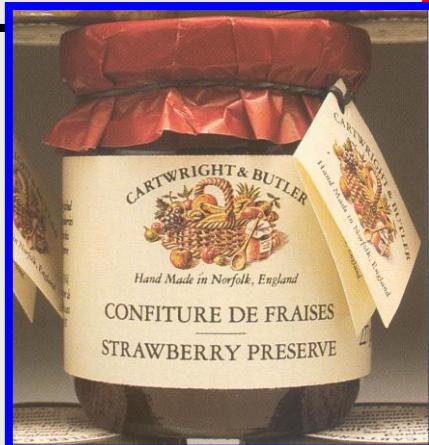




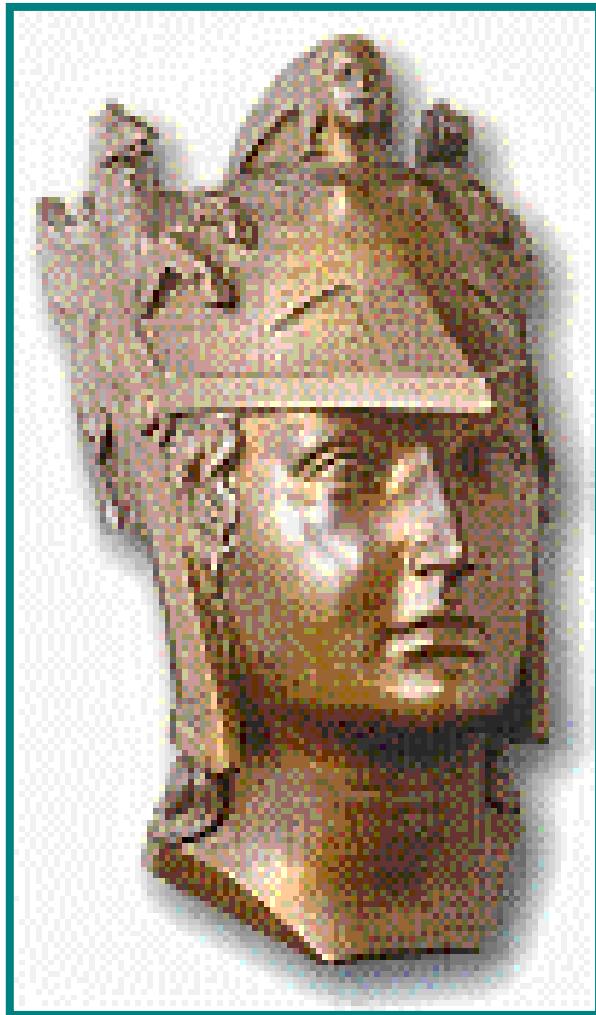
GLOSSÁRIO DE ENGENHARIA DE PRODUÇÃO

17º edição



3702 VERBETES

Professor
Floriano do Amaral Gurgel
ABRIL DE 2007



**Qualquer colaboração
dos leitores será muito
bem recebida, pelo e.mail
floriano.gurgel@poliag.com.br**



A

.au - Formato de arquivos de som do sistema operacional *Unix*.

.avi - Abreviação para *Audio Video Interleaved*, o formato de arquivos audiovisuais para *Windows*. No *Windows 3.1*, é preciso ter o *Video for Windows* instalado para visualizar arquivos neste formato. Os usuários do *Windows 95* não precisam se preocupar em instalar outro programa, porque o suporte a arquivos *.AVI* já vem com o sistema.

AAF – Análise de árvore de falhas.

AAFR – Análise de arvore de falhas reversas.

AAMI - Association for the Advancement of Medical Instrumentation

AATCC – American Association Of Chemist And Colourist

ABASTECIMENTO INDUSTRIAL – Atividade dedica a prover à empresa todas as suas necessidades de serviços, ativos fixos, materiais, utilidades e cuidar da recuperação, venda e descarte de seus resíduos de equipamentos, materiais, efluentes e energia.

ABB – *Activity Based Budgeting*

ABC – **ACTIVITY BASED COSTING** – Este sistema considera que os recursos de que a empresa dispõe servem para realizar as atividades que são demandadas pelos clientes, sendo que os custos e despesas indiretas constituem recursos para se prestar serviços segundo atividades identificadas nos serviços.

ABC – **INVENTORY CONTROL** – Trata-se de um sistema de controle das existências, baseado nos conceitos da distribuição ABC.

ABC ANALYSIS – Exame e conclusões da classificação ABC.

ABC CLASSIFICATIONS – Classificação de dados por ordem decrescente de montante acumulando-se os porcentuais realizados em relação ao total. O grupo de 10% ou 20% que representam 50% ou 70% do total é denominado A. O grupo C representa 50% a 70% dos itens que perfazem apenas 10% a 30% do montante.

ABERTURA DO SCANNER – A luz refletida no objeto, retorna ao *scanner* por uma abertura própria.

ABM – **ACTIVITY BASED MANAGEMENT** – Análise das atividades e processos dos negócios para identificar as estratégias da empresa, melhorar o desenvolvimento dos produtos e da manufatura, adequação a operação de distribuição.

ABSENTEÍSMO – Falta ao trabalho de um operário que foi escalado para aquela ocasião.

AC – Análise de custos.

ACA – *Automated Credit Authorization*

AÇÃO – Etapa que ocorre dentro de uma operação; ato de transformação ou criação.

AÇÃO - Título negociável, que representa a menor parcela em que se divide o capital de uma sociedade anônima.

AÇÃO CHEIA (COM) - Ação cujos direitos (dividendos, bonificação, subscrição) ainda não foram exercidos.

AÇÃO COM VALOR NOMINAL - Ação que tem um valor impresso, estabelecido pelo estatuto da companhia que a emitiu.

AÇÃO CONTENTORA – Ação que faz cessar de maneira imediata, os sintomas de anomalias sentidos pelos clientes.

AÇÃO CORRETIVA – Ação implementada para eliminar as causas de uma não-conformidade, de um defeito ou de outra situação indesejável existente, a fim de prevenir a sua repetição.

AÇÃO CORRETIVA – Ação que elimina permanentemente e pela raiz a causa de um determinado problema.

AÇÃO CORRETIVA - Tomada de ação para corrigir a causa de um problema já ocorrido.

AÇÃO ESCRITURAL - Ação nominativa sem a emissão de certificados, mantida em conta de depósito de seu titular, na instituição depositária que for designada.



AÇÃO ESTRATÉGICA – Uma atividade é estratégica quando tem a haver com um elevado montante de recurso, necessário a desenvolver produtos, ter a suas ações envolvendo a empresa inteira e apresentar uma maturação de seus resultados com prazo mais elevado do que um ano.

AÇÃO LISTADA EM BOLSA - Ação negociada no pregão de uma bolsa de valores.

AÇÃO NOMINATIVA - Ação que identifica o nome de seu proprietário, que é registrado no Livro de Registro de Ações Nominativas da empresa.

AÇÃO OBJETO - Valor mobiliário a que se refere uma opção.

AÇÃO ORDINÁRIA - Ação que proporciona participação nos resultados econômicos de uma empresa: confere a seu titular o direito de voto em assembléia.

AÇÃO PREFERENCIAL - Ação que oferece a seu detentor prioridade no recebimento de dividendos e/ou, no caso de dissolução da empresa, no reembolso de capital. Em geral não concede direito a voto em assembléia.

AÇÃO PREVENTIVA – Ação implementada para eliminar as causas de uma possível não-conformidade ou outra situação indesejável, a fim de prevenir a sua ocorrência.

AÇÃO PREVENTIVA - Tomada de ação para corrigir a causa de um problema com potencial para ocorrer.

AÇÃO SEM VALOR NOMINAL - Ação para a qual não se convencia valor emissão, prevalecendo o preço de mercado por ocasião do lançamento.

AÇÃO VAZIA (EX) - Ação cujos direitos (dividendo, bonificação, subscrição) já foram exercidos.

ACCURACY – Grau de conformidade em relação a um padrão.

ACD – *Automatic Call Distributor*

ACE – *American Council on Education*

ACEITE BANCÁRIO – Aceite pelo Banco, de título sacado pelo cliente e negociado com facilidade no mercado ao custo da taxa de desconto de mercado, mais a taxa de aceite cobrada pelo banco.

ACELERAÇÃO DA GRAVIDADE – O número adotado no Serviço Internacional de Pesos e Medidas, para o valor da aceleração da gravidade é $980,665 \text{ cm/s}^2$, valor já sancionado por diversas legislações.

ACESSIBILIDADE – Característica da alocação de uma carga em um endereço, que permite sua retirada direta sem movimentar nenhuma outra carga que possa estar na frente.

ACESSO DEDICADO - Forma de acesso à Internet no qual o computador fica conectado permanentemente com a rede. Normalmente, o acesso dedicado é utilizado por empresas que vendem acesso e serviços aos usuários finais. Empresas de grande porte também estão conectando suas redes internas de forma dedicada à Internet. Além disso, todos os servidores encontrados na rede, como Web sites e servidores de *FTP*, mantém uma ligação permanente para que os usuários possam acessá-los a qualquer momento. Nesse tipo de ligação, o computador recebe um endereço único pelo qual pode ser localizado.

ACESSO DISCADO - DIAL-UP - É o tipo de acesso dos usuários comuns. Para utilizá-lo, basta um computador, linha telefônica e modem. O usuário utiliza o computador (com um programa de comunicação) para fazer a ligação até o seu fornecedor de acesso. Ao ser recebido pelo computador do fornecedor de acesso, deve fornecer seu nome de usuário e senha para poder entrar no sistema.

ACESSÓRIO DO PRODUTO – Componente agregado ao produto para adequá-lo a um usuário específico. O acessório não é necessário para o desempenho da função principal, mas eleva a capacidade do produto em alguns detalhes, ou funções complementares.

ACIDENTE DE CONSUMO – É o acidente que deriva de defeitos existentes em um produto ou na prestação de um serviço. A diferença entre defeito e acidente de consumo é que este último ultrapassa o produto ou o serviço em si. O problema nos freios de um carro é um defeito e os ferimentos decorrentes deste defeito é um acidente de consumo. O acidente de consumo poderá ser decorrente da falta ou inadequação da informação na embalagem, podendo ocorrer à queima com o vazamento de um produto químico embalado sem instruções de abertura.

ÁCIDO – Composto orgânico que produz íons de hidrogênio na água.

ÁCIDOS GRAXOS – Ácidos orgânicos que são ligados ao glicerol para formar um glicerídeo nas gorduras e óleos naturais, sendo mais comum os triglicérides com três moléculas de ácido graxo por molécula de gordura.

ACIONISTA - Aquele que possui ações de uma sociedade anônima.

ACIONISTA MAJORITÁRIO - Aquele que detém uma quantidade tal de ações com direito a voto que lhe permite manter o controle acionário de uma empresa.

ACIONISTA MINORITÁRIO - Aquele que é detentor de uma quantidade não expressiva (em termos de controle acionário) de ações com direito a voto.



ACLIMATIZAÇÃO – Adequação do ambiente à fisiologia humana nos aspectos de temperatura, umidade, iluminação e dimensionamento dos moveis e ajuste dos equipamentos ao ser humano.

AÇÕES CORRETIVAS – Mudanças realizadas para ajustar às performances futuras da implantação do projeto às linhas planejadas anteriormente.

AÇÕES CORRETIVAS – Uma mudança no Projeto ou no Processo de Fabricação/Montagem para prevenir ou reduzir a ocorrência de uma causa, de um modo de falha ou atenuar os efeitos de um modo de falha. Uma ação implementada para eliminar uma deficiência de projeto ou processo. As ações recomendadas reduzem pelo menos um dos índices: Severidade, Ocorrência, Detecção.

ACOMPANHAMENTO – FOLLOW UP – Monitoramento da evolução de um projeto, para se verificar se as operações, compra de materiais e fabricação, são executadas dentro do planejado.

ACOMPANHAMENTO – Parte do controle que consiste na coleta ou aquisição de dados e informações sobre a execução.

ACONDICIONAMENTO - Características que devem apresentar a embalagem do produto para assegurar a devida proteção e integridade do alimento.

ACONDICIONAMENTO – Dados relativos à apresentação coletiva de um item, constituídos do tipo de recipiente de acondicionamento de conteúdo (quantidade e unidade de embalagem). Exemplo: Caixa com 50 latas.

ACONDICIONAMENTO – Recipiente destinado a proteger, acomodar e preservar materiais destinados à expedição, embarque, transporte e armazenagem. São eles sacos, barris, barricas, tambores, tonéis, baldes, caixas, engradados, pacotes, amarrados, cilindros, botijões, caixotes, camburões, fardos e que tais.

ACONDICIONAMENTO – Recipiente ou invólucro destinado a proteger e acomodar materiais e equipamentos embalados, ou para os quais não se utiliza embalagem por ser desnecessário ou inaplicável.

ACONDICIONAMENTO DE TRANSPORTE – Meios de transporte, tais como cofres de carga, carrocerias e tanques de caminhões, vagões e tanques ferroviários e tanques portáteis.

ACORDO DE RECOMPRA – Contrato no qual o vendedor de um ativo concorda em recomprar o ativo em data especificada.

ACORDO DE RECONHECIMENTO – Acordo fundado na aceitação, por uma das partes, dos resultados apresentados por outra, com base na implementação de um ou mais elementos funcionais determinados por um sistema de certificação.

ACRÔNIMO – Expressão cujas letras são formadas pela primeira letra de uma lista de frases correlacionadas.

ACS – American Chemical Society

ACTIVITY BASED COSTING - ABC – Sistema de custeio que acumula custos nas atividades desenvolvidas e utiliza Cost Drives para absorver estes custos nos produtos, clientes, mercados ou projetos.

ACTIVITY BASED COSTING – O método **ABC** (*activity based costing*) é uma técnica de contabilidade analítica nascida no final dos anos 80. Permite determinar quais os custos indiretos a imputar a um produto ou serviço consoante o tipo de atividade a que se referem. Os sistemas tradicionais de contabilidade analítica repartem proporcionalmente os custos indiretos segundo critérios como o número de horas de trabalho manual, o número de horas por máquina ou a área ocupada por cada centro de custo. Segundo o método ABC os critérios de repartição destes custos diferem consoante o tipo de atividade.

ACUIDADE – Capacidade de discriminar os mínimos detalhes de uma embalagem.

ACUMULAÇÃO – É o acréscimo de pressão de trabalho, expressa em porcentagem, permitível no equipamento durante a descarga da válvula.

ADC - ANALOG TO DIGITAL CONVERTER – Conversor Analógico-Digital. Uma placa de som que pode gravar sons.

ADD-ON - ADDENDUM – Código complementar para identificar quantidade relacionada a descontos de preço.

ADEQUAÇÃO DE PROPÓSITO – Capacidade de um produto, processo ou serviço de atender a um propósito definido, sob condições específicas.

ADESIVIDADE – Resistência ao descolamento das capas, na estrutura ondulada do papelão.

ADITIVAÇÃO – Processo para a inclusão no material plástico de substâncias como carga, material de reforço, estabilizantes, plastificantes, lubrificantes internos, lubrificantes externos, branqueadores óticos, corantes e pigmentos.



ADITIVOS – Ingredientes utilizados em quantidades pequenas e introduzidos no ciclo de produção muitas vezes nos estágios finais, como, por exemplo, às essências. Ingredientes facilitadores do processo como, por exemplo, lubrificantes externos e internos.

ADITIVOS EM TINTAS – São ingredientes que adicionados às tintas, proporcionam características especiais às mesmas ou melhorias nas suas propriedades. Exemplo: secantes antiniveladores, antipele, antiespumante, anti-sedimentantes, etc.

ADMINISTRAÇÃO – Conjunto de princípios, normas e funções que têm por fim ordenar os fatores de produção de uma entidade e controlar a sua produtividade e eficiência, para se obter determinado resultado.

ADMINISTRAÇÃO – É a profissão cujos membros cuidam dos seres humanos, dos recursos financeiros do negócio com o objetivo de atingir objetivos devidamente definidos. Estes profissionais devem avaliar as pessoas, processos, produtos e capacidade de gerenciamento necessária para assegurar um sucesso da empresa ao longo do tempo.

ADMINISTRAÇÃO DA QUALIDADE DE UM PROJETO – Processo incluído no projeto e necessário para garantir que o projeto atenda as necessidades do cliente. Estes processos incluem o planejamento da qualidade, garantia da qualidade e controle da qualidade.

ADMINISTRAÇÃO DE MATERIAIS – Funções de administração para cuidar dos fluxos integrados dos materiais, desde a aquisição, controle dos materiais em processo, armazéns, despachos e distribuição dos produtos acabados.

ADMINISTRAÇÃO DE PROJETO – Aplicação de conhecimentos, habilidades, ferramentas e técnicas para projetar atividades, para superar as necessidades da organização e suas expectativas em relação ao projeto.

ADMINISTRAÇÃO DO PRODUTO – Conjunto de técnicas e procedimentos, fortemente focados na essência do negócio, que são os produtos da empresa.

ADMINISTRAÇÃO DO RISCO DO PROJETO – Processo incluído no projeto que identifica, analisa, e contorna os riscos inerentes a um projeto. Estes processos incluem a identificação dos riscos, quantificação dos riscos, desenvolvimento das respostas à ocorrência de riscos e controle dos riscos.

ADMINISTRAÇÃO LOGÍSTICA – Processo de planejamento, implementação e controle do fluxo eficiente e eficaz de matérias-primas, estoque de produtos semi-acabados, acabados e do fluxo de informações a eles relativos, desde a origem até o consumo, com o propósito de atender aos requisitos dos clientes.

ADMINISTRAÇÃO MULTIFUNCIONAL – Coordenação interdepartamental necessária para realizar as metas do plano de ação de um programa de Kaiser e Controle Total da Qualidade. Distingue-se pelos objetivos multifuncionais e intensa concentração no prosseguimento para alcançar o sucesso das metas e avaliações.

ADMINISTRAÇÃO POR OBJETIVO – Processo participativo de fixação de objetivos, que são comunicados aos colaboradores, que por sua vez estabelecem seus próprios objetivos, interativos com os objetivos mais gerais.

ADMINISTRAÇÃO POR PROCESSO – Estilo de administração orientada para pessoas e não unicamente para resultados. A chefia deverá apoiar os esforços para melhorar a maneira que os empregados realizam o trabalho.

ADMINISTRAÇÃO POR RESULTADOS – Estilo que enfatiza os controles, o desempenho, os resultados, as recompensas e as penalidades.

ADMINISTRAÇÃO SIMULTÂNEA – Prática da atividade de administração, em que as decisões importantes para o bom andamento dos processos administrativos são tomadas em consenso por todas as áreas envolvidas e os fornecedores de serviços que foram terceirizados.

ADMINISTRAÇÃO SINERGÉTICA – Chamamos então, de administração sinergética ao processo de obtenção de interações positivas, que possibilitem alavancar um efeito exponencialmente favorável, em relação ao montante de recursos alocados no sistema empresarial.

ADMINISTRAÇÃO VISÍVEL – Técnica para oferecer informações e instruções sobre as tarefas, de maneira visível para os operários maximizarem a sua produtividade.

ADMISSIBILIDADE DA PERÍCIA Jurídico – Decisão judicial fundada na dependência de conhecimentos técnicos ou específicos do fato provado.

ADR (American Depository Receipt) – Papel emitido e negociado nos Estados Unidos, com lastro em ações de empresas de outros países.

AERODISPERSÓIDES – Substâncias que podem ser conduzidas pelo ar e se dispersarem em áreas onde a corrente de ar se deslocar.

AEROSOL – Embalagem de contenção com pressurização que impulsiona o produto para fora, por intermédio de válvula.



AFERIÇÃO – Comparação de uma medição padrão ou instrumento de exatidão desconhecida, com outro padrão ou reconhecida exatidão para verificar a correlação ou eliminar, mediante ajustage, e qualquer variação na exatidão.

AFIRMATIVIDADE – São as expressões pessoais de direitos e sentimentos, que capacita a pessoa de dizer não e expressar as suas inconformidades, não se submetendo a qualquer tipo de manipulação e não se importando do que poderão dizer a seu respeito.

AGENTE ADUANEIRO – Pessoal especializado e conhedor das peculiaridades aduaneiras de vários materiais. Assiste nos trabalhos de internalização das diversas mercadorias importadas. Especialistas nas regras e processos necessários para mover os bens através dos portos de entrada no país.

AGENTE CONCORREIAL – Participante do ambiente de concorrelial, como produtores, vendedor, corretor, agente, comerciante e assistência técnica, que se empenham num esforço constante para se distinguirem dos demais participantes e oferecendo produtos e serviços diferenciados.

ÁGIO - Diferença, a maior, entre o valor pago e o valor nominal do título.

AGITAÇÃO TÉRMICA – Vibração dos átomos ou moléculas em redor de sua posição de equilíbrio seno maior quando a temperatura for mais elevada.

AGVS – AUTOMATED GUIDED VEHICLE – Rede de movimentação que automaticamente orienta um ou mais *transrobots* e os posiciona em determinadas destinações sem a intervenção de qualquer operador.

AI – ARTIFICIAL INTELLIGENCE – Programa de computação que pode aprender e raciocinar de maneira similar ao ser humano.

AIAG – *Automotive Industry Action Group*

AIM - AUTOMATIC IDENTIFICATION MANUFACTURES – Associação comercial dos fabricantes e vendedores de equipamentos, sistema e acessórios para identificação automática.

AIMS – *Agile Infrastructure for Manufactured Systems (program)*

AIS – AUTOMATED INFORMATION SYSTEM – Sistema de processamento de dados configurado para automatizar o cálculo, a seqüência, armazenamento, recuperação, disposição de dados para prover informações.

AJUSTE DA OFERTA – Condição de um mercado onde a demanda para um produto e a oferta deste mesmo produto, se igualaram pelo ajuste dos preços praticados, numa condição de liberdade mercadológica.

AKAFUDA – Identificação clara e objetiva de objetos desnecessários.

ALAVANCAGEM - Nível de utilização de recursos de terceiros para aumentar as possibilidades de lucro de uma empresa, aumentando, consequentemente, o grau de risco da operação. 2. Possibilidade de controle de um lote de ações, com o emprego de uma fração de seu valor (nos mercados de opções, termo e futuro), enquanto o aplicador se beneficia da valorização desses papéis, que pode implicar significativa elevação de sua taxa de retorno.

ÁLCALI – São compostos que produzem íons hidroxila na água, sendo denominados de base no sentido mais geral e a sua neutralização resulta em sais.

ÁLCALI – Substâncias que em solução aquosa fornecem os íons hidroxila OH⁻

ALCOCHOAMENTO – Resultado da aplicação de elementos protetores contra choques e vibrações.

ALFANUMÉRICO - Descreve um conjunto de caracteres que contém caracteres alfabéticos (letras), dígitos numéricos (números) e outros caracteres como, por exemplo, marcas de pontuação. É normalmente usado para indicar os caracteres permitidos em símbolo do código de barras UCC/EAN-128.

ALGORITMO – Conjunto de regras para a solução de problemas em um número finito de passos.

ALIANÇAS ESTRATÉGICAS - É uma associação entre várias empresas que juntam recursos, competência e meios para desenvolver uma atividade específica ou criar sinergias de grupo. Para conquistar um novo mercado (geográfico ou setorial), adquirir novas competências ou ganhar dimensão crítica, as empresas têm, em regra, três opções: a fusão ou a aquisição; a internacionalização; e a celebração de alianças estratégicas com um ou vários parceiros. As alianças tanto podem efetuar-se entre empresas que atuam em ramos de atividade diferentes como entre concorrentes. Distinguem-se das *joint-ventures*, em que os parceiros partilham a propriedade de uma nova empresa.

ALOJAMENTO DE MONTAGEM – Depressão existente na superfície de montagem, com a forma da base do produto e devidamente protegida para não riscá-lo, com a finalidade de alojar e segurar a base numa posição adequada, com a finalidade de receber todas as peças, que serão inseridas de cima para baixo a partir de dispositivos de posicionamento de peças.

ALOTÔNICO – Substância que modifica a tensão superficial da água.



ALOTROPIA – Ocorrência de composto com mais de uma estrutura cristalina.

ALTA DIREÇÃO – Elementos da direção da empresa que compõem a Diretoria e a Gerência

ALTERAÇÃO DE PROCESSO – Alteração na concepção do processamento, que poderá alterar a capacidade do processo em atender as solicitações do projeto ou a durabilidade do produto.

ALVÉOLOS – Conjunto de separadores que distancia um produto do outro e, ao mesmo tempo, suportam o “teto” da embalagem.

AM – A Amplitude Modulada é, a técnica mais simples e menos dispendiosa, e opera em freqüência constante. O sinal é modulado “On” ligado para o um digital e “off” desligado para o “zero” digital. O recebimento e dados envolvem, somente, a detecção correta da presença ou não da freqüência especificada.

AMBIENTE – Tudo o que está fora dos limites ou das fronteiras do sistema observado.

AMBIENTE CONCORRENCEIAL – Parte de um mercado, formado por um segmento de usuários, um segmento de ofertante de produtos e serviços e uma área definida de serviços de apoio à comercialização.

AMBIENTE DE MANUFATURA – Ambiente no qual a estratégia de manufatura é desenvolvida e implementada, abrangendo forças externas, estratégia corporativa, linha de produtos, desenvolvimento dos produtos e dos processos, desenvolvimento da tecnologia e administração das competências de base.

AMBIENTE NEGOCIAL – Pontos externos à empresa como economia geral, leis e regulamentos, fatores políticos e tecnológicos, ambiente de marketing, clientes em geral, influências do setor e pressões competitivas.

AME – *Association for Manufacturing Excellence*

AMEAÇA – Uma situação desfavorável do ambiente externo que pode prejudicar quantitativamente ou qualitativamente o desempenho da organização relativamente a um ou mais fatores-chave de sucesso.

AMINOÁCIDO – Composto que contém o grupo amina (-NH₂) quanto um grupo ácido (-COOH), que são blocos de construção de proteínas que podem conter 20 aminoácidos diferentes.

AMORTIZAÇÃO - Diminuição gradual que sofre um bem contábil pelo tempo decorrido. A diferença existente entre amortização e depreciação é que a amortização é feita somente sobre valores imateriais do patrimônio, como: despesas com instalações, luvas, fundo de comércios, patentes ou marcas, etc., enquanto que a depreciação é feita sobre valores materiais.

AMORTIZAÇÃO – Recuperação dos investimentos realizados ou a realizar num determinado período de tempo.

AMOSTRAGEM ACEITÁVEL – Um lote de itens poderá ser aceito ou rejeitado pelo exame de uma amostra destes itens. Alguns itens do lote poderão ser melhores ou piores dos itens da amostra. Na amostragem por atributos verifica-se a existência ou não existência de uma característica em cada item inspecionado.

AMOSTRAS - Peças retiradas do primeiro lote e entregues para aprovação. Todos os ensaios deverão ter sido realizados nestas amostras.

AMPÈRE – O ampère é a intensidade de uma corrente elétrica constante que, mantida em dois condutores paralelos, retilíneos, de comprimento infinito, de seção circular desprezível e situada no vácuo a distância de um metro um do outro, produziria entre esses condutores uma força igual à 2×10^{-7} Newton por metro de comprimento.

AMPLITUDE DE PLANEJAMENTO – Alargamento progressivo do volume de conhecimentos, sobre as perspectivas futuras da empresa.

AMPOLA – Frasco de vidro para embalagem de contenção de líquidos e pós, hermeticamente fechada por solda.

AMT – *Advanced Manufacturing Technology (association)*

ANA – AVISO DE NEGOCIAÇÃO DE AÇÕES - Comprovante de operação enviado pela Bolsa de Valores ao comitente (investidor).

ANÁLISE BAYESIANA – Análise estatística na incerteza, utilizando-se de todas as informações possíveis para se escolher uma entre várias alternativas estruturadas.

ANÁLISE CMD – COMPETIÇÃO, MERCADO E DISTRIBUIÇÃO - É uma aferição permanente dos trabalhos internos de desenvolvimento, com as ocorrências resultantes da ação da concorrência e das avaliações que os usuários fazem dos produtos comercializados pela empresa.

ANÁLISE CRÍTICA – Avaliação formal pela alta administração ou seus delegados do estado, e da adequação do sistema de qualidade em relação à política da qualidade e seus objetivos.

ANÁLISE CRÍTICA DE PROJETO – Método de análise pró-ativo para evitar problemas e mal-entendidos.



ANÁLISE CRÍTICA DO PRODUTO – Avaliação formal pela alta administração ou seus delegados do estado, e da adequação do desenvolvimento do produto, em relação aos objetivos traçados para as várias etapas a serem consolidadas e que servirão de base para as etapas seguintes.

ANÁLISE CRÍTICA PELA ADMINISTRAÇÃO – Avaliação formal, pela Alta Administração, do estado e da adequação do sistema da qualidade, em relação à política da qualidade e seus objetivos.

ANÁLISE DA ESTABILIDADE – Exame da resposta do produto, às entradas indesejáveis dentro de limites aceitáveis destas perturbações.

ANÁLISE DA LINHA DE PRODUTOS – Exame da linha de produtos consignada no Plano de Negócios, sob o ponto de vista do segmento de mercado.

ANÁLISE DA VENDA – Trata-se da atividade de pesquisa com a finalidade de se identificar que espécies de produtos desejam, os participantes de um segmento de mercado.

ANÁLISE DE ATIVIDADES – Identificação e descrição de atividades de uma organização com a finalidade de identificar um processo ou determinar o custo por atividades.

ANÁLISE DE CLUSTER – É uma ferramenta estatística com a qual é possível formar grupos (*clusters*) com homogeneidade dentro do *cluster* e heterogeneidade entre eles. As variações do método dependem da quantidade de dados disponíveis e do número de segmentos a serem formados.

ANÁLISE DE COMPATIBILIDADE – Verificação no projeto se os vários conjuntos que o compõem, apresentam um funcionamento harmônico. Verifica-se se os ajustes são convenientes, as características físicas se ajustam e as características internas de funcionamento.

ANÁLISE DE CORRELAÇÃO – Explicação da evolução de uma série histórica, como variável dependente, pela evolução da série histórica referente a uma variável independente.

ANÁLISE DE FALHAS – Localização, exame e análise, revisão e classificação das falhas para determinar tendências e identificar partes e componentes com baixa performance.

ANÁLISE DE MERCADO – Procura sistemática de informações, registros de dados e análise dos dados acerca das ocorrências mercadológicas dos produtos e serviços, incluindo tamanho, localização, natureza e características dos mercados, análise de vendas, pesquisa das atitudes dos consumidores, suas reações e suas preferências.

ANALISE DE PERDA MERCADOLÓGICA – Trata-se de uma análise que examina a participação no mercado que está sob controle dos concorrentes, definindo as causas desta perda. Esta análise considera também as causas pela qual a empresa detém uma parcela do mercado sob o seu controle.

ANÁLISE DE PREÇOS – Exame dos preços propostos em comparação com os preços praticados no mercado pela concorrência, com exame posterior da estrutura de formação de preço do mercado para dentro da empresa.

ANÁLISE DE RISCOS – Revisão das incertezas associadas com a pesquisa, o desenvolvimento, produção e colocação de um produto no mercado.

ANÁLISE DE SENSIBILIDADE – Método para se determinar como uma saída muda, em resposta a uma mudança em relação a uma variação da entrada do sistema.

ANÁLISE DE SENSIBILIDADE DE DESEMPENHO – Verifica-se o grau com que o funcionamento do produto é afetado pela variação de seus parâmetros.

ANÁLISE DE SIMILARIDADE – A análise de similaridade é uma atividade realizada pelo marketing de desenvolvimento, tem então, o objetivo de examinar produtos que estão sendo comercializados e outros objetos variados, e captar idéias e detalhes construtivos para serem incorporadas no esquema inicial do produto.

ANÁLISE DE SIMILARIDADE PARA EMBALAGEM – Pesquisa a ser realizada no âmbito do Marketing de Desenvolvimento, com o intuito de examinar todas as embalagens já existentes no mercado e levantar as tecnologias incorporadas, a forma e os materiais utilizados com finalidade de selecionar itens que possam ser incorporados no desenvolvimento de uma nova embalagem. Esta análise deverá se estender em áreas não afins à embalagem, com a finalidade de se estabelecer similaridades interessantes e criativas, que possam ser aproveitadas na embalagem em estudo.

ANÁLISE DE SISTEMAS – O estudo de qualquer rotina existente, geralmente feito com o intuito de melhorar o estudo detalhado de cada ação de uma rotina.

ANÁLISE DE SITUAÇÃO AMBIENTAL – Avaliação da situação atual da empresa, relativamente ao ambiente externo e interno.

ANÁLISE DE TENDENCIA – Observação e interpretação de um conjunto de séries históricas, explicando cuidadosamente as causas dos pontos de inflexão, para o entendimento perfeito da situação atual dos negócios e identificação das tendências futuras desta evolução, se nenhuma mudança estratégica for implementada.



ANÁLISE DE VALOR – É uma metodologia de gestão criada nos anos 50 pelo americano *Lawrence Miles*. Consiste em decompor um produto ou serviço nas suas funções principais e, em seguida, delinear as soluções organizacionais mais apropriadas para reduzir os custos de produção. Implica uma análise detalhada do valor criado pela empresa através da distribuição dos custos totais de um produto ou serviço pelas suas diferentes etapas: concepção, fabrico, venda, distribuição e serviço aos clientes. Este conceito deu origem às noções de cadeia de valor, de valor acrescentado do produto ou serviço e de *shareholder value* (valor para o acionista) cuja autoria pertence a *Alfred Rappaport*.

ANÁLISE DE VARIÂNCIA – Técnica estatística para analisar dados de um experimento.

ANALISE DISCRIMINANTE – É uma ferramenta de análise multivariada, para classificação de novos elementos em grupos predefinidos.

ANÁLISE ENERGÉTICA – Análise da quantidade de energia utilizada na fabricação do produto e nos materiais e componentes a ele integrados, extensível ao ciclo de vida e considerando a utilização de energia para o seu uso pelo consumidor, menos a energia reaproveitada com a sua reciclagem.

ANÁLISE ESTRUTURAL DE INDÚSTRIAS – É um modelo de análise de indústrias baseado na identificação de cinco forças como segue: a ameaça de novas entradas - Existe barreiras à entrada de novos competidores?; a rivalidade entre os concorrentes - Há guerras de preços, de publicidade ou de produtos?; a existência de produtos substitutos - Há uma ameaça de substituição por produtos ou serviços que satisfazem as mesmas necessidades?; o poder de negociação dos clientes - Qual o seu poder para influenciar as variações de preço dos produtos ou serviços?; o poder de negociação dos fornecedores - Qual o seu poder negocial para elevar os preços ou reduzir o nível de qualidade oferecido?

ANÁLISE FATORIAL – É um método para se reduzir um número elevado de variáveis a um conjunto menor de fatores, facilitando o manuseio dos dados e as conclusões futuras. Os fatores formados serão utilizados posteriormente como entrada para a realização do cluster *analysis*, que identificará grupos com expectativas semelhantes.

ANÁLISE FUNCIONAL – Método para levantamento das múltiplas funções que os componentes de um produto e a sua embalagem exercem, e a sua ponderação em relação à importância, segundo a ótica do usuário.

ANÁLISE INCREMENTAL – Método de análise em que o custo da próxima unidade a ser fabricada ou vendida, é comparada com a receita proporcionada por esta venda, visando maximizar a contribuição.

ANÁLISE MACRO – Análise do desenvolvimento de uma nação, medida pelo resultado ou output nacional, o produto interno bruto (PIB).

ANÁLISE MICRO – Análise de indicadores de produtividade, de resultado e de desempenho de uma organização em um determinado período. A análise micro é também uma análise de comparação com outras organizações de mesmas características.

ANÁLISE PARAMETRICA – Técnica que serve para comparar os produtos existentes com os produtos em desenvolvimento, ou os produtos dos concorrentes, utilizando medidas, outros aspectos quantitativos, qualitativos e de classificação.

ANÁLISE POR ELEMENTOS FINITOS – Técnica para a modelagem de uma estrutura complexa, sujeita a cargas conhecidas, para determinação do deslocamento desta estrutura.

ANÁLISE SEMIMACRO – Análise dos indicadores de produtividade, de resultado e de desempenho realizada em setores específicos da economia do país.

ANÁLISE SETORIAL – A Análise Setorial amplia o nosso conhecimento sobre o desempenho agregado da oferta, e a demanda de um determinado setor da macroeconomia.

ANÁLISE SWOT – Criada por *Kenneth Andrews* e *Roland Christensen*, dois professores da *Harvard Business School*, e posteriormente aplicada por numerosos acadêmicos a *SWOT Analysis* estuda a competitividade de uma organização segundo quatro variáveis: *strengths* (forças), *weaknesses* (fraquezas), *opportunities* (oportunidades) e *threats* (ameaças). Através desta metodologia poderá fazer-se o inventário das forças e fraquezas da empresa; das oportunidades e ameaças do meio envolvente; e do grau de adequação entre elas. Quando os pontos fortes de uma organização estão de acordo com os fatores críticos de sucesso para satisfazer as oportunidades de mercado à empresa será, por certo, competitiva no longo prazo.

ANALISTA DE CARGAS – Cabe ao analista de cargas acomodar convenientemente as embalagens de comercialização, de forma a maximizar a ocupação volumétrica da UNIMOV.

ANALOGIA HISTÓRICA – Técnica de projeção baseada na identificação de histórias de demanda similares a variável que está sendo projetada.

ANÁLOGO – A capacidade de representar dados por intermédio de uma variação contínua de um fenômeno físico e a sua conversão em números.



ANARCHY – Situação em uma rede, onde cada um pode acessar o outro aleatoriamente, sem um controle central.

ANCHOR - É uma marcação inserida em um ponto de uma página *Web*, de forma que se tenha referência a este ponto em uma determinada *URL*. Assim, partindo desta *URL*, você é levado diretamente para o ponto da marcação.

ANCORAGEM – Propriedade de um substrato em facilitar a adesão de um determinado revestimento.

ANDAR DE LADO – Mercado fraco, sem tendência definida estagnado.

ANDON – Painel eletrônico que prove a visibilidade da situação do chão de fábrica e ajuda na coordenação dos esforços para interligar os centros de conformação.

ÂNGSTROM – 1/10 do nanômetro

ANGULARIDADE – Característica indesejável de uma peça a ser montada, que exige orientação angular para ser montada no produto.

ANISOTROPIA – Particularidade que certos cristais possuem de agir diferentemente de acordo com as condições de propagação de um determinado fenômeno físico.

ANN – *Artificial Neural Networks*

ANOTAÇÕES DE LABORATÓRIO – Documento destinado a registrar fatos, ocorrências, resultados positivos e insucessos, estabelecendo uma memória de uma parte do projeto.

ANOVA – Acrônimo para designar Análise de Variância.

ANOVA (ANÁLISE DE VARIÂNCIA) – Técnica estatística utilizada para comparar as médias de diferentes populações.

ANSI - Acrônimo de *American National Standards Institute*, uma organização afiliada à *ISO* e que é a principal organização norte-americana envolvida na definição de padrões (normas técnicas) básicos como o *ASCII*.

ANSI – *American National Standards Institute*, coordenadora das normas voluntárias desenvolvidas pelo setor público e privado, nas áreas de linguagem de programação, EDI, telecomunicações, propriedades físicas dos disquetes, cartuchos e fitas magnéticas.

ANTI-ALISED – Suavização do serrilhado por um esfumaçamento das bordas das áreas de transição de cores de uma composição.

ANTICRESE – Contrato pelo qual o devedor entrega ao credor um imóvel, dando-lhe o direito de receber os frutos e rendimentos como compensação da dívida. Consignação de rendimento.

ANTIOXIDANTE – Composto que evita a ação do oxigênio em reagir com outras substâncias susceptíveis à oxidação.

ANTIOXIDANTE – Compostos que evitam a oxidação indesejável comum nos alimentos como o ranço nas gorduras, como os sulfitos, os hidroxitolueno butilato e o hidroxianisol butilato.

ANTI-SEPSIA – Procedimento destinado à redução de microorganismo presentes na pele, por meio de agente químico, após lavagem, enxágüe e secagem das mãos.

ANTROPOMETRIA DINÂMICA – É a que considera as posições resultantes do movimento, medindo os movimentos isolados e seu respectivo alcance. Deve ser tomada quantificando-se o movimento de cada parte do corpo humano, mantendo-se o restante estático.

ANTROPOMETRIA ESTÁTICA – É a que determina as diferentes estruturas do corpo humano, nas diferentes posições e sem movimento.

ANTROPOMETRIA FUNCIONAL – É a associada à análise da tarefa, sendo que neste caso as medidas a serem tomadas se encontra relacionada à execução de tarefas específicas, situação na qual devem ser considerados e naturalmente medidos os movimentos realizados simultaneamente. Estes registros delimitam a amplitude de movimentos, determinando o espaço onde deverão ser colocados objetos, painéis de controle e outros equipamentos que exigem freqüente manipulação.

AOQ – *Average outgoing quality* – Nível esperado médio da qualidade do produto entregue para um determinado valor da qualidade do produto fornecido.

AOQL – *Average Outgoing Quality Limited*.

APA – Almoxarifado de produtos acabados.

APARAS – Descarte de papel depois da sua utilização original. Devem ser previamente reclassificados para atender às necessidades da utilização posterior.

API – *Application Program Interface*

APICS – *American Production and Inventory Control Society*.

APLICAÇÃO - Emprego da poupança na aquisição de títulos, com o objetivo de auferir rendimentos.

APLICAÇÃO - Programa que faz uso de serviços de rede tais como transferência de arquivos, *login* remoto e correio eletrônico.



APLICAÇÃO INDUSTRIAL – Invenção ou modelos industriais, susceptíveis de aplicação industrial, quando possam ser utilizados ou produzidos em qualquer tipo de indústria.

APLICATIVO – Conjunto de programas, ou um programa de computação específico para o processamento de atividades necessárias ao desempenho de tarefas específicas, necessitadas por um determinado usuário.

APM – *Advanced Power Management*

APPC – Análise de perigos e pontos críticos de controle.

APPLET - Pequeno programa escrito em linguagem Java para ser inserido em uma página Web. A expressão *applet* é usada para diferenciá-los dos aplicativos, que também podem ser criados com a linguagem Java e executados em qualquer computador, sem o auxílio do *browser*.

APQP – ADVANCE PRODUCT QUALITY PLAN – **Planejamento Avançado da Qualidade do Produto** – Este plano fornece a orientação de desenvolvimento de um produto ou serviço que

possam satisfazer os futuros consumidores, contendo referências padronizadas, procedimentos uniformes, relatórios padrões e utilizando uma nomenclatura padrão para todos os participantes da cadeia de abastecimento.

APREGOAÇÃO - Ato de apregoar a compra ou venda de ações, mencionando-se o papel, o tipo, a quantidade de títulos e o preço pelo qual se pretende fechar o negócio, executado por um operador, representante de sociedade corretora, na sala de negociações (pregão).

APROVAÇÃO DO PLANEJAMENTO DA QUALIDADE – Resultado da análise crítica e do compromisso da Equipe de Planejamento da Qualidade do Produto de que todos os processos planejados estão sendo seguidos.

APS – Advanced planning Scheduling – Planejamento da demanda do suprimento.

APS – *Advanced Planning Systems*

APTIDÃO DO PROCESSO – (em inglês *capability* no sentido de se ter um processo capaz, apto, portanto pode ser entendido também como aptidão) É a relação entre a especificação e o comportamento natural das variáveis do processo.

AQL – *Acceptable quality level*.

AQP – PLANEJAMENTO AVANÇADO DA QUALIDADE – Enfoque matricial que permite a perfeita comunicação e retro-informação através da organização, para melhorar a qualidade e a produtividade, através do desenvolvimento, controle, revisão da documentação e gerenciamento de mudanças de engenharia.

AQUISIÇÃO DE MATERIAIS – Atividade responsável pela procura de fornecedores e materiais e obtenção pela compra, transformação, permuta e doação.

ARBITRAGEM – Operação na qual um investidor aufera um lucro sem risco, realizando transações simultâneas em dois ou mais mercados. Sistemática que possibilita a liquidação física e financeira das operações interpraças, por meio da qual a mesma pessoa, física ou jurídica, atuando no mercado a vista, poderá comprar em uma bolsa e vender em outra, a mesma ação, em iguais quantidades, desde que haja convênio firmado entre as duas bolsas.

ARBITRAGEM – Procedimento onde uma terceira parte é inserida numa disputa para preservar os interesses de duas partes conflitantes.

ARBITRAGEM – Processo de se tirar vantagens da existência de preços diferentes de um produto, ao mesmo tempo, mas em mercados diferentes.

ARBITRAMENTO Jurídico – É a estimativa do valor de um serviço ou quando compreende o cálculo abstrato sobre indenizações ou alguma obrigação, incluindo-se nestas os aluguéis.

ÁREA CONTROLADA – Qualquer local que possua um determinado grau de controle de contaminantes do ar, de gases e fluido, temperatura, umidade, pressão e não qualificada como sala limpa.

ÁREAS DE MELHORIA – Processo empresarial de uma certa importância ou área de atividade individualizável e quantificável de maneira específica.

ARMAZÉM PRIMÁRIO – Local destinado ao armazenamento de UNIMOVIS

ARMAZÉM SECUNDÁRIO – Local destinado ao armazenamento de UNICOMIS, ou o módulo mínimo de vendas.

ARMAZÉM TERCIÁRIO – Local destinado ao armazenamento de UNIAPS, embalagens de apresentação com as quais os usuários têm contato direto.

ARMAZENAMENTO DE MATERIAIS – Atividade que tem a responsabilidade da guarda, preservação e segurança dos materiais. Inclui o recebimento, conferência, fornecimento, transferências e devoluções.



ARQUITETURA DA EMBALAGEM – O mesmo que *DESIGN*. Arranjos harmônicos, estéticos e funcionais dos componentes de uma embalagem e com a perfeita capacidade de todos os componentes de serem adequados a um embalamento eficiente.

ARQUITETURA DE PRODUTO – O mesmo que *DESIGN* - arranjo harmônico, estético e funcional dos componentes de um produto e com a perfeita capacidade de todos os componentes de serem fabricados com facilidade.

ARQUIVO VETORIAL – As figuras são geradas matematicamente através de fórmulas e tem como característica a capacidade de ser apagadas ou redimensionadas sem perder resolução. A palavra vetor refere-se a uma linha, mas a representação vetorial descreve um desenho como uma série de linhas e formas. Possui algumas regiões preenchidas com cor sólida ou sombreadas. Os arquivos vetoriais podem ser escritos em ASCII em um processador de textos. Trabalha os desenhos em linhas com formas geométricas simples e fórmulas matemáticas. Gráficos e ilustrações a mão livre, imagens em 2D e 3D.

ARRANJO FÍSICO – É a arte e a ciência de se converter os elementos complexos e inter-relacionados da organização da manufatura, e facilidades físicas em uma estrutura capaz de atingir os objetivos da empresa pela otimização entre a geração de custo e a geração de lucros.

ARRANJO ORTOGONAL – Matriz de números dispostos em fileiras e colunas. Cada fileira representa a situação dos fatores num dado experimento e cada coluna representa um fator ou condição que poderá ser alterado a cada rodada do teste. O arranjo é chamado ortogonal, porque os efeitos dos vários fatores nos resultados experimentais podem ser separados um do outro.

ARREBENTAMENTO – “Mullen Test” que mede o estouro do papelão devido à aplicação de pressão em uma área pequena.

ARRUMADOR – Responsável pela arrumação da carga no interior das carretas ou baús. Arrumação necessária para balancear a carga nos eixos para facilitar a dirigibilidade.

ART DECÓ – Estilo decorativo com origem na *Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes* de Paris em 1925, com influência do cubismo, da arte Egípcia, com padrões simples angulosos e cores brilhantes.

ART NOUVEAU – Estilo de 1880 baseado na forma de vida vegetal, com formas curvas e fluida.

ARTE FINAL – Material confeccionado a partir do leiaute, utilizado para a confecção do fotolito.

ARTE POP – Movimento de arte popular da década de 50 e 60, com imagens irreverentes que se opunham aos padrões estéticos da época, como o *Andy Warhol*.

ARTEFATO – Conjunto do qual um ou mais produtos fazem parte, com seus característicos influenciados pela forma sob a qual se apresentam no conjunto (comprimido, isolado, confinado etc.).

ARTICULAÇÃO DOCUMENTAL – Vinculação ou conexão entre diversos documentos que correspondem ou se relacionam às partes do projeto, segundo uma árvore de decomposição.

ÁRVORE DE ANÁLISE DE FALHA (FTA) – Uma abordagem de cima para baixo para análise de falha começando com um evento indesejável e determinando todas as maneiras possíveis de se ocorrer.

ÁRVORE DE DECISÃO – Método de análise de decisão numa formatação de esquema de árvore para estimar valores e probabilidades.

ÁRVORE DE DECOMPOSIÇÃO – Maneira de apresentar a estrutura de uma entidade, sob a forma de uma árvore com as suas ramificações invertidas. Pode-se ser utilizada para produto e projeto.

ÁRVORE DE ESPECIFICAÇÕES – Conjunto hierarquizado das especificações, a partir das especificações do produto e do processo, segundo a respectiva árvore de decomposição.

AS/RS – *Automated storage/retrieval system*.

ASCESE – Exercício praticado que leva a efetiva realização da virtude e a plenitude da vida moral.

ASCETICA – Pratica moral que desvaloriza os aspectos corpóreos e sensíveis do homem e opta por pelo comportamento devoto, místicos e contemplativos.

ASCII – *American Standard Code for Information Interchange*. Notação binária para números, texto e controle de caracteres.

ASCII - *American Standard Code for Information Interchange*. Padrão muito usado em todo o mundo, no qual números, letras maiúsculas e minúsculas, alguns sinais de pontuação, alguns símbolos e códigos de controle correspondem a números de 0 a 127. Com o *ASCII*, os documentos criados são facilmente transferidos através da *Internet*.

ASME – *American Society of Mechanical Engineers*

ASN – *Advanced Shipment Notification*.

ASP – Provedor de serviços de aplicação.



ASQ (American Society for Quality) – Entidade americana estabelecida em 1946 como *American Society for Quality Control* (ASQC), mudou para esta nova denominação em 1997.

ASQC – American Society for Quality Control.

ASSEMBLE - TO - ORDER – Ambiente industrial onde o produto ou o serviço possa ser montado a partir de um pedido do cliente, considerando que os componentes chaves estão providenciados antecipadamente.

ASSEMBLÉIA GERAL EXTRAORDINÁRIA (AGE) – Reunião dos acionistas, convocada e instalada na forma da lei e dos estatutos, a fim de deliberar sobre qualquer matéria de interesse social. Sua convocação não é obrigatória, dependendo das necessidades específicas da empresa.

ASSEMBLÉIA GERAL ORDINÁRIA (AGO) – Convocada obrigatoriamente pela diretoria de uma sociedade anônima para verificação dos resultados, leitura, discussão e votação dos relatórios de diretoria e eleição do conselho fiscal da diretoria. Deve ser realizada até quatro meses após o encerramento do exercício social.

ASSISTÊNCIA AO FORNECEDOR – SUPPLIER TECHNICAL ASSISTANCE – Grupo para o suporte de fornecedores para garantir a qualidade dos produtos.

ASSISTIS – Todos os itens fornecidos pelo comprador, para a utilização em conexão com a produção de bens, que são controlados pela alfândega, incluindo as plantas de engenharia, ferramentas e componentes fornecidos pelo comprador.

ASTE – American Society for Testing Material

ASTM – American Society for Testing Material

ATACADISTAS – São empresas que assumem ônus financeiro da formação dos estoques de paletes fechados, com os produtos acabados da empresa produtora.

ATIVIDADE – Conjunto de operações, conjunto de etapas que se desenvolvem regidas por um sistema; subdivisão de um sistema total.

ATIVIDADE – Elemento de trabalho desenvolvido durante a implantação de um projeto. A atividade poderá ser dividida em tarefas com duração, custo e recursos definidos.

ATIVIDADE – Tarefas necessárias para entregar produtos ou serviços ao cliente. Uma tarefa bem definida ou conformação a ser executada por um determinado recurso alocado ao projeto.

ATIVIDADE CRÍTICA – Atividade inserida na seqüência de atividades que determinam o menor tempo de término da implantação de um projeto.

ATIVIDADE INVENTIVA – Situação em que, para um técnico no assunto, não decorra de maneira evidente ou óbvia do estado da técnica.

ATIVO CIRCULANTE – Trata-se dos valores registrados nas contas circulantes do ativo do balanço patrimonial da empresa. São os valores necessários a manutenção da operação de comprar, produzir, vender e receber o numerário dos clientes. São as contas caixa e bancos, duplicatas a receber, os estoques de produtos acabados e os estoques de matérias-primas.

ATIVO FINANCEIRO – Todo e qualquer título representativo de parte patrimonial ou dívida.

ATIVO FIXO – É um item do balanço patrimonial do lado do Ativo, denominado também de permanente, representa os valores que foram investidos em imóveis, instalações, edifícios, equipamentos e maquinários.

ATIVO TOTAL – Representa a parte positiva do patrimônio da empresa, seus bens e direitos. O ativo total divide-se nas seguintes contas principais: circulante, o realizável em longo prazo e o Permanente.

ATM – Embalagens com atmosfera modificada, retirando-se o ar e introduzindo-se um gás inerte para conservar o produto a fim de evitar a sua oxidação.

ATO – Assemble To Order

ÁTOMOS – Elementos materiais, invariável, invisível em virtude da pequenez e homogêneos entre si, distinguindo-se apenas pela forma, posição e movimento e energicamente estável.

ATOS DAS PARTES Jurídico – Atos de vontade unilaterais ou bilaterais.

ATOS DE AFIRMAÇÃO Jurídico – A parte não postula, mas age materialmente exibindo documentos, pagamentos de custas etc.

ATOS DE DESISTÊNCIA Jurídico – Quando a parte desiste do processo ou renúncia ao direito postulado.

ATOS DE PETIÇÃO Jurídico – São atos postulatórios que consistem nos pedidos e requerimentos em que a parte postula uma providência, ou um ato processual específico: petição (autor), contestação (réu), requerimento de prova etc.

ATOS DE PROVA Jurídico – As partes juntam aos autos meios de demonstrar ao Juiz a verdade de suas alegações.



ATOS DE SUBMISSÃO Jurídico – Quando a parte se submete, expressa ou implicitamente, à orientação imprimida pelo outro litigante deixando de contestar a ação.

ATOS DE TRANSAÇÃO Jurídico – Representa os atos bilaterais sob forma de um acordo.

ATP – Advanced Technology Program

ATP – Available To Promise

ATRAÇÃO PARA FURTO – Características de um produto devido à densidade econômica, e facilidade de repasse no mercado receptador.

ATRIBUTO – Fração de informação, que reflete uma característica relacionada com um número de identificação.

ATTACHMENT - Literalmente significa "anexo". A expressão é utilizada para designar arquivos que acompanham mensagens de *e-mail*, *newsgroup* ou *BBS*. Não há restrição quanto ao tipo de arquivo que pode ser enviado (texto, imagem, som, programa, etc.).

AUDITORIA – Uma comparação objetiva entre as ações implementadas e as políticas e planos estabelecidos.

AUDITORIA DA QUALIDADE – Exame sistemático e independente, para se determinar como as atividades da qualidade e os seus resultados, atendem a estrutura planejada e se estas providências são implementadas efetivamente e são adequadas para se obter os objetivos programados.

AUDITORIA DE ESTRUTURA – Revisão que se processa no produto em relação às especificações de engenharia para determinar até que ponto os documentos de engenharia são adequados, atualizados, e representativos dos componentes, subsistemas e sistemas.

AUDITORIA DE PRODUTO – Técnica de auditagem para se emitir um parecer independente, sobre um produto comercializado, tendo como cliente o Executivo responsável.

AUMENTO DE CAPITAL - Incorporação de reservas e/ou novos recursos ao capital da empresa. Realizado, em geral, mediante bonificação, elevação do valor nominal das ações e/ou direitos de subscrição pelos acionistas, ou também pela incorporação de outras empresas.

AUMENTO DO VALOR NOMINAL – Alteração do valor nominal da ação em consequência da incorporação ao capital social de reservas ao capital de uma empresa, sem emissão de novas ações.

AUTENTICAÇÃO DE MENSAGENS – Processo de codificação, destinado a garantir que somente os parceiros autorizados possam trocar mensagens.

AUTO ID – Identificação automática

AUTOCERTIFICAÇÃO – O cliente está garantido pelo controle realizado pelo fornecedor. A sua certificação é suficiente para garantir a qualidade do produto fornecido.

AUTODENT – identificação das peças na moldagem, para eliminar a utilização de uma etiqueta. Além de ser uma identificação da peça mais permanente, não haverá a necessidade de se administrar mais um item de estoque.

AUTOLINHA – Desenvolvimento para que as peças se posicionem auto alinhadas, eliminando perda de tempo e erros de posicionamento.

AUTOMAÇÃO – Substituição de máquinas que trabalham com a atuação física e mental de seres humanos, por máquinas com muito menos interação com o ser humano do que o equipamento anterior utilizado para a mesma tarefa.

AUTONOMAÇÃO – JIDOKA – Preparo da máquina projetada para parar automaticamente, quando for produzida uma peça com defeito ou quando se atingir a quantidade necessária.

AUTORIDADE – Organismo que tem poderes e direitos legais.

AUTORIZAÇÃO DE DESVIO – Permissão para que um fornecedor de fabricar um produto, que não está conforme com os desenhos e especificações atualizadas.

AUTOROSCA – Este sistema não realiza a rosca na peça, mas somente um furo menor do que o parafuso. A inserção do parafuso moldará uma rosca no material de base.

AUTOTRAC – Utiliza-se da forma das peças, para se autotravarem, evitando a necessidade de fixadores.

AV/EV – Análise de valor e Engenharia do valor.

AVA – ASSEMBLY VARIATION ANALYSES – Análise das Variações de Montagem – Esta análise utiliza métodos estatísticos, para simular as variabilidades inerentes ao projeto do produto e o processo de manufatura, levantando questões como o nível máximo das variações de montagem e descobrindo qual a fonte destas variações. Deve-se ser aplicado na fase de desenvolvimento do produto e antes do inicio de fabricação das ferramentas e dispositivos, identificando antecipadamente os potenciais problemas.



AVALIAÇÃO – Parte do controle que consiste na comparação da situação real com a planejada, identificação de desvios e proposição de ações corretivas.

AVALIAÇÃO DA QUALIDADE – Exame sistemático para determinar a que ponto uma entidade é capaz de atender os requisitos especificados.

AVALIAÇÃO DE CONFORMIDADE – Exame sistemático do grau em que um produto, processo ou serviço atende aos requisitos especificados.

AVALIAÇÃO DE TIPO – Avaliação de conformidade com base em uma ou mais amostras de um produto representativo da produção.

AVALIAÇÃO Jurídico – É a estimativa do valor pecuniário de coisas ou obrigações e é assim identificado quando feita em inventários, partilhas, desapropriações, indenizações etc., ou seja, a determinação do justo valor.

AVI – *Audio Video Interleave*

B

B2B – Comércio eletrônico entre empresas

B2C – Comércio eletrônico entre empresas e consumidor.

BAA – *Broad Agency Announcement*

BACK SCHEDULING – Técnica para se estimar as datas de início e tempo de duração.

BACKBONE - Em português, espinha dorsal. O *backbone* é o trecho de maior capacidade da rede e tem o objetivo de conectar várias redes locais. No Brasil, foi a RNP (Rede Nacional de Pesquisa) que criou o primeiro *backbone* da *Internet*, a princípio para atender entidades acadêmicas que queriam se conectar a rede. Em 1995, a Embratel começou a montar um *backbone* paralelo ao da RNP para oferecer serviços de conexão a empresas privadas. Os fornecedores de acesso costumam estar ligados direta e permanentemente ao *backbone*.

BACKFLUSH – Dedução dos registros de inventário, da relação de partes e componentes utilizados na montagem ou pré-montagem, calculada pela desagregação das fichas de engenharia e em especial a listagem dos materiais.

BACKLOG – Carteira de pedidos dos clientes, ainda não atendida.

BACKORDER – Demanda de itens, que não podem ser atendidas por falta de estoque destes itens.

BACKUP - Cópia de segurança, geralmente mantida em disquetes, fitas magnéticas ou *CD-R*, que permitem o resgate de informações importantes ou programas em caso de falha do disco rígido.

BAG-IN-BOX – Embalagem formada por um saco plástico com válvula especial e que vai dentro de uma caixa de cartão para preservar a sua estrutura.

BAIXAR - DOWNLOAD - Processo de transferência de arquivos de um computador remoto para o seu através de modem e programa específico. Quando o usuário copia um arquivo da rede para o seu computador, ele está fazendo um *download*. A expressão pode ser aplicada para cópia de arquivos em servidores de *FTP*, imagens tiradas direto da tela do navegador e quando as mensagens são trazidas para o computador do usuário. Também se fala em *download* quando, durante o acesso a uma página de *Web*, os arquivos estão sendo transmitidos.

BALANÇA BÁSICA – Resultado líquido das importações de mercadorias e serviços, transferências unilaterais e fluxos de capital de longo prazo.

BALANÇA COMERCIAL – Resultado líquido das importações e exportações de mercadorias e serviços relatados na balança de pagamentos.

BALANÇA DE PAGAMENTOS – Demonstrativo resumindo os fluxos de mercadorias, serviços e fundos entre residentes no país e o resto do mundo.

BALANCEAMENTO – Tarefa de distribuir os elementos de um trabalho de maneira adequada entre as duas mãos de um operador.

BALANÇETE - Balanço parcial da situação econômica e do estado patrimonial de uma empresa, referente a um período de seu exercício social.



BALANÇO - Demonstrativo contábil dos valores do ativo, do passivo e do patrimônio líquido de uma entidade jurídica, relativo a um exercício social completo.

BALANÇO DO CAMINHÃO – Distância entre o plano vertical passando pelos centros das rodas traseiras extremas, e o ponto mais recuado do veículo considerando-se todos os elementos rigidamente fixados ao mesmo.

BALANÇO OPERACIONAL – Nos casos de produção repetitiva é o ajuste entre o produto do ciclo de processamento, com a demanda de componentes e partes para alimentar a montagem final, como requerido pelo mercado.

BALANÇO PATRIMONIAL - Relatório contábil que apresenta os elementos componentes do patrimônio de uma organização: Ativo, representado pelos direitos adquiridos e Passivos que representa as obrigações e dívidas contraídas.

BALDE – Recipiente com capacidade em torno de 20 litros, com tampa e provido de alça.

BAM – *Bottleneck Allocation Methodology*

BANCO CENTRAL – Banco que age por conta do governo, com direito de emitir moeda, administrar meios de pagamento, taxas de juros, disponibilidade de crédito, valor da moeda externamente ao país e administração das reservas de câmbio.

BANCO CENTRAL DO BRASIL – Órgão federal que executa a política monetária do governo, administra as reservas internacionais do País e fiscaliza o Sistema Financeiro Nacional.

BANCO CORRESPONDENTE – Banco localizado em uma área geográfica, que aceita depósitos de um banco de outra região e fornece serviços como propostos deste outro banco.

