea respectivă

Caz de afaceri - O propunere de valoare pentru un proiect propus; poate include beneficii financiare și nefinanciare

Caz de Utilizare - Un artefact pentru a descrie și a explora modul în care un utilizator interacționează cu un sistem pentru a atinge un obiectiv specific

Cerere de modificare - O propunere oficială de modificare a unui document, livrabil sau referință

Cerință - O condiție sau o capacitate care este necesară pentru a fi prezentă într-un produs, serviciu sau rezultat pentru a satisface o nevoie de afaceri

Ciclu de viață - A se vedea ciclul de viață al proiectului

Ciclul de viață al produsului - O serie de faze care reprezintă evoluția unui produs, de la concept până la livrare, creștere, maturitate și până la pensionare

Ciclul de viață al proiectului - Seria de faze prin care trece un proiect de la început până la finalizare

Comisia / Consiliul de control al schimbărilor (CCB) - Un grup autorizat oficial responsabil pentru revizuirea, evaluarea, aprobarea, amânarea sau respingerea modificărilor aduse proiectului și pentru înregistrarea și comunicarea acestor decizii

Comitet de conducere - Un corp consultativ format din părțile interesate seniori, care direcționează și oferă sprijin echipei de proiect și iau decizii în afara autorității echipei de proiect

Complexitate - O caracteristică a unui program sau proiect sau a mediului său care este dificil de gestionat din cauza comportamentului uman, comportamentului sistemului și ambiguității

Comprimarea programului - O metodă folosită pentru a scurta durata programului fără a reduce sfera proiectului

Comunicarea osmotică - Mijloace de primire a informațiilor fără comunicare directă prin ascultare și prin indicii nonverbale

Conferința ofertanților - Întâlnirile cu potențialii vânzători înainte de pregătirea unei oferte sau a unei propuneri pentru a se asigura că toți potențialii vânzători au o înțelegere clară și comună a achiziției; Cunoscute și sub denumirea de conferințe ale contractorilor, conferințe ale furnizorilor sau conferințe pre-licitare

Conformitate - Gradul în care rezultatele îndeplinesc cerințele de calitate stabilite

Constrângere - Un factor limitator care afectează execuția unui proiect, program, portofoliu sau proces

Contingență - Un eveniment sau o întâmplare care ar putea afecta execuția proiectului, care poate fi contabilizat cu o rezervă

Contract - Un acord reciproc obligatoriu, care obligă vânzătorul să furnizeze produsul, serviciul sau rezultatul specificat și obligă cumpărătorul să plătească pentru acesta

Contract cu costuri rambursabile - Un tip de contract, care implică plata către vânzător pentru costurile reale ale vânzătorului, plus o taxă care reprezintă, de obicei, profitul vânzătorului

Contract cu preț fix - Un acord care stabilește taxa care va fi plătită pentru un domeniu de activitate definit, indiferent de costul sau efortul de livrare

Contract cu preț fix ferm (FFP) - Un tip de contract cu preț fix în care cumpărătorul plătește vânzătorului o sumă stabilită (așa cum este definită de contract), indiferent de costurile vânzătorului

Contract cu Preț fix și ajustare economică a prețului (FPEPA) - Un contract cu preț fix, dar cu o prevedere specială care permite ajustări finale predefinite ale prețului contractului din cauza condițiilor modificate, cum ar fi modificări ale inflației sau creșteri (sau scăderi) costurilor pentru anumite mărfuri

Contract cu taxă de stimulare (CPIF) - Un tip de contract cu costuri rambursabile în care cumpărătorul rambursează vânzătorului costurile permise ale vânzătorului (costurile admisibile sunt definite de contract), iar vânzătorul realizează profitul dacă îndeplinește criteriile de performanță definite

Contract cu taxă fixă/ comision (CPFF) - Un tip de contract cu costuri rambursabile în care cumpărătorul rambursează vânzătorului costurile permise ale vânzătorului (costurile admisibile sunt definite de contract) plus o sumă fixă de profit (comision)

Contract cu taxă stimulativă și cu preț fix (FPIF) - Un tip de contract în care cumpărătorul plătește vânzătorului o sumă stabilită (așa cum este definită de contract), iar vânzătorul poate câștiga o sumă suplimentară dacă vânzătorul îndeplinește criteriile de performanță definite

Contract cu taxă/comision de primă (CPAF) - O categorie de contract care implică plăți către vânzător pentru toate costurile legale reale suportate pentru lucrările finalizate, plus un comision de premiere reprezentând profitul vânzătorului

Contract de timp și materiale (T&M) - Un tip de contract care este un aranjament contractual hibrid care conține aspecte atât ale contractelor cu cost rambursabil, cât și ale contractelor cu preț fix

Control - Procesul de comparare a performanței reale cu performanța planificată, de analiză a variațiilor, de evaluare a tendințelor de a efectua îmbunătățiri ale procesului, de evaluare a alternativelor posibile și de recomandare a acțiunilor corective adecvate, după caz

Controlul schimbării - Un proces prin care modificările documentelor, livrabilelor sau liniilor de bază asociate proiectului sunt identificate, documentate, aprobate sau respinse

Corpul de cunoștințe privind managementul proiectelor (PMBOK) - Termen care descrie cunoștințele din profesia de management de proiect

Cost real (AC) - Costul realizat suportat pentru munca efectuată la o activitate într-o anumită perioadă de timp

Costul calității - Toate costurile suportate pe durata de viață a produsului prin investiții în prevenirea neconformității cu cerințele, evaluarea produsului sau serviciului pentru conformitate cu cerințele și nerespectarea cerințelor

Creșterea riscului - O strategie de răspuns la risc prin care echipa de proiect acționează pentru a crește probabilitatea de apariție sau impactul unei oportunități

Criterii - Standarde, reguli sau teste pe care se poate baza o judecată sau o decizie sau prin care poate fi evaluat un produs, serviciu, rezultat sau proces

Criterii de acceptare - Set de condiții care trebuie îndeplinite înainte ca livrabilele să fie acceptate

Cunoaștere explicită - Cunoștințe care pot fi codificate folosind simboluri precum cuvinte, numere și imagini

Cunoașterea tacită - Cunoștințe personale care pot fi dificil de exprimat și împărtășit, cum ar fi credințele, experiența și intuițiile

Cunoștințe - Un mix/amestec de experiență, valori și credințe, informații contextuale, intuiție și perspective pe care oamenii le folosesc pentru a da sens noilor experiențe și informații

Curba S - Un grafic care afișează costurile cumulate pe o anumită perioadă de timp

D

Date și informații vizuale - Artefacte care organizează și prezintă date și informații într-un format vizual, cum ar fi diagrame, grafice, matrice și diagrame

Debit - Numărul de articole care trec printr-un proces

Declarația de aplicare a proiectului - Descrierea domeniului proiectului, a rezultatelor majore și a excluderilor

Declarația de viziune a proiectului - O descriere concisă, la nivel înalt, a proiectului, care precizează scopul și inspiră echipa să contribuie la proiect

Declarație de lucru (SOW) - O descriere narativă a produselor, serviciilor sau rezultatelor care urmează să fie furnizate de proiect

Declarație de viziune - O descriere rezumată, la nivel înalt, despre așteptările pentru un produs, cum ar fi piața țintă, utilizatorii, beneficiile majore și ceea ce diferențiază produsul de celelalte de pe piață

Definiția Done/Gata (DoD) - O listă de verificare a tuturor criteriilor care trebuie îndeplinite pentru ca un produs livrat să poată fi considerat gata pentru utilizare de către client

Delphi în bandă largă - O metodă de estimare în care experții în domeniu trec prin mai multe runde de producere a estimărilor individuale, cu o discuție în echipă după fiecare rundă, până când se ajunge la un consens

Dependență discreționară - O relație care se bazează pe bune practici sau pe preferințele de proiect

Dependență externă - O relație între activitățile de proiect și activitățile non-proiect

Dependență internă - O relație între două sau mai multe activități ale proiectului

Dependență obligatorie - O relație care este cerută contractual sau inerentă naturii muncii

Descompunere - O metodă folosită pentru împărțirea și subdivizarea domeniului de aplicare al proiectului și a rezultatelor proiectului în părți mai mici, mai ușor de gestionat

Deșeuri - Activități care consumă resurse și/sau timp fără a adăuga valoare

DevOps - O colecție de practici pentru crearea unui flux fluid de livrări prin îmbunătățirea colaborării dintre personalul de dezvoltare și cel de operare

Diagrama cauză-efect - O reprezentare vizuală/grafică, care ajută la urmărirea unui efect nedorit până la cauza principală

Diagrama de afinitate - Diagramă care arată un număr mare de idei clasificate în grupuri pentru revizuire și analiză

Diagrama de ardere, Graficul de ardere - O reprezentare grafică a lucrărilor rămase într-o perioadă de timp sau a lucrărilor finalizate pentru lansarea unui produs sau a livrabilului proiectului

Diagrama de control - O afișare grafică a datelor procesului de-a lungul timpului și față de limitele de control stabilite, care are o linie centrală care ajută la detectarea unei tendințe a valorilor trasate către oricare dintre limitele de control

Diagrama de debit - O diagramă care arată livrabilele acceptate în timp

Diagrama de dispersie - Un grafic care arată relația dintre două variabile

Diagrama de dispoziție (satisfacție) - O diagramă de vizualizare pentru urmărirea stărilor de spirit sau a reacțiilor pentru a identifica zonele de îmbunătățire

Diagramă de flux - Reprezentarea într-un format grafic a intrărilor, acțiunilor procesului și ieșirilor unuia sau mai multor procese dintr-un sistem

Diagrama de flux cumulativ (CFD) - O diagramă care indică caracteristicile finalizate de-a lungul timpului, caracteristicile în alte stări de dezvoltare și cele din restanță

Diagrama de influență - O reprezentare grafică a situațiilor care arată influențe cauzale, ordonarea în timp a evenimentelor și alte relații între variabile și rezultate

Diagrama de rețea a programului proiectului - O reprezentare grafică (în rețea) a relațiilor logice dintre activitățile din programul proiectului

Diagrama de viteză - Un grafic care urmărește rata la care livrabilele sunt produse, validate și acceptate într-un interval predefinit

Diagrama Gantt - O diagramă cu bare cu informații despre program, în care activitățile sunt listate pe axa verticală, datele sunt afișate pe axa orizontală și duratele activității sunt afișate ca bare orizontale plasate în funcție de datele de început și de sfârșit

