



CompTIA Project+ 用語集

本用語集では、CompTIA Project+の中で使われているプロジェクトマネジメント用語が定義されています。本用語集は、様々な業界から集まったプロジェクトマネジメントに関するエキスパート (Subject Matter Expert) により作成されました。

CompTIA Project+は、自信のビジネスの拡大を目指すプロジェクトマネージャやプロジェクトマネジメントスキルや知識の向上を目指す技術者を対照に作られた認定資格です。CompTIA Project+の出題範囲には、共通したプロジェクトマネジメント手法を原則としたベストプラクティスを基に、問題解決や交渉、チームビルディング、リーダーシップ、スコープ定義や管理などが定義されています。CompTIA Project+を取得することにより、小規模から中規模のプロジェクトプランニングや実行、管理といったプロジェクトマネジメントに必要なスキルが習得でき、12ヶ月程度の実務経験と同等のスキルを身につけたことが証明されます。

CompTIA Project+の詳細については、下記の Web サイトからご覧ください。

http://www.comptia.jp/cont_certif_projectplus_pk0-003.html

CompTIA は、コンピュータのメンテナンス、ネットワーク、セキュリティ、プロジェクトマネジメントなどの業務分野に関連し、ベンダーに依存せず中立的な認定資格を提供するワールドワイドの IT 業界団体です。公的機関や民間企業、トレーニング機関や学校、政府機関から集まったエキスパートや業界の第一人者 CompTIAと共に、個々人のスキルセットを評価する広く支持されている認定資格の開発を行っています。このエキスパートや業界の第一人者により、認定資格を作成する上で必要となるリソースや専門的知識や意見が提供されます。今日現在まで、CompTIA 認定資格取得者は、全世界で 100 万人以上にのぼります。(2008 年 3 月現在)

CompTIA 認定資格の詳細については、下記の Web サイトからご覧ください。

http://www.comptia.jp/cont_certif.html

※ 本用語集は、学習することにより CompTIA Project+の合格を保証するものではありません。学習の際の参考としてご活用ください。

A		
承認	Acceptance	「正式承認」を参照。
承認基準	Acceptance criteria	プロジェクトの成果物が正式に承認される際に満たされなければならない要件や条件のこと。
承認テスト(受入れテスト)	Acceptance test	エンドユーザーグループが、通常業務から発生する可能性のある問題を特定するために最終成果物をテストすること。また User Acceptance Testing (UAT)とも呼ばれる。
アクティビティ	Activity	実行される必要のある作業単位。アクティビティは通常、予定した期間・予算があり、特定のリソースを必要とする。タスクとも呼ばれる。
アクティビティ定義	Activity definition	プロジェクト成果物を完了するために実行されなければならないアクティビティの定義のこと。
アクティビティ所要期間見積り	Activity duration estimating	プロジェクトのアクティビティを完了するために必要な期間を日数または時間で見積りもること。
アクティビティリスト	Activity list	プロジェクトのために完了されなければならない特定アクティビティのリストのこと。
アクティビティ・オン・アロー (AOA)	Activity-on-Arrow	プロジェクト・ネットワーク図の表記法の一つで、プロジェクト内のアクティビティの順序や依存関係をダイアグラムで表す方式。アローがアクティビティで、他アクティビティとの関係を表すため小さな丸印（ノード）で接続されている。互いに依存するアクティビティを表示するためダミーのアクティビティも含まれる。この方式は、開始から完了の関係のみ表現する。また「アローダイアグラミング法 (ADM)」とも呼ばれる。
アクティビティ・オン・ノード (AON)	Activity-on-Node	プロジェクト・ネットワーク図の表記法の一つで、プロジェクト内のアクティビティの順序や依存関係をダイアグラムで表す方式。四角（ノード）アクティビティを、アローがアクティビティ間の関係を表す。この方式は 4 種の依存関係を使用する:完了から開始、開始から開始、完了から完了、開始から完了。また「プレシデンス・ダイアグラム法 (PDM 法)」とも呼ばれる。
アクティビティ・シーケンシング	Activity sequencing	アクティビティの依存関係（アクティビティが互いにどのように影響するか）を特定し、アクティビティ実行のための最適な順序を検討すること。
実コスト (AC)	Actual cost	プロジェクトアクティビティまたはワークパッケージを完了するために実際に投入されたコスト(費用)。
実期間	Actual duration	プロジェクトアクティビティを完了するために投入された時間または日数のこと。
実作業	Actual effort	アクティビティを完了するために実際に投入された人時または人日のこと。
完了手続き	Administrative closure	プロジェクトやフェーズの完了を形式化するために必要な情報の収集や手続き。プロジェクト作業を正式に完了するため、正式承認の取得や、関連アクティビティの完了からなる。
類似見積り	Analogous estimating	「類推見積り」を参照
アローダイアグラミング法 (ADM)	Arrow diagramming method (ADM)	「アクティビティ・オン・アロー (AOA)」を参照

アサイメント	Assignment	メンバーを責任持って完了するアクティビティに割り当てること。
前提条件	Assumptions	プロジェクト計画に影響をおよぼす要件。前提条件によりリスクが発生する可能性があり、常に記録および認証がなされる必要がある。