BANCO DE DADOS – DATABASE - Em termos de Internet, computador que contém um número muito grande de informações, que podem ser acessadas pela rede.

BANCO DE DADOS - Trata-se de uma sistematização de coleta de dados para serem acessados e trabalhados por um aplicativo para que uma determinada tarefa seja executada.

BANCO DE HABILIDADES – Armazenamento de informações na mente humana, que permite ao indivíduo viver em sociedade, e interpretar corretamente todas as percepções de seus sentidos.

BANCOS DE DADOS - NETWORK – Organizado conforme os interesses dos donos dos dados, que disciplina as autorizações e senhas de acesso.

BANCOS DE DADOS HIERARQUIZADO – Organizado na forma de uma arvore e interligações de tal maneira que cada campo tenha somente uma subordinação, que define o tipo de relacionamento e os passos de acesso aos dados do banco de dados.

BANCOS DE DADOS ORIENTADO PARA UM OBJETO – Organizado em termos de objetos ou as suas classes e com uma linguagem de programação para os acessos aos dados e funcionalidades oferecidas pelos objetos.

BANCOS DE DADOS RELACIONAL – Organizado e acessado tendo em vista as associações, dependências e ligações entre os vários itens. A disposição em tabelas onde as colunas definem os atributos e as linhas as entidades.

BAND WIDTH – É a diferença entre a mais alta e a mais baixa freqüência de transmissão de um canal.

BANDEJA – Tabuleiro, fabricado em materiais diversos, munidos de bordas e sem tampa para embalamento de materiais prontos para o uso.

BANDWIDTH - Largura de banda que é um termo que designa a quantidade de informação passível de ser transmitida por unidade de tempo, num determinado meio de comunicação (fio, fibra ótica, etc). Normalmente medida em bits por segundo, kilobits por segundo, megabits por segundo, etc.

BANNER - Anúncio colocado em páginas de Web. O banner, ao contrário do grabber, não tem uma ligação de hipertexto para o Web site do anunciante.

BANNERS – Anúncio em página da Web que leva ao site do anunciante.

BAQUELITE – Plástico termofixo criado por *Leo Baekland* em 1907, com base no fenol-formaldeido, semelhante à madeira podendo ter carga para alteração de sua resistência e aspecto.

BARRA – Elemento do código capaz de absorver a luz do scanner.

BARRAS CONTINUAS – Os sistemas de barras contínuas utilizam os espaços e as barras para definir os caracteres.

BARRAS DISCRETAS – Os sistemas de barras discretas a representação dos caracteres é realizada com o inicio e fim com as barras. O espaço entre a última barra de um caractere e a primeira barra do próximo caractere não é parte da representação de códigos. As barras discretas que somente utilizam barras para representar códigos e apresentam espaços generosos entre as barras são menos densas do que as barras contínuas, necessitando espaços mais generosos para apresentar a mesma informação.



- BARREIRA** – Proteção proporcionada pelos materiais utilizados na embalagem de contenção a agentes físicos, químicos e biológicos do ambiente.
- BARRICA** – Recipiente com formato de um tambor fabricado em diversos materiais derivados da madeira, geralmente com revestimento de filme plástico, para conter pós e pastas.
- BARRIL** – Recipiente com forma abaulada, fabricado em madeira ou alumínio, dedicado a conter líquidos.
- BASE STOCK SYSTEM** – A ordem de retirada de material é duplicada e cópia é remetida aos estágios da produção para ressuprimento dos estoques.
- BASTONETES** – Fotorreceptores finos e retos que reagem aos níveis de iluminação fraca, e dão reações em preto e branco.
- BATCH** – Sistema produtivo que determina uma quantidade adequada a ser processada num determinado período básico, muitas vezes necessário para a finalização de determinada quantidade de produtos acabados.
- BATCH CARD** – Instruções para a produção que contem quantidades e número do lote dos ingredientes a serem utilizados, variáveis do processo, instruções de embalamento e acondicionamento dos produtos finais.
- BATCH DE DADOS** – Sistema de coleta de dados que determina uma quantidade adequada a ser processada num determinado período básico, muitas vezes necessário para a finalização de determinada quantidade de transmissão de informação.
- BAÚ** – São carrocerias fechadas com chapas de alumínio e com cubagem padrão.
- BAUDOT** – Código similar em conceito ao ASCII, utilizado inicialmente no tráfico telegráfico.
- BAUHAUS** – Escola de arte dirigida por *Walter Gropius* em 1919, com objetivos de vincular a arte a indústria, centro criativo de design do modernismo.
- BAUXITA** – Óxido de alumínio hidratado, $Al_2O_3 \cdot 2H_2O$.
- BBS** – *Bulletin Board Service*
- BBS (BULLETIN BOARD SYSTEM)** - Um BBS pode ser definido como um computador que aceita ligações de usuários externos e oferece serviços como troca de arquivos, correio eletrônico, jogos e informações. Alguns BBSs fazem conexões regulares entre si, formando redes de trocas de mensagens, como *Fidonet* e *RBT*. Outros expandiram seus serviços oferecendo também conexão à *Internet*. Como os BBS normalmente não mantêm ligações dedicadas com a rede, o acesso à Internet costuma ser limitado ao uso do correio eletrônico.
- BCP** – *Business continuation plan*.
- BENCHMARK** – Padrão para medidas ou avaliações. Melhor marca alcançada no mercado. Ponto de referência para observação.
- BENCHMARK MEASURE** – Conjunto de avaliações ou métricas derivadas de empresas “*best in class*” que são utilizadas para o estabelecimento de objetivos para melhoria dos processos, funções, produtos etc.
- BENCHMARKING** – A maioria das metodologias existentes, se limitam a comparar a empresa com os líderes do setor. O enfoque do *Benchmarking* compara os produtos e processos da empresa com os líderes mundiais, independente do setor de atuação. O objetivo é buscar o “melhor” absoluto e colocá-lo como referência do objetivo de um plano detalhado que permita, num tempo predeterminado eliminar a diferença em relação aos líderes.
- BENCHMARKING** – Mensuração contínua da performance dos produtos, serviços, custos, e práticas em comparação com a concorrência ou empresas que possuem a qualificação de melhores nesta classe de atividade.
- BENCHMARKING** – Segundo *International Benchmarking Clearinghouse (IBC)*, o *benchmarking* é um processo sistemático e contínuo de medida e comparação das práticas de uma organização com as das líderes mundiais, no sentido de obter informações que a possam ajudar a melhorar o seu nível de desempenho. Ou seja, é uma técnica de observação e adaptação das melhores práticas das melhores empresas, que, no entanto, não deve ser confundida com a espionagem industrial. A *Rank Xerox* é considerada a empresa pioneira na aplicação do *benchmarking*.
- BENCHMARKING COMPETITIVO** – Atividade da busca das melhores práticas junto aos concorrentes diretos da empresa
- BENCHMARKING FUNCIONAL** – Atividade da busca das melhores práticas junto a organizações reconhecidas como líderes numa determinada função em qualquer indústria ou mercado.
- BENCHMARKING GENÉRICO** – Atividade da busca das melhores práticas genéricas de empresas reconhecidas como sendo de “classe mundial”
- BENCHMARKING GENÉRICO** – busca das melhores práticas genéricas de empresas reconhecidas como sendo de “classe mundial”



BENCHMARKING INTERNO – Atividade da busca das melhores práticas junto a outros departamentos, divisões ou unidades de uma mesma empresa.

BENEFÍCIOS – Dividendos, bonificações e/ou direitos de subscrição distribuídos, por uma empresa, a seus acionistas.

BENS – O que é propriedade de alguém, estabelecendo-se a posse e o domínio.

BENS DE CAPITAL – Bens destinados a produzir riquezas.

BERÇO – Receptáculo para posicionar devidamente o produto, e evitar o seu deslocamento dentro de uma caixa de papelão ondulado.

BEST IN CLASS (BIC) – Melhor da Categoria. Denominação dada ao melhor elemento da categoria disponível no mercado.

BIAS – Desvio consistente da média em direção para cima ou para baixo.

BILL OF LADING - Expressão que é derivada de *ladder*, a escada do portaló das embarcações à vela. Assim, uma tradução literal de *bill of lading* seria nota de embarque, embarque este feito por trabalhadores braçais que subiam pela escada do portaló (*ladder*). Uma tradução corrente do termo seria conhecimento de embarque marítimo.

BILL OF LADING – Contrato de frete e recibo, para transportar de um lugar para outro e entrega para determinada pessoa ou empresa, servindo para reclamações no caso de perdas, demora ou danos na mercadoria.

BILL OF LADING – Documentos que servem como recebimento ou contrato entre o embarcador a o transportador, e também servem documentação das mercadorias durante o embarque.

BIN – Dispositivo de armazenamento dedicado para acumular peças pequenas e em grandes quantidades.

BINÁRIO - Sistema de numeração composto por dois dígitos (0 e 1) usados para representação interna de informação nos computadores. Refere-se também a qualquer formato de arquivo cuja informação é codificada em algum formato que não o padrão *character encoding scheme* (método de codificação de caracteres). Um arquivo escrito em formato binário contém um tipo de informação que não é mostrada como caracteres. Um software capaz de entender o método de codificação de formato binário é necessário para interpretar a informação em um arquivo binário. O formato binário normalmente é utilizado para armazenar mais informação em menos espaço.

BINARY – Sistema de números base dois com um dígito 0 e outro dígito 1.

BIOECOLIA – Produto ecologicamente correto.

BIOS – *Basic Input/Output System*

BI-PARTIÇÃO – Característica de uma peça do produto em desenvolvimento, que possibilitará a conformação em ferramenta que se abrem transversalmente à máquina, como um estampo ou um molde de injeção ou sopro. Poderemos ter bi-partição pura, ou a peça apresentar algum ponto que não tenha extração e necessitará da instalação de gavetas, que se abrem ao se extrair a peça, condição que tornará a produção da peça mais onerosa.

BISNAGA – Tubo de folha metálica ou plástica com esvaziamento por compressão.

BISYNC – Sistema binário para a transmissão sincronizada de dados utilizada na transmissão contínua e alta velocidade.

BIT – Informação unitária básica utilizada pelos computadores.

BIT - Contração da expressão inglesa "*binary digit*", que significa "número em notação binária". Um bit é a menor unidade de dados em um computador. Um bit possui um único valor binário, 0 ou 1. Embora computadores usualmente tenham instruções que testem e manipulem bits, geralmente, eles são projetados para armazenar e executar instruções em múltiplos de bits, chamado bytes.

BITMAP - Modo de descrever e exibir uma imagem na tela, pixel por pixel. A imagem é dividida nos pontos de uma matriz. Cada ponto é gravado com seu valor particular de luminosidade e cor formando um mapa (map) dos pontos (bit). Mesmo as áreas sem desenho (fundo) fazem parte do arquivo. Trabalham as imagens com variações complexas de cores, tons ou formas, como fotos, gravuras ou imagens digitalizadas de vídeo, câmeras fotográficas digitais ou escaneadas.

BITMAP - Tipo de representação de imagem no qual cada ponto da imagem é associado a um valor. Tradicionalmente, esse valor era um *bit*, que podia assumir o valor zero ou um, indicando se o ponto correspondente seria representado em preto ou branco. Atualmente, cada ponto da imagem pode ser associado a até 24 *bits*, permitindo que uma grande quantidade de cores seja associada a cada ponto.

BITMAP – Uma composição gráfica formada por *dots* ou *pixels*.

BLACK BELT – Profissional também denominado de “faixa preta”, com formação de nível superior, sólidos conhecimentos da filosofia *Six Sigma*, bom domínio das ferramentas da qualidade e capacidade de liderança de equipes. Deve atuar como agente de mudanças, coordenando



ativamente os trabalhos da equipe em projetos de melhoria de processos e, assim, alavancar o desdobramento do programa *Six Sigma* em sua organização.

BLACK BOX - O sistema *Black Box* o fornecedor parceiro, são abastecidos com todas as especificações funcionais a são solicitados a completar todas as especificações técnicas, definindo inclusive os materiais a serem utilizados e a realizarem todos os desenhos de engenharia dos componentes a ser fornecido.

BLANK - *A folding carton after die-cutting and scoring but before folding and gluing.*

BLENDING - Processo de mistura de dois ou mais lotes de materiais não idênticos, para se chegar a um lote diferente e homogêneo, que receberá uma nova classificação.

BLISTER-PACK - Recipiente formado a vácuo em forma de bolha, a partir de folhas de PVC, aplicado sobre cartão com verniz termoplástico destinado a embalar produtos de pequenas dimensões, ou quando se pretende expandir pela embalagem a área de comunicação para promoção.

BLOCK-TRADE - Leilão de grande lote de ações nas bolsas de valores.

BLOQUEIO DE POSIÇÃO - Operação pela qual um aplicador impede o exercício de sua posição mediante a compra, em pregão, de uma opção da mesma série da anteriormente lançada.

BLS - *Bureau of Labor Statistics*

BLUE CHIP - Em geral, ações de empresas tradicionais de grande porte, com grande liquidez e procura no mercado de ações.

BLUETOOTH - A tecnologia *Bluetooth* é um padrão para comunicação sem-fio entre aparelhos eletrônicos, como celulares, *handhelds*, computadores, *scanners*, impressoras, enfim, qualquer equipamento que tenha um chip *Bluetooth*. Esta comunicação, de baixo custo e de curto alcance, realiza-se através de ondas de rádio na freqüência de 2.4 GHz, que não necessita licença e está disponível em quase todo o mundo.

BM - *Breakdown Maintenance*

BM - *Buffer Management*

BMP (BIT MAP) - É o formato mais comum de arquivo de imagem. Todos os programas gráficos, tanto os mais simples quanto os profissionais conseguem abrir e ler este formato.

BODYSIDE - Soldagem de pontos de laterais do carro com os seus reforços internos.

BOLSA DE VALORES - Associação civil sem fins lucrativos, cujos objetivos básicos são, entre outros, manter local ou sistema de negociação eletrônico, adequados à realização, entre seu membros, de transações de compra e venda de títulos e valores mobiliários; preservar elevados padrões éticos de negociação; e divulgar as operações executadas com rapidez, amplitude e detalhes.

BOLSA EM ALTA - Quando o índice de fechamento de determinado pregão é superior ao índice de fechamento anterior.

BOLSA EM BAIXA - Quando o índice de fechamento de determinado pregão é inferior ao índice de fechamento anterior.

BOLSA ESTÁVEL - Quando o índice de fechamento de determinado pregão está no mesmo nível do índice de fechamento anterior.

BOLT UP - Colocação das partes móveis de uma carroceria.

BOM - *Bill Of Materials*

BONIFICAÇÃO EM AÇÕES (FILHOTES) - Ações emitidas por uma empresa em decorrência de aumento de capital, realizado por incorporação de reservas e/ou de outros recursos, e distribuídas gratuitamente aos acionistas, na proporção da quantidade de ações que já possuem.

BONIFICAÇÃO EM DINHEIRO - Distribuição aos acionistas, além dos dividendos, de valor em dinheiro referente a reservas até então não incorporadas.

BÔNUS - Título que evidencia a responsabilidade da parte emitente, negociável e de longo prazo.

BÔNUS DE SUBSCRIÇÃO - Título negociável que dá direito à subscrição de novas ações, emitido por uma empresa, dentro do limite de aumento de capital autorizado em seu estatuto.

BOOKMARK - Uma ferramenta presente em todos os *browsers* atuais que serve como um bloco virtual de anotações. Nele, o usuário guarda os endereços que mais lhe interessam para poder acessá-los quando quiser.

BOOM - Fase no mercado de ações em que o volume de transações ultrapassa, acentuadamente, os níveis médios em determinado período, com expressivo aumento das cotações.

BOOT - Iniciar um computador. (*bootstrap program* - que carrega e inicia o sistema operacional).



BOOT - Procedimento de carregar um sistema operacional na memória *RAM* principal, executado por um pequeno programa, contido no *BIOS* da memória *ROM*, que instrui o microprocessador sobre como proceder para localizar o sistema operacional no disco e carregá-lo na memória.

BOTIJÃO - Recipiente destinado a conter fluidos ou gases sobre pressão.

BOX - Área de acumulação de cargas de um mesmo destino ou para um determinado destino para descarregamento e carregamento de veículos.

BOXING - Reembalamento para garantir da qualidade das peças durante a viagem internacional, é feito o projeto e implementação de novas embalagens.

BOX-JENKINS - Atividade de previsão baseada na regressão e modelos de média móvel. O modelo não é baseado em regressão de variáveis independentes, mas em observações passadas do item, cuja demanda deverá ser prevista na condição de “*times lags*” variáveis e na condição de um valor prévio do erro da projeção.

BPF - Boas práticas de fabricação.

BPR - *Business Process Reengineering*

BPS - (*BITS POR SEGUNDO*) - É uma medida de velocidade de transmissão de dados. É utilizada para avaliar a velocidade de *modems* e conexões como linhas dedicadas. Também se encontra *Kbps* (equivalente a mil *bps*) e *Mbps* (equivalente 1 milhão de *bps*).

BRAINSTORMING - É uma técnica para reuniões de grupo que visa ajudar os participantes a vencer as suas limitações em termos de inovação e criatividade. Criada por *Osborn* em 1963, uma sessão de brainstorming pode durar desde alguns minutos até várias horas, consoante as pessoas e a dificuldade do tema. Em regra, as reuniões não costumam ultrapassar os 30 minutos. O *brainstorming* tem quatro regras de ouro: nunca critique uma sugestão; encoraje as idéias bizarras; prefira a quantidade à qualidade; e não respeite a propriedade intelectual. Além de zelar para que todos os participantes (geralmente entre 6 e 12 pessoas) cumpram as regras, o líder da sessão deve manter um ambiente relaxante e propício à geração de novas idéias.

BRAINSTORMING - Sistema para auxiliar grupos para a geração desinibida de idéias, a respeito de um assunto em particular. As idéias não são discutidas ou revista, a não ser depois de terminada a seção, separando a geração da avaliação das idéias.

BRAINWRITING - É uma variação do *brainstorming*, onde os participantes devem escrever sobre as suas idéias.

BRAND MANAGEMENT - O conceito de *brand management* (gestão de marcas) significa o desenvolvimento sistemático do valor de uma marca. Longe vão os tempos em que era apenas uma função de ligação entre o departamento de produção e as agências de publicidade. A partir dos anos 80, as empresas começaram a considerar a imagem de marca como um ativo estratégico das empresas (algumas lhe atribuem um valor nas suas demonstrações financeiras). O objetivo da gestão de marcas é criar uma identidade largamente reconhecida pelo mercado-alvo a atingir. A atribuição de um nome ou uma marca a um produto designa-se *branding*.

BREAK-BULK - Transporte de carga em geral no setor marítimo.

BREAK-EVEN - **PONTO CRÍTICO** - É um modo simples e eficaz de medir a rentabilidade (ou prejuízo) de uma empresa ou de uma operação financeira. Permite igualmente fazer simulações alterando as variáveis de cálculo. O objetivo desta análise é a determinação do *break-even point* (ponto crítico), no qual o valor das receitas da empresa é igual aos seus custos totais (somatório dos custos fixos e variáveis). Logo, este será o ponto crítico em que a empresa nem perde nem ganha dinheiro. Acima do *break-even point* a empresa terá lucros, e abaixo dele terá prejuízos. A empresa no ponto crítico tem uma tendência em passar para o prejuízo e não para o lucro.

BREAKTHROUGH - Atingir um nível superior de competitividade através de uma ruptura dos procedimentos atuais; concentração das ações de melhoria nos processos.

BRIEFING - Conjunto de instruções para se executar uma tarefa ou alimentar uma reunião onde as instruções são transmitidas.

BRIEFING - Resumo do assunto que está sendo divulgado aos meios de comunicação

BRILHANÇA - Descrição subjetiva da intensidade luminosa.

BROADCASTING - Envio de uma mensagem para múltiplos destinatários, garantindo que todos receberão a mesma mensagem e no mesmo tempo.

BROKERAGE HOUSE - Empresas de intermediação de fretamento marítimo.

BROWSER - Programa utilizado para visualizar na tela as páginas da *World Wide Web*.

BS - *British Standard*

BTC - BANCO DE TÍTULOS CALISPA - Serviço oferecido pela Calispa, no qual o investidor tem a possibilidade de disponibilizar suas ações custodiadas na BOVESPA (doadores) para empréstimo a outros investidores interessados (tomadores).



BUC – *Business unit contribution*

BUCKYBALL – Representação compostas por pentágonos e hexágonos na forma de uma bola e que representa a molécula C_{60} com sessenta átomos de carbono, semelhante a uma estrutura geodésica.

BUDGET – Plano que demonstra uma estimativa das receitas, despesas e custos relacionados com uma atividade planejada. Fornece a base para o controle da operação.

BUFFER – Área da memória onde a informação é guardada até ser processada. Compensa o fato de parte do sistema ser mais rápido do que outra.

BUFFER - Local de armazenamento temporário de informações. *Buffer* de rolagem, por exemplo, como sugere o nome, é a área da memória que guarda as informações que não cabem na tela. Quando você rola uma tela muito comprida, a parte que você não vê está guardada no *buffer* de rolagem. O *buffer* de teclado, por sua vez, guarda todas as teclas que você pressionou, na ordem correta, mesmo que a tela não apresente o resultado instantaneamente.

BUG - Um erro de programação ou fabricação que causa um defeito na funcionalidade de um programa ou hardware. Às vezes, o defeito não é grave e o usuário pode conviver com ele e outras vezes, pode impedir por completo a utilização do produto.

BUNDLE – *A unit of boxboard containing 50 pounds of sheets.*

BUNDLED – Preço integral de um sistema, com *hard* e *soft*, sem nenhuma cotação em separado.

BURSITE – É um processo inflamatório das bolsas sinoviais, localizadas entre os ossos do tendão das articulações do ombro. Sinovia é um humor viscoso das articulações que lhes facilita os deslocamentos e que é secretado pela membrana sinovial.

BURSTING STRENGTH TEST – *A test that measures the degree of resistance of a material to bursting.*

BWR – BAR WITH REDUCTION – redução da largura das barras de um código feito diretamente no filme *master* para compensar distorções de impressão.

BYTE – É uma seqüência de oito bits.

C

CAB – *Change Authorization Board*

CACHÊ – Área de memória muita rápida, para duplicar informação para ficar de fácil acesso.

CAD – *Computer-Aided Design*

CAD/CAM – *Computer-aided design/computer-aided manufacturing* - Desenho e projeto da manufatura com ajuda de computador para se automatizar a passagem do projeto para a execução na manufatura.

CADASTRO DE CLIENTES – Conjunto de dados e informações gerais sobre a qualificação dos clientes das sociedades corretoras.

CADDIA – *Computer in Automation of Data and Documentation for Import/Export and Agriculture.*

CADEIA ALIMENTAR – Se entende como cadeia alimentar como todas as atividades relacionadas à produção, beneficiamento, armazenamento, transporte, industrialização, embalagem, reembalagem, comercialização, utilização e consumo de alimentos, considerando-se suas interações com o meio ambiente, o homem e seu contexto sócio-econômico.

CADEIA DE ABASTECIMENTO – É parte da Logística que planeja, implanta e controla o fluxo consciente e eficaz de matérias-primas, estoque em processo, produtos acabados e informações relacionadas, desde seu ponto de origem até o ponto de consumo, com o propósito de atender aos requisitos dos clientes.

CADEIA DE ELEMENTOS – Fração de dados definida em estrutura e significado, compreendendo uma parte de identificação (prefixo ou identificador de aplicação) e uma parte de dados, representada em um portador de dados endossado pela EAN/UCC.

CADEIA DE VALOR – Designa a série de atividades relacionadas e desenvolvidas pela empresa para satisfazer as necessidades dos clientes, desde as relações com os fornecedores e ciclos de



produção e venda até à fase da distribuição para o consumidor final. Cada elo dessa cadeia de atividades está ligada ao seguinte. Este é um método usado pela consultora *McKinsey*, sistematizada e popularizada por *Michael Porter*, que permite decompor as atividades (divididas em primárias e de suporte) que formam a cadeia de valor. Segundo *Porter* existem dois tipos possíveis de vantagem competitiva (liderança de custos ou diferenciação) em cada etapa da cadeia de valor.

CADERNETA DE POUPANÇA – Depósito de poupança, em dinheiro, que acumula juros e correção monetário, cujos recursos são destinados ao financiamento da construção e da compra de imóveis.

CAE – Computer Aided Engineering - Execução de projetos de engenharia com o auxílio por computador.

CAIT – Inspeção e teste com o auxílio de computadores.

CAIV – Cost As (An) Independent Variable

CAIXA – Recipiente com lado fundo e tampa para fechamento, fabricado de materiais diversos. Quando fabricado de madeira, passa a denominar-se caixote.

CAIXA DE REGISTRO E LIQUIDAÇÃO – Empresa responsável pela liquidação e compensação das negociações a vista, a termo e de opções, realizadas em bolsa.

CAIXA TELESCÓPICA – Caixa em que a tampa e o fundo encaixam-se entre si. Adequada para acondicionar produtos de grande comprimento, largura e de pouca altura.

CAIXAS COM ABAS EXTERNAS SUPERPOSTAS – Caixas em que as abas externas sobrepõem-se completamente.

CAIXAS COM ABAS INTERNAS ABERTAS – Caixas com quatro abas de fechamento com mesma largura sendo que as externas encontram-se no meio da largura.

CAIXAS COM ABAS INTERNAS FECHADAS – Caixas com as abas internas se encontrando.

CALANDRA – Equipamento para dar lustre e brilho em papeis não revestidos, pela utilização de cilindros com superfícies duras e polidas. Apaga as marcas deixadas pelas telas e feltros. Os papeis revestidos são acetinados, com o cilindro frio.

CALCINAÇÃO – O processo de aquecimento de uma substância causando perda de umidade ou qualquer outro material volátil.

CÁLCULO DO DÍGITO VERIFICADOR – Algoritmo da *EAN/UCC* para o cálculo de um dígito verificador a fim de verificador padrão verificar a precisão dos dados decodificados a partir de símbolos *EAN/UPC* ou a correção de números de identificação padrão *EAN/UCC* decodificados a partir de outras simbologias.

CALDEAMENTO – Processo de produção que se caracteriza pela junção de lâminas de metais diferentes, que são comprimidos quentes ao rubro.

CALENDÁRIO DE MANUFATURA – Calendário utilizado no planejamento dos estoques e da produção, que permite que a programação das ordens de produção seja feita somente considerando os dias disponíveis para o trabalho.

CALIBRAÇÃO – Calibrar os dispositivos de entrada, bem como o monitor e dispositivos de saída, de modo que se possam reproduzir cores com base em dados recebidos e com resultados previsíveis, nunca, porém cores idênticas ao original.

CALIBRAÇÃO – Comparação de um instrumento de medida com aferição desconhecida, com um instrumento com precisão conhecida, para detectar toda variação da performance requerida e especificada.

CALISPA – Empresa controlada pela Bolsa de Valores de São Paulo. Sua função é compensar e liquidar financeiramente as operações realizadas na BOVESPA.

CALL – Veja Opção de Compra de Ações.

CALL CENTER – Atendimento rápido, eficiente e completo do cliente, com os recursos da administração, da informação, do marketing e das tecnologias de comunicação.

CALLBACK – Processo pelo qual um servidor de *EDI* verifica a fonte de acesso para o sistema para garantir que quem está chamando é um usuário autorizado.

CALQUE – Fenômeno que ocorre nas folhas impressas, quando as tintas ainda não polimerizadas mancham o verso da folha sucessiva, sendo necessário mantê-las separadas até a finalização da polimerização.

CALS – *Commerce At Light Speed*

CALS – *Continuous Acquisition and Life-Cycle Support*

CAM – *Computer-Aided Manufacturing*

CÂMBIO – A moeda de todos os outros países



CAM-I – Consortium for Advanced Manufacturing – International

CAMINHÃO TRATOR – Veículo automotor destinado a tracionar ou arrastar outro.

CAMPANHA DE CAMPO – Chamada de produtos, como veículos, para retrabalho ou inspeção de segurança.

CAMPANHA DOS SETE – Campanha de melhoramentos implantada pela *Nissan Motors*

CAMPEÃO – Pessoa com autoridade, que suporta e sugere ações da equipe que desenvolve atividades de solução de problemas.

CANAL DE COMUNICAÇÃO – O raio de luz composto.

CANAL DE DISTRIBUIÇÃO – Conjunto de instrumentos comerciais, mercadológicos e logísticos, que propicia a movimentação dos produtos que obedecem ao conceito do segmento de mercado, colocando estes produtos ao alcance dos usuários e, por intermédio do "Merchandising", estimulando as transações comerciais com o usuário conceitualmente ajustado.

CANAL DE DISTRIBUIÇÃO – Empresas ou indivíduos que participam na administração dos fluxos de materiais e serviços, dos fornecedores de matérias primas e componentes até o usuário final dos bens.

CANAL DE VENDA – Grupo de clientes formado por estabelecimentos de varejo, que são freqüentados pelos participantes de um determinado segmento de mercado e que foi eleito para ser percorrido pela força de vendas a procura de pedidos de compra e com resultado na disponibilidade dos produtos aos usuários alvo.

CANDELA – A candela é a intensidade luminosa, na direção perpendicular, de uma superfície de 1/600.000 metro quadrado de um corpo negro à temperatura de solidificação da platina sob pressão de 101.325 newton por metro quadrado.

CANTILEVER – Braço prolongado que sustenta peso, utilizado no desenho de cadeiras originais.

CANTOFACIL – Os cantos iniciais dos furos devem ser arredondados, para facilitar a inserção de partes a serem montadas. Tal arredondamento deverá ser processar simultaneamente com a operação que abre o furo, não necessitando de operação posterior.

CAO – **COMPUTER ASSISTED ORDERING** – Sistema operado pelo distribuidor que automaticamente gera pedidos de reposição, quando as vendas diminuem o estoque de um determinado item.

CAP – *College of American Pathologist*

CAPABILIDADE DO PROCESSO – Habilidade do processo de produzir partes conforme as especificações de engenharia, avaliando-se a média e o desvio padrão do processo, para comparação com a especificação.

CAPACIDADE – Capacidade de um sistema de executar a função para o qual foi projetado.

CAPACIDADE – Conjunto de aptidões, habilidades e competências para resolver ou suplantar problemas de determinada característica ou nível de dificuldade.

CAPACIDADE – Um processo tem capacidade mínima quando todos os valores da região $\pm 3\sigma$ da distribuição, estão localizados dentro da tolerância de especificação (dados variáveis). A capacidade pode ser determinada somente após o processo estar sob controle estatístico. O índice Cpk é usado para quantificar a Capacidade do processo.

CAPACIDADE DE CARGA – A resistência de duas superfícies ao carregamento mecânico.

CAPACIDADE DE CARGA – É o peso máximo da carga que poderá ser movimentada por uma empilhadeira, com um centro de carga específico.

CAPACIDADE DE MANUTENÇÃO – É a probabilidade de que um sistema com falhas possa ser consertado em um intervalo específico.

CAPACIDADE MÁXIMA DE TRAÇÃO – Máximo peso que a unidade de tração é capaz de tracionar, indicado pelo fabricante, baseado em condições sobre suas limitações de geração e multiplicação de momento de força, e resistência dos elementos que compõem a transmissão.

CAPACIDADE OCIOSA – Uma empresa tem capacidade ociosa quando está com condição de produzir o novo produto a um custo inferior do que o de uma nova empresa que vá se estabelecer especialmente com esta finalidade.

CAPACIDADE PRODUTIVA – Quantidade máxima do atual *mix* de produtos, que comprovadamente pode ser fabricado em condição de otimização da utilização dos recursos, sempre limitado pela restrição da utilização plena de um determinado tipo de recurso.

CAPACITAÇÃO – Esforço despendido por uma entidade para elevação da sua capacidade.

CAPITAL – É a soma de todos os recursos, bens e valores, mobilizados para a constituição de uma empresa.



CAPITAL ABERTO (COMPANHIA DE) – Empresa que tem suas ações registradas na Comissão de Valores Mobiliários (CVM) distribuídas entre um determinado número de acionistas, que podem ser negociadas em bolsas de valores ou no mercado de balcão.

CAPITAL AUTORIZADO – Limite estatutário, de competência de assembléia geral ou do conselho de administração, para aumentar o capital social de uma empresa.

CAPITAL DE GIRO – Trata-se da parte do capital em giro, cuja formação foi financiada por recursos fornecidos diretamente pelos acionistas da empresa.

CAPITAL DE GIRO NEGATIVO – Trata-se da parte do capital em giro, cuja formação foi financiada com recursos de terceiro devido a deficiência de capitalização da empresa ou esgotamento destes recursos devido a uma operação deficitária, por tempo excessivo.

CAPITAL EM GIRO – Trata-se dos valores registrados nas contas circulantes do ativo do balanço patrimonial da empresa. São os valores necessários a manutenção da operação de comprar, produzir, vender e receber o numerário dos clientes. São as contas caixa e bancos, duplicatas a receber, os estoques de produtos acabados e os estoques de matérias-primas.

CAPITAL FECHADO (COMPANHIA DE) – Empresa com capital de propriedade restrita, cujas ações não podem ser negociadas em bolsas de valores ou no mercado de balcão.

CAPITAL SOCIAL – Montante de capital de uma sociedade anônima que os acionistas vinculam a seu patrimônio como recursos próprios, destinados ao cumprimento dos objetivos da mesma.

CAPITAL SOCIAL SUBSCRITO A INTEGRALIZAR – Parcela de subscrição que o acionista deverá pagar, de acordo com determinação do órgão que autorizou o aumento de capital de uma sociedade.

CAPITAL SOCIAL SUBSCRITO E REALIZADO – Montante de capital social acrescido da parcela de subscrição paga pelo acionista.

CAPITALIZAÇÃO – Ampliação do patrimônio, via reinversão de resultados ou captação de recursos, pela emissão de ações.

CAPOSS – *Capacity Planning and Operation Sequence Scheduling*

CAPP – *Computer aided process planning*

CAPTAÇÃO – Obtenção de recursos para aplicação a curto, Médio e/ou longo prazos.

CARACTERE DE CONTROLE – Caractere inserido no final da seqüência de dados resultado de um cálculo matemático e que garante a consistência da interpretação dos dados.

CARACTERE DE PARADA – Barras e espaços posicionados junto a zona de silencio que indica a conclusão da informação dos dados.

CARACTERE FINAL E INICIAL – Indica ao scanner o início e fim do código.

CARACTERE INICIAL – Trata-se de uma barra logo após a zona de silencio que fornece as indicações iniciais para o scanner.

CARACTERES – São barras e espaços que representam números, letras, caracteres ASCII¹ e símbolos.

CARACTERÍSTICA – Uma característica do produto como um raio e dureza, ou de um processo como força de inserção e temperatura.

CARACTERÍSTICA CRÍTICA – Uma necessidade do produto (dimensão, especificação, teste) ou parâmetro do processo que pode afetar o cumprimento de conformidades, como a regulamentação governamental ou a função de segurança do veículo/ produto e que requer ações específicas do produtor, montagem, transporte ou de monitoração. Características Críticas devem ser incluídas em Planos de Controle e, quando Controles Específicos são requeridos por todos os produtores, identificadas nos desenhos e especificações com o símbolo do Delta Invertido (▽).

CARACTERÍSTICA DA QUALIDADE – É uma característica de um produto ou processo, que define as sua qualidade; a medida do grau de conformidade de algum padrão conhecido.

CARACTERÍSTICA ESPECIAL DO PROCESSO – Característica crítica, chave, maior e significativa de processo que deverá ser controlada em relação ao seu valor de referência para assegurar que a variação em uma característica especial do produto seja mantida em seus valores de referência durante o processo de manufatura e montagem.

CARACTERÍSTICA ESPECIAL DO PRODUTO – Característica crítica, chave, maior e significativa do produto onde a variação no produto poderia afetar significativamente a segurança ou o

¹ **ASCII** – *American Standard Code for Information Interchange*. Notação binária para números, texto e controle de caracteres.



comprimento dos padrões e normas governamentais, ou da mesma forma afeta significativamente a satisfação do cliente.

CARACTERÍSTICA MERCADOLÓGICA – Características que diferenciam os produtos e suas embalagens, como freqüência de compra, tempo despendido na compra, tempo de consumo, margem de comercialização, possibilidade de diferenciação e tamanho do canal de distribuição.

CARACTERÍSTICA SIGNIFICATIVA – Aqueles requisitos de produto, processo e teste que são importantes para a satisfação do cliente e para os quais as ações de Planejamento de Qualidade devem ser resumidas em um Plano de Controle.

CARACTERÍSTICAS DO PRODUTO – Características quantificáveis e mensuráveis, tais como dimensões, tamanho, forma, localização, orientação, textura, dureza, resistência à tração, revestimento, refletividade, acabamento, cor e química.

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS – Características do produto e processo designadas pelo cliente, incluindo regulamentações governamentais e segurança, e/ou selecionadas pelo fornecedor através do conhecimento do produto e processo.

CARACTERÍSTICAS HERDADAS – São símbolos, expressões, figuras, cores, que são tradicionais no conceito da empresa e que dêem necessariamente constar em qualquer nova família de produtos embalados a serem lançados no mercado.

CARACTERÍSTICOS FÍSICOS – Os Característicos Físicos são dados detalhados relativos à composição de um item de suprimento, destinados a formar, em complemento ao Nome Padronizado e à Identificação Suplementar sua Descrição Padronizada.

CARACTERÍSTICOS FÍSICOS DE MATERIAL – Os Característicos Físicos são dados detalhados relativos à composição de um item de suprimento, destinados a formar, em complemento ao Nome Padronizado e à Identificação Suplementar sua Descrição Padronizada. A determinação dos Característicos Físicos deve obedecer, preliminarmente, à fixação de uma série de requisitos, considerados comuns aos itens de suprimento possuidor do mesmo Nome Padronizado.

CARACTERIZAÇÃO – Construir um modelo matemático capaz de expressar as propriedades da cor de cada equipamento, sob a forma de números, dados que possam ser processados com o auxílio de computadores.

CARGA – Aditivo como carbonato de cálcio, fibra de vidro, amianto, sílica, bissulfeto de molibdênio, com a finalidade de mudar as características de ressonância da peça, elevar a resistência a tração, melhorar as condições de auto lubrificação. A redução de custo por centímetro cúbico do plástico adjetivado devido ao preço da carga, é em grande parte prejudicada pela densidade mais elevada proporcionada pela adição de carga densa.

CARGO-IMP – Mensagem aérea padrão da IATA , referente a cargas.

CARPO – Porção do esqueleto localizado entre o antebraço e a mão e constituída de oito ossos dispostos em duas fileiras de quatro, como frutos em cacho.

CARRETA – Constituída por um baú de maiores dimensões com trem traseiro próprio sem força motriz própria, porém, aclopável ao cavalo mecânico.

CARRETEIRO – Profissional independente contratado para realizar transporte de cargas.

CARRIER – Operador autorizado de redes.

CARTA DE CRÉDITO – Documento emitido pelo banco, que garante o pagamento da compra quando o fornecedor despacha as mercadorias.

CARTA DE PROCESSOS – Carta que representa a seqüência dos trabalhos e natureza dos eventos que compõem o processo.

CARTÃO DUPLEX – Cartão com faces de cores diferentes.

CARTAZ DE RISCO – Elemento de identificação, de grandes dimensões, usado nos acondicionamentos de transporte, para torná-los facilmente reconhecíveis quando transportam materiais com risco, para identificar a natureza do risco e para dar indicação primaria do procedimento de emergência, na eventualidade de acidente.

CARTEIRA DE AÇÕES - Conjunto de ações de diferentes empresas, de propriedade de pessoas físicas ou jurídicas.

CARTEIRA DE INVESTIMENTO – Resultado da aquisição de bônus com vencimento de longo prazo e ações representativas de negócios nacionais ou estrangeiros.

CARTEIRA DE TÍTULOS – Conjunto de títulos de rendas fixa e variável, de propriedade de pessoas físicas ou jurídicas.

CARTELHA DE TOLERÂNCIA – Determina a variação máxima de cor admissível, utilizada para a produção de embalagens, normalmente para a impressão em offset.



- CARTUCHO** – Embalagem de apresentação fabricada em cartão, para contenção de bisnagas e outras embalagens de contenção.
- CASA** – *Computer and Automated Systems Association*
- CASA DA QUALIDADE** – Processo para relacionar as necessidades dos clientes e as características dos produtos necessárias para suportar e proporcionar estes atributos.
- CASE** – *Computer-Aided System Engineering*
- CATADIÓPTRICO** – Dispositivo de reflexão e refração da luz utilizado na sinalização de vias e veículos (olho-de-gato).
- CATAFORESE** – Movimento de partículas coloidais com cargas através de um líquido estacionário sob a influência de um campo elétrico.
- CATALOGAÇÃO** – Consolidação dos dados de identificação de material e dos respectivos códigos em publicações específicas: catálogos ou banco de dados para consulta ou disseminação da informação.
- CATALOGAÇÃO DE FORNECEDOR** – Consolidação dos dados de identificação e codificação dos fornecedores de itens de suprimento em publicações específicas.
- CATALOGAÇÃO DE MATERIAL** – Consolidação dos dados de identificação de material e dos respectivos códigos em publicações específicas: catálogos ou banco de dados para consulta ou disseminação da informação.
- CATARSE** – Efeito emocional salutar provocado na administração pela conscientização de lembranças fortemente emocionais.
- CATEGORIA TOXICOLÓGICA** – Identificação imediata de risco atribuído a uma substância ou formulação obedecido o critério de classificação toxicológica aprovado pela Divisão Nacional de Vigilância Sanitária de Produtos Saneantes Domissanitários.
- CATODO** – Eletrodo negativo; eletrodo de onde partem os elétrons e para onde se dirige os íons positivos.
- CAUÇÃO** – Depósito de títulos ou valores efetuados para o credor, visando garantir o cumprimento de obrigação assumida.
- CAUSA COMUM** – Entrada do processo que regularmente contribui para a variabilidade da saída do processo.
- CAUSA RAIZ** – O evento primeiro, singular, que resulta em um modo de falha.
- CAUTELA** – Certificado que materializa a existência de determinado número de ações; também chamada título múltiplo.
- CAVALO MECÂNICO** – Veículo com força motriz para o tracionamento de carretas.
- CBD** – *Commerce Business Daily*
- CBM (Condition-Based Maintenance)** – Manutenção Baseada em Condição.
- CBT** – *Computer-Based Training*
- CBU** – *Complete Build Up*
- CBU** – Exportação de veículos totalmente montados.
- CCD – CHARGED COUPLED DEVICE** – Dispositivo, que converte luz em corrente elétrica proporcional, podendo ser de varredura linear, como nos scanners e de área, como nas filmadoras e máquinas fotográficas
- CCRP** – Análise de características críticas dos requisitos do projeto do produto.
- CD ROM** - Unidade de leitura de programas, imagens, filmes ou músicas gravadas em unidades simplesmente denominadas CDs. Existem unidades com diversas velocidades de leitura. Para o uso de jogos deve-se dar preferência por unidades de leitura de alta velocidade.
- CDC** – *Control Data Corporation*; opera REDINET e serviços de EDI.
- CD-R** - Tipo de CD que pode ser gravado com o auxílio de um *drive* especial. Geralmente usado para fazer *backup* de dados e programas ou gravar arquivos com músicas. Pode ser gravado uma única vez.
- CDROM** – *Compact-disk read-only memory*
- CD-RW** - Tipo de CD que pode ser gravado várias vezes com o auxílio de um *drive* especial. Geralmente usado para fazer *backup* de dados e programas ou gravar arquivos com músicas.
- CE – CÓDIGOS DE ESTOQUE** – Designação de uma numeração para o item.
- CEDAC** – Diagrama de Causa e Efeito com Adição de Cartões. Método criado por *Ryuji Fukuda* para realizar ações de melhoria de maneira eficaz. Permite concentrar-se sobre aspectos precisos de um problema importante a resolver, ter "à vista" as causas dos problemas e as ações para inibi-los, gerenciar a melhoria "in loco", de modo contínuo e informar a todos, em tempo real, os objetivos de melhoria e os novos padrões de processo encontrados.



CEE – International Commission on Rules of the Approved of Electrical Equipment

CEFIC – Federation of European Chemical Industries

CEGUEIRA CROMÁTICA – Designação do daltonismo que é uma sensibilidade a uma das três luzes primárias, que produzem a gama completa do espectro.

CELOFANE – Filme flexível transparente, fabricado a partir da celulose da madeira ou algodão.

CÉLULA – Conjunto de operações contínuas para completar uma fase distinta.

CÉLULA DE FABRICAÇÃO – Unidade de conformação e montagem, formada por alguns centros de trabalho, mecanismos de deslocamento e estoques em processo de materiais, que são inter-relacionados entre si e dedicados para a produção de família de produtos afins.

CELULOSE – Fibras para a fabricação do papel, obtidas pelo cozimento da madeira para separar as fibras celulósicas da lignina, substância que une uma fibra à outra.

CEN – Comitê Europeen de Normalisation

CENÁRIOS – Descrição de maneira qualitativa e estilística, dos tipos de atividades futuras, que a empresa gostaria de estar envolvida.

CENTRALTRONIC – Sistema que centraliza num mesmo local todos os componentes elétricos e eletrônicos, evitando inúmeras caixas espalhadas pelo produto.

CENTRO DE CARGA – É a distância entre o centro de gravidade da carga e a parte traseira dos garfos de uma empilhadeira.

CENTRO DE CUSTO – É a unidade mínima de acumulação de custos e classificado, pelo sistema de custeio, de área de atividade onde se realizam operações, podendo ou não se confundir com um próprio departamento, tendo os seus custos acumulados transferidos por absorção em todo semi-acabado, premontado ou produto que ali é processado. A existência de um único centro de custo num departamento está condicionada a uniformidade de estrutura de todos os equipamentos em operação no departamento. Quando esta uniformidade não existe, será necessário criar vários centros de custo dentro de um mesmo departamento. Enquanto o departamento é uma unidade administrativa, o centro de custo não o é.

CENTRO DE CUSTO – O menor segmento de uma organização onde os custos são apurados e registrados no sistema de custeio, podendo ser um departamento ou parte dele.

CENTRO DE DISTRIBUIÇÃO – Armazém com produtos acabados e itens de serviços, oriundos de mais de uma fábrica e dedicados a atender mais de um mercado.

CENTRO FINANCEIRO – Centros sem regulação governamental do fluxo de entrada e saída de moeda estrangeira, com grande número de transações financeiras e com estabilidade política adequada.

CENTRO FLEXÍVEL DE MANUFATURA – FMC – Sistema automático com máquinas por CNC e com alimentação e descarga por manipuladores, com facilidade de mudança rápida de produtos.

CEO – CHIEF EXECUTIVE OFFICER – O principal executivo da empresa, o presidente, o superintendente, o diretor geral. É comum em empresa grande, se ter um CEO e um Presidente, Quem efetivamente manda é o CEO e nesse caso o Presidente é um cargo político.

CEO – CHIEF EXECUTIVE OFFICER – Presidente, Diretor Executivo

CEP – Aplicação de métodos estatísticos para o monitoramento do processo, como por exemplo, os gráficos de controle para determinar se um processo está sob flutuação estatisticamente estável.

CEP – Aplicação dos métodos estatísticos para análise dos dados, estudos e monitoração do desempenho de um processo. Por exemplo: gráficos de controle com os quais podemos determinar se um processo está sob controle, mantendo-o enquanto se trabalha para atingir um novo nível de desenvolvimento do processo.

CERN - Trata-se do Laboratório Europeu de Física de Partículas, localizado em Genebra, Suíça. A sigla Cern é de seu nome anterior, *Conseil Européen pour la Recherche Nucleaire* (Conselho Europeu para Pesquisa Nuclear). Para os usuários Internet, o Cern é conhecido como o local onde foi desenvolvido a *World Wide Web*.

CERR – CUSTOMER ENVIRONMENT RELIABILITY – Confabilidade do Ponto de Vista do Usuário – É um programa para avaliar o produto orientado para o cliente de maneira regular, consistente e acurada. A avaliação se faz com usuários não profissionais e no ambiente do consumidor. Deverá ser realizado com produtos das produções piloto. O produto deverá ser utilizado em diferentes locais do segmento geográfico a ser atingido e em diferentes condições de clima, altitude, umidade, salinidade e contaminantes atmosféricos. As partes do produto que se movem devem ser acionadas continuamente simulando de maneira exaustiva a utilização pelo usuário.

CERTIFICAÇÃO – Ato formal de reconhecimento que a empresa realizou uma série de atividades planejadas e documentadas para garantir que os seus produtos e serviços sejam fabricados segundo certos padrões.



CERTIFICAÇÃO – Modo pelo qual uma terceira parte dá garantia escrita de que um produto, processo ou serviço está em conformidade com os requisitos especificados.

CERTIFICAÇÃO DE FABRICAÇÃO DO PRODUTO – Comprovação da capacidade de se produzir produtos conforme as especificações, verificadas no controle estatístico do processo e comprovação dos requisitos funcionais e operacionais estabelecidos no projeto.

CERTIFICAÇÃO DO PROJETO DO PRODUTO – Verificação se o projeto cumpre os objetivos iniciais de atender as especificações técnicas e se todos os problemas encontrados, foram resolvidos e corrigidos.

CERTIFICADO – Documento que comprova a existência e a posse de determinada quantidade de ações.

CERTIFICADO DE DEPÓSITO – Instrumento negociável que confirma o depósito e fundos em determinado banco.

CERTIFICADO DE DEPÓSITO - Título representativo das ações depositadas em uma instituição financeira. Algumas empresas do Mercosul são negociadas nas bolsas de valores brasileiras por meio desse mecanismo.

CERTIFICADO DE DEPÓSITO BANCÁRIO – CDB – Título emitido por bancos de investimento e comerciais, representativo de depósitos a prazo.

CERTIFICADO DE DESDOBRO – Comprovante do desdobramento de um certificado de ações em vários outros.

CERTIFICADO DE INSPEÇÃO – Documento que atesta as condições, a qualidade e a quantidade das mercadorias que estão preparadas para serem exportadas.

CERTIFICADO DE MANUFATURA – Este documento atesta que as mercadorias estão prontas para o embarque e forma verificadas e se encontram em boas condições. As instituições financeiras, muitas vezes exigem este documento antes de liberarem a letra de crédito.

CERTIFICADO DE ORIGEM – Este documento certifica o país de origem do embarque. Este certificado ajuda a obter taxas preferenciais nos portos de origem.

CERTIFICADO DE SEGURO – Certifica que o seguro da importação atinge as exigências do contrato de compra.

CFI – Cartão de Identificação de Fornecedor.

CFM – *Continuous Flow Manufacturing*

CFO – CHIEF FINANCIAL OFFICER – Principal Executivo de finanças.

CFR – *Cost and Freight*

CG – *Consumer Goods*

CGA – *Colors graphics adapter.*

CGI – *Common Gateway Interface*

CGM – *Computer Graphics Metafile*

CHALKING – Fenômeno de empoeiramento da superfície da tinta, devido à drenagem excessiva do veículo, deixando uma ligação insuficiente do pigmento.

CHAMADA DE BÔNUS – Resgate de bônus pelo emitente, mediante o pagamento antes do vencimento.

CHAMADA DE CAPITAL – Subscrição de ações novas, com ou sem ágio, para aumentar o capital de uma empresa.

CHAT - Conversa em tempo real através do computador. Em alguns sistemas mais antigos de *chat*, a tela é dividida em duas. Cada parte contém o texto de um dos interlocutores. Novos sistemas permitem a criação de "salas" de conversa em páginas de Web. O *Netscape Chat*, programa auxiliar do navegador *Netscape*, permite que várias pessoas troquem mensagens ao mesmo tempo e compartilhem endereços de páginas, permitindo uma forma de navegação em grupo.

CHIPBOARD – *Recycled paperboard.*

CHIPS - Circuitos integrados formados por milhões de minúsculos componentes que desempenham uma função específica.

CHRO - CHIEF HUMAN RESOURCES OFFICER – Principal Executivo de recursos humanos.

CHUPAMENTO - Contração do material fundido ou moldado, de fora para dentro, resultando no abaixamento da superfície externa da peça, prejudicando a sua aparência. O resfriamento intenso da superfície externa poderá provocar a contração de dentro para fora, resultando numa superfície lisa, porém com o aparecimento de bolhas no material, resultado da contração.

CI – *Continuous Improvement*



CIANO – Azul formado pela reflexão do azul violeta e do verde em um substrato, que juntamente com o amarelo e o magenta forma o sistema de cores aditivas para impressão e que juntamente com o preto denomina-se **CMYK**.

CIBERESPAÇO - Termo criado pelo escritor *William Gibson* e inspirado no estado de transe em que ficam os aficionados de videogame durante uma partida. A palavra foi utilizada pela primeira vez no livro *Neuromancer*, de 1984, e adotada desde então pelos usuários da *Internet* como sinônimo de rede.

CIBERNÉTICA – Estudo do processo de controle em sistemas mecânicos, elétricos, biológicos, administrativos e de informação.

CICLALOG – CICLAGEM LOGÍSTICA DE MARKETING – Administração da sincronização do ciclo mercadológico promocional, de fabricação, de suprimento, de aviamento de pedidos, e de distribuição física para atender ao cliente e evitar perdas para a empresa.

CICLO DA QUALIDADE – Atividades interdependentes, que influenciam a qualidade nas diferentes fases.

CICLO DA QUALIDADE – Modelo conceitual de atividades interdependentes que influenciam a qualidade, nas diferentes fases, variando desde a identificação das necessidades até a avaliação do atendimento destas necessidades.

CICLO DE DEMING – Ciclo de interação constante entre pesquisa, projeto, produção e vendas, para se chegar a uma melhor qualidade para os usuários.

CICLO DE PRODUÇÃO – Tempo entre o término de duas unidades de uma determinada produção.

CICLO DE SUPRIMENTO – Tempo decorrido entre a colocação de uma ordem e outra.

CICLO DE VIDA – A seqüência pela qual o produto, o maquinário e o equipamento passam da concepção ao esgotamento do seu valor residual.

CICLO DE VIDA – ANÁLISE – Técnica de projeção quantitativa baseada em modelos históricos de outros produtos que passaram pela introdução, crescimento, maturidade, saturação e declínio, similares a nova família em desenvolvimento.

CICLO DE VIDA DE UM PRODUTO – Refere-se aos estágios consecutivos e inter-relacionados de um sistema produto, desde a aquisição das matérias-primas ou geração de recursos naturais apite a sua disposição.

CICLO DE VIDA DO PRODUTO – O ciclo de vida de um produto no mercado pode ser dividido em quatro fases: a Introdução - O produto foi lançado no mercado e o crescimento das vendas é lento; o Crescimento - Há uma explosão da procura, uma melhoria dos lucros e o produto tende a massificar-se. Chegam novos competidores; a Maturidade - O ritmo de crescimento das vendas dá sinais de abrandamento; o Declínio - A procura entra em derrapagem, os lucros sofrem uma rápida erosão em direção ao ponto zero. Grande parte dos competidores começa a abandonar o mercado.

CICLO DO PEDIDO – O tempo do ciclo de pedido, é contado a partir do reconhecimento da necessidade da compra e a entrega física do item no recebimento da fábrica.

CICLO PDCA – (Padronizar, Fazer, Verificar, Agir) – Adaptação do ciclo *Deming*, que afirma que todas as ações administrativas melhoram através da aplicação cuidadosa da seqüência: planejar, fazer, verificar, agir.

CIDM – *Customer-Integrated Decision Making*

CIDX – *Chemical Data Exchange*.

CIENCIA – A ciência pura e básica é a que busca a compreensão do que sempre a natureza apresentou.

CIÊNCIA – Conjunto organizado dos conhecimentos relativos ao universo, abrangendo seus fenômenos naturais, ambientais e comportamentais.

CIENTISTA – Elemento humano dedicado à pesquisa científica.

CIF – COST, INSURANCE AND FREIGHT - Condição em que o vendedor é responsável pelos custos, seguro marítimo e despesas de frete dos produtos.

CIM – Manufatura integrada por computador.

CINTA COM DIVISÃO – Moldura com uma aba de interligação para suportar o “teto” da caixa de papelão ondulado.

CINTAMENTO – Aplicação de cintas de segurança em embalamento ou acondicionamento.

CINTAS DE REFORÇO – Moldura colocada por dentro junto às paredes da caixa de papelão ondulado para aumentar a resistência de coluna.

CIO – CHIEF INFORMATION OFFICER – Diretor de Relações Públicas

CIP – *Carried and Insurance Paid*



CIPE – *Compressed Integrated Product Engineering*

CIRCUITO INTEGRADO – Circuito composto por condensadores, diodos, transistores, ligados por condutores e agrupados numa mesma placa.

CÍRCULOS DE CQ – Grupo que desempenha voluntariamente atividades de controle de qualidade no local de trabalho, realizando estas tarefas continuamente, como parte de um programa na empresa inteira, de controle de qualidade, desenvolvimento próprio, ensino mútuo, controle do fluxo e melhoramento no local de trabalho.

CISÃO – É o processo de transferência, por uma empresa, de parcelas de seu patrimônio a uma ou mais sociedades, já existentes ou constituídas para esse fim, extinguindo-se a empresa cindida se houver versão de todo o seu patrimônio.

CITAÇÃO Jurídico – É o ato pelo qual se chama a juízo o réu ou o interessado a fim de se defender. Citação pelo correio (carta registrada), pelo oficial de justiça e por edital.

CIW – CONTINUOUS IMPROVEMENT WORKSHOPS – Trata-se de uma atividade focada no exame e tomada imediata de atitude e providências para resultar na melhoria dos processos, como sistemas administrativos, processo de montagem, centro de conformação de peças, rotinas de emissão de ordens de produção. A equipe deverá remover as barreiras, implementar as ações necessárias acelerar todas as implementações dentro do prazo de uma semana.

CKD – Exportação de veículos completos desmontados

CKP – Área de produção das unidades CKD

CLA – Center Line Average – Desvio médio aritmético, designação de um parâmetro para a determinação da rugosidade superficial.

CLAM SHELL – Embalagem formada por uma bolha de plástico que se abre como uma concha.

CLASS – Capacity Loading and Operation Sequence Scheduling

CLASSE – Categoria ou classificação atribuída às entidades que tem a mesma função, mas que diferem entre si quanto aos requisitos para a qualidade.

CLASSE DE LIMPEZA – Número estatisticamente permitível de partículas iguais ou maiores que 0,5 micrôn por pé cúbico de ar.

CLASSICISMO – Estilo com origem Greco-romana, com organização e ordem, simples, harmonioso e bem proporcionado.

CLASSIFICAÇÃO – Tarefa de classificar e ordenar os materiais, segundo a suas naturezas e características básicas.

CLASSIFICAÇÃO DE MATERIAIS – Atividade responsável pela Identificação, Codificação e Catalogação de materiais e fornecedores.

CLASSIFICAÇÃO DECIMAL – Método de classificação idealizado por Melville Louis Kossuth Dewey e que divide o conhecimento humano em 10 grandes conjuntos.

CLEARINGHOUSE – Uma *Network* e *mailbox* num computador central facilitando que os parceiros comerciais mandem documentos eletronicamente e recebam mensagens de uma central única, independentemente do tempo de tráfego.

CLICHÊ – Dispositivo utilizado para a impressão sobre papelão.

CLICK RATE – É o número de cliques dividido pelo número de requisições de anúncios.

CLIENTE – A pessoa que autorizará o pagamento do valor do produto a ser transacionado.

CLIENTE – Entidade compradora que se caracteriza por ser uma entidade jurídica, como, por exemplo, uma outra empresa industrial ou estabelecimento atacadista ou de varejo.

CLIENTE – Pessoa ou organização que recebe um produto, um serviço ou uma informação mediante retorno.

CLIENTE – Programa que requisita os serviços a um servidor. A *Internet* é toda baseada em uma estrutura de cliente/servidor. Por isso, cada um de seus serviços como correio eletrônico, *FTP*, *WWW* etc. Funciona basicamente com esse par de programas. Para cada tipo de cliente, há um servidor correspondente. Na *Web*, os programas clientes são os navegadores, enquanto os servidores são os programas que armazenam as páginas e verificam as autorizações dos usuários para acessar determinados arquivos, além de executar programas especiais de busca, por exemplo.

CLIENTE DE PROJETO – Aquele que patrocine ou ordene um estudo e remunere o consultor por este trabalho.

CLIENTE EM GERAL – Pessoa ou entidade que troca recursos monetários por um produto ou serviço.

CLIENTE INTERNO – Área que recebe um produto ou serviço, como material, serviço ou documento de qualquer outra área da organização.



CLIENTE INTERNO – Qualquer pessoa, departamento ou divisão que recebe um produto ou serviço (geralmente peças ou suprimentos, mas também relatórios e documentos, ou ainda assessoria profissional) de outra pessoa ou departamento da mesma organização (fornecedor interno).

CLIENTE INTERNO – Recebedor do resultado da atividade de uma outra pessoa ou departamento, que pode abranger produto, serviço ou informação.

CLIENTE/SERVIDOR – Arquitetura de processamento cooperativo onde cada aplicativo é compartilhado com muitos dispositivos que trabalham juntos para completar uma determinada tarefa.

CLIENTE-SERVIDOR - Modo de distribuição de informações pela rede envolvendo o uso de um pequeno número de programas servidores para fornecer dados aos programas clientes, instalados ao longo da rede em muitos computadores. Com um banco de dados, o programa servidor fornece informações que lhe são solicitadas.

CLINCHING – União do painel externo com o painel interno do produto, embainhando as duas partes.

CLINICA DE PRODUTO – Exame crítico de um produto e a sua embalagem, frente a um grupo de usuários selecionados, a partir de um segmento de mercado, para o qual ele é destinado.

CLÍNICA ISO-PREÇO – Avaliação de 10 produtos comprados no mercado a preços aproximadamente iguais, solicitando que usuários do mercado ordenem os produtos segundo o seu próprio critério de valor. Forma-se então uma escala de produtos iso-preço iniciando com o produto pior avaliado e terminado com o produto de maior valor. A ordenação é possível porque algumas empresas praticam preços de dentro para fora, passando para o mercado as suas improdutividade e outras empresas fixam preço conforme o mercado.

CLIPPING ELETRÔNICO – Levantamento e gravação de matérias veiculadas em rádio e televisões.

CLIPPING IMPRESSO – Levantamento, recorte e organização, em ordem cronológica ou remissiva, de todas as matérias publicadas, em jornais ou revistas, sobre uma divulgação realizada, um tema específico, a empresa ou o setor de atividade.

CLOSED CAPTION – Apresentação dos textos nas emissões de TV.

CLUBE DE INVESTIMENTOS - Grupo de pessoa físicas (máximo de cento e cinqüenta), que aplica recursos de uma carteira diversificada de ações, administrada por uma instituição financeira autorizada.

CM - CATÁLOGOS DE MATERIAIS – Têm por finalidade consolidar e divulgar os dados de Identificação e Codificação de Itens de Suprimento adquiridos pela empresa.

CM (CATEGORY MANAGEMENT) – É um processo entre o fabricante e distribuidor para gerenciar em comum as categorias de produtos, com tomada de decisões sobre o *mix* de produtos, níveis de estoque, alocação de espaço nas lojas, promoção e abastecimento.