Diagrama Ierarhiei - O diagramă care începe cu informații de nivel înalt care sunt descompuse progresiv în niveluri inferioare de detaliu

Diagrama timpului ciclului - O diagramă care arată timpul mediu de ciclu al elementelor de lucru finalizate în timp

Diagrama timpului de livrare - O diagramă care arată tendința în timp a timpului mediu de livrare al articolelor finalizate în lucru

Dicționar WBS - Un document care oferă informații detaliate despre livrabil, activități și programare despre fiecare componentă a structurii de defalcare a lucrărilor (WBS)

Documentarea cerințelor - O înregistrare a cerințelor produsului și a altor informații despre produs, împreună cu orice altceva ce este înregistrat pentru a le gestiona

Documente de licitație - Toate documentele utilizate pentru a solicita informații, cotații sau propuneri de la potențialii vânzători

Domeniu de referință - Versiunea aprobată a unei declarații de domeniu, a structurii de defalcare a lucrărilor (WBS) și a dicționarului WBS asociat care poate fi modificată utilizând proceduri formale de control al modificărilor și este folosită ca bază pentru compararea cu rezultatele reale

Domeniul de măsurare a performanței - Domeniul de performanță care se adresează activităților și funcțiilor asociate cu evaluarea performanței proiectului și cu luarea acțiunilor adecvate pentru a menține performanța acceptabilă

Domeniul de performanță a livrării - Domeniul de performanță care se adresează activităților și funcțiilor asociate cu furnizarea scopului și calității pentru care proiectul a fost întreprins

Domeniul de performanță a lucrărilor de proiect - Domeniul de performanță care se adresează activităților și funcțiilor asociate cu stabilirea proceselor de proiect, gestionarea resurselor fizice și promovarea unui mediu de învățare

Domeniul de performanță al părților interesate - Domeniul de performanță care se adresează activităților și funcțiilor asociate cu părțile interesate

Domeniul incertitudinii - Domeniul de performanță care se adresează activităților și funcțiilor asociate cu riscul și incertitudinea

Domeniul performanței echipei - Domeniul de performanță care se adresează activităților și funcțiilor asociate cu oamenii care sunt responsabili pentru producerea livrabilelor de proiect care realizează rezultate de afaceri

Domeniul produsului - Caracteristicile și funcțiile care caracterizează un produs, serviciu sau rezultat

Domeniul/Aria de aplicare - Suma produselor, serviciilor și rezultatelor care urmează să fie furnizate ca proiect; Vezi și domeniul de aplicare al proiectului și domeniul de aplicare al produsului

Drum critic - Secvența cea mai lungă de activități/traectorie/ cale/drum de realizare a unui proiect, care determină durata cea mai scurtă

Drum în rețea - O secvență de activități conectate prin relații logice într-o diagramă de rețea a programului de proiect

Durată - Numărul total de perioade de lucru necesare pentru a finaliza o activitate sau o componentă a structurii de defalcare a muncii, exprimat în ore, zile sau săptămâni; în Contrast cu efort

Durata ciclului - Timpul total scurs de la începutul unei anumite activități sau item de lucru până la finalizarea acesteia

Durată fixă - Un tip de activitate în care durata de timp necesară pentru finalizarea activității rămâne constantă, indiferent de numărul de persoane sau resurse alocate activității

E

Echipa auto-organizată - O echipă inter-funcțională în care oamenii își auto-asumă conducerea după cum este necesar pentru a atinge obiectivele echipei

Echipa de management de proiect - Membrii echipei de proiect care sunt direct implicați în activitățile de management de proiect

Echipă de proiect - Un colectiv de indivizi ce desfășoară activitățile proiectului pentru a atinge obiectivele lui

Echipa virtuală - Un grup de oameni cu un scop comun, care lucrează în locații diferite și care interacționează între ei în primul rând prin telefon și alte comunicații electronice

Effort - Numărul de unități de muncă necesare pentru a finaliza o activitate de program sau o componentă a structurii de defalcare a muncii, adesea exprimat în ore, zile sau săptămâni; Contrast cu durată

Elaborare progresivă - Procesul iterativ de creștere a nivelului de detaliere într-un plan de management de proiect pe măsură ce devin disponibile cantități mai mari de informații și estimări mai precise

Epic - Un corp/set amplu de lucrări înrudite, menite să organizeze ierarhic un set de cerințe și să ofere rezultate specifice de afaceri

Escaladarea riscului - O strategie de răspuns la risc prin care echipa recunoaște că un risc se află în afara sferei sale de influență și transferă proprietatea asupra riscului la un nivel superior al organizației, unde este gestionat mai eficient

Estimare - O evaluare cantitativă a cantității sau a rezultatului probabil al unei variabile, cum ar fi costurile proiectului, resursele, efortul sau duratele

Estimare analogică (după analogiei) - O metodă de estimare a duratei sau costului unei activități sau unui proiect folosind date istorice dintr-o activitate sau un proiect similar

Estimare de finalizare - Costul așteptat pentru finalizarea tuturor lucrărilor rămase ale proiectului

Estimare la finalizare - Costul total estimat pentru finalizarea tuturor lucrărilor, exprimat ca suma costului real până în prezent și estimarea de finalizare

Estimarea într-un singur punct - O metodă de estimare care implică utilizarea datelor pentru a calcula o singură valoare care reflectă cea mai bună estimare

Estimarea multipunct - O metodă utilizată pentru a estima costul sau durata prin aplicarea unei medii simple sau medii ponderate a estimărilor optimiste, pesimiste și cel mai probabil atunci când există incertitudine cu estimările activităților individuale

Estimarea parametrică - O metodă de estimare în care un algoritm este utilizat pentru a calcula costul sau durata pe baza datelor istorice și a parametrilor proiectului

Estimarea probabilistică - O metodă utilizată pentru a dezvolta o serie de estimări împreună cu probabilitățile asociate în intervalul respectiv

Estimarea relativă - O metodă pentru crearea estimărilor care sunt derivate din efectuarea unei comparații cu un corp de lucru similar, luând în considerare efortul, complexitatea și incertitudinea

Evaluarea ciclului de viață - Un instrument folosit pentru a evalua impactul total asupra mediului al unui produs, proces sau sistem

Evitarea riscurilor - O strategie de răspuns la risc prin care echipa de proiect acționează pentru a elimina amenințarea sau pentru a proteja proiectul de impactul acestuia

Expansiunea Domeniului - Extinderea necontrolată a domeniului de aplicare al produsului sau al proiectului fără ajustări la timp, cost și resurse

Exploatarea riscului - O strategie de răspuns la risc prin care echipa de proiect acționează pentru a se asigura că apare o oportunitate

Expunere la risc - O măsură agregată a impactului potențial al tuturor riscurilor la un moment dat dintr-un proiect, program sau portofoliu

F

Factorii de mediu al întreprinderii (EEF) - Condiții, care nu se află sub controlul imediat al echipei, care influențează, constrâng sau direcționează proiectul, programul sau portofoliul

Faza Proiectului - O colecție de activități de proiect legate logic, care culminează cu finalizarea unuia sau mai multor livrabile

Flux - Măsura modului de eficientizare a lucrului ce trece printr-un anumit proces sau cadru

Foaia de parcurs - O cronologie de nivel înalt care descrie lucruri precum etape, evenimente semnificative, recenzii și puncte de decizie

Foaie de verificare - O foaie de numărare/marcare, ce poate fi folosită ca o listă de verificare la culegerea datelor

G

Grup de monitorizare și control al proceselor - Set de procese necesare pentru a urmări, revizui și reglementa progresul și performanța proiectului; identifica orice domenii în care sunt necesare modificări ale planului și inițiază modificările corespunzătoare

Grupare de afinitate - Procesul de clasificare a itemilor în categorii sau colecții similare pe baza asemănării lor

Grupul de procese de închidere/finalizare - Procesul(ele) efectuat(e) pentru a finaliza sau închide în mod oficial un proiect, o fază sau un contract

Grupul de procese de inițiere - Set de procese efectuate pentru a defini un nou proiect sau o nouă fază a unui proiect existent prin obținerea autorizației de începere a proiectului sau a fazei

Grupul de procese de management al proiectelor - O grupare logică de intrări, instrumente și tehnici de management de proiect și rezultate; Grupurile de procese de management de proiect includ procese de inițiere, procese de planificare, procese de execuție, procese de monitorizare și control și proces de închidere

Grupul proceselor de execuție - Set de procese efectuate pentru a finaliza lucrările definite în planul de management al proiectului pentru a satisface cerințele proiectului

Grupul proceselor de planificare - Procesele necesare pentru a stabili domeniul de aplicare al proiectului, a rafina obiectivele și a defini cursul de acțiune necesar pentru a atinge obiectivele pe care proiectul a fost întreprins pentru a le atinge

Guvernare - Cadrul pentru dirijarea și activarea unei organizații prin politicile, practicile și alte documente relevante stabilite; A se vedea și management (nu este echivalentul guvernării!)