B		
復路分析 (バックワードパス)	Backward pass	ネットワーク図上で、プロジェクトの終了日から開始日に向かって、未完了の各アクティビティの最遅開始日と最遅終了日を分析すること。クリティカル・パス法の一つの手法である。
バーチャート	Bar Chart	タテ軸に作業、ヨコ軸に時間をとって、各アクティビティの開始・終了時期や所要期間、依存関係などを示した工程管理図。「ガントチャート」とも呼ばれる。
ベースライン	Baseline	承認されたスケジュールや予算の原案を表し、進行中にあるプロジェクトパフォーマンスを監視し制御するために使用される。
ベストプラクティス	Best practices	作業を効率的、効果的に実行する上で必要とされる作業のプロセス、方法など。
ボトムアップ見積り	Bottom-Up estimating	全体のプロジェクトの見積りを見るため、各アクティビティが個々に見積もられ、積み上げられる見積り手法のこと。
予算	Budget	プロジェクトのために配分された総資金のこと。
完成時総予算(BAC)	Budget at completion	計画フェーズで検討される、ワークパッケージまたはプロジェクト完了に必要なとされる予算の見積りのこと。
完了作業予算コスト(BCWP)	Budget cost of work performed	プロジェクトで完了した全作業の予算化されたコストの総額。「アーンド・バリュー (EV)」とも呼ばれる。
予定作業予算コスト(BCWS)	Budget cost of work scheduled	特定の作業に費やされると見込まれ予算化されたコストの総額。「プランド・バリュー (PV)」とも呼ばれる。
ビジネス要件	Business Requirements	高レベルプロセスや企業のニーズをサポートするうえで、製品が満たさなければならない要件のこと。
ビジネスバリュー	Business Value	プロジェクト完了により伴う、企業にとって肯定的な影響のこと。(例: 年商や顧客満足度の向上など)

C		
変更管理委員会 (CCB)	Change control board	プロジェクトに対する変更をレビュー、承認、否認する権限を持つ、ステークホルダーグループのこと。
変更管理プロセス	Change control process	プロジェクトに対する変更を特定、評価、承認、記録、管理することを確実にするプロセスのこと。
変更管理計画書	Change management plan	プロジェクトに対する変更の管理プロセスを記録した計画書のこと。
変更要求	Changes request	すでに承認されたプロジェクト計画に対して提出される変更の要求および要求の際に提出される文書のこと。
コミュニケーション	Communications	関係者全員が同じ理解を持つように情報を伝達していくこと。
コミュニケーションマネジメント計画書	Communications management plan	プロジェクトに関する情報を「誰が」「いつ」「どのように」「どういった内容で」受け取るかについて記載された計画書。またそのような情報を提供する責任者についても特定される。
コミュニケーション計画	Communications planning	コミュニケーション要件を検討するプランニングプロセス。誰がどのような情報を必要とするのか、その情報がいつ必要なのか、ど

		のような形式で普及されるのかを特定する。
コンフィギュレーション・マネージメント	Configuration management	変更管理システムの一部。プロジェクトの成果物が正しくかつ完全であることを確実にするために用いられる。
合意	Consensus	グループの意見が一致すること。通常、関連した問題や意見を協議した結果に達する。
制約	Constraint	プロジェクトの予算、スケジュール、リスク、リソースベースなどによる制限事項のこと。
コンティンジェンシー予備	Contingency reserve	起こりうる脅威のリスクに取り組むため、配分されたコスト、時間、リソースのこと。
契約	Contract	作業完了までに伴う契約条件が網羅されたプロジェクト依頼者と協力会社との間の拘束力ある法的文書のこと。
契約管理	Contract administration	プロジェクト協力会社との関係を管理し、契約に提示されている全ての要素を管理すること。
契約完了	Contract closeout	契約で提示されている作業が正確に完了されているかどうか検討し、契約を終了すること。
管理図	Control chart	特定の限界線に対するプロセス結果を表す折れ線グラフ。プロセスが好ましい状態にあるか、調整の必要があるかを判断する際に用いられる。
修正措置	Corrective action	期待されるパフォーマンスが、プロジェクト計画に見合うように修正される措置のこと。
費用便益分析	Cost-Benefit analysis	見込まれるプロジェクトコストに対して、どれだけの便益があったかを金額に換算する分析手法。
コストの予算化	Cost budgeting	特定のアクティビティに対し、コスト見積りを割り当て、コストのベースラインを作成すること。
コスト・コントロール	Cost control	コストベースラインへの変更事項を管理し制御すること
コスト見積り	Cost estimating	各プロジェクトアクティビティを完了するために必要となるリソースのコストを見積もること。
品質コスト	Cost of quality	プロジェクトの品質を確実にするために発生するコストのこと。
コスト効率指数(CPI)	Cost performance index	予算化されたコストと実コストを比較する、パフォーマンス指標。 $CPI = EV/AC$
コスト・プラス・フィックス・フィー契約 (CPFF)	Cost plus fixed fee contract	購入者が、契約で取り決められた実コストに、納入者の利益相当分の固定金額を加算する契約のこと。
コスト・プラス・インセンティブ・フィー契約 (CPIF)	Cost plus incentive fee contract	購入者が、契約で取り決められた実コストに、納入者のインセンティブを加算する契約のこと。
コスト・プラス・パーセンテージ・コスト契約 (CPPC)	Cost plus percentage of cost contract	購入者が、契約で取り決められた実コストに、一定の割合の金額を加算する契約のこと。また、納入者が契約で取り決められたパフォーマンス基準に見合った際に、所定の割合の金額を加算すること。
実費償還契約	Cost reimbursable contract	発生した実コストに納入者の利益相当が加算されて支払われる契約のこと。
コスト差異 (CV)	Cost variance	予算化されたコストと実コストの差額 $CV = EV-AC$
クラッシング	Crashing	クリティカル・パスのアクティビティにリソースを加えプロジェクトのスケジュールを短縮する手法。
クリティカル・パス	Critical path	ネットワーク図に表示されるすべてのプロジェクトアクティビティを通して最も長い経路のことで、プロジェクトの所要時間を決定す