CMD (COMPETIÇÃO, MERCADO E DISTRIBUIÇÃO) – Aferição permanente das ocorrências, geradas pela concorrência, distribuição e posicionamentos dos usuários do produto.

CMO - CHIEF MARKETING OFFICER – Gerente de Marketing

CMOS – Complementary Metal-Oxide – Semicondutor

CMRP – Capacitated Material Requirements Planning

CMYK – Definição e cores como porcentagem de **Ciano**, **Magenta**, **Yellow** e **Black** – Sistema de cores utilizado para impressão em off-set.

CN – Comando numérico

CNC – Comando numérico e que utiliza microprocessadores

COA – Continuous Ordering Agreement

COACH – Facilitador da utilização cada capacidade de cada elemento da cadeia de distribuição.

COBERTURA – Fechamento antecipado da taxa de juros ou de câmbio de fundos que serão requeridos numa data futura.

COBERTURA MERCADOLÓGICA – Área ou canal de distribuição atendido por uma corporação ou empresa, com os recursos de marketing, como distribuição urbana, força de vendas, serviços e publicidade e promoção. Quanto maior for a área e o número de canais de distribuições mais elevados serão os recursos necessário para um atendimento crítico que produza resultados.

CODABLOCK MULTI-LINE MLC E O PDF417 – São sistemas de expressão em barras e em duas dimensões de códigos de itens.

CODESIGN – Cooperação entre fornecedores e clientes no desenvolvimento do projeto de novos produtos ou tecnologias.

CODESIGN – Situação onde o fornecedor participa do desenvolvimento do produto, estabelecendo-se contratos de longo prazo.



CODIFICAÇÃO DE FORNECEDOR – Representação dos dados de identificação dos fornecedores de itens de suprimento por meio de códigos numéricos de composição uniforme.

CODIFICAÇÃO DE MATERIAL – Compreende a apropriação de códigos numéricos para itens de suprimento, agrupados ou individualizados e sob as seguintes denominações: Código de grupo, Código do Subgrupo, Código de Identificação, Código de Estoque.

CODIFICAÇÃO DE MATERIAL – Representação dos dados de identificação dos itens de suprimento por meio de códigos numéricos de composição estruturada.

CODIFICADOR – Condições físicas do objeto para refletir a luz.

CÓDIGO – Sistema de normas, de preceitos, de imperativos, que se referem a um amplo ramo do direito.

CÓDIGO BIDIRECIONAL – Lido pelo scanner em ambos os sentidos e depois decodificado no sentido correto.

CÓDIGO CONTÍNUO – Os espaços fazem parte da codificação.

CÓDIGO DE BARRAS – Série alternativa de barras e espaços, representando a informação em código que poderá ser lida por leitores eletrônicos. O código de barras destina-se a facilitar e aprimorar a entradas de dados em um sistema de computação.

CÓDIGO DE IDENTIDADE VISUAL – Denominamos de código de identidade visual um sistema de signos visuais como marca, logotipo, tipologia e esquema de cores e suas regras básicas que caracterizam, distinguem e coordenam a identificação do conceito de um segmento de mercado.

CÓDIGO DE PRÁTICAS – Documento normativo que recomenda práticas ou procedimentos para o projeto, produção, instalação, manutenção ou utilização de equipamentos, estruturas ou produtos.

CÓDIGO DE REFERENCIA DO FORNECEDOR – O CR - Código de Referencia do Fornecedor, comumente denominado Nome da Peça, Número da Peça ou “Part Number”, é um código adotado pelo fornecedor para representar item de suprimento de sua fabricação ou venda.

CÓDIGO DE SÉRIE DE UNIDADE LOGÍSTICA (SSCC) – Identificação exclusiva de uma unidade logística que utiliza uma estrutura Unidade Logística/ ou de numeração padrão de 18 dígitos. Identificador de Aplicação de Despacho (SSCC) EAN/UCC - AI (00)

CÓDIGO DISCRETO – Código com zonas neutras, intervalos mudos que não fazem parte do código.

CÓDIGO DO PRODUTO – Trata-se do código que identifica os produtos acabados, que consta no sistema de processamentos de dados do fabricante, será gravado nas ferramentas de moldagem, constará nas tabelas de preços utilizadas pelos vendedores, será gravado nas embalagens na forma de EAN 13, será registrado nos sistemas de processamentos de dados do varejo e aparecerá na emissão das notas fiscais.

CÓDIGO PROPRIETÁRIO – Representação particular e em barras, de códigos utilizados internamente à empresa para controle do sistema de fabricação.

COEFICIENTE DE EXPANSÃO TÉRMICA – Coeficiente para exprimir a variação dimensional ocorrido no material, correspondente a uma unidade de variação de temperatura, podendo ser considerado o volume e o comprimento da peça.

COFC – Situação que se caracteriza pela colocação de um contêiner sobre um vagão ferroviário, sendo um doblestack, quando são colocados dois contêineres.

COFRE DE CARGA – O mesmo que container.

COGNIÇÃO – Capacidade de se adquirir conhecimento.

COLOCAÇÃO DIRETA – Aumento de capital realizado pela subscrição de ações, pelos atuais acionistas, diretamente em uma empresa.

COLOCAÇÃO INDIRETA – Aumento de capital realizado mediante subscrição, no qual a totalidade das ações é adquirida por uma instituição financeira ou por um grupo reunido em consórcio, para posterior colocação no mercado secundário.

COLOCAR – Ato de um banco de emprestar recursos para um outro banco.

COLOTIPIA – É um sistema de impressão planográfico, semelhante à litografia e baseia-se na gelatina bicromada que se modifica quando exposta à luz, perdendo as propriedades hidrofílicas, retendo a tinta gordurosa somente nas zonas liofílicas.

COLUNA – Aplicação de carga em um corpo de prova de papelão ondulado com as ondas no sentido vertical.

COMAKERSHIP/PARTNERSHIP – É a estratégia dirigida ao envolvimento solidário dos fornecedores no complexo empresarial do cliente. Realiza-se através do “just in time” e “free pass” podendo alcançar inclusive uma integração estratégica.

COMBINAÇÃO DE OPÇÕES – Compra ou venda de duas ou mais séries de opções sobre a mesma ação-objeto, porém com preços de exercício e/ou datas de vencimento diferentes.



- COMBURENTES** – Substâncias que alimentam a combustão
- COMBUSTÍVEL** – São líquidos, misturas de líquidos ou líquidos contendo sólidos em solução ou em suspensão capazes de produzir vapores combustíveis à temperatura acima de 60.5 C (vaso fechado) ou 6575 C (vaso aberto).
- COMEÇÉUTICOS** – Produtos cosméticos que associam medicamentos, para aplicação específica em pele lesada.
- COMÉRCIO ELETRÔNICO** – Procedimento de comunicações comerciais e gerenciamento por meio de métodos eletrônicos, tais como o intercâmbio eletrônico de documentos e sistemas automatizados de coleta de dados.
- COMISSÃO DE VALORES MOBILIÁRIOS – CVM** - Órgão federal que disciplina e fiscaliza o mercado de valores mobiliários.
- COMISSÃO NACIONAL DE BOLSAS DE VALORES – CNBV** - Associação civil sem fins lucrativos, que tem a função de representar os interesses das bolsas de valores do País perante as autoridades monetárias e reguladoras do mercado.
- COMITÊ DE ARBITRAMENTO** – Grupo formado por executivos da área financeira, *marketing*, logística, engenharia e produção, com a responsabilidade de ajustar o planejamento de vendas, programação de produção, aquisição de materiais, avaliação do nível dos vários tipos de estoque e destino dos itens sem movimentação.
- COMITENTE** – Pessoa que encarrega uma outra de comprar, vender ou praticar qualquer ato, sob suas ordens e por sua conta, mediante certa remuneração a que se dá o nome de comissão.
- COMMERCIAL PAPER** – Instrumento resultante da transação monetária entre duas instituições não-financeiras.
- COMMODITY** – Produto não diferenciado, de comercialização em grandes quantidades, que poderá ser adquirido indistintamente de vários fornecedores e estão sempre submetidos a uma norma ou padrão.
- COMMS** – *Customer-oriented manufacturing management system.*
- COMPACTAÇÃO** – Redução de dados para se reduzir o tamanho de um arquivo, visando o seu armazenamento.
- COMPACTAÇÃO COM PERDAS** – Arquivos tipo JPEG, que ao reduzir o tamanho, remove dados não desejados, com uma ligeira degradação da imagem.
- COMPACTAÇÃO COM PERDAS** – Método para a redução do tamanho de arquivos digitais de imagem, removendo dados não desejados, com ligeira degradação da qualidade da imagem, como ocorre no sistema JPEG.
- COMPACTAÇÃO SEM PERDAS** – Método não destrutivo, que utiliza um “taquígrafo” interno que recria os dados como eles estavam originalmente antes da compactação, como ocorre nos sistemas TIFF ou LZW.
- COMPACTAÇÃO SEM PERDAS** – Redução do tamanho de uma imagem em arquivos TIFF ou LZW, com um “taquígrafo” interno, que recria os dados como antes da compactação sem prejuízo para a imagem.
- COMPANHIA ABERTA** – Veja Capital aberto.
- COMPANHIAS DE COMÉRCIO** – Empresas compradoras e vendedoras, entre vários países. Providenciam também recursos logísticos e financeiros.
- COMPATIBILIDADE** – Capacidade de entidades serem usadas em conjunto sob condições específicas, para atender requisitos pertinentes
- COMPATIBILIDADE** – Habilidade de duas superfícies estarem em contato sem falha do sistema de lubrificação e sem desgaste significativo das duas superfícies.
- COMPATIBILIDADE DE CÓDIGO** – Capacidade que tem um código de ser lido e interpretado por outro sistema diferente. O sistema UPC é compatível com o sistema EAN, porém o inverso não ocorre.
- COMPATIBILIDADE DE COMPONENTES** – Capacidade dos componentes a serem usados em conjunto, sob condições específicas, para atender os requisitos próprios.
- COMPATIBILIDADE DIMENSIONAL DO PRODUTO** – Verifica-se se as dimensões e as formas dos subsistemas e seus componentes devem assegurar a montagem em um arranjo físico otimizado.
- COMPATIBILIDADE FUNCIONAL DO PRODUTO** – As saídas dos subsistemas devem ser aceitas sem restrições, como entradas pelo subsistema seguinte.
- COMPETÊNCIA AUTOMÁTICA** – Atributo de uma pessoa, que sabe o que e como fazer, no momento que esta competência torna-se necessária.
- COMPETÊNCIA DE BASE** – É o conjunto da experiência e tecnologia coletiva da organização, devidamente administradas, adequadas à produção de bens e serviços dentro das necessidades



da linha de produtos definida e a integração dos diversos caminhos da tecnologia e especialmente as diversas capacitações no pensamento estratégico.

COMPETÊNCIA DE BASE ESTRATÉGICA – É uma das competências de base, que foi eleita como importante pelo Planejamento Estratégico da empresa e a ser devidamente administrada de forma permanente e coordenada. É o conjunto da experiência e tecnologia coletiva da organização, devidamente administradas, essenciais à produção de bens e serviços e integradas com os diversos caminhos da tecnologia, internas e externas a empresa e especialmente as diversas capacitações selecionadas no pensamento estratégico.

COMPLIANCE CHECKING – No processo de transações de mensagens num sistema *EDI*, exerce a função de garantir que toda a transmissão contenha um mínimo de informações determinado pelo padrão de *EDI* que está sendo utilizado.

COMPONENTES DE GESTÃO – Conjunto de atividades empresarial que são necessárias à execução dos Processos do negócio.

COMPONENTES DE MONTAGEM – São os componentes, internos e externos, que estão relacionados no segundo nível da árvore do produto, que alimentam as linhas de montagem para a formação final do produto acabado.

COMPOSIÇÃO – É o resultado da interação do desenho completo, com normas, especificações, contratos, etc., que estão relacionados com ele. Deve ser escrito em forma de anexo ou adendo ao desenho.

COMPOSITO – Material que combina substâncias de estrutura diferentes, mas compatíveis, de modo a criar um complexo estável com desempenho superior aos das partes constituintes.

COMPOSITO AVANÇADO – Material compósito de elevado desempenho em relação às propriedades mecânicas, o peso e a resistência à temperatura, formado por fibras de vidro, aramida, carbono, boro, alumínio, carbonato ou carboneto de silício, enfeixadas com resinas epóxi, poliéster, ou poliamida.

COMPRA EM MARGEM – Aquisição de ações a vista, com recursos obtidos pelo investidor por meio de um financiamento com uma sociedade corretora que opere em Bolsa. É uma modalidade de operação da Conta Margem.

COMPRA MENTAL – Atitude do usuário num ponto de venda onde depois de examinar vários produtos, ele transfere mentalmente a propriedade do item da loja para a sua pessoa, mesmo antes de passar no caixa e pagá-lo, tornando o produto, sua propriedade definitiva.

COMPRA POR LOTE FIXO – Compra de lotes fixos de materiais, determinados por técnica econômica e que sempre é realizada em períodos variáveis, devido a não constância da demanda.

COMPRA POR PERÍODO FIXO – Abastecimento de itens padrões realizados sempre num período fixo, como semanal e mensal, aplicado em material de escritório, informática, limpeza e manutenção, sempre utilizando listagens padrões.

COMPRAR OU FABRICAR – Técnica de análise para se decidir se a empresa deverá produzir ou comprar um determinado item.

COMPRESSÃO – Aplica-se carga em uma caixa de papelão ondulado montada e verifica-se a carga máxima que a embalagem suportaria por um certo tempo.

COMPRESSÃO - Processo pelo qual, através de programas específicos, procura-se diminuir o tamanho dos arquivos, sem perda de dados, para que ocupem menos área nos discos.

COMPRESSÃO TONAL – É a redução do intervalo de densidades, que constitui a diferença entre as mínimas densidades das zonas mais claras e as máximas densidades das áreas mais escuras de uma imagem.

COMPRESSION TEST – *A test in which force is applied by two flat surface of a box.*

COMPRIMENTO DE ONDA – Distância entre dois pontos iguais de determinada onda.

COMPROMISSO DA EQUIPE COM A VIABILIDADE – É um compromisso da Equipe de Planejamento da Qualidade do Produto, de que o projeto pode ser manufaturado, montado, testado, embalado e entregue em quantidades suficientes a um custo aceitável e dentro do prazo.

CONCEITO DO MERCADO – Definição concisa do conjunto de necessidades dos usuários de um segmento de mercado e suas características, como o perfil das pessoas que formam parte deste segmento de mercado.

CONCEITO DO PRODUTO – Diferenciação de um produto, com origem nas competências de base, que foi escolhida pelo mercado entre tantas outras, como a mais significativa e importante para os usuários. Este Conceito do Produto será transformada em vantagem competitiva e será



utilizado para se definir a linha de comunicação mercadológica, em detimentos das outras diferenciações que não devem mais ser mencionada na embalagem e mesmo na publicidade.

CONCENTRAÇÃO DE PARTÍCULAS – Quantidade de partículas por unidade de volume de ar.

CONCENTRAÇÃO LIMITE DO ODOR – THRESHOLD ODOR CONCENTRATION – Limite mínimo de concentração de determinada substância, composto ou mistura na atmosfera, na qual o odor é identificado.

CONCENTRADOR – Trata-se de um hardware que conecta muitas linhas de entrada e saída e condensa o tráfego de dados numa linha para maior velocidade e economia.

CONCEPT APPROVAL MILESTONE – Marco de Aprovação do Conceito – A avaliação do escopo do programa, das metas e dos recursos necessários, para se comprovar que são consistentes com o plano de negócios corporativo de longo prazo e atende aos preceitos da Estratégia Corporativa da empresa.

CONCESSÃO PÓS-PRODUÇÃO – Liberação de um produto não-conforme em relação aos requisitos especificados.

CONCLUSÃO Jurídico – É o ato que certifica o encaminhamento dos autos ao Juiz para alguma deliberação.

CONCORRÊNCIA DESLEAL – Este conceito de concorrência tem aspectos éticos, jurídicos e econômicos de difícil definição. O concorrente desleal quer levar vantagens, sem relação com a sua eficiência e produção e comercialização, m atitudes, como seguem, divulgar no mercado que o produto do concorrente não é bom, difamar a administração do concorrente nas rodas de negócios e sociais, tentar introduzir no mercado a preocupação a respeito da saúde financeira do concorrente, tentar induzir nos clientes preocupações sobre o comportamento dos vendedores do concorrente, danificar deliberadamente as mercadorias dos fornecidas pelo concorrente, subornar os compradores para não comprarem dos concorrentes, espionar e furtar informações dos concorrentes, pressionar os fornecedores de insumos a discriminá-lo a empresa concorrente e abaixar os preços além da necessidade de cobrir as despesas e custos.

CONCORRÊNCIA DESTRUTIVA – Tal condição ocorre particularmente no oligopólio, quando o mercado como um todo se reduz, levando as empresas a reagirem com reduções de preços para manterem o seu montante de vendas e consequentemente elevar a sua participação neste mercado menor. Como o lucro é apenas um resíduo da operação, ele será volátil se evaporará rapidamente e podendo mesmo a empresa entrar numa condição de prejuízo. A ação impensada dos dirigentes da empresa oligopolísticas poderá levar todo um setor da economia a uma crise sem precedentes.

CONCORRÊNCIA DISCRIMINATÓRIA – Nesta situação o fornecedor dominante reduz os preços em uma das famílias de produtos, onde sofre concorrência de um outro fornecedor que comercializa apenas aqueles itens que compõem a família. Esta atitude poderá também ser tomada abaixando-se os preços em uma certa localidade onde domina um fornecedor regional.

CONCORRÊNCIA EFICAZ – A concorrência eficaz oferece aos compradores a possibilidade de mudarem de fornecedores quando isto for mais conveniente para eles. Como os bens não são padronizados, tal substituição fácil poderá resultar em alterações dos preços e da qualidade dos fornecimentos. Os compradores têm pleno conhecimento de todas as possibilidades de abastecimento. A fuga desta situação, da possibilidade ser rapidamente substituído por um outro fornecedor é obtida pelos produtores, pela especialização do fornecimento customizado, para determinado comprador. A concorrência eficaz, dá aos compradores uma proteção contra as pressões dos fornecedores, garantindo um abastecimento socialmente justo.

CONCORRÊNCIA IMPERFEITA – As forças do mercado passam a serem influenciadas, pela ocultação das informações, contratos restritivos, convenções ou represálias. Impõem-se barreiras para se entrar no mercado, e diferenciam-se os produtos para tornar fiel o comprador e se vender a preços diferenciados da concorrência.

CONCORRÊNCIA MONOPOLÍSTICA – Este regime se caracteriza pela forte diferenciação dos produtos ofertados, mesmo considerando um grande número de fornecedores, que diferenciam as suas partes para que os compradores hesitem em mudar de fornecedor. As diferenciações que cativam o cliente e justificam um desequilíbrio nos preços são em geral: variações da composição, dos tamanhos, dos acessórios, dos aspectos, da embalagem, da marca e da propaganda.

CONCORRÊNCIA OLIGOPOLÍSTICA – Situação de mercado onde a oferta é proporcionada por poucas empresas, que estabelecem barreiras de entrada para outras empresas, como recursos financeiros, o fornecimento de matérias-primas ou mesmo sistema logístico de distribuição.

CONCORRÊNCIA PERFEITA – Situação de atendimento ao mercado formado por um número elevado de clientes, por um número elevado de fornecedores. A existência de uma condição de concorrência perfeita lastreia-se nos seguintes pontos, o item negociado deverá uniforme e



ofertado em elevadas quantidades, os comerciantes devem estar bem informados de todos os preços praticados no mercado, os vendedores devem ser em elevado número, sem que um predomine sobre o outro e saída de um fornecedor do mercado não afetará o preço estabelecido, a oferta de cada fornecedor será a preços constantes e numa quantidade que maximize o seu lucro, os compradores e fornecedores se relacionam com independência e sem nenhuma coação, o preço do mercado variará de tempos em tempos, em respostas às condições da oferta e da procura os itens e não existe nenhuma barreira para fornecedores entrarem no mercado.

CONCORRÊNCIA POTENCIAL – A característica essencial deste tipo de concorrência é uma situação onde a entrada e a saída do mercado poderá se efetivar de maneira livre e rápida. As barreiras que descharacterizam esta situação poderão ser: A posse de recursos escassos, o montante de recursos para entrar no mercado, a instalação de grandes equipamentos, tarifas restritivas, franquias exclusivas e patentes concedidas, a inovação no desenvolvimento de produtos. Tais barreiras inibem a formação de uma situação competitiva.

CONCORRÊNCIA PREDATÓRIA – É uma situação da concorrência onde um fornecedor poderoso, reduz os seus preços para deliberadamente levar o outro a uma condição muito difícil e mesmo insuportável.

CONCORRÊNCIA PURA – Trata-se de uma situação de concorrência perfeita, onde as informações sobre as condições de oferta e demanda, não são transparentes. Grupos podem controlar as condições de oferta e demanda e com isto mudar as tendências dos preços.

CONDUTORES DE OPINIÃO – Atuação de agentes externos bem considerados pela estrutura psicológica do indivíduo, com a finalidade de dificultar o fechamento dos filtros, que impedia a percepção plena das características dos produtos oferecidos.

CONECTIVIDADE – Habilidade de um particular computador ou arquitetura de *network*, de conectar e se integrar com sistemas incompatíveis.

CONECTIVIDADE - Refere-se às redes de comunicação ou ao ato de comunicar entre computadores e terminais.

CONES – Células fotoreceptoras delgadas da retina, sensíveis às cores.

CONEXÃO - Ligação do seu computador a um computador remoto.

CONEXÃO DIRETA - Ligação permanente entre dois computadores. Também é conhecida como linha dedicada.

CONFERENTE – Responsável pela conferência de cargas que entram ou saem de uma empresa.

CONFIABILIDADE – É a propriedade de um sistema, aparelho ou componente de funcionar adequadamente durante um intervalo de tempo.

CONFIABILIDADE DAS MÁQUINAS – A probabilidade que maquinário e equipamento podem funcionar continuamente, sem falha, por um intervalo específico de tempo quando operados em condição determinada.

CONFIABILIDADE DO ITEM – É a probabilidade de que um item irá continuar a funcionar nos níveis de expectativa do cliente e em um ponto de medição, sob condições ambientais e de ciclo de serviços especificados.

CONFIABILIDADE DO PRODUTO – É a capacidade do produto de funcionar por um determinado tempo, sem parada para reparos.

CONFIGURAÇÃO DA FORMA – Atividade do design para ajustar as partes do produto, seus comandos, seus mostradores, o peso e volume às características de seus futuros usuários.

CONFIGURAÇÃO DE PRODUTOS INDUSTRIAS – É as atividades de atender a estética, a forma, as necessidades dos futuros usuários e a condição de bi-partição para possibilitar a conformação das peças e componentes do produto.

CONFIGURAÇÃO DO PRODUTO – Atividade de se estruturar um produto para atender a uma determinada necessidade, como a escultura elaborada por um artista que visa atender a um sentido estético, um ninho que um passaro prepara para atender as necessidades dois filhotes.

CONFIGURAÇÃO DO PRODUTO – GESTALTUNG – É o processo amplo de materialização de uma idéia e se transforma em design quando se atrela a um objeto ou objetivo específico a ser atingido. A configuração do meio ambiente pode-se denominar de design ambiental, pois o conceito de ambiente se une ao do design.

CONFIGURAÇÃO MOLECULAR – Disposição espacial dos átomos de uma molécula, quando os átomos e carbono possuem a capacidade de rodar em torno de uma ligação, com estabilidade e comportamento físico-químicos próprios.

CONFIRMAÇÃO – Aviso que o corretor dá ao cliente da efetivação de uma negociação com ações.

CONFIRMAÇÃO – Registro de uma transação de câmbio e monetária, trocado entre as partes, antes da confirmação real da própria transação.



CONFIRMAÇÃO DE EXPERIMENTO – Um experimento realizado sob condições definidas como ótimas por um outro experimento realizado previamente, para confirmar as previsões experimentais.

CONFLITO DE INTERESSES – Atividade de negócios, relacionada com as pessoas e empresa, que interferem com os objetivos da empresa ou possam acarretar ações fora da ética ou mesmo ilegais.

CONFLITOS – Choque ou antagonismo entre elementos ou idéias oponentes e que ocorre quando o comportamento de um indivíduo ou um grupo deles ou mesmo o de uma organização impede ou dificulta a realização dos objetivos de outra destas partes.

CONFORMABILIDADE – Habilidade de duas superfícies se amoldarem para compensar desalinhamentos.

CONFORMAÇÃO – Mudança de forma das matérias-primas com a utilização de energia mecânica proporcionada pelos equipamentos produtivos, para se obter semi-acabados.

CONFORMAÇÃO INDUSTRIAL – É a forma dada a um material pelas máquinas industriais, como quando uma chapa sofre a ação de uma prensa. O design industrial deverá sempre tratar as peças para serem bi-partida e conformáveis nos equipamentos de produção.

CONFORMAÇÕES – Operação unitárias, que altera a forma de uma matéria-prima pela utilização de energia. Uma seqüência de conformações caracteriza um processo de produção.

CONFORMIDADE – Atendimento a requisitos especificados. O não atendimento é então, uma não-conformidade.

CONJUNTO – Materiais de apresentação coletiva, constituídos de itens de diferentes espécies, para serem utilizados de uma só vez.

CONJUNTO MONTADO – Materiais de apresentação coletiva, constituídos de itens de diferentes espécies, para serem utilizados de uma só vez.

CONSCIENTIZAR – Fazer o funcionário entender a necessidade desta política para a empresa e para o funcionário. Compreender as consequências da falha do produto, sob os aspectos Jurídicos.

CONSELHO MONETÁRIO NACIONAL – CMN - Órgão federal responsável pela formulação da política da moeda e do crédito, e pela orientação, regulamentação e controle de todas as atividades financeiras desenvolvidas no País.

CONSENSO – Acordo geral, caracterizado pela ausência de oposição fundamentada a aspectos significativos por qualquer parte importante dos interesses envolvidos, por meio de um processo que busca levar em conta as posições de todas as partes interessadas e a conciliação das opiniões conflitantes.

CONSIGNAÇÃO – Materiais que ficam de posse dos clientes, mas que permanecem de propriedade do fabricante e somente deverão ser pagos quando vendidos para terceiros.

CONSISTENCIA DA QUALIDADE – Atendimento continuado e seguro pelo produto dos requisitos do mercado, com perfeito desempenho, com confiabilidade, durabilidade, adequação ao uso, estética e conformidade com os padrões e que lhe confere a capacidade de satisfazer as necessidades explícitas e implícitas dos usuários.

CONSOLIDAÇÃO DA DOCUMENTAÇÃO – Ordenação sistemática de documentos pertinentes a uma determinada parte do projeto, produto ou processo, sucessivamente agrupados, até se ter todos os documentos do projeto, observada a articulação entre os mesmos.

CONSOLIDAÇÃO DE CARGA – Técnica de abastecimento onde um caminhão visita todos os fornecedores todos os dias retirando as mercadorias programadas para atender a compradora naquele dia.

CONSTRUTIVISMO – Movimento Russo de 1917, influenciado pelo cubismo e futurismo, voltado para o design para a produção em massa.

CONSUMIDOR – Trata-se de pessoa física que adquire produtos para consumo rápido e renovação periódica da compra.

CONSUMIDOR – Tipo diferenciado de usuário, que consome produtos em curtíssimo prazo.

CONTA - O titular da conta recebe um nome de usuário e senha para acessar o sistema. Paga uma mensalidade de acordo com os serviços que utiliza e dependendo dos planos de pagamento do fornecedor de acesso.

CONTA MARGEM – Forma de negociação de ações que possibilita ao investidor obter, em uma sociedade corretora, financiamento para compra dos títulos e/ou empréstimo dos papéis para venda. Essas operações são feitas no mercado à vista de bolsa. O custo e liquidação do financiamento, bem como a remuneração do empréstimo dos títulos e sua devolução, são pactuados diretamente entre o investidor e a corretora.



CONTABILIDADE DOS ESTOQUES – Atividade contábil que se preocupa na valoração de todos os itens em estoque, utilizando um sistema perpétuo ou periódico.

CONTABILIDADE GERENCIAL – Trata-se de um enfoque especial, para auxiliar os gerentes da empresa em seu processo decisório, conferido a várias técnicas e procedimentos contábeis, já conhecidos e tratados na contabilidade patrimonial, na contabilidade de custos, na análise financeira e de balanços, colocados de uma forma diferente, num grau de detalhe mais analítico, com uma classificação diferenciada e uma nova forma de apresentação.

CONTADOR DE NÚCLEO DE CONDENSAÇÃO – Instrumento para a contagem de pequenas partículas aéreas transportadas de aproximadamente 0,01 micrôn e maior, mediante detecção de gotículas formadas por condensação de vapor sobre as partículas.

CONTADOR ÓTICO DE PARTÍCULAS – Instrumento contador por dispersão de uma fonte luminosa com mostrador e/ou meios de registro, para a contagem de partículas no ar.

CONTAMINAÇÃO CRUZADA – Condição operacional em que existe a possibilidade de um material contaminar o outro e vice versa.

CONTAS A PAGAR – Valor dos produtos e dos serviços ainda a serem pagos.

CONTAS A RECEBER – Valor dos produtos e serviços fornecidos ou prestados aos clientes e ainda não recebidos.

CONTAS DE CAPITAL – Contas da balança de pagamentos que medem as mudanças nos passivos e débitos (*claims*) financeiros de residentes locais contra estrangeiros e de estrangeiros contra residentes locais.

CONTAS DE COMÉRCIO – Contas do Balanço de Pagamentos que refletem o dinheiro gasto fora do país por cidadãos, em bens e serviços e o dinheiro gasto pelos estrangeiros nesse mesmo país.

CONTEÚDO EFETIVO – É a quantidade de produto contida na embalagem.

CONTEÚDO EFETIVO DRENADO – É a quantidade de produto contida na embalagem, descontando-se qualquer líquido, solução, caldo, segundo método próprio.

CONTEÚDO NOMINAL – É a quantidade líquida indicada na embalagem do produto.

CONTRAPRESSÃO – É a pressão estática na descarga da válvula ou a pressão junto à descarga da válvula, devido a perdas de carga na tubulação de descarga da mesma, podendo ser constante ou variável.

CONTRASTE – Relação entre o grau de reflexão das barras escuras e os espaços claros, ou o fundo do código de barras.

CONTRASTE – Uma medida da velocidade de mudança de brilho de uma imagem, definido pela distribuição de valores entre o preto e o branco.

CONTRASTE – Valor de refletância entre as barras escuras e os espaços claros de um símbolo do código de barras legível por máquina.

CONTRATO DE CÂMBIO BILATERAL – Contrato de câmbio para uma moeda local, contra uma moeda estrangeira.

CONTRATO DE CÂMBIO MULTILATERAL – Contrato de câmbio envolvendo duas moedas estrangeiras, realizados no país com uma outra moeda.

CONTRATO DE OPÇÃO DE CÂMBIO – Contrato de câmbio sem uma data fixa de vencimento.

CONTRIBUIÇÃO MARGINAL – Diferença entre a receita auferida e as despesas variáveis e custo do produto vendido.

CONTROL PLANNING – É um sumário escrito e editado de um sistema para o controle das variações das características chaves dos produtos e dos processos, descrevendo as providências a serem adotadas no fluxo do processo para que as saídas do sistema de produção estejam numa situação de controle estatístico do processo. Determina os pontos a serem controlados, escolhe o sistema de controle, identifica os locais de controle, desenvolve o plano de reação às variações, estabelecem o modo de retroalimentar as correções e mantêm em dia o plano de controle.

CONTROLADORIA – Divisão administrativa empresarial que tem a função de prover suporte para a elaboração do orçamento pelas diversas áreas da empresa, conforme o plano de contas contábil, executar a contabilidade patrimonial e fiscal, controlar a execução orçamentária apontando as distorções entre o previsto e orçado e exercer uma auditoria interna no caixa, estoques, folha de pagamento e negócios em geral.

CONTROLE – Atividade que tem por objetivo ajustar o realizado, durante a execução, com o planejado e que se divide em partes como segue: acompanhamento, avaliação, decisão e retroalimentação.



CONTROLE – Comparação das características da atual atividade com as características planejadas analise destas variâncias, desenvolvimento de alternativas e tomada de ações corretivas apropriadas.

CONTROLE ACIONÁRIO – Posse, por um acionista ou grupo de acionistas, da maior parcela de ações, com direito a voto, de uma empresa, garantindo o poder de decisão sobre ela.

CONTROLE ADAPTATIVO – Habilidade de um controle de alterar seus parâmetros em resposta a uma mudança da medida das condições das operações.

CONTROLE CONTÍNUO DO PROCESSO – Utilização de sensores para monitorar um processo e realizar automaticamente as alterações na operação através de alças de retroalimentação.

CONTROLE DA CAPACIDADE – Medição do volume de produção e comparação desta produção com a capacidade planejada, determinar estas variações e determinar ações corretivas para se retornar aos limites das variações planejadas.

CONTROLE DA QUALIDADE – Conjunto de atividades planejadas e sistemáticas, implementadas no sistema de qualidade e demonstradas como necessárias para prover confiança adequada de que uma entidade atenda os requisitos para a qualidade.

CONTROLE DA QUALIDADE – Técnicas e atividades operacionais, utilizadas para atingir os requisitos da qualidade.

CONTROLE DA QUALIDADE DE PROJETOS – Monitoramento dos resultados do projeto para determinar se atende aos padrões relevantes de qualidade e se as causas de um desempenho insatisfatório estão afastadas.

CONTROLE DA QUALIDADE OFF-LINE – Qualidade garantida pela otimização do Projeto do Produto e um bom delineamento do Projeto do Processo, decorrente do Projeto do Produto.

CONTROLE DA QUALIDADE ON-LINE – Qualidade garantida pelo monitoramento dos processos de produção em andamento na fábrica.

CONTROLE DE CÂMBIO – Regulamentação das transações de câmbio pelas autoridades monetárias, para evitar uma expansão excessiva dos meios de pagamentos locais ou a erosão das reservas cambiais de um país.

CONTROLE DE CUSTO – Atividade para eliminar desperdícios caracterizados pela utilização de insumos em quantidade acima dos valores padrões determinados pelo projeto.

CONTROLE DE DOCUMENTOS – Sistemática de controle de documentos para garantir a utilização sempre da versão atual.

CONTROLE DE ESTOQUES – Técnicas e atividades para se manter um determinado nível de estoque de itens como: matéria-prima, materiais em processo e produtos acabados.

CONTROLE DE PROCESSO – Conjunto de atividades a partir das quais se assegura que um dado processo gere os resultados de acordo com o objetivo.

CONTROLE DE PROCESSO – Função exercida para manter um processo dentro de uma faixa de capacidade pela retroalimentação e correção.

CONTROLE DE PRODUÇÃO – Controle diário da situação das peças produzidas, ou em processo.

CONTROLE DE QUALIDADE – Técnicas e atividades operacionais utilizadas para atingir os requisitos de qualidade.

CONTROLE DE SAÍDA – Técnica para o controle de saída de um centro de trabalho, onde a saída atual é comparada com a saída planejada, para se identificar sintoma de problemas na produção.

CONTROLE DE VARIEDADES – Seleção do número ótimo de tamanhos ou tipos de produtos, processos ou serviços, para atender as necessidades predominantes.

CONTROLE ESTATÍSTICO DO PROCESSO – Método preventivo de se comparar continuamente os resultados de um processo com padrões, identificando, a partir de dados estatísticos, as tendências para variações significativas e eliminar/controlar as variações com o objetivo de cada vez mais reduzi-las.

CONTROLE ESTATÍSTICO DO PROCESSO (CEP) – O uso de técnicas estatísticas, tais como gráficos de controle, para analisar um processo ou seu resultado de maneira a tomar ações apropriadas para atingir e manter um estado de controle estatístico e melhorar a capacidade do processo.

CONTROLE INTEGRAL DE PRAGAS – Sistema que incorpora ações preventivas e corretivas, destinadas a impedir a atração, o abrigo, o acesso e a proliferação de vetores e pragas urbanas que comprometem a segurança do alimento.

CONTROLES DE PROJETO – Uma descrição das ferramentas, métodos, cálculos, revisões, testes, etc., de engenharia que tem como objetivo identificar modos de falhas potenciais anteriores à liberação da engenharia. Estes métodos podem incluir testes de DV.



CONTROLES ESPECIAIS – Controles especiais são aqueles métodos de processos de fabricação e montagem, ações administrativas, técnicas e testes além dos controles normais. Controles Especiais são implementados para assegurar que produtos que afetam funções de segurança do veículo ou regulamentações governamentais serão produzidos e montados conforme especificações de engenharia. Controles Especiais podem ser implementados também para garantir que características designadas que são importantes para a satisfação do cliente, serão produzidas e montadas para atender às necessidades de engenharia e do processo. Controles Especiais devem ser identificados e descritos em Planos de Controle, e estes Planos de Controle devem ser aprovados pela Engenharia de Produto responsável e pelas atividades de qualidade.

CONTROLES NORMAIS E COMUNS – Referem-se àqueles controles associados com práticas comerciais padrões e incluem os métodos, práticas, técnicas e testes, geralmente usados por um produtor para um determinado produto. Controles Normais são aplicados a características (outras) não designadas.

CONVEÇÃO – É o método de transmissão de calor característico dos fluidos (líquidos e gases). Ela se dá pela formação de correntes ascendentes e descendentes no seio da massa líquida. Assim, o calor gerado numa estufa se transmite por convecção, mediante o aquecimento do ar. O ar aquecido se expande, tendendo a subir e a propagação por convecção, ocorre naturalmente na direção de baixo para cima, embora as correntes de ar possam ser dirigidas em qualquer direção.

CONVERSÃO – Mudança das características de um título. No caso de ações, pode ser sua transformação, quanto à forma (de nominativa para escritural) ou à espécie (de ordinárias em preferenciais ou vice-versa) dependendo de deliberação de assembléia geral extraordinária e do disposto no estatuto social de uma sociedade anônima.

COO – CHIEF OPERATING OFFICER – Executivo chefe de operações, assistente mais próximo do CEO, que responsabiliza-se pelo cotidiano e pela administração.

COORDENADA CROMÁTICA – Chamamos de coordenada cromática a medição da refletância das três luzes refletidas por uma superfície do produto em relação à intensidade das luzes que formam o branco.

COORDENADAS ABSOLUTAS – Valores das coordenadas medidos a partir de um sistema de coordenadas, com origem num ponto.

COPAKERSHIP/PARTNERSHIP – É a estratégia dirigida ao envolvimento solidário dos fornecedores de embalagem, no complexo empresarial do cliente. Realiza-se através do "just in time" e "free pass" podendo alcançar inclusive uma integração estratégica. A produção das embalagens junto do envasamento reduz a contaminação, elimina os estoques que podem ser contaminados, reduz as despesas de transporte e os custos de se controlar a atmosfera de fabricação das embalagens e custos dos materiais necessários para proteger as embalagens de possíveis contaminações no canal de distribuição.

COPO – Embalagem tronco cônica de vidro, plástico ou papel, que serve de embalagem de contenção para geléias e conservas.

COPOLÍMERO – Polímero formado por mais de um tipo de monômero.

COR – A cor é o resultado do espectro total de luzes que incidem em um objeto, menos as luzes que não são refletidas, mas absorvidas pelo mesmo.

COR CONCEITUAL – Cor aplicada em um produto pertencente a uma família e na sua embalagem, que retrata as definições da programação visual definida, ao se examinar o conceito de um segmento de mercado.

COR INDEXADA – Mapeamento das cores no padrão 8 bits ou inferior, para reduzir imagens a um pequeno tamanho.

COR LEGAL – Cor aplicada em um produto pertencente a uma família e na sua embalagem, que retrata as definições da legislação específicas a respeito deste segmento de mercado.

CORANTE – É toda substância solúvel capaz de modificar ou fornecer cor a um sistema.

CORBA – Common Request Broker Architecture

CORE COMPETENCE - O conceito surgiu em 1990, na Harvard Business Review, em artigo intitulado "The Core Competence of the Corporation", da autoria de Gary Hamel e C. K. Prahalad. O primeiro é professor na London Business School e o segundo leciona na Universidade de Michigan. Core competence designa as competências estratégicas, únicas e distintivas de uma organização. Poderá ser, por exemplo, um conhecimento técnico ou uma tecnologia específica que é suscetível de oferecer um valor único para os clientes e que distingue a empresa das rivais. É o caso da competência da Sony em técnicas de minuturização, ou da Honda na criação de motores. Para os autores, poucas companhias poderão ser líderes mundiais, em mais de cinco ou seis competências estratégicas.



CORES CONCEITUAIS – Ao se definir o conceito do segmento do mercado, procura-se expressar este conceito, nas figuras, nos grafismo, nos símbolos e principalmente na combinação das cores, que se ajustam ao gosto dos participantes do segmento do mercado.

CÓRNEA – Fecha o globo ocular na frente da esclerótica.

CORÓIDE – É a camada seguinte à córnea, que contém os vasos sangüíneos.

CORPORAÇÃO – Sistema de se organizar os negócios em divisões integradas, mantendo, porém a centralização financeira, a aplicação das reservas no mercado financeiro, o controle das decisões de liberação de verbas para investimentos em novas linhas de produtos e novas instalações fabris.

CORREIO ELETRÔNICO - E-MAIL - Forma de trocar mensagens entre usuários. Não é necessário que o destinatário esteja conectado à rede no momento em que a mensagem chegar. Um aviso indicando quantas mensagens novas existe será apresentado assim que o usuário se conectar ao sistema. É possível enviar cópias de mensagens para várias pessoas e também guardar as mensagens enviadas.

CORRETAGEM – Taxa de remuneração de um intermediário financeiro na compra ou venda de títulos.

CORRETOR – Intermediário na compra e venda de títulos.

CORRETORA – Veja Sociedade Corretora

CORRIDA DE PRODUÇÃO – É um produto feito com a utilização de todas as ferramentas, processos, equipamentos, ambiente, instalações e tempo de ciclo de produção.

CORROSIVO – É substâncias que, por ação química, causam danos e destruição quando em contato com tecidos vivos ou materiais.

CORTEX VISUAL – À parte do córtex cerebral responsável principalmente pela interpretação dos sinais elétricos provindos dos olhos.

CORTISOL – Hormônio produzido pelas glândulas supra-renais, devido ao estresse sendo tóxico para o cérebro quando em excesso, pois causam a destruição de neurônios.

COST DRIVES – Fatores direcionadores de custo.

COST-PLUS – Sistema de fixação de preços, que acrescenta ao custo incorrido ou previsto, um acréscimo percentual ou montante fixo, para fazer frente as despesa, aos impostos e a geração de lucro previsto no orçamento.

COTAÇÃO – Preço registrado quando da negociação com títulos em bolsa de valores.

COTAÇÃO DE ABERTURA – Cotação de um título na primeira operação realizada em um dia de negociação.

COTAÇÃO DE FECHAMENTO – Última cotação de um título em um dia de negociação.

COTAÇÃO MÁXIMA – A maior cotação atingida por um título no decorrer de um dia de negociação.

COTAÇÃO MÉDIA – Cotação média de um título, constatada no decorrer de um dia de negociação.

COTAÇÃO MÍNIMA – A menor cotação de um título, constatada no decorrer de um dia de negociação.

COTS – *Commercial Off The Shelf*

COULOMB – O Coulomb é a quantidade de eletricidade transportada em 1 segundo por uma corrente de 1 ampère.

CP – Um índice de capacidade, que é a razão da tolerância especificada da peça para a distribuição 6σ do processo sem levar em conta a localização dos dados. É calculado depois da verificação de que o processo está estatisticamente controlado.

CP/CPK – São indicadores da capacidade do processo. Cp relaciona a variação natural do processo com a especificação

CPIM – *Certified in Production and Inventory Management*

CPK – Um índice de capacidade que considera tanto a distribuição do processo quanto a proximidade da distribuição em relação aos limites de especificação. É calculado depois da verificação de que o processo está estatisticamente controlado.

CPM – Chamada de peças para a montagem

CPM – *Certified Purchasing Manager*

CPM – CRITICAL PATH METHOD – Uma técnica de planejamento por rede para a análise dos tempos de execução de um projeto, utilizada para o planejamento e controle das atividades de um projeto, identificando os elementos que atualmente funcionam como restrição na redução do tempo total.

CPT – *Carried Paid To.*



- CPV** – O custo dos produtos vendidos é maior quando a venda se eleva, já que o custo unitário de um produto vendido é constante, e dado de entrada da formação do preço.
- CQ** – Controle de qualidade que compreendendo um sistema de meios para fazer, economicamente, produtos ou serviços que satisfação às necessidades do consumidor.
- CQ** – Convite para cotação.
- CR** – Código de Referencia do Fornecedor
- CRACK** – Ocorre quando as cotações das ações declinam velozmente para níveis extremamente baixo.
- CRACKER** - É aquele tipo de pessoa que tenta acessar sistemas sem autorização. Essas pessoas geralmente não têm as melhores intenções, ao contrário dos *hackers*, e possuem muitos meios de quebrar um sistema.
- CRADA** – *Cooperative Research and Development Agreement*.
- CRC** - Código de detecção de erros em *links* de comunicação. É muito usado em CDs e computadores.
- CREDENCIAMENTO** – Modo pelo qual um organismo autorizado dá conhecimento formal de que um organismo ou pessoa é competente para desenvolver tarefas específicas.
- CRIATIVIDADE** – Idéias de objetos que possam trazer a felicidade ao ser humano, pelo atendimento de suas mais sofisticadas necessidades. A criatividade se reveste da característica de novo e inesperado.
- CRPTOGRAFAR - ENcriptar** - Criptografar um arquivo significa convertê-lo num código secreto, para que as informações nele contidas não possam ser utilizadas ou lidas até serem decodificadas.
- CRPTOLOGIA** – A ciência pela qual os dados *encryption* e *decryption* são derivados para sistemas seguros.
- CRPTÔMETRO** – Aparelho usado para determinar o poder de cobertura e opacidade de uma dispersão pigmentaria.
- CRISTAL** – Sólido uniforme com configuração atômica repetitiva, no qual as moléculas ocupam uma posição precisa.
- CRISTAL LÍQUIDO** – São líquidos cujas moléculas podem ser dispostas espacialmente de modo bastante regular, sendo uma situação intermediaria entre o sólido e o líquido, com tendência a orientação molecular quando sujeita a um campo elétrico.
- CRISTALINO** – Tecido transparente que focaliza os raios luminosos na retina.
- CRM** – *Consumers Relationship Management* – Gerenciamento do relacionamento mercadológico com cada cliente.
- CROMATICIDADE** – Dimensão de um estímulo cromático expresso em termos de matiz e saturação, excluindo a intensidade luminosa.
- CROMINÂNCIA** – Padrão de cor
- CROMO** – Confeccionado como o fotolito, utilizado para a correção ou atualização de partes de um fotolito maior.
- CRONOGRAMA** – Documento para planejar o desenvolvimento de novos componentes ou produtos estabelecendo fases principais e responsáveis.
- CRONOGRAMA** – É um plano que descreve as tarefas, obrigações, acontecimentos e tempos requeridos para oferecer um produto que atenda aos requisitos e expectativas dos clientes.
- CROSS DOCKING** – Passagem das mercadorias que chegam, rapidamente para a expedição destas mesmas mercadorias para os clientes.
- CROSS FUNCTIONAL MANAGEMENT** – Controle, gerenciamento e melhoramento contínuo dos problemas difusos, permanentes e comuns a funções e processos diversos.
- CROSSDOCKING** – Recebimento, separação de carga com consolidação por destino e despacho.
- CROSS-DOCKING** – Sistema de distribuição, que facilita o direcionamento da expedição às lojas de varejo, das mercadorias recém chegadas a um depósito e mercadorias de baixa movimentação que se associam à distribuição de mercadorias de alto volume e giro.
- CRP** – *Capacity Requirements Planning*
- CRP** – *Continuous Replenishment of Product*.
- CRP** – **CONTINUOUS REPLENISHMENT PROGRAM** – Suprimento contínuo entre parceiros comerciais, com informações relativas às vendas reais dadas pelos scanners, com suprimento ajustado ao necessário, com a manutenção de estoques mínimos e com informações comparadas com a previsão de demanda previamente acordada entre os parceiros comerciais.
- CRT** – *Current Reality Tree*



CRT – Cathode Ray Tube.

CS – Códigos de Subgrupos

CSMA – *Carrier sense multiple Acess*

CSMA/CD – *Carrier sense multilple acess/collision detect*.

CSMA/CD/CA – *Carrier sense multiple acess/collision detect/collision avoidance*.

CTD – CUSTOS PARA A TOMADA DE DECISÕES – Adaptação dos demonstrativos contábeis referente aos custos industriais, realizando-se cálculos, fazendo análises estatísticas e de engenharia, e adaptando os demonstrativos contábeis as necessidades de informação para suportar decisões gerenciais.

CTI – COMPUTER TELEPHONY INTEGRATED – Sistema de telefonia integrado com a computação.

CTO - CHIEF TECHNOLOGY OFFICER – Cargo surgido posteriormente ao *Chief Information Officer* e é o executivo que cuida do operacional.

CTO – CHIEF TECHNOLOGY OFFICER – Diretor de Tecnologia

CTQ – CRITICAL TO QUALITY – Característica Crítica para a Qualidade. Uma característica do produto ou processo que é considerada crítica em relação ao impacto sobre os requisitos do cliente, desempenho, qualidade ou confiabilidade. Jargão de projeto *Six Sigma*.

CUBAGEM – Método para a programação de colocação de caixas com mercadorias dentro de um baú ou container, para garantir a melhor ocupação volumétrica e colocar o centro de gravidade das cargas o mais próximo possível do centro geométrico do contentor.

CUBISMO – Reação de 1917 de Pablo Picasso, ao realismo ótico do impressionismo, com imagens geométricas distendidas num plano sobre a tela.

CULTURA DA EMPRESA – Conjunto de valores, crenças e condutas próprias de uma empresa, definidas e introduzidas pela alta administração.

CULTURA ORGANIZACIONAL – As empresas, tal como os países, têm uma cultura única. É, por isso, crucial que as empresas divulguem de forma explícita quais são os valores que valorizam. Quando o fazem por escrito, o documento chama-se declaração de missão. Para *James Collins* e *Jeremy Porras*, autores do livro *Built to Last*, a razão por que algumas empresas têm sucesso em longo prazo, enquanto outras acabam por desaparecer está na cultura organizacional. Nesta era de incerteza tudo deve ser posto em causa, à exceção dos valores. Esses têm de ser imutáveis.

CUPOM – Comprovante que pode ser resgatado no ponto de venda em troca de dinheiro (desconto) ou de um item gratuito.

CURSO DA AÇÃO – Atos administrativos concatenados, praticados por pessoas ou grupos.

CURVA DE APRENDIZADO – Função que reflete o ritmo de elevação das habilidades e capacidades à medida que são produzidas mais unidades de um certo item, resultando num tempo de produção menor com o decorrer do tempo.

CURVA DE RENDIMENTOS – Gráfico que mostra as taxas de juros para os diferentes prazos de um instrumento financeiro.

CUSTEIO POR ABSORÇÃO – Sistema de custeio para valoração do produto acabado, semi-acabados e pré-montados onde uma parcela dos custos fixos departamentais são assumidos por cada unidade produzida. A absorção do custo fixo é realizada pelo cálculo da taxa horária do departamento ou da máquina, multiplicado pelo tempo de conformação ou montagem dos componentes intermediários ou do produto.

CUSTO AMPLIADO – O custo do produto com um acessório acrescido é denominado de custo ampliado, não sendo necessário de se multiplicar o valor deste acessório por todos os fatores formadores de preço, pois supomos que os custos fixos e as despesas da empresas já estão devidamente cobertos pelas vendas em andamento. O produto ampliado pelo acessório poderia ter o preço do anterior, acrescido do valor do acessório, apenas multiplicado pelas taxas de impostos e despesa do financiamento da venda.

CUSTO APROPRIADO – São custos levados à valoração do custo dos produtos, que não resultarão em saída de caixa para pagamento de contas, pois são apropriações de depreciações de instalações e equipamentos utilizados na produção do produto.

CUSTO BÁSICO – São custos padrões definidos numa certa ocasião, e nunca mais alterados para que não se perca a referência histórica. Poderemos então utilizar os números para a montagem de séries históricas elucidativas.

CUSTO CORRENTE – Custo padrão que poderá ser atingido, desde que haja um esforço generalizado para se atingir este objetivo.

CUSTO DA QUALIDADE – Custos dos produtos fabricados de maneira defeituosa, custos dos defeitos ocorridos no cliente, custo da inadequação com os requisitos do cliente e custo das atividades de controle da qualidade.



CUSTO DE AQUISIÇÃO – Valor que envolve os custos de cotação e do produto ou serviços em si e custos decorrentes da entrega.

CUSTO DE ARMAZENAGEM – Valor que envolve gastos com espaço para armazenagem e pessoal para movimentação do produto.

CUSTO DE ESTOQUE – Valor que envolve preço do produto ou serviço, custo de cotação, custo de pedido, custo de armazenagem e despesas de venda.

CUSTO DE LONGO PRAZO – São custos avaliados para utilização futura, considerando uma profunda alteração de acréscimo da estrutura industrial, que irá alterar a escala da produção.

CUSTO DE OPORTUNIDADE – Retorno do capital que poderia acontecer, se não fosse utilizado nos atuais investimentos realizados ou a utilização de insumos na produção, com valores alternativos externamente a empresa, não sendo, portanto, registrados nos demonstrativos contábeis

CUSTO DE PEDIDO – Valor que envolve todos os gastos para se fazer um pedido, como gasto com pessoal, telefone, papel, lápis e tudo mais que for necessário para a confecção do pedido.

CUSTO DE REPOSIÇÃO – Simulação dos custos das matérias-primas, dos produtos em processo e dos produtos acabados, considerando os preços dos insumos apurados no dia da avaliação.

CUSTO DE VENDA – Valor que envolve gastos com propaganda, emissão de nota fiscal e comissão de vendedores.

CUSTO DEPARTAMENTAL – Custo perfeitamente identificados como pertencentes ao departamento e não identificáveis diretamente no produto. Soma-se a estes custos identificáveis, os custos recebidos por transferência por rateio proveniente dos departamentos de serviços e gasto indiretos de fabricação.

CUSTO DIRETO DO PRODUTO – São os custos facilmente identificáveis como pertencentes ao produto, como por exemplo, a matéria-prima. Sendo fixos por produto, quando multiplicados pelas quantidades produzidas, tornam-se variáveis para a empresa.

CUSTO DO CICLO DE VIDA (LCC) – A soma de todos os fatores de custo incorridos durante a expectativa de vida do maquinário.

CUSTO FIXO – Dispêndios da empresa que serão absorvidos no produto via custo departamental e que não se alteram em curto prazo, com a variação do volume da produção.

CUSTO FIXO DA EMPRESA – É a soma dos custos dos departamentos de produção, montagem e embalamento, que já absorveram os custos dos departamentos de serviços e os gastos indiretos de fabricação.

CUSTO FUTUROS – Simulação dos custos das matérias-primas, dos produtos em processo e dos produtos acabados, considerando os preços dos insumos apurados segundo uma estudada projeção das séries históricas dos registros contábeis, associada a uma avaliação dos fatores determinantes de definição de preços dos insumos, registrados no mercado.

CUSTO GLOBAL – A avaliação a custo global refere-se ao fato de se avaliar os fornecedores, no que diz respeito aos aspectos econômicos, comparando-os operacionalmente, não com base no preço, mas com base no custo global que eles acarretam à empresa cliente. O custo global envolve os custos da qualidade, custos de confiabilidade, custos de tempo de resposta, custos de lotes de reabastecimento, custos de falta de aperfeiçoamento, custos de obsolescência tecnológica e o preço.

CUSTO GLOBAL DO FORNECIMENTO – Custo que o fornecimento de um item acarreta para a empresa, com qualidade, confiabilidade, tempo de resposta, lotes de reabastecimento, falta de aperfeiçoamento, custos da obsolescência e preço.

CUSTO IDEAL – Custos padrões mínimos sem folgas que constituem a meta mais ambiciosa da eficiência da produção.

CUSTO INCREMENTAL – Custo do próximo produto a ser fabricado depois de uma substancial alteração da estrutura industrial.

CUSTO INDIRETO – Dispêndios da empresa que serão absorvidos no produto via custo departamental e que não se alteram em curto prazo, com a variação do volume da produção. Estes custos são fixos para a empresa e variável para o produto, uma vez que este valor dividido por quantidades crescentes a serem produzidas, será absorvido no produto em valores cada vez menores.

CUSTO MARGINAL – Custo adicionado ao custo total, quando a quantidade gerada numa operação ou processo, é elevada de uma unidade.

CUSTO MÉDIO – Custo estimado total, incluindo absorção dos custos departamentais, para se produzir um lote de produtos, dividido pelo número das unidades produzidas e de boa qualidade.

CUSTO OBJETIVO – Valor de custo a ser adotado como objetivo a ser atingido por um desenvolvimento de produto, que é obtido pela avaliação do valor mercadológico e a sua



desagregação, dentro da estrutura de formação de preços, envolvendo a dedução da margem de comercialização, as despesa logísticas, a estrutura de impostos e os porcentuais de despesas.

CUSTO PADRÃO – Sistema de apuração do valor do custo do produto, adotando-se os padrões de engenharia em termos de utilização dos materiais, dos tempos de conformação, dos tempos de montagem e dos tempos de embalamentos, valorando estes padrões pelos custos registrados dos insumos e pelas taxas horárias obtidas com uma taxa de ocupação média.

CUSTO PROJETADO – Pré-cálculo do custo nas diversas fases do desenvolvimento de um produto, para comparação com o custo objetivo definido através da desagregação do valor mercadológico, através da cadeia de formação de preços de etiqueta. O pré-cálculo se processa pela valoração da lista de materiais e pela valoração dos tempos de conformação multiplicados pelas taxas horárias adotadas como objetivo orçamentário.

CUSTO TOTAL DA REVENDA – É a somatória de todos os custos de um produto para revenda ou serviço, considerando os custos de aquisição, custos de pedido, estoque, armazenagem, custo de venda e despesas de entrega.

CUSTO VARIÁVEL DA EMPRESA – É o custo resultado da multiplicação dos custos diretos dos produtos, pela quantidade fabricada de cada produto.

CUSTO VARIÁVEL DO PRODUTO – É a parcela do custo industrial que absorve todos os custos departamentais e que é multiplicando-se a taxa horária pelo tempo demandado em cada departamento para que o produto seja fabricado.

CUSTO VARIÁVEL DO PRODUTO – Resultado da divisão do custo fixo da empresa num determinado período, pela quantidade de produtos produzidos neste mesmo período.

CUSTÓDIA DE TÍTULOS – Serviço de guarda de títulos e de exercício de direitos, prestado aos investidores.

CUSTÓDIA FUNGÍVEL – Serviço de custódia no qual os valores mobiliários retirados podem não ser os mesmos depositados, embora sejam da mesma espécie, qualidade e quantidade. Deixa de existir a necessidade de se retirar exatamente o mesmo certificado depositado.

CUSTÓDIA INFUNGÍVEL – Serviço de custódia no qual os valores mobiliários depositados são mantidos discriminadamente pelo depositante.

CUSTOS – Dispêndios que são absorvidos ao valor do produto e incorporados no valor dos estoques de produtos acabados.

CUSTOS DE CURTO PRAZO – São custos apurados em uma determinada estruturas industriais, que não se altera em curto prazo, não alterando, portanto a escala da produção.

CUSTOS DE UTILIZAÇÃO – São os custos correntes de utilização do produto pelo comprador, que são inevitáveis e decorrentes das características de projeto, manufatura do produto, do ambiente e das condições de utilização do produto.

CUSTOS DESENBOLSÁVEIS – São custos incorridos que envolverão pagamentos com saída de caixa.

CUSTOS HISTÓRICOS – Custos das matérias-primas, dos produtos em processo e dos produtos acabados, valorados segundo os registro da contabilidade, com números históricos do preço das matérias-primas, da mão de obra e dos custos indiretos.

CUSTOS IRRECUPERÁVEIS – São custos como depreciação e a obsolescência dos ativos fixos, as oportunidades perdidas, a existência de materiais sem movimentação, produtos acabados fora de linha, os materiais danificados, são classificados como custos irrecuperáveis e retratam uma má gestão da administração.

CVS – Centro de vigilância sanitária.

CWQC – COMPANY WIDE QUALITY CONTROL – Sistema de medidas para se produzir bens e serviços de modo econômico e que satisfaçam às necessidades dos consumidores, requerendo a cooperação de todas as pessoas da empresa, envolvendo a direção, os gerentes, os supervisores, os trabalhadores, a pesquisa de mercado, o desenvolvimento, o planejamento, a preparação da produção, as compras, a gerencia de vendas, o projeto de engenharia do produto, a manufatura, a inspeção, a assistência técnica, o controle financeiro, a administração do pessoal, o treinamento e a educação.

CWQC - COMPANY-WIDE QUALITY CONTROL – Termo usado, de maneira genérica, com o mesmo sentido de *TQC* ("Total Quality Control") estratégia que consiste em projetar, produzir e pôr à disposição dos clientes novos produtos e serviços que proporcionem sua plena satisfação a um nível de preço aceitável, através do envolvimento de todos da organização, dos fornecedores e dos canais de distribuição. Outros aspectos fundamentais desta abordagem são a cultura do melhoramento contínuo e a cultura dos processos. Através desta estratégia, a empresa busca maior competitividade e a garantia de sua prosperidade e sobrevivência.



D

DAC - DIGITAL TO ANALOG CONVERTER – Conversor Digital-Analógico. Uma placa de som que pode reproduzir sons armazenados em um arquivo.

DADO – É um fato isolado que juntado a outros dados e devidamente analisado transforma-se em informação.

DADO – Elemento a ser registrado em forma de algarismo, histórico, ou ambos ao mesmo tempo, referente a uma operação a ser escriturada.

DADOS DE BENCHMARK – São os resultados de uma investigação para determinar como os concorrentes ou as empresas líderes de classe obtém seu nível de desempenho.

DADOS PATRIMONIAIS - Elementos relacionados ao patrimônio da empresa. Sob o prisma contábil, definimos patrimônio como o conjunto de bens e direitos de um lado, contrapondo-se do outro, as obrigações.

DAF – *Delivered At Frontier*

DALTONISMO – Sensibilidade a apenas duas luzes das três primárias que produzem a gama cromática.

DAM – Despesas administrativas

DARPA – *Defense Advanced Research Projects Agency*

DAT - DIGITAL AUDIO TAPE - Uma fita de armazenamento de alta densidade.

DATA – Informação processada pelo computador.

DATA BASE – Armazenamento de grande quantidade de informações a respeito de determinado assunto.

DATA DE CORTE – Data que finaliza uma série histórica de dados e que inicia uma série projetada de dados.

DATA DE EXERCÍCIO DA OPÇÃO – Data de registro em pregão da operação de compra ou de venda a vista das ações-objeto da opção.

DATA DE ROLAGEM – Data final de um período de juros em um empréstimo a prazo repactuado.

DATA DE VENCIMENTO DA OPÇÃO - O dia que se extingue o direito de uma opção.