Guvernarea proiectului - Cadrul, funcțiile și procesele care ghidează activitățile de management de proiect pentru a crea un produs, serviciu sau rezultat unic pentru a îndeplini obiectivele organizaționale, strategice și operaționale

H

Harta fluxului valoric - O afișare a pașilor critici dintr-un proces și timpul necesar în fiecare pas utilizat pentru identificarea deșeurilor

Harta poveștilor - Un model vizual al tuturor caracteristicilor și funcționalităților dorite pentru un produs dat, creat pentru a oferi echipei o viziune holistică asupra a ceea ce construiește și de ce

Histogramă - O diagramă cu bare care arată reprezentarea grafică a distribuției datelor numerice

I

Impediment - Un obstacol care împiedică echipa să-și atingă obiectivele; Cunoscut și ca a blocant

Incertitudine - Lipsa de înțelegere și conștientizare a problemelor, evenimentelor, căii de urmat sau soluțiilor de urmat

Indicele de performanță a costurilor (CPI) - O măsură a eficienței costurilor resurselor bugetate exprimată ca raport dintre valoarea câștigată și costul real

Indicele de performanță al programului (SPI) - O măsură a eficienței programului exprimată ca raport dintre valoarea câștigată și valoarea planificată

Inteligență emoțională - Abilitatea de a identifica, evalua și gestiona emoțiile personale ale propriei persoane și ale altor persoane, precum și emoțiile colective ale unor grupuri de oameni

Ipoteză, presupunere - Un factor din procesul de planificare care este considerat a fi adevărat, real sau cert, fără dovezi sau demonstrații

Iterație - Un ciclu de dezvoltare a unui produs sau livrabil în intervalul de timp în care se realizează toată munca necesară pentru a oferi valoare

Î

Întâlnire de lansare - O adunare a membrilor echipei și a altor părți-cheie interesate la începutul unui proiect pentru a stabili în mod oficial așteptările, a obține o înțelegere comună și a începe lucrul

Întâlnire de stare - O întâlnire programată în mod regulat pentru a schimba și analiza informații despre progresul actual al proiectului și performanța acestuia

J

Jurnal - Un document folosit pentru a înregistra și a descrie sau a denota elementele selectate identificate în timpul executării unui proces sau a unei activități; Utilizat de obicei cu un modificador, cum ar fi problema, modificarea sau presupunerea

Jurnalul de ipoteze - Un document de proiect, utilizat pentru a înregistra toate ipotezele și constrângerile de-a lungul proiectului

Jurnalul modificărilor - O listă cuprinzătoare a modificărilor transmise în timpul proiectului și starea lor actuală

L

Lag, Întârziere - Perioada de timp în care o activitate succesoare va fi întârziată în raport cu o activitate predecesor

Lansare - Una sau mai multe componente ale unui sau mai multor produse, care sunt destinate să fie puse în producție în același timp

Lead, Avans - Perioada de timp în care o activitate succesoare poate fi avansată în raport cu o activitate predecesor

Lean Startup Canvas - Un șablon de o pagină, conceput pentru a comunica un plan de afaceri cu părțile interesate cheie într-un mod eficace/rezultativ și eficient

Lecții învățate (în cadrul unui proiect) - Cunoștințele dobândite în timpul unui proiect, care arată modul în care evenimentele proiectului au fost abordate sau ar trebui să fie abordate în viitor, în scopul îmbunătățirii performanței viitoare

Liderul proiectului - O persoană care ajută echipa de proiect să atingă obiectivele proiectului, de obicei prin orchestrarea activității proiectului; a se vedea și Manager de proiect

Linia de bază a costurilor, bugetul proiectului - Versiunea aprobată a bugetului proiectului în etape temporale, excluzând orice rezerve de management, care poate fi modificată numai prin proceduri formale de control al modificărilor și este utilizată ca bază pentru compararea cu rezultatele reale

Linia de bază pentru măsurarea performanței (PMB) - Domeniul de aplicare, programul și liniile de bază integrate ale costurilor utilizate pentru comparație pentru a gestiona, măsura și controla execuția proiectului

Linie de bază triplă - Un cadru pentru a lua în considerare costul total al activității de afaceri prin evaluarea rezultatului final al unei companii din perspectiva profitului, a oamenilor și a planetei

Lista de activități - Un tabel a activităților din program care arată descrierea activității, identificatorul activității și o sferă suficient de detaliată a descrierii de lucru, astfel încât membrii echipei de proiect să înțeleagă ce lucrare urmează să fie efectuată

Livrabil - Orice produs, rezultat sau capacitate unică și verificabilă de a efectua un serviciu care trebuie produs pentru a finaliza un proces, o fază sau un proiect

Livrare continuă - Practica furnizării de caracteristici în creștere imediat clienților, adesea prin utilizarea unor loturi mici de muncă și tehnologii de automatizare

M

Management de produs - Integrarea oamenilor, datelor, proceselor și sistemelor de afaceri pentru a crea, întreține și dezvolta un produs sau serviciu pe tot parcursul ciclului său de viață

Management de proiect - Aplicarea cunoștințelor, abilităților, instrumentelor și tehnicilor în realizarea activităților proiectului pentru a îndeplini cerințele proiectului

Managementul portofoliului - Managementul centralizat al unui sau mai multor portofolii pentru atingerea obiectivelor strategice

Managementul programului - Aplicarea cunoștințelor, abilităților și principiilor gestionării unui program pentru a atinge obiectivele programului și pentru a obține beneficii și control care nu sunt disponibile prin gestionarea individuală a componentelor programului

Managementul schimbării - O abordare cuprinzătoare, ciclică și structurată pentru tranziția indivizilor, grupurilor și organizațiilor de la o stare actuală la una viitoare, cu beneficii de afaceri preconizate

Manager de proiect - Persoana desemnată de organizația-executor să conducă echipa care este responsabilă de atingerea obiectivelor proiectului; A se vedea și liderul proiectului

Maparea impactului - O metodă de planificare strategică care servește ca o foaie de parcurs vizuală pentru organizație în timpul dezvoltării produsului

Măsuri de performanță - Măsuri care caracterizează atributele fizice sau funcționale legate de funcționarea sistemului

Măsuri tehnice de performanță - Măsuri cuantificabile ale performanței tehnice care sunt utilizate pentru a se asigura că componentele sistemului îndeplinesc cerințele tehnice

Matricea de atribuire a responsabilităților (RAM) - O grilă care arată resursele proiectului alocate fiecărui pachet de lucru

Matricea de evaluare a implicării părților interesate - O matrice care compară nivelurile actuale și dorite de implicare a părților interesate

Matricea de prioritizare - O diagramă de împrăștiere, care prezintă efortul în funcție de valoare, astfel încât să clasifice articolele după prioritate

Matricea de trasabilitate a cerințelor - O grilă care leagă cerințele de produs de la origine la livrabilele care le satisfac

Matricea Probabilității și Impactului - O grilă pentru cartografierea probabilității de apariție a fiecărui risc și a impactului acestuia asupra obiectivelor proiectului, dacă acel risc apare

Metodă - Un mijloc pentru a obține un rezultat, o concluzie, o ieșire sau un livrabil al unui proiect

Metoda drumului critic (CPM) - O metodă utilizată pentru a estima durata minimă a proiectului și pentru a determina cantitatea de flexibilitate a programului pe drumurile logice de rețea în cadrul modelului de planificare

Metode de colectare și analiză a datelor - Metode utilizate pentru a colecta, a evalua și a aprecia date și informații pentru a obține o înțelegere mai profundă a unei situații

Metode de estimare - Metode utilizate pentru a dezvolta o aproximare a muncii, timpului sau costului unui proiect

Metodologie - Un sistem de practici, tehnici, proceduri și reguli utilizate de cei care lucrează într-o disciplină

Metrică - O descriere a unui proiect sau a unui atribut de produs și modul de măsurare a acestuia

Metrica vanității - O măsură care pare să arate un anumit rezultat, dar nu oferă informații utile pentru luarea deciziilor

Metrici de calitate - O descriere a unui proiect sau a unui atribut de produs și modul de măsurare a acestuia

Model de orar - O reprezentare a planului de execuție a activităților proiectului, inclusiv durate, dependențe și alte informații de planificare, utilizate pentru a produce un program de proiect împreună cu alte artefacte de planificare

Modelare - Crearea de reprezentări simplificate ale sistemelor, soluțiilor sau livrabilelor, cum ar fi prototipuri, diagrame sau storyboard-uri

Monitorizare - Colectarea de date privind performanța proiectului, producerea măsurărilor de performanță și raportarea și diseminarea informațiilor despre performanță

N

Notă, grad, nivel - O categorie sau un rang folosit pentru a distinge articolele care au aceeași utilizare funcțională, dar nu au aceleași cerințe de calitate

O

Obiectiv - Ceva către care trebuie îndreptată munca, o poziție strategică care trebuie atinsă, un scop de atins, un rezultat care trebuie obținut, un produs care urmează să fie produs sau un serviciu care trebuie prestat

Oportunitate, posibilitate - Un risc care ar avea un efect pozitiv asupra unuia sau mai multor obiective ale proiectului

P

Pachet de lucru - Lucrarea definită la cel mai de jos nivel al structurii de defalcare a lucrărilor pentru care costul și durata sunt estimate și gestionate

Panou/Tabla Kanban - Un instrument de vizualizare care arată lucrările în desfășurare pentru a ajuta la identificarea blocajelor și a angajamentelor excesive, permițând astfel echipei să optimizeze fluxul de lucru

Partajarea riscurilor - O strategie de răspuns la risc prin care echipa de proiect alocă dreptul de proprietate asupra unei oportunități unei terțe părți care este cel mai în măsură să profite de acea oportunitate

Părți interesate - Un individ, un grup sau o organizație care poate afecta, poate fi afectată sau se percepe ca fiind afectată de o decizie, activitate sau rezultat al unui proiect, program sau portofoliu

Perioada de grație (executare) - Timpul dintre cererea clientului și livrarea efectivă

Piatra de hotar - Un punct sau un eveniment semnificativ dintr-un proiect, program sau portofoliu

Plan - Un mijloc propus de a realiza ceva

Plan strategic - Un document de nivel înalt care explică viziunea și misiunea unei organizații plus abordarea care va fi adoptată pentru realizarea acestei misiuni și viziuni, inclusiv scopurile și obiectivele specifice care trebuie atinse în perioada acoperită de document

Planificarea de tip „val rulant”, Poker Planificarea - O metodă de planificare iterativă în care lucrarea de realizat în termen scurt este planificată în detaliu, în timp ce munca în viitor este planificată la un nivel superior (zisă și Poker Planificarea)

Planificarea Domeniului de performanță - Domeniul de performanță care se adresează activităților și funcțiilor asociate cu organizarea și coordonarea inițiale, în curs de desfășurare și în evoluție necesare pentru livrarea livrabilelor și rezultatelor proiectului

Planificarea iterației - O întâlnire pentru a clarifica detaliile articolelor în așteptare, criteriile de acceptare și efortul de lucru necesar pentru îndeplinirea unui angajament al unei iterații viitoare

Planificarea lansării - Procesul de identificare a unui plan la nivel înalt pentru lansarea sau tranziția unui produs, livrabil sau creșterea valorii

Planul de implicare a părților interesate - O componentă a planului de management al proiectului care identifică strategiile și acțiunile necesare pentru a promova implicarea productivă a părților interesate în luarea și execuția deciziilor de proiect sau program

Planul de lansare - Planul care stabilește așteptările pentru datele, caracteristicile și/sau rezultatele așteptate a fi livrate pe parcursul mai multor iterații

Planul de management al achizițiilor - O componentă a planului de management al proiectului sau programului care descrie modul în care o echipă de proiect va achiziționa bunuri și servicii din afara organizației performante