		る。クリティカル・パス上のアクティビティは通常、ゼロ・フロートである。
クリティカル・パス法 (CPM)	Critical path method	ネットワーク図上のクリティカル・パスから、スケジュール上の時間的余裕を分析し、プロジェクトの所用時間を分析する手法。
カスタマ	Customer	プロジェクト開始の発端となるサービスや製品を受けるグループ。クライアントとも呼ばれる

D		
要素分解	Decomposition	プロジェクトの要素成果物をより小さく、管理しやすい要素に分解すること
純作業時間	Dedicated Project time	資源のプロジェクトに関連しない作業時間を差し引いたプロジェクトに関連した作業として稼働できる総時間のこと。
確定見積り	Definitive estimate	WBS の各ワークパッケージにコストを割り当てて積み上げる、見積り手法。通常、計画フェーズで行われる。この見積りは一般に、実費から - 5% ~ +10% の範囲となる。また、ボトムアップ見積りとも呼ばれる。
成果物	Deliverable	ワークパッケージやプロジェクトを完了するため、生産される（提出される）成果や製品のこと。
依存関係	Dependency	プロジェクトアクティビティ間の関連性のこと
任意依存関係	Discretionary dependency	スケジュール作成の際、プロジェクトアクティビティの順序として望ましいと考えられる関係。
ダミー	Dummy	AOA ダイアグラム内の矢印。実作業を表さないが、二つのアクティビティ間の関係を表す時に使用される。
所要時間	Duration	一つのアクティビティを完了するために必要な時間の長さ
所要期間の短縮	Duration compression	プロジェクトのスコップを変更することなくプロジェクトにかかる期間を短縮すること。

E		
最早終了日 (EF)	Early finish date	アクティビティを完了できる可能性のある最も早い日
最早開始日 (ES)	Early start date	アクティビティを開始できる可能性のある最も早い日
アーンド・バリュー (EV)	Earned value	プロジェクトの進捗を検討するため使用される値で、達成された作業の価値を表す。また、完了作業予算コスト (BCWP) とも呼ばれる
アーンド・バリュー分析	Earned value analysis	実際のプロジェクト状況と、期待されるプロジェクト状況を比較するための測定手法のこと。
作業量 (工数)	Effort	アクティビティを完了するために必要な人時または人日の数のこと。
工数見積り	Effort estimate	アクティビティを完了するために必要な人時または人日の数を見積もること。
エンドユーザー	End user	プロジェクトで作成された製品を使用する人やグループのこと。
完成時総コスト見積り (EAC)	Estimate at completion (EAC)	アクティビティを完了上で必要とされたコストと今後プロジェクトを完了する上で必要な全てのコストを合算し見積もること。 $EAC = AC + ETC$
残作業のコスト見積り (ETC)	Estimate to complete (ETC)	現時点にて完了までに予測されるコストを見積もること。

見積り	Estimating	実例、数学的、専門的情報を使い、プロジェクトの工数や所要期間を検討すること。
専門家の判断	Expert judgment	物事を決定する際に、専門家 (Subject matter expert=サブジェクトマターエキスパート) の支援を使用すること。
外部依存関係	External dependency	プロジェクトアクティビティとプロジェクトの完成に影響を与えるプロジェクトスコープ外の要因との関係のこと。

