

Słownik do podręcznika

Biznes i zarządzanie. Zakres rozszerzony. Część 1.

Zarządzanie projektami¹

Grzegorz Kwiatkowski

Wydawnictwo „Ekonomik” – Jacek Musiałkiewicz

Alokacja zasobów – proces przydzielania dostępnych zasobów (ludzkich, finansowych, materialnych) do różnych zadań lub projektów w celu optymalizacji ich wykorzystania i osiągnięcia celów organizacji.

Analogia – porównanie lub zestawienie dwóch różnych pojęć, zjawisk lub sytuacji w celu wyjaśnienia jednego z nich. Coś aktualnie mniej zrozumiałego odnosimy do czegoś bardziej znanego lub zrozumiałego.

Budżet – plan finansowy określający przewidywane przychody i wydatki w określonym czasie, służący do kontroli i zarządzania finansami projektu (lub organizacji).

Burza mózgów – technika kreatywnego myślenia polegająca na generowaniu dużej liczby pomysłów, bez ich oceniania.

Crowdfunding – sposób finansowania projektu przez zgromadzenie funduszy od dużej liczby osób, zazwyczaj poprzez platformy internetowe.

Design thinking – metoda rozwiązywania problemów skoncentrowana na użytkowniku, składająca się z pięciu etapów: empatyzacji, definiowania problemu, generowania pomysłów, prototypowania i testowania.

Empatia – zdolność rozumienia i współodczuwania emocji innych osób.

Empatyzacja – pierwszy etap procesu design thinking, polegający na głębokim zrozumieniu potrzeb i emocji użytkowników.

Innowacyjny – nowy, nowatorski, wprowadzający istotne zmiany w dotychczasowych metodach lub technologiach.

Interdyscyplinarny – łączący wiedzę i metody z różnych dziedzin nauki lub życia.

Interesariusze – osoby, grupy lub organizacje, które są zainteresowane projektem, lub takie, na które projekt oddziałuje.

Iteracyjny – coś powtarzającego się, co zwykle prowadzi do stopniowego udoskonalania produktu lub procesu.

Koordinacja – proces harmonizowania i synchronizowania różnych działań, zasobów i ludzi w celu efektywnego osiągnięcia wspólnych celów.

Korporacje – duże organizacje biznesowe, często działające na skalę międzynarodową, mające złożoną strukturę organizacyjną i znaczące zasoby.

Kultura korporacyjna – zestaw wspólnych wartości, przekonań, zachowań i praktyk, które są typowe dla danej organizacji i wpływają na sposób, w jaki osoby z tej organizacji działają i współpracują.

¹ W miarę dopisywania przez Autora kolejnych rozdziałów podręcznika słownik będzie sukcesywnie aktualizowany.

Logistyka – zarządzanie przepływem zasobów, towarów, informacji i usług w przestrzeni.

Mapa empatii – wizualne narzędzie pomagające zrozumieć perspektywę użytkownika, uwzględniające jego myśli, uczucia, słowa i działania.

Matryca propozycji wartości – Narzędzie przedstawiające korzyści oferowane klientom przez produkt lub usługę.

Megaprojekt – bardzo duży i złożony projekt, często realizowany na poziomie krajowym lub międzynarodowym.

Mock-up – pełnowymiarowy model lub makietka produktu, używane do prezentacji, testowania lub oceny designu przed rozpoczęciem właściwej produkcji.

Model – uproszczona reprezentacja rzeczywistości, systemu lub procesu, często używana do analizy, planowania, projektowania lub przewidywania.

Non-profit – organizacja lub projekt, którego głównym celem nie jest generowanie zysku, lecz realizacja określonej misji społecznej lub charytatywnej.

Optymalizacja – proces doskonalenia systemu, produktu lub procesu w celu zwiększenia jego efektywności, wydajności lub skuteczności.

Planowanie – proces określania celów, strategii i działań niezbędnych do ich osiągnięcia, obejmujący analizę sytuacji, identyfikację zasobów i przewidywanie potencjalnych problemów.

Proces – powtarzalna seria działań lub kroków, które prowadzą do określonego rezultatu, tworząc wartość dla klienta lub organizacji.

Projekt – unikalne, trwające przez określony czas przedsięwzięcie, służące realizacji konkretnego celu.

Prototyp – wstępna wersja produktu lub rozwiązania, służąca do jego testowania, zbierania informacji zwrotnej i udoskonalania.

Prototypowanie – proces tworzenia prototypu.

Przedsięwzięcie – konkretne działanie lub seria działań podejmowanych w celu osiągnięcia określonego rezultatu, często wiążące się z pewnym ryzykiem i niepewnością.

Pytanie generatywne – otwarte pytanie stymulujące kreatywne myślenie i generowanie nowych pomysłów.

Rezerwa finansowa – środki pieniężne odłożone na pokrycie nieprzewidzianych wydatków lub strat w projekcie lub organizacji.

Rutynowy – regularny, powtarzalny i przewidywalny; odnosi się do działań lub procesów, które są wykonywane w standardowy sposób, bez konieczności innowacyjnego podejścia.

Skaner MRI – urządzenie medyczne wykorzystujące pole magnetyczne i fale radiowe do obrazowania wnętrza ciała.

Startupy – nowo powstałe przedsiębiorstwa, często oparte na innowacyjnych pomysłach, charakteryzujące się szybkim wzrostem i poszukiwaniem skalowalnego modelu biznesowego.

Storyboard – sekwencja obrazów przedstawiająca przebieg wydarzeń lub doświadczenie użytkownika.

Strategia – długoterminowy plan działania, mający na celu osiągnięcie określonych celów organizacji lub projektu.

Struktura – sposób organizacji i podziału zadań, odpowiedzialności i władzy w ramach organizacji lub projektu.

Transparentność – otwartość i jasność w komunikacji, działaniach i procesach decyzyjnych, umożliwiające interesariuszom zrozumienie i ocenę funkcjonowania organizacji lub projektu.

Zarządzanie – proces planowania, organizowania, kierowania i kontrolowania zasobów organizacji w celu osiągnięcia określonych celów w sposób efektywny i skuteczny.

Zarządzanie procesami – systematyczne planowanie, kontrolowanie i optymalizacja procesów w celu poprawy ich wydajności, jakości i efektywności.

Zarządzanie projektami – zastosowanie wiedzy, umiejętności, narzędzi i technik do planowania, organizowania, kierowania i kontrolowania działań projektowych w celu osiągnięcia określonych celów i wymagań projektu.

Zarządzanie ryzykiem – proces identyfikacji, analizy i reagowania na potencjalne zagrożenia i szanse w projekcie.

Zasoby – wszystkie środki, materiały, ludzie, finanse i informacje, które są dostępne dla organizacji lub projektu i mogą być wykorzystane do osiągnięcia celów.

Zwinne metody zarządzania – podejście do zarządzania projektami, które koncentruje się na iteracyjnych procesach, elastycznym reagowaniu na zmiany i ciągłym doskonaleniu.