Planul de management al beneficiilor - Explicația documentată care definește procesele pentru crearea, maximizarea și susținerea beneficiilor oferite de un proiect sau de un program

Planul de management al calității - O componentă a planului de management al proiectului sau programului care descrie modul în care politicile, procedurile și liniile directoare aplicabile vor fi implementate pentru atingerea obiectivelor de calitate

Planul de management al cerințelor - O componentă a planului de management al proiectului sau programului care descrie modul în care cerințele vor fi analizate, documentate și gestionate

Planul de management al comunicațiilor - O componentă a proiectului, programului sau planului de management al portofoliului care descrie cum, când și de către cine vor fi administrate și diseminate informațiile despre proiect

Planul de management al costurilor - O componentă a unui plan de management al unui proiect sau program care descrie modul în care costurile vor fi planificate, structurate și controlate

Planul de management al domeniului de aplicare - O componentă a planului de management al proiectului sau programului care descrie modul în care domeniul de aplicare va fi definit, dezvoltat, monitorizat, controlat și validat

Planul de management al orarului - O componentă a planului de management al proiectului sau programului care stabilește criteriile și activitățile pentru elaborarea, monitorizarea și controlul programului

Planul de management al proiectului - Documentul care descrie modul în care proiectul va fi executat, monitorizat, controlat și închis

Planul de management al resurselor - O componentă a planului de management al proiectului care descrie modul în care resursele proiectului sunt achiziționate, alocate, monitorizate și controlate

Planul de management al riscului - O componentă a proiectului, programului sau planului de management al portofoliului care descrie modul în care activitățile de management al riscului vor fi structurate și efectuate

Planul de testare - Un document care descrie rezultatele care vor fi testate, testele care vor fi efectuate și procesele care vor fi utilizate în testare

Planul iterației - Un plan detaliat pentru iterația actuală

Poarta Fazei - O revizuire la sfârșitul unei faze în care se ia decizia de a continua cu următoarea fază, de a continua cu modificarea sau de a încheia un proiect sau program

Politica de calitate - Principiile de bază care ar trebui să guverneze acțiunile organizației pe măsură ce își implementează sistemul de management al calității

Portofoliu - Proiecte, programe, portofolii subsidiare (sub- portofolii) și operațiuni gestionate ca grup pentru atingerea obiectivelor strategice

Povestea utilizatorului - O scurtă descriere a unui rezultat pentru un anumit utilizator, care este o promisiune pentru o conversație pentru a clarifica detaliile

Prăbușire???/ Crashing - O metodă folosită pentru a scurta durata programului pentru cel mai mic cost incremental prin adăugarea de resurse

Prag - O valoare predeterminată a unei variabile de proiect măsurabile care reprezintă o limită care necesită luarea de măsuri dacă aceasta este atinsă

Pragul de risc - Măsura variației acceptabile în jurul unui obiectiv care reflectă apetitul pentru risc al organizației și al părților interesate; A se vedea și Apetit pentru risc

Precizie - În cadrul sistemului de management al calității, precizia este o evaluare a exactității

Prejudecăți (Bias) de confirmare - Un tip de părtinire cognitivă care confirmă credințe sau ipoteze preexistente

Problemă - O stare sau o situație actuală care poate avea un impact asupra obiectivelor proiectului

Produs - Un artefact realizat, care este cuantificabil și poate fi fie un articol final în sine, fie un articol component

Produs digital - Un produs sau serviciu care este livrat, utilizat și stocat într-un format electronic

Produs minim viabil (MVP) - Un concept folosit pentru a defini scopul primei versiuni a unei soluții pentru clienți prin identificarea celui mai mic număr de caracteristici sau cerințe care ar oferi valoare

Prognoza - O estimare sau predicție a condițiilor și evenimentelor din viitorul proiectului pe baza informațiilor și cunoștințelor disponibile la momentul prognozării

Program - Proiecte conexe, programe subsidiare (subprograme) și activități de program care sunt gestionate în mod coordonat pentru a obține beneficii care nu sunt disponibile din gestionarea lor individuală

Programul de referință - Versiunea aprobată a unui model de program care poate fi modificată utilizând proceduri formale de control al schimbărilor și este utilizată ca bază pentru compararea cu rezultatele reale

Programul de repere - Un tip de program care prezintă repere, evenimente cu date planificate

Programul proiectului - O ieșire a unui model de planificare care prezintă activități legate de date, durate, repere și resurse planificate

Programul-prognoză - Estimări sau previziuni ale condițiilor și evenimentelor din viitorul proiectului pe baza informațiilor și cunoștințelor disponibile la momentul calculării programului

Proiect - Un efort temporar întreprins pentru a crea un produs, serviciu sau rezultat unic

Proprietarul produsului - O persoană responsabilă pentru produsul final și pentru maximizarea valorii produsului final

Propunere de valoare - Valoarea unui produs sau serviciu pe care o organizație o comunică clienților săi

Prototip - Un model de lucru folosit pentru a obține feedback timpuriu asupra produsului așteptat înainte de a-l construi efectiv

Puncte funcționale - O estimare a cantității de funcționalitate de afaceri dintr-un sistem informatic, utilizată pentru a măsura dimensiunea funcțională a unui sistem software

R

Radiator de Informații - Un afișaj fizic vizibil, care oferă informații restului organizației, permițând partajarea în timp util a cunoștințelor

Rafinarea backlog - Elaborarea progresivă a conținutului din backlog și (re)prioritizarea acestuia pentru a identifica munca care poate fi realizată într-o iterație viitoare

Raport - O înregistrare oficială sau un rezumat al informațiilor

Raport de calitate - Un document de proiect care include probleme de management al calității, recomandări pentru acțiuni corective și un rezumat al constatărilor din activitățile de control al calității și poate include recomandări pentru îmbunătățirea procesului, a proiectului și a produsului

Raport de probleme - Un document de proiect în care informațiile despre probleme sunt înregistrate și monitorizate

Raport de risc - Un document de proiect care rezumă informații despre riscurile individuale ale proiectului și nivelul de risc general al proiectului

Raport de stare - Un raport privind stadiul actual al proiectului

Refacerea unui lucru - Acțiune întreprinsă pentru a aduce o componentă defectă sau neconformă în conformitate cu cerințele sau specificațiile

Registru - Înregistrarea scrisă a intrărilor regulate pentru aspectele în evoluție ale unui proiect, cum ar fi riscurile, părțile interesate sau defecte

Registrul lecțiilor învățate - Un document de proiect, folosit pentru a înregistra cunoștințele dobândite în timpul unui proiect, fază sau iterație, astfel încât să poată fi utilizat pentru a îmbunătăți performanța viitoare pentru echipă și organizație

Registrul părților interesate - Un document de proiect care include informații despre părțile interesate ale proiectului, inclusiv o evaluare și o clasificare a părților interesate ale proiectului

Registrul riscurilor - Un fișier/depozit în care sunt înregistrate rezultatele proceselor de management al riscului

Reguli - Cerințe impuse de organul de guvernare; Aceste cerințe pot stabili caracteristicile produsului, procesului sau serviciului, inclusiv prevederile administrative aplicabile care au obligația de conformitate cerințelor guvernamentale

Responsabilitate - O misiune care poate fi delegată în cadrul unui plan de management al proiectului, astfel încât resursa atribuită să aibă obligația de a îndeplini cerințele misiunii

Retrospectivă - Un seminar, o ședință (workshop, meeting) care are loc regulat, în care participanții își explorează munca și rezultatele pentru a îmbunătăți atât procesul, cât și produsul

Revizuirea iterației - O întâlnire desfășurată la sfârșitul unei iterații pentru a demonstra munca care a fost realizată în timpul iterației

Revizuirea proiectului - Un eveniment la sfârșitul unei faze de proiect sau al unui proiect pentru a evalua starea, a evalua valoarea livrată și a determina dacă proiectul este gata să treacă la următoarea fază sau spre operare (după faza de realizare)

Rezervă - O prevedere din planul de management al proiectului pentru a atenua riscul de cost și/sau de planificare, adesea folosită cu un modificador (de exemplu, rezervă de management, rezervă pentru situații neprevăzute) pentru a oferi detalii suplimentare despre tipurile de risc care urmează să fie atenuate

Rezerva de management - O sumă a bugetului proiectului sau a programului de proiect deținută în afara liniei de bază de măsurare a performanței în scopuri de control al managementului, care este rezervată pentru lucrări neprevăzute care se încadrează în domeniul de aplicare al proiectului

Rezervă de urgență - Timp sau bani alocați în programul sau costurile de bază pentru riscurile cunoscute cu strategii de răspuns active; a se vedea Contingență

Rezultat - Un rezultat final sau o consecință a unui proces sau proiect

Rezumatul (Canvas) Modelului de afaceri - Un rezumat vizual de o pagină, care descrie propunerea de valoare, infrastructura, clienții și finanțele; Acestea sunt adesea folosite în situații Lean Startup (Statrup econom)

Rezumatul proiectului - O privire de ansamblu la nivel înalt a obiectivelor, livrabililor și proceselor pentru proiect

Risc - Un eveniment sau o condiție incertă care, dacă are loc, are un efect pozitiv sau negativ asupra unuia sau mai multor obiective ale proiectului

Roi, Furnicar - O metodă în care mai mulți membri ai echipei se concentrează colectiv pe rezolvarea unei anumite probleme sau sarcini

Rol - O funcție definită care trebuie îndeplinită de un membru al echipei de proiect, cum ar fi testarea, depunerea, inspectarea, codificarea etc.