F		
ファストラッキング	Fast tracking	クリティカル・パス上のアクティビティの順序や依存関係を見直し、通常なら順を追って実行されるアクティビティを並行して進める、スケジュールの短縮 (圧縮) 手法のこと。
フィージビリティ・スタディー (予備調査)	Feasibility study	プロジェクトが実行可能かどうかを検討するために行われる調査のこと。
終了-終了型 (FF: Finish-to-finish)	Finish-to-finish dependency	アクティビティの依存関係の一種で、先行アクティビティの終了と同時に後続アクティビティも終了する関係のこと。
終了-開始型 (FS: Finish-to-start)	Finish-to-start dependency	アクティビティの依存関係の一種で、先行アクティビティの終了が後続アクティビティの開始する関係のこと。
特性要因図 (魚の骨図)	Fishbone diagram	潜在的問題を引き起こす結果に対して、原因や潜在的要因がどのように結びついているかの関連性を表した図表のこと。
固定コスト	Fixed cost	製品等の変更に関係なくかかる一定のコストのこと。
定額契約 (一括請負契約) (FPC)	Fixed price contract (FPC)	予め決定された価格によって、作業の実行、製品の提供などが行われる契約のこと。
固定価格インセンティブ契約 (FPI)	Fixed price incentive fee contract (FPI)	予め決定された成果を上回る結果に対して、FPC 契約 (上記参照) にインセンティブの支払い条件が含まれる契約のこと。
固定資源	Fixed resources	変更することのできない資源 (人員、機材、マテリアル) の総量のこと。
フロート	Float	プロジェクトの完了日に影響することなく、アクティビティの開始を遅らせることのできる時間の総量のこと。また「スラック」とも呼ばれる。
フローチャート	Flowchart	開始から終わりまでのプロセス、またはシステムの流れを表した図表のこと。
予測 (フォーキャスト)	Forecast	将来のプロジェクト状況の見通しのこと。
正式承認	Formal acceptance	成果物の受領などの際に、承認 (サインオフ) 権限のあるステークホルダーから承認をもらうこと。
往路分析 (フォワードパス)	Forward pass	ネットワーク図上で、プロジェクトの開始アクティビティから、各アクティビティの最早開始日と最早終了日を分析すること。クリティカル・パス法の一つの手法である。
フリー・フロート	Free float	後続アクティビティの開始に影響することなく、アクティビティを遅らせることのできる時間の総量のこと。
機能部門マネージャ	Functional manager	専門の機能部門 (人事・総務・情報システムなどの部門) における責任を持つ人のこと。
機能型組織	Functional organization	専門の機能部門ごとに階層的グループに分けられた組織構成のこと。
機能要件	Functional requirements	エンドユーザーの使用状況を考慮した上で、製品が満たさなければならない条件のこと。

G		
ガントチャート	Gantt chart	タテ軸に作業、ヨコ軸に時間をとって、各アクティビティの開始・終了時期や所要期間、依存関係などを示した工程管理図。「バーチャート」とも呼ばれる。
ガバナンス (管理)	Governance	長期的に見た、プロジェクトの意思決定者と組織運営上の意思決定者間の役割や責任、総合的な関係のこと。

H		
ハイレベル要件	Hi-level requirements	「Product description」を参照
過去の情報(教訓)	Historical information	将来のプロジェクトを計画するうえで使用される過去プロジェクトの記録のこと。
人的資源マネジメント計画	Human resource management plan	プロジェクトチームメンバー(プロジェクトの関与する全てのメンバー)の各役割、責任、レポートラインなどを明確にし、チーム運営や活性化のために効果を発揮する。
人的資源マネジメント	Human resource planning	プロジェクトチームの設計や雇用を行うプロセスで、各役割、責任、レポートラインなどを明確にし、チーム運営や活性化のために効果を発揮する。

I		
情報配布	Information distribution	コミュニケーション計画を制定し、ステークホルダーに必要とされる情報を迅速に提供すること。
立ち上げ	Initiation	新プロジェクトや既存プロジェクトの継続の正式承認のこと。
インプット	Inputs	プロセスを開始するため必要となる情報のこと。
検査 (インスペクション)	Inspection	ベースライン仕様や要件をもとに、作業結果を試験・測定する品質コントロール方法のこと。
統合変更管理	Integrated change control	プロジェクトスコープ、スケジュール、予算などの全般に関する変更の調整や管理を行うこと。
統合マネジメント計画	Integration management plan	プロジェクト要素がどのように統合されるかを明確にし、プロジェクト全体に変更事項がどのように管理されるかがまとめられた計画のこと。
統合プランニング	Integration planning	プロジェクトの全要素がどのように調整され、プロジェクト全体に変更事項がどのように管理されるかを定める計画プロセスのこと。
入札招請書 (IFB)	Invitation for bid (IFB)	「提案依頼書 (RFP)」を参照。
石川ダイアグラム	Ishikawa diagram	「特性要因図」を参照。
課題	Issue	プロジェクトに悪影響を及ぼし兼ねない不特定な要因やイベントで、回避または解決される必要がある
課題ログ	Issue log	各プロジェクトの課題が明記されたドキュメントで、課題に関連する責任者、状況、予期される解決日などの情報が含まれる。
反復作業 (イテレーティング)	iterating	計画フェーズおよびプロジェクト全般において起こる変更事項を反映するため、プロジェクト計画をアップデートすること

K		
キックオフミーティング	Kickoff meeting	プロジェクト計画の最後に開催されることの多いミーティングで、全てのステークホルダー（利害関係者）にプロジェクト概要やプロジェクトの期待値を説明する。プロジェクト内の共通理解を確実にすると共に、プロジェクトに関する意見や期待などの交換をする。