DATA EX-DIREITO – Data em que uma ação começará a ser negociada ex-direito (dividendo, bonificação, subscrição), na bolsa de valores.

DATA MINING – Conjunto de técnicas que executam tarefas como: generalizar regras por meio de um conjunto de exemplos conhecidos, detalhar uma estrutura de suas conclusões.

DATA VALOR COMPENSADA – Um dia no qual ambas as partes de um contrato de câmbio supõem que ele se confirme. Não compensados requer a entrega de uma moeda em um dia diferente da entrega da outra.

DATA VALOR DETERMINADA – Dia útil no qual pode ser feito um pagamento para liquidar uma transação de mercado monetário.

DATABASE – Maneira de administrar o processamento de arquivos projetado para estabelecer a independência dos programas de computação, dos arquivos de dados.

DAU – *Defense Acquisition University*

DAV – *Departamento de administração de vendas.*

DAY-TRADE – Conjulação de operações de compra e de venda realizadas em um mesmo dia, dos mesmos títulos, para um mesmo comitente, por uma mesma sociedade corretora, cuja liquidação é exclusivamente financeira.

DBMS – *Database Management System*

DC – *Distribution Center*

DDM – DAY TO DAY MANAGEMENT – É o mecanismo que traduz operacionalmente (estrutura e procedimentos) o conceito "market in". Trata-se de um mecanismo gerido pela linha. Os responsáveis pelas áreas funcionais devem utilizar os modelos adequados para alcance das melhorias.



DDP – Delivered Duty Paid

DDU – Delivered Duty Unpaid

DE STIJL – Movimento de 1917 com o nome da revista fundado por Theo van Doesburg, com formas abstratas geométricas e cores neutras.

DEBÊNTURE – Título emitido por uma sociedade anônima para captar recursos, visando investimento ou o financiamento de capital de giro. Pode ou não ser conversível em ações.

DEBÊNTURES CONVERSÍVEIS EM AÇÕES – Aquelas que, por opção de seu portador, podem ser convertidas em ações, em épocas e condições predeterminadas.

DECAIMENTO RADIOATIVO – Diminuição da atividade no decorrer do tempo, de uma amostra de um rádionuclídeo.

DECESSÃO – Nível de comparação em época de recessão, porém com a mentalidade de uma época depressiva.

DECESSÃO – Trata-se de uma situação de mercado, onde os gastos são recessivos com uma mentalidade depressiva onde o consumidor não quer comprar nada, custe o que custar.

DECISÃO – Parte do controle que consiste na seleção das alternativas de correções e determinação de providências correspondentes.

DECISÃO GERENCIAL – Atividade que envolve conceitos teóricos, filosofia, métodos para se extrair informações de dados, análise para converter em informação útil para possibilitar a melhoria das decisões gerenciais.

DECISÃO NA CERTEZA – Decisão tomada com informações completas.

DECISÃO NO RISCO – Condição de decisão onde a análise considera várias alternativas futuras e todas elas associadas a uma determinada probabilidade.

DECISÕES INTERLOCUTÓRIAS Jurídico – Solução de questões surgidas durante a tramitação do processo, visando preparar a sentença, como as relacionadas com o ônus da causa, fixação de honorários dos peritos, tempestividade da defesa (contestação), cabimento de prova especial, saneador etc.

DECLARAÇÃO – Disposição que expressa uma informação.

DECLARAÇÃO DE NUTRIENTES - É a relação ou listagem ordenada dos nutrientes de um alimento.

DECLARAÇÃO DO FORNECEDOR – Modo pelo qual um fornecedor dá garantia escrita de que um produto, processo ou serviço está em conformidade com os requisitos especificados.

DECODIFICAÇÃO – Processo para que uma mensagem cifrada retorne ao texto original, numa linguagem clara.

DECODIFICADOR – Atividade mental que processa as mensagens do nervo óptico.

DECORADORES – São profissionais que intervêm na fase final de desenvolvimento do produto, no sentido de valorizarem o produto com novas cores, contrastes, etiquetas e imagens visuais.

DEDUÇÕES ESTATUTÁRIAS – Parte dos lucros de uma empresa que, conforme determinação de seu estatuto social, não é distribuída aos acionistas.

DEFAULT – Ações que serão tomadas pelo programa de computação quando o usuário não especificou um parâmetro alternativo.

DEFAULT - Valor padrão fornecido automaticamente pelo sistema operacional, quando não fornecido pelo usuário.

DEFEITO – Ocorrência em produto ou serviço que ocasiona o não atendimento às expectativas razoáveis de utilização e considerações de segurança do usuário, podendo ser classificado em 4 classes: muito sério, sério, importante, menor.

DEFEITO CRÍTICO – Defeito que poderá resultar em danos no produto e impede o desempenho das funções para as quais a embalagem foi projetada.

DEFEITO GRAVE – As especificações de desempenho não são atendidas na sua totalidade, e a embalagem poderá ser utilizada com restrições.

DEFEITO TOLERÁVEL – Defeito que não afeta o produto embalado e não reduz o desempenho das funções para as quais a embalagem foi projetada.

DEFINIÇÃO – Define a clareza de detalhes em uma foto digital, que depende do tamanho do *pixel* e do contraste.

DEFINIÇÃO DE PRIORIDADES – Técnica para assegurar a máxima utilização dos recursos, em todos os níveis da administração, no processo e no desdobramento do plano de ação de maneira específica e quantitativa.

DEFINIÇÃO FOTOGRÁFICA – Medida da clareza dos detalhes, dependendo da resolução em tamanho do pixel e do contraste.

DEFLAÇÃO – Redução de preço para o mesmo tipo e quantidade de bens e serviços.



DEFORMAÇÃO ELÁSTICA – Deformação que ocorre sem o deslocamento permanente dos átomos, sendo a deformação proporcional a carga e a constante de proporcionalidade denomina-se módulo de elasticidade.

DEFORMAÇÃO PLÁSTICA – Deslocamento de átomos das suas posições recíprocas que diferem das posições iniciais.

DELINAMENTO DE EXPERIMENTOS - DOE - DESIGN OF EXPERIMENTS – Um método eficiente de experimentação, que identifica fatores que afetam a média e a variação com realização mínima de testes.

DELINAMENTO DE EXPERIMENTOS – É uma técnica utilizada para avaliar a influência de alguns parâmetros e respectivas interações no resultado, tendo-se estabelecido a priori valores experimentais realistas para os parâmetros.

DELINAMENTO DE EXPERIMENTOS – Planejamento formal detalhando a orientação para se conduzir um experimento, como respostas, fatores, níveis, blocos, tratamento e ferramentas a serem utilizadas.

DELINAMENTO DE EXPERIMENTOS – Técnica para a avaliação de alguns parâmetros e respectivas interações no resultado tendo-se estabelecido a priori os valores experimentais realistas para os mesmos parâmetros.

DELINAMENTO DE EXPERIMENTOS ROBUSTO – É uma técnica para planejamento de experimentos dos parâmetros do processo e do produto cujo objetivo é identificar as condições de maior estabilidade das características do produto. Ele minimiza a sensibilidade do produto quanto a variações dos processos, componentes e condições de fabricação para aumentar a probabilidade de sucesso da preparação e garantir um bom desempenho no tempo.

DELIVERABLES – Define os resultados que devem ser atingidos numa fase específica do programa PAP.

DELPHI – Técnica de avaliação qualitativa onde a opinião de especialistas são combinadas numa série de interações.

DEM – Dynamic Enterprise Modeling

DEMANDA – Chamamos então de demanda o número de unidades de uma certa mercadoria ou serviço que os consumidores estariam dispostos a comprar, numa certa unidade de tempo, em condições explícitas de ocasião, lugar e preço.

DEMANDA DEPENDENTE – Demanda derivada da desagregação das fichas de montagem e estrutura da listagem de materiais de um item ou produto agregado, não sendo, portanto projetada, mas simplesmente calculada. O item que atende a montagem tem demanda dependente e o mesmo item que atende a reposição têm demanda independente.

DEMANDA DERIVADA – Característica da demanda de produtos, complementares ou componentes, cujos valores dependem do nível de vendas dos produtos complementados ou compostos por estes produtos.

DEMANDA DO MERCADO – Quantidade de produtos ou serviços que os usuários estão prontos a adquirir a um certo preço.

DEMANDA INDEPENDENTE – Demanda de um item que não tem nenhuma relação com a demanda de outros itens, como a demanda de peças sobressalentes.

DEMING – CICLO – Tradicional roda PDCA (*plan-to-check-action*) utilizada para mostrar a interação entre marketing de desenvolvimento, desenvolvimento de produtos, produção e vendas, para se melhorar a qualidade da operação.

DEMING 14 – Prática de administração proposta por Deming como segue: adote o propósito de melhoria contínua dos produtos e serviços, adote uma nova filosofia, não dependa de inspeção para se ter qualidade, reduza os custos utilizando fornecedores parceiros, adote a melhoria contínua dos processos, treine constantemente os colaboradores, fortaleça as lideranças, combata o temor, promova a integração das áreas, elimine os apelos e metas, elimine quotas e objetivos, remova as causas da falta de dignidade, edique o seu pessoal e faça que todo mundo participe da mudança.

DEMOCRATIZAÇÃO DO CAPITAL – Processo pelo qual a propriedade de uma empresa fechada se transfere, total ou parcialmente, para um grande número de pessoas que desejam dela participar e que não mantém, necessariamente, relações entre si, com o grupo controlador ou com a própria companhia.

DEMONSTRATIVO DE RESULTADO – Peça contábil que mostra a intensidade de fluxos das variáveis operacionais, como a receita da empresa, os custos dos produtos vendidos e entregues aos clientes, o lucro bruto apurado resultado da dedução dos custos dos produtos da receita líquida. Deduzem-se as despesas de vendas, as administrativas e as financeiras, do lucro bruto e obtém-se assim o lucro operacional, finalidade primária deste demonstrativo.



DEMONSTRATIVO PATRIMONIAL – Peça contábil que reflete as variáveis de estoque de uma empresa, num certo final de período de avaliação contábil. Estas variáveis de estoque podem ser ativas, como estoque, caixa, imobilizados, ou passivas como patrimônio dos acionistas, valores a pagar a fornecedores, impostos a recolher e outras.

DEMURRAGE – Multa paga pelo contratante, quando o navio contratado demora nos portos, mais do que o acordado.

DENSIDADE DE BIT – Refere-se à cor ou escala de cinza de um *pixel* individual. Um *pixel* com 8 bits por cor resulta numa imagem no padrão 24 bits, pois são três cores que multiplicam 8 bits. Os CCDs são coloridos *pixel a pixel* sendo dois bits, preto e branco, 4 bits 64 tons de cinza, 8 bits 256 tons de cinza ou cores, 24 bits 16,7 milhões de cores, 32 bits um bilhão de cores.

DENSIDADE DE BIT – Refere-se à cor ou escala de cinza, de um *pixel* individual. Um *pixel* com 8 bits por cor resulta numa imagem no padrão 24 bits (8 bits x 3 cores). Os CCD são coloridos por um método *pixel por pixel*, utilizando a seguinte orientação: 2 bits, preto e branco. 4 bits, 64 cores ou tons de cinza. Escala de cinza de 8 bits equivale a 256 cores. Resolução de cor de 16 bits equivale a 32.000 cores. Resolução de cor 24 bits equivale a 16,7 milhões de cores. Resolução de cor de 30/32 bits equivale a bilhões de cores.

DENSIDADE DE EMBALAGEM – CUBAGEM UNITÁRIA – Quantidade de embalagem de comercialização, que cabe em um metro cúbico.

DENSIDADE DE FILME – Relação do peso pelo volume, o que define a área de filme por quilo de produto. Menores densidades resultam em áreas maiores de filmes.

DENSIDADE DE UTILIDADE – Relação entre a utilidade marginal de um bem e o seu preço no mercado. Representa a utilidade marginal por unidade de preço, fator decisivo para decisão de compra.

DENSIDADE DE VALOR – Entende-se por densidade de valor de um produto, a relação entre o seu valor mercadológico e o seu custo industrial de produção. Esta expressão poderá ser estendida também para valor de componentes do produto.

DENSIDADE DE VALOR – Valor de venda do produto, dividido pelo seu volume.

DENSIDADE ÓTICA - É a capacidade de uma cor aplicada na superfície do suporte impresso de absorver a luz incidente ou a transmitida pelo suporte transparente de um filme fotográfico.

DENSITOMETRIA – A desitometria é a técnica de medição por um densitômetro, do grau de escurecimento (ou enegrecimento) adquirido por uma emulsão fotográfica exposta, revelada e fixada. A transformação dos halos de prata em prata metálica gera o escurecimento. Este escurecimento depende da exposição à luz, tipos de emulsão e o tipo de revelação.

DENSITÔMETRO – Este aparelho mede a capacidade dos suportes de absorver as luzes incidentes.

DEPARTAMENTO DE EMBALAMENTO – Classificação, pelo sistema de custeio, de área de atividade onde se realizam operações de embalamento de produtos acabados, envolvendo a embalagem de contenção, a embalagem de apresentação, a embalagem de comercialização, a embalagem de movimentação, tendo os seus custos acumulados transferidos por absorção em todo premontado ou produto que ali é processado. As matérias-primas utilizadas nesta área são incorporadas ao produto, por intermédio da valoração da lista padrão de materiais utilizados na sua manufatura.

DEPARTAMENTO DE MONTAGEM – Classificação, pelo sistema de custeio, de área de atividade onde se realizam operações de semi-acabados internos e componentes externos, gerando premontados ou mesmo produtos acabados, tendo os seus custos acumulados transferidos por absorção em todo premontado ou produto que ali é processado.

DEPARTAMENTO DE PRODUÇÃO – Classificação, pelo sistema de custeio, de área de atividade onde se realizam operações de conformação das matérias-primas, gerando semi-acabados, tendo os seus custos acumulados transferidos por absorção em todo o componente de produto que ali é processado.

DEPARTAMENTO DE SERVIÇO – Classificação, pelo sistema de custeio, de área de atividade onde se realizam operações de serviços a outros departamentos como, a manutenção, a segurança industrial, o fornecimento de utilidades, os serviços de pessoal, tendo os seus custos acumulados transferidos por absorção para outros departamentos e segundo algum critério, como rateio, ordem de serviço, e critérios estes que deverão ser mantidos constante durante todo o exercício fiscal.

DEPARTAMENTO USUÁRIO – Departamento que usa as embalagens em questão, para embalar os seus produtos.

DEPENDABILIDADE – Termo coletivo usado para descrever o desempenho quanto à disponibilidade e seus fatores de influência: confiabilidade, manutenibilidade e logística de manutenção.



DEPLOYMENT – Desdobramento articulado; passagem do geral para o particular de maneira articulada, integrada e sincronizada.

DEPÓSITO A PRAZO – A colocação de fundos numa instituição financeira por período de tempo fixo e maior do que um mês.

DEPÓSITO A VISTA – Fundos em cota corrente ativa e que poderá ser retirada a qualquer tempo.

DEPÓSITOS COMPULSÓRIOS – Porcentagem dos depósitos comerciais que os Bancos precisam manter em depósito no Banco Central, como instrumento de controle monetário e da inflação.

DEPRECIAÇÃO – Alocação ao valor do ativo permanente, da redução de seu valor segundo regras estabelecidas, valores que são levados a custo da produção ou às despesas mensais.

DEPRECIAÇÃO – Perda de valor econômico que sofrem os bens patrimoniais pelo desgaste ou obsolescência. Alguns bens depreciáveis são: máquinas, móveis e utensílios, veículos, imóveis, ferramentas, instrumentos, etc.

DEPRECIAÇÃO MONETÁRIA – Redução gradual do valor de uma moeda. A redução drástica do valor por ato de governo é uma desvalorização.

DEQ – DELIVERED EX QUAY - O fornecedor entrega a mercadoria no cais do porto de destino.

DERIVATIVOS - São os valores mobiliários cujos valores e característicos de negociação estão amarrados aos ativos que lhes servem de referência.

DES – *Delivery Ex Ship*

DESÁGIO – Diferença, para menos, entre o valor nominal e o preço de compra de um título de crédito.

DESAGREGAÇÃO – Processo para determinar o local de relacionamento de um certo componente de um produto.

DESAGREGAÇÃO DAS FICHAS DE ENGENHARIA – Processo para determinar a identidade dos componentes, quantidades de cada item para as montagens, relacionamento e compatibilidade de itens, podendo ser realizada nível a nível, endentadas ou sumariadas.

DESCONTO – Valor inicial descontado de um empréstimo, equivalente a quantidade de juros devida quando o empréstimo tiver que ser pago.

DESCRÍÇÃO PADRONIZADA – Compreende o Nome Padronizado, Característicos Físicos e Identificação Suplementar, detalham cada item de suprimento. A Descrição Padronizada aplica-se a todos os itens de suprimento cuja aquisição exija detalhamento de dados de identificação.

DESCRÍÇÃO REFERENCIAL – Descrição aplicada a itens de suprimento que possuem referencia de fornecedor, cuja aquisição não exige de imediato maiores detalhes de identificação. Constituído por: Nome Básico Referencia de Fornecedor e Código de Fornecedor.

DESCRÍÇÃO REFERENCIAL – São dados resumidos de identificação de cada item de suprimento, constituídos, apenas, de Nome Básico, Referencia de Fornecedor e Código de Fornecedor. A Descrição Referencial aplica-se a itens de suprimento que possuem referencia de fornecedor, cuja aquisição não exige de imediato, maiores detalhes de identificação.

DESDOBRAMENTO DA FUNÇÃO QUALIDADE OU (QFD) – Um método estruturado no qual as necessidades do cliente são traduzidas em requisitos técnicos apropriados para cada estágio do desenvolvimento do produto e produção.

DESDOBRAMENTO DA QUALIDADE – Técnica para distribuir as necessidades do consumidor pelas características do projeto nos seus componentes, peças e processo de produção.

DESDOBRAMENTO DE CAUTELAS – Sistema de desdobramento de ações, efetuado pelas bolsas de valores, de modo a adequar a quantidade de ações ao lote-padrão.

DESDOBRAMENTO DO PLANO DE AÇÃO – Implantação dos planos de ação de um programa Kaisen, diretamente pelos gerentes de linha e indiretamente através da organização multifuncional.

DESECONOMIA DE ESCALA – Elevação paulatina do custo médio, quando as quantidades produzidas excedem o ótimo de Engenharia, elevação esta devido à aquisição de insumos a um preço mais caro devido ao esgotamento dos fornecimentos tradicionais da empresa e o incremento dos custos devido ao congestionamento da Logística Industrial.

DESEMPENHOS – Nível em que o produto e sua embalagem desempenham os requisitos, mantém a sua utilidade ao longo do tempo especificado, de maneira confiável e segura, antes de ser descartado.

DESENHO DE LEIAUTE – Desenho em que está a embalagem aprovada para ser impressa.

DESENHO DO SISTEMA – É o primeiro estágio do Desenvolvimento de um Produto, com a aplicação dos conhecimentos científicos e de engenharia, com a construção de um protótipo funcional para se definir as condições iniciais das características do produto e do processo.



DESENHO INDUSTRIAL – Definimos Desenho Industrial, como o processo de adaptação dos produtos de uso, fabricados industrialmente às necessidades físicas e psíquicas do usuário ou grupos de usuários

DESENHO INDUSTRIAL – Forma plástica ornamental de um objeto ou conjunto ornamental de linhas e cores que possa ser aplicado a um produto, proporcionando resultado visual novo e original na sua configuração externa e que possa servir de tipo de fabricação industrial.

DESENHO PARA A MANUFATURA DPM – Expressão que congrega o conceito de operação, manufaturabilidade, montagem e embalamento.

DESENHO PARA A MONTAGEM – DFA – Características de desenvolvimento de um produto e sua embalagem, para resultar em uma montagem fácil e segura.

DESENHO PARA A OPERAÇÃO – DFO – Características de desenvolvimento do produto, levando em conta os requisitos da manufatura e da movimentação, nos canais de distribuição.

DESENHO PARA A QUALIDADE – Introdução durante o desenvolvimento do projeto do produto, de características de construção, fabricação, montagem e embalamento, que naturalmente proporcionem ao produto, características naturais de qualidade.

DESENHO PARA O SERVIÇO – Introdução durante o desenvolvimento do projeto do produto, de características que racionalize e facilite a prestação do serviço de pós-venda.

DESENHOS DE FABRICAÇÃO – Estes documentos detalham as dimensões das peças a serem fabricados internamente, detalhando as tolerâncias das dimensões, acabamentos das superfícies, fornecendo a engenharia de manufatura os subsídios para a elaboração das fichas de processo, dos roteiros de fabricação e documentação do controle da qualidade. Dos desenhos de fabricação poderemos retirar os roteiros de fabricação para ser utilizado pelo operador da máquina executar uma conformação específica na peça

DESENHOS DE MONTAGEM – Estes desenhos fornecem a informação para a montagem do produto, apresentando somente as vistas dos conjuntos montados, detalhes, vistas em corte e relação de todos os componentes e semi acabados a serem utilizados na linha de montagem. Os desenhos podem ser em perspectivas para facilitar a visualização pelos montadores do produto.

DESENVOLVEDORES – São profissionais engajados numa empresa, cientes dos seus planos estratégicos a respeito da futura linha de produtos e conhecedores dos segmentos de mercado onde a empresa deseja atuar e que trabalham em perfeita sintonia com as outras atividades da Equipe de Desenvolvimento e com os profissionais dos parceiros.

DESENVOLVIMENTO – Utilização sistemática de conhecimentos, científicos ou tecnológicos, geralmente alcançados por meio de pesquisas, com a finalidade de se obter novos produtos ou processos para bens ou serviços, ou ainda alcançar significativos melhoramentos daqueles já existentes.

DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO – Atividade de pesquisa para a compreensão daquilo que a natureza sempre apresentou e não foi desvendado anteriormente.

DESENVOLVIMENTO DE ORGANIZAÇÕES – Processo de melhoria da maneira como a organização funciona, como é administrada e como reage a mudança do meio ambiente.

DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO – Conjunto de ações de engenharia, com a finalidade de transformar as especificações do Marketing de Desenvolvimento, em um artigo industrial manufaturável.

DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO – É um conjunto de tarefas de cunho técnico, com o intuito de fazer o projeto do produto crescer em detalhamento, funcionalidade e resolução de pontos críticos de apresentação e manufaturabilidade.

DESENVOLVIMENTO SIMULTÂNEO – é definido como um procedimento sistemático para a integração concorrente do processo de desenvolvimento dos produtos e da manufatura e atividades de suporte. Esta atividade considera o ciclo de vida previsto, o desenho da qualidade, o projeto do custo industrial, os requisitos do mercado, o cronograma de desenvolvimento e de lançamento do produto no mercado.

DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO – Atividade de pesquisa para a geração de produtos que possam apresentar resultado econômico.

DESFRAGMENTAÇÃO - Processo que consiste em rearranjar os arquivos gravados num disco de tal modo que cada um deles ocupe áreas contínuas. Um nível de fragmentação muito alto (arquivos divididos em pedaços) compromete o desempenho do sistema, já que a cabeça de leitura do disco precisa movimentar-se mais para encontrar as informações espalhadas.

DESIGN – Design é um processo configurativo para concretizar uma idéia de forma ou modelos funcionais, resultando no projeto de um produto, passível de ser fabricado de forma repetitiva.



DESIGN – É todo o conjunto das impressões feitas que não varia com o tipo especificado. Por exemplo, o design de um cartucho de um produto é todo a impressão do cartucho menos a sua rubrica.

DESIGN – O fabricante de produtos industriais define o design como o emprego econômico de meios estéticos no desenvolvimento de produtos, para atrair a atenção de compradores, pela otimização dos valores de uso dos produtos comercializados.

DESIGN – Processo de adaptação do ambiente artificial às necessidades físicas e psíquicas dos homens na sociedade.

DESIGN – Projeto da forma do produto e seu ajustamento com o usuário.

DESIGN – Trata-se do processo de resolução dos problemas resultantes das necessidades humanas, sendo um processo configurativo para concretizar uma idéia de forma ou modelos funcionais, resultando no projeto de um produto, passível de ser fabricado de forma repetitiva.

DESIGN BIOMORFO – Estilo onde se imita a aparência de um organismo vivo.

DESIGN DO LUXO – É a manifestação da riqueza para impressionar, retratando a importância da exterioridade e a relevância da aparência sobre a substância. “Para que servem torneiras de ouro se delas sai água contaminada?”

DESIGN ENGINEERING – Conjunto de atividades da área de desenvolvimento de produtos e engenharia de processos.

DESIGN ERGONÔMICO – Os produtos são projetados para se adequarem ao ser humano e o relacionamento deste com o meio ambiente.

DESIGN FOR MANUFACTURABILITY – Atividade dedicada à simplificação das partes, dos produtos e processos para a melhoria da qualidade e redução do custo do produto desenvolvido.

DESIGN FOR MANUFACTURE AND ASSEMBLY (DFMA) – Desenvolvimento do produto desde o início das atividades, visando uma manufatura e uma montagem simples e econômica.

DESIGN FOR QUALITY – Desenvolvimento de produto que adota a captura das medidas da qualidade, para que o desenvolvimento atenda as necessidades do mercado, exercendo bem as funções, atendendo as necessidades estéticas e consolidando um custo adequado antes do início da fabricação.

DESIGN GRÁFICO – Atividade técnica e criativa para geração de imagens, apoiada na análise prévia, organização e métodos de apresentação de soluções visuais para os problemas de comunicação.

DESIGN INDUSTRIAL – Abrange toda a atividade que tende a transformar em produto industrial passível de fabricação, as idéias para a satisfação de determinadas necessidades de um indivíduo ou grupo.

DESIGN INDUSTRIAL – Determinação das propriedades formais dos produtos industrializados. Relações estruturais e funcionais para o produto se ajustar ao usuário e ao processo de fabricação.

DESIGN INDUSTRIAL – É o processo de adaptação dos produtos de uso, fabricados industrialmente, às necessidades físicas e psíquicas dos usuários ou grupos de usuários.

DESIGN ORGÂNICO – Estilo que reflete a curvilinearidade das formas naturais, possibilidade surgida com as técnicas modernas de moldagem.

DESINFECÇÃO – Operação de redução, por meio físico ou agente químico, do número de microorganismo a um nível que não comprometa a segurança do alimento.

DESITOMETRIA – É a técnica de medição por um desitômetro, do grau de escurecimento (ou enegrecimento) adquirido por uma emulsão fotográfica exposta, revelada e fixada. A transformação dos haletos de prata, em prata metálica gera o escurecimento. Este escurecimento depende da exposição à luz, tipos de emulsão e o tipo de revelação.

DESLOCAMENTO – Mudança de mercadorias de local por manuseio, movimentação ou transporte.

DESLOCAMENTOS REPETITIVOS – Deslocamentos que são repetidos de maneira cadenciada que fazem parte da organização atual do processo, e que podem ser mecanizados por equipamento de programação fixa.

DESPACHOS Jurídico – São os atos do Juiz praticados no processo, de ofício ou a requerimento da parte, a cujo respeito à lei não estabelece forma. O Despacho poderá ser *ex officio* ou a requerimento da parte, recebendo contestação, abrindo vista à parte, designando datas, determinando intimação do Perito, Testemunhas etc.

DESPATCH – Prêmio devido ao contratante, quando o navio contratado permanece nos portos, menos tempo do que o acordado.

DESPERDÍCIO – Desperdício é todo o custo a mais, que a fábrica utiliza alem do preconizada nas fichas de engenharia editadas pela Engenharia do Produto.



DESPERDÍCIO INDUSTRIAL – Trata-se da utilização dos insumos de produção numa quantidade mais elevada da preconizada pelas fichas de engenharia que definem as quantidades padrões. Entendem-se como estes insumos às matérias primas, os componentes e o tempo utilizado na realização de cada conformação, pré-montagem ou montagem final do produto.

DESPESAS – Dispêndios debitados periodicamente à conta de resultado e que não incorporam ao valor do produto acabado.

DESPESAS COM ALUGUEL – Valores referentes a aluguéis que a empresa paga a terceiros para sua operacionalização: aluguéis de imóveis, máquinas, equipamentos, etc.

DESPESAS COM PESSOAL – Valores destinados a remunerar ou beneficiar o pessoal efetivo da empresa (não considerando funcionários terceirizados). Nestes valores devem estar inclusos: salários, benefícios, encargos sociais, gastos com treinamento, comissões, remuneração de diretoria e despesas com viagem.

DESPESAS FINANCEIRAS – Referem-se a juros e despesas e taxas pagas por empréstimos obtidos.

DESPESAS FINANCEIRAS COMERCIAIS – Despesas financeiras do financiamento das vendas, que seria calculado pelo valor efetivo das duplicatas, menos o valor presente dos faturamentos efetuados, a taxas de mercado financeiro.

DESPESAS FINANCEIRAS DE INSTALAÇÃO – Despesas financeiras dos financiamentos externos para implantação da empresa.

DESPESAS FINANCEIRAS DOS ESTOQUES – Despesas financeiras de manutenção dos estoques, que seria calculado pelos valores médios dos estoques mantidos pela empresa, multiplicados pela taxa média de mercado financeiro.

DESPESAS FINANCEIRAS OPERACIONAIS – São despesas financeiras, formada pelas despesas financeiras resultante do financiamento das vendas, que seria calculado pelo valor efetivo das duplicatas, menos o valor presente dos faturamentos efetuados, a taxas de mercado financeiro e as despesas financeiras de manutenção dos estoques, que seria calculado pelos valores médios dos estoques mantidos pela empresa, multiplicados pela taxa média de mercado financeiro.

DESPESAS FIXAS – Dispêndios não variáveis com o faturamento da empresa, e que são debitados periodicamente à conta de resultado e que não incorporam ao valor do produto acabado.

DESPESAS MERCADOLÓGICAS – São despesas que incluem o custo à despesa de promoção para sustentação da marca, as despesas da força de vendas, o sistema de serviço ao consumidor, manutenção de estoques de produtos acabados para garantir liquidez de avançamento dos pedidos, distribuição urbana, as comissões dos vendedores e margens de comercialização.

DESVIO PRÉ-PRODUÇÃO - Desvio dos requisitos especificados originalmente para um produto, antes de sua produção.

DEVICE – Componente ligado ao computador.

DFDC – Coleta de dados por rádio freqüência.

DFE – *Design For Environment*

DFIN – Despesa financeiras operacionais, calculadas como a diferença entre o valor futuro das duplicatas e o valor presente das mesmas duplicatas. A receita operacional bruta denominada “financeira”, deduzida das despesas financeiras operacionais, forneceria um montante equivalente ao faturamento bruto à vista.

DFL – *Demand Flow Leadership*

DFM – *Demand Flow Manufacturing*

DFM – *Design For Manufacturability*

DFMA – DESIGN FOR MANUFACTURABILITY AND ASSEMBLY – **Desenho para Manufatura e Montagem** – Trata-se de um procedimento simultâneo de engenharia para otimizar o ajustamento entre a função de design, da manufaturabilidade, da montagem fácil e racional, dos componentes e dos serviços post-venda. Esta atividade procura utilizar métodos eficientes e fáceis para a manufatura, desenvolvem componentes racionais, reduzem a contagem das partes e estabelece e pré-contagem delas, comprova a facilidade de montagem de cada parte e comprova a facilidade de se trocar componentes e realizar manutenção no produto.

DFMEA – ANÁLISE DE MODO E EFEITOS DE FALHA DE PROJETO – Técnica analítica da desenvolvimento de produtos, para assegurar que os modos de falha em potencial e as suas causas, tenham sido consideradas e endereçados.

DFMEA – DESIGN FAILURE MODE AND EFFECTS ANALYSIS – **Análise das Causas de Falhas de Projeto e suas Consequências** – É um procedimento detalhado, analítico e sistemático, para identificar o modo de falha potencial de projeto de modo a minimizar ou eliminar seus efeitos através de mudanças de projeto do produto.



DIAGRAMA CAUSA E EFEITO – Diagrama que ilustra as causas principais e secundárias que determinam a ocorrência de um efeito ou de um sintoma, que denominamos problema.

DIAGRAMA COMPARE – Diagrama utilizado para orientar reprojeto de produtos, que define as tarefas a serem implementadas e avaliam-se os recursos monetários a serem alocados para que a tarefa seja executada.

DIAGRAMA DE BLOCOS – Diagrama que mostra as operações, seus inter-relacionamentos e interdependências dos componentes de um sistema.

DIAGRAMA DE BLOCOS – Modo de apresentar a estrutura de uma entidade, em que as partes constitutivas são representadas por retângulos, círculos ou outra figura, relacionadas por uma razão temporal ou de procedência, ou hierárquica.

DIAGRAMA DE CAUSA E EFEITO – Estrutura do Método que expressa a série de causas e efeitos de um problema. É usado para ordenação das causas que atuam em determinado efeito.

DIAGRAMA DE DISPERSÃO – Gráfico cartesiano que representa a relação que existe entre duas variáveis. Verifica a existência ou não de correlação entre duas variáveis.

DIAGRAMA DLI – Diagrama para facilitar a implantação de racionalizações, entrando no modelo a dificuldade de implantação devido ao nível dos investimentos necessários, lucro gerado pela alteração e nível de impedimentos técnicos para executar-se a alteração.

DIAGRAMA FAST – FUNCTION ANALYSIS SYSTEM TECHNIQUE – Diagrama para análise das funções.

DIE-CUTING – *The process of cutting shapes from paperboard using cutting or stamping dies or laser.*

DIFERENCIAMENTO CONCORRENTE – Diferenciação do produto tangível ou intangível, em relação ao da concorrência, para atender o mesmo mercado, de forma mais competitiva, sem desposicionar o produto no segmento de mercado ao qual foi destinado.

DIFERENCIAMENTO DE OFERTA – Diferenciação que se introduz no produto para prepará-lo para ser comercializado em um outro segmento de mercado, superior ou inferior ao segmento no qual ele vem sendo comercializado.

DIFERENCIAMENTO DO PRODUTO – Diferenças positivas geradas no desenvolvimento do projeto, a respeito da forma, da tecnologia, dos materiais, da funcionalidade, da embalagem e do visual mercadológico e que agradarão o usuário.

DIFERENCIAL - Combinação de possíveis compras e vendas de opções sobre a mesma ação-objeto, porém de séries diferentes.

DIFERENCIAL DE ALÍVIO (BLOWN-DOWN) – É o valor expresso em porcentagem entre a pressão de abertura e fechamento.

DIFERENCIAL DE JUROS ACESSÍVEL LÍQUIDO – Diferença entre as taxas de juros que podem ser realmente obtidas em duas moedas (taxa de swap).

DIFERIDO – Investimentos ou pagamentos efetuados que não apresentam resultado no exercício, mas que irão beneficiar exercícios futuros ou que se espera venham gerar receitas nos próximos exercícios.

DIFRAÇÃO – Propagação da luz pelos contornos de um obstáculo.

DIFUSÃO – Dispersão da luz por partículas, como o azul-celeste de alta freqüência que dá o tom do céu.

DIFUSÃO – Migração dos átomos ou moléculas através de um material pela existência de um gradiente de concentração, o que é favorecido pela energia térmica.

DIGBATS – Sinais extra-alfabéticos para decoração de um projeto gráfico, pela utilização de iniciais capitulares.

DÍGITO DE VERIFICAÇÃO – Número do código calculado com um algoritmo que emprega os demais números do código, para detectar erros de varredura.

DÍGITO VERIFICADOR – Dígito calculado a partir dos outros dígitos do dado, usado para verificar se os dados foram compostos corretamente (Consulte Cálculo do dígito verificador padrão).

DIGRESSÃO DO PROBLEMA – A técnica de digressão começa com o problema original e estimula incursões laterais, afastando-se deliberadamente do âmbito do problema.

DIMENSÃO ALINHADA – Dimensão que mede a distância entre dois pontos e em qualquer ângulo.

DIMENSÃO ANGULAR – Dimensão dos ângulos ou segmento de círculo.

DIN – *Deutsche Indiustrie Normen*

DIREITO DA AÇÃO Jurídico – Direito que todos os interessados têm de solicitar o pronunciamento da função jurisdicional.

DIREITO DE RETIRADA – Direito de um acionista de se retirar de uma empresa, mediante o reembolso do valor de suas ações, quando for dissidente de deliberação de assembleia que aprovar determinadas matérias definidas na legislação pertinente.



DIREITO DE SUBSCRIÇÃO – Direito de uma acionista de subscrever preferencialmente novas ações de uma sociedade anônima quando do aumento de seu capital.

DIREITO PROCESSUAL Jurídico – Normas jurídicas destinadas a regular o método de composição dos litígios.

DIREITOS DE IMPORTAÇÃO – Pagamento de direitos na entrada das mercadorias no país. Poderá ser na forma de *ad valorem*, como um porcentual do valor das mercadorias, ou um valor por unidade de peso e uma combinação entre os dois sistemas.

DIREITOS ESPECIAIS DE SAQUE – Papel monetário internacional criado e distribuído pelo Fundo Monetário Internacional para Governos em quantidades e em épocas ditadas por acordos entre os países membros do FMI.

DIRETORIO - DIRECTORY - Arquivos em alguns sistemas de computadores que ficam agrupados juntos. Arquivos comuns para um mesmo tópico geralmente ficam organizados em diretórios e subdiretórios separados.

DIRETRIZES DE PLANEJAMENTO – Diretrizes que deverão ser utilizadas em comum em todos os planejamentos setoriais da empresa.

DIRETRIZES ESTRATÉGICAS – Conjunto de indicações de caráter amplo, que direcionam a atuação da empresa como um todo e orientem ou canalizam os critérios no processo de tomada de decisão para a escolha dos objetivos estratégicos globais.

DISCALCULIA – Dificuldade com problemas e conceitos matemáticos.

DISCERNIMENTO ESTRATÉGICO – É a capacidade de combinar as coisas, sintetizar, relacionar fenômenos retirando do contexto mais do que foi ali alocado.

DISCLOSURE – Divulgação de informação por parte de uma empresa, possibilitando uma tomada de decisão consciente pelo investidor e aumentando sua proteção.

DISCO RÍGIDO - Também chamado de disco fixo, *HD* ou *Winchester*. É o local onde são guardadas as informações. Elas permanecem gravadas mesmo quando o computador é desligado. Quanto maior a sua capacidade medida em *megabytes* ou já em *terabytes*, maior é a quantidade de informações que podem ser mantidas armazenadas.

DISCRIMINAÇÃO DE PREÇOS PLENA – Quando se repassa para o cliente um valor superior às economias de despesa e custo obtidas pela empresa.

DISCRIMINAÇÃO DE PREÇOS SIMPLES – Quando se repassa ao cliente um custo ou despesa não incorrido.

DISCRIMINAÇÃO DE PREÇOS UNITÁRIA – Trata-se de uma política de aplicação de preços de produtos tal que cada preço é ajustado às características de cada comprador.

DISGRAFIA – Dificuldade de formar letras e escrever em espaço definido.

DISLEXIA – Dificuldade de leitura e compreensão de palavras e escrita.

DISPÊNDIO – Valores a serem pagos pela empresa, resultados da atividade operacional e que ainda não foram classificados na forma de despesa ou da forma de custo industrial.

DISPERSÃO – Desperdício decorrente de mudanças freqüentes no modo de se fazer às coisas. Perde-se conhecimento e *know-how* adquiridos ao longo do tempo. A toda hora inicia-se uma nova "curva de aprendizagem", requerendo requalificações. O problema pode se agravar à medida que mudanças tornam-se mais constantes e abrangentes.

DISPLAY – Equipamento de venda utilizado para dispor o produto na loja, para chamar a atenção do usuário e facilitar o acesso as diferentes unidades expostas.

DISPONIBILIDADE – Uma medida da graduação na qual equipamento e ferramental estão em um estado de operação e comprometimento a qualquer momento. Especificamente, a porcentagem de tempo que o equipamento e o ferramental estarão operantes quando necessário.

DISPOSIÇÃO – Ação a ser implementada em uma entidade, devido a alguma situação surgida durante seu ciclo de vida.

DISPOSIÇÃO – Expressão no contexto de um documento normativo, que assume a forma de declaração, instrução, recomendação ou requisito.

DISPOSIÇÃO DE DESEMPENHO – Disposição para a adequação ao propósito que diz respeito ao comportamento de um produto, processo ou serviço em utilização, ou relativo a esta.

DISPOSIÇÃO DE NÃO-CONFORMIDADE – Ação a ser implementada na entidade não-conforme, de modo a resolver a não-conformidade.

DISPOSIÇÃO FINAL – Ação a ser implementada em uma entidade por ocasião do término de sua vida útil.

DISSERTATION – *A written essay, treatise, or thesis, esp. one written by a candidate for the degree of Doctor of Philosophy.*



DISTRESS – Em grego *D/S* significa mal e compreende aos stresses que promovem a destruição do sistema neurológico.

DISTRIBUIÇÃO – Atividade associada à movimentação de materiais como produtos e partes sobressalentes, deste o fabricante até o cliente final.

DISTRIBUIÇÃO DE PROBABILIDADE – Expressão matemática que indica a freqüência que possa ocorrer, cada um dos resultados possíveis de um experimento.

DISTRIBUIÇÃO EQUITATIVA – Designação dos objetivos e metas de confiabilidade de sistema e subsistemas de maneira que todo o sistema tenha a confiabilidade requerida.

DISTRIBUIÇÃO FÍSICA – Compreende as funções de faturamento, separação de pedidos, transporte e centros de distribuição.

DISTRIBUIÇÃO IRRESTRITA – Significa que os dados do sistema a que se refere podem ser aplicados em mercadorias a ser processado em qualquer ponto do mundo sem restrição quanto a país, empresa, setor, etc.

DISTRIBUIÇÃO RESTRITA – Significa que tais dados de sistema podem ser aplicados em mercadorias a serem processados apenas em determinados ambientes, definidos pela Organização Membro da EAN apropriada, tais como um país, uma empresa, um setor, etc.

DISTRIBUIDORA – Veja Sociedade distribuidora.

DISTRIBUIDORES – Empresas que recebem os produtos paletizados e atendem os pedidos de embalagens de comercialização, entregando aos seus clientes um pouco década produto.

DITHERIZAÇÃO – O mesmo que reticulação, sendo um recurso do *software* utilizado na redução de cores para simular a passagem de tom para o qual não tem tantas cores disponíveis, criando pontos intercalados de cores distintas, simulando cores diferentes.

DIVIDENDO – Valor distribuído aos acionistas, em dinheiro, na proporção da quantidade de ações possuídas. Normalmente, é resultado dos lucros obtidos por uma empresa, no exercício corrente ou em exercícios passados.

DIVIDENDO CUMULATIVO – Dividendo que, caso não seja pago em um exercício, se transfere para outro.

DIVIDENDO PRO RATA – Dividendo distribuído às ações emitidas dentro do exercício social proporcionalmente ao tempo transcorrido até o seu encerramento.

DIVISÃO DE NEGÓCIOS – Este tipo de divisão é formado pelo divisionamento operacional, que passa a incorporar a área de desenvolvimento dos produtos e o planejamento da venda, da produção e abastecimento de materiais.

DIVISÃO INTEGRADA – É a divisão formada pelo divisionamento de negócios, com a incorporação das atividades de manufatura, como se fosse uma empresa integrada. A entidade central passa para a ter uma feição de Corporação.

DIVISÃO MERCADOLÓGICA – É formada pelo divisionamento da área de vendas e marketing, deverá ser realizado considerando cada mercado e cada marca que a empresa administra. A divisão não terá qualquer controle sobre a fabricação, sobre a logística e sobre a área financeira.

DIVISÃO OPERACIONAL – É formada pelo divisionamento mercadológico, expandido com a agregação da área da Logística de Distribuição² e faturamento dos produtos. A vantagem desta gestão sobre a logística de distribuição é elevar a agilidade com o cliente é atendido.

DMAIC (Define Measure Analyze Improve Control) – Acrônimo dado à metodologia adotada num projeto *Six Sigma* para se obter melhorias de desempenho significativas nos processos. A metodologia é constituída basicamente de cinco fases ou estágios destinados a 1) Definição e identificação do projeto, 2) Medição da atual situação, 3) Análise das variações do processo, 4) Melhoria do processo e 5) Controle (monitoramento contínuo) do processo.

DMD – *Direct Metal Deposition*

DNC – *Direct Numerical Control*

DNC – DIRECT NUMERICAL CONTROL – Comando do equipamento de CNC, diretamente por computadores remotos. Os programas enviados pelo computador são codificados de acordo com a linguagem utilizada no equipamento.

DOBY – DADDY OLDER, BABY YOUNGER – Consumidores que optaram para uma reprodução tardia, caracterizando quase o tipo pai com mentalidade de avô.

DOC – *Department of Commerce*

DOCAS – Interface entre a expedição, e os transportes com a finalidade de facilitar o carregamento e descarregamento de mercadorias.



DOCK AUDIT - Auditoria Laboratorial do produto pronto para o embarque segundo especificações próprias do cliente.

DOCUMENTAÇÃO – Processo de coletar e organizar documentos ou informações contidas nestes documentos.

DOCUMENTAÇÃO – Uma narrativa que registra a lógica do programa, ou sistema ou padrão.

DOCUMENTO – Informação registrada, escrita ou desenhada, definindo, especificando, relatando ou certificando atividades, requisitos ou resultado relativo à qualidade.

DOCUMENTO – Qualquer meio que contenha informação registrada.

DOCUMENTO NORMATIVO – Documento que estabelece as regras, diretrizes ou características para atividades ou seus resultados, envolvendo normas, especificações técnicas, códigos de práticas e regulamentos.

DOD – *Department of Defense*

DOE – *Department of Energy*

DOE - *Design of Experiments* - Planejamento de Experimentos.

DOF – DEPTH OF FIELD – É o espaço entre a máxima e a mínima distância que se possam ler os símbolos sem maiores problemas.

DOMÍNIO - É uma parte da hierarquia de nomes de computadores da *Internet*. Um nome de domínio consiste de uma seqüência de nomes separados por ponto, por exemplo, www.poli.com.br. Neste caso, dentro do domínio poli.com.br, o administrador do sistema pode criar diferentes grupos como ftp.poli.com.br ou news.poli.com.br, conforme ele desejar.

DOMÍNIO – Endereço na Internet que identifica a empresa ou instituição e que fica a direita do sinal @.

DOMÍNIO PÚBLICO - SOFTWARE DE - O software de domínio público pode ser usado, copiado, alterado e até mesmo vendido livremente. O autor do programa abdicou de todos os direitos sobre o produto.

DOS – DECODE OUTPUT SCANNER – Trata-se de um aparelho manual sem fio com feixe móvel, para escaneamento sem contato com as barras, que tem a capacidade de decodificar o sinal e funcionar como *wedge*.

DOSSIÊ DE DEFINIÇÃO – Conjunto de documentos formado pelo Relatório Descritivo da Estrutura e pelo Relatório Descritivo do Funcionamento,

DOSSIÊ DE ENSAIOS – Conjunto de documentos formado pela Solicitação de Ensaios, pela Programação de Ensaios e pelo Relatório de Ensaios, conjunto este referente a um dado item e aos que podem ser incorporados nas Normas de Ensaio geradas pelo projeto.

DOT - Ponto

DOT GAIN – Ganho de ponto desde sua gravação num filme negativo de meio tom, até a sua impressão sobre o suporte.

DOT PITCH - A distância entre os pequenos pontos luminosos na tela do computador. Quanto menor for o *dot pitch*, mais nítidas serão as imagens.

DOT SIZE – Área de pontos.

DOUBLE WALL – *A material consisting of three flat facings and two intermediate corrugated members.*

DOWNLOAD – Recebimento de um arquivo de outro computador por intermédio de um modem.

DOWNSIZING – Nos anos 80, as grandes empresas cresceram de forma desordenada através da diversificação para novos negócios. Criaram estruturas gigantescas para competir numa era em que a velocidade e a flexibilidade são os dois requisitos-chave. Por isso, nos anos 90 foram forçadas a reestruturar-se, um processo designado *downsizing* (um termo importado da informática). Aplicado à gestão significa a redução radical do tamanho da empresa, geralmente através do *delayering* (redução dos níveis hierárquicos) ou da venda de negócios não estratégicos. As empresas ganham flexibilidade e perdem burocracia e ficam mais próximas do mercado e dos clientes.

DPI – DOTS PER INCH – Característica ótica de um aparelho como um scanner e uma impressora, caracterizando o numero a quantidades de pontos físicos que a máquina poderá realizar. Um arquivo com um certo PPI, poderá ser impresso com maior ou menor resolução em DPI, sem alteração do arquivo digital.

DPI - *Dots per inch* ou ponto por polegada. Medida da resolução da imagem de uma impressora ou monitor. Significa a quantidade de pontos de tinta impressos por polegada quadrada. Ou seja, quanto maior o número de *dpi*, melhor será a qualidade de impressão ou resolução.

DPI – *Dots per inch*.

DPMO – Defeitos por milhão de oportunidades.

DPS – *Digital Picking System*.



DQR – REVISÃO DA QUALIDADE DO PROJETO – Processo para se avaliar o processo de desenvolvimento do produto, nos aspectos de atendimento das necessidades dos clientes, comparação com os "Best in Class", habilidade de se atingir metas, robustez, avaliação das coisas certas e erradas.

DRAM – Dynamic RAM

DRAM - DYNAMIC RANDOM ACCESS MEMORY OU DYNAMIC RAM - Memória Dinâmica de Acesso Aleatório. Tipo de chip de memória que requer que seu conteúdo seja atualizado freqüentemente.

DRIOGRAFIA – É um processo de impressão planográfica indireto, semelhante ao offset, mas sem utilizar água.

DRIVERS - Itens de software que permitem que o computador se comunique com um acessório específico, como uma determinada placa. Cada acessório exige um *driver* específico.

DROGA – Substância ou matéria-prima que tenha a finalidade medicamentosa ou sanitária.

DROGANTE – Substância adicionada a um material para modificar alguma propriedade, como a condutividade.

DROP TEST – *A mechanical procedure used to test the safety of package contents during shipping; determine the resistance of a filled box to shocks caused by dropping it in certain ways, as corner, edge and face.*

DRP – *Distribution Requirements Planning*

DRP – *Distribution Resource Planning*.

DRPM DISTRIBUIÇÃO RESPONSIVA – Distribuição ou operação com todas as características de responsividade. O funcionamento da DRPM deverá se revestir de um clima muito favorável ao cliente, operacionalizar um eficiente sistema de informações, planejar e executar um amplo treinamento interno.

DRW – DAILY ROUTINE WORK – Aplicação diária do PDCA em todas as atividades de tipo repetitivo da empresa, a fim de satisfazer as necessidades e as expectativas do cliente (interno ou externo). A essência do DRW é a orientação de todos ao seu cliente. Constitui-se no instrumento gerencial para o melhoramento, a pequenos passos, das atividades que não estão na política anual e manutenção dos serviços de todas as unidades da empresa.

DRY RUN – O ensaio ou ciclo do maquinário, normalmente com intento de não processar a peça de trabalho, para verificar: função, folgas, e estabilidade de construção.

DRY TRAPPING – Situação em que uma impressão repele a tinta seguinte, devido a existir óleos e ceras não-secantes na superfície da impressão anterior. Tal fenômeno é devido à utilização de ceras na formulação, excesso de secantes a base de cobalto, tempo de secagem muito demorado antes na próxima impressão.

DSD – Direct Store Delivery – Mercadorias entregues diretamente às lojas a partir das fábricas, sem passar pelo depósito do distribuidor ou centro de distribuição do fabricante.

DSMC – Defense Systems Management College

DSS – Decision Support Systems

DSS – DECISION-SUPPORT SYSTEMS – É uma extensão da tecnologia de computação com ênfase na estrutura das tarefas e nas características do processamento de informações. O sistema de suporte atende as dificuldades de um novo sistema utilizando banco de dados e modelos matemáticos para ajudar o processo de tomada de decisão. Constitui um sistema interativo que auxilia a tomada de decisão utilizando modelos para resolver problemas pouco usuais.

DTD - DOCK TO DOCK – É o tempo decorrido entre o recebimento da matéria-prima até a expedição dos produtos acabados.

DUCTIBILIDADE – Capacidade do material de se deformar antes de quebrar..

DUMPING – Prática referente à venda de produtos em mercados externos, com preços inferiores aos custos variáveis da produção.

DUN - DISTRIBUTION UNIT NUMBER – Código de barras onde se acrescenta o dígito que trata da variante logística.

DUOMONT – Na segunda versão, o mesmo pino poderá ser inserido de duas maneiras, facilitando a montagem.

DURABILIDADE – É a probabilidade de que um item irá continuar funcionando nos níveis de expectativa do cliente, em sua vida útil, sem a necessidade de inspeção ou reforma devido ao desgaste.

DURABILIDADE – Habilidade em executar função pretendida durante um período específico sob condições normais de uso e com manutenção específica, sem deterioração significativa.



DURESA – Propriedade do material de resistir à penetração, associada às características das ligações interatômicas e intermoleculares.

DUTY DRAWBACK – Direitos alfandegários refundidos em mercadorias que serão exportadas.

DVAR – Despesa de vendas variável com a flutuação do montante do faturamento. Incluímos nestas despesas as comissões pagas aos vendedores, despesas de transporte e verba publicitária quando determinada em orçamento como um porcentual da receita.

DVD - DIGITAL VERSATILE DISK - Disco com aspecto idêntico ao de um CD, com capacidade de armazenamento de 4,7 Gb, o equivalente a cerca de sete CD-ROMs. Pode armazenar 135 minutos de filme com três trilhas de som diferentes e quatro versões de legendas. A especificação técnica do DVD também prevê futuras versões com maior capacidade, chegando a 17 Gb, o suficiente para armazenar 8 horas de filme ou 9 horas seguidas de música.

DVD – *Digital Video Disc*

DVD ROM - É uma unidade de leitura de programas, músicas, filmes ou quaisquer outros arquivos gravados num disco chamado *DVD Laser*. É muito semelhante ao CD-ROM. Esta unidade também lê discos de CD-ROM.

DVFIX – Despesas fixas de vendas.

DVI - DIGITAL VÍDEO INTERFACE - Utilizada em equipamentos de vídeo digital e monitores *LCD*. Com esta conexão os dados são transmitidos no formato digital, apresentando melhor qualidade de imagem, conexões como VGA, Vídeo Componente, S-Vídeo ou Vídeo Composto.

DW – *Data Warehousing*

E

EAN – EUROPEAN ARTICLE NUMBERING – ASSOCIAÇÃO INTERNACIONAL DE NUMERAÇÃO DE ARTIGOS

DE ARTIGOS – União dos representantes de 12 países europeus, que projetou um sistema de codificação para produtos no varejo com a intenção de ser compatível com o sistema UPC em uso nos Estados Unidos.

EANCOM® - Padrão internacional para EDI fornecido pela EAN *International*, em conformidade com o padrão UN/EDIFACT

EC – *Electronic Commerce*

ECM – *Engineering Change Management*

ECO – *Engineering Change Order*

ECOGESTÃO – A idéia de uma empresa responsável perante o ambiente e a sociedade era apenas um sonho dos ecologistas. Hoje, os governos investem em programas de apoio, criam legislação mais eficaz e controlam a eficácia dessas medidas. Em muitos países há um sistema de atribuição do selo ecológico aos produtos amigos do ambiente. Mas a mudança decisiva teve origem na crescente preocupação ecológica dos consumidores, cujos hábitos de compra passaram a premiar as empresas e os produtos respeitadores do ambiente. Também a maioria das multinacionais está a apostar nos produtos verdes. Quem ganha somos todos nós.

ECOLOGIA REVERSA – A ecologia reversa é um sistema realmente interessante e pretende-se com este sistema, fazer com que as embalagens já utilizadas, caminhem no sentido reverso ao da comercialização, retornando às fábricas para a devida recuperação centralizada.

ECOLÓGICO – Produto e embalagem limpos, que não poluem o ambiente na fabricação, na utilização e no descarte.

ECONOMATO – Materiais de utilização administrativa, tanto na fábrica como nas áreas de administração.

ECONOMIA DE ESCALA – Economia representada pela redução do custo unitário de um produto, ocasionado pela distribuição dos custos fixos da fábrica, por uma maior quantidade de produtos fabricados.

ECONOMIA DE ESCALA – Situação do custo médio do produto, mais reduzido, devido à elevação da quantidade produzida de um determinado produto, redução de custo esta, que é devido à redução do custo variável do produto, que é o resultado da absorção dos custos departamentais numa maior quantidade de itens.



ECR – EFFICIENT CONSUMER RESPONSE – Processos desenvolvidos para se proporcionar uma rápida resposta às exigências do mercado, para o desenvolvimento de lançamento de produtos, no atendimento de pedidos, na produção por encomenda, na recuperação de falhas, na adaptação às mudanças do mercado, ou seja, uma administração flexível.

ECR – Engineering Change Request

ECTOMORFO – Ser humano que possui o corpo e os membros longos e finos, com escassez de gorduras e músculos, com ombros largos e caídos, o pescoço fino e comprido, o rosto magro, o queixo recuado, a testa alta e tórax e abdômen estreitos e finos.

ECU – European Currency Unit

EDA – Electronic Document Access

EDI – ELECTRONIC DATA INTERCHANGE – Troca contínua de informações, através da rede de informação, entre fornecedores e clientes para obter vantagens: eliminação de pedidos escritos, transação em tempo real, faturamento automático, eliminação de documentos e sistema de planejamento e programação, integrado e comum.

EDI SERVER – Computador, software, caixas postais, e facilidades de transações que constitui o centro geral do EDI.

EDIÇÃO – Finalização da matéria (em rádio, TV, jornais ou revistas), selecionando os principais assuntos que serão divulgados, suprimindo informações desnecessárias e preparando a notícia de acordo com o espaço editorial disponível e a linha filosófica do veículo.

EDIFACT – Electronic Data Interchange for Administration, Commerce and Transport

EDIFACT – Electronic Document Interchange for Administration, Commerce and Transportation.

EDM - Electrical Discharge Machining, sendo *Die-Sinking EDM* com eletrodo de carbono e *Wire-Cut EDM* com fio.

EDM – Electronic Discharge Machine

EDM – Electronic Document Management.

EDO DRAM – Extend Data Output Dynamic Random Access.

EDO RAM - EXTENDED DATA OUT RANDOM ACCESS MEMORY - Tipo aperfeiçoado de memória RAM que se alega proporcionar aumento de desempenho de até 30% em relação à memória FPM - Fast Page Mode, com pouco custo adicional, aumentando a velocidade de transações de memória por eliminar estados de espera entre as execuções de comandos de leitura seqüencial.

EDX – Electronics Industry Data Exchange.

EFEITO AMÉLIA – Rejeição de produtos pelas usuárias, produtos estes que facilitam demais as tarefas domésticas, como preparo das refeições, limpeza da casa, lavagem da roupa e depois a atividade de passá-la. A redução do esforço na execução destas tarefas poderia reduzir a sua importância e, portanto o seu mérito perante a família, que a esta gratificando com o reconhecimento de todos.

EFEITO CATRACA SALARIAL – Efeito que se caracteriza pelo fato de uma vez elevado o nível salarial, sobre ele sempre se aplicará os reajustes futuros. Tal fato torna a folha de pagamento não administrável, pois os salários não podem ser reduzidos, numa situação de aperto da concorrência ou da conjuntura de demanda dos produtos.

EFEITO CATRACA SALARIAL – Efeito resultante da elevação o nível salarial, sendo que sobre ele sempre se aplicará o reajuste futuro. Tal fato torna a folha de pagamento não administrável, pois os salários não podem ser reduzidos, numa situação de aperto da concorrência ou da conjuntura de demanda dos produtos.

EFEITO ESCADINHA – Este efeito acontece quando se monta um caderno e a espessura do papel, fazendo com que as páginas externas fiquem para fora das páginas internas. Se for refilada, estas páginas ficaram mais curtas do que as externas. A dimensão menor deverá ser considerada na arte final.

EFEITO MOIRÉ – Este efeito é um fenômeno de interferência que se apresenta quando duas retículas com a mesma lineatura se sobrepõem numa inclinação quase idêntica. Este fenômeno é comum quando a reticulagem é feita em originais que apresenta padrões geométricos próximos do padrão da retícula.

EFEITO SINERGÉTICO – A resposta exponencial de incremento de atividades, resultado da eliminação sistemática de falhas, adequação perfeita dos resultados, ajuste das interações bilaterais e multilaterais, chamamos de efeito sinergético.

EFEITO TRAVESSEIRO – Embalamento de produtos com filmes plásticos com a incorporação insuflada do ambiente da fábrica, ou enchimento com gás neutro, internamente da embalagem, que serve para amortecer impacto.



EFETIVIDADE – Termo que significa o quanto algo é eficaz e eficiente. Sempre temos que buscar a efetividade, não sendo sustentável somente ter eficiência ou eficácia, pois o melhor resultado a longo prazo se obtém sendo efetivos.

EFI – *Electronic Freight Invoice*

EFICÁCIA – Decisões e tarefas onde a estratégia esta envolvida.

EFICÁCIA – É fazer a coisa certa, grau em que um sistema operacional realiza o que dele se espera.

EFICIÊNCIA – Decisões e tarefas onde a tática esta envolvida.

EFICIÊNCIA – É fazer certo as coisas, grau em que um sistema operacional utilizou os recursos que deveria ter utilizado para atingir os objetivos ou realizar as atividades programadas.

EFICIÊNCIA – Porcentagem da saída real de um sistema de produção, em relação à saída esperada ou padrão não sendo, portanto uma relação de saída e entrada de um sistema.

EFICIÊNCIA DA OPERAÇÃO – Relação da produção atual de um equipamento, departamento ou fábrica comparada com a produção planejada e padrão.

EFICIÊNCIA DO FLUXO – Relação entre o tempo necessário para produzir uma unidade do produto e o tempo de travessamento relativo. Relação entre o tempo operacional e a somatória deste tempo ao tempo de controle, de espera e de movimentação.

EFICIÊNCIA GLOBAL – É o produto do grau de disponibilidade do equipamento x eficiência x percentual de produto bom. O conhecimento da eficiência global pressupõe uma coleta de dados da ineficiência existente de acordo com as "6 Grandes Perdas": paradas causadas por quebras não previstas, tempo de *setup* e ajustes, tempo não utilizado e pequenas paradas, velocidade inferior à prevista, perdas por sucata ou retrabalho e perdas de início de produção. As duas primeiras perdas se referem ao grau de disponibilidade do equipamento, a terceira e a quarta à perda de velocidade (eficiência), as duas últimas a perdas por defeitos (são ligadas as porcentagens de produto bom).

EFICIÊNCIA GLOBAL – Obtém-se esta avaliação se multiplicado a disponibilidade do equipamento, pela eficiência e pelo percentual de produtos bons. A ineficiência diz respeito a: paradas, o *setup*, tempo não utilizado, baixa velocidade da operação, retrabalho, sucata, início da produção.

EFICIÊNCIA LUMINOSA – É a relação entre o fluxo luminoso e a potencia elétrica absorvida e expresso em lúmen por watts.

EFT – ELECTRONIC FUNDS TRANSFERS – Transferência eletrônica de fundos, como o pagamento de contas pelo *network* de computadores.

EFTPOS – Transferência eletrônica de fundos dos pontos de venda, como os cartões de crédito e débito, para facilitar a venda do varejo.