Ș

Șablon - Un document parțial completat într-un format predefinit care oferă o structură definită pentru colectarea, organizarea și prezentarea informațiilor și datelor

S

Schema de prioritizare - Metode utilizate pentru prioritizarea componentelor portofoliului, programului sau proiectului, precum cerințe, riscuri, caracteristici sau alte informații despre produs

Schimbare - O modificare a oricărui livrabil controlat formal, componentă a planului de management al proiectului sau document de proiect

Schimbarea planului de control/Consiliului - O componentă a planului de management al proiectului care stabilește consiliul de control al schimbărilor, documentează întinderea autorității acestuia și descrie modul în care va fi implementat sistemul de control al schimbărilor

Schimbarea sistemului de control - Un set de proceduri care descrie modul în care sunt gestionate și controlate modificările livrabilelor și documentației proiectului

Scorul net de promovare - Un indice care măsoară disponibilitatea clienților de a recomanda altora produsele sau serviciile unei organizații

Servirea Conducerii - Practica conducerii echipei concentrându-se pe înțelegerea și abordarea nevoilor și dezvoltării membrilor echipei pentru a permite cea mai înaltă performanță posibilă a echipei

Simulare - O metodă analitică care modelează efectul combinat al incertitudinilor pentru a evalua impactul potențial al acestora asupra obiectivelor

Simulare Monte Carlo - O metodă de identificare a impacturilor potențiale ale riscului și incertitudinii, folosind mai multe iterații ale unui model computerizat pentru a dezvolta o distribuție a probabilității unei game de rezultate care ar putea rezulta dintr-o decizie sau un curs de acțiune

Sistemul de livrare a valorii - O colecție de activități strategice de afaceri care vizează construirea, susținerea și/sau promovarea unei organizații

Specificație - O declarație precisă a nevoilor care trebuie satisfăcute și a caracteristicilor esențiale care sunt solicitate

Sponsor - O persoană sau un grup care oferă resurse și sprijin pentru proiect, program sau portofoliu și este responsabil pentru asigurarea succesului

Sprint - Un interval scurt de timp în cadrul unui proiect în care este creată o creștere utilizabilă și potențial livrabilă a produsului; a se vedea și Iterație, Lansare

Standard - Un document stabilit de o autoritate, un obicei sau un consimțământ general ca model sau ca exemplu de bune practici

Standup zilnic - O ședință de colaborare scurtă, zilnică, în care echipa analizează progresul din ziua precedentă, declară intențiile pentru ziua curentă și evidențiază orice obstacole întâlnite sau anticipate

Story Point - O unitate folosită pentru a estima nivelul relativ de efort necesar pentru a implementa o poveste de utilizator

Structura de defalcare a muncii (WBS) - O descompunere ierarhică a întregului domeniu de activitate care urmează să fie efectuat de echipa de proiect pentru a îndeplini obiectivele proiectului și pentru a crea rezultatele necesare

Structura de defalcare a produsului (PBS) - O structură ierarhică care reflectă componentele și livrabilele unui produs. A se vedea și WBS

Structura de defalcare a resurselor - O reprezentare ierarhică a resurselor pe categorii și tip. A se vedea și WBS, PBS, RBS

Structura de defalcare a riscurilor (RBS) - O reprezentare ierarhică a surselor potențiale de riscuri A se vedea și WBS, PBS, RBS

Structura de defalcare organizațională (OBS) - O reprezentare ierarhică a organizației proiectului, care ilustrează relația dintre activitățile proiectului și unitățile organizaționale care vor efectua acele activități

T

Tabla sarcinilor - O reprezentare vizuală a progresului lucrărilor planificate, care permite tuturor să vadă starea sarcinilor

Tablou de Bord, Dashboard - Un set de diagrame și grafice, care arată progresul sau performanța față de măsurile importante ale proiectului

Timebox - O perioadă scurtă, fixă de timp în care urmează să fie finalizată lucrarea

Toleranță - Descrierea cuantificată a variației acceptabile pentru o cerință de calitate

Transferul de risc - O strategie de răspuns la risc prin care echipa de proiect transferă impactul unei amenințări asupra unei terțe părți, împreună cu proprietatea asupra răspunsului

U

Ultimul moment responsabil - Conceptul de amânare a deciziei pentru a permite echipei să ia în considerare mai multe opțiuni până când costul unei întârzieri suplimentare ar depăși beneficiul

Urmărire rapidă - O metodă de compresie a programului în care activitățile sau fazele efectuate în mod normal în secvență sunt efectuate în paralel pentru cel puțin o parte din durata lor

V

Validare - Asigurarea că un produs, serviciu sau rezultat satisface nevoile clientului și ale altor părți interesate identificate; Vezi și verificare

Valoare - Valoarea, importanța sau utilitatea a ceva

Valoarea afacerii - Beneficiul net cuantificabil derivat dintr-un efort de afaceri care poate fi tangibil, intangibil sau ambele

Valoarea monetară așteptată - Valoarea estimată a unui rezultat, exprimată în termeni monetari

Valoarea planificată - Bugetul autorizat alocat lucrărilor programate

Varianță - O abatere cuantificabilă, o abatere sau o divergență față de o valoare de referință cunoscută sau de o valoare așteptată

Varianta la finalizare (VAC) - O proiecție a valorii deficitului sau excedentului bugetar, exprimată ca diferență între bugetul la finalizare și estimarea la finalizare

Varianța orarului (SV) - O măsură a performanței programului exprimată ca diferență dintre valoarea câștigată și valoarea planificată

Variația costurilor - Valoarea deficitului sau excedentului bugetar la un moment dat, exprimată ca diferență între valoarea câștigată și costul real

Verificare - Evaluarea dacă un produs, serviciu sau rezultat respectă sau nu o reglementare, cerință, specificație sau condiție impusă; Vezi și validare

Versiune de bază, linii de bază, Baseline - Versiunea aprobată a unui produs de lucru, utilizată ca bază pentru compararea cu rezultatele reale

Viteză - O măsură a ratei de productivitate a unei echipe la care livrabilele sunt produse, validate și acceptate într-un interval predefinit

Vocea Clientului - O metodă de planificare utilizată pentru a furniza produse, servicii și rezultate care reflectă cu adevărat cerințele clienților prin transpunerea acelor cerințe ale clienților în cerințele tehnice adecvate pentru fiecare fază a proiectului sau a dezvoltării produsului

Volatilitate - Posibilitatea unei schimbări rapide și imprevizibile

Terminologie Agile (facultativ)

A

- Acceptabile** - Livrabile care îndeplinesc criteriile de acceptanță și pot fi eliberate clientului dacă acesta dorește
- Adaptabilitate** - Caracteristică dezirabilă a unei persoane, echipe, proces sau sistem, măsurată prin capacitatea de a se potrivi, a se schimba conform cerințelor schimbătoare ale mediului
- Adaptare** - Procesul de învățare continuă a echipei Scrum și a părților interesate prin transparență și inspecție, făcând îmbunătățiri în activitatea lor
- Afinitate** - Tehnica transparentă, vizibilă pentru toată lumea, și ușor de efectuat pentru a estima rapid un număr mare de povești de utilizator folosind categorii mici, medii sau mari
- Agile** - O filosofie, un grup de metode de dezvoltare iterativă și incrementală de software, ce încurajează flexibilitatea și receptivitatea la schimbare (engl.)
- Amenințări** - Riscurile care ar putea afecta proiectul într-un mod negativ
- Anarhie** - Stil de conducere, în care echipa este lăsată în mare măsură nesupravegheată și liderul nu interferează cu activitățile lor de zi cu zi, poate duce la o stare de dezvoltare ianarhică
- Angajament** - Alegerea conștientă de a face ceva, obligația similară unui gaj sau de asigurare
- Artefact** - Nume generic pentru orice produs secundar realizat în timpul ciclului de dezvoltare Scrum, de exemplu Backlog produs, Backlog Sprint etc.
- Asertivi, insistenți** - Liderii care înfruntă problemele și manifestă încredere pentru a stabili autoritatea cu respect
- Autocrați** - Liderii care iau decizii pe cont propriu, permițând membrilor echipei implicații sau discuții puține, sunt considerați
- Autoorganizare** - Principiu de management în care echipele își organizează în mod autonom munca lor.
-

B

- Brainstorming** - O tehnică de activitate sau creativitate în grup, care poate fi folosită pentru a genera și analiza idei, a identifica probleme, riscuri sau a determina soluții (engl.)
- Burn Down Chart** - O reprezentare grafică a cantității de muncă finalizate / realizate în comparație cu perioada de timp scursă cu tendința de scadență în jos, spre punctul în care nu rămâne nici o lucrare (engl.)
- Business Requirements** - Ceea ce trebuie să fie livrat pentru a îndeplini nevoile de afaceri și să ofere valoare părților interesate poartă numele de _____ (engl.).
-

C

- Calitate** - Capacitatea produsului sau livrabilelor finalizate de a îndeplini criteriile de acceptare și de a atinge valoarea de afaceri așteptată de client.
- Capacitate** - Cantitatea de muncă, care poate fi realizată în limita resurselor disponibile
- Colaborare** - Lucrul echipei Agile (e.g.Scrum) împreună cu părțile interesate pentru a crea și valida rezultatele proiectului și a atinge obiectivele prezentate în Viziunea Proiectului, eventual pentru a produce ceva mai bun
- Colectivă** - Tip de responsabilitate într-un mediu de proiect Agile/Scrum, în echipe autogestionate, fără un Manager desemnat

Colocation - Modul de lucru al echipei Agile/Scrum în același încăpere, ce oferă avantajele unei mai bune coordonări în rezolvarea problemelor, schimbul de cunoștințe și învățare (engl.)

Creștere, Increment - O valoare adăugată la Incrementele create anterior, în care suma tuturor incrementărilor formează un produs ca întreg

Criteriu de acceptare, CA - Caracteristică a produsului, specificată de proprietarul produsului, care trebuie să fie îndeplinite înainte de a fi acceptate de către entitatea autorizată; utilizată ca standard pentru măsurarea și compararea caracteristicilor produsului final cu caracteristicile specifice (are și o descriere adecvată) (engl.)

Cros-funcțională - Un alt nume pentru echipa de proiect autoorganizată, ce are expertiză din diferite domenii, precum designeri, dezvoltatori, testerii etc., care au abilități necesare pentru a finaliza activitatea în mod eficient și eficient

D

Daily Scrum - Eveniment zilnic cu durata de cca 15 minute în timpul căruia echipa Scrum re-planifică următoarea zi de lucru al unui Sprint cu reflectarea actualizărilor în Sprint Backlog (engl.) .

Declarația de proiect, Project Vision - Servește ca bază pentru dezvoltarea epicului

Diagramă de ardere (în jos) - Un grafic care ilustrează volumul de muncă rămasă în Sprintul în curs de desfășurare (rom.)

Divide et Impera - Principiul descompunerii repetate a problemei în subprobleme, până când în urma descompunerilor se ajunge la probleme rezolvabile (lat).

DoD, Definition of Done - Denumirea faptului ce confirmă că o poveste de utilizator/user story se consideră terminată, atunci când este demonstrată-aprobată de către proprietarul produsului (are și o descriere adecvată) (engl.)

DONE - Nume al coloanei în Tabla Scrum, ce conține „user-stories” realizate, gata pentru a fi prezentate stăpânului de produs (engl)

DoR, Definition of Readiness - Criteriile pe care un user-story trebuie să le satisfacă pentru a fi considerat gata pentru lansare în lucru (are și o descriere adecvată) (engl.)