L		
ラグ	Lag	アクティビティの順序内で、後続アクティビティの開始を遅らせるようなアクティビティの順序のこと。
最遅終了日 (LF)	Late finish date	全アクティビティの完了日を遅らせることなく、アクティビティを完了させなければならない最終日のこと。
最遅開始日 (LS)	Late start date	全アクティビティの完了日に影響することなく、アクティビティを開始させなければならない最終日のこと。
教訓	Lesson learned	プロジェクトを通じて生まれる学習事項で、何が成功し、どの点が改善されたかといった情報をドキュメントにしておく。こうした教訓は、将来のプロジェクトの参考となる。

M		
マネジメント・リザーブ	Management reserve	プロジェクトの納期遅延や予算超過などのために、マネジメント総画用意しておく予備費のこと。通常プロジェクトのトータルコストの何割かとなる。
強制依存関係	Mandatory dependency	他のアクティビティ完了の必然性に依存しているアクティビティのこと。例えば、電柱は電線が張られる前に立てられなければいけないといった関係のこと
マトリックス型組織	Matrix organization	機能部門組織とプロジェクト組織を組み合わせた組織形態のこと。プロジェクトチームメンバーは、機能部門マネージャとプロジェクトマネージャの両方がレポートラインとなる。
マイルストーン	Milestone	プロジェクトの進捗を測るために使用される、重要イベントやメジャー成果物の完成点のこと。
モンテカルロ法	Monte Carlo technique	潜在的リスクを診断するためにコンピュータシミュレーションを使用する手法のこと。

N		
ネガティブ差異 (マイナスの差異)	Negative variance	予定されていたプロジェクト結果と実際のプロジェクト結果を比較したときに生じるマイナスの差異。プロジェクトスケジュール内の「ネガティブ差異」は、プロジェクトの遅延を意味し、予算内の「ネガティブ差異」は、予算オーバーを意味する。
ネットワーク図	Network diagram	プロジェクトのアクティビティの順番を検討したり、依存関係を明確にする際などに利用される。アクティビティ・オン・アロー (AOA)、アクティビティ・オン・ノード (AON)、プレジデンス・ダイアグラミング法 (PDM)などの種類がある。

O		
オペレーションとメンテナンス	Operation and maintenance	継続的なサポートとメンテナンスのため組織内にオペレーションスタッフを配置しプロジェクトの生産性をあげること。
機会 (オポチュニティー)	Opportunity	プロジェクト利益を増加させる機会のこと
機会コスト	Opportunity cost	選択されなかったプロジェクトを選んだ時に得られていたであろう利益のこと。
超概算見積り	Order of magnitude estimate	完了している類似プロジェクトをもとに、あるプロジェクトにコスト見積りのレンジを割り当てるハイレベル(超概算) 見積り。通常、立ち上げフェーズで行われる。この見積りの実コストとの差異は、一般的に-25%~ +75%の範囲となる。
組織計画	Organizational planning	プロジェクトにおけるチームおよび個人の役割、責任、報告形態、スタッフの配置、マネジメントプランなどを明確にする。
アウトプット	Output	プロセスの成果や最終結果のこと。

P		
係数見積り	Parametric estimating	見積りコストに数学的モデルを用いて定量的に見積りを行うこと。(例:1 平方フィート当たりのコスト)
パレート図	Pareto chart	データを項目別に集計して多い順に並べたグラフと累積を示す折れ線グラフで示されるグラフ。問題原因の頻度をもとに、問題の重大性を順位付けるためなど使用される。
パフォーマンスの報告	Performance reporting	プロジェクトの状況、進捗、達成度、将来的なプロジェクトパフォーマンス予測などに関する情報を、ステークホルダーに報告すること。
フェーズ	Phase	プロジェクトまたはライフサイクルの異なる段階のこと。プロジェクトマネジメントライフサイクルの一般的フェーズは、立ち上げ、スコープ定義、計画、実行、管理および調整、完了、承認、支援となる。
ブランド・バリュー (PV)	Planned value	ある期間内における作業の予定されたコスト。「予定作業予算コスト (BCWS)」とも呼ばれる。
ポジティブ差異 (プラスの差異)	Positive variance	予定されていたプロジェクト結果と実際のプロジェクト結果を比較したときに生じるプラスの差異。プロジェクトスケジュール内の「ポジティブ差異」は、プロジェクトが予定より早いことを意味し、予算内の「ポジティブ差異」は、予算内に収まっていることを意味する。
プレシデンス・ダイアグラム法 (PDM 法)	Precedence diagramming method	「アクティビティ・オン・ノード (AON)」を参照。
先行タスク	Predecessor	同じネットワーク図上にあるアクティビティで、他のアクティビティより先に起こるもの。
発生確率・影響度マトリックス	Probability impact matrix	プロジェクトの目的を達成する上で考えられるリスクの発生確率と影響度を確認し、リスクの重大性を検討する方法のこと。
調達マネジメント	Procurement management plan	社外から確保される、プロジェクトに必要な製品およびサービスについて、入手プロセスなどを管理すること。また、入手計画のこと。
製品の基本設計	Product description	製品がビジネスのニーズにマッチしているかなどが含まれる製品の代表的な特性の説明のこと。
製品ライフサイクル	Product life cycle	製品を開発検討する上で必要なフェーズのこと。例えば、ソフトウェア製品の作成には、ソフトウェア開発のライフサイクルが伴い、こ