EGA – *Enhanced graphics adapter*.

EGONOMIA – Desejo de o consumidor fazer uma afirmação pessoal e ser tratado individualmente pelas empresas, numa era estéril de tecnologia e do atendimento impessoal.

EGONOMIA – Geração do lucro ao satisfazer a necessidade do consumidor de personalização do conceito do produto, no seu projeto e na personabilidade dos serviços agregados.

EIA – *Electronic Industrial Association*

EIS – *Executive Information System*

ELASTICIDADE CONCORRENTE – Grau menor de elevação da quantidade comprada em resposta a uma elevação do preço do produto, calculada pela divisão do porcentual de elevação da quantidade, pelo porcentual de redução do preço, variação esta com origem na substituição por produtos similares que elevam a sua participação no mercado, devido ao fato de não terem praticado alterações de preços.

ELASTICIDADE CRUZADA – Grau menor de mudança da quantidade comprada em resposta a uma mudança do preço do produto, calculada pela divisão do porcentual de mudança da quantidade, pelo porcentual de mudança do preço, variação esta com origem nas reações dos participantes no oligopólio, que também reduzem os seus preços em represália e amortecem o ganho de quantidade previsto se o mercado fosse monopolista.

ELASTICIDADE DE DISPÊNDIO – Grau de mudança do valor despendido pelos usuários em resposta a uma mudança do preço do produto, calculada pela divisão do porcentual de mudança do dispêndio, pelo porcentual de mudança de preço.

ELASTICIDADE DE PREÇO – Grau de mudança da quantidade comprada em resposta a uma mudança do preço do produto, calculada pela divisão do porcentual de mudança da quantidade, pelo porcentual de mudança do preço.

ELASTICIDADE DO TEMPO – Mede as acelerações, desaceleração e as inflexões do tempo do consumidor, em resposta aos eventos externos e as tendências de mercado.

ELASTÔMERO – Polímero que suporta variações dimensionais consideráveis, sem se deformar permanentemente.



ELECTRONIC TRADING – Utilização da EDI para o processo de compra e venda entre uma indústria e seus clientes. Comércio sem papel.

ELEMENTO – Um termo geral usado para se referir a um subconjunto de um sistema, subsistema, montagem ou submontagem. Uma peça ou grupo de peças que compreendem um sistema.

ELEMENTO BLOQUEADOR – Elemento existente na empresa que determina a incapacidade de aceleração da produção, diante de uma aceleração da venda.

ELÉTRON – Partícula fundamental na constituição dos átomos e moléculas, portadora da menor quantidade de carga elétrica livre que se conhece.

EMBALAGEM – Envoltório apropriado, aplicado diretamente ao produto, para a sua proteção e preservação.

EMBALAGEM – Invólucros, recipientes ou qualquer forma de acondicionamento removível, ou não, destinado a cobrir, empacotar, envasar, proteger ou manter, especificamente ou não, os produtos.

EMBALAGEM – Material que está em contato direto com alimentos destinado a contê-los, desde sua produção até sua entrega ao consumidor, com a finalidade de protegê-los de agentes externos, de alterações e de contaminações, assim como de adulterações.

EMBALAGEM DE APRESENTAÇÃO – Embalagem que envolve a embalagem de contenção, e com a qual o produto se apresenta ao usuário no ponto de venda.

EMBALAGEM DE COMERCIALIZAÇÃO – Embalagem que contém um múltiplo da embalagem de apresentação: constitui a unidade para a extração de pedido e, por sua vez, é um sub-múltiplo da embalagem de movimentação.

EMBALAGEM DE CONTENÇÃO – Embalagem em contato direto com o produto e, portanto, tendo que haver compatibilidade entre os materiais do produto e da embalagem.

EMBALAGEM DE DESPACHO – São embalagens para conter embalagens de comercialização de produtos diferentes, resultado da separação dos produtos para atender a pedidos de um determinado cliente. A separação dos produtos exigirá o desmonte das embalagens de movimentação. Tal embalagem e providência não são necessárias, quando a empresa adota como venda mínima à quantidade de produtos existentes em um palete.

EMBALAGEM DE MATERIAL – Dados relativos à apresentação de um item de suprimento, constituídos do tipo do recipiente (ou forma de apresentação) e conteúdo (quantidade e unidade de medida) Exemplo: Lata com 1.000 cm³.

EMBALAGEM DE MOVIMENTAÇÃO – Múltiplo da embalagem de comercialização, para ser movimentada racionalmente, por equipamentos mecânicos.

EMBALAGEM, DADOS – Dados relativos à apresentação de um item de suprimento, constituídos do tipo do recipiente (ou forma de apresentação) e conteúdo (quantidade e unidade de medida) Exemplo: Lata com 1.000 cm³.

EMBALAGENS ATIVAS – São embalagens capazes de controlar uma propriedade do alimento embalado. Refere-se à introdução de substância que reage com o produto e interrompe reações que geram elementos que podem, por exemplo, amargar o produto. A dose inicial de conservante, leva a ingestão elevada no início da utilização e a falta de proteção do produto no final. A embalagem ativa dispensa o excesso de conservantes e o fornece de maneira gradual ao longo do tempo de utilização do produto.

EMBALAMENTO – Atividade para colocar os produtos dentro das várias embalagens, colocá-las dentro da embalagem de comercialização e a paletização destas embalagens.

EMBARGO – Decisão governamental restringindo a saída de fretes comerciais de determinados portos.

EMBEDDED SOLUTIONS – Recheio introduzido nos chips, para torná-los inteligentes e com grande capacidade de trabalho.

EMBOSSING – A process in which papers is pressed between metal dies to create an image in relief.

EMBUTIBILIDADE – A capacidade de uma superfície de absorver partículas sólidas, durante o trabalho com esforços mecânicos.

EMI – Early Manufacturing Involvement

EMISSÃO – Colocação de dinheiro ou títulos em circulação.

EMISSOR – Embalagem cuja superfície reflete a luz não absorvida.

EMPENHO – Tipos e quantidades de materiais que foram dedicadas a uma determinada ordem de produção, ou a um determinado cliente, mas que não foram ainda retirados dos almoxarifados ou dos armazéns de produtos acabados.

EMPILHAMENTO EXTERNO – Refere-se à colocação de paletes sobre paletes para realizar-se o armazenamento ou deslocamento do material.



EMPILHAMENTO INTERNO – Refere-se à colocação de caixas sobre caixas dentro do palete.

EMPOWERMENT – É um conceito de gestão associado ao trabalho de *Rosabeth Moss Kanter*, professora em Harvard e ex-editora da *Harvard Business Review*. Segundo a autora, as empresas que dão mais poder e autonomia aos seus trabalhadores são as que estão mais bem posicionadas para competir em longo prazo. O meio empresarial parece começar a levar a sério esta recomendação. O caso clássico da aplicação radical do *empowerment* é o da empresa brasileira Semco, liderada por Ricardo Semler, o autor do livro *Maverick* e de um polêmico artigo publicado na *Harvard Business Review* intitulado *"Managing Without Managers"*.

EMPOWERMENT – Prática de gestão para delegar aos empregados em geral, a responsabilidade e a autoridade para tomarem decisões a respeito de seu trabalho e de suas tarefas, sem aprovação prévia ou permitir aos membros da equipe o controle e a possibilidade de mudarem as regras.

EMPRESA ESPECIALISTA DE MERCADO – Uma estratégia de fornecimento de uma linha completa de produto, para atender às necessidades de determinado segmento de mercado.

EMPRESA FLEXÍVEL – A empresa que acelera a sua produção num ritmo sempre superior à aceleração da venda, poderá ser considerada uma empresa flexível e ágil, constituindo um poderoso instrumento de competição no mercado. Estamos pressupondo que o tempo de resposta seja sempre compatível com a maneira como se acelera ou se desacelera o nível de vendas.

EMPRESA FOCADA PRODUTO E MERCADO – Uma estratégia de fornecimento de um produto especial, destinado a um único segmento de mercado: especialista em produto e mercado específico.

EMPRESA GENERALISTA DE MERCADO E PRODUTO – Uma estratégia de atendimento a vários segmentos de mercado, com uma gama completa de produtos, desenvolvidos pela empresa.

EMPRESA LERDA – A empresa tem uma aceleração lenta da produção num ritmo inferior à aceleração das vendas, devido à atuação de elementos bloqueadores que inibem a sua flexibilidade.

EMPRESAS GLOBAIS – São empresas que compram materiais onde for mais barato, fabricam produtos onde os salários forem reduzidos e vende os produtos nos mercados onde possam obter os preços mais elevados.

EMPRESAS MULTILOCAL – As empresas que instalam operações em países com mão de obra mais barata, procuram outra característica destas economias que seria os mercados locais bastante amplos. O sucesso na operação em cada local, vendendo bastante na região poderá levar a um sucesso corporativo.

EMPRÉSTIMO A PRAZO REPACTUADO – Empréstimo de dinheiro por um número de anos, com taxa de juros sofrendo reajuste periódicos.

EMS – *Electronic Manufacturing Services*

EMS – *Environmental Management System*

EMULATION – Técnica na qual um dispositivo ou programa imita outro dispositivo ou programa.

ENABLING – Processo de integração de um software de *translation*, num processo de software de processo.

ENCASULAMENTO – O desenvolvimento pelo consumidor da necessidade de proteger-se das duras realidades imprevisíveis do ambiente, com o recolhimento a suas residências tornando-os de difícil acesso à comunicação de *marketing*.

ENCASULAMENTO MOVEL – desenvolvimento pelo consumidor da necessidade de proteger-se das duras realidades imprevisíveis do ambiente, se isolando nos meios de transporte, como o carro.

ENDEREÇO ALEATÓRIO – A estrutura modal é um fator de grande importância para a padronização de equipamentos de movimentação, e endereços para a armazenagem. Com a padronização dos endereços, caminha-se rumo ao endereçamento aleatório que aceita armazenar qualquer material acondicionado em UNIMOVs; este gerido com um sistema de informações bem planejado (e adotado de características de rastreabilidade), gerará certamente, grande produtividade.

ENDEREÇO IP - Número especialmente desenvolvido para acessar um computador na *Internet*.

ENDOMORFO – Ser humano de formas arredondadas e macias, com grandes depósito de gordura, abdômen grande e cheio, tórax relativamente pequeno, braços e pernas curtas e flácidas, cabeça e ombros arredondados e ossos pequenos.

ENDOSSO – Transferência da propriedade de um título mediante declaração escrita, geralmente feita em seu próprio verso.

ENFITEUSE – Contrato de direito real alienável e transmissível aos herdeiros, e que confere a alguém o pleno gozo do imóvel mediante a obrigação da não deteriorá-lo e de pagar um foro anual, em numerário ou em frutos.



ENFOQUE ANALÍTICO – Enfoque para melhoria da administração, baseado no aprendizado a partir da avaliação da experiência.

ENFOQUE DAS OITO DISCIPLINAS - 8D – Um enfoque metódico de resolução de problemas em equipes. Também é referido como *TOPS*.

ENFOQUE DE PROJETO – Enfoque para a melhoria da administração, através de metas predeterminadas, para futuras aplicações do processo de administração.

ENGENHARIA – Conjunto de ações que consiste no planejamento, no projeto e na execução de um empreendimento que deverá originar um produto.

ENGENHARIA – É a profissão cujos membros utilizam materiais e forças da natureza para desenvolver e realizar estruturas, máquinas, processos e produtos benéficos para a humanidade. Estes profissionais devem ser capazes de desenvolverem novas maneiras de se realizar estas coisas, com a capacidade de levar estes projetos à realização prática.

ENGENHARIA – É uma atividade técnica, visando desenvolver produtos ou serviços que elevem o bem-estar da Sociedade, aprimorem o valor de seu patrimônio e contribuam para a segurança das pessoas, instalações e produtos.

ENGENHARIA – É uma profissão com formação técnica para resolver problemas, gerar alternativas, escolher a mais adequada para atender à sociedade, implantá-la e garantir que sua operação seja benéfica para a sociedade.

ENGENHARIA ATIVA – Ação de engenharia arregimentadora de tecnologia específica, para a melhoria do desempenho da função principal do produto, e da sua embalagem. Atividade técnica que desenvolve tarefas para elevar de maneira consistente a utilidade marginal.

ENGENHARIA CONCORRENTE – Modelo de administração de projetos com a formação de grupos concorrentes para desenvolver o mesmo tema e a formação de um terceiro grupo para dar continuidade ao projeto, depois da primeira fase concorrente.

ENGENHARIA DE MANUFATURA – Área da engenharia relacionada com o desenvolvimento e melhorias no processo de produção.

ENGENHARIA DE PROCESSO – Atividade dedicada à melhoria e desenvolvimento de equipamentos de conformação e processos de produção, para suportar a fabricação.

ENGENHARIA DE PRODUÇÃO – É a profissão cujos membros desenvolvem novos produtos e sistema para a fabricação ou para a prestação de serviços. Estes profissionais devem saber como desenvolver sistemas nos quais as pessoas podem trabalhar junto aos equipamentos de tal maneira que se aproveite ao máximo às vantagens que cada parte possa oferecer.

ENGENHARIA ECONÔMICA – Conjunto de técnicas, tendo como base a matemática financeira, utilizadas na análise de investimentos de ativos reais.

ENGENHARIA HUMANA – Desenvolvimento dos sistemas homem máquina, considerando as habilidades físicas, mentais e características emocionais do ser humano.

ENGENHARIA INDUSTRIAL – Conjunto de disciplinas ligadas a facilidades de layout, métodos de medida e melhoria, controle estatístico, desenvolvimento do processo e utilização de técnicas de resolução de problemas industriais.

ENGENHARIA MECÂNICA – É uma profissão cujos membros tem a tarefa de desenvolverem os sistemas mecânicos, associados à conversão, transmissão de utilização da energia. Estes profissionais aplicam o seu conhecimento e habilidades em áreas como o controle ambiental, facilidades de fabricação e de equipamentos, sistema de movimentação de materiais, racionalização da utilização das áreas fabris e o desenvolvimento e a produção de produtos de consumo.

ENGENHARIA PASSIVA – Ação de engenharia atuante nas funções suporte, que não acrescentam valor e que, entretanto, são necessárias no atual estado da arte. A ação visa essencialmente, obter reduções de custo industrial, o que inclui a embalagem. Atividade técnica para possibilitar a redução competitiva do preço praticado no mercado, devido à redução dos custos industriais conquistada.

ENGENHARIA REVERSA – Processo de desmonte de um produto da concorrência com avaliação completa para redesená-lo numa versão da empresa incorporando as tecnologias identificadas e sem se violar os direitos legais do concorrente.

ENGENHARIA SIMULTÂNEA – Método para desenvolver produtos e os processos de manufatura simultaneamente, através da organização de equipes multifuncionais, para assegurar a manufaturabilidade e reduzir o tempo de ciclo.

ENGENHARIA SIMULTÂNEA – Prática da atividade de projeto de engenharia e da embalagem, onde as decisões importantes para o seu andamento são tomadas em consenso por todas as áreas envolvidas, exemplo: Marketing, Engenharia de Produto, *Design*, Engenharia de Processos, Projetos de Ferramentas, Ferramentaria e os fornecedores e os clientes, resultando num tempo curto de desenvolvimento, máxima qualidade e custo projetado bem reduzido.



ENGENHEIRO – profissional que se caracteriza por uma maneira de ver e raciocinar a respeito dos fatos, devido a sua sólida formação técnica e lógica, que possa contribuir de maneira significativa na solução dos problemas que afligem os membros da Sociedade nos aspectos funcionais, patrimoniais e de segurança.

ENGRADADO – Caixa ou caixote, com os lados em forma de grade, feito de ripas de madeira.

ENN – ESTRUTURA DE NÍVEL A NÍVEL – Além de todas as informações da estrutura de nível único, esta estrutura apresenta também as subestruturas dos componentes da estrutura principal. Esta estrutura nível e nível facilitam a visualização de produtos mais complexos, apresentando em um mesmo documento todas as informações a respeito de matérias, componentes e subconjuntos do produto.

ENROSCAMENTO – Característica negativa de uma peça, que enrosca numa outra, dentro da embalagem e exigirá um trabalho de separação, que demanda tempo, para isolá-la para que possa ser montada no produto.

ENSAIAR – Atividade de teste das propriedades físicas e químicas de uma amostra.

ENSAIO – Quando se submete a peça a procedimentos para se medir uma de suas variáveis, obtendo-se um resultado numérico.

ENSAIO DE CONFORMIDADE – Avaliação da conformidade por meio de ensaio.

ENSAIOS DE VALIDAÇÃO – São ensaios que têm como objetivo verificar se os produtos recém-fabricados atendem às necessidades dos usuários de um determinado segmento de mercado.

ENSAIOS DE VERIFICAÇÃO – São ensaios que têm como objetivo verificar se as funções exercidas pelo protótipo de um produto estão de acordo com os níveis de desempenho especificados pelos requisitos de *marketing*.

ENTIDADE – Todo elemento físico como uma peça, componente, dispositivo, unidade funcional, equipamento ou sistema que pode ser considerado individualmente.

ENTIDADE – Todo elemento que pode ser considerado e descrito individualmente, como uma atividade, processo, produto, organização, sistema, uma pessoa ou a combinação dos elementos citados.

ENTRAFACIL – Sistema de projeto, que considera o arredondamento dos cantos, para facilitar a entrada da peça a ser montada, que irá resultar na redução do tempo total de montagem do produto.

ENU – ESTRUTURA DE NÍVEL ÚNICO – Esta estrutura considera somente os componentes que entram na fabricação ou montagem do conjunto em questão. Apresenta um número seqüencial para cada componente, que segue o numero de posição de cada peça no desenho. Esta estrutura de nível único, muitas vezes encontra-se integrada no desenho do conjunto.

ENVOLVIMENTO – Conceito de gestão que utiliza toda experiência, energia criativa e capacidades mentais de todos os colaboradores, estimulados por um tratamento respeitoso, mantendo-os bem informados e pela inclusão de suas idéias no processo decisório, principalmente nos aspectos de qualidade e produtividade.

EOQ – Economic Order Quantity

EPI – Equipamentos de segurança para a proteção individual.

EPICONDELITE – É a inflamação das estruturas do cotovelo.

EPS – Encapsulated PostScript – Tipo de arquivo gráfico

EPUS – EXPENSES PER UNIT SOLD – Gastos com despesas pós-vendas por produto e inclui custos de re-chamadas e garantia.

EQUIFIX – Equipamentos fixos, como, por exemplo, as estanterias.

EQUIMOV – Equipamentos de movimentação.

EQUIPAMENTO – A porção do maquinário de processo que não é específica a nenhum componente ou submontagem.

EQUIPE DE PROJETO – Associação de pessoas com diferentes especialidades, como o objetivo de colocar no mercado um novo produto, selecionadas de acordo com o planejamento estratégico que definiu as competências de base necessárias para o desenvolvimento de uma nova linha produtos.

EQUIPE DE PROJETO – Grupo de especialistas em área diversas, necessárias e afins à proposta do projeto, com a finalidade de trabalharem em conjunto, para o desenvolvimento de um projeto, com proposta bem elaborada e clara, com objetivo de prazo bem determinado.

EQUIPE MULTIDISCIPLINAR DE PROJETO – Grupo de especialistas em área diversas, necessárias e afins à proposta do projeto, com a finalidade de trabalharem em conjunto, para o



desenvolvimento de um projeto, com proposta bem elaborada e clara, com objetivo de prazo bem determinado.

EQUIPES AUTOGERIDAS – AS SELF MANAGEMENT TEAMS – EQUIPES AUTOGERIDAS – São formadas por um pequeno número de pessoas que tem a responsabilidade por um processo operacional e os seus resultados. Elas têm os meios para resolver problemas relativos à execução do trabalho e gerem a divisão e o planejamento das tarefas do grupo. Foi um conceito na moda nos anos 70, mas cujo entusiasmo decresceu na última década, visto que os resultados da aplicação nem sempre foram os desejados. Hoje tem novamente mais adeptos, devido à crescente qualificação dos recursos humanos.

EQUIPES CONCORRENTES – Equipes de projeto que trabalham simultaneamente, com a mesma proposta e chegam a projetos totalmente diferentes. Deste ponto, forma-se nova equipe, com pessoas das equipes anteriores, que aproveitam as boas idéias formuladas em cada projeto preliminar e trabalham para desenvolver os projetos definitivos, evitando-se o risco de ir para o mercado, com produtos desenvolvidos parcialmente.

EQUIPROD – Equipamentos de produção ou conformação.

ERA – *Electronic Remittance Advice*

ERGONOMETRIA – Medição do trabalho muscular pelo Ergonômetro.

ERGONÔMETRO – Aparelho destinado a medir o trabalho desenvolvido por determinado músculo do corpo humano.

ERGONOMIA – É a ciência que estuda as maneiras de melhorar as condições dos trabalhadores no local de sua atividade, utilizando os conhecimentos da anatomia humana, da fisiologia e da medicina do trabalho.

ERGONOMIA – É a procura da adequação das tarefas, dos equipamentos e ferramentas as características do ser humano.

ERGONOMIA – Técnica para equacionar problemas relativos ao ajustamento do trabalho humano ao projeto das máquinas, equipamentos e ambiente de trabalho. Técnica para o ajustamento do usuário, aos comandos, mostradores, forma e exercício funcional num projeto de um produto a ser colocado no mercado.

ERGONOMIA – Técnica para equacionar problemas relativos ao ajustamento do trabalho humano ao projeto das máquinas, equipamentos e ambiente de trabalho. Técnica para o ajustamento do usuário, aos comandos, mostradores, forma e exercício funcional num projeto de um produto a ser colocado no mercado.

ERP – *Enterprise Resource Planning*

ERS – *Evaluated Receipt Settlement*

ESCALA CINZA – Escala cromática com tonalidades que variam do preto, sucessivos tons de cinza, até o branco.

ESCALA DA PRODUÇÃO – Nível de produção a um certo custo médio, obtido por diferentes tamanhos de fábricas ou equipamentos, ou quantidade de máquinas instaladas.

ESCALA HEDÔNICA – Escala para avaliação de uma característica de um produto, que poderá variar de ótima até muito ruim.

ESCLERÓTICA – É a camada exterior que mantém a forma do olho.

ESMAGAMENTO – “*Crush Test*” que mede a força aplicada numa área de 100 cm² que esmague as ondas do papelão ondulado.

ESPECIFICAÇÃO – Documento que define requisitos.

ESPECIFICAÇÃO – Norma que se destina a fixar condições exigíveis para encomenda, fabricação, aceitação e recebimento de matéria-prima, de produtos semi-acabados ou acabados.

ESPECIFICAÇÃO TÉCNICA – Documento que estabelece os requisitos técnicos a serem atendidos por um produto, processo ou serviço.

ESPÉCTOFOTÔMETRO – Aparelho para medir a intensidade de cada cor ou comprimento de onda da luz refletida por um objeto.

ESPECULAÇÃO – Negociação em mercado com o objetivo de ganho, em geral em curto prazo.

ESPINHA DE PEIXE – Denominação alternativa dada ao Diagrama Causa e Efeito pelo seu formato similar ao de uma espinha de peixe.

ESPINHA DE PEIXE – Diagrama para análise, que organiza as possíveis causas de um problema de uma forma hierarquizada.

ESPUMAS ESTRUTURAIS – Espumas rígida com uma superfície compacta na forma de uma pele, podendo também se apresentar na forma flexível, deixando de ser estrutural.

ESSENCIALIDADE – São funções importantes, associadas aos negócios, que não conseguiram sobreviver ou competir sem elas.



ESTABILIDADE INTRÍNSICA DO PRODUTO – As entradas normas do sistema do produto, devem produzir saídas desejadas, ou saídas indesejáveis aceitáveis, devido a problemas dinâmicos entre os subsistemas.

ESTABILIZAÇÃO DE CARGAS – No trabalho de análise de carga considera-se os aspectos relacionados à existência de planos de clivagem das UNIMOVs, que exigirão o uso de dispositivos de estabilização de carga, para que os movimentos internos da fábrica e externos da empresa, sejam executados com segurança, a fim de evitar perdas e acidentes.

ESTADO DA TÉCNICA – É constituído por tudo aquilo tornado acessível ao público antes da data do pedido de patente.

ESTAMPABILIDADE – Características de uma platina e peça, que tornam o repuxo e estampagem fácil e sem refugos, como por exemplo, um repuxo excessivo além da capacidade de ser aceito pela chapa de aço.

ESTERADIANO – Ângulo sólido que, tendo seu vértice no centro de uma esfera, subtende na superfície desta, uma área igual à de um quadrado cujos lados igualam o raio da esfera.

ESTÉTICA – A ciência das aparências do objeto perceptivas pelos sentidos, de sua percepção visual pelos homens e o seu valor para o ser humano como parte de um sistema sócio cultural.

ESTÉTICA APLICADA – Aplicação prática da teoria da estética.

ESTÉTICA DO OBJETO – Descreve as características visuais do objeto e as suas qualidades.

ESTÉTICA DO VALOR – Trata da importância dos objetos para o usuário em relação aos conceitos subjetivos de valor, referenciados aos sistemas de normas socioculturais.

ESTÉTICA EMPÍRICA – Pesquisa as idéias sobre valores estéticos em grupos de pessoas, contribuindo com conhecimentos para serem aplicados no desenvolvimento do produto e de acordo com as preferências dos usuários.

ESTÉTICA INDUSTRIAL – Parte do design que busca a beleza do produto.

ESTÉTICA NUMÉRICA – É a fixação com rigor científico, da importância do objeto para o usuário.

ESTÉTICA VERBAL – É a descrição dos aspectos importantes do objeto, das percepções visuais e dos valores associados.

ESTIMATIVA PARAMÉTRICA – Técnica de estimativa que utiliza relações estatísticas entre séries históricas e outras variáveis para projetar uma variável.

ESTIRAMENTO - MDO - MOVIMENT DIRECTION ORIENTATION – Normalmente este estiramento de filmes plásticos é de 1:4 e 1:6.

ESTIRAMENTO - TDO - TRANSVERSAL DIRECTION ORIENTATION – Este estiramento é obtido por grampos que prendem as laterais dos filmes.

ESTOJOS – Materiais de apresentação coletiva, constituídos de itens de diferentes espécies. Exemplo: Estojo de Primeiro Socorros.

ESTOJOS DE MATERIAL – Materiais de apresentação coletiva, constituídos de itens de diferentes espécies. Exemplo: Estojo de Primeiro Socorros.

ESTOQUE EMBALADO – É a quantidade de produto que resta na embalagem depois da primeira utilização e que deverá ser preservada para utilização futura.

ESTOQUE MÉDIO – Metade do lote médio de compra ou fabricação, adicionado ao estoque de segurança.

ESTRADO – Tabuleiro de madeira ou de outros materiais que serve de base para arrumação de mercadorias, para serem deslocadas ou armazenadas com recursos de equipamento de movimentação.

ESTRADO AÉREO – Estrado de alumínio medindo 230 cm X 270 cm, combinado com uma rede ou capa de material plástico para carga rápida de aviões.

ESTRADO CAIXA – Caixa montada em cima de um estrado, para conter mercadorias disformes ou frágeis.

ESTRATÉGIA – Arte de preparar e aplicar os meios e especificar os cursos de ação, consideradas as oportunidades e ameaças, para alcançar ou manter os objetivos fixados pela política.

ESTRATÉGIA – É o padrão global de decisões e ações que posicionam a organização em seu ambiente e têm o objetivo de fazê-la atingir seus objetivos de longo prazo.

ESTRATÉGIA CORPORATIVA – Responsável por orientar e conduzir a organização em seu ambiente global, político, econômico e social.

ESTRATÉGIA DA LINHA SE PRODUTOS – A estratégia da linha de produtos é a atividade de se definir as características das famílias de produtos, que deverão ser desenvolvidas pela empresa para lançamento no futuro próximo e do futuro de longo prazo, definindo-se também todas as competências de base que serão necessárias para que estes desenvolvimentos possam ser efetuados.



ESTRATÉGIA DA MANUFATURA – Conjunto de decisões para a estruturação dos recursos de manufatura, suportando a estratégia mais geral da empresa na geração de vantagens competitivas.

ESTRATÉGIA DE NEGÓCIOS – Consiste na missão e nos objetivos individuais de cada unidade de negócio, para alterar as suas condições competitivas e de remuneração dos investimentos realizados.

ESTRATÉGIA FUNCIONAL – Define o papel que cada função deverá desempenhar para contribuir para os objetivos estratégicos do negócio.

ESTRATÉGIAS – São as formas ou caminhos adotados pela empresa, visando a atingir os objetivos estratégicos de longo prazo. São linhas de ação que dirigem a obtenção, a disposição e o uso dos recursos, com vistas à consecução dos objetivos estratégicos.

ESTRESSE – É a sensação sentida pelo profissional, quando a habilidade de executar as tarefas é sobrepujada pelas exigências rigorosas que devem ser cumpridas.

ESTRUTURA – Disposição e ordem das partes de um todo.

ESTRUTURA DE ABASTECIMENTO – Posicionamento das organizações logísticas dentro da Cadeia de Abastecimento

ESTRUTURA DE ATRIBUTOS DA QUALIDADE – Características da qualidade que não podem ser expressas de maneira matemática, mas podem ser externadas de maneira qualitativa, ou por condições passíveis de avaliação, segundo algum critério.

ESTRUTURA DE DECOMPOSIÇÃO – Conjunto ordenado e hierarquizado das partes constitutivas de uma entidade, na forma de uma relação organizada.

ESTRUTURA DE NUMERAÇÃO EAN/UCC 12 – Estrutura de numeração padrão do *UCC* com 12 dígitos, composta de padrão *UCC-12* um prefixo *UCC* de empresa, número de referência de item e dígito verificador.

ESTRUTURA DE NUMERAÇÃO EAN/UCC 14 – Estrutura de numeração padrão *EAN/UCC* de 14 dígitos composta de padrão *EAN/UCC-14* um indicador combinado com os 12 dígitos de um número de identificação *EAN/UCC-13* (ou *EAN/UCC-8*) ou ainda *UCC-12* e um dígito verificador.

ESTRUTURA DE NUMERAÇÃO EAN/UCC 8 – Estrutura de numeração padrão *EAN* de 8 dígitos composta de um padrão *EAN/UCC-8* prefixo *EAN/UCC*, número de referência do item e dígito verificador.

ESTRUTURA DE PRODUTOS – Seqüência de operações a qual os componentes obedecem, durante a sua manufatura em produto acabado.

ESTRUTURA EXPLÍCITA DA QUALIDADE – Características de qualidade que podem ser claramente expressa no projeto, e documentação técnica do produto.

ESTRUTURA ORGANIZACIONAL – Responsabilidade, vinculações hierárquicas e relacionamentos, configurados segundo um modelo, através do qual uma organização executa suas funções.

ESTRUTURAS DE NUMERAÇÃO PADRÃO – Estruturas de numeração *UCC* e *EAN* definidas nos diversos comprimentos necessários para diferentes fins de identificação que partilham uma composição hierárquica. Sua composição combina as necessidades de controle internacional com as necessidades dos usuários.

ESTUDO DE OBSERVAÇÃO – Método para observar e registrar algo que acontece ou já aconteceu.

ESTUDOS DO CONSUMIDOR – Pesquisa realizada com o objetivo de conhecer as motivações, as atitudes, as preferências e os hábitos de compra dos consumidores pertencentes a um mesmo segmento de mercado.

ETA – Atracação da embarcação.

ETG – ESTRUTURA GERAL – Esta estrutura não apresenta a divisão nível a nível, mas a penas a quantidade total utilizada no produto de cada componente.

ETHERNET - Um padrão muito usado para a conexão física de redes locais, originalmente desenvolvido pelo *Palo Alto Research Center - PARC* da *Xerox* nos *EUA*. Descreve protocolo, cabeamento, topologia e mecanismos de transmissão. A informação pode ser transmitida em modo "Broadcast", ou seja, para todos os outros computadores da rede e não apenas para um só.

ÉTICA NEGOCIAL – Podem os negócios ser éticos? Este é um dilema que tem apaixonado muitas gerações de gestores e acadêmicos. É um caso típico em que existe uma grande diferença entre a teoria (o que se deve fazer) e a prática (o que se faz na realidade). Embora a maioria das empresas se autoproclame ética e socialmente responsável, poucas têm um comportamento que o justifique. O conceito de ética negocial (*business ethics*) resume o conjunto de princípios e códigos de comportamento moralmente aceitáveis nos negócios. Hoje é uma disciplina que passou a ser ensinada nas melhores universidades mundiais.



ETIQUETA – Elemento de identificação, afixado ao material por amarração. Uma etiqueta pode eventualmente ser portadora de um rotulo.

ETIQUETA – Elemento portador das informações a serem contidas nos produtos ou nas embalagens.

ETO – *Engineer To Order*

ETS – Dia da saída do navio. Zarpar.

EU – *European Union*

EUDORA - Um programa/leitor de correo eletrônico muito completo que existente em varias plataformas, como os *Macintosh* e *PC - Windows*.

EUL – *Efficient Unit Loads*.

EUSTRESS – Em grego *EU* significa bem e comprehende aos stresses que geram criatividade e satisfação.

EVA – *Economic value added*.

EVACUAÇÃO – Saída do excesso de ar por furos nos filmes termo-encolhíveis.

EVICÇÃO – Perda parcial ou total, que sofre o adquirente duma coisa em consequência da reivindicação judicial promovida pelo verdadeiro dono ou possuidor.

EVIDENCE ACCOUNT – Conta contábil mantida por uma Banco Comercial com os débitos e créditos entre o pais hospedeiro e o fornecedor internacional.

EVIDÊNCIA OBJETIVA – Informação cuja veracidade pode ser comprovada, com base em fatos obtidos através de observação, medição, ensaio ou outros meios. Verifica-se uma atividade e se valida um produto, para determinar a sua conformidade a partir da evidência objetiva.

EVM – *Earned Value Management*

EXAME Jurídico – É a inspeção de pessoas, coisas, móveis, ou semoventes, para a verificação de fatos e circunstâncias relevantes à demanda.

EXCELÊNCIA – Nasceu em 1982 com a publicação de *In Search of Excellence*, de Peters e Waterman, o livro de gestão mais vendido. Para os autores, as empresas excelentes têm oito características distintivas: inclinação para a ação; proximidade do cliente; autonomia individual; apostar nas pessoas; criação de valores; manter-se no que se domina; simplicidade formal; e existência em simultâneo de rigidez e flexibilidade. Mais importante do que a seleção das empresas excelentes (a maioria deixou de o ser alguns anos depois) e dos seus oito atributos (parte deles deixaram de ser respeitados por essas mesmas empresas), a obra foi o símbolo da nova forma de encarar a gestão.

EXCLUSÃO DO DIREITO DE PREFERÊNCIA – O estatuto da empresa aberta que contiver autorização para aumento do capital pode prever a emissão, sem direito de preferência, para antigos possuidores de ações, de debêntures ou partes beneficiárias conversíveis em ações.

EX-DIREITOS – Denominação dada a uma ação que teve exercido os direitos concedidos por uma empresa.

EXECUÇÃO DE ORDEM – Efetiva realização de uma ordem de compra ou venda de valores mobiliários.

EXECUÇÃO DE PROJETO – Condução da implantação do projeto pelo desenvolvimento das atividades incluídas do plano do mesmo projeto.

EXERCÍCIO DE OPÇÕES – Operação pela qual o titular de uma operação exerce seu direito de comprar ou de vender o lote de ações-objeto, ao preço de exercício.

EXPANSÃO DO PROBLEMA – Técnica que explora idéias alem do domínio imediato do problema, abrindo um leque maior de alternativas

EXPERIMENTO CIENTÍFICO – Nos experimentos o cientista toma providências para que alguma coisa ocorra, a fim observar o que segue e que poderá ser reproduzido por outros pesquisadores, tantas vezes o quanto for necessário.

EXPLOSIVO – São aquelas que por si mesmas, através de reação química. são capazes de produzir gás a tal temperatura, velocidade e pressão que podem causar danos.

EXPOSIÇÃO MONETÁRIA – O montante que os fluxos de entrada de uma determinada moeda, é menor ou maior que o fluxo de saída nessa moeda.

EXTRAPOLAÇÃO – Estimação dos valores futuros de uma série de dados, baseados em séries históricas destes mesmos dados.

EXTRUSÃO – Processo para a moldagem de plástico, cerâmica, alumínio e metais não ferrosos, onde se tem uma rosca plastificadora no caso do plástico, onde o material devidamente preparado por mistura ou temperatura é forçado por empurramento da rosca ou do pistão contra uma fieira com a forma do produto.

EXW – *Ex Works*



F

FA – *Factory Automation*

FÁBRICA FOCADA – Instalação dedicada a uma família específica de produtos, com tecnologia própria e definições específicas de volume e marketing.

FÁBRICA NEGRA – Produção totalmente automatizada, sem operários ou iluminação.

FABRICAÇÃO PARA ESTOQUE – Sistema de administração onde se produz antes de se ter um pedido do cliente, que poderá ser produtos padrões ou montados sob ordem quando envolvem acessórios pré-estocados.

FABRICAÇÃO SOB PEDIDO – Sistema no qual o produto ou o serviço somente deverá ser providenciado depois do recebimento de um pedido do cliente.

FAC – Ficha de Acompanhamento de Componentes

FACA – Dispositivo utilizado para o corte do cartão no formato em que se produzirá a futura embalagem e feito pelo fornecedor da embalagem.

FACE LIFT – Melhoria visual ou atualização visual de uma embalagem.

FACILIDADE BANCÁRIA INTERNACIONAL IBF – Banco que negocia somente com não-residentes e que pode aceitar depósito em qualquer moeda.

FACTIBILIDADE - Uma determinação de que um processo, projeto, procedimento, ou plano pode ser alcançado com sucesso dentro de um determinado espaço de tempo.

FADEOMETER – Aparelho para o ensaio de materiais a solidez a luz, que utiliza lâmpadas de arco de carvão ou xenônio. Utilizada para verificar o envelhecimento acelerado de superfícies.

FADIGA – Medida do tempo de quebra das peças após esforços cíclicos, provocados por cargas dinâmicas mesmo que de baixa intensidade.

FAGOCÉUTICOS – Classe de alimentos que são combinados com drogas ou medicamentos, que elevam a dinâmica do corpo e da mente e receitados em doses.

FAGOCÉUTICOS – Produtos que alem da simples nutrição, tem qualidades medicinais para serem utilizados para a tender benefícios emocionais como acalmar, para energizar e para estimular.

FALHA – Uma falha de projeto é o modo no qual um sistema, subsistema ou peça deixa de cumprir sua utilidade ou função pretendida. Uma falha de processo é a maneira na qual um processo deixa de cumprir sua utilidade proposta.

FAM – Ficha de Acompanhamento de Montagem

FAMÍLIA DE EMBALAGENS – Família vertical que atende a vários segmentos de mercado. Famílias concorrentes, que atende a apenas um segmento de mercado.

FAMÍLIA DE ITENS – Grupo de semi-acabados ou componentes, com semelhanças de projeto e processo que possam ser programados e monitorados comercialmente em conjunto.

FAMÍLIA DE PRODUTOS – Conjunto de produtos desenvolvidos obedecendo ao mesmo conceito e com o visual que expresse as características deste segmento de mercado e que possam ser facilmente identificados pelo usuário no ponto de venda, como pertencente à mesma família.

FAMÍLIA DE PRODUTOS – Uma família vertical de produtos atende a vários segmentos de mercado, diferenciando a família para cada segmento. Famílias concorrentes, que atende a apenas um segmento de mercado.

FAR – *Federal Acquisition Regulation*

FARAD – O farad é a capacidade de um condensador elétrico, entre as armaduras do qual se manifesta uma diferença de potencial elétrico de 1 volt, quando ele é carregado por uma quantidade de eletricidade igual a 1 Coulomb.

FARDO – Volume prensado segundo uma forma padrão, mantida por cintas de segurança.

FAS – *Final Assembly Schedule*

FAS – *Free Along Ship*



FASAGEM - Sincronia do ciclo mercadológico com o ciclo logístico, para redução de perdas e melhor desempenho da empresa.

FAST – FUNCTION ANALYSIS SYSTEM TECHNIQUE – O diagrama FAST é uma forma de identificação do inter-relacionamento das funções necessárias, que devem cumprir o propósito de um projeto de um produto. O diagrama FAST é dirigido para a função e não para o tempo ou operação e, no entanto se assemelha a uma carta de simplificação do trabalho. Procura-se identificar um caminho crítico para o exercício de todas as funções.

FAST TRACKING – Superposição de atividades antes organizadas sequencialmente, para reduzir o tempo total. Podemos utilizá-lo com o mesmo sentido de engenharia simultânea.

FAT – Ficha de Acompanhamento de acessórios

FATOR DE GANHO MERCADOLÓGICO – Trata-se do ganho de participação no mercado, em relação aos esforços despendidos na cobertura mercadológica.

FATOR GESTÃO – Relação entre os resultados obtidos e os recursos necessários para a sua obtenção, medido através do gerenciamento efetivo de todos os fatores de um sistema.

FATOR HUMANO – Relação entre o resultado obtido em um determinado período e o número de pessoas envolvidas ou o valor investido nessas pessoas (despesas com pessoal).

FATOR INVENTÁRIO – Relação entre o resultado obtido em um determinado período e o estoque. Este estoque deve abranger o total da matéria-prima, material em processo e produto acabado.

FATOR MEIO DE PRODUÇÃO – Relação entre o resultado da produção e os meios utilizados para a sua obtenção.

FATOR RECURSOS NATURAIS – Otimização do uso racional dos recursos naturais, visando minimizar e/ou eliminar os efeitos ambientais decorrentes das atividades humanas.

FATOR-CHAVE DE SUCESSO – É um atributo que a empresa deve dispor para ser bem sucedida no seu ramo de negócio. Pode-se dizer que um fator-chave é aquele que contribui decisivamente para a empresa obter um desempenho no mínimo satisfatório, para ser bem sucedido.

FATORES CRÍTICOS DE SUCESSO - Características de um planejamento relacionados à geração da prosperidade.

FATORES CRÍTICOS DE SUCESSO – Fator dominante de uma atividade de negócios, que facilita e mesmo define o sucesso de uma empresa nas atividades na comercialização de produtos num certo segmento de mercado, como economia de escala, capacidade de distribuição urbana, controle de fornecimento de um insumo raro, custos e despesas fixas reduzidas, linha completa de produtos e a capacidade de desenvolver e lançar produto em tempo curto.

FATORES DA PRODUTIVIDADE SISTÉMICA – Todos os fatores diretos ou indiretos que visam o desenvolvimento integrado, de forma eficiente e efetiva, de uma organização. Podemos abordá-los da seguinte forma: fator gestão, humano, meios de produção, inventário e recursos naturais.

FATORES DE CONTROLE – São aqueles que podem ser controlados, por um adequado desenvolvimento do produto.

FATORES DE PERTURBAÇÃO – São aqueles cujo controle é difíceis, impossíveis ou mesmo controlados de maneira muito cara. Estes fatores causam desvios dos valores nominais das características do produto, resultando na perda da qualidade.

FATORES ECONÔMICOS – Variáveis econômicas que poderão afetar o planejamento durante o período coberto pelo Plano de Negócios.

FATORES POLÍTICOS – Pontos relacionados com a política e assuntos da área social que poderá afetar o planejamento setorial durante o período coberto pelo Plano de Negócios.

FATORES TECNOLÓGICOS – Situações ou mudanças tecnológicas que podem afetar o planejamento da unidade estratégica de negócios, no período coberto pelo Planejamento do Negócio.

FATORES-CHAVE DE SUCESSO (FCS) – Conjunto de condicionantes e variáveis críticas de sucesso necessárias e suficientes para permitir à organização perseguir os objetivos estabelecidos em relação à missão da empresa, ao seu plano estratégico, ao cenário do mercado e os maiores pontos críticos da organização.

FATURA ADUANEIRA – Documento preparado pelo vendedor para legalizar mercadorias no porto de destino.

FATURA PROFORMA – Documento que menciona o valor aproximado dos despachos, para avaliação dos bancos.

FAZER UM MERCADO DE ATIVOS MONETÁRIOS – Negociar freqüentemente e com volume um determinado ativo, que torne possível para os outros compra e vender esse ativo a qualquer tempo. Acrescenta-se aos ativo a vantagem da liquidez.



FCA – *Free Carrier* – Entrega da responsabilidade pela mercadoria para o agente indicado pelo comprador.

FCC – *Federal Communications Commission*

FCS – *Finite Capacity Scheduling*

FIFO – *First In, First Out*

FME – *Failing Manufacturing Enterprise*

FMS – *Flexible Manufacturing System*

FP – *Finite Planning*

FPD – *Flat Panel Display*

FRT – *Future Reality Tree*

FRU – *Field Replaceable Units*

FTP – *File Transfer Protocol*

FECHAMENTO DE POSIÇÃO – Operação pela qual o lançador de uma opção, pela compra em pregão de uma outra da mesma série, ou o titular, pela venda de opções adquiridas, encerram suas posições ou parte delas. A expressão também é utilizada quando da realização de operações inversas no mercado futuro.

FECHAMENTO EM ALTA – Quando o índice de fechamento for superior ao índice de fechamento do pregão anterior.

FECHAMENTO EM BAIXA – Quando o índice de fechamento for inferior ao índice de fechamento do pregão anterior.

FEEDBACK – Fluxo de retorno de informação para o sistema de controle para que a atual performance possa ser comparada com a performance planejada.

FEED-BACK – Relação das partes de um sistema dinâmico onde as variações de A influenciam B, que por sua vez perturbam o funcionamento de A.

FERRAMENTAL – A Porção do maquinário de processo que é específica a um componente ou submontagem.

FERRAMENTAL DETERIORÁVEL – Ferramental que é consumido ao longo do tempo, durante uma operação de manufatura.

FIBERBOARD – *A general terms applied to fabricated paperboard utilized in container manufacture; may be either corrugated or solid.*

FICHA DE MOVIMENTAÇÃO – A Logística Industrial a partir da documentação do produto agrega a esta documentação as fichas de movimentação. Estas fichas fornecem informações sobre As dimensões e peso das embalagens de comercialização, a quantidade de embalagens de comercialização que serão colocadas em cada palete para a formação de uma UNIMOV, ou Unidade de Movimentação, a arrumação das caixas no piso do palete, como primeira camada e as sucessivas devidamente invertidas para possibilitar o travamento das caixas pelo atrito, a quantidade de camadas a serem colocadas na UNIMOV - Unidades de Movimentação, o modelo da etiqueta de identificação de cada palete para facilitar a rastreabilidade e peso total de cada UNIMOV – Unidade de Movimentação.

FICHAS DE ENGENHARIA – São documentos emitidos e mantidos pela engenharia de produto, como relação geral dos materiais, fichas de conformação com os tempos de processo, fichas de montagem e fichas de embalamento, que servem de base para a programação e controle da produção, para o funcionamento do sistema de custeio e de pré-cálculo e também para a logística industrial programar a aquisição dos materiais.

FIDELIZAÇÃO DE CLIENTES – Engloba as técnicas destinadas a conservar e atrair os melhores clientes de modo a aumentar a sua fidelização à empresa. Vários estudos já demonstraram que recrutar novos clientes é três a cinco vezes mais caro do que conservar os existentes e encorajá-los a consumir mais. Aumentar a fidelidade exige detectar as principais causas de insatisfação dos consumidores, nomeadamente as razões que os levaram a recusar um produto ou serviço ou a preferir o de um rival. Em seguida, as empresas devem corrigir esses pontos e melhorar a qualidade oferecida aos clientes em todas as áreas. A meta final é criar uma organização totalmente orientada para o cliente (*customer-driven company*).

FIELD OF VIEW – É a maior dimensão das barras que podem ser atingidas pelo scanner

FIFO – FIRST IN FIRST OUT – *Trata-se de um acrônimo referente a um sistema de administrar os estoques, que toma disposições para que o material que entrou primeiro no estoque seja o primeiro a sair, para se manter o menor possível, tempo decorrido nos estoques. Tal sistema tem muita importância quando os produtos têm umas validades muito curtas, que não deverá ser despendida dentro dos estoques da empresa.*



FILAMENT WINDING – Processo para a fabricação de compósitos de elevada resistência, como tubos e tanques, pelo bobinamento contínuo ao redor de uma forma, de um filamento pré-impregnado de uma determinada resina com poliéster ou mesmo epóxi.

FILHOTE – Veja Bonificação em ações.

FILME ANTINÉVOA – Filme com agente umectante na superfície para a redução da tensão superficial, evitando as gotículas que daria ao filme a aparência de embaçado.

FILME BIORIENTADO – Filme que foi esticado no sentido da máquina, e posteriormente no sentido transversal.

FILOSOFIA DE MANUFATURA – Conjunto de princípios, direcionamentos e atitudes assumidas que facilitam a comunicação de objetivos, planos e políticas para todos os colaboradores.

FILTROS – Ações dos motivos e valores na percepção, que estimulam a percepção de características dos produtos compatíveis com a estrutura psicológica do usuário.

FIM – Ficha de identificação de material.

FINURA – É o grau de dispersão do pigmento.

FIO DE SELAGEM – Arame de aço níquel - cromo aquecido eletricamente para selar e cortar filmes plásticos.

FIREWALL - Um sistema de segurança cujo principal objetivo é filtrar o acesso a uma rede. As empresas utilizam o *firewall* para proteger as suas redes internas conectadas à *Internet* contra a entrada de usuários não autorizados.

FISHBONE – Denominação alternativa em inglês dada ao Diagrama Causa e Efeito. Significa espinha de peixe.

FISP – AVALIAÇÃO DE PROBLEMAS – O acrônimo refere-se a fases integradas da solução de problemas, que divide em fases o processo de solução do problema e as atividades relacionadas as tarefas e aos processo de cada fase são avaliados de 1 a 5.

FIXAÇÃO DE PREÇOS – Adoção de um multiplicador sobre os custos por absorção, que possibilite remunerar todas as despesas da empresa, governo e despesas do canal de distribuição.

FIXADORES – Elementos para aumentar a rigidez, segurança, fechamento de acondicionamento ou embalagem.

FIXAPLES – Sistema de utilização de fixadores para simplificar uma montagem, que anteriormente era realizada por intermédio de parafusos.

FLAG – Indicativo atribuído a um país, para identificar seus produtos internacionalmente.

FLASHPIX – Formato de arquivo multi-resolução.

FLEXIBILIDADE – Habilidade do sistema de manufatura de responder rapidamente às mudanças de demanda, envolvendo a flexibilidade do *mix* de produtos, desenho do produto, alterações de programação, variações de volume e abastecimento de materiais.

FLEXIBILIDADE DE SAÍDA – Habilidade de uma máquina ou setor, que a possibilita a produzir economicamente unidades diferentes de uma família de itens, à medida que se fazem necessários.

FLEXIBILIDADE TÉCNICA – Mudança rápida de item produzido, devido à troca rápida de ferramentas e dispositivos de fabricação.

FLEXIMONT - Na terceira versão temos mais flexibilidade de montagem, pois o pino entrará dos dois lados e em quadro possibilidades de posicionamento.

FLEXOGRAFIA – Impressão tipográfica utilizando placas de borracha como tipos ou caracteres de impressão.

FLEXOGRAFIA – Sistema de impressão direta com utilização de forma flexível.

FLEXOGRAFIA – Sistema de impressão rotativo que utiliza formas relevográficas, denominados de clichês de borracha natural ou sintética. Polimeriza-se as partes expostas à luz ultravioleta e as partes não endurecidas são removidas por solventes. Sistema de impressão simples, rápido e barato.

FLIP TOP – Tampa que abre na sua parte superior, mas fica solidária à embalagem.

FLOAT – Dinheiro disponível em prazo curto, entre o recebimento de fundos e o pagamento planejado desses fundos.

FLOAT – O total de tempo que uma atividade poderá atrasar a partir de seu ponto de início, sem que a implantação do projeto se atrasse em relação à data projetada.

FLOW CHART – Seqüência do processo produtivo.

FLOW PACK – Embalagem formada na seladora em um processo contínuo, pois o filme entra em bobina, é dobrado, selado no meio formado um tubo, recebendo o conteúdo.

FLOWABILITY – Fluência



FLUÊNCIA CREEP – Deformação lenta mais contínua de um material sujeito a esforços constantes, sendo proporcional a carga e a temperatura.

FLUTUAÇÃO COM INTERVENÇÃO – Sistema de taxas de câmbio flutuante, no qual ainda ocorre alguma intervenção governamental.

FLUXO DE AR UNIDIRECIONAL – Ar laminar fluindo uma só vez em uma única direção através de uma área ou sala limpa, com linhas de fluxo paralelas.

FLUXO LUMINOSO – É a quantidade total por segundo de luz emitida por uma fonte luminosa e medida em lúmen.

FLUXOGRAMA PRELIMINAR DE PROCESSO – É uma descrição antecipada e preliminar do processo de manufatura de um produto em desenvolvimento.

FM – Na Freqüência Modulada digital (também chamada de Mudança de Freqüência por Tecla), os dados são transmitidos em duas freqüências diferentes, sendo, que uma representa o "um" digital e a outra representa o "zero" digital.

FMA – FAILURE MODE ANALYSIS - Procedimento para determinar os sintomas de mal funcionamento que possam ser detectados antes ou depois de uma falha, listar todas as causas possíveis de cada sintoma e redesenhar o produto para eliminar as causas identificadas como corretas.

FMC – Flexible Manufacturing Cell

FMEA – ANÁLISE DO MODO E EFEITO DAS FALHAS – Análise realizada por um grupo de especialistas do produto ou do processo, que classifica os parâmetros segundo três critérios fundamentais como o nível de gravidade de um mau funcionamento do sistema, se o parâmetro X não está dentro das especificações, o nível de detecção do parâmetro X quando ele sai do valor especificado, a probabilidade que o parâmetro X saia da especificação. Este valor é baseado em dados históricos, ou na melhor avaliação que os técnicos podem fazer. Multiplicando-se os três fatores se obtém o "índice de risco".

FMEA – Análise do modo e efeito de falhas.

FMEA – FAILURE MODE AND EFFECTS ANALYSIS – Modo de Falha e Análise dos Efeitos das falhas. Estudo preventivo utilizado para analisar o equipamento antes que este seja construído.

FMEA – FAILURE MODE EFFECTS ANALYSIS – Procedimento no qual o modo de falha potencial em cada componente de um pré-montado é analisado para determinar o efeito em outros componentes e na função que o pré-montado deverá desenvolver.

FMEA DE PROCESSO – Um FMEA utilizado para analisar os processos de fabricação e montagem.

FMEA DE PROJETO – Um FMEA usado para analisar produtos antes que sejam liberados para a produção.

FMEA DO PROJETO E DO PROCESSO – Documentação que sistematiza um estudo preventivo da qualidade, referente a projeto e processo, tendo como objetivo: detectar ações preventivas nas folhas de projeto e processo, estudar possíveis dispositivos de fabricação e teste, capacidade do processo, analisar pontos de controle, verificar características críticas.

FMECA – Análise do modo e criticidade do efeito das falhas - análise para previsão da criticidade da falha.

FMECA – FAILURE MODE EFFECTS AND CRITICALITY ANALYSIS – Procedimento a ser desenvolvido depois da aplicação FMEA para classificar os efeitos das falhas potenciais de acordo com a sua severidade e a probabilidade de vir a ocorrer.

FMEI – FAILURE MODE AND EFFECT IMPROVEMENT – Análise FMEA de modo dinâmico através de técnicas de melhoramento com utilização de gestão à vista.

FMS – Flexible Manufacturing System.

FOB – Free on Board

FOCO - Definimos o termo "foco", para significar abrangência restrita, podendo o negócio ser focado segundo os grupos, funções e tecnologias.

FOGGING - O fenômeno "fogging" é usado para descrever a condensação do vapor de água na superfície de materiais que possuem diferentes tensões superficiais em relação à água. Para embalagens de alimentos, este fenômeno é observado quando alimentos são embalados em filmes plásticos transparentes e armazenados a baixas temperaturas. O uso de aditivos *anti-fogging* (anti-embaçantes) em embalagens reduzem a tensão superficial da água, tornando a camada do filme uniforme, melhorando a aparência do produto.

FOLHA DE PROCESSO - Procedimento para emitir Folha de Processo.

FONTE – Pessoa de confiança do jornalista, para obtenção de informações fidedignas, para fins de noticiário, podendo ou não ser mencionada na matéria.

FOOD TOWN – Local onde se reúne os fornecedores de um mesmo cliente.



FORÇA DE RASGAMENTO – Força de determinada intensidade que provoca rasgos nos filmes, sendo muito baixa em filmes orientados.

FORÇA EMERGENCIAL – Energia humana gerada pela consciência da percepção de uma situação desastrada futura, que é canalizada em ações positivas e saneadoras das expectativas negativas.

FORMA DO PRODUTO – A forma é a soma dos elementos e das relações entre estes elementos, sendo uma configuração quando os elementos se submetem a um princípio configurativo.

FORNECEDOR – Organização que fornece um produto ou serviço ao cliente e no qual se aplica o requisito das normas contratuais.

FORNECEDOR CERTIFICADO – Fornecedor que atinge consistentemente os padrões de qualidade, custo, entrega, regularidade financeira e que, portanto podem ficar dispensados da inspeção de qualidade.

FORNECEDOR CLASSE A – Fornecedor de muita importância para a empresa devido ao impacto causado pelo produto fornecido no custo ou na qualidade do produto produzido pela empresa.

FORNECEDOR PREFERENCIAL – Fornecedor que disponha de sistemas de facilidades e qualidade, que possibilite obter uma elevada performance definida pela engenharia e pelo comprador, nos serviços e produtos adquiridos pela empresa.

FORRAÇÃO – Revestimento de embalagens destinado a proteger o produto contra ação de agentes mecânicos, térmicos, vibratórios ou químicos.

FORWARD ENGINEERING – É uma metodologia para desenvolvimento do produto através de controle de qualidade ("Quality Function Deployment") e o controle do tempo ("Simultaneous Engineering"). É o soma dos aspectos estratégicos, dos aspectos organizacionais e de implantação, aspecto organizacional de gerenciamento, e das técnicas e instrumentos.

FOTOCOMPOSIÇÃO – Sistema para compor texto e títulos utilizando caracteres criados com meios fotográficos, cuja imagem é produzida diretamente sobre filme ou papel fotográfico.

FOTOLITO – Negativo ou diapositivo fotográfico, semelhante a um filme para transparência, utilizado para a gravação da arte final em chapa metálica. Com esta chapa impressa, utiliza-se a mesma para a impressão dos cartuchos.

FOTÔNICA – Tecnologia de transmissão de dados por luz dentro das fibras óticas.

FOTÓPICO – Visão dos receptores de cones que são responsáveis pela sensação de cor a níveis de radiação médio e alto.

FOTOPIGMENTO – Moléculas que absorvem e refletem seletivamente diferentes comprimentos de onda de luz.

FOTORRECEPTORES – Células da retina que sofrem uma reação à luz causando os impulsos nervosos que produzem a visão.

FRAGILIDADE – Característica de um produto, que define a probabilidade de se acorrer quebra de peças e componentes, pela utilização ou influência de agentes externos como esforços, vibrações e impactos de diferentes intensidades, ou a ação conjunta de todos os estes fatores.

FRAGILIDADE – Característica do material em partir sem absorção de energia e sem sofrer deformação plástica.

FRAMING – Encaixe das laterais do carro com o assoalho.

FRANCHISING – Um método popular para uma empresa alargar a sua base de clientes sem necessitar de investir capital e para um candidato a empresário criar um negócio sem constituir uma empresa de raiz. Há dois parceiros envolvidos: o *franchisador*, que desenvolveu o negócio e lhe deu o nome; e o *franchisado*, que compra o direito de operar sob esse nome. Um negócio torna-se franchising quando o *franchisado* paga direitos de entrada e *royalties* (geralmente uma percentagem fixa do volume de negócios) pela utilização da marca, produto ou serviço. Em contrapartida, recebe apoio do *franchisador* e o direito a distribuir o produto ou serviço numa área determinada.

FRASCO – Recipiente de vidro de boca estreita para conter líquidos.

FRATURA MERCADOLÓGICA – Situação de comercialização, com resposta negativa cada vez mais intensa na proporção das verbas promocionais despendidas pela empresa, devido ao desencontro do conceito do segmento do mercado, o visual do produto, a decoração da embalagem e a promoção realizada, dispare em relação ao conceito mencionado.

FREE PASS – Autorização para que o produto do fornecedor certificado chegue diretamente à linha, eliminando a inspeção de recebimento.

FREQUENCIA DE COMPRA – É a freqüência que um produto é comprado pelo usuário ou mesmo pelo lojista e esta interligada com a rotação do estoque. O usuário poderá comprar novos produtos, muito antes do anterior estar com sua vida utilidade encerrada.



FRONTEIRA DE RESPONSABILIDADE – Entre o fornecedor e o comprador é definido como sendo o momento em que a responsabilidade pela integridade do material passa de um para outro.

FSI - FREE-STANDING INSERT – Livreto, folheto, *broodside*.

FSM – A Fase Modulada é semelhante à Freqüência Modulada, com exceção que as transmissões de “um” para “zero”, são delineadas através de uma fase do sinal, e não uma mudança de freqüência. Na realidade sistema Fase Modulada é um sistema de Freqüência Modulada, no qual a mudança de freqüência é muito curta (somente durante um comprimento de onda).

FTA – ANÁLISE DA ÁRVORE DAS FALHAS - Análise em árvore das falhas com o objetivo de determinar como a falha de um componente depende das falhas de seus subcomponentes ou de causas externas ou de uma combinação dos dois.

FTA – Failure Tree Analysis - Árvore de Análise de Falha, método racional baseado na regressão para ajudar a determinar a raiz de um problema.

FTC – FIRST TIME CAPABILITY – É o índice que mede a capacidade de um processo produzir peças boas pela primeira vez e sem retrabalho.

FTP – File Transfer Protocol

FTP - FILE TRANSFER PROTOCOL - Protocolo para transferência de arquivos. O *FTP* pode ser utilizado para copiar arquivos da rede para o computador do usuário e vice versa. Os navegadores de *WWW* podem fazer transferências de *FTP*, mas existem *clientes* específicos para a tarefa. Os usuários devem informar no cliente de *FTP* o endereço do servidor. É preciso ter uma conta no servidor e informar nome de usuário e senha.

FTT – FIRST TIME THROUGHT - É a porcentagem de unidades que completam um processo e atingem um padrão de qualidade sem serem refugadas, retestadas, retornadas ou reparadas fora do processo.

FULFILMENT – Atender no tempo e no prazo.

FULL DUPLEX – FDX – Transmissão simultânea de dados nas duas direções de uma linha de comunicação de dados.

FUNÇÃO BÁSICA – É aquela que faz funcionar o produto e possibilita o exercício da função principal. Para se apontar lápis, necessitamos de cortar a madeira.

FUNÇÃO DE CONSERVAÇÃO – Função exercida pela embalagem para proteger o estoque embalado, que é quantidade de produto que resta na embalagem, depois da primeira utilização e que deverá ser preservado para utilização futura.

FUNÇÃO DE CONTROLE – É um fluxo de informações que permite comparar o resultado real de uma determinada atividade, com seu resultado planejado.

FUNÇÃO DE ESTIMA – Funções complementares que são agregadas ao produto com a finalidade de facilitar a venda.