E

Echipa Scrum - Decizia cu privire la lungimea Sprint-ului, de obicei fixă pentru proiect, este adoptată de Product Owner și ...

Empirism - Tip de control al procesului bazat pe trei piloni: transparență, inspecție și adaptare, în care doar trecutul este acceptat ca fiind sigur și în care deciziile se bazează pe observație, experiență și experimentare

Epics - User stories mari, funcționalitățile de cel mai înalt nivel, nerafinate, neprioritizate în Backlog Produs scrise în etapa inițială a proiectului (engl., plural)

Externe - Tip de riscuri pe care echipa proiectului nu le poate controla sau influența, dependente de natură, guverne etc.

G

Gap Analysis, analiza SWOT, PEST, ISHIKAWA - Denumiri de tehnici de analiză, utilizate pentru a compara starea actuală, reală, cu o stare dorită și pentru a determina modul în care să se elimine decalajul dintre ele (rom sau engl.)

H

Hartă de livrare - Artefact Scrum, care reflectă cerințele și servește drept bază pentru monitorizare

Î

Îmbunătățire continuă - Abordarea Scrum în care echipa învață din experiența și implicarea părților interesate să păstreze în permanență un Product Backlog prioritizat și actualizat cu orice schimbări în cerințe

I

Impediment - Factor care cauzează un obstacol sau blocaj într-o echipă sau organizație, inclusiv efectuarea Scrum într-un mod eficient

Index Cards, Story Cards - Tehnică/instrument utilizat pentru a urmări user stories pe tot parcursul proiectului, a spori vizibilitatea și transparența și a facilita descoperirea timpurie a oricăror probleme care pot apărea (engl.)

Inițiere - Numele etapei proiectului, în care se realizează Crearea Project Vision, Identificarea Scrum masterului și a părților interesate, formarea echipei Scrum, dezvoltarea Epics, Crearea Backlog-ului produsului și planificarea lansărilor

Inspecție - Monitorizarea necesară pentru a urmări procesul în practică - a se asigura că livrările proiectului respectă cerințele se numește ...

Integrare - Combinarea diferitelor componente ale unui produs pentru a forma un produs coerent de lucru cu domeniul de aplicare mai mare

Interne - Tip de dependențe dintre sarcini, produse sau activități care sunt sub controlul echipei Scrum și în cadrul activității care urmează a fi executată de către echipa Scrum

Interviu - Numele tehnicii de abordare formală sau informală pentru a obține informații de la părțile interesate în discuții directe cu ei

Ipoteze - Nume generic pentru factori, fapte considerate a fi adevărate, reale sau sigure pentru scopurile de planificare

Istorii/povești de utilizator, User Stories - Nume pentru Cerințele de proiect scurte, simple și ușor de înțeles și de documentat ce permit îmbunătățirea comunicării între părțile interesate și estimări mai bune de către echipa Scrum (rom.)

K

Kanban - Un sistem de origine japoneză destinat îmbunătățirii circulației informațiilor între client și furnizor, în așa fel, încât aceștia obțin exacte ceea ce le trebuie, unde le trebuie și când le trebuie

L

Livrare continuă - Alt nume pentru Livrarea repetată a produsului sau caracteristicilor produsului către utilizatorii săi, imediat după ce acesta este integrat și testat de către dezvoltator

M

Managementul calității - Un ansamblu de activități având ca scop realizarea calitativă a unor obiective, prin utilizarea optimă a resurselor, activități de planificare, coordonare, organizare, control și asigurare în conformitate cu standardul ISO 9001

MoSCoW - Schemă de prioritizare, numele abreviat al căreia derivă primele litere ale expresiile „Trebuie să aibă”, „Ar trebui să aibă”, „Ar putea avea”, și „Nu va avea”.

O

Orice membru - Cine din echipă poate să adauge, să șteargă sau să modifice sprint Backlog-ul produsului

P

Părți interesate - Termen generic care include clienți, utilizatori și sponsori care interacționează frecvent cu Product Owner, Scrum Masterul și echipa Scrum pentru a furniza informații și a facilita crearea produsului/serviciului preconizat de proiect (la plural)

PBS - O structură ierarhică de defalcare a produsului, care reflectă componentele și livrabilele unui produs (abreviere, engl.)

Permanentă - Tip de comunicare dintre beneficiarii produsului, Product Owner și echipă, ce are drept obiectiv clar menținerea implicării tuturor față de produs și asigurarea unui feedback continuu la toate nivelurile

Plan de colaborare - Colaborarea este un element extrem de important în Scrum. Document, în baza la care diferiți factorii de decizie, părțile interesate și membrii echipei se angajează să colaboreze

Planning Poker - Tehnică de estimare care echilibrează gândirea de grup cu gândirea individuală pentru a estima dimensiunile relative ale Poveștilor de utilizator sau efortul necesar pentru a le dezvolta (denumire în engl.)

PMBOK - Nume abreviat al Ghidului de bune practici Project Management Institute (PMI), ce oferă corpul de informații și instrucțiuni de sprijin pentru a ne ajuta să aplicăm standardele PMI

Poker-planificare - Modalitate iterativă de negociere de către membrii echipei Scrum a complexității sau a volumului de lucru user stories, folosind cartele de scor

Poveste de utilizator - O descriere succintă, dar completă a unei funcționalități, incluzând criteriile de acceptare, DoD, DoR (rom.)

Precizie - Gradul prin care valoarea măsurată este apropiată de valoarea reală

Prioritizare - Procesul de determinare a ordinii realizării user stories în cadrul proiectelor Agile

Prioritized Product Backlog - Document unic care definește domeniul de aplicare al proiectului prin prezentarea unei liste de funcționalități și caracteristici ale produsului/serviciului ce urmează să fie livrat de proiect în ordinea descrescătoare a priorității lor (engl.).

Product Backlog - O listă cu cerințele utilizatorului și tot ce se dorește să se implementeze în proiect , ideal formulată în așa fel, încât fiecare element este valoros pentru client, priorizat de către product owner și repriorizat la începutul fiecărui sprint nou (engl.).

Product Breakdown Structure - O structură ierarhică de defalcare a produsului, care reflectă componentele și livrabilele unui produs (engl.)

Product owner - Persoana responsabilă pentru profitabilitatea produsului, ce definește funcționalitățile produsului, decide când va fi lansat produsul și ce va conține, prioritizează și modifică funcționalitățile și prioritățile în fiecare iterație, după cum e necesar, acceptă sau respinge ceea ce s-a produs (engl.).

Program - Grup de proiecte conexe, cu un obiectiv comun definit

Proiect - Un efort temporar asumat pentru a realiza un produs, un serviciu sau un rezultat unic

Project Vision - Documentarea Ieșirii-cheie a proiectului/nevoii afacerii, pe care proiectul trebuie să le rezolve (engl.)

Proprietarul produsului - Persoană/rol ce testează și acceptă sau respinge poveștile utilizator realizate (rom)

R

RBS - Structura de defalcare a riscurilor pentru reprezentarea ierarhică a surselor potențiale de riscuri (abreviere, engl.)

Rezultat - Ceva specific, dorit și dinainte definit, de regulă, indicat prin numele proiectului

Risc - Eveniment sau set de evenimente incerte sau neplanificate, care pot afecta pozitiv sau negativ proiectul, contribui la succesul sau eșecul acesteia

Risc residual - Riscul rămas după ce echipa Scrum a întreprins acțiuni de reducere a impactului și probabilității apariției unui eveniment nefavorabil

Rol - Un set bine definit de responsabilități care pot fi îndeplinite de către una sau mai multe persoane și pentru care acestea sunt responsabile

Ș

Șase pălării gânditoare - Numele metodei de comutare a punctelor de vedere a aceluiași lucru, de pe diferite poziții, provocate în mod deliberat, planificate pentru utilizare într-un mod structurat, pentru a scoate în evidență diferite aspecte ale problemei (rom)

S

Scop - Proiectul are un _____ precis ca răspuns la o nouă problemă ce trebuie rezolvată, include ideea (problema), mijloacele de implementare (rezolvarea problemelor) și rezultatele preconizate

Scrum - Un cadru Agile dintre cele mai raăpândite, pentru a sprijini echipele în dezvoltarea de produse complexe, format din roluri asociate, evenimente, reguli și artefacte

Scrum board - Instrument folosit de echipa Scrum pentru a planifica și urmări progresul în timpul fiecărui Sprint, organizat în câteva coloane (engl.)

Scrum master - Rol definit în Scrum, persoană care rezolvă probleme, înlătură impedimente, facilitează și desfășoară întâlniri pentru realizarea unui proiect (engl.)

Scrum Team - Numele unui rol colectiv, care lucrează la crearea livrabilelor proiectului și contribuie la realizarea valorii de afaceri pentru toate părțile interesate ale proiectului (engl.).

Scrum zilnic - Numele ședinței echipei Scrum, desfășoară în fiecare zi într-un timp foarte concentrat, pentru examinarea progresului lor și impedimentele cu care se pot fi confrunța (rom.)

Scrum zilnic, Stand UP - Numele unui eveniment zilnic cu durata de 15 minute cu scopul sincronizării activităților în atingerea Obiectivului Sprintului, inclusiv prin inspectarea progresului, planificarea activităților și eliminarea obstacolelor

Six Thinking Hats, Șase pălării gânditoare - Numele metodei de comutare a punctelor de vedere a aceluiași lucru, de pe diferite poziții, provocate în mod deliberat, planificate pentru utilizare într-un mod structurat, pentru a scoate în evidență diferite aspecte ale problemei

Sponsor - Persoana sau organizația care furnizează resurse și sprijin pentru proiect, în față căreia sunt responsabili toți participanții.

Sprint - O iterație cu durată de la una la șase săptămâni, în timpul căreia echipa Scrum funcționează și creează livrabilele unei lansări (engl.)

Sprint Backlog - O listă a sarcinilor restante care urmează să fie executate de către echipa Scrum în viitorul Sprint (engl.)

Sprint Burndown chart - Un grafic care ilustrează volumul de muncă rămasă în Sprintul în curs de desfășurare(engl.)

Sprint Goal - O expresie scurtă a funcționalității (adesea, a unei probleme de afaceri) ce poate fi realizată în timpul unui Sprint (engl.)