		れには要件の収集、デザイン、開発、テスト、ロールアウトフェーズから構成される
製品検証	Product verification	成果物の完成度を、ステークホルダーが見て確実にすること。
プログラム	Program	プロジェクトと共に管理されるプロジェクトグループのこと。
PERT	Program evaluation and review techniques	楽観値 (O)、悲観値 (P)、最頻値 (ML)を使用した、プロジェクトの所要時間見積りの期待値のこと。「三点見積り」とも呼ばれる。 $PERT = [O + (4)ML + P] / 6$
段階的詳細化	Progressive Elaboration	プロジェクトの進捗・経過に応じて行われる、製品の開発や具体化をする手順のこと
プロジェクト	Project	製品やサービスを作るためなど明確な目的を持ち、開始日と完了日を持つ一時的な活動のこと。
プロジェクトチャンピオン	Project champion	プロジェクトを理解し積極的に支援するリーダー格の人物のこと。
プロジェクト憲章	Project charter	立ち上げフェーズに作成される計画書で、プロジェクト目的やマネジメントに対する理解を提供し、これをもとにプロジェクト開始の承認を得る。「プロジェクト実施計画書」とも呼ばれる
プロジェクト実施計画書	Project initiation document	「プロジェクト憲章」を参照
プロジェクト・ライフサイクル	Project life cycle	次を含むプロジェクトの全マネジメントフェーズのこと: 立ち上げとスコープ定義、プランニング、実行、管理と調整、完了、承認、支援
プロジェクトマネジメント	Project management	プロジェクト要件を満たすため、プロジェクトの立ち上げ、計画、実行、調整、管理、完了のプロセスにおいて、スキル、知識、ツール、技法を適用すること
プロジェクトマネジメント・オフィス (PMO)	Project management office (PMO)	組織内でプロジェクトマネジメントの水準、プロセス、手順を維持するため作られたグループのこと
プロジェクトマネジメント計画	Project management plan	プロジェクトの立ち上げ、スコープ定義、計画フェーズに作成されるプロジェクトマネジメントに関連したプロジェクト全般の計画のこと
プロジェクトマネージャ	Project manager	チーム内にリーダーシップを発揮し、期待される結果を確実に得るため、プロジェクトメンバやそれに関連した作業を管理する責任者のこと。
パフォーマンス指標	Project performance Indicators	プロジェクトが順調に進んでいるかどうか検討するため用いられる指標のこと。
プロジェクトスコープ	Project scope	プロジェクトの成果物が完了するため必要な作業内容のこと。
プロジェクトセクション	Project selection	どのプロジェクトを進行するかについて決定すること。
プロジェクトチームメンバー	Project team member	プロジェクトに関連した作業を実行する人々のこと。
プロジェクト型組織	Projectized Organization	プロジェクトに重点を置いた組織的構造のこと。プロジェクトマネージャが、プロジェクトに与えられたリソースにおける権限を持つ組織形態。
PoC	Proof of concept	アクティビティまたはアイデアが達成可能かどうか検証を行うこと。

Q		
定性的リスク分析	Qualitative risk analysis	リスクが起これる可能性および、リスクがプロジェクトに与える影響を検討するために、主観的アプローチを使用する。この情報をもとに、リスク対応の際に優先順位を決定する。
品質	Quality	プロジェクトの成果物が要件を満たしている度合いのこと。
品質保証	Quality assurance	質のよいマネジメントプロセスを確立するため、定期的に行われる

		プロジェクトパフォーマンス全般における評価のこと。
品質監査	Quality audit	質のよいマネジメントプロセスを確立するため、プロジェクトパフォーマンスを見直し、評価すること。
品質管理	Quality control	品質基準にのっとっているかを検証するため特定の成果物を評価し、必要であれば対応策をとるプロセスのこと。
品質管理計画	Quality management plan	品質管理活動を記録し、プロジェクトの質を維持するために必要なプロセス、手順、責任、リソースをまとめた計画のこと
品質計画	Quality planning	プロジェクトの品質基準を策定し、品質を保証し、改善していくための手順などを定義した計画のこと。
定量的リスク分析	Quantitative risk analysis	リスクが起こりうる可能性および、リスクがプロジェクトに与える影響を検討するため、数学的アプローチが使用する。この情報をもとに、リスク対応の際に優先準備を決定する。定量的リスク分析に使用される技法には、感度分析、デシジョンツリー分析、モンテカルロ法が含まれる。