FUNÇÃO DE USO – Funções que são adequadas à plena utilização do produto de acordo com os interesses e necessidades do usuário.

FUNÇÃO DE UTILIZAÇÃO – Função exercida pelo produto, para o atendimento da necessidade básica do usuário.

FUNÇÃO DEMANDA – Tratá-se de todos os pontos de uma função, que relaciona as quantidades possíveis de serem transacionadas, em relação às variações de níveis de preço praticados pela empresa, que atende a determinado mercado.

FUNÇÃO DESNECESSÁRIA – São funções desenvolvidas por componentes dos produtos, que não se relacionam com a função principal exercida pelo produto e criadas pela engenharia de desenvolvimento para facilitar e possibilitar a existência técnica do produto.

FUNÇÃO DO PRODUTO – Para atender as necessidades de um usuário, os produtos devem exercer funções segundo uma certa performance, que deverão ser reconhecidas pelo usuário como úteis a atender as suas necessidades. Os produtos poderão exercer uma função, ou serem multifuncionais, exercendo de maneira adequada várias funções de interesse dos usuários.

FUNÇÃO NECESSÁRIA – São funções de componentes dos produtos, que auxiliam no desempenho da função básica do produto.

FUNÇÃO OBJETIVO – Função que deverá ser otimizada pelo modelo.

FUNÇÃO PRINCIPAL - Explica a própria existência do produto Função exercida por um componente ou a embalagem, que coincide com a proposta funcional do produto.

FUNÇÃO PRINCIPAL – Função exercida por um componente ou a embalagem, que coincide com a proposta funcional do produto.

FUNÇÃO PRINCIPAL DA EMBALAGEM – Função principal de uma embalagem é conter o produto e uma função secundária seria servir o produto.

FUNÇÃO SECUNDÁRIA – É aquela que ajuda, suporta ou melhora o exercício da a função básica.



FUNÇÃO SUPORTE – Função exercida por outros componentes com o único objetivo de suportar, o exercício da função principal.

FUNCIONALIDADE – Particularidades que afetam a relação do usuário com o produto, atendendo às expectativas daquele quando este é colocado em uso.

FUNCIONALISMO – Escola liderada em 1896 por Louis Sullivan, onde a forma decorre da função, que é primordial na definição da aparência do produto.

FUNCIONAMENTO – Conjunto das funções, das atribuições, das interações, da interdependência entre as partes constitutivas de uma entidade e inclusive o relacionamento entre todo o conjunto e o meio exterior.

FUNDO DE PENSÃO - Conjunto de recurso proveniente de contribuições de empregados e da própria empresa administrados por uma entidade a ela vinculada, cuja destinação é a aplicação em uma carteira diversificada de ações, outros títulos mobiliários e imóveis.

FUNDO IMOBILIÁRIO – Fundo de investimento constituído sob a forma de condomínio fechado, cujo patrimônio é destinado a aplicações em empreendimentos mobiliários. As quotas desses fundos, que não podem ser resgatadas são registradas na CVM, podendo ser negociadas em bolsa de valores ou no mercado de balcão.

FUNDO MÚTUO DE AÇÕES – Conjunto de recursos administrados por uma distribuidora de valores, sociedades corretora, banco de investimento, ou banco múltiplo com carteira de investimento, que os aplica em uma carteira diversificada de ações, distribuindo os resultados aos quotistas, proporcionalmente ao número de quotas possuídas.

FUNDO MÚTUO DE AÇÕES CARTEIRA LIVRE – Constituído sob a forma de condomínio aberto ou fechado, é uma comunhão de recursos destinados à aplicação em carteira diversificada de títulos e valores mobiliários. Deverá manter, diariamente, no mínimo 51% de seu patrimônio aplicado em ações de emissão das companhias abertas, opções de ações, índices de ações e opções sobre índices de ações.

FUNDO MÚTUO DE INVESTIMENTO EM EMPRESAS EMERGENTES – Constituído sob a forma de condomínio fechado, é uma comunhão de recursos destinados à aplicação em carteira diversificada de valores mobiliários de emissão de ações de empresas emergentes. Entende-se como empresa emergente, a companhia que satisfaça os seguintes parâmetros: Tenha faturamento líquido anual consolidado inferior a R\$ 60 milhões; Não seja integrante de grupo de sociedades com patrimônio líquido superior a R\$ 120 milhões.

FURABERTO – A colocação de eixos em dois furos exige um deslocamento horizontal elevado. Se os furos são abertos em cima, poderemos montar o eixo de cima para baixo realizando um deslocamento curto.

FUTZ – Nome dado à utilização dos computadores da empresa para fins pessoais.

FYEO - FOR YOUR EYES ONLY – Assunto que tem o sentido de apenas para seu conhecimento.

FYI - FOR YOUR INFORMATION – Para sua informação.

G

GAAP – *Generally Accepted Accounting Principles*

GIF – *Graphic Interchange Format*

GIS – *Geographic Information System*

GIS – *Graphical Information System*

GMROI – *Gross Margin Return on Investment*

GUI – *Graphical User Interface*

GAMUT – É o alcance das cores que podem ser formadas por todas as possíveis combinações de colorante em qualquer sistema de produção de cor.

GANHOS ATIVOS – Resultado do exercício da engenharia ativa, com a melhoria do desempenho.

GANHOS PASSIVOS – Resultado do exercício da engenharia passiva, com reduções de custo das estruturas de suporte.



GAP DE CÂMBIO – Período entre os vencimentos para aquisições e os vencimentos para vendas de cada moeda estrangeira.

GARANTIA DA QUALIDADE – Ações planejadas e sistemáticas necessárias para prover confiança adequada de que um produto ou serviço atenda aos requisitos definidos para a qualidade.

GARANTIA DA QUALIDADE – Garantia de que a qualidade do produto é satisfatória, confiável e econômica para o consumidor.

GARANTIA DA QUALIDADE – Conjunto de Atividades planejadas e sistemáticas, implementadas no sistema da qualidade e demonstradas como necessárias, para prover confiança adequada de que uma entidade atenderá os requisitos para a qualidade.

GARGALO – Uma facilidade, função, departamento, ou recurso cuja capacidade é menor do que a necessidade da demanda.

GARRAFEIRO – Engradado de madeira ou plástico, destinado a proteger e manusear garrafas.

GATEWAY – *A point of interconnection: the open door between one electronic network and another.*

GATEWAY - Sistema que faz a ponte entre dois sistemas incompatíveis, como a ligação entre o correio eletrônico interno de uma empresa e o e-mail da *Internet*.

GATT – *General Agreement on Tariffs and Trade*.

GCR – GRAY COMPONENT REPLACEMENT – Sistema que substitui a cor minoritária por preto. O amarelo em pequeno porcentual numa cor absorve o ultravioleta e suja a cor. Neste caso o amarelo é componente cinza, que deverá ser substituído por preto.

GED – Gerenciamento eletrônico de documentos.

GENÉTICA DA MANUFATURA - Ações e procedimentos tomados durante a definição dos requisitos de mercado, desenvolvimento do produto e "try out" que determinam a formatação de uma manufatura fácil, flexível e econômica.

GENÉTICA DA QUALIDADE – Ações e procedimentos tomados durante a definição dos requisitos de mercado, desenvolvimento do produto, e "try out" que resultam em um produto que atende às especificações do mercado, e é naturalmente fabricado com qualidade.

GERÊNCIA DE ESTOQUES – Atividades responsável pelo controle, inventário e programação das necessidades de material e das providências necessárias ao seu provimento, utilizando a análise da movimentação dos estoques com base nos registros quantitativos.

GERENCIA DE MARCA – Atividade executiva que acompanha marcas corporativas, genéricas, por atributos ou de segmento de mercado, tratando dos aspectos conceituais, memorização, preservação, mercadológicos, econômicos e exercendo atividades corretoras das disfunções.

GERENCIA DE MERCADO – Atividade executiva que acompanha um mercado ou segmento de mercado, oferecendo a este mercado todos os produtos ou família de produtos da corporação e tratando dos aspectos mercadológicos, econômicos, de manufatura, e exercendo atividades corretoras das disfunções.

GERENCIAMENTO DE CATEGORIAS – Tarefas de colaboração entre o fabricante e o varejista, para administrar categorias de produtos no ponto de vendas como se fossem unidades estratégicas de negócios, abrangendo também a cadeia de abastecimento, marketing e merchandising.

GERENCIAMENTO DE CORES – É a ferramenta para tornarem combatíveis as cores das imagens originais, as cores captadas pelos dispositivos de entrada e as cores reproduzidas nos dispositivos de saída.

GERENCIAMENTO DE PRODUTO – Atividade executiva que acompanha um produto, ou uma família de produtos nos aspectos mercadológicos, econômicos de manufatura, e exerce atividades corretoras das disfunções.

GERENCIAMENTO DO SISTEMA – Atividades exercidas para manter a rede funcionando e provendo acesso para os vários usuários.

GERENCIAMENTO VISUAL – Conjunto sistematizado de controles que capacitam um indivíduo a reconhecer o padrão e qualquer desvio.

GESTALT – A expressão significa padrão e baseia-se no fato da visão humana reconhecer determinados padrões.

GESTÃO AUTOCRÁTICA – Expressão para designar uma gestão gerencial, que inibe a comunicação entre funcionários de departamentos diferentes e canaliza a informação e decisão somente no nível gerencial com perda de comunicação entre os níveis inferiores dos departamentos.

GESTÃO DA MUDANÇA – A idéia não é propriamente nova. O que mudou foi à própria natureza da mudança, que de incremental e passível de previsão passou a descontínua, veloz e imprevisível. Segundo o livro *Fast Forward*, tema de capa desta edição, as três forças geradoras da mudança



são a tecnologia, a desregulamentação e a globalização. Os gestores devem preparar-se para a mudança através da resposta a três perguntas fundamentais: como será a organização do futuro? Qual o processo de mudança ideal? Qual o tipo de competências que é necessário?

GESTÃO DA OPERAÇÃO – Atividade para fornecer um serviço ou produto ao cliente, a um preço aceitável e produzido de maneira eficiente e a um custo baixo.

GESTÃO DA OPERAÇÃO – É a administração de um sistema que fornece mercadorias e serviços, envolvendo também o projeto, planejamento e controle deste sistema.

GESTÃO DA QUALIDADE – Todas as atividades da função gerencial que determinam a política da qualidade, os objetivos e as responsabilidades, e os implementam por meios como planejamento da qualidade, controle da qualidade, garantia da qualidade e melhoria da qualidade dentro do sistema da qualidade.

GESTÃO DE QUALIDADE TOTAL – Modo de gestão de uma organização, centrado na qualidade, baseado na participação de todos os seus membros, visando ao sucesso em longo prazo através da satisfação do cliente, e dos benefícios para os membros da organização e para a sociedade.

GESTÃO PELA PRODUTIVIDADE SISTÊMICA – Produtividade Sistêmica é a integração de fatores de uma organização que visa por meio de uma constante evolução o melhoramento destes mesmos fatores, criando assim uma sinergia que tem por finalidade contribuir não só para o melhoramento da organização, mas também da sociedade como um todo. Estes fatores estão divididos em: pessoas, recursos naturais, inventário, meios de produção e gestão, com dois referenciais de produtividade que são comparação de resultados e distribuição do valor adicionado.

GESTÃO POR DIRETRIZES – Gestão ligada ao plano de negócios, concentrada em prioridades fundamentais, união coerente do processo *bottom-up* e *top-down*, obstinação no gerenciamento, aplicação do PDCA e relações causa e efeito.

GESTÃO POR OBJETIVOS – Criada por Peter Drucker nos anos 50, a gestão por objetivos (*management by objectives - MBO*) descreve um sistema de gestão em que os trabalhadores e os gestores de topo definem em conjunto qual é o objetivo final do seu trabalho, como o realizar, de que forma será avaliado e qual o tempo necessário à concretização. É uma técnica popular em todo o mundo. Há, no entanto, três críticas clássicas à sua aplicação: os gestores tendem a definir metas pouco ambiciosas ou irrealistas; os objetivos raramente resultam de um processo participativo e descentralizado; e não promove o trabalho de equipe.

GESTÃO POR POLÍTICAS – É o instrumento administrativo que permite realizar a lógica gerencial de "administrar por prioridades" respeitando a curto-prazo as políticas polianuais da empresa, permite desenvolver o sistema gerencial, a organização e a cultura para realizar a estratégia CWCQ dentro da empresa. As principais características da Gestão por Políticas são: a ligação direta ao Plano do Negócio, a concentração em algumas prioridades fundamentais (determinada por alguém da alta administração), a união coerente de processos *bottom-up* e *top-down*, o gerenciamento contínuo e sistemático do processo para perseguir os objetivos, a rigorosa aplicação do método PDCA e a ênfase nas relações de causa-efeito.

HOSTING – É a fixação de substâncias voláteis no papel, produzidas pela sublimação de alguns tipos de pigmentos, defeito visto na página precedente da impressão na forma de uma sombra clara.

GIF – GASTOS INDIRETOS DE FABRICAÇÃO – São os custos da produção, que não podem ser identificados diretamente no produto ou em qualquer departamento de serviço, produção, montagem ou embalamento.

GIF – GRAPHIC IMAGE FORMAT – Formato de arquivo utilizado na WWW.

GIF – São arquivos que ocupam um pequeno espaço no computador, sendo perfeitos para o desenvolvimento de páginas para Internet. Tem como vantagem não perder qualidade da imagem quando alterado o seu tamanho original.

GIF - GRAPHICS INTERCHANGE FORMAT - Formato de arquivos de imagens mais utilizado na Web. O formato *GIF* cria arquivos de imagens de tamanho relativamente pequeno em relação aos demais formatos. Graças a essa compactação, é um formato ideal para a utilização na rede. O tipo de compactação utilizada no formato *GIF* funciona melhor quando a imagem tem áreas contínuas da mesma cor e, principalmente, poucas cores. Por isso, o formato não é muito recomendado para fotos e nesse caso, o formato *JPEG* é bem mais eficiente.

GIRO – Chic, barato, agradável e com ligeiro toque de vulgaridade ou espalhafato em japonês “*hade*” como as cores vivas e exuberantes nos quimonos. Cartões postais garridos e sentimentalista, com anjos obesos e animais bebês. Reconhecimento das características dos bebês, devido ao tamanho dos olhos e da proporção da cabeça exagerados em relação ao corpo. A utilidade é inimiga da excelência, a moda é inimiga da integridade e o giro é inimigo da beleza.



GIS – GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEM – Ferramentas que une dados geo-referenciados, em mapas digitalizados.

GLN – Abreviação para EAN/UCC *Global Location Number* (Número Global de Localização EAN/UCC), que utiliza a estrutura de numeração padrão EAN/UCC-13.

GLOBAL SERVICE MANAGEMENT – É uma abordagem que persegue a plena satisfação do cliente, atribuindo uma particular ênfase à qualidade do serviço. Nos complexos produtivos ou organizacionais com o cliente final, e em particular nas organizações de serviços, esta abordagem é fundamental para assegurar-se que as pessoas em contacto diretas com o cliente ("front line") saibam garantir sua satisfação.

GLOBAL SOURCING – Compras realizadas mundialmente para suprir as operações globais da empresa, com vantagens na redução do custo e a melhoria da qualidade.

GLOBALIZAÇÃO – A tecnologia de informação deram origem a uma verdadeira aldeia global. Para os gestores, o termo significa a integração mundial das atividades de uma organização. É uma etapa mais avançada da internacionalização, em que os processos são organizados à escala global, como se o mundo fosse um único país. A globalização diz respeito a todas as funções da empresa, mas muitas vezes é apenas limitada ao marketing. Nesta área, *Theodore Levitt* foi o primeiro guru a alertar para a homogeneidade global das preferências dos consumidores.

GMF – GRUPOS MULTIFUNCIONAIS - Grupos de Melhoria Contínua (*Kaizen*), oriundo do CCQ (Círculo de Controle de Qualidade), porém, com um direcionamento mais intenso além da flexibilidade e dinamismo na formação da equipe que pode incluir membros de diferentes áreas (multifuncionais).

GMP – *Good manufacturing practices*.

GND – *Ground*

GONIOCROMATISMO – Fenômeno da variação de cor de um objeto de acordo com o ângulo de iluminação ou visão.

GOODS MOVEMENT – Trata-se do processo físico de movimentação de mercadorias entre o fornecedor e seus clientes.

GPS – *Global Positioning System*.

GRADE – Categorias para distinguir itens que tenham a mesma utilização funcional, mas não atendem aos mesmo requisitos da qualidade.

GRADE – Presença no ponto-de-vendas dos produtos que atendem a todas as medidas dos clientes, como tamanhos de roupas ou de sapatos.

GRÁFICO DE GANTT – Uma ferramenta simples que usa barras horizontais para mostrar quais tarefas podem ser executadas simultaneamente ao longo da vida do projeto. As atividades são listadas na vertical, as datas na horizontal e a duração destas atividades na forma do comprimento de uma barra, que mostra as performances atuais, comparadas com a performance planejada.

GRÁFICO DE PARETO – Diagrama que representa a distribuição de freqüência dos problemas da maior para a menor freqüência. Usado para hierarquizar os ataques aos problemas existentes

GRAMATURA – Peso do metro quadrado de um papel ou papelão simples ou ondulado.

GRAMPOS – Fixador metálico destinado a unir partes da embalagem.

GREEN BELT – Profissional também denominado de "faixa verde" que, no desenvolvimento de um programa *Six Sigma* numa empresa, colabora em tempo parcial, apoiando a realização dos projetos dos *Black Belts* ou conduzindo projetos menos complexos. Dependendo dos resultados demonstrados e do aprimoramento de seus conhecimentos, pode ser promovido a *Black Belt*.

GRUPO DE PROJETO – Profissionais de diversas origens, associados a uma equipe permanente de projeto, agrupados para o desenvolvimento de um projeto específico, que necessita de conhecimentos variados a serem proporcionados pelos profissionais convocados para a formação do grupo de projeto.

GRUPO DE TRABALHO AUTÔNOMO – Equipe de produção que opera numa tarefa dedicada, delegada pela Direção e com pouca ingerência externa com respeito relatórios, supervisão, interferência ou mesmo ajuda.

GRUPOS CONCORRENTES – São Equipes de Projeto que trabalham em paralelo e de forma organizada e depois dos anteprojetos desenvolvidos, fundem-se numa nova Equipe de Projeto, que irá necessariamente aproveitar todas as boas idéias dos anteprojetos, para se chegar a uma solução aprimorada.

GRYNESS – Grau de contaminação de uma tinta medida pelo componente cinza, resultado da mescla das três cores gráficas.



GTIN - Abreviação para *EAN/UCC Global Trade Item Number* (Número Global de Item Comercial *EAN/UCC*). Um *GTIN* pode usar a estrutura de numeração padrão *EAN/UCC-8*, *UCC-12*, *EAN/UCC-13* ou *EAN/UCC-14*.

GUI - *Graphic User Interface* - Interface gráfica com o usuário.

GUIDELINES - Conjunto de procedimentos para a sua utilização com o EDI, particularmente na fixação de padrões.

H

HACCP - *Hazard manufaturing pratices*.

HACKER - Uma pessoa que sente prazer em ter um entendimento mais íntimo do funcionamento de um sistema, de um computador e de redes de computadores, em particular. O termo tem sido usado equivocadamente como sinônimo de *cracker*.

HAIRLINE REGISTER - Registros de alta precisão e o grafismo delicado deverá ser de uma cor, para evitar a dificuldade de se manter registros de alta precisão.

HALF DUPLEX - HDX - Trata-se de um circuito que permite a transmissão de dados em duas vias, mas os terminais, somente recebem e transmitem uma informação por vez.

HAND HOLDERS - Coletores de dados portáteis que coletam as informações constantes nas etiquetas das embalagens, e transmitem estas informações por radio freqüência para um computador central.

HANDOFF - Causado pela separação entre conhecimento, responsabilidade e autonomia de ação. Muitas empresas separam essas três dimensões, buscando fragmentar as atividades ao máximo, acreditando que quanto maior a divisão do trabalho, melhor. Existem gerentes que detém a responsabilidade, porém não entendem nada sobre design. Especialistas determinam os parâmetros para o design, mas não o fazem. Supervisores de engenharia aprovam as partes, mas não participam do design. Ou, o operador do CAD determina as formas, mas não conhece nada de engenharia e não tem nenhum grau de responsabilidade sobre o desempenho do projeto.

HANDSHAKE - Ato de reconhecimento e abertura de portas entre programas de computadores.

HANG TAG - Etiqueta adesiva que se fixa à embalagem para ser pendurada.

HDLC - *High Level Data Link Control*.

HDTV - *High Definition Televisão*

HEAD SPACE - Espaço deixado livre entre o líquido e a tampa no embalamento.

HEADER - CABEÇALHO - A parte de um pacote que precede os dados e que contém a fonte, o destino e o endereço, checagem de erros e outros campos. O cabeçalho também é a parte de uma mensagem eletrônica que traz, entre outras coisas, o remetente, dia e hora.

HEDGE - A eliminação da posição líquida de câmbio ou de um GAP no mercado monetário através de uma transação contrária.

HEDGING - Utilização de mecanismos para minimizar os riscos da flutuação de preço e cambio nas transações internacionais.

HENRY - O henry é a indutância elétrica de um circuito fechado dentro do qual é produzida uma força eletromotriz de 1 volt quando a corrente elétrica que percorre o circuito varia uniformemente à razão de 1 ampère por segundo.

HEURÍSTICA - Forma de resolver problemas, a partir de regras determinadas pela experiência ou intuição, em vez de técnicas de otimização.

HEXADECIMAL - Sistema baseado em 16 números utilizado pelos programadores para representar os números binários.

HICKIES - Partículas de tintas secas, provenientes das latas e acabarão causando defeitos de impressão.

HIDRÓLISE - Reação de um sal com água, resultando num ácido ou uma base.

HIGIENIZAÇÃO - Operação realizada em duas etapas sendo um de limpeza e outra de desinfecção.



HIPERATIVIDADE – Desatenção e comportamento impulsivo.

HIPERLINK - Nome que se dá às imagens ou palavras que dão acesso a outros conteúdos em um documento hipertexto. O *hyperlink* pode levar a outra parte do mesmo documento ou a outros documentos.

HIPERMÍDIA - A definição formal de hipermídia une os conceitos de hipertexto e multimídia. Ou seja, um documento hipermídia contém imagens, sons, textos e vídeos, como qualquer título multimídia. Além disso, usa ligações de hipertextos para permitir que o usuário salte de um trecho para outro do documento ou até mesmo para um documento diferente.

HIPERTEXTO - Documento capaz de incluir em seu conteúdo ligações com outras partes do mesmo documento ou documentos diferentes. As ligações normalmente são indicadas através de uma imagem ou texto em uma cor diferente ou sublinhado. Ao clicar na ligação, o usuário é levado até o texto ligado.

HISTOGRAMA – Diagrama de barras, que representa a distribuição de uma população. Podem-se interpretar os dados, permitindo sua interpretação e definir ações de controle e correção.

HOLDING - EMPRESA - Aquela que possui, como atividade principal, participação acionária em uma ou mais empresas.

HOLÍSTICA – Holístico é um adjetivo relacionado com o substantivo HOLISMO, formado do elemento grego *hol(o)*, que tem a idéia de totalidade, mais o sufixo *-ismo*, que dá a idéia de doutrina, teoria, sistema, estudo. Na concepção *holística*, a idéia básica é a de que o todo é mais rico que a simples soma das partes. Daí a importância de não considerar as partes isoladamente, mas de integrá-las, com sua interdependência, numa visão de conjunto. O homem, por exemplo, seria um todo indivisível, que não poderia ser explicado pelos seus distintos componentes (físico, psicológico ou psíquico) considerados separadamente. Assim, a *medicina holística*, por exemplo, pretende abordar todos os aspectos da saúde da pessoa, levando em conta os fatores físico, psicológicos, sociais, econômicos e culturais. Quando se diz, então, *investigação holística* ou *tratamento holístico*, a idéia é de totalidade, de visão conjunta de todas as partes.

HOLÍSTICA – Postura administrativa que desenvolve uma visão do conjunto geral da empresa e os seus devidos inter-relacionamentos para melhor compreensão do funcionamento do negócio e a prática mais adequada de intervenções corretivas ou de ajustamento.

HOME PAGE - É a página de entrada de um *Web site*, mas o termo pode ser usado também para indicar a página principal de uma determinada seção.

HOMEOMORFOS – São grupos de objetos de dimensões distintas, mas com a mesma forma, combinadas de modos a proporcionar composições bem diferentes. Parafusos de diferentes tamanhos com a mesma forma são homeomorfos.

HOMOLOGAÇÃO – Autorização para um produto, processo ou serviço ser comercializado ou usado para um fim estabelecido ou sob condições estabelecidas.

HOMOLOGAÇÃO DE TIPO – Homologação baseado na avaliação de tipo.

HONING – Brunitimento

HORAS DISPONÍVEIS – São as horas apontadas no cartão de ponto, significando que o horista está dentro da fábrica a disposição da produção, porém nem sempre são horas efetivamente trabalhadas.

HORAS PAGAS – As horas pagas são as horas consignadas na folha de pagamento e que significam desembolso de recursos financeiros para o pagamento dos horistas. São horas nem sempre disponíveis ou trabalhadas.

HORAS TRABALHADAS – São as horas apontadas de funcionamento de um equipamento, que são utilizadas efetivamente para se produzir peças boas na cadencia padrão.

HORIZONTAL ORGANIZATION – Uma organização horizontal (horizontal organization) ou achatada (flat organization) é a que minimiza o número de níveis hierárquicos de modo a estar mais perto dos clientes e em que os trabalhadores estão também mais próximos dos níveis de decisão. É um conceito que propõe acabar com a pirâmide hierárquica das organizações tradicionais. A sua vantagem principal é tornar os circuitos de decisão mais curtos, logo mais rápidos. Os empregados, sentindo-se menos vigiados, revelam maior empenhamento e criatividade. Este tipo de organização favorece a criação de estruturas matriciais, mais leves e flexíveis, em que existe uma maior descentralização das responsabilidades.

HORIZONTE DE PLANEJAMENTO – Prazo limite para o qual se consideram válidos as premissas e alternativas para identificar os cenários futuros em que se insere a empresa para efeito de planejamento.

HOST - Computador ligado permanentemente à rede, que, entre outras coisas, armazena arquivos e permite o acesso de usuários. Também chamado de nó.



HOUSEKEEPING – Rotina necessária de tarefas que capacitam a operação de um sistema incluindo organização, arrumação e limpeza.

Href - Símbolo (*tag*) *HTML* que, em um *link*, indica o endereço para o qual este link conduz.

HTML – *Hypertext Markup Language*

HTML - HYPERTEXT MARKUP LANGUAGE - Linguagem utilizada na produção de páginas de *Web*.

HTML é uma derivação de *SGML - Standard Generalized Mark-up Language* e permite a criação de documentos que podem ser lidos em praticamente qualquer tipo de computador e transmitidos pela Internet até por correio eletrônico. Os documentos *HTML* podem ter ligações de hipertexto entre si. Utilizando-se *URLs*, endereços de documentos na *Web*, pode-se criar um documento *HTML* com ligação para qualquer outro arquivo na Internet.

HTTP – *Hypertext Transfer Protocol*

HTTP - HYPERTEXT TRANSFER PROTOCOL - Protocolo de comunicação que viabiliza as ligações

entre os clientes de *WWW* e os *Web sites*. A sigla *HTTP* é encontrada nos endereços de páginas *Web*, as *URLs*, seguida de *://*. Ela informa ao servidor de que forma deve ser atendido o pedido do cliente.

HUE ERROR – Erro de tom é a medida da diferença entre o matiz de uma tinta e aquele de uma tinta teoricamente perfeita.

HUMANO-LEGÍVEIS – Caracteres que podem ser lidos por pessoas, como letras e números, ao contrário do código de barras.

HUMOR VÍTREO – Gelatina que enche o globo ocular, e mantém seu formato e as suas partes nos devidos lugares.



ICOGRADA – *International Council of Graphic Design*

ICQ - Refere-se ao serviço da *Internet* que permite a um usuário do *ICQ*, através do servidor da empresa que criou esse serviço, saber se uma determinada pessoa (que tenha registro no *ICQ*) está conectada à *Internet* no momento. Além disso, permite a conexão ponto a ponto com essa pessoa para troca de mensagens, arquivos, ou se utilizar de outros aplicativos como jogos e comunicação por voz ou videoconferência.

ICSID – *International Council of Industrial Design*

IDE - INTEGRATED DRIVE ELETRONICS - Padrão para placas controladoras de disco no qual parte dos circuitos eletrônicos fica no próprio disco rígido.

IDEAL – Um objetivo que nunca será alcançado, mas que poderemos nos aproximar dele.

IDENTIFICAÇÃO – Tarefa de identificar e descrever o item em estoque, individualizando-o dentre os demais através de seus característicos físicos/químicos e a sua aplicação.

IDENTIFICAÇÃO DE FORNECEDOR – Análise e registro dos dados de identificação de fornecedores, compreendendo: razão social, endereços e número de inscrição no CGC e CPF.

IDENTIFICAÇÃO DE MATERIAL – Tarefa de identificar e descrever o item, individualizando-o dentre os demais através de seus característicos físicos/químicos e a sua aplicação.

IDENTIFICAÇÃO SUPLEMENTAR – A Identificação Suplementar é um conjunto de informações que complementam uma Descrição Padronizada e/ou permitem a criação de uma Descrição Referencial, constituindo-se uma fonte de subsídios para a identificação de itens de suprimento.

IDENTIFICAÇÃO SUPLEMENTAR DE MATERIAL – A Identificação Suplementar é um conjunto de informações que complementam uma Descrição Padronizada e/ou permitem a criação de uma Descrição Referencial, constituindo-se uma fonte de subsídios para a identificação de itens de suprimento.

IDENTIFICADOR DE APLICAÇÃO – Campo com dois ou mais caracteres no início de um dado codificado em um símbolo UCC/EAN-128, que define com exclusividade seu formato e significado.



ÍDICE DE ODOR – Constitui um parâmetro adimensional de expressão numérica da intensidade de odor, baseado na relação entre a pressão de vapor de uma substância odorífera e o seu respectivo Limite de Reconhecimento de odor a 100%.

IDO – ÍNDICE DE DESEMPENHO OPERACIONAL - Verifica a constância do nível de produção ao longo do tempo.

IEC – *International Electrotechnical Commission*

IEEE – *Institute of Electrical and Electronics Engineers*

IMCS – *Inventory Management and Control System*

INFORMS – *Institute for Operations Research and the Management Sciences*

IP – *Intellectual Property*

IPPD – *Integrated Product and Process Development*

IPR – *Intellectual Property Rights*

IPT – *Integrated Product Team*

IQR – *Inventory Quality Ratio*

IRM – *Integrated Resource Management*

ISO – *International Standards Organization*

IFB – *Invitations for bid.*

IFO – *Income from operation*

IGD – *Índice Geral de Deslocamentos*

ILHA INDUSTRIAL – Área utilizada para acomodar o movimento de pessoas, equipamentos de combate ao incêndio e serviços pessoais.

ILUMINÂNCIA – Intensidade do fluxo luminoso incidente em uma unidade de área de uma superfície.

ILUSÃO ÓTICA – Percepção visual em que há grave discrepância entre o estímulo e o objeto percebido.

IMAGESETTERS – Dispositivo de saída de alta resolução, a laser e sem toner, que expõe papel fotográfico ou filme, gerando artes finais acabadas ou filmes de seleção para a gravação de formas de impressão.

IMAGINAÇÃO – Capacidade de criarem-se soluções novas para problemas antigos ou novos, e de criar diversas soluções diferentes para um mesmo problema. Capacidade de se criar alguma coisa a partir do nada.

IMAGINAÇÃO CRIATIVA – Significa a construção de um quadro do que existe e do que deveria existir e do que nunca foi realmente experimentado, sendo criativo. Ser criativo é combinar fatos ou idéias dispares em novo contexto de significado.

IMPLEMENTAÇÃO – Atividade de tornar operante um sistema.

IMPOSTOS E TAXAS – Refere-se aos valores repassados aos cofres públicos, como: Imposto de Renda, Contribuição Sindical, IPTU, IPVA de carros da própria empresa, etc.

IMPRESSÃO – Define impressão como a reprodução mecânica repetitiva de grafismos sobre suportes, por meio de formas de impressão.

IMPRESSÃO DIGITAL – Sistema de impressão em que a máquina impressora recebe constantemente dados digitais, de um computador, podendo a cada ciclo, imprimir textos ou imagens diferentes.

IMPRESSÃO DIRETA – Processo no qual a impressora imprime o símbolo tendo contato físico com o substrato, por exemplo, flexografia.

IMPRESSION – Número de vezes que a página contendo anúncios é apresentada na tela do computador.

IMPRODUTIVIDADE REPETITIVA – As improdutividades repetitivas são deslocamentos, tarefas como carga e descarga, e tempo perdido que não acrescentam valor ao produto. Muitas vezes poderão aparentar ser de valores não significativos. Mas por serem repetitivos e permanentes, no final de um certo período poderão acumular custos incorridos num montante expressivo que poderá significar a diferença entre um bom resultado, e um desempenho medíocre, ou mesmo, negativo.

INCERTEZA – Um evento é incerto quando não conhecemos a dispersão e não podemos calcular a média e a mediana.

INCOTERMS – Linguagem de 13 termos utilizada no Mercado exterior.

INDICADOR – Dígito para completar um determinado número de identificação ou

INDICADOR DE MARGEM CLARA – Caractere ‘maior que’ (>) ou ‘menor que’ (<), impresso no campo humano-legível de um símbolo do código de barras, com a ponta alinhada com a borda externa da margem clara.



INDICADORES DE DESEMPENHO – Indicadores que irão demonstrar o resultado do processo ou sistema da empresa em um determinado momento e nem sempre necessitam de fórmulas para cálculo.

INDICADORES DE DESEMPENHO (ID) – São dados sobre medições de características de produtos ou parâmetros de processos criados para monitoração da conveniência da adoção de ações gerenciais.

INDICADORES DE PRODUTIVIDADE (OU DA PRODUTIVIDADE SISTÊMICA) – Forma de representação quantificável, usada para medir a eficiência e eficácia relativa de um produto, processo, serviço ou sistema.

ÍNDICE (TAXA) DA QUALIDADE – Número de peças consideradas aprovadas em relação ao número total produzido.

ÍNDICE BOVESPA (IBOVESPA) – Índice de Bolsa de Valores de São Paulo, que mede o comportamento das ações mais negociadas na Bovespa (Bolsa de Valores de São Paulo).

ÍNDICE DE ABSENTEÍSMO – Relação do número de dias perdidos por absenteísmo, com o número total de dias disponíveis.

ÍNDICE DE ATENDIMENTO – Este índice é a relação entre o numero de vezes que o item foi encontrado num armazém, pelo número de vezes que se procurou o item.

ÍNDICE DE LUCRATIVIDADE – Relação entre o capital atual e o inicial de uma aplicação.

ÍNDICE DE REFRAÇÃO – Relação entre a velocidade da luz ou medição em dois meios diferentes.

ÍNDICE PREÇO/LUCRO-P/L – Quociente da divisão do preço de uma ação no mercado, em um instante, pelo lucro líquido anual da mesma. Assim, o P/L é o número de anos que se levaria para reaver o capital aplicado na compra de uma ação, pelo recebimento do lucro gerado por uma empresa. Para tanto se torna necessário que se condicione essa interpretação à hipótese de que o lucro por ação se manterá constante e será distribuído todo o ano.

INFLAÇÃO – Elevação de preço para um mesmo tipo e quantidade de bens e serviços, tornando os produtos menos competitivos nos mercados mundiais, resultando na desvalorização da moeda para evitar a exaustão das reservas cambiais.

INFORMAÇÃO NUTRICIONAL COMPLEMENTAR – DECLARAÇÃO DE PROPRIEDADES

NUTRICIONAIS – É qualquer representação que afirme, sugira ou implique que um produto possui propriedades nutricionais particulares, especialmente, mas não somente, em relação ao seu valor calórico e ao seu conteúdo de carboidratos, proteínas, gorduras e fibras alimentares, bem como seu conteúdo de vitaminas e minerais.

INFORMAÇÕES – Todo e qualquer material usado para extrair, conscientizar, motivar, construir e agregar conhecimento.

INOVAÇÃO – Capacidade do marketing e da engenharia de desenvolver e transformar em realidade industrial e comercial, todas as idéias desenvolvidas pela criatividade da mente humana, a fim de atender as necessidades dos usuários.

INOVAÇÃO TECNOLÓGICA – Processo pelo qual uma idéia ou invenção é transposta para a economia, ou seja: um novo produto ou serviço é posto em disponibilidade para o consumo ou uso.

INSIDER – Investidor que tem acesso privilegiado a determinadas informações, antes que estas se tornem conhecidas no mercado.

INSPEÇÃO – Atividade de medição, exame ou prova de uma ou mais características do produto ou serviço em relação a algum requisito.

INSPEÇÃO – Medir, examinar, testar, calibrar, uma ou mais características dos produtos ou serviços e comparação dos resultados com os requisitos específicos, para se verificar se a conformidade foi atingida para cada característica.

INSPEÇÃO DE RECEBIMENTO – Conjunto de atividades de medição, exame, ensaio, verificação, etc., de uma ou mais características do produto recebido, e a comparação dos resultados com requisitos especificados, a fim de determinar se há conformidade para cada uma dessas características.³

INSPEÇÃO INICIAL – Verificação da qualidade dos primeiros itens fabricados depois da finalização de um novo “setup”.

INSPEÇÃO JUDICIAL JURÍDICO – Ida do Juiz ao local onde estiver a pessoa ou a coisa a ser inspecionada.

INSPEÇÃO POR AMOSTRAGEM – A definir

INSPEÇÃO RETIFICADORA – A definir

³ Conf. NBR 8403/1994



INSTITUCIONAL - INVESTIDOR – Instituição que dispõe de vultosos recursos mantidos em certa estabilidade e destinados à reserva de risco ou à renda patrimonial e que investe parte dos mesmos no mercado de capitais.

INSTRUÇÃO – Disposição que expressa uma ação a ser executada.

INSTRUÇÕES DE OPERAÇÃO - I.O. – Procedimento para emitir Instruções de Operação.

INSTRUMENTOS DO MERCADO MONETÁRIO – Os documentos negociáveis, que mostram a obrigação de alguém de pagar uma certa quantia de dinheiro em uma data específica, normalmente dentro de um ano.

INSUMO – Tudo aquilo que é fornecido a um processo para utilização, transformação ou consumo e que se constitui de recursos humanos, materiais, financeiros e serviços administrativos ou gerenciais e de apoio.

INSUMO FARMACÊUTICO – Droga ou matéria-prima aditiva ou complementar de qualquer natureza, destinada a emprego em medicamentos, quando for o caso, e seus recipientes.

INTEGRAÇÃO – Processo de harmonizar os sistemas, para se suplantar as incompatibilidades.

INTELIGÊNCIA SOCIAL - Pessoas deste tipo são caracterizadas por serem capazes de avaliar no relacionamento com as outras pessoas, o que é bom e o que não é.

INTENSIDADE LUMINOSA – É a medida em velas da intensidade do fluxo luminoso.

INTERCAMBIALIDADE – Capacidade de uma entidade ser usada no lugar de outra, sem modificação, para atender os mesmos requisitos.

INTERFACE – Conexão entre dois dispositivos em um sistema de computação. Também usado para definir o modo, texto ou gráfico, de comunicação entre o computador e o usuário.

INTERFACE – Conexão entre duas partes de um sistema que permitem estas partes trabalharem junta.

INTERFACE – Fronteira compartilhada entre dois sistemas.

INTERFACE – Refere-se à configuração dos conectores, nível necessário de voltagem e o sistema de pinos adequado para a conexão com a linha de comunicação.

INTERFACE PARALELA - Forma de comunicação entre o computador e um periférico como, por exemplo, o *scanner*. Neste caso, liga-se um cabo entre o computador na porta paralela e o *scanner*.

INTERLOCK – INTERTRAVAMENTO – É o sistema que controla as máquinas de usinagem para os modos de operação automática, manual e manutenção. O sistema de *interlock* evita, por exemplo, que o operador possa abrir a porta de uma máquina quando ela está em ciclo. O sistema *interlock* controla também a comunicação da máquina com o equipamento de transporte automático, evitando colisão.

INTERNET E INTRANET – A Internet é uma ferramenta ao alcance dos gestores que lhes permite mudar radicalmente a forma como executam o trabalho e gerem empresas. Se a Internet já provou ser crucial para comunicar e dar acesso à informação, as *intranets* (redes internas) são cada vez mais populares para a difusão da informação no interior da empresa entre os seus funcionários. Outras das facilidades das *intranets* são as criações de grupos de discussão internos (*newsgroup*) que visam partilhar informação e recolher idéias ou sugestões, bem como o correio eletrônico (interno e externo), que está a assumir-se em todo o mundo como uma alternativa ao envio de mensagens por fax.

INTERPOLAÇÃO – Processo para se encontrar o valor de uma função entre dois valores conhecidos.

INTERVALO DE CONFIANÇA – Margem em cada lado do valor estimado a partir de uma amostra que poderá conter o valor real para todo o universo.

INTERVENÇÃO – Ações do Banco Central projetadas para influenciar a taxa de câmbio da moeda do país, utilizando a compra e venda das reservas diante das pressões de instabilidade.

INTIMAÇÃO JURÍDICO – É o ato pelo qual se dá ciência a alguém dos atos e termos do processo, para que se faça ou deixe de fazer alguma coisa.

INTRELAÇADO - Os arquivos de imagem podem ser gravados no formato GIF 89a entrelaçado. Quando utilizados em uma página Web, são apresentados na tela do navegador de forma progressiva. Assim o usuário tem a sensação de que a transmissão está ocorrendo de forma mais rápida.

INVENÇÃO – Ato criativo que atende aos requisitos da novidade, atividade inventiva e aplicação industrial.

INVENTÁRIO PERPÉTUO – Um sistema de registro das quantidades, onde cada transação de entrada e saída é registrada e uma nova situação é computada.



INVENTÁRIO QUANTITATIVO – No sentido quantidade corresponde às quantidades em estoque de materiais para a suportar a produção, atividades como manutenção produto acabado e serviço ao cliente.

INVENTÁRIO RACIONAL – A estrutura modal facilita o trabalho de realização adequada dos inventários, em virtude da introdução da filosofia da pré-contagem, sendo esta pré-contagem uma peça-chave no bom relacionamento entre a programação, produção e sistemas de informações industriais devido à aderência entre as existências físicas e os registros do sistema de informação.

INVENTORY ACCOUNT – Arquivo do sistema MRP - Material Requeriment Planning que controla as existências brutas de materiais e produtos.

INVESTIMENTO – Emprego da poupança em atividade produtiva, objetivando ganhos a médio ou longo prazo. é utilizado, também, para designar a aplicação de recursos em algum tipo de ativo financeiro.

INVESTIMENTO DIRETO – A aquisição de participação acionária suficiente para envolver algum nível de controle administrativo em uma empresa em um país estrangeiro.

INVESTIMENTOS EM ESTOQUES – Valor de todos os materiais existentes na empresa.

INVESTIMENTOS LÍQUIDOS – Valor total despendido com o projeto menos os valores de revenda dos equipamentos liberados e valor da área fabril tornada disponível para outra atividade.

INVESTIMENTOS PUBLICITÁRIOS – Valores utilizados para se introduzir um novo produto no mercado, que representam um porcentual muito elevado sobre a venda e que, portanto não poderá ser colocado no preço do produto para ser assumido pelo comprador. A despesa de publicidade é a verba que se coloca na formação do preço do produto, já em comercialização normal e que é paga pelo usuário, quando compra um determinado produto anunciado.

IOG - ÍNDICE OPERACIONAL GLOBAL – Mostra o Rendimento Operacional Global do Equipamento através da conjunção dos índices operacionais e de qualidade.

IP - O INTERNET PROTOCOL - É o protocolo responsável pelo roteamento de pacotes entre dois sistemas que utilizam a família de protocolos TCP/IP, desenvolvida e usada na Internet. O roteamento de pacotes permite dividir a informação em blocos que podem ser enviados separadamente e depois reagrupados no destino.

IPCR – Interligação dos pontos de concentração de recursos - Atividades de distribuição interligando os PCR.

IRRITANTES – São substâncias capazes de provocar irritação da pele, olhos e/ou vias respiratórias por contato prolongado.

ISBN – INTERNATIONAL STANDART BOOK NUMBERING SYSTEM – Sistema para numeração de livros.

ISHIKAWA – DIAGRAMA DE – Denominação alternativa dada ao Diagrama Causa e Efeito, em homenagem ao Doutor Kaoru Ishikawa que foi um grande entusiasta de sua concepção, difusão e aplicação.

ISO – International Organization for Standardization

ISO 9.000 – Série de normas internacionais para a administração da qualidade e desenvolvimento da qualidade assegurada, que foram desenvolvidas para auxiliar as empresas documentar os elementos do sistema da qualidade para serem implementados para manter um sistema da qualidade eficiente.

ISO 9000 – Norma de referência para a certificação do sistema da qualidade de uma empresa.

ISOFLAVONAS – São substâncias naturais, que tem função antioxidantes.

ISOMERISMOS – Fenômeno pelo qual, dois ou mais compostos têm a mesma fórmula, porém apresentando diferentes propriedades.

ISÔMERO – Molécula que contém as mesmas espécies e o mesmo número de átomos que outra, mas difere desta na estrutura.

ISOMORFOS – São elementos em que os módulos têm a mesma forma e as mesmas dimensões, permitindo composições modulares, como exemplo tem o simples tijolo de 6x12x24 cm que podem ser justapostos de diferentes maneiras.

ISSN - INTERNATIONAL STANDART NUMBERING SYSTEM – Sistema para numeração de revistas e publicações.

ISWG – Interoperability Service Working Group

ITEM – Entidade

ITEM – Parte comprada ou manufaturada, material, semi-acabado, pré-montado ou produto acabado.



ITEM COMERCIAL – Qualquer item (produto ou serviço) sobre o qual haja necessidade de recuperar informações predefinidas e que pode receber um preço, ser encomendado ou faturado em qualquer ponto da cadeia de suprimento.

ITEM COMERCIAL DE MEDIDA FIXA – Item sempre produzido na mesma versão predefinida (tipo, tamanho, peso, conteúdo, desenho, etc.) que pode ser vendido em qualquer ponto da cadeia de suprimento.

ITEM COMERCIAL DE MEDIDAS VARIÁVEIS – Item sempre produzido na mesma versão predefinida (tipo, medidas, desenho, embalagem, etc.) que pode ser vendido em qualquer ponto da cadeia de suprimento, podendo variar em peso/tamanho por sua natureza ou ainda ser comercializado sem peso/tamanho/comprimento predefinido.

ITEM DE CONTROLE – Um produto (montagem, peça, material) que é identificado em desenhos e especificações com o símbolo Delta Invertido (∇) precedendo o número da especificação da peça e que contém uma ou mais Características Críticas.

ITENS EQUIVALENTES – Itens de suprimento procedentes de diferentes fontes de venda e/ou fabricação, mas, possuidores dos mesmos dados descritivos e características de operação.

ITENS EQUIVALENTES DE SUPRIMENTO – Itens de suprimento procedentes de diferentes fontes de venda e/ou fabricação, mas, possuidores dos mesmos dados descritivos e características de operação.

ITENS PERMUTÁVEIS – Itens de suprimento diferentes em parte, em seus característicos físicos, mas que, sem prejuízos de ordem operacional, podem ser utilizados para a mesma aplicação.

ITENS PERMUTÁVEIS DE SUPRIMENTO – Itens de suprimento diferentes em parte, em seus característicos físicos, mas que, sem prejuízos de ordem operacional, podem ser utilizados para a mesma aplicação.

ITF - INTERLEAVED TWO OF FIVE – Intercalado 2 de 5.

ITO - ÍNDICE DO TEMPO OPERACIONAL – É a relação entre o tempo de funcionamento total da máquina e o tempo efetivo de operação.

J

JAVA - Linguagem de programação desenvolvida pela *Sun Microsystems* para a criação de pequenos programas *Applets*, para serem distribuídos na *Internet*. Diferente do *JavaScript*, o Java permite a criação de uma aplicação independente e possui todos os recursos de uma linguagem destinada à criação de aplicações comerciais, assim como a Linguagem C (que serviu como modelo para o Java) ou o *Clipper*. Seu sucesso na *Web* se deve à possibilidade de se criar programas independentes de plataformas.

JAVASCRIPT - Linguagem de *Script* desenvolvida pela *Netscape* que complementa a linguagem *HTML* e precisa de um *Browser* que a suporte. É uma linguagem interpretada pois o código-fonte sempre é traduzido para uma linguagem de máquina na hora em que for executado, baseada em objetos, ou seja, ela trata todos os elementos de uma página *Web* como um objeto. No mesmo arquivo *.htm* ou *.html* em que estão os comandos básicos da linguagem *HTML*, o código *JavaScript* é inserido de maneira a ser interpretado quando necessário.

JDAM – *Joint Direct Attack Munitions Program*

JESSI – *Joint European Submicron Silicon Initiative*

JIT – *Just In Time*

JEDI – *Joint Electronic Document Interchange*

JIDOKA – Prática de se parar a linha de produção, quando ocorrer um defeito.

JIG – Dispositivo utilizado para posicionar uma peça durante a conformação ou usinagem.

JIPM (Japan Institute of Plant Maintenance) – Entidade japonesa estabelecida em 1969 como *Japan Institute of Plant Engineers (JIPE)*, mudou para esta nova denominação em 1981. Exerceu importante papel na concepção, desenvolvimento e difusão do TPM. Criou e mantém o sistema de premiação Excelência em TPM (ver *TPM Award*).



JIT – *Just in time* quando aplicado no controle dos inventários. Trata-se da técnica onde a quantidade de materiais exatamente necessários, é remetida para a próxima conexão da cadeia de suprimentos.

JOB 1 – Primeiro trabalho, prioritário. Montagem inicial em série de um novo produto.

JOGOS – Materiais de apresentação coletiva, constituídos de itens da mesma espécie, apenas diferentes em parte de seu característicos físicos. Exemplo: Jogos de Chaves de Fenda.

JOGOS DE ITENS – Materiais de apresentação coletiva, constituídos de itens da mesma espécie, apenas diferentes em parte de seu característicos físicos. Exemplo: Jogos de Chaves de Fenda.

JOGOS DE MATERIAIS – Materiais de apresentação coletiva, constituídos de itens da mesma espécie, apenas diferentes em parte de seu característicos físicos. Exemplo: Jogos de Chaves de Fenda.

JOULE - UNIDADE DE ENERGIA E DE TRABALHO - O joule é o trabalho produzido quando o ponto de aplicação de 1 unidade de força (Newton) se desloca de uma distância igual a 1 metro na direção da força.

JOULE-THOMSON – Este revela que um gás sobre alta pressão, que passa por um plug poroso ou por uma abertura pequena, gera uma diferença de temperatura entre o gás comprimido e o expandido.

JPEG – JOINT PHOTOGRAPHICS EXPERTS GROUP – Padrão para a compactação de imagem em dispositivos de imagem digital. O resultado da compactação poderá provocar a aparência de blocos, o serrilhado ou pixelização em imagens digitais, que aparece menos à medida que se eleva o número de pixels.

JPEG – São arquivos que ocupam um pequeno espaço e, às vezes, podem ser menores do que o formato GIF. São perfeitos para o desenvolvimento de páginas para Internet. Tem como desvantagem perder muito a qualidade da imagem quando alterado o seu tamanho original.

JPEG - Sigla para *Joint Photographic Experts Group*, o nome original do comitê que escreveu o padrão desse formato de compressão de imagens. JPEG foi criado para comprimir imagens tiradas do mundo real. Funciona bem com fotos e desenhos naturalísticos, mas não é tão eficiente com desenhos de letras, linhas e *cartoons*. O formato JPEG permite uma alta compressão das imagens devido ao seu processo de compressão com perdas. Isso significa que a imagem final pode ficar com qualidade pior do que a original.

JUNTADA Jurídico – É o ato com que o escrivão certifica o ingresso de uma petição nos autos.

JURISDIÇÃO Jurídico – Atividade estatal destinada à apreciação e julgamento dos conflitos de interesses.

JURO NEGATIVO – Taxa cobrada pelo banco para aceitar o depósito de um cliente, o que ocorre quando a moeda estiver sobre pressão para valorizar, ou o limite estabelecido pelo Banco Central para depósitos estiver no final.

JUSE – *Union of Japanese Engineers and Scientists.*

JUST IN TIME – Abordagem organizacional baseada em: "produzir os produtos acabados no instante em que eles devam ser entregues, produzir os semi-elaborados e subcomponentes no instante da utilização/montagem, abastecer-se de matéria prima no instante de sua utilização".

JUST IN TIME – É uma técnica de gestão e controle de mercadorias que procura minimizar o nível de stocks nos armazéns das empresas industriais. Criada em 1960 pela nipônica *Toyota*, foi considerada como uma das ferramentas de gestão que mais contribuíram para o milagre industrial japonês. A idéia base é bastante simples: cada etapa do ciclo de produção só deve solicitar novas encomendas à etapa anterior na medida que precisar delas. Implica igualmente uma redução do número de fornecedores. *Richard Schonberger* foi o primeiro autor a divulgar a metodologia *just-in-time* nos Estados Unidos.

JUST IN TIME – Filosofia de manufatura baseada na eliminação planejada dos desperdícios e a elevação contínua da produtividade, somente tendo o exato material que necessita, zerando os defeitos, eliminando os tempos de setup e tamanho dos lotes e revisão contínua da operação.

JUST IN TIME – Método de administração da produção para produzir no momento da entrega, produzir semi-acabados no instante da sua necessidade e receber matérias primas no instante de sua utilização.



KAIZEN – *Kai* significa mudança e *Zen* significa boa, sendo o aprimoramento contínuo em todas as áreas da empresa e não restrito à qualidade.

KAIZEN – Melhoria contínua envolvendo todos os membros da organização, eliminando-se desperdícios nas máquinas, na mão de obra ou nos métodos de produção.

KANBAM – Cartão anexado a peças específicas na produção, significando a entrega de determinada quantidade de peças a serem utilizadas na produção. Posteriormente a utilização, o mesmo cartão é enviado de volta às origens como um comando para entrega de novo lote de peças.

KANBAN – Um do sistema de produção *Just-in-Time*, que utiliza contentores ou lotes de materiais padronizados com uma etiqueta anexada e os centros de trabalho comandam, com uma etiqueta ou cartão, a necessidade de materiais de um centro anterior no processo ou mesmo de um fornecedor, estabelecendo-se o sistema de puxar a produção a partir do mercado.

KBE – Knowledge-Based Engineering

KPI – Key Performance Indicator

KELVIN – O Kelvin, unidade de temperatura termodinâmica, é a fração 1/273,16 da temperatura termodinâmica do ponto tríplice da água.

KEY PLATE – Trata-se à forma impressora de preto, que serve para orientar o registro das imagens de quadricromias.

KEY SKETCH – Traçado chave nas artes finais, na cor preta para definir a posição das cores marcadas no *overlay*, para orientar a aplicação da retícula fotográfica do tipo *benday* e retículas eletrônicas na base de *screen tints*.

KFS – KEY FACTOR FOR SUCCESS -

KITSCH – Termo que engloba obras pretensiosas, baratas, feias ou sentimentais, como rejeição do modernismo.

KLT – KLEIN LAGERUNG UND TRANSPORT – Acondicionamento e transporte de pequenos componentes.

KODAK PICTURE CD – A nationwide photo processing service in which the customer receives traditional prints and a CD-ROM of digital images made from the same roll of film.

KPI – KEY PERFORMANCE INDEX – Indicador que retrata a performance da satisfação do cliente em relação a objetivos delineados nos projetos de serviços logísticos.

L

LABNAL LABORATÓRIO FUNCIONAL – Organização que simula a utilização do produto pelo usuário, e identifica quantitativa e qualitativamente este desempenho, representando o usuário dentro da empresa.

LAN – LOCAL AREA NETWORK – Integração adequada do cabeamento, interfaces, protocolos de comunicação e dispositivos para funcionar como rede de comunicação de dados.

LANÇADOR – No mercado de opções, aquele que vende uma opção, assumindo a obrigação de se o titular exercer, vender ou comprar o lote de ações objeto a que se refere.

LANÇAMENTO DE OPÇÕES – Operação de venda que dá origem às opções de compra ou de venda.

LANCE – Preço oferecido em pregão para a compra ou venda de um lote de títulos, pelos representantes das sociedades corretoras.

LAPPING – Sobreposição

LASER – *Light by Stimulated Emission of Radiation* – Amplificação de luz pela emissão estimulada de radiação.

LATA – Recipiente metálico hermético para isolar produtos perecíveis, do meio ambiente.



LAUDO Jurídico – É o resultado da perícia expresso em conclusões escritas e fundamentadas, onde serão apontados os fatos, circunstâncias, princípios e parecer sobre a matéria submetida a exame do especialista, adotando-se respostas objetivas aos quesitos.

LAUNCH MILESTONE – Marco de Lançamento – Refere-se à produção inicial com volume de produção, de sub-montagem e de montagem. Os produtos que forem fabricados já são comerciais e poderão ser vendidos e devem atender os requisitos do mercado e aos objetivos corporativos. O fornecimento de componentes, as facilidades de produção e montagem, devem estar completas e prontas para a produção em pleno volume projetado.

LAYDAY – Tempo de permanência do navio no porto.

LCC – *Life Circle Cost*

LCD – *Liquid crystal display*.

LCL – *Less Than Container Load*

LEAD LOGISTIC PROVIDERS – São Empresa provedoras de serviços logísticos, capazes de planejar e otimizar o abastecimento de material, a distribuição de produtos acabados, e o armazenamento nas duas etapas da cadeia de abastecimento.

LEAD TIME – É o tempo necessário para o produto completar toda a transformação (da matéria prima ao produto acabado, através das diferentes fases). É utilizado para medir a eficiência do processo produtivo.

LEAD TIME – Tempo decorrido entre a constatação de uma necessidade da emissão de uma ordem e o recebimento dos produtos necessitados e que compreende tempos como: tempo de preparação, tempo de fila, tempo de processamento, tempo de movimentação e transporte e tempo de recebimento e inspeção.

LEAN PRODUCTION – Filosofia de produção que enfatiza a minimização do montante de todos os recursos, incluindo tempo, utilizado nas várias atividades da empresa, eliminando-se as atividades que não geram valor no desenvolvimento, produção, cadeia de abastecimento e serviço ao cliente.

LEAN PRODUCTION – Sistema produtivo que utiliza técnicas TPM, redução do material em processamento, envolvimento dos empregados, relações de parceria com os fornecedores, projetos de produto e de processo integrados, relacionamento próximo com os clientes. É o sistema produtivo utilizado na Toyota japonesa.

LEAN PRODUCTION – Engloba o conjunto de técnicas desenvolvidas nos anos 70 por fabricantes japoneses, como a *Toyota* e a *Matsushita*, para reduzir os custos de produção e aumentar a competitividade. Foi popularizado através do estudo sobre a indústria automóvel do MIT, designado "The Machine that Change the World", que investigou as causas associadas à superioridade dos nipônicos nos domínios da produtividade, flexibilidade, rapidez e qualidade. O conceito de *lean production* é baseado em quatro princípios: trabalho de equipe; comunicação; uso eficiente de recursos e eliminação de desperdícios; e melhoria contínua (a que os japoneses chamam *kaisen*).

LEARNING ORGANIZATION – Criado por *Chris Argyris*, professor em *Harvard*, designa por *learning organizations* (organização em constante aprendizagem) as empresas que aprendem à medida que os seus trabalhadores vão ganhando novos conhecimentos. O conceito é baseado na idéia de *Argyris*, chamada *double-loop learning* (quando os erros são corrigidos através da alteração das normas empresariais que o causaram). Em 1990, *Peter Senge*, professor do MIT, popularizou o conceito através do *best-seller* *The Fifth Discipline - The Art and Practice of a Learning Organization*.

LEARNING ORGANIZATION – É aquela capaz de desenvolver capacidade para aprender, onde as pessoas aprendem a criar sua própria realidade e a mudá-la, integrando como agentes de gestão, as pessoas com o perfil empreendedor.

LED - LIGHT EMITTING DIODE – Dispositivo capaz de transformar pequenas quantidades de energia elétrica em luminosa.

LEIAUTE – Arranjo físico dos recursos ou centros econômico de atividades, como máquinas, grupos de pessoas, estações de trabalho, áreas de armazenamento e ilhas de descanso.

LEIAUTE – Etapa em que se esboça a arte final

LEIAUTE POR PROCESSO – Arranjo seqüencial dos recursos, conforme as necessidades de determinado produto.

LEILÃO ESPECIAL – Sessão de negociação em pregão, em dia e hora determinados pela bolsa de valores em que se realizará a operação.

LETRA DE CÂMBIO – Título de crédito, emitido por sociedades de crédito, financiamento e investimento, utilizado para o financiamento de crédito direto ao consumidor.



LETRA IMOBILIÁRIA – Título emitido por sociedades de crédito imobiliário, destinado à captação de recursos para o financiamento de construtores e adquirentes de imóveis.

LETTRAS DO TESOURO – O obrigações do Tesouro de qualidade não questionada e com vencimento de curto prazo, utilizado como instrumento de mercado monetário.

LETTERPRESS (TIPOGRAFIA) – Sistema de impressão direta.

LETTERSET – Sistema de impressão que utiliza o processo *offset*, dispensando o processo de molhagem.

LEVANTADA NO PRODUTO – Providências cosméticas envolvendo rótulos, cores, adesivos, decoração, embalagem, sem despositionar o produto no segmento de mercado e com a finalidade de criar condições para elevar as vendas, que se encontram estagnadas ou mesmo em declínio.

LGS – Listas de Grupos e Subgrupos

LIABILITY – Responsabilidades assumidas pela empresa.

LIBOR – LONDON INTERBANK OFFERED RATE – Taxa de juros pela qual os bancos principais oferecem moedas estrangeiras ou outros bancos principais em Londres.

LICENÇA DE IMPORTAÇÃO – Documento que prova a legalização da entrada da mercadorias no país.

LIDE JURÍDICO – Conflito entre os interesses das partes.

LIDER DE PREÇOS – Condição de um mercado oligopolístico em que a empresa líder de preço assume o papel de iniciadora das alterações de preço e os demais participantes no mercado acompanham, cobrando o mesmo preço praticado pela líder de mercado.

LIDERANÇA – Capacidade de criar finalidades, reger seres humanos, atingir metas e compartilhar com todos os benefícios e as consequências das realizações, através das informações compiladas, pactuadas e transmitidas por toda a organização.

LIDERANÇA – Existe características básicas para que um indivíduo possa tornar-se um líder, tais como visão, integridade (conhecimentos, autoconfiança e maturidade) e vontade de assumir riscos. Os líderes são, em regra, pessoas muito persistentes, com grande carisma e motivadas pelo seu instinto. Segundo *Warren Bennis*, "um bom gestor faz as coisas bem, enquanto um bom líder faz as coisas certas". Enquanto para o britânico *John Adair* as capacidades de liderança podem ser adquiridas através do treino, para o norte-americano *John Kotter*, elas são inatas, embora todas as pessoas devam ser encorajadas a ser líderes.