Sprint Planing - Eveniment Scrum cu durata de până la 8 ore înaintea începerii unui Sprint pentru a inspecta lucrările din Backlog produs care sunt cele mai valoroase pentru a fi realizate în Sprint (engl.)

Sprint Retrospective - Eveniment Scrum cu durata de până la 3 ore pentru a inspecta Sprintul trecut și îmbunătățirile ce urmează să fie adoptat în timpul următorului Sprint (engl.)

Sprint Review - Lista livrabilelor Respinse, care nu îndeplinesc criteriile de acceptare definite, este menținută și actualizată după fiecare ședință _____

Sprint velocity - Rata la care echipa poate finaliza lucrările într-un Sprint, de obicei exprimată în aceleași unități ca și cele utilizate pentru estimare, în mod normal, puncte (abstracte) sau timpul ideal(engl.)

StandUp - Numele ședinței echipei Scrum, desfășoară în fiecare zi într-un timp foarte concentrat, pentru examinarea progresului lor și impedimentele cu care se pot fi confrunța (engl.)

Stăpân de produs - Persoană/rol ce testează și acceptă sau respinge poveștile utilizator realizate(rom.)

Stăpân Produs - Decizia cu privire la lungimea Sprint-ului, de obicei fixă pentru proiect, este adoptată de Echipa Scrum și...

Story Mapping - O tehnică ce oferă o prezentare vizuală a produsului și a componentelor-cheie, ilustrarea foi de parcurs, a secvenței de iterații de dezvoltare a produsului (engl.)

T

TDD - Metodă de dezvoltare a sistemului sau a unui produs în care criteriile de acceptare sunt discutate pe larg de către participanți, prin utilizarea exemplurilor și testelor de recepție bine concepute pe baza acestor criterii înainte de a începe dezvoltarea - (nume abreviat din engleză)

Tehnică - O procedură definită, folosită pentru a realiza o anumită activitate sau o sarcină specifică sau pentru a susține o abordare definită.

Test de acceptare - Test ce verifică caracteristica solicitată și pusă în aplicare și determina dacă aceste caracteristici se potrivesc cu cerințele clientului și de afaceri

TO DO - Nume al coloanei în Tabla Scrum, ce conține „user-stories” care își așteaptă rândul (engl)

Transparență - Unul dintre principiile-cheie ale Scrum, în care clientul este în mod constant conștient de progresul produsului, iar membrii echipei sunt conștienți de rolurile și responsabilitățile lor.

U

User stories, Istории/povești de utilizator - Nume pentru Cerințe de proiect scurte, simple și ușor de înțeles și de documentat ce permit îmbunătățirea comunicării între părțile interesate și estimări mai bune de către echipa Scrum (engl., plural)

User Story, Istorie/poveste de utilizator - O descriere succintă, dar completă a unei funcționalități, incluzând criteriile de acceptare, DoD, DoR (engl. singular)

V

Viteză - Valoarea medie a transformări Backlog produsului într-un increment al produsului, realizat în timpul unui sprint de către o echipă Scrum

Viteză Sprint - Rata la care echipa poate finaliza lucrările într-un Sprint, de obicei exprimată în aceleași unități ca și cele utilizate pentru estimare, în mod normal, puncte (abstracte) sau timpul ideal(engl.)

Viziune produs - O declarație care descrie starea viitorului dorit, care s-ar putea realiza prin dezvoltarea și implementarea unui produs; de regulă este simplă, ușor de înțeles și oferă o direcție coerentă pentru oamenii care sunt rugați să-l realizeze (rom)

W

WBS - Nume abreviat al diagramei obținute în rezultatul procesului prin care sarcinile de nivel înalt sunt ierarhic structurate/defalcate în sarcini mai detaliate de nivel inferior (engl.)

WIP, Work In Progress - Nume al coloanei în Tabla Scrum, ce conține „user-stories” la care se lucrează în momentul actual (abreviere, engl)

Work In Progress - Nume al coloanei în Tabla Scrum, ce conține „user-stories” la care se lucrează în momentul actual (nume complet, engl)

Y

YAGNI - Denumire abreviată a principiul Agile prin care suntem încurajați să implementăm doar elementele valoroase solicitate de client, nimic mai mult!

Terminologie Presentari

Proiectul - o acțiune specifică, nouă, care structurează metodic și progresiv o realitate viitoare, ce nu are un echivalent exact.

Proiectul - un set de activități interdependente destinate pentru atingerea obiectivelor specificate în condiții de calitate, termen și buget prestabilite

M. riscului - activitățile care trebuie întreprinse în cazul apariției riscurilor

M. comunicării – distribuirea informațiilor între persoanele participante la proiect, soluționarea conflictelor

M. costului – planificarea, estimarea și controlul tuturor resurselor ce urmează a fi utilizate în proiect

M. resurselor umane – formarea echipei, alegerea managerului și altor persoane implicate în proiect, delegarea sarcinilor

M. calității – planificarea și controlul atingerii unui nivel determinat al unor indici definiții

M. timpului – activități ce trebuie realizate în cadrul proiectului, durata și ordonarea lor

Portofoliul de proiecte – un set de proiecte în competența unui centru unic de responsabilitate

Programul – un set de proiecte conexe și activități, întrunite de un scop comun și condiții comune de aplicare a acestora.

Capability Maturity Model (CMM) - descrie un set de caracteristici referitoare la capabilitatea organizației de a urma procese repetabile în desfășurarea activităților sale.

Fază– cuprinde activitățile în urma cărora vom obține rezultatele scontate

Proces – o serie de acțiuni întreprinse pentru a obține anumite rezultate (Institutul de Managementul Proiectelor -PMI)

Activitățile (tasks) – procese de muncă orientate către obținerea unui anumit rezultat, caracterizat prin consum de timp și de resurse, o modalitate de a diviza proiectul în segmente/operații elementare ușor de manevrat

Formă a Ciclului de Viață (CV) - o secvență de faze și etape consecutive, dar care pot coexista și simultan, pot fi repetate iterativ

Idea de bază MP - formalizarea deciziilor de proiectare - o schimbare poate fi realizată numai printr-o procedură formală (Rebaselining Lifecycle)

Managementul CV - executarea proceselor de asigurare a realizării proiectului

Inițierea P - Autorizarea începutului proiectului sau următoarei etape a ciclului său de viață

Planificarea P - Determinarea celui mai bun șir de acțiuni pentru realizarea etapelor ciclului de viață a proiectului, luând în considerare situația existentă

Executia/construirea P - Realizarea planului în cadrul fazelor ciclului de viață (de la formularea de sarcini până la recepția rezultatului)

Controlul/revizuirea P - Stabilirea abaterilor de la realizarea planului etapelor ciclului de viață și adoptarea de măsuri corective

Terminare P/punere în funcțiune a rezultatului P - Autorizarea finalizării și închiderea proiectului

Intrări – elemente după care are loc execuția

Instrumente și tehnici – mecanisme aplicate intrărilor pentru obținerea ieșirilor

Ieșiri – rezultatele procesului

Paradigma se referă la viziunea firmei, ceea ce dorește ea să obțină pe viitor.

Politicile au în vedere stabilirea scopurilor, ca modalități de atingere a strategiei

Procedurile reprezintă modalitățile de acțiune prin care vor fi realizate obiectivele propuse.

Un **jalon** este un eveniment programat care marchează terminarea unui livrabil major sau a unui set de livrabile corelate. Prin definiție, un jalon are durată zero și nu are ore de efort

Prevede repetarea – succesiunea de lucru în cadrul planului aprobat, conducând la crearea unor versiuni funcționale a software-ului (lansare)

Metodologie = principii și modalități de organizare a activităților teoretice și practice. Un set de metode folosite în orice știință.

Pentru SW: **Metodologie** = metode, principii și modalități de organizare a activităților echipei de proiect pentru crearea software.

Metoda de dezvoltare rapidă a aplicațiilor (RAD) - Abordări ale dezvoltării de software aplicat în cadrul modelului spirală al ciclului de viață.

Planificarea structurată - constă în împărțirea proiectului în etape și lucrări (WBS), evaluarea duratei acestora și stabilirea consecutivității de execuție a acestora (diagrama rețelei de activități = DRA). Rezultatul planificării structurate este o rețea de lucrări (graf), folosită pentru a optimiza durata proiectului (CPM, PERT etc.).

Programarea/planificarea calendaristică - constă în stabilirea cronologiei de muncă și distribuția muncii între resursele umane (executori). Rezultatul este o diagrama Gantt care afișează grafic perioadele de lucru pe axa timpului. La această etapă pot fi optimizate resursele și bugetul proiectului.

Managementul operațional - compararea în mod regulat a lucrărilor efectuate cu programul planificat. Rezultatul unor abateri grave este decizia cu privire la modificarea structurii inițiale sau a programului calendaristic

Plan WBS - descompunerea structurată a activităților (Work Breakdown Structure) conține prezentarea scopului proiectului, a jaloanelor principale, a activităților și subactivităților = este reprezentarea grafică care rezultă în urma estimării, ordonării logice și analizei temporale a tuturor activităților într-un proiect

Programul în acest context, se obține prin prelucrarea suplimentară a planului inițial, luând în considerare resursele necesare pentru realizarea activităților

Jaloanele/evenimentele/pietrele de hotar (milestones) indică realizarea cu succes a unei etape din viața proiectului. arată elementele obținute sau produsele finite realizate pe parcursul proiectului. Ele nu reprezintă sarcini, au durată egal cu zero.

Activitățile - procese de muncă orientate către obținerea unui anumit rezultat, caracterizat prin consum de timp și de resurse. Sau o modalitate de a diviza proiectul în segmente/operații elementare, ușor de manevrat.

Activitățile - reprezintă mijloace prin care se atinge un obiectiv.

În cazul proiectelor de dimensiuni mari, activitățile pot fi descompuse în **subactivități**.

Activitățile/subactivitățile au o anumită **durată de desfășurare** (zile/săptămâni/luni/ trimestre/ani) și un **moment** al începutului /sfârșitului precizate prin date sau sub formă de rapoarte m/n , sau cod special

Activitățile pot fi **dependente** între ele sau **independente**.

Product Breakdown Structure (PBS) - structura ierarhică care reflectă componentele majore și livrabilele unui produs/rezultat al proiectului

Work Breakdown Structure (WBS) - instrument utilizat în managementul de proiect și în proiectarea sistemelor pentru definirea și gruparea elementelor discrete ale obiectului (sau ale sarcinilor) în scopul stabilirii proporțiilor și organizării proiectului

Finish-To-Start/FTS, de la final la start - o activitate trebuie finalizată înainte ca a doua să înceapă, este cea mai frecvent întâlnită. Ex.: Activitatea B nu poate începe decât după finalizarea activității A.