R		
リモートチーム	Remote team	同じプロジェクトに携わるが、異なる場所からコンピュータや電話を通して参加をするチームメンバー（個人）のこと。
RFP(提案依頼書)	Request for proposal	提供される作業内容や製品について、発注先から提案や見積りをもらうための文書のこと。入札招請書 (IFB)とも呼ばれる。
RFQ(見積り依頼書)	Request for quote	発注先から提案される見積り金額や入札金額をもらうための文書のこと。
要件	Requirements	顧客が希望する測定可能な条件のこと。「機能要件書」「ビジネス要件」「テクニカル要件」を参照。
残存リスク	Residual risk	リスク対応を計画・実施しても残ってしまうリスクのこと。
資源(リソース)	Resource	プロジェクトを完了するために必要なすべて。人、備品、設備、資金などがそれに当たる。
資源の平準化 (リソース・レベルリング)	Resource leveling	リソースの使用を各期間（例：月単位）に均等になるようにスケジュールすること。
資源計画	Resource planning	プロジェクトを完了するために必要な資源の種類や量を計画すること。
RMA(責任分担マトリックス)	Responsibility assignment matrix	WBS 内の全てのアクティビティが、チームメンバーに割り当てられ、役割や責任の分担の理解を確立するために作成される表のこと。
ROI(投資効果)	Return on investment	プロジェクトの完了までに費やしたリソースをもとに、プロジェクト成果が企業の利益にどのくらいつながるかを検討すること。
手戻り (Rework)	Rework	品質活動により特定された不備を修正する作業のこと。
リスク	Risk	肯定的・否定的結果をもたらす可能性のある、潜在的なイベント、出来事、結果のこと。
リスク受容	Risk acceptance	プロジェクト計画を変更せずに行うリスクの対応や、適切な対応を特定できない場合のリスク対応のこと。
リスク評価	Risk assessment	プロジェクトに対するリスクを特定し、そのリスクが与える影響を検討すること。
リスク回避	Risk avoidance	特定されたリスクからプロジェクトを守るため、そのリスクを取り除くリスク対応のこと。

リスク識別	Risk identification	潜在的リスクおよびそれに関連した性質を、プロジェクトに与える肯定的・否定的影響と共に特定すること。
リスクマネジメント計画	Risk management plan	プロジェクトリスクを特定し数値化するプロセスを策定し、リスクに対しての取り組みや調整事項などがまとめられた計画のこと。
リスク軽減	Risk mitigation	特定されたリスクを発生確率、影響度共に受容レベルまで引き下げるリスク対応のこと。
リスクの監視コントロール	Risk monitoring and control	リスクマネジメント計画を使用してリスクを特定し、プロジェクト期間を通じて監視、コントロールすること。
リスク計画	Risk planning	プロジェクトにある不確実要素をどのように管理するかを決める計画プロセス。それには潜在的リスクや、それに伴う影響、適切な対応などが含まれる。
リスク登録簿	Risk register	特定されたプロジェクトリスクをまとめた正式文書のこと。
リスク対応	Risk response	特定のリスクが起こった際に実行される対応手順のこと。
リスク対応担当者(オーナー)	Risk response owner	与えられたリスクの監視および、必要であればリスク対応計画の実行を行う担当者のこと。
リスク対応計画	Risk response planning	定性的・定量的リスク分析から生じた優先順位の高いリスクの見直しをするプロセスで、リスクが生じた際に必要に応じて対応戦略を検討する。リスク対応戦略には、リスク回避、リスク軽減、リスク転嫁、リスク受容が含まれる。
リスク転嫁	Risk transference	特定されたリスクの責任を第三者に移転するリスク対応のこと。
リスクトリガー	Risk trigger	リスク発生の兆候やリスク発生を教える出来事のこと。
根本原因 (ルート・コース)	Root cause	特定の状況が発生する主な理由のこと。

S		
スケジュール	Schedule	プロジェクトアクティビティの開始・完了日を含む、プロジェクトのための工程表のこと。
スケジュール圧縮	Schedule compression	プロジェクト全体、またはアクティビティの完了日程を早める技法のこと。(例:ファストトラッキングやクラッシング)
スケジュール管理	Schedule control	スケジュールを管理し、変更の際には調整を行うこと。
スケジュール開発	Schedule development	スケジュールのベースラインを作成するため、アクティビティの開始・完了日を決め、アクティビティの順番や所用期間を決定するプロセスのこと。
スケジュール管理計画書	Schedule management plan	プロジェクトのスケジュールを管理するプロセスやスケジュールになされた変更事項を記録する計画書のこと。
スケジュール効率指数 (SPI)	Schedule performance index	「完了している作業」の「計画された作業」に対する比率のこと。 $SPI = EV / PV$
スケジュール差異(SV)	Schedule variance	予定されているアクティビティの完了と実際に完了しているアクティビティの間に生じた相違のこと。 $SV = EV - PV$; $SV = \text{スケジュールした完了日} - \text{実際の完了日}$
スコープ	Scope	「作業スコープ」を参照
スコープ変更管理	Scope change control	プロジェクトの途中で生じるスコープの変更を記録し、管理すること。
スコープ変更依頼書	Scope change request	プロジェクトスコープへの変更を要請するフォームのこと。
スコープ・クリープ	Scope creep	プロジェクトの進行中に、新しい機能や要件が加わってしまい、結果としてプロジェクトの進行の妨げとなること。