LIF – Listas de Identificação de Fornecedores

LIFO – LAST IN, FIRST OUT – Trata-se de um acrônimo referente a um sistema de administrar os estoques, que toma disposições para que o material que entrou em último lugar no estoque seja o primeiro a sair, para se apurar os custos com valores dos insumos mais atualizados, para apuração mais aprimorada do lucro.

LIGAS E MISTURAS – Material contendo duas ou mais substâncias, com propriedades diferentes dos componentes que entram na formula.

LIMITE ABSOLUTO DO ODOR – É a concentração na qual 50% das pessoas expostas detectam o odor ao qual estão submetidos.

LIMITE DA SACIEDADE – É o ponto onde a utilidade marginal é zero, pelo fato desta utilidade marginal ser decrescente com a elevação da quantidade de produtos utilizados pelo usuário.

LIMITE DE PERCEPÇÃO DA POPULAÇÃO 50% - É a concentração na qual 50% das pessoas em condições normais de receber o odor, são, capazes de detectá-lo.

LIMITE DE PERCEPÇÃO INDIVIDUAL – É a menor concentração do odor particular à qual uma pessoa quando fica exposta manifesta positivamente o seu conhecimento, repetindo esta informação, quando exposta uma segunda vez.

LIMITE DO RECONHECIMENTO – Concentração na qual um certo percentual de indivíduos presentes identifica o odor como representativo do material produtor ao qual forma expostos.

LIMPESA – A limpeza é o processo de transferência da sujidade com concentração elevada, para uma outra, com menor índice de concentração de sujeira.

LINEATURA – É o conjunto de linhas com pontos, contidas num centímetro e determina o grau de resolução da imagem. A variação tonal é determinada pelo tamanho dos pontos.

LINEHAULS – Transporte internacional de carga consolidada utilizando equipamento otimizado.

LINGUAGEM DE MACRO - Linguagem de programação simplificada que permite escrever os macros que você pode executar. Sabendo manipular uma linguagem de macros, é possível, por exemplo, criar planilhas muito mais sofisticadas.



LINGUAGEM DE SCRIPT - Linguagem de programação desenvolvida para um aplicativo específico. O *JavaScript* é a linguagem utilizada por usuários do *mIRC* que é um programa para utilização do recurso de IRC da *Internet*.

LINHA COMPLETA DE PRODUTOS - Esta linha poderá ser definida como a mais ampla cobertura de produtos relacionados e vendidos com sucesso por um fabricante rival, que obtém bons revendedores e atende os clientes em todas as suas necessidades em relação a um certo campo de atividade. Como exemplo, poderemos ser um fabricante de canos, fabricar também conexões, fornecer todos os registros, fornecer os complementos de uma instalação hidráulica, ou mesmo se encarregar de toda a instalação e fornecer as torneiras vertendo água.

LINHA DE PRODUTOS - Definição estratégica da linha atual dos produtos da empresa, dos produtos a serem desativados futuramente, dos produtos novos a serem introduzidos na linha de produtos, período a período futuros e identificação das tecnologias a serem incorporadas no futuro pela empresa para atender as necessidades de desenvolvimento dos novos produtos.

LINHA DEDICADA - Área de trabalho dedicada a um único item ou um número muito limitado de itens similares, formados por máquinas especiais ou conjunto de máquinas normais compromissadas aos itens selecionados.

LINHAS DE PESQUISA - São os domínios ou núcleos temáticos de interesse sistemático de um programa, caracterizados pelo desenvolvimento de trabalhos com objetos ou métodos de pesquisa.

LINK - Qualquer parte de uma página Web que se conecta a algo mais. Clicando ou selecionando um link, portanto, fará com que esse algo mais apareça. A primeira parte de uma *URL* mencionada em um link indica o método ou o tipo do *link*. Os métodos incluem: *file* para arquivos locais, *ftp*, *ghopher*, *http*, *mailto*, *news* e *wais* para algumas formas de procura.

LINOTIPO - Composição monolinear, formado por magazines, que formam as palavras, que servem de moldes para a fundição em ligas de baixa temperatura de fusão.

LINUX - Nome derivado do nome do autor do núcleo deste sistema operacional, *Linus Torvalds*. O *Linux* é hoje em dia um sistema operacional com todas as características do *Unix*, com uma implantação em constante evolução e é de domínio público. Normalmente é distribuído em diferentes "releases" que são um núcleo recompilável acompanhado de programas, utilitários, ferramentas, documentação, etc. Um dos releases mais conhecidos é o *Slackware*.

LIQUIDES DE AVIAMENTO - Capacidade de um sistema de faturamento e logístico de receber os pedidos do mercado e poder entregá-los integralmente, sem a falta de nenhum dos itens solicitado pelo cliente.

LIQUIDEZ - Capacidade de atender sem adiamento a todas as obrigações financeiras.

LIQUIDEZ - Maior ou menor facilidade de se negociar um título, convertendo-o em dinheiro.

LIQUIDO INFLAMÁVEL - São líquidos, misturas de líquidos ou líquidos contendo sólidos em suspensão ou solução que produzem vapores inflamáveis à temperatura de até 60,5 graus centígrados (em teste de vaso fechado) ou 65,5 C (em teste c vaso aberto).

LISTA DE DESPACHO - Lista detalhada do material despachado, preparada pelo fornecedor e que acompanha sempre a mercadoria.

LISTA DE MATERIAIS - Listagem de todos os pré-montados, semi-acabados, partes, e matérias primas, mostrando as quantidades requeridas para cada item para a fabricação e montagem de um determinado produto.

LISTA DE VERIFICAÇÃO DO PROJETO - Uma lista a prova de erros, para assegurar que todos os itens importantes foram considerados no estabelecimento dos requisitos do projeto.

LISTA INICIAL DE MATERIAIS - É uma lista inicial de materiais completada antes da liberação do projeto.

LISTAGEM DE SAÍDA DE PRODUTOS - Confirmação de que o produto seguiu para o cliente

LISTAS DE MATERIAIS - Lista total de todos os componentes e materiais requeridos para a manufatura do produto.

LITÍGIO Jurídico - O mesmo que LIDE.

LIVRE COMERCIO - Acordos entre países abolindo as tarifas entre os participantes do acordo.

LOGÍSTICA - A arte e a ciência para abastecer, produzir e distribuir material e produtos no lugar adequado, nas quantidades corretas e nas datas necessárias.

LOGÍSTICA DE ABASTECIMENTO - Atividade que administra o transporte de materiais dos fornecedores para a empresa, descarregamento no recebimento, e armazenamento das matérias-primas e componentes. Estruturação da modulação de abastecimento, embalamento de materiais, administração do retorno das embalagens e decisões sobre acordos com fornecedores, para mudanças no sistema de abastecimento da empresa.



LOGÍSTICA DE DISTRIBUIÇÃO - Administração do centro de distribuição, localização de unidades de movimentação nos seus endereços, abastecimento da área de separação de pedidos, controle da expedição, transporte de cargas entre fábricas e centros de distribuição e coordenação dos roteiros de transporte urbano.

LOGÍSTICA DE MANUFATURA - Atividade que administra a movimentação para abastecer os postos de conformação e montagem, segundo ordens e cronogramas estabelecidos pela programação da produção. Desova das peças conformadas como semi-acabados e componentes, e armazenamento nos almoxarifados de semi-acabados. Deslocamento dos produtos acabados no final das linhas de montagem, para os armazéns de produtos acabados.

LOGÍSTICA DE MARKETING - Definimos logística de marketing como todas as atividades e seus inter-relacionamentos para atender pedidos de clientes, de maneira que os satisfaça inteiramente.

LOGÍSTICA INDUSTRIAL - Conjunto de atividades que visa racionalizar as atividades industriais pela administração dos fluxos de materiais e produtos.

LOGÍSTICA INTERNACIONAL - Todas as funções e atividades referentes à movimentação de materiais e produtos acabados numa escala global.

LOGOTIPO - É à parte da marca que é reconhecível, mas não é pronunciável, como símbolos, desenhos ou formatos de letras.

LOP - O lucro operacional é um porcentual sobre vendas líquidas, que foi determinado orçamentariamente.

LOSS LEADER PRICING - Fixação de preços de alguns produtos abaixo do custo com a finalidade de atrair clientes no estabelecimento, na expectativa que estes clientes comprem também outros itens.

LOTE - Quantidade de títulos de característica idênticas.

LOTE - Uma quantidade de um item produzida de uma vez e que, portanto apresente o mesmo custo da produção e mesmas especificações.

LOTE ECONÔMICO - Modelo que fixa quantidades de um item para serem compradas ou produzidas, que minimizem os custos combinados de aquisição e fabricação.

LOTE FRACIONÁRIO - Quantidade de ações inferior ao lote-padrão.

LOTE PILOTO - Ordem preliminar para a produção de uma pequena quantidade inicial, com o objetivo de verificação do produto desenvolvido e da eficiência do processo implantado.

LOTE PILOTO - Peças ou produtos fabricados com material temporário ou definitivo, que está sofrendo modificações. O lote piloto tem como objetivo determinar: a viabilidade das características do processo, a verificação, a confiabilidade, o treinamento de pessoal, o delineamento dos experimentos – TAGUCHI, os dispositivos para testes, a montagem, os testes, os pontos críticos, etc.

LOTE REDONDO - Lote Totalizando um número inteiro de lotes-padrão.

LOTE-PADRÃO - Lote de títulos de características idênticas e em quantidade prefixada pelas bolsas de valores.

LTL - *Less Than Truckload*

LUBRIFICAÇÃO - Untar com substância oleosa a fim de atenuar o atrito.

LUCRATIVIDADE - Ganho líquido total propiciado por um título. Em bolsa, o lucro líquido proporcionado por uma ação, resultante de sua valorização em pregão em determinado período e do recebimento de proventos dividendos, bonificações e/ou direitos de subscrição distribuídos pela empresa emissora, no mesmo intervalo de tempo.

LUCRATIVIDADE - Relação entre os lucros operacionais, calculados no demonstrativo de resultado referente a um certo período operacional e o montante do Patrimônio Líquido dos acionistas da empresa, consignado no passivo do demonstrativo patrimonial.

LUCRATIVIDADE MÉDIA - Média das várias lucratividades alcançadas por um título em diversos períodos.

LUCRO - Excesso de receita sobre os custos e despesas.

LUCRO BRUTO - Lucro auferido pela empresa, pela dedução dos custos dos produtos vendidos, da receita líquida auferida.

LUCRO INCREMENTAL - Este lucro é resultante da diferença entre a receita incremental resultante da venda dos novos produtos, menos o custo incremental que se deve incorrer para que estes produtos sejam realizados na fábrica. No custo incremental incluímos apenas o custo direto do produto (matéria-prima e mão de obra) e os de custos de capital (juros e depreciação) de algum novo equipamento que necessite ser adquirido para a introdução do novo produto.



LUCRO LÍQUIDO – Resultado final alcançado pela empresa após remunerar todos os fatores de produção (máquinas, equipamentos, recursos humanos, etc.) exceto o capital próprio, cuja remuneração é o próprio lucro líquido.

LUCRO LÍQUIDO POR AÇÃO – Ganho por ação obtido durante um determinado período de tempo, calculado por meio da divisão do lucro líquido de uma empresa pelo número existente de ações.

LUCRO OPERACIONAL – Resultado da dedução da receita líquida, do custo dos produtos vendidos, das despesas administrativas, das despesas de vendas e das despesas financeiras operacionais, formada pelas despesas financeiras resultante do financiamento das vendas, que seria calculado pelo valor efetivo das duplicatas, menos o valor presente dos faturamentos efetuados, a taxas de mercado financeiro e as despesas financeiras de manutenção dos estoques, que seria calculado pelos valores médios dos estoques mantidos pela empresa, multiplicados pela taxa média de mercado financeiro.

LÚMEN NOVO – UNIDADE DE FLUXO LUMINOSO – O lúmen novo é o fluxo emitido no interior do ângulo sólido unidade (esteradiano) por fonte puntiforme tendo a intensidade luminosa de 1 vela nova.

LUMINÂNCIA – É a intensidade luminosa produzida por uma superfície iluminada e medida por vela por metro quadrado.

LUMINÂNCIA – Padrão de preto e branco

LUMINESCÊNCIA – Luz emitida por um substrato devido a liberação de energia quando os elétrons preenchem orbitais vazios.

LUMINOSIDADE – Capacidade de refletir a luz branca.

LUZ – Faixa do espectro eletromagnético que contém todas as cores visíveis.

LUZ COMPLEMENTAR – Luz resultante, que recebe a adição da luz faltante.

LUZ PRIMÁRIA – Luzes que são luzes detectadas por cada um dos tipos de cones que temos nos olhos.

LUZ RESULTANTE – Luzes formadas por pares de luzes primárias.

LUZIMENTO – É a reflexão da luz nas superfícies polidas. A falta de reflexão direta gera a sensação de fosco pela reflexão dispersa das luzes.

M

MACRO - Pequena rotina de programação escrita numa linguagem de macros. Os macros são excelentes recursos para realizar tarefas repetitivas e longas como, por exemplo, visualizar uma pequena linha de texto com todas as fontes instaladas no sistema ou, no *Excel*, realizar operações complexas com números variáveis.

MACRO – Seqüência determinada de instruções dentro de uma linguagem de programação ou aplicação.

MACRO-ANÁLISE FUNCIONAL – Análise funcional para definir a função principal do produto, funções dos componentes e estrutura de suporte, realizada no segundo nível da árvore de produto, com as peças, componentes, embalagens, catálogos, instruções que se montados se transformam no produto acabado.

MACROLOGÍSTICA – Enfoque que envolve todos os aspectos ambientais e a infra-estrutura geral da logística. Chama-se macro porque é usado o ponto de vista macro (país, sociedade, governo, indústria) e não micro (nesse caso, chama-se logística empresarial).

MADE – *Manufacturing Automation and Design Exploration (program)*

MCS – *Manufacturing Control System*

MCS – *Multiple Constraint Synchronization*

MES – *Manufacturing Execution System*

MIME – *Multipurpose Internet Mail Extensions*

MIS – *Management Information System*

MMS – *Materials Management System*

MPS – *Master Production Schedule*



MRP – Manufacturing Resource Planning

MRP – Material Requirements Planning

MSDS – Material Safety Data Sheet

MTO – Make To Order

MTS – Make To Stock

MSC – MacNeil-Schwendler Corp.

MVP – Modular Variable Pricing

MAGNITUDE OU MAGNIFICAÇÃO – Diferentes tamanhos dos símbolos do código de barras, expressos como um percentual ou equivalente decimal de um tamanho nominal.

MAILBOX – Deposito de mensagens autorizadas num servidor EDI, que autentica cada mensagem depois de depositá-la num local da caixa postal.

MAILTO - Em uma *URL*, *mailto* indica um *link* que lhe permitirá enviar um *e-mail* para a pessoa cujo endereço é seguido na *URL*.

MAM – Movimentação e armazenamento de materiais.

MANAGEMENT BY FUNCTIONS – Controle operacional das áreas funcionais, desdobramento e gerenciamento dos principais objetivos da empresa.

MANDATÓRIO – Declaração que deverá ser utilizada por um conjunto de dados, elemento de dados, ou componente elementar do sistema.

MANIPULADORES – Dispositivos com acionamento eletro-mecânico com a finalidade de deslocar, posicionar e montar componentes, segundo uma programação fixa e dedicado a um determinado tipo de produto.

MANUAIS DE MANUTENÇÃO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA – São documentos a serem utilizados pela assistência técnica, para a elaboração dos serviços de reparo dos produtos.

MANUAIS DE OPERAÇÃO – Por ser uma comunicação direta da empresa com o cliente, este documentos são elaborados pelo Marketing de Aplicação, com base na documentação da Engenharia de Desenvolvimento. Este manual de operação deverá conter: as instruções para que o produto seja instalado, as instruções de como iniciar a operação do produto, as regras de segurança para evitar acidentes com o usuário, as regras de condução da operação para não prejudicar o produto, as instruções de como fazer, para o exercício de alguma função do produto, as instruções para a manutenção e conservação do produto, as instruções para reparos de defeitos e a lista das peças sobressalentes mais usuais.

MANUAL DA QUALIDADE – Documento que declara a política da qualidade e descreve o sistema da qualidade de uma organização.

MANUAL DE BOAS PRÁTICAS DE FABRICAÇÃO – Documento que descreve as operações realizadas na área fabril, incluindo no mínimo os requisitos sanitários do edifício, a manutenção e higienização das instalações, dos equipamentos e dos utensílios, o controle da água de abastecimento, o controle integrado dos vetores e de pragas urbanas, o controle da higiene e saúde dos manipuladores e o controle da garantia da qualidade do produto.

MANUFACIL – Projeção ou elemento de pega, adicionado a uma peça a ser montada, para facilitar a sua inserção no produto.

MANUFATURA REPETITIVA – Produção de unidades discretas em grande volume utilizando rotinas padronizadas.

MANUFATURABILIDADE – Avaliação do desenvolvimento do produto ou do processo nas suas capacidades de ser produzido facilmente, de maneira consistente e com alta qualidade facilmente obtida.

MANUFATURADO – Objeto ou artigo industrial, produto de um processo industrial ainda não reconhecido pelo usuário, como útil no atendimento de suas necessidades.

MANUSEIO – Deslocamento de mercadorias executado pelo ser humano.

MANUTEMBILIDADE – Característica de um projeto de produto que preveja a sistemática da manutenção, definindo atividades e periodicidade da manutenção preventiva. Durante o projeto, separa-se as atividades que são de responsabilidade do fabricante, e aquelas que são delegadas para o usuário, segundo um cronograma preestabelecido.

MANUTEMBILIDADE DE EQUIPAMENTO – Característica do projeto de um equipamento e instalação que prove a habilidade do equipamento de ser reparado de maneira simples e eficiente.

MANUTENÇÃO – Atividades que são dirigidas a manter os atuais padrões tecnológicos, administrativos e operacionais da empresa.

MANUTENÇÃO CORRETIVA – Ação corretiva que ocorre quando o equipamento falha e deve ser reparado na emergência e com prioridade.



MANUTENÇÃO CORRETIVA – Aperfeiçoar os equipamentos através da eliminação de avarias e o seu aperfeiçoamento baseado nestas experiências, elevando a vida útil, a confiabilidade, a operacionalidade, a facilidade de manutenção e a segurança na operação.

MANUTENÇÃO PREDITIVA – Manutenção baseada nas técnicas de diagnóstico do estado do equipamento, que determinam as tarefas a serem executadas.

MANUTENÇÃO PREDITIVA – Modalidade de manutenção preventiva baseada em testes não destrutivos e análises estatísticas, utilizadas para prever quando uma determinada manutenção deverá ser escalada.

MANUTENÇÃO PREVENTIVA – Atividades de manutenção para evitar as avarias e reduzir o tempo parado e os custos dos reparos.

MANUTENÇÃO PREVENTIVA – Atividades de observações, ajustamentos, trocas, correções e limpeza básica, que possam evitar e antecipar à quebra de equipamentos.

MAQUINABILIDADE – Características do projeto e dos materiais das embalagens, que determinam o melhor funcionamento nas máquinas de embalamento.

MAQUINÁRIO – Ferramental e Equipamentos combinados. Um termo genérico para todos os objetos, (incluindo softwares operacionais necessários) que executam um processo de manufatura.

MAQUINIZAR – É a transformação das operações realizadas manualmente, para serem realizadas por manipuladores e outros equipamentos.

MARCA – Definimos como marca um nome, termo, sinal, símbolo ou desenho, ou a combinação dos mesmos para identificar produtos.

MARCA – São sinais distintivos, visualmente perceptíveis, podendo ser marca do produto ou serviço, marca de certificação ou marca coletiva.

MARCA COLETIVA – Aquela usada para identificar produtos ou serviços provindos de membros de uma determinada entidade.

MARCA CORPORATIVA – Estas marcas têm a finalidade de estabelecer uma imagem junto ao mercado financeiro, bolsístico e junto aos acionistas da empresa.

MARCA D'ÁGUA – Desenho transparente que aparece no papel, devido a um relevo adaptado ao cilindro, que representa uma espécie de selo de garantia.

MARCA DA UNIDADE DE NEGÓCIOS – A marca da unidade de negócio que caracteriza uma atividade que atende a vários segmentos de mercado e sempre funciona como marca de apoio e assinatura. Subordinada a esta marca, teremos as de segmento de mercado e genéricas. A marca adotada pela unidade de negócios está inserida na estrutura de marcas da Corporação, que sempre tem uma marca corporativa para fins de mercado de recursos financeiros.

MARCA DE ATRIBUTOS – Marca genérica que se relaciona a um conjunto de valores como qualidade, diversão, preço baixo e inovação. São marcas que são utilizadas de maneira “esticada” cobrindo várias atividades diferentes transferindo para estas atividades a reputação da marca.

MARCA DE CERTIFICAÇÃO – Aquela usada para atestar a conformidade de um produto ou serviço, com determinadas normas ou especificações técnicas, notadamente quanto à qualidade, natureza, material utilizado ou tecnologia empregada.

MARCA DE PRODUTO OU SERVIÇO – Aquela usada para distinguir produto ou serviço de outro idêntico, semelhante ou afim, de origem diversa.

MARCA REGISTRADA – É à parte da marca ou o seu todo, que recebeu proteção legal e exclusiva.

MARCAS DE SEGMENTO DE MERCADO – Marcas destinadas à comercialização de produtos com facilidades de diferenciação e destinados a segmento de mercado bem caracterizado.

MARCAS GENÉRICAS – Estas marcas destinam-se à comercialização de produtos que não tenham facilidade de diferenciação para a incorporação de vantagens competitivas, dentro de uma área de oferta específica como, por exemplo, cosméticos.

MARCAS QUENTES – São marcas que pertencem a empresas com linhas de produtos que se destacam do resto do mercado pelo elevado conceito, excelente estilo, qualidade impecável e muita personalidade.

MARGEAR O PAPEL – É a operação de colocar no esquadro as folhas para serem impressas, pautadas ou dobradas. O traçado é a tarefa de aproveitamento máximo da área de impressão da máquina.

MARGEM – Depósito feito com um corretor, quando comprando ou vendendo um título na margem ou quando comprando ou vendendo contratos futuros, para proteção do corretor para atender uma chamada de margem e, portanto podendo ser uma caução ou fiança.



MARGEM – Montante, fixado pelas bolsas de valores, a ser depositado em dinheiro, títulos ou valores mobiliários, pelo cliente que efetua uma compra ou venda a termo ou a futuro, ou um lançamento a descoberto de opções.

MARGEM BRUTA – Define-se como margem bruta o montante que um produto deverá pagar para chegar na casa do usuário. Será necessário deslocar um bem dos armazéns de produtos acabados da fábrica, até a casa do usuário, cobrindo as despesas e remunerando todos os agentes logísticos e operadores do varejo.

MARGEM CLARA – Espaço claro, que não contém nenhuma marca legível por máquina, que antecede o caractere inicial de um símbolo do código de barras e sucede o caractere final. Às vezes é chamada "área livre" ou "zona de silêncio" ou "margem de silêncio".

MARGEM CONTROLÁVEL – Limites aceitáveis em um processo de produção que quando ultrapassados pelos pontos de verificação, indicam que o processo excedeu os limites de controle e estão indicando a necessidade de identificarem-se as causas e providenciar-se a sua correção.

MARGEM DE COMERCIALIZAÇÃO – Diferença porcentual ou fator, entre o preço de etiqueta das lojas e o custo das mercadorias compradas. Esta margem deverá ser elevada para produtos de baixa rotação e poderá ser baixa para produtos de rotação muito elevada.

MARKET-IN – Entrar em empatia com o cliente, "colocar-se na posição do cliente" para compreender melhor as necessidades e expectativas do cliente. Abertura da empresa ao mercado, ou seja, trazer a "voz do cliente" para dentro da empresa.

MARKETING CONCENTRADO – Uma empresa focaliza sua atuação em determinados segmentos de mercado, com o objetivo de obter grande participação nestes segmentos.

MARKETING DE APLICAÇÃO – A técnica de levar à mente dos usuários, o conceito do produto comercializado e a promessa de desempenho no atendimento de determinadas necessidades humanas.

MARKETING DE CAUSA – Situação de mercado em que cada aquisição de um produto expressará um ponto de vista do usuário que considerará implicações ambientais, se posiciona sobre questões sociais, define preferências políticas e explicitação de verbas para se apoiar uma causa nobre.

MARKETING DE DESENVOLVIMENTO – Técnica de delinejar o conceito de um segmento de mercado, determinar a necessidade específica, definir o desempenho necessário do produto, pesquisar similaridades e traçar as linhas conceituais os quais ele deverá se revestir.

MARKETING DIFERENCIADO – Uma empresa desenvolve modelos do produto e programas de marketing distintos para segmento de mercado em que atua.

MARKETING INDIFERENCIADO – um único modelo do produto é tratado por um plano de Marketing de aplicação, que não reconhece os diferentes segmentos, que compõem o mercado.

MARKETING UNITÁRIO – Atividade de marketing ligada ao atendimento individual dos usuários dos produtos ou serviços, sem considerar um segmento de mercado, que neste caso seria formado por um só participante.

MARKETING-MIX – Representa o conjunto de variáveis controláveis pela empresa para influenciar as respostas dos consumidores. Nos anos 60, Jerome McCarthy divulgou o conceito, dividindo-o em "4 pés": produto (*product*), preço (*price*), promoção (*promotion*) e ponto de venda (*point of sale*). A variável promoção inclui publicidade, promoção de vendas, publicity (comunicação noticiosa), relações públicas, *sponsoring* (patrocínio), marketing direto (*direct-mail* e *telemarketing*). A variável ponto de venda requer a análise de fatores como estrutura de canais de distribuição, tipo de distribuição, merchandising (ações de marketing no ponto de venda), logística de distribuição e de stocks e gestão da força de vendas.

MASS DISPLAY – Visual das várias embalagens colocadas lado a lado no ponto de venda.

MASTER – Filme original, no qual é gravado pela primeira vez um código, ou uma gravura, usando equipamento de fotocomposição. Deve-se evitar o acúmulo de erros fotográficos, utilizando-se sempre o *master* como base.

MASTER BLACK BELT – Líder e mentor de um programa *Six Sigma*. Deve ser um especialista altamente qualificado em métodos quantitativos, responsável pelo treinamento e desenvolvimento dos *Black Belts* ("faixas pretas"). Como consultor interno, em tempo integral, fornece auxílio na aplicação de métodos estatísticos e ferramentas da qualidade adequados.

MAT - METHODS AND TOOLS – Organização para que os métodos e ferramentas sejam utilizados de maneira correta e disciplinada para se obter bons resultados na melhoria e performance do produto.

MATERIAIS DIVERSOS – Materiais a serem utilizados na produção, porém de uma forma indireta, chegando mesmo a não integrar o produto acabado.



MATERIAL - Toda substância ou artefato na forma em que é apresentado para o manuseio, transporte ou armazenagem.

MATERIAL – Designação genérica de equipamentos, componentes, acessórios e matérias primas em geral, considerados como itens de suprimento destinados à utilização em toda e qualquer atividade da empresa.

MATERIAL ANTIECONÔMICO – Item de manutenção onerosa, rendimento precário em virtude de seu uso prolongado, desgaste prematura ou obsoletismo.

MATERIAL COM RISCO – Material que pode se tornar perigoso em decorrência de manuseio, transporte ou armazenagem inadequados.

MATERIAL DE REVESTIMENTO – Folha ou lençol para completar o acondicionamento.

MATERIAL EXCEDENTE – Material inaplicável na empresa em qualquer época, independentemente do estado de conservação, funcionalidade ou obsolescência.

MATERIAL EXPANDIDO – Material com estrutura celular, aberta ou fechado, rígido ou flexível.

MATERIAL INSERVÍVEL – Item que perdeu as condições de utilização para o fim a que se destinava.

MATERIAL IRRECUPERÁVEL – Item que não pode ser utilizado devido à perda de suas características e com recuperação inviável.

MATERIAL OBSOLETO – quando não deve mais ser utilizado na empresa, por ser tecnicamente e economicamente superado, com base na opinião dos técnicos.

MATERIAL OCIOSO – Item não aproveitado e em boas condições de utilização.

MATERIAL RECUPERÁVEL – Quando a recuperação for possível e custar no máximo 30% do valor do novo.

MATERIALÓGICOS - Condição em que os instrumentos da produção fazem parte do ato de criação como o papel, a tinta e a caneta na atividade do escritor, evitando-se a condição de imaterialidade da produção criativa.

MATÉRIA-PRIMA – Materiais e peças adquiridas para serem utilizados na produção.

MATIZ – Variação da quantidade de branco em uma cor.

MATRIZ BCG – Da autoria da consultora *Boston Consulting Group* é um instrumento analítico de apoio à tomada de decisões estratégicas, caso das relativas ao portfólio (carteira) de negócios ou produtos. O modelo BCG é um dos pioneiros e sem dúvida o mais popular devido à sua simplicidade. Para o aplicar será necessário construir uma matriz, cujo eixo horizontal é representado pela variável quota de mercado relativa (alta à esquerda e baixa à direita) e no eixo vertical está a taxa de crescimento do mercado (elevada em cima e reduzida em baixo). A matriz dá origem a quatro quadrantes: interrogações (*question-marks*); estrelas (*stars*); vacas leiteiras (*cash-cows*); e cães (*dogs*).

MATRIZ DE ADJUDICAÇÃO DE RESPONSABILIDADES – Relacionamento da estrutura do projeto com a estrutura de trabalhos, para assegurar que cada elemento dos objetivos do projeto está associado a uma responsabilidade individual.

MATRIZ DE CARACTERÍSTICA – É uma técnica analítica para mostrar o relacionamento entre parâmetros de processo e estações de manufatura.

MATRIZ DE DECISÃO – Matriz utilizada por uma equipe para avaliar problemas e possíveis soluções, criando critérios para ordená-las e se estabelecer prioridades das ações corretivas.

MBO - MANAGEMENT BY OBJECTIVES – Técnica de administração que estabelece objetivo a serem atingidos pela ação de indivíduos específicos, ao contrário do MBP em que há uma orientação à organização e a grupos de pessoas. Os objetivos são expressos na forma de custos/benefícios. A abordagem é "top-down" e há contínua cobrança quanto aos resultados. Esta cobrança se dá sobre indivíduos, sendo que a avaliação do desempenho dos mesmos está relacionada ao atingimento dos objetivos. A gestão da qualidade é considerada um subsistema.

MBO – MANAGEMENT BY OBJETIVOS – Procedimento administrativo que estabelece objetivos no sentido *top-down* e com cobrança contínua quanto aos resultados, que determinam os critérios de avaliação das pessoas.

MCB – MONTAGEM DE CIMA PARA BAIXO - TOPDOWN – Sistema de montagem em que as partes são posicionadas no produto de cima para baixo, com a grande vantagem se possibilitar a alimentação utilizando a força da gravidade e consequentemente equipamentos superiores de alimentação das peças que compõem o produto.

MDI – MANUAL DATA INPUT – Entrada manual de dados pelo operador de uma máquina de CNC, sendo necessário parar a máquina para que a digitação seja efetuada.

MEADA – Embalagem de apresentação de fios têxteis.



MÉDIA MÓVEL – Média de uma série histórica de dados onde para cada dado atual acrescentado se elimina o primeiro e mais antigo dado da série. A média móvel flutua de maneira amortizada em relação às oscilações da variável observada.

MEDICAMENTO – Produto farmacêutico, tecnicamente obtido ou elaborado, com as finalidades profiláticas, curativas, paliativas ou para fins de diagnósticos.

MEDICAMENTO ÉTICO – Medicamento que deverá ser vendido com receita médica e sua promoção realizada diretamente com os profissionais da saúde.

MEDIÇÃO – Conjunto de operações que tem por objetivo determinar o valor de uma grandeza.

MEDIDA DE BASE – Conjunto de valores de variáveis que estabelecem a performance inicial de uma processo, antes de se implementar um programa de melhorias.

MEDIDA FÍSICA – Produtividade obtida pela relação entre resultados e recursos empregados na sua forma quantificável de unidades de medida (quilogramas, toneladas, peças, número de empregados, número de equipamentos, número de horas, etc.).

MEDIDAS COMERCIAIS – Medidas líquidas de itens comerciais de medidas variáveis usadas para o faturamento do item comercial.

MEDIDAS LOGÍSTICAS – Medidas que indicam as dimensões externas, o peso total ou o volume, inclusive o material de embalagem, de uma unidade logística. Também conhecidas como medidas brutas.

MEGA BOLSA – Novo sistema de negociação da BOVESPA, que engloba o pregão viva voz e os terminais remotos, e visa ampliar a capacidade de registro de ofertas e realização de negócios em um ambiente tecnologicamente avançado.

MEGAINFORMAÇÃO – Na media um cérebro recebe por dia 16.000 imagens publicitárias que sobrecarregam as células cerebrais e neurotransmissores, elevando o nível de estresse e de cortisol.

MEAPIXEL – 1.048.576 pixels.

MEIO AMBIENTE – Circunvizinhança na qual uma organização opera, incluindo ar, água, solo, recursos naturais, flora fauna, seres humanos e suas inter-relações.

MEIO AMBIENTE – Conjunto de todos os elementos que não fazem parte de um sistema, mas exercem influência sobre o mesmo. O meio ambiente é composto pelo ar, água, solo, fauna, flora, minerais, seres humanos e suas inter-relações.

MEIOS – Política, programa e procedimentos.

MEIOS DE PAGAMENTO – Moeda em circulação mais os depósitos a vista nos bancos comerciais.

MEIOS DE PROVA Jurídico - Todos os meios legais, bem como os moralmente legítimos, para provar a verdade dos fatos, em que se fundar a ação ou a defesa.

MEIO-TOM – Uma imagem produzida por meio de uma tela, constituídas de pontos de vários tamanhos, para simular tons de cinza em uma fotografia.

MELHORAMENTO - Conjunto de idéias associadas, para se manter o melhores padrão de trabalho através de pequenas e graduais providencias, ou como resultado de grandes mudanças tecnológicas.

MELHORIA CONTÍNUA – Método para garantir a melhoria contínua do produto e do processo e das tarefas da administrativas, dentro da sistemática do ciclo PDCA.

MELHORIA CONTÍNUA – Técnicas que garantem a melhoria contínua sistemática do processo/produto e das operações administrativas através da utilização de metodologias para este fim. PDCA aplicado aos processos nos quais se deseja melhoria.

MELHORIA DA QUALIDADE - Ações implementadas em toda a organização a fim de aumentar a eficácia e eficiência das atividades e dos processos, para proporcionar benefícios adicionais tanto à organização quanto aos clientes.

MEMÓRIA CINESTÉSICA – Memória armazenada no cerebelo, guardando as seqüências musculares para a realização de movimentos complexos.

MEMÓRIA DE VÍDEO - É o componente tipo placa do computador que influencia na nitidez e na rapidez com que as imagens são mostradas no monitor do computador. Quanto maior a capacidade medida em Mb, melhor a definição e maior a rapidez.

MEMÓRIA OPERACIONAL – Processamento provisório de uma informação, que depois de utilizada é apagada no cérebro sem que se processe a memorização, para não sobrecarregar a memória permanente com informações irrelevantes, como o número de um telefone que se consultou na agenda, cuja memorização serviu até o número ser discado.

MEMÓRIA RAM - Memória utilizada pelo computador durante o seu uso. Quanto maior a memória RAM, maior é a quantidade de programas que podem ser executados ao mesmo tempo. Esta memória é apagada quando se desliga o computador.



MENSAGEM ELETRÔNICA - Composição de diferentes informações provenientes de dados capturados e informações de transação reunidas para a validação dos dados e o processamento inequívoco em um aplicativo do usuário.

MENSURÁVEL - Indicador que pode ser quantificado, para medir um elemento específico do negócio.

MENTALIDADE ESTRATÉGICA - Mentalidade que se baseia numa sólida base analítica e um pensamento bastante elástico, para se obtém bons resultados estratégicos, que elevam a rentabilidade da empresa num prazo longo.

MERCADO A TERMO - Mercado no qual moedas estrangeiras e alguns instrumentos de mercado monetário são negociados para a entrega futura, podendo ser garantido por um contrato contrário com outra instituição de mercado.

MERCADO A TERMO - Mercado no qual se processam as operações para a liquidação diferida, em geral após trinta, sessenta ou noventa dias da data de realização do negócio.

MERCADO A VISTA - Mercado no qual a liquidação física (entrega dos títulos pelo vendedor) se processa no 2º dia útil após a realização do negócio em pregão e a liquidação financeira (pagamento dos títulos pelo comprador) se dá no 3º dia útil posterior à negociação, somente mediante a efetiva liquidação física.

MERCADO COMUM - Trata-se de um grupo de países que assinaram um acordo para a movimentação livre de mercadorias entre suas fronteiras e a manutenção de tarifas quando a mercadoria vem de áreas externas ao mercado comum. Esta facilidade poderá ser estendida na livre movimentação dos capitais e mesmo do pessoal, sem maiores formalidades.

MERCADO DE AÇÕES - Segmento do mercado de capitais, que compreende a colocação primária em mercado de ações novas emitidas pelas empresas e a negociação secundária (em bolsas de valores e no mercado de balcão) das ações já colocadas em circulação.

MERCADO DE BALCÃO - Mercado de títulos sem lugar físico determinado para as transações, as quais são realizadas por telefone entre instituições financeiras. São negociadas ações de empresas não registradas em bolsas de valores e outras espécies de títulos.

MERCADO DE BALCÃO ORGANIZADO - Sistema organizado de negociação de títulos e valores mobiliários de renda variável pela comissão de Valores Mobiliários CVM.

MERCADO DE CÂMBIO - Locais onde a moeda de um país pode ser comprada ou vendida contra moeda de outro país.

MERCADO DE CAPITAIS - Conjunto de operações de transferência de recursos financeiros de prazo médio, longo ou indefinido, efetuadas entre agentes poupadore e investidores, por meio de intermediários financeiros.

MERCADO DE INSTALAÇÃO - Trata-se de um mercado onde o produto não foi ainda vendido e a divulgação do produto se faz para os novos clientes, conquistando posição numa grande velocidade. Num mercado de terceiro mundo, onde não se utilizam máquinas de lavar roupa, as novas instalações se fazem com facilidade numa demanda exponencial. Saturado o mercado de instalação, inicia-se um mercado de reposição bem mais lento, associado a um pequeno mercado de novas residências.

MERCADO DE OPÇÕES - Mercado no qual são negociados direitos de compra ou venda de um lote de valores mobiliários, com preços e prazos de exercício preestabelecidos contratualmente. Por esses direitos, o titular de uma opção de compra paga um prêmio, podendo exercê-los até a data de vencimento da mesma ou revendê-los no mercado. O titular de uma opção de venda paga um prêmio e pode exercer sua opção apenas na data do vencimento, ou pode revendê-la no mercado durante o período de validade da opção.

MERCADO EFEITO MOIRÉ - Situação de mercado onde a corporação foge um pouco da retícula de segmentação, se distanciando do concorrente e atendendo algumas áreas, canais ou pessoas de maneira mais específica. A atuação da segmentação mais analítica, poderá elevar a eficiência ao nível da segmentação estratégica, que foi esmaecida pela mesma superposição da concorrência.

MERCADO ELÁSTICO - Situação em que a demanda do mercado, atendida pela empresa está no seu início, onde a prática de uma redução de preço tem como resultado a elevação do dispêndio do mercado em direção ao seu máximo, portanto elevando a renda da empresa.

MERCADO FINANCEIRO - È o mercado voltado para a transferência de recursos entre os agentes econômicos. No mercado financeiro, são efetuadas transações com títulos de prazos médio, longo e indeterminado, geralmente dirigidas ao financiamento dos capitais de giro e fixo.

MERCADO FUTURO - Mercado no qual são realizadas operações, envolvendo lotes padronizados de *commodities* ou ativos financeiros, para liquidação em datas prefixadas.

MERCADO FUTURO - Mercado onde os contratos são negociados para a entrega futura de bens, moeda e instrumentos financeiros, exigindo depósito de margem com o corretor.



MERCADO INELÁSTICO – Situação em que a demanda do mercado, atendida pela empresa, está no seu estágio final, onde a prática de redução de preço tem como resultado a redução do dispêndio do mercado em direção ao seu mínimo, portanto reduzindo a renda da empresa.

MERCADO MADURO – Situação de mercado quando a demanda vem crescendo lentamente e para nivelando a demanda num certo patamar.

MERCADO PRIMÁRIO – É nele que ocorre a colocação de ações ou outros títulos, provenientes de novas emissões. As empresas recorrem ao mercado primário para completar os recursos de que necessitam, visando ao financiamento de seus projetos de expansão ou seu emprego em outras atividades.

MERCADO SECUNDÁRIO – No qual ocorre a negociação dos títulos adquiridos no mercado primário, proporcionando a liquidez necessária.

MERCHANDISING – Técnica para eliminar a hesitação do usuário quando a densidade de utilidade de um bem está próxima da densidade de utilidade da moeda.

MERCHANDIZING – É a técnica de lidar e dar destaque às mercadorias no ponto de venda, associando as atividades para induzir as decisões dos compradores indecisos.

MERGE IN TRANSIT – Coordenação dos fluxos de componentes, gerenciando os respectivos *lead times* de produção e transporte, para que estes sejam consolidados em instalações próximas aos mercados consumidores, no momento de sua necessidade, sem implicar em estoques intermediários, exigindo, portanto uma coordenação muito rigorosa.

MESCRAI – Trata-se do acrônimo referente a modifique, elimine, substitua, combine, rearranje, adapte, inverta, para estimular possíveis reformulações dos produtos.

MESOMORFO – Ser humano musculoso e de formas angulosos, cabeça de formação cúbica e maciça, ombros e peitos largos, abdômen pequeno e membros musculosos e fortes e com pouca gordura.

META – O propósito final, aquilo que a organização se propõe, em sua etapa mais avançada.

META – Segmento de negociação eletrônica da BOVESPA, apoiado no estabelecimento de preço base de negociação uma vez ao dia (*fixing*) e na atuação do Promotor de Negócios, que é uma pessoa jurídica, indicada pela empresa, que assume o compromisso de registrar diariamente ofertas firmes de compra e venda para o papel no qual se registrou, de acordo com normas regulamentares determinadas pela BOVESPA.

METADADOS – O sistema possui uma base de dados com informações sobre as informações, como informações sobre os arquivos para o seu gerenciamento.

METAESTÁVEL – Diz-se que qualquer estado que é instável, mas no qual as modificações são de tal forma lentas, que ele aparenta ser um estado de equilíbrio estável.

METÁFORAS GENERATIVAS – Transposição para um campo não familiar, de um repertório de situações e problemas armazenados na nossa mente, em busca de um modelo apropriado representativo do problema colocado na nova situação, sendo uma imagem que possam conduzir à determinação de uma solução apropriada.

METAL FINISH – Ajustamento das partes móveis e eliminação de defeitos

METAMERISMO – Fenômeno apresentado por uma cor que se iguala a um padrão com um certo iluminante, e difere do padrão quando o iluminante é outro.

METAS – Práticas e datas que quantificam a realização de um objetivo.

METAS – São objetivos vinculados a prazos específicos, dentro do período coberto pelo planejamento.

MÉTODO – Caminho para se chegar a um fim. Programa que regula uma série de operações que se devem realizar para se chegar a um resultado determinado

MÉTODO – Maneira de executar um movimento, o menor elemento individualizável de um sistema.

MÉTODO – Método é o conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos adotados de maneira padronizada, para a realização de uma tarefa.

MÉTODO CIENTÍFICO – Método científico é o conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos adotados para se atingir o conhecimento. Para que o conhecimento possa ser considerado científico, torna-se necessário identificar as operações mentais e técnicas que possibilitam a sua verificação. Ou, em outras palavras, determinar o método que possibilitou chegar a esse conhecimento.

MÉTODO DE ANÁLISE – Método de engenharia envolvendo o exame e análise de uma operação ou ciclo de trabalho, pela desagregação nas suas partes elementares para que se possam encontrar maneiras de melhorar a operação, eliminando-se etapas desnecessárias, ou estabelecendo propostas detalhadas de novos métodos.



MÉTODO DE ENSAIO – Norma que se destina a prescrever a maneira de verificar ou determinar características, condições ou requisitos exigidos de um material ou produto, de acordo com as respectivas especificações ou de uma obra ou instalação, de acordo com o respectivo projeto.

MÉTODO DE ENSAIO – Procedimento técnico especificado para realizar um ensaio.

MÉTODO DE MUGGE – A Análise de Valor define as funções inseridas no projeto de um produto, que são avaliadas por usuários deste mesmo produto, com a finalidade de se verificar a importância relativa no confronto de função com função, utilizando uma ponderação de 1 a 3 ou mesmo de 1 a cinco. A função, que ponderadamente recebeu mais pontos é aquela o usuário considera fundamental para a sua utilização do produto.

MÉTODO FIRE – Método de avaliação de alternativas, que pondera o nível funcional, o nível de investimentos, o nível do resultado a ser alcançado e a facilidade de execução do projeto.

MÉTODO PARA A MELHORIA DE PROCESSOS – Estrutura para assegurar que os processos atendem as necessidades dos clientes, de maneira eficiente e com um mínimo de perdas.

MÉTODO SEGURO – POKA YOKE – Método de conformação e montagem para não se poder completar uma operação se estiver incorreta.

METODOLOGIA – Estudo e desenvolvimento de um método. Se o método já foi desenvolvido a expressão não se aplica. A expressão “aplicar uma metodologia” deverá ser substituído por “aplicar um método”.

METRO – A unidade de comprimento é o metro, definido pela distância a 0º entre os eixos dos dois traços gravados sobre a barra de platina iridiada depositada no Bureau Internacional de Pesos e Medidas, e declarada Protótipo do metro pela Primeira Conferência de Pesos e Medidas, estando essa régua submetida à pressão atmosférica normal e apoiada sobre dois rolos de, pelo menos, um centímetro de diâmetro, situada simetricamente num mesmo plano horizontal e à distância de 571 mm um do outro.

METRO – O metro é o comprimento igual a 1 650 763,73 comprimentos de onda, no vácuo, da radiação correspondente à transição entre os níveis $2p_{10}$ e $5d_5$ do átomo de criptônio 86.

METROLOGIA – Ciência da medição, abrangendo os aspectos teóricos e práticos relativos às medições, qualquer que seja a incerteza, em quaisquer campos da ciência e da tecnologia.

MHS – *Material Handling Systems*

MICRÔMETRO – μm - 1/1.000.000 do metro.

MICROPROCESSADORES – São dispositivos que contêm microchips e circuitos eletrônicos integrados que os tornam capazes de receber e executar instruções programadas.

MIDI – *Musical Instrument Digital Interface*

MÍDIA – Denomina os meios de comunicação. Na linguagem publicitária o profissional de mídia trata da elaboração do plano de divulgação de anúncios.

MILESTONE DEFINITIONS – São os principais eventos no processo de desenvolvimento do produto, que são ocasiões de controle onde se realiza uma análise crítica, para se avaliar os riscos do programa, estabelecer correções de rumo e reduzir o nível das incertezas do projeto. As principais ocasiões de se realizar este controle e análise são: Aprovação do desenvolvimento do produto, Aprovação pela equipe de plataforma, do programa de trabalho, Verificação de cumprimento de objetivos e avaliação do nível de riscos, Verificação da data de montagem do produto piloto e sua avaliação, Verificação da produção inicial e condições de venda e distribuição.

MILK RUN – Coleta programada de materiais nos fornecedores de acordo com a programação do cliente e gerenciamento das não conformidades.

MILK RUN – Sistema de coleta sistemática de produtos nos fornecedores.

MINIDESVALORIZAÇÃO – CRAWLING PEG – Sistema de câmbio no qual a taxa de câmbio é ajustada a cada poucas semanas, refletindo as taxas inflacionárias internas.

MIS – *Management Information Systems*

MISSÃO – Expressão da natureza do negócio da empresa, seu âmbito de atuação, e definição do objetivo principal da sociedade.

MISSÃO DO NEGÓCIO – Define o propósito do planejamento e os limites da operação em termos de mercados, linhas de produtos, áreas geográficas e canais de distribuição.

MISTURA ADITIVA – Superposição de feixes de luz colorida resultando na percepção de uma nova cor.

MISTURA SUBTRATIVA – Absorção e reflexão de luz por pigmentos criando a impressão de uma nova cor.

MIX DE PRODUTOS – Proporção de produtos individuais, que permite realizar a totalidade da produção ou o volume de vendas.



MLI – Momento de Movimentação da Logística Industrial, medido em toneladas metro, da velocidade média dos deslocamentos e comparar com a quantidade e peso dos itens produzidos pela empresa.

MOBILIDADE SUSTENTAVEL – É possibilitar a livre movimentação de pessoas, bens e serviços, hoje e no futuro.

MOCK-UP – Modelo que reproduz de maneira fiel o futuro produto, mas que não funciona.

MODE – Valor mais freqüente em um grupo de valores.

MODEL SHEET – Manual de programação visual de licenciamento de personagens de fantasia.

MODELADORES – São profissionais que desenvolvem peças únicas, passíveis de serem reproduzidas industrialmente e que as vende com todos os direitos a uma industria do ramo. Atividade própria da área de mobiliário, iluminação, ourivesaria, vestuário onde a identidade visual entre todos os produtos não é relevante, possivelmente não desejada, em alguns casos.

MODELAGEM – Técnica para auxiliar a tomada de decisões pelo desenvolvimento de várias alternativas com resultados diversos a partir de hipóteses diversas.

MODELO – Sistema que pode funcionar de maneira parecida com a organização, para a realização de experimentos, para se chegar a bons resultados, com menor esforço.

MODELO DE UTILIDADE – Objeto de uso prático, ou parte deste, susceptível de aplicação industrial, que apresenta nova forma ou disposição, envolvendo ato inventivo, que resulta em melhoria funcional no seu uso ou em sua fabricação.

MODELO ECONOMÉTRICO – Conjunto de equações que se deseja utilizar simultaneamente para se identificar de que maneira as variáveis dependentes e independentes são inter-relacionadas.

MODELOS ANALÓGICOS – São modelos que representam fisicamente o produto por analogia funcional obedecendo às mesmas leis. São construções apenas funcionais dos produtos para simulação em laboratório do funcionamento de suas variáveis e através da teoria dos modelos, transportar os valores para a escala real. Exemplos destes modelos são os modelos de aviões, barragens, formulações químicas.

MODELOS ICÔNICOS – (ICONE = IMAGEM) – São modelos que representam a imagem do produto em seus vários aspectos, na forma de esquemas, desenhos, perspectivas, maquetas e traçados.

MODELOS SIMBÓLICOS – Representam de forma compacta através de símbolos, as várias características do produto. A forma simbólica mais utilizada é a matemática em que as grandezas são representadas por várias letras e relacionadas através de equações, que representam as leis naturais que descrevem o desempenho do produto.

MODEM – Dispositivo para transmitir informações computadorizadas pelas linhas telefônicas.

MODERNISMO – Reação da arte contra os estilos tradicionais, enfatizando os aspectos simples e funcionais das formas não decoradas, para produtos de alta qualidade e de produção massiva.

MODULAÇÃO EXTERNA – Modulação que consiste em assumir um padrão associado aos meios de transporte e de dividi-lo convenientemente, para chegar a dimensões razoáveis para as UNIMOVs e as embalagens dos produtos.

MODULAÇÃO INDUSTRIAL – Modulação do produto, ou das embalagens para ajustá-lo aos padrões de mercado e dos canais de distribuição.

MODULAÇÃO INTERNA – Modulação que toma por base o produto, e suas dimensões, determinadas pelas características de uso. As embalagens destes produtos são acomodadas em um estrado, até que se formem uns múltiplos volumosos e pesados o suficiente para ser movimentado por dispositivos mecânicos, e transportado através de um complexo intermodal hidro-ferro-rodoviário.

MODULO DE ELASTICIDADE – Constante que define a proporcionalidade entre o esforço a deformação elástica.

MOIRÉ – É um fenômeno de interferência que se apresenta quando duas retículas, com a mesma lineatura se sobrepõem numa inclinação quase idêntica. Este fenômeno é comum quando a reticulagem é feita em originais que apresentam padrões geométricos próximos do padrão da retícula.

MOL – O “mol” é a quantidade de matéria de um sistema contendo tantas entidades elementares quantos átomos existem em 0,012 quilograma de carbono 12.

MOLDURA – Quadrilátero usado para envolver os símbolos, ressaltar o seu significado e normalizar o emprego.

MONÁDICO – Teste realizado com uma única amostra para uma avaliação sim/não

MONITORAMENTO – Atividade de coleta, análise e informação do desenvolvimento de um projeto, comparativamente com as atividades planejadas.



MONÔMERO – São unidades elementares que unidas formam um polímero, sendo necessária a abertura de uma ou mais ligações duplas e a eliminação de átomos.

MONOSSEMIA – É o grau de precisão do signo, sendo máxima quando a compreensão e a inteligibilidade do produto forem ótimas.

MONOTYPE – Máquina de composição mecânica com tipos móveis, formado de um teclado para perfurar papel e a fundidora que obedece ao comando do papel perfurado.

MONTAGEM – A montagem é o trabalho de juntar e fixar as partes do produto, de forma manual ou automática, utilizando ou não dispositivos de montagem. Esta atividade poderá ser realizada numa estação de trabalho, ou ao longo de uma linha de montagem.

MONTAGEM – Um grupo de pré-montados e outras partes e semi-acabados que são colocadas juntas e encaixadas e que passam a constituir uma parte importante do produto final. A montagem poderá também ser a final, ou de um componente importante na árvore de montagem.

MONTAGEM AUTOMÁTICA – Constitui de métodos mais refinados de montagem que afloram pela substituição de todos os operadores por máquinas, mesmos nas poucas atividades que a mecanização não poderá se justifica economicamente.

MONTAGEM MECANIZADA – Constitui de métodos mais refinados de montagem que afloram pela substituição dos operadores por máquinas, ficando para os operadores apenas as poucas atividades que a mecanização não se justifica economicamente.

MONTAGEM POR OPERADOR – São linhas que utilizavam ferramentas, as formas, os dispositivos, os calibradores e os operários já treinados na produção massiva, para se obter a performance preconizada.

MONTAGEM UNITÁRIA – Sistema flexível de montagem, onde se torna possível se montar seqüencialmente produtos totalmente diferentes um do outro.

MONTFIX – Desenvolver peças que somente poderão ser montadas de uma única maneira. Se o operador tentar montar de maneira invertida a peça não se encaixa.

MORFOMÁTICA – Teoria matemática efetiva da forma, como matematizar maneira complexa que um pingo de água sai da torneira, que começa na forma de gota suspensa pela superfície da boca da torneira, desenvolve uma cintura, soltando uma bola achatada e um filete cilíndrico independente que aos poucos parece um colar de perolas .

MORPHING – Efeito especial de apresentação para mostrar uma suave transformação de um objeto ou forma em um outro.

MORPHING – Efeito especial para se produzir uma suave transformação de um objeto ou forma em outro.

MOTHER BOARD – Circuito impresso principal de um computador.

MOTIVAÇÃO – Nasceu no final dos anos 20 através das experiências do australiano *Elton Mayo*. O fundador da escola de relações humanas (uma filosofia oposta aos princípios científicos do trabalho de *Taylor*) pretendia provar que os trabalhadores não eram motivados apenas pela remuneração, mas também por outros fatores como as condições de trabalho e o apreço das chefias. Nos anos 50, dois autores deram uma contribuição decisiva para esta corrente: *Abraham Maslow* (pirâmide das necessidades) e *Frederick Herzberg* (teoria dos dois fatores).

MOTIVOS – São tendências comportamentais ditados pelos complexos armazenados no inconsciente e com causas ignoradas pelo usuário.

MOVIMENTAÇÃO – Deslocamento de mercadorias utilizando-se UNIMOVIS, e sempre realizada com equipamentos.

MOVIMENTAÇÃO ATIVA – Movimentação de todas as mercadorias em direção ao mercado, agregando-se aos artigos industrializados, valor de posição, de quantidade e de tempo.

MOVIMENTAÇÃO PASSIVA – Movimentação de todos os equipamentos, juntamente com as mercadorias que agregam custo às mercadorias, e que não agregam valor ao produto industrial.

MOVIMENTO – Etapa que ocorre dentro de uma ação.

MP – PROJECT MANAGEMENT PROFESSIONAL – Certificação atribuída pelo PMI a profissionais de gestão de projetos aprovados nos testes do Instituto.

MPEG – Movie Picture Expert Group

MPS – Master production schedule

MPT – MANUTENÇÃO PRODUTIVA TOTAL – Atividade para garantir a efetividade do equipamento durante a sua vida útil.

MRB – Material review bord

MRO – MAINTENANCE, REPAIR AND OPERATING – Manutenção de investimentos em estoques para garantir a manutenção dos equipamentos e instalações, garantir a execução dos reparos e a manutenção contínua da fabrica e dos escritórios.



MRP - MATERIAL REQUIREMENT PLANNING – Sistema de processamento de dados para o controle das existências, cadastro de produtos, programação da produção dos produtos carga de máquinas, e controle das necessidades líquidas de matérias-primas.

MRP – MATERIAL REQUIREMENT PLANNING – Planejamento das necessidades de material a partir do plano mestre de produção, pela desagregação das fichas de engenharia, multiplicação pelas quantidades a serem produzidas, apurações das necessidades líquidas a comprar, considerando os estoques existentes.

MRP - MATERIAL REQUIREMENT PLANNING – A partir do Plano Mestre de Produção, o MRP explode cada produto em componentes/matérias-primas e planeja o momento de diversas etapas produtivas e/ou compra de matérias-primas para que haja "o material certo na hora certa".

MRP II - MANUFACTURING RESOURCE PLANNING - Planejamento que determina os recursos de pessoal e equipamentos necessários para atingir os objetivos previstos no MRP.

MTBF - MEAN TIME BETWEEN FAILURE – Tempo Médio entre Falhas: índice que possibilita rastrear e analisar falhas em busca de soluções.

MTBF – Tempo médio entre falhas - intervalo de tempo operacional médio entre 2 falhas consecutivas de um sistema, aparelho ou componente (se refere a elementos reparáveis).

MTFF – Mean time for failures

MTM – Methods time measurement

MTTR – MEAN TIME TO REPAIR – Tempo Médio entre Reparos (ver MTBF).

MTTR – Tempo médio para recuperação das falhas e intervalo de tempo necessário para restabelecimento das condições de operação dos equipamentos que venham a apresentarem falhas.

MUDANÇA DE PROCESSO – Uma mudança no conceito de processamento que poderia alterar a capacidade do processo de atingir as necessidades de projeto ou a durabilidade do produto.

MULTIFOLHADO - Recipiente formado por várias folhas de papel, costurado ou valvulado para a contenção de pós.

MULTIFUNCIONAIS – (Grupos Multifuncionais) União de pessoas com funções diferentes (Cross-functional) no sentido de integrar áreas e gerar melhorias sistemáticas.

MULTIFUNCIONALIDADE – Capacidade de poder atuar de modo competente em diferentes funções de uma mesma organização.

MULTIFUNCIONALIDADE – Capacidade de um profissional, poder atuar de modo competente, em diferentes atividades da empresa.

MULTIMODAL – Integração de mais de uma modalidade de transporte.

MULTIPACK - Agrupamento de várias unidades de consumo idênticas ou diferentes, que são embaladas e formam uma nova unidade de consumo.

MULTIPACK - Embalagem de transporte contendo embalagens de comercialização mistas para entrega de pedido a um cliente.

MULTIPACK – Junção de várias embalagens de apresentação para formar um conjunto, com o intuito de se realizar uma venda casada de vários produtos iguais.

MULTIPLEXER – Dispositivo para permitir que uma linha de comunicação possa ser compartilhada por vários dispositivos terminais.

N

N.M.E. – NOTIFICAÇÃO DE MUDANÇA DE ENGENHARIA – Documento emitido por qualquer setor técnico da empresa, quando se constatar a necessidade de alteração em documentos técnicos. As N.M.E's deverão ser aprovadas pelas áreas envolvidas antes da sua implantação.

NANÔMETRO – nm - 1/1.000.000.000 do metro.

NÃO CONFORMIDADE – Deficiência de ação, característica ou documento, exigido por projeto ou norma técnica, que torna a qualidade de um serviço ou produto inaceitável, exigindo disposição, ação corretiva e/ou preventiva.



NÃO CONFORMIDADE – Não atendimento de um requisito especificado.

NAPM – *National Association of Purchasing Management*

NC – *Numerical Control*

NCMA – *National Contract Management Association*

NCMS – *National Center for Manufacturing Sciences*

NEMI – *National Electronics Manufacturing Initiative*

NIFM – *National Institute for Flexible Manufacturing*

NIIP – *National Industrial Information Infrastructure Protocol*

NIST – *National Institute of Standards and Technology*

NMTA – *National Machining and Tooling Association*

NARROW NECK – Embalagem de vidro com gargalo mais estreito.

NATUREZA DO NEGÓCIO – Corresponde a produtos e serviços em determinado mercado, associado a uma essencialidade.

NCCLS – *National Committee for Clinical Laboratory Standards*

NDL – NATIONAL DEMOGRAPHICS AND LIFESTYLES – Dados demográficos e estilo de vida copiado a partir de cartões de garantia dos produtos.

NECESSIDADE PRIMÁRIA DE MATERIAIS – É a relação dos materiais estritamente utilizado na fabricação do produto e efetivamente incorporado ao mesmo e sem considerar perdas.

NECESSIDADE TÉCNICA DE MATERIAIS – É a relação dos materiais necessários à fabricação do produto acrescida das perdas de engenharia.

NECESSIDADES DOS USUÁRIOS – São as necessidades humanas que constituem uma média dos anseios emocionais, de origem física e treinamentos técnicos, levantados junto aos participantes do segmento de mercado.

NECESSIDADES EMOCIONAIS – São as necessidades que constituem uma média dos anseios emocionais de origem muito variadas, como receber atenção e carinho, satisfazer o ego, se emocionar com a beleza da música, da pintura e da forma, levantadas junto aos participantes do segmento de mercado.

NECESSIDADES FÍSICAS – São as necessidades que constituem uma média das necessidades físicas de origem muito variadas, como alimentação, proteção contra o frio ou calor, higienização, deslocamento, levantadas junto aos participantes do segmento de mercado.

NECESSIDADES PRÁTICAS DE MATERIAIS – É a relação de materiais que consolida as necessidades primárias, as perdas de engenharia e as perdas previstas devido à instabilidade dos processos e fabricação.

NECESSIDADES TÉCNICAS – São aquelas, que constituem uma média das necessidades técnicas de origem muito variadas, conhecimento geral, formação profissional, treinamento técnico, habilidade de dirigir carro, habilidade de manejar computadores e instruções de utilização de produtos, levantadas junto aos participantes do segmento de mercado.

NEGOCIAÇÃO COMUM – Aquela realizada em pregão, entre dois representantes de diferentes sociedades corretoras, a um preço ajustado entre ambos.

NEGOCIAÇÃO DIRETA – Realizada sob normas especiais por um mesmo representante de sociedade corretora para comitentes diversos. Os interessados nessa operação devem preencher o cartão de negociação ou digitar um comando específico no caso de negociação eletrônica indicando que estão atuando como comprador e vendedor ao mesmo tempo.