.Start-To-Finish/STF, de la start la final - o activitate trebuie începută înainte ca a doua să fie încheiată, este mult mai rar utilizată decât FTS. Ex.: Pentru a finaliza activitatea B, este necesară începerea activității A.

Finish-To-Finish/FTF - o activitate trebuie finalizată înainte ca a doua să se termine. Ex.: Pentru ca activitatea B să se poată finaliza, trebuie să se finalizeze activitatea A.

Start-To-Start/STS, de la start la start - o activitate trebuie începută înainte celei de-a doua. Ex.: "Pentru a începe activitatea B, trebuie începută activitatea A".

Metoda drumului critic - un instrument eficient pentru planificare/elaborarea graficelor și de management a proiectului.

Activitate critică (critical task) - este acea activitate care, dacă este întârziată, va întârzia la rândul ei data programată pentru terminarea întregului proiect.

Drum critic (critical path) – ramură a DRA de la nodul inițial la cel final, ce constă doar din activități critice. Durata sumară a lucrărilor drumului critic determină termenul minimal de finalizare al proiectului.

Predecesorul – activitate al cărei start sau final influențează startul sau finalul alteia

Succesorul – o activitate care nu poate să înceapă sau să se finalizeze până când o alta nu începe sau se finalizează

PERT - o metoda de analiză a sarcinilor necesare realizării unui proiect, în special a timpului necesar finisării fiecărei sarcini și identificarea timpului minim de realizare a întregului proiect.

PERT - reprezintă o tehnică orientată mai degrabă pe evenimente decât pe reprezentările “început-sfârșit”, și este folosită mai des în proiectele unde timpul de realizare și nu costul este factorul major

Eveniment PERT – este un punct ce marchează începutul sau finisarea unui sau mai multor sarcini. Nu consumă timp și resurse. Evenimentele nu pot fi “atinse” până toate activitățile precedente nu au fost realizate.

Eveniment predecesor – un eveniment (sau șir de evenimente) care preced un oarecare eveniment fără intervenția altor evenimente. Poate fi o succesiune de mai multe activități.

Eveniment succesor – un eveniment (sau șir de evenimente) care succede imediat un eveniment fără intervenția altor evenimente. Poate fi o succesiune de mai multe activități.

Activitate PERT – realizarea activității “propriu-zise”. Consumă timp, necesită resurse (ore de muncă, materiale, spațiu, tehnică), și poate fi definită ca reprezentarea efortului și resurselor necesare pentru avansarea de la un eveniment la altul. Nu poate fi realizată înaintea atingerii evenimentului predecesor.

Timpul optimist (O) – este timpul minim necesar realizării unei activități, presupunând ca totul decurge mai bine decât așteptările estimate.

Timpul pesimist (P) – este timpul maxim necesar realizării unei activități, presupunând ca totul merge prost (cu excepția catastrofelor majore).

Timpul “cel mai probabil” (M) – cea mai bună estimare a timpului realizării unei activități, presupunând ca totul decurge în mod normal.

Timpul “estimat” (TE) – cea mai bună estimare a timpului realizării unei activități, presupunând că totul decurge normal (implicația fiind că timpul estimat reprezintă media timpului de realizare în recurențe ale activității pe o perioadă extinsă de timp).

Rezerva de timp flotantă (Float) = este timpul maxim de întârziere a unui eveniment din diagrama unui proiect astfel încât să nu cauzeze întârzierea activităților ulterioare (Rezerva “Liberă”) sau chiar a finalizării proiectului (Rezerva Totală).

Drumul critic - parcurgerea drumului cel mai lung, cu număr maxim de evenimente, începând cu evenimentul inițial și finisând cu cel terminal. Determină timpul calendaristic total necesar proiectului, și astfel orice întârziere în timp de-a lungul drumului critic va cauza eventual întârzierea proiectului cu cel puțin aceeași cantitate de timp.

Activitate critică - activitate care are întârzierea totală egală cu 0 (zero). Aceste activități cu întârzieri nule nu se află însă neapărat pe drumul critic.

Timpul de execuție (Lead Time) - termenul limită la care evenimentul predecesor trebuie finisat, pentru a face posibilă realizarea în timp a activităților, ce rezultă în finisarea unui eveniment PERT.

Timp de suspensie/așteptare (Lag Time) - intervalul de timp minim după care un evenimentul succesor poate să urmeze un oarecare eveniment PERT.

Rezerva (Slack) - este bilanțul cantităților de timp și a resurselor disponibile pentru un eveniment. Bilanțul pozitiv înseamnă că totul decurge “înaintea planului”, cel negativ – “întârzierea planului”, iar bilanțul nul – “conform planului”.

Urmare accelerată (Fast tracking) - executarea mai multor activități critice în paralel.

Munca – sunt angajații sau colective, care operează în cadrul activității planificate.

Materiale – materiale care sunt utilizate în timpul îndeplinirii activităților a proiectului.

Cheltuieli – diferite tipuri de costuri monetare asociate cu munca de proiect, care nu depinde direct de valoarea și durata de muncă și a consumului de resurse de muncă și materiale.

Graficul accesibilității – specifică perioadele de timp când resursa poate fi utilizată pentru efectuarea lucrărilor de proiect. GA poate lua în considerare concediile, călătoriile, ocuparea de resurse de muncă pentru alte proiecte, etc.

Orar individual de lucru – stabilește programul de lucru al resursei.

Costul – constă din două componente: plată după timp (standard+orele suplimentare), care se calculează în funcție de durata resurselor în cadrul proiectului și costul utilizării, care este o sumă fixată, independent de cantitatea de munca

Mărimea maximală a unităților accesibile - setează procentul maxim a zilei de lucru, care îi poate alocă resursa pentru efectuarea activităților zilnice ale proiectului. De exemplu, 50% - jumătate de zi lucrătoare setat pe o zi a calendarului. Pentru resursa cu maximum 50% disponibil, puteți programa utilizarea a 100%, dar resursa va fi supraîncărcată cu 50%.

Distribuția/Atribuirea - punerea în corespondența unei sarcini - o listă de resurse de muncă, materiale sau cheltuieli, care ar fi implicate în realizarea ei.

Volumul de distribuție a forței de muncă - este măsurat ca procent din timpul de lucru pentru calendarele de resurse individuale.

Distribuția resurselor materiale - se efectuează fie în unități relative față de sarcină, fie rata de consum pe o perioadă de timp.

În alocarea de **resurse de cheltuieli** se indică cuantumul cheltuielilor

Lucru efectiv - cantitatea de muncă care a fost efectiv utilizată la îndeplinirea lucrărilor

Costurile totale a forței de muncă - graficul cumulativ de distribuire a muncii de la începutul sarcinii, fazei de proiect sau proiectului în întregime.

Costurile forței de muncă de bază - graficul de distribuire a muncii stocate în planul de bază al proiectului .

Costuri/cheltuieli graficul de distribuire a finanțării pe obiectivele proiectului.

Costurile efective - graficul de distribuire a costurilor suportate efectiv în realizarea proiectului.

Excesul disponibilității - graficul de distribuire a costurilor forței de muncă, care depășesc valoarea maximă a resursei (sunt informative totalurile de linie, care afișează valoarea în exces);

Disponibilitățile rămase - graficul de distribuire a sumei rămase de muncă, care pot fi atribuite la o resursă fără supraîncărcare.

Risc – un element incert dar posibil ce apare permanent în procesul activităților socio-umane, ale cărui efecte sunt păgubitoare și ireversibile. În **MP** - influențarea internă și externă asupra proiectului, care poate afecta negativ domeniul proiectului sau poate să ducă la eșuarea lui (inclusiv constrângeri care pot cauza probleme proiectului).

Riscul în MP - este determinat de totalitatea cauzelor care conduc la întârzieri sau nerealizări în cadrul proiectelor, cauze care pot fi cuantificate anticipate, dar nu întotdeauna cunoscute.

Riscul - este o măsură probabilității și a consecințelor de a nu atinge un obiectiv al proiectului; implică noțiunea de incertitudine și are întotdeauna asociat un cost.

Managementul riscurilor se definește drept: “totalitatea metodelor sau mijloacelor prin care este gestionată sistematic incertitudinea, ca bază majoră a factorilor de risc, în scopul îndeplinirii obiectivelor descrise în cadrul proiectului”. Necesită în general colaborarea informațiilor din mai multe domenii: economic, tehnic, juridic, statistic și psihologic.

Dezvoltarea unei strategii de răspuns la factorii de risc – Constă în identificarea fiecărui risc în funcție de tipul și gradul său de gravitate pentru proiect și de a găsi o strategie adecvată de răspuns pentru fiecare caz în parte

Identificare – Căutarea sistematică a factorilor de risc în interiorul proiectului

Controlul riscurilor - constă în implementarea strategiilor de răspuns și monitorizarea efectelor pe care aceste schimbări le pot aduce în cadrul proiectului

Succes total - produsele și rezultatele sunt cele preconizate, iar așteptările stakeholderilor sunt satisfăcute.

Nesatisfacerea stakeholderilor - produsele și rezultatele sunt cele preconizate, dar interesele stakeholderilor nu sunt satisfăcute.

Indulgență față de rezultatelor obținute - produsele sunt cele promise, dar nu s-au atins rezultatele prevăzute, și cu toate acestea, așteptările au fost satisfăcute.

Neconcordanță între produs și rezultate + așteptări - produsul a fost obținut, dar stakeholderii nu au fost îngăduitori cu privire la neatingerea rezultatelor și așteptările lor nu au fost satisfăcute.

Neconcordanță între produs și rezultate + așteptări - produsul nu corespunde cu cel planificat și, cu toate acestea, rezultatele se consideră a fi satisfăcătoare, iar așteptările îndeplinite.

Neconcordanță între produs, rezultate și așteptări - produsele nu sunt cele planificate, așteptările nu sunt satisfăcute și, cu toate acestea, rezultatele prevăzute sunt atinse.

Indulgență față de produs - Nici produsele și nici rezultatele nu sunt cele așteptate, dar, cu toate acestea, așteptările sunt îndeplinite.

Eșec total - nici unul dintre elementele de apreciere a succesului unui proiect nefiind atins.