スコープ定義	Scope definition	マネジメントしやすいように、成果物構成要素をより小さな要素にするプロセスのこと。
スコープ・マネジメント計画 (書)	Scope management plan	プロジェクトの目標である最終成果物を作成するために必要な作業が過不足なく確実に遂行されることを保証する計画、もしくはその計画文書のこと。
スコープ計画	Scope planning	スコープ記述書を作成し、プロジェクトの作業を検討する計画プロセスのこと。
スコープ記述書	Scope statement	プロジェクトに関する要求事項、ビジネス要件、ゴール、その他成果物などが記述されている文書のこと。機能、ビジネス、技術的要件と並び、プロジェクトに含まれる成果物の概要を示す。
スコープ検証	Scope verification	成果物とスコープ定義の結果が、ステークホルダー（利害関係者）の満足に見合っているかどうかを検証する正式な承認プロセスのこと。
スラックタイム	Slack time	「フロート」、「フリー・フロート」を参照。
引合	Solicitation	発注先から見積り、入札および提案を得るプロセスのこと。
引合計画	Solicitation planning	製品の要求事項や調達に必要なリソースを特定し文書化するプロセスのこと。
発注先選定	Source selection	必要な製品、サービス、リソースを調達するために発注先を選択すること。
スポンサー	Sponsor	リソースを割り当てプロジェクトの最終決定を行う組織内の上層部の人のこと。
要員調達	Staff acquisition	プロジェクトに必要な人定資源を調達するプロセスのこと。
要員マネジメント計画書	Staff management plan	プロジェクト要員について、いつ、どのようにプロジェクトに加わるか、また外れるかが記録され、各チームメンバーの役割、責任について記載された文書のこと。
ステークホルダー (利害関係者)	Stakeholder	プロジェクトに意思決定などの影響を与える、またはプロジェクトにより影響を受ける個人や企業のこと。
開始-終了型 (SF: Start-to-finish)	Start-to-finish dependency	アクティビティの依存関係の一種で、あるアクティビティの完了が、先行アクティビティの開始に依存している関係のこと。
開始-開始型 (SS: Start-to-start)	Start-to-start dependency	アクティビティ依存関係の一種で、あるアクティビティの開始が、先行アクティビティの開始に依存している関係のこと。
作業範囲記述書(SOW)	Statement of work	プロジェクト完了までに必要な作業の全てを記述した文書のこと。プロジェクト成果に影響を与える、プロジェクトのゴールや方針、成功基準やリスクの程度、障害、想定など、プロジェクトで取り扱われる問題の特定が含まれていなくてはならない。
後続タスク	Successor	同じネットワーク図パス上にあるアクティビティで、他のアクティビティの後に起こるアクティビティのこと。

T		
タスク	Task	「アクティビティ」を参照
チーム育成	Team development	ステークホルダー（利害関係者）に貢献できるような環境を作り、プロジェクト成果の向上を促すため機能的なプロジェクトチームを作り上げること。
技術要件	Technical requirements	機能的な要求を実行ができるよう成果物に要求される技術的要素のこと。

脅威	Threat	発生する可能性のあるネガティブなリスクのこと。(ポジティブなリスクである機会 (オポチュニティー)の逆)
タイム・アンド・マテリアル (T&M) 契約	Time and material contract	時間単価や作業に必要なマテリアルやその他の出費などの単価を予め決定し、実際に提供された数量、時間から算出される契約のこと。
所要時間見積り	Time estimate	プロジェクトまたはアクティビティの完了に必要な時間を計算したもの。類推見積り、専門家の判断(エキスパート・ジャッジメント)、またはアクティビティ所要時間を計算する方程式などを利用し見積りを行うことが可能。
TCPI(残作業効率指数)	To-complete performance index	残作業を予算内で完了するために必要なコスト効率のこと。
トップダウン見積り	Top-down estimating	プロジェクトの所要時間を見積るため、過去の類似したプロジェクトの情報を使用した見積り手法。また、「類似見積り」とも呼ばれる。
三大制約条件	Triple constraint	プロジェクトを制約する時間、コスト、クオリティー間の関係のこと。

V		
差異 (バリエーション)	Variance	実際 (Actual value)と計画 (Planned value)間の差異のことで、コスト、スケジュール等様々なケースで使用される。
差異分析	Variance analysis	計画したプロジェクト成果と、実際のプロジェクト成果を比較するプロセスのことで、差異の影響を検討し、必要であれば修正措置を実行する。
バーチャルチーム	Virtual team	異なる報告体制、部門、場所、企業でありながら、同じプロジェクトに携わるチームメンバー(個人)のこと。

W		
作戦室	War room	外部の干渉を最小限に抑え、チームメンバーがプロジェクトアクティビティに取り組む部屋のこと、マトリックス組織におけるプロジェクトアイデンティティを確立するのに役立つ。
作業認可システム	Work authorization system	プロジェクトの各作業を正しい順序で適切な時期に実行することを可能とするための正式な手続きのこと。
WBS	Work breakdown Structure	プロジェクト作業の全部を成果物のできるだけ細かい単位に分解すること。
迂回策 (ワークアラウンド)	Workaround	予想外のリスクを取り扱う際の対応方法のこと。迂回策(ワークアラウンド)は、リスク発生以前に計画されない。
ワークパッケージ定義票	WBS dictionary	WBS の各ワークパッケージを記述した文書のこと。
作業量	Work effort	あるアクティビティを完了するために、一人が費やす時間のこと
ワークパッケージ	Work package	WBS の最小単位であり、プロジェクト成果物またはプロジェクト作業を実行するうえで必要なアクティビティが含まれる。
作業計画	Work plan	「スケジュール」を参照