NEGOCIAÇÃO POR TERMINAIS – Veja Pregão eletrônico

NEGÓCIO – Caracteriza-se como um conjunto de produtos ou serviços, com a finalidade de atender a um determinado mercado.

NEMA – *National Electrical Manufacturers Association*

NERVO ÓTICO – São fibras neurais que ligam a retina ao córtex.

NETWORK – Estrutura física de telecomunicação com portas de acesso para diferentes usuários podendo ser ponto a ponto, inteligente, integrador de vários networks.

NETWORKING – Um termo importado da informática relativo à ligação entre terminais de computador para que o acesso aos dados possa ser partilhado por diversos utilizadores. O melhor exemplo de networking à escala global é o da Internet, que permite a ligação em rede e *on line* (em tempo real) entre um ou vários indivíduos localizados em qualquer ponto do mundo. É uma expressão que pode igualmente designar a forma como as grandes companhias de serviços (auditorias, consultoras, agências de publicidade, ou firmas de advogados) se podem internacionalizar sem recorrer à abertura de novas delegações regionais.

NÊUTRON – Núcleon que forma um díbleto com o próton, carga elétrica nula, número bariônico unitário, estranheza zero e massa igual a $1,67470 \times 10^{-27}$ kg.



NÍCHO DE MERCADO – Oportunidade gerada pela localização de uma necessidade dos usuários de um determinado segmento de mercado, para o qual não foi ainda desenvolvido um produto específico.

NÍVEL ACEITÁVEL DE QUALIDADE – Trata-se de um nível de qualidade, avaliado por amostragem, que é o limite da média satisfatória de um processo.

NÍVEL DA QUALIDADE – Graduação da qualidade, quando o sentido é quantitativo, resultante de avaliações técnicas precisas.

NÍVEL DE SERVIÇO – Medida porcentual do atendimento da demanda através da existência de estoques de produtos acabados que atendam integralmente os pedidos dos clientes, ou pela produção corrente em tempo de atender as solicitações dos clientes nas datas e nas quantidades necessárias.

NÍVEL ESTRUTURAL – Código que identifica o nível relativo da estrutura do produto, em que um determinado item deverá ser utilizado, sendo também utilizado nos trabalhos de desagregação.

NIVELAMENTO DE CÂMBIO – Tornar os fluxos de entrada de uma determinada moeda iguais os fluxos de saída desta moeda para todas as datas de vencimento.

NO LABEL-LOOK – Rótulo que se adere à embalagem e que mostra somente a informação, desaparecendo o resto do visual.

NOME BÁSICO DO MATERIAL – É a denominação mais elementar de um item de suprimento, constituindo-se no primeiro passo para sua identificação. O Nome Básico deve ser registrado, sempre que possível, na sua forma singular, como exemplificamos: Fusível, Válvula, Rolamento, Eletrodo, Conector, Manômetro, Isolador, Gerador, Lâmpada.

NOME DA MARCA – É à parte da marca que é pronunciável.

NOME MODIFICADOR – É a expressão destinada a distinguir itens de suprimento possuidores do mesmo Nome Básico, podendo ser constituído por uma ou mais palavras.

NOME MODIFICADOR DE MATERIAL – É complementar destinado a distinguir itens de suprimento possuidores do mesmo Nome Básico, podendo ser constituído por uma ou mais palavras. É recomendável que os Nomes Modificadores possibilitem a formação de Nomes Padronizados adequados a cada agrupamento de itens de suprimento.

NOME PADRONIZADO – Expressão padrão que visa eliminar o uso inadequado de palavras designativas de marcas comerciais, gírias e regionalismo, multiplicidade de sinônimos e/ou termos estrangeiros.

NOME PADRONIZADO DE MATERIAL – É a nomenclatura adotada na empresa para representar agrupamentos de itens de suprimento similares. O Nome Padronizado visa eliminar o uso inadequado de palavras designativas de marcas comerciais, gírias e regionalismo, multiplicidade de sinônimos e/ou termos estrangeiros. O Nome Padronizado é formado por um Nome Básico (primeira palavra) e um Nome Modificador (parte final)

NON MOVING – Materiais encontrados em uma empresa e que não se movimentaram nos últimos dois meses.

NORMA – Documento normativo estabelecido por consenso e aprovado por uns organismos reconhecidos, que fornece, par uso comum e repetitivo, regras, diretrizes ou características para as atividades ou seus resultados, visando à obtenção de um grau ótimo de ordenação em um dado contexto.

NORMA – Regulamentação da maneira de executar uma ação, o menor conjunto de um sistema.

NORMA ADMINISTRATIVA – É um conjunto de políticas e decisões do Conselho e da Diretoria que deverá orientar as atividades do dia a dia da Empresa.

NORMA ADMINISTRATIVA DE MATERIAIS – É um conjunto de políticas e decisões da Administração, que deverá orientar as atividades do dia a dia da empresa, no que diz respeito à Administração de Materiais.

NORMA BÁSICA – Norma de abrangência ampla, que contém disposições gerais para um campo específico.

NORMA DE ENSAIO – Norma que estabelece métodos de ensaio, suplementada algumas vezes com outras disposições relacionadas com o ensaio, tais como amostragens, uso de métodos estatísticos, seqüência de ensaios.

NORMA DE INTERFACE – Norma que especifica os requisitos relativos à compatibilidade de produtos ou sistemas em seus pontos de interligação.

NORMA DE PRODUTO – Norma que especifica requisitos a serem atendidos por um produto ou grupo de produtos, para estabelecer a sua adequação ao propósito.



NORMA DE RECEBIMENTO – Documento emitido pela engenharia de produto, que acompanha as fichas de engenharia e é utilizada pela engenharia de materiais, como condição contratual de fornecimento e utilizado para exame e conferência dos materiais entreguem na empresa.

NORMA DE SERVIÇO – Norma que especifica requisitos a serem atendidos por um serviço, para estabelecer a sua adequação ao propósito.

NORMA DE TERMINOLOGIA – Norma que estabelece termos, geralmente acompanhados de suas definições e, algumas vezes, de notas explicativas, ilustrações e exemplos.

NORMA SOBRE DADOS - Norma que contém uma lista de características onde valores ou outros dados são indicados, a fim de especificar um produto, processo ou serviço.

NORMA TÉCNICA – Documento que fixa padrões visando garantir a qualidade do produto industrial, a racionalização da produção, transporte e consumo de bens e a segurança das pessoas.

NORMALIZAÇÃO – Atividade que estabelece, em relação a problemas existentes ou potenciais, disposições destinadas à utilização comum e repetitiva com vista à obtenção do grau ótimo de ordem, em um dado contexto.

NORMALIZAÇÃO – Atividade que estabelece, em relação a problemas existentes ou potenciais, prescrições destinadas à utilização comum e repetitiva com vistas à obtenção do grau ótimo de ordem em dado contexto e tem como objetivo a economia, a segurança, a proteção e a eliminação das barreiras técnicas e comerciais.

NORMAS DE ADMINISTRAÇÃO DE MATERIAL – Atividade que analisa, supervisiona, atualiza e regula o sistema, e redige textos com o objetivo de estabelecer padrões uniformes de comportamento administrativo.

NOTA DE CORRETAGEM – Documento que a sociedade corretora apresenta ao seu cliente, registrando a operação realizada, com indicação da espécie, quantidade de títulos, preço, data do pregão, valor da negociação, da corretagem cobrada e dos emolumentos devidos.

NOVIDADE – A invenção e o modelo industrial são considerados novos quando não compreendido no estado da técnica.

NR – Número do Fornecedor

NRMA – NATIONAL RETAIL MERCHANTS ASSOCIATION – Desenvolveu um sistema de classificação padrão de mercadorias, com o intuito de manter uma informação abrangente sobre as mercadorias existentes no ponto de vendas.

NTSC – National Television Standard Committee.

NUCLÍDIO – Átomo caracterizado por um número de massa e um número atômico determinados, e que tem vida média suficientemente longa para permitir a sua identificação com um elemento químico. Denomina-se, embora com absoluta impropriedade, isótopo.

NUCLÍDIO RADIOATIVO – O que apresenta radioatividade, que uma vez instalada, não pode mais ser detida ou destruída.

NUCLÍDIOS ISÓTOPOS – Os que têm o mesmo número atômico, mas número de massa diferente. Dizem-se apenas isótopos.

NÚMERO DE IDENTIFICAÇÃO EAN/UCC- 8 - Número de identificação EAN/UCC que compreende 8 dígitos.

NÚMERO DE IDENTIFICAÇÃO EAN/UCC-13 – Número de identificação EAN/UCC que compreende 13 dígitos.

NÚMERO DE IDENTIFICAÇÃO EAN/UCC-14 – Número de identificação EAN/UCC que compreende 14 dígitos.

NÚMERO DE IDENTIFICAÇÃO UCC-12 – Número de identificação do UCC que compreende 12 dígitos.

NÚMERO DE LOCALIZAÇÃO - Número de identificação para denotar pessoas físicas ou jurídicas, ou entidades físicas e funcionais.

NÚMERO LIMITE DO ODOR – É o número de vezes que um determinado volume de uma amostra necessita ser diluída com ar limpo e sem odor para que possa atingir o limite mínimo.

NVOCC – Operador Marítimo sem embarcação.

O



OBJETIVO DO PROJETO – O que um determinado componente, subsistema, sistema, é previsto realizar ou não.

OBJETIVOS – Estágios desejáveis de comportamento de uma organização.

OBJETIVOS AQUISITIVOS – Objetivo de se obter alguma coisa, que a empresa não detém normalmente.

OBJETIVOS CORPORATIVOS – Objetivos gerais desenvolvidos pela Diretoria Corporativa para possibilitar as áreas da empresa desenvolverem seus próprios planejamentos.

OBJETIVOS DE MANUTENÇÃO – Objetivo de se manter a posse de algo, que já se controla.

OBJETIVOS DE PRIMEIRO GRAU – São objetivos que devem ser atingidos para atender a um objetivo de grau superior, como por exemplo, objetivos da gerência para atender os objetivos da diretoria.

OBJETIVOS ESTRATÉGICOS – São os resultados esperados ou estados futuros desejados a serem atingidos pela empresa no período pluri-anual considerado. Os objetivos devem expressar o quanto à empresa quer atingir e em que prazo, considerando-se cenários futuros previstos.

OBJETIVOS PRELIMINARES DA UNIDADE – Indicação da alta direção das metas que a unidade deverá atingir durante o período coberto pelo Plano de Negócios.

OBSOLESCÊNCIA – Perda de valor ocasionada pela troca da linha de produtos e por novos desenvolvimentos que coloca os equipamentos antigos em desvantagens competitivas.

OBSOLETISMO – Produto ultrapassado devido à tecnologia empregada, desenho defasado, embalagem ultrapassada, substituição por produto inovador e desgaste devido ao uso.

OBSOLETISMO PROVOCADO – É a substituição de uma linha rentável antes que o mercado seja inteiramente “ordenhado” e que poderá pegar o concorrente no contra-pé, numa situação em que os seus investimentos não foram ainda amortizados, uma mudança de linha seria uma perda econômica substancial e que o levaria o enfraquecimento de sua capitalização.

OCORRÊNCIA – Primeira posição na solução do problema, que explica como o problema ocorreu.

OCR – *Optical character recognition*

OCUAÇÃO VOLUMÉTRICA – Característica que mede a relação entre o volume ocupado por mercadorias, e o volume disponível do armazém ou endereço.

ODETE – Organization for Data by Telegraphic Transfer within Europe.

OEE – **OVERALL EQUIPMENT EFFECTIVENESS** – É a medida de disponibilidade, eficiência e qualidade de um equipamento/processo. Mede a utilização do Processo.

OEM – **ORIGINAL EQUIPMENT MANUFACTURER** – Incorporação de um produto de um fornecedor, no produto desenvolvido por uma empresa, como componente padrão e oficial.

OFERTA DE DIREITOS – Oferta feita por uma empresa a seus acionistas, dando-lhes a oportunidade de comprar novas ações por um preço determinado, em geral abaixo do preço corrente do mercado, e dentro de um prazo relativamente curto.

OFERTA PÚBLICA DE COMPRA – Proposta de aquisição, por um determinado preço, de um lote específico de ações, em operação sujeita a interferência.

OFERTA PÚBLICA DE VENDA – Proposta de colocação, para o público, de um determinado número de ações de uma empresa.

OFF-GRADE – Produtos cujas características físicas e químicas, estão fora dos limites aceitáveis.

OFFSET – Sistema de impressão indireta, o papel não entra em contato com a matriz; a qual é acoplada num dos cilindros da máquina e transfere a imagem para outro cilindro revestido de borracha *icauchul* que por sua vez imprime o suporte.

OFF-THE-RECORDS – Informação confidencial repassada ao jornalista, que se compromete não divulgar a informação e a fonte.

OFPP – *Office of Federal Procurement Policy*

OLAP – *Online Analytical Programs (or Processing)*

OMB – *Office of Management and Budget*

OMG – *Object Management Group*

OOP – *Out Of Production*

OPT – *Optimized Production Technology*

OSIC – *Open Supplier Integration Center*



OHM – O ohm é a resistência elétrica que existe entre dois pontos de um condutor quando uma diferença de potencial constante de 1 volt, aplicada entre esses dois pontos, produz, nesse condutor, uma corrente de 1 ampère, não tendo esse condutor nenhuma força eletromotriz.

OLIGOPÓLIO – É uma forma de concorrência imperfeita, onde os fornecedores são em pequeno número e de tal tamanho, que possam influenciar a formação de preços no mercado. O fornecedor ajustará os seus preços para maximizar os seus lucros e ajustará o nível de produção a esta circunstância. Um jogo de braços se instalará entre os competidores se algum participante do jogo resolver elevar a sua participação no mercado. A contra partida desta situação em relação aos compradores é denominada de Oligopsônio.

OLIGOPÓLIO DIFERENCIADO – Situação de mercado em que a imperfeição do funcionamento da elasticidade cruzada está relacionada com a capacidade das empresas em ampliarem os produtos não diferenciados na mente dos compradores, situação que seria simbolizada pela marca, que permitiria que se praticasse diferenciais positivos de preço. A falta da ampliação dos produtos e, portanto homogêneos, comercializado por poucas empresas, temos que lidar com a elasticidade cruzada plena sem amortecimentos, pois na fixação de preços será necessário avaliar as respostas que os concorrentes apresentarão ao mercado.

ONE TO ONE – Sistema de marketing focado pessoa a pessoa.

OP – Otimização de projeto e processo.

OPACIDADE – Termo geral para descrever o grau que um determinado material oblitera um fundo.

OPB – *Open Planning Board*

OPÇÃO – Contrato que envolve o estabelecimento de direitos e obrigações sobre determinados títulos, com prazo e condições preestabelecidos.

OPÇÃO COBERTA – Quando há o depósito, em bolsa de valores, das ações-objeto de uma opção.

OPÇÃO DE COMPRA DE AÇÕES – Direito outorgado ao titular de uma opção de se desejar, adquirir do lançador um lote-padrão de determinada ação, por um preço previamente estipulado, durante o prazo de vigência da opção.

OPÇÃO DE VENDA DE AÇÕES – Direito outorgado ao titular de uma opção de se o desejar, vender ao lançador um lote-padrão de determinada ação, por um preço previamente estipulado, na data de vencimento da opção.

OPÇÕES SOBRE O ÍNDICE BOVESPA – OIB – Proporcionam a seus possuidores o direito de comprar ou vender um índice Bovespa até (ou em) determinada data. Tanto o Prêmio como o preço de exercício dessas opções são expressos em pontos do índice, cujo valor econômico é determinado pela BOVESPA (atualmente R\$ 1,00).

OPEN MARKET – No sentido amplo, é qualquer mercado sem local físico determinado e com livre acesso à negociação. No Brasil, porém, tal denominação se aplica ao conjunto de transações realizadas com títulos de renda fixa, de emissão pública ou privadas.

OPERAÇÃO – Conjunto de ações relacionadas, capaz de efetuar alguma transformação em elementos fornecidos, ou de dar lugar à criação de alguma coisa subdivisão de uma atividade.

OPERAÇÃO CAIXA - Operação pela qual um investidor vende a vista um lote possuído de ações e o recompra, no mesmo pregão, em um dos mercados a prazo; o custo do financiamento é dado pela diferença entre os preços de compra e de venda.

OPERAÇÃO DE FINANCIAMENTO – Consiste na compra a vista de um lote de ações e sua venda imediata em um dos mercados a prazo; a diferença entre os dois preços é a remuneração da aplicação pelo prazo do financiamento.

OPERACIONALIDADE DO PRODUTO – São as ações ou atos físicos realizados pelo usuário para utilizar um produto e fazê-lo funcionar e, de modo amplo, para manejá-lo ou controlá-lo.

OPERAÇÕES DE OPEN MARKET – Ações do Banco Central no mercado monetário, para reduzir ou elevar os meios de pagamento.

OPERADOR DE PREGÃO – Representante de uma sociedade corretora, que executa ordens de compra e de venda de ações no pregão de uma bolsa de valores.

OPERADOR DO SISTEMA ELETRÔNICO – Representante de uma sociedade corretora, que executa ordens de compra e de venda de ações e/ou opções, pelo sistema de pregão eletrônico da Bovespa.

OPERATION RANGE – É a máxima distância entre as barras e o scanner, que possibilita leitura.

OPORTUNIDADE – Consiste numa situação favorável do meio externo que a empresa pode aproveitar de forma eficaz para melhorar quantitativamente ou qualitativamente o seu desempenho relativamente a um fator-chave de sucesso.

OPTICAL THROW – É a mínima distância entre as barras e o scanner que permitirá a leitura correta.



ORDEM – Instrução dada por um cliente a uma sociedade corretora, para a execução de compra ou venda de valores mobiliários.

ORDEM A MERCADO – Quando só há a especificação da quantidade e das características de um valor mobiliário. Deve ser efetuadas desde o momento de seu recebimento no pregão.

ORDEM ADMINISTRADA – O investidor especifica somente a quantidade e as características dos valores mobiliários ou direitos que deseja comprar ou vender. A execução da ordem ficará a critério da corretora.

ORDEM CASADA – Composta por uma ordem de compra e uma outra de venda de um determinado valor mobiliário. Sua efetivação só se dará quando ambas puderem ser executadas.

ORDEM DE FABRICAÇÃO – Autorização para um determinado departamento para fabricar um determinado item ou componente.

ORDEM DE FINANCIAMENTO – constituída por uma ordem de compra (ou venda) de um valor mobiliário em um tipo de mercado e uma outra concomitante de venda (ou compra) de igual valor mobiliário no mesmo ou em outro mercado, com prazos de vencimento distintos.

ORDEM DE PRODUÇÃO – Conjunto de documentos e tabelas que determina a produção de partes específica do produto em quantidades determinadas.

ORDEM DISCRICIONÁRIA – Pessoa física ou jurídica que administra carteira de títulos e valores mobiliários ou um representante de mais de um cliente estabelecem as condições de execução da ordem. Depois de executada, o ordenante indicará: o nome do investidor (ou investidores); a quantidade de títulos e/ou valores mobiliários a ser atribuída a cada um deles; preço.

ORDEM LIMITADA – Aquela que deve ser executada por um preço igual, ou melhor, do que o especificado pelo comitente.

ORDEM ON-STOP – O investidor determina o preço mínimo pelo qual a ordem deve ser executada: ordem *on-stop* de compra Será executada quando, em uma alta de preços, ocorrer um negócio a preço igual ou maior que o preço determinado; ordem *on-stop* de venda Será executada quando, em uma baixa de preços, ocorrer um negócio a um preço igual ou menor que o preço determinado.

ORGANISMO – Entidade de direito público ou privado, com funções e composição específica.

ORGANIZAÇÃO - Companhia, corporação, firma, empresa ou instituição, ou parte destas, pública ou privada, sociedade anônima, limitada ou com outra forma estatutária que tem funções e estrutura administrativa próprias.

ORGANIZAÇÃO – Conjunto de pessoas e recursos organizados e operando para atingir determinados objetos.

ORGANIZAÇÃO DO MELHORAMENTO – Atividade de definição e gerenciamento de uma série de passos necessários para a implantação de um plano de melhoria contínua voltado a atingir a excelência.

ORGANIZAÇÃO DO MELHORAMENTO – Definição das tarefas e o gerenciamento de todos os passos para a implantação de um plano de melhoria contínua para se atingir a excelência.

ORGANIZAÇÃO FUNCIONAL – Estrutura administrativa onde o pessoal está agrupado hierarquicamente em departamentos especializados como produção, marketing, engenharia, contabilidade, comercial e finanças.

ORGANIZAÇÃO MATRICIAL – Estrutura administrativa onde o gerente de um projeto divide responsabilidade com um gerente funcional na determinação de prioridades e no direcionamento das atividades das pessoas ligadas à implantação do projeto.

ORGANIZAÇÃO MEMBRO EAN – Membro da *EAN International* responsável pelo Sistema *EAN/UCC* em seu país (ou área atribuída) e pela educação da correta aplicação do Sistema *EAN/UCC* pelas empresas associadas a ela.

ORGANIZAÇÃO MODAL – Organização modal é um sistema estruturado que cria uma corrente de racionalidade com facilidades padronizadas de movimentação, desde os fornecedores até o destinatário final, o último cliente. A organização modal implica na determinação do módulo da UNIMOV, padronização de corredores e endereços de armazenamento; padronização das dimensões das docas, e racionalização dos veículos de transporte que devem trabalhar com dimensões que propiciem ocupação plena com as UNIMOVs padronizadas.

ORGANIZAR – Estabelecimento de uma estrutura pela disposição das coisas, os meios materiais, as pessoas e estabelecer o funcionamento ou a interação das partes da estrutura, de modo a constituir uma entidade pronta para exercer suas atribuições com vista a um objetivo denominado gerenciar.

ORGANOLÉPTICO – Propriedade dos corpos ou substâncias que sensibilizam os sentidos e o organismo.



ORIENTAÇÃO POLIMÉRICA – Processo pelo qual as moléculas se orientam numa direção preferencial, como pela passagem do polímero quente por uma abertura na ferramenta de moldagem, sendo aproveitado para a formação de dobradiças moleculares, que unem duas peças, como por exemplo o pote e sua tampa.

ORIENTAR – Fazer o funcionário entender o que é a política de qualidade, qual a sua participação neste objetivo.

ORIGINAIS – São artes finais completas e executadas fotograficamente a traço, de tom contínuo, em preto-e-branco e em cores. Estes originais são transferidos para formas de impressão plana, em alto relevo, formas encavográficas vazadas, conforme o processo de impressão escolhido.

OSCILAÇÃO – Variação (positiva ou negativa) verificada no preço de um mesmo ativo em um determinado período de tempo.

OTIMIZAÇÃO – Obtenção da melhor solução possível, para um problema em termos de uma função objetivo específica.

OTIMIZAÇÃO – Processo que visa o melhor curso de ação entre um conjunto de alternativas.

OTIMIZAÇÃO FORMAL DO PRODUTO – Considerando um conjunto de valores que foram julgados convenientes determina-se se utilizando um critério bem definido, uma versão que seja melhor do que as outras.

ÓTIMO DE ENGENHARIA – Nível de produção obtida em que o custo médio chega ao seu mínimo, esgotando-se todas as economias de escala. Desta quantidade produzida em diante, o custo médio se elevará e a fábrica entrará em deseconomias de escala.

OTM – *Operador de transporte multi-modal.*

OUTOMAM – Evento realizado na Escola Politécnica, nos meses de outubro de cada ano, e que de trata temas referentes à movimentação, armazenagem e distribuição.

OUTPLACEMENT – Os grupos empresariais têm passado por reestruturações associadas a despedimentos maciços. Neste contexto há um novo negócio a florescer, o *outplacement*. É uma técnica de gestão de recursos humanos que visa apoiar os trabalhadores dispensados rumo à sua reinserção profissional. As consultoras em *outplacement* fornecem aconselhamento financeiro e formação em recrutamento e seleção. Há quem prefira criar centros de *outplacement* internos, que prestam auxílio aos trabalhadores dispensados e aos que são recolocados em novas funções.

OUTSOURCING – Processo para que itens e serviços executados internamente sejam transferidos para fornecedores, com a liberação da capacidade interna para outras atividades.

OUTSOURCING – Trata-se de contratar uma entidade exterior à empresa para executar serviços não estratégicos (que não produzem valor acrescentado para os clientes), em vez de os produzir internamente. A grande vantagem reside na redução de custos que tal opção implica. Talvez ainda seja mais importante o fato de o *outsourcing* libertar mais tempo os executivos para se dedicarem mais às core *competence* (competências estratégicas) da empresa. O conceito nasceu na área da tecnologia de informação. Tem maior potencial de aplicação em indústrias dinâmicas, em que as pressões para cortes nos custos são mais intensas, nomeadamente nos grupos empresariais que pretendem seguir uma estratégia de integração vertical das suas atividades.

OVERADJUSTMENT – É a prática de tratar cada desvio de medição do valor nominal como se este fosse causado por uma causa especial de variação no processo, gerando ações sucessivas de ajustes que acabam adicionando mais um fator de variabilidade deste processo.

OVERHEAD – Custos industriais que continuam a existir, mesmo se não se produzir nada.

OVERLAY – É uma cobertura transparente, com acetato e poliéster, preso na arte final, para proteger contra sujeira e levar as informações para a reprodução fotomecânica. Os textos substitutos, as cores e o excedente da informação que não cabe na arte, são coladas no *overlay*. Quando se utilizam mais de um *overlay*, deve-se ter um cuidado com o registro dos *overlay* com as marcas da arte final.

OVERNIGHT – Operações realizadas no *open market* por prazo mínimo de um dia, restritas às instituições financeiras.

OXIDANTES – São substâncias que, embora não sendo elas próprias necessariamente combustíveis, podem em geral, por liberação de oxigênio, causar combustão de outros materiais.



P

P/L – Veja índice Preço/Lucro.

PAC – *Production Activity Control*

PDF – *Portable Document Format*

PDM – *Product Data Management*

PERT – *Project Evaluation and Review Technique*

PERT/CPM - *Program Evaluation and Review Technique/Critical Path Method*

PGP – *Pretty Good Privacy*

PID – *Problem Identification Document*

PIM - *Product Information Management*

POM – *Production/Operations Management*

POOGI – *Process of On Going Improvement*

POS – *Point of Sale*

PR – *Process Reengineering*

PRT – *Pre-requisite Tree*

PTO – *Patent and Trademark Office*

PWB – *Printed Wiring Board*

PADRÕES – Conjunto de planos de ação, normas, diretrizes e procedimentos, que permitem que todos os empregados executem as suas tarefas com sucesso.

PADRÕES DE ARQUITETURA – Desenvolvimento e diretrizes da forma característica dos produtos e das embalagens, que se ajustam perfeitamente aos usuários de tal maneira que se promova à padronização, do visual e da forma de toda uma família de produto, para facilitar o seu desenvolvimento, a produção, e verificação das partes, dos componentes ou dos produtos,

PADRÕES DE ENGENHARIA – Desenvolvimento e diretrizes de ensaios e testes, para facilitar o desenvolvimento, a produção, e verificação das partes, componentes ou produtos, de tal maneira que se promova à padronização, facilidade de manutenção, adequação dos procedimentos de teste, versatilidade dos desenvolvimentos e racionalização das ferramentas.

PADRONIZAÇÃO – Norma que se destina a restringir a variedade, pelo estabelecimento, de um conjunto metódico e preciso de condições a ser satisfeita, com objetivo de uniformizar as características geométricas ou físicas de elementos de construção, produtos semi-acabados ou acabados, desenhos ou projetos.

PALETE – Estrado padronizado para acomodar cargas para a formação de UNIMOV.

PALETIZAÇÃO – Sistema utilizado na redução da profundidade de bits e consequentemente de cores, sendo o processo qualitativo, de selecionar quais cores serão escolhidas da quantidade anterior existente, colocando apenas os tons necessários à composição da figura que se queira compor, como a utilização de uma paleta de tons quentes.

PAP - PRODUCT ASSURANCE PLAN – **Planejamento Assegurado do Produto** – Define os objetivos, as tarefas, prazos, responsabilidades, pontos críticos do programa, para gerenciamento efetivo da qualidade, confiabilidade, manufaturabilidade e servicibilidade do produto.

PAPEL – ACETINADO - Papel prensado em calandas, que reduz a espessura, para melhor impressão.

PAPEL – Aglomerado de fibras entrelaçadas.

PAPEL BOND – Papel de carta com bastante cola, fabricado de pasta química misturada com papel recuperado. Usado inicialmente, para a fabricação de "bonds" ou Títulos de Dívida.

PAPEL BOUFFANT – Papel fofo e áspero para livros.

PAPEL BRISTOL – Papel composto de boa qualidade para cartões de visita.

PAPEL CAPA – Papel que cobre as ondas do papelão ondulado, como capas internas, intermediárias ou externas.

PAPEL COUCHÊ – Papel com a superfície coberta de fina camada mineral, como o gesso.

PAPEL JORNAL – Papel de superfície áspera, em rolos ou folhas.

PAPEL KRAFT – Papel feito de pasta de madeira, tratada com sulfato de sódio, na cor pardo-escura.

PAPEL MACULATURA – Papel acinzentado fabricado com aparas, e com gramatura de 120 gramas.



PAPEL MIOLO – Papel fabricado com pasta semiquímica e/ou mecânica e/ou aparas com gramatura de acordo com as necessidades de aplicação: mais absorventes ou mais rígidos. Utilizado na parte central do papelão ondulado.

PAPEL OFFSET – Superfície uniforme, livre de felpas e penugem, e com bastante cola.

PAPEL RECICLADO – Papel fabricado essencialmente de aparas descartadas, e classificadas conforme a utilização posterior.

PAPELÃO ONDULADO PAREDE DUPLA – Estrutura com dois elementos ondulados separados por uma folha colada e com duas capas coladas externamente.

PAPELÃO ONDULADO PAREDE MÚLTIPLA – Estrutura formada por muitos elementos ondulados separados por folhas coladas, e duas capas coladas externamente.

PAPELÃO ONDULADO PAREDE SIMPLES – Estrutura ondulada com uma capa colada em cada lado do miolo ondulado.

PAPELÃO ONDULADO PAREDE TRIPLA – Estrutura formada por três elementos ondulados separados por duas folhas coladas, e com duas capas coladas externamente.

PAPERBOARD – Material composto de 12 camadas laminadas em folhas de 12 pontos ou mais.

PAPERLESS TRADING – Processo na EDI de circulação dos documentos na forma eletrônica.

PARADIGMA – Modelo, padrão, estalão.

PARÂMETRO – Coeficiente que faz parte de uma expressão matemática, na qual cada valor deste parâmetro determina uma específica forma da expressão, podendo ser uma constante ou uma media ou desvio padrão, para caracterizar um conjunto de dados.

PARÂMETRO – Constante ou variável qual se atribui um papel particular e distinto das outras constantes ou variáveis, numa relação determinada ou numa questão específica. Todo o elemento cuja variação de valor modifica a solução dum problema sem modificar a sua natureza.

PARÂMETROS DE PROCESSO – Aquelas características mensuráveis das entradas do processo e suas interações que afetam a saída do processo. Exemplos de parâmetros de processo incluem velocidades, alimentações, temperaturas, concentrações químicas, pressões, voltagens, etc.

PARÂMETROS DO PRODUTO – São características próprias definidas pelo projetista por meio de cálculos, estimativas, experiências e conhecimentos anteriores.

PARCERIA – Fornecedores selecionados estratégicamente, no inicio do desenvolvimento do produto, que administram uma determinada competência de base, que não é objeto de decisão estratégica da empresa, mas é essencial para a incorporação de determinada tecnologia no projeto do produto. Os parceiros participam no desenvolvimento do produto, encarregando-se de desenvolver e fornecer parte dele.

PARCERIA – Seleção de empresas, como fornecedores preferenciais e participantes do desenvolvimento do produto, na fase inicial dos trabalhos, que possuam um perfil adequado e detêm as competências de base necessárias à perfeita composição do produto e que, por decisão estratégica, não serão administradas diretamente pela empresa.

PARETO – Constatação desenvolvida por *Vilfredo Pareto*, a respeito de que uma pequena quantidade de itens representa a maior parte de um valor ou quantidade, podendo ser utilizado para definir que 80% dos efeitos resulta de 20% de possíveis causas.

PARTICIPAÇÃO NO MERCADO – Parte do mercado total de um setor, que a empresa domina.

PARTÍCULA – É um objeto sólido ou líquido, geralmente de tamanho entre 0,001 e 1.000 microns.

PASSA, NÃO PASSA - Estado do item, que se for passa atende a especificação e se for não passa é uma não conformidade.

PASSTHROUGH – Acesso aos dados de uma *network*, pela passagem através de portas de uma outra *network*.

PASSWORD – Senha de seis dígitos que identifica um determinado usuário da EDI.

PASTE UP – É o trabalho de colar os elementos sobre uma prancha demarcada com um gabarito da página. A arte final deverá apresentar as marcas de corte, dobra, picote e registro. A margem de sangria dista a cinco milímetros da borda da página, para absorver excessos de refile. As marcas de registro são desenhadas fora da margem de sangria, na forma de uma cruz posicionar o *overlay*.

PAT – PRODUCT ASSURANCE TEAM – Equipe de Certificação do Produto – São equipes trabalhando em estrutura matricial que gerenciam o processo do produto ou do sistema.

PÂTE-DE-VERRE – Técnica de fabricação de vidro que envolve a Trituração e a remodelagem da forma.

PATRIMÔNIO LÍQUIDO – Conta do passivo do demonstrativo patrimonial, que registra os débitos da empresa com os acionistas. Este valor é formado pelo capital social aportado inicialmente, os

lucros retidos e não distribuídos como dividendos e as parcelas de lucro dos exercícios levados à conta capital.

PC CARD – Cartão do tamanho de um cartão de crédito para elevar a capacidade de um computador de portátil.

PCA - ANÁLISE DO COMPONENTE PRINCIPAL - Metodologia estatística utilizada para identificar os principais componentes que afetam um conjunto de dados. Permite o agrupamento dos dados segundo seus fatores de influência (componentes principais).

PCA – PRINCIPAL COMPONENT ANALYSES – Método estatístico para identificar os principais componentes que afetam um conjunto de dados, que podem ser agrupados segundo os seus fatores de influencia.

PCGA – Princípios de contabilidade geralmente aceitos.

PCMCIA – Personal Computer Memory Card International Association.

PCMSO – Programa de controle médico e de saúde ocupacional.

PCR – PONTOS DE CONCENTRAÇÃO DE RECURSOS – Concentração de recursos de distribuição e serviço, para tornar acessível o atendimento do usuário.

PCR – Print Contrast Signal

PDCA – Acrônimo denominado por *Deming* para designar: *Plan, Do, Check and Act*.

PDCA – PLAN-DO-CHECK-ACT – Método para a análise e solução de problemas.

PDCA – Planeje, execute, controle e tome decisões corretivas.

PDCA (PLAN-DO-CHECK-ACT) - É conhecido também como ciclo de Deming. É a metodologia básica para a análise e solução de problemas para garantir à empresa a manutenção e o melhoramento. "PLAN": planejar, programar, "DO": fazer, realizar "CHECK": controlar, verificar, "ACT": agir, padronizar.

PDL – PAGE DESCRIPTION LANGUAGE – Linguagem de computador, para descrição de página.

PDM – PRODUCT DATA MANAGEMENT – Sistema de gerenciamento dos dados dos produtos.

PDP – PRODUCT DEVELOPMENT PROCESS – Atividades e tarefas necessárias para que o produto preconizado pelo marketing de desenvolvimento, seja transformado em um artigo industrial que seja fácil de ser fabricado, tenha um custo adequado, um visual que se ajusta aos anseios dos usuários e apresente uma performance que atenda aos requisitos iniciais.

PDV – Denominado também de ECF – Equipamento Emissor de Cupons Fiscais, que registra a venda ao consumidor.

PEÇA – Qualquer Hardware físico do veículo que é considerado uma única parte recolocável em relação ao serviço de campo. A última subdivisão antes da montagem em um subsistema ou sistema, por exemplo, um amortecedor, um interruptor ou um rádio. Um item final.

PEÇAPRONTA – As peças devem sair das máquinas prontas e não necessitando de qualquer operação posterior, como rebarbação ou ajuste de dimensões. Duas peças que devem ser montadas, devem se encaixar sem qualquer ajustamento.

PEG BOARD – Orifício da embalagem para pendurá-la em ganchos dos displays do ponto de venda.

PELÍCULA PLÁSTICA (SKIN-PACK) – Filme plástico que envolve fielmente o produto embalado, e aderente a uma cartela de papelão.

PELTIER – Este efeito mostra que fluxo através da junção de metais diferentes, causa calor a ser liberado e absorvido, podendo ser utilizado para resfriar pela inversão deste processo.

PELTIER – Este efeito mostra que fluxo através da junção de metais diferentes, causa calor a ser liberado e absorvido, podendo ser utilizado para resfriar pela inversão deste processo.

PENSAMENTO ESTRATÉGICO – As décadas de 70 e 80 foram à época áurea o planejamento estratégico. Na prática, a maioria desses planos acabou por fracassar. *Henry Mintzberg* diagnosticou os motivos. Segundo ele, o excesso de análise cria uma espécie de paralisia. Por outro lado, considera que não se deve separar o planejamento da ação. Enquanto planejar é um exercício analítico, a estratégia baseia-se na criatividade, intuição e capacidade de síntese. Para designar esta última atitude propõe, em alternativa, o termo "pensamento estratégico".

PENSAMENTO ESTRATÉGICO – É o pensamento focalizado na estruturação de ações, no sentido de direcionar os negócios da empresa para o pleno e obstinado aproveitamento dos fatores críticos de sucesso

PENSAMENTO LATERAL – Criado por *Edward de Bono*, o conceito de pensamento lateral consiste na geração de novas idéias e no abandono das obsoletas. Aplicado às empresas é uma técnica para aumentar a criatividade e um recurso estratégico da organização. Na sua opinião é necessário estimular o cérebro através da atitude de quebrar os princípios estabelecidos e passar a encarar a realidade de um modo diferente. *De Bono* distingue o pensamento lateral



(descontínuo e destinado à geração de idéias) do vertical (contínuo e orientado para as desenvolver). Enquanto o pensamento lateral dá idéias, o vertical desenvolve-as.

PEPS – Primeiro a Entrar é o Primeiro a Sair

PERCEPÇÃO – Processamento mental das informações dos sentidos, criando condições para definição das necessidades humanas, e captação seletiva das informações com respeito aos produtos existentes.

PERDA DE BALANCEAMENTO – Tempo perdido em uma mão, causado pelo balanceamento imperfeito da carga de trabalho.

PERDA DE MERCADO – O valor econômico fixado para o produto é bem inferior ao valor mercadológico e a empresa poderia ter fixado um preço de vendas bem superior ao valor econômico calculado, reputando mais o produto bem desenvolvido. A oportunidade de ganhar dinheiro com a prática dos preços mais elevados seria então totalmente desperdiçada pela administração conservadora.

PERDAS DE ENGENHARIA – É uma perda de materiais inevitável e determinado pela Engenharia de produto, como por exemplo, a perda de aço devido ao corte de uma barra em peças para a fabricação de eixos. O mesmo poderá ser dito da ponta da barra que sobra e não tem utilização. Tais perdas já devem fazer parte da lista de materiais para efeito de pré-cálculo e provisionamento de materiais para a fabricação de determinando lote de produtos.

PERDAS DE EXCESSO DE MATERIAL – Um produto com excesso de material, poderá ser negativamente pesado, menos eficiente e mesmo maior do que o necessário. O excesso de material utilizado não será reconhecido pelo usuário como valor e, portanto este excesso de material não poderá ser considerado na formação do preço do produto e, portanto, o seu custo corre por conta da empresa e nunca poderá ser repassado para o mercado.

PERDAS DE MERCADO – Perda referente aos custos da garantia, reclamações dos clientes, perda de reputação e de clientes, despesas referente a litígios e perda de participação no mercado.

PERDAS DE PROJETO – O produto não funciona como esperado, gerando custos associados de troca ou reparo do produto, ou mesmo prejuízos e danos, que possam resultar de sua utilização.

PERDAS LOGÍSTICAS – São as perdas de produtos ocorridas no armazém de produtos acabados, na expedição, no transporte e no ponto de venda, devido a imperfeições das embalagens e dos processos e maus tratos na distribuição.

PERFORMANCE – Grau em que se aplica habilidade e esforços numa operação ou tarefa cujo resultado é medido comparativamente com um padrão preestabelecido, como a expressão porcentual do tempo real em relação ao tempo padrão.

PERIODIC REVIEWS – REVISÕES PERIÓDICAS – Trata-se do levantamento periódico a respeito de questões da qualidade e complementação do produto, do nível obtido na execução das tarefas e resultados atingidos. Trata-se de uma atividade mais ampla do que a avaliação dos riscos.

PERMISSIONÁRIA – Sociedade corretora especialmente admitida no pregão de uma bolsa de valores, da qual não possui título patrimonial.

PERSISTÊNCIA DA VISÃO – Inércia do efeito visual depois de removido o estímulo luminoso.

PERT – PROGRAM EVALUATION AND REVIEW TECHNIQUE – Técnica de planejamento com redes, para a análise da estrutura de um projeto, com a identificação de um caminho crítico e as atividades seqüências que determinam o tempo de execução do projeto.

PESO – O termo “peso” designa uma grandeza da mesma natureza que uma força; o peso de um corpo é o produto da massa deste corpo pela aceleração da gravidade; em particular o peso normal de um corpo é o produto da massa desse corpo pela aceleração normal da gravidade.

PESO BRUTO TOTAL – Peso máximo que o equipamento de movimentação transmite ao piso, constituído da soma da tara mais a lotação.

PESO MÁXIMO COMBINADO – Peso máximo transmitido ao piso pela combinação de um trator mais seu semi-reboque.

PESO MOLECULAR – Somatória dos pesos atômicos de todos os átomos que compõem uma molécula.

PESQUISA – Busca sistemática de conhecimentos científicos ou tecnológicos, conforme ela se situe na área da ciência ou da tecnologia.

PESQUISA – É o processo formal e sistemático para se descobrir respostas para os problemas mediante emprego do procedimento científico.

PESQUISA BÁSICA, PURA OU FUNDAMENTAL – É aquela que procura o progresso científico, a ampliação de conhecimentos teóricos, sem a preocupação de utilizá-los na prática.

PESQUISA DE CONSUMIDORES – Trata-se de trabalhos de pesquisa com o intuito de definir claramente o perfil psico-social e as aspirações de consumo das pessoas que compõem um determinado segmento de mercado.



PESQUISA OPERACIONAL – Desenvolvimento e aplicação de técnicas quantitativas na solução de problemas, envolvendo a identificação, formulação, solução, validação, implementação e controle da tomada de decisões a respeito de problemas.

PESQUISA TECNOLÓGICA – Pesquisa que visa a resultados objetivos, com vistas a uma aplicação.

PFMEA - ANÁLISE DE MODOS E EFEITOS DE FALHA DE PROCESSO – Técnica analítica da manufatura para assegurar que os modos de falha em potencial e as suas causas, tenham sido consideradas e endereçados.

ph – Índice que defina se uma solução é ácida ou básica e em que intensidade.

PIB – Produto Interno Bruto: Riquezas gerais de um país, que considera a produção total (produtos e serviços) gerada num determinado período. :

PICK AND PACK – Área de separação, etiquetação e embalamento dos pedidos dos clientes.

PICKING – Processo de retirar produtos dos estoques, para consolidar carga para um determinado cliente.

PICKING-LINE – Área ou linha para a separação de pedidos na forma de embalagens de comercialização a partir da desagregação de UNIMOVIS de determinados produtos.

PIEZO-ELÉTRICO – Material cerâmico dielétrico com estrutura assimétrica, na medida em que na estrutura cristalina o centro de gravidade das cargas positivas, não corresponde a das negativas. O material contem dipolos elétricos sensíveis à deformações mecânicas ou a um estado de deformação provocado por um campos elétrico imposto a esse material.

PIGMENTO – É toda substancia insolúvel usada para dar cor a um sistema, podendo ser orgânico ou inorgânico. Existem também os pigmentos não coloridos e anticorrosivos, os quais conferem proteção aos metais.

PIGMENTO – Substância colorida pela absorção e reflexão seletiva de luzes, orgânica ou inorgânica, natural ou artificial, utilizada para colorir superfícies e materiais.

PILOT PROGRAM MILESTONE – Marco Programa do Piloto – Os produtos iniciais, são fabricados a partir de peças das ferramentas prontas, para verificação de condições de manufaturabilidade, da montagem e comparação com as condições projetadas. Este programa é utilizado para confirmar a aderência aos projetos, a validação das peças, comprovação da adequação dos componentes, adequação dos sistemas de montagem do produto e identificação dos eventuais problemas a serem resolvidos.

PIM – *Production Information Management.*

PIP – *Picture in Picture*

PIXEL – Abreviação de *picture element* e consiste num ponto na tela.

PIXEL – É a menor *dot* que pode ser produzida na tela ou na impressora.

PIXEL – Um determinado ponto, que define oito níveis de meios tons, que formará uma tela de caracteres de uma imagem escaneada, numa impressora a laser ou num fax.

PIXEL SHORT FOR PICTURE ELEMENT – A pixel is the smallest element of a digital image. The greater number of pixels, the better the picture looks when printed or enlarged.

PIXELIZAÇÃO – Um efeito especial baseado na alteração de grupos de pixels por cor ou valor.

PLANEJAMENTO – É a previsão de entregas mensais, por produto, por cliente.

PLANEJAMENTO – É o processo de decidir o que, e como fazer, antes que a ação seja necessária.

PLANEJAMENTO ADAPTATIVO – Característica de comportamento do planejador, que considera que o processo de planejar é mais importante do que o plano, pois o principal objetivo seria desenhar uma organização, e um sistema para administrá-la.

PLANEJAMENTO AGREGADO – Planejamento que inclui as vendas, a produção, recursos nos estoques, clientes, família de produtos e operação da força de vendas e da logística.

PLANEJAMENTO CONTINGENTE – As incertezas inseridas no planejamento temporal, deverão ser absorvidas por um planejamento adequado da "máquina", que deverá estar bem preparada para enfrentar as contingências de um futuro certo ou incerto, e que identifica alternativas estratégicas para serem adotadas para assegurar o sucesso da implantação do projeto em situações de riscos.

PLANEJAMENTO DA CAPACIDADE – Atividade que utiliza as fichas de processo de cada produto para levantar em cada nível, as necessidades de recursos de conformação e montagem.

PLANEJAMENTO DA QUALIDADE – Atividades que determinam os objetivos e os requisitos para a qualidade, assim como os requisitos para a aplicação dos elementos que compõem o sistema da qualidade.

PLANEJAMENTO DA QUALIDADE DO PROJETO – Determinar os padrões de qualidade relevantes para o projeto e definir as atividades para que estes padrões selecionados sejam atendidos.



PLANEJAMENTO DAS NECESSIDADES DE MATERIAIS – MRP – Método para calcular as necessidades de materiais, baseado nas listagens de materiais, inventários e plano de produção, iniciado pela desagregação das listagens de materiais, ajustamento das quantidades dos estoques e determinação das necessidades líquidas, considerando-se os lead times necessários.

PLANEJAMENTO DE LONGO PRAZO – Planejamento do negócio que direciona as necessidades estratégicas da empresa.

PLANEJAMENTO DE MANUFATURA – Planejamento do fluxo de materiais e do conjunto de atividades do processo de transformação. Abrange desde a compra da matéria prima até a entrega do produto acabado.

PLANEJAMENTO DE NEGÓCIOS – Processo sistemático e lógico, documentos decisórios e definição dos recursos necessários para se realizar os objetivos de longo prazo da empresa.

PLANEJAMENTO DOS RECURSOS – Sistema de informação para identificar e planejar os recursos necessários para comprar, fabricar, entregar e contabilizar as ordens de produção para os clientes.

PLANEJAMENTO DOS RECURSOS DE DISTRIBUIÇÃO – Planejamento dos recursos utilizados nos sistemas de distribuição como: área e volume do armazém, funcionários, empilhadeiras, estanterias, caminhões e recursos financeiros.

PLANEJAMENTO DOS RECURSOS DE MANUFATURA – MRP II – Método de planejar os recursos de manufatura, compreendendo o planejamento do negócio, planejamento das vendas e da produção, necessidades de materiais, necessidades de capacidade, projeção de investimentos em estoques e recursos das atividades de suporte.

PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO – Consiste num método administrativo que permite estabelecer para a empresa como um todo, orientações amplas de atuação, objetivos a serem alcançados e estratégias a serem utilizadas, com base na análise sistemática das ameaças e oportunidades do ambiente externo e vulnerabilidade e potencialidades internas, à luz da missão da empresa.

PLANEJAMENTO GLOBAL – Engloba o plano estratégico em conjunto com o plano de prioridades e com o plano de ações (onde, quando, como, quanto).

PLANEJAMENTO ORÇAMENTÁRIO – Um planejamento orçamentário poderá ser definido como um planejamento estratégico, com um horizonte de planejamento de cinco anos, com detalhamento orçamentário, e operacional do primeiro ano do plano.

PLANEJAMENTO ORGANIZACIONAL – Processo de definição das organizações, analisar seu ambiente externo e interno, fixar diretrizes e objetivos globais para um período plurianual considerado, e selecionar a forma para a consecução dos objetivos fixados.

PLANEJAMENTO POR CENÁRIOS – A velocidade da mudança obriga os gestores a encarar uma dura realidade: é cada vez mais difícil (senão impossível) prever as ocorrências no meio envolvente em longo prazo. Peter Schwartz popularizou a técnica que permite resolver o problema: o planejamento por cenários. Através dela a Shell foi a única empresa do setor preparada para a crise do petróleo de 1973. Os cenários não são previsões. Construídos a partir da geração de hipóteses alternativas sobre o futuro, permitem às empresas estar preparadas para a ocorrência de cada uma dessas hipóteses e exercitam os gestores a refletir sobre as estratégias de longo prazo.

PLANEJAMENTO RAZOÁVEL – É a arte do possível.

PLANEJAMENTO SENSITIVO – Sistema de planejamento adequado, para lidar com um futuro desconhecido.

PLANEJAMENTO TÁTICO OPERACIONAL – Consiste na determinação dos alvos a serem atingidos num horizonte temporal de curto prazo, bem como no estabelecimento, através de programação detalhada, dos meios, recursos e procedimentos para atingir os alvos fixados.

PLANO – Conjunto complexo de atividades inter-relacionadas, para se saber o que a empresa é, quais são os seus pontos fracos, seus pontos fortes, quais as ameaças e quais as oportunidades.

PLANO ACEITÁVEL DE AMOSTRAGEM – Plano que indica o tamanho da amostra e os critérios de aceitação ou não aceitação do lote inspecionado.

PLANO ANUAL – Representa os objetivos e os programas de ação para o primeiro ano do Plano de Negócios que inclui benchmarks para a medida da performance.

PLANO DA DOCUMENTAÇÃO – Documento que tem por finalidade explicar e orientar a organização da documentação do projeto com o objetivo de garantir o nível adequado da qualidade dos documentos.

PLANO DA QUALIDADE – Documento que estabelece as práticas, os recursos e a seqüência de atividades relativas à qualidade de um produto, um projeto ou um contrato específico.

PLANO DE AÇÃO – Orientações e responsabilidades de médio e longo alcance, com metas e objetivos anuais estabelecidos em um cronograma de trabalho.



PLANO DE CLIVAGEM – Plano em uma UNIMOV que separa, sem embricamento, uma coluna de embalagens de comercialização do resto, proporcionando a UNIMOV uma característica de instabilidade e, por isso, necessitando de dispositivos de estabilização de cargas.

PLANO DE CONTAS – Relação das contas patrimoniais, das contas de resultado, das contas do sistema de custeio, onde serão registrados os fatos contábeis, plano este que foi devidamente elaborado pelo contador, tendo em vista a natureza da entidade, os tipos de transações a serem registradas e maneira como os demonstrativos sintéticos e analíticos devem ser apresentados.

PLANO DE CONTINGÊNCIA – Plano para lidar com o futuro incerto, aguardando esclarecimento do próprio futuro.

PLANO DE CONTROLE – Uma descrição escrita do sistema para controle de processos que produzem produtos para a Ford. Um plano de controle descreve as ações do planejamento de qualidade do produtor para um produto ou processo específico. O Plano de Controle lista todos os parâmetros do processo e características da peça que requerem ações específicas do planejamento de qualidade. Um Plano de Controle contém todas as Características Críticas e Significativas que se aplicam.

PLANO DE GARANTIA DE PRODUTO – É uma ferramenta gerencial de prevenção que enfoca o projeto do produto, projeto do processo e, quando aplicável, projeto de software.

PLANO DE MARKETING DE APLICAÇÃO – Plano para introduzir um novo produto no mercado para levar à mente dos usuários, o conceito do produto comercializado, e a promessa de desempenho no atendimento de determinadas necessidades humanas.

PLANO DE NEGÓCIOS – Definição do que a empresa poderá ou gostaria de chegar em três ou até dez anos, avaliando os recursos necessários e qual será a evolução do *mix* de produtos no decorrer deste tempo, expresso nos demonstrativos das receitas, despesas, custos, lucro objetivo e geração de caixa.

PLANO DE VERIFICAÇÃO DE PROJETO – Documento que serve para a especificação do Plano de Desenvolvimento e funciona como instrumento para mostrar os resultados dos testes e monitorar os programas de engenharia associados.

PLANO DO PROJETO – Documento aprovado utilizado para orientar a execução e o controle do projeto.

PLANO ESTRATÉGICO – Plano que produz efeitos duradouros e irreversíveis, considerando sempre períodos longos, alcance amplo, e que formula os objetivos e seleciona os meios.

PLANO MASTER – Plano formado pela relação de preceitos políticos, relação das projeções de referentes, das projeções divergentes, e definição dos principais objetivos da alta administração.

PLANO TÁTICO – Plano com período curto, limitado, focando na seleção dos meios para a ação, a fim de atender aos objetivos fornecidos.

PLANTA PILOTO – Produção em baixa escala utilizada para o desenvolvimento do processo de produção e preparação de amostra para teste de campo de um novo produto.

PLÁSTICOS – São líquidos que requerem a aplicação de determinada força antes de escorrer e vencer o atrito interno.

PLASTIFICANTE – Substância a ser adicionada ao material plástico para elevar a deformabilidade e flexibilidade, pela elevação da mobilidade celular devido a introdução entre elas da molécula do plastificante.

PLATE-OUT – Adesão no aço de moléculas de polímero, com metais inseridos no início da cadeia carbônica, devido à atuação dos estabilizantes a base de cádmio, bário e zinco.

PLATINA – Chapa de aço quadrada ou retangular, que foi preparada nas mediadas adequadas para ser utilizada na prensa, para a conformação de determinada peça estampada de um produto.

PLAYABILITY – TOCABILIDADE – Maior ou menor facilidade que os músicos encontram ao tocar um instrumento musical, determinado pelas características de desenvolvimento e execução do instrumento.

PLP 4X1 – Planejamento estratégico quinquenal, com a definição do primeiro ano de maneira detalhada, com orçamento completo.

PMBOK - A GUIDE TO THE PROJECT MANAGEMENT BODY OF KNOWLEDGE – Guia publicado pelo PMI, que apresenta e define a conceituação e tecnologias aplicáveis à gestão de projetos. Editado pelo PMI, e considerado referência internacional neste campo de atuação.

PMI - PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE – Instituto fundado em 1969 e localizado em Philadelphia - Pennsylvania (EUA). Desenvolve programas de Certificação para PMP - Project Management Professional, reconhecidos pela norma ISO9001. A instituição, ao longo dos anos, estabeleceu padrões para a prática do gerenciamento de projetos, e edita o PMBOK - A Guide to the Project Management Body Of Knowledge (PMBOK Guide), tido como referência mundial no campo da Gestão de Projetos.



PMS – PANTONE MATCHING SYSTEM – É um sistema com cores sólidas, básicas, pastel e metálicas, é aproveitado para selecionar, controlar e reproduzir cores espaciais que proporciona resultados previsíveis e certeiros. Desenvolve-se um banco de dados CMYK que levará em conta a natureza das tintas empregadas, os tipos de substratos e a tecnologia da reticulagem.

PMT – PHOTOMECHANICAL TRANSFER – São cópias fotográficas de originais a tom contínuo, produzidas por contato com negativos de meio tom, para *paste up* em artes finais.

PODER DE COBERTURA – Uma cor é encoberta por outra e se for transparente a cor inicial continua a interferir na visão da segunda cor e não teremos cobertura. Quando a segunda cor é opaca, a primeira cor não aparece mais e cobertura foi plena.

POKA - YOKE – Técnica a prova de erros, onde o *setup* ou a manufatura é desenvolvida para se prevenir um erro, que possa resultar em um defeito no produto, resultando na paralisação da produção automaticamente, caso o erro ocorra.

POKA-YOKE – Dispositivos simples e baratos para prevenir erros ou detectá-lo em seguida a sua ocorrência.

POLICY DEPLOYMENT – Atividades racionais em relação à área de ação, responsabilidades e gestão dos recursos da empresa.

POLICY DEPLOYMENT – Processo organizacional que permite articular racionalmente uma política em relação à área de ação, a responsabilidade e recursos, o tempo e a modalidade.

POLÍMERO – Material com elevado peso molecular, obtido pela combinação repetida de unidades estruturais simples conhecidas como monômeros.

POLÍMEROS TERMOPLÁSTICOS – Polímeros que amolecem quando aquecidos e que enrijecem quando arrefecidos, podendo reaproveitar os desperdícios.

POLÍMEROS TERMOS FIXOS – Polímeros com ligações cruzadas de sua estrutura molecular reticular, não podendo ser amolecidos depois da polimerização, não podendo reciclar o desperdício.

POLISSEMIA – Esta característica de um produto é mais elevada quanto maior for a imprecisão, a indefinição, a incomprensão e a na inteligibilidade do produto.

POLÍTICA – Arte de estabelecer os objetivos e intenções de uma organização, mediante a interpretação de seus interesses e aspirações, e de orientar a obtenção ou a preservação daqueles objetivos.

POLÍTICA – É um objetivo (o que) relacionado com as condições de contorno, linhas mestras e ações necessárias (como).

POLÍTICA – Regras para a seleção de cursos de ação e tomadas de decisões. São parâmetros restritivos, definindo campos de atuação da empresa.

POLÍTICA DA QUALIDADE – Estabelecimento do objetivo da empresa na qualidade dos seus produtos e sistemas.

POLÍTICA DE ESTOQUES – Estabelecimento de objetivos da empresa e métodos para a administração dos materiais.

POLÍTICA DE QUALIDADE – Intenções e diretrizes globais de uma organização relativas à qualidade, formalmente expressas pela alta administração.

POLÍTICA EMPRESARIAL – Política aplicada a empresas de produtos ou serviços.

POLÍTICA FISCAL – Administração das despesas e receitas do Governo para se atingir as metas econômicas desejadas.

POLÍTICA MONETÁRIA – Administração das diversas ferramentas à disposição do Banco Central, de modo a conseguir as metas econômicas desejadas.

POLÍTICA OPERACIONAL – Conjunto de objetivos ("what") e de linhas e ações ("how") que orienta o processo gerencial e as atividades para um objetivo do Plano de Negócio.

POLÍTICA POLIANUAL – Explicitação de um conjunto de valores e princípios que orientam o Plano de Negócio, os objetivos e as atividades fundamentais da empresa nos próximos anos.

POLIVALÊNCIA – Capacidade de poder atuar de modo competente em diferentes máquinas ou fases de um processo produtivo.

POLLING – Procedimento de controle da comunicação, pelo qual o computador interroga periodicamente os *nodes* de uma rede, ou terminais, para verificar se eles desejam acessar a rede.

PONTILHAMENTO – Método de simular muitas cores ou tons de cinza com poucas cores, combinado, por exemplo, os pontos vermelhos e azuis para se ter o magenta.

PONTILHAMENTO – Método para simular muitas cores ou tons de cinza, com somente poucas cores, como foto de milhões de cores exibida num monitor de 256 cores e impressa com quatro cores. Como exemplos os pontos vermelhos e azuis são combinados para se criar o roxo.



PONTO CRÍTICO – Condição operacional em que as receitas somente dão para pagar as despesas e custo da empresa.

PONTO CRÍTICO – Denomina-se de ponto crítico a quantidade vendida que resultará num resultado operacional nulo.

PONTO DE COMBUSTÃO – É a temperatura mínima na qual os vapores desprendidos dos corpos combustíveis, ao entrarem em contato com uma fonte externa de calor entram em combustão. Retirada a fonte externa o processo continua.

PONTO DE EQUILÍBRIO – O Ponto de equilíbrio de uma empresa é aquele que gera um resultado que permite a realização dos investimentos necessários para a sua atualização competitiva e que remunere os acionistas na forma de dividendos, com uma taxa que seja igual ou superior as taxas de oportunidades que poderiam ser obtidas no mercado financeiro.

PONTO DE FULGOR – É a temperatura mínima na qual os corpos combustíveis começam a desprender vapores que produzem “flashes”, quando em contato com uma fonte externa de calor. Retirada a fonte externa de calor cessa o processo.

PONTO DE FULGOR – É a temperatura na qual o produto emite vapores que em contato com uma fonte de ignição pode inflamar-se, porém sem sustentação de chama.

PONTO DE IGNIÇÃO – É a temperatura na qual os gases desprendidos dos combustíveis entram em combustão, apenas pelo contato com o oxigênio do ar, independente de qualquer outra fonte de calor.

PONTO DE VENDA - PDV - Refere-se ao tipo de *check-out* do varejo no qual os símbolos do código de barras EAN/UPC normalmente são lidos.

PONTO FORTE – Característica intrínseca à empresa que coloca em posição estrategicamente favorável para um desempenho eficaz, relativamente a um ou mais fatores chaves de sucesso.

PONTO FRACO – Característica da empresa que coloca em posição estrategicamente desfavorável para um desempenho relativamente a um ou mais fatores-chave de sucesso.

PONTOS – 1/72 de uma polegada. 12 pontos é aproximadamente 1/6 da polegada.

PONTOS DE VERIFICAÇÃO E CONTROLE – Avaliam o progresso das atividades relacionadas com o melhoramento, sendo a verificação orientada para o processo e o controle orientado para o resultado.

POP – Procedimento operacional padronizado.

PORTA – Ponto de acesso físico dentro dos limites de um controle de comunicações.

PORTA USB - UNIVERSAL SERIAL BUS - É o método de conexão a dispositivos externos ao computador, incluindo, *scanners*, *impressoras* e *joysticks*. As portas USB transferem dados mais rápidos que as portas seriais ou paralelas. USB permite *plug and play*, o que faz o dispositivo ser mais simples. Há também uma versão mais avançada do USB 1.1 que é o USB 2.0. Esta nova versão é 40 vezes mais rápida que a anterior e mantém total compatibilidade com ela.

PORTADOR DE DADOS – Meio de representar dados em uma forma legível por máquina, usado para possibilitar a leitura automática de cadeias de elementos.

POS - POINT OF SALES – Pontos em que o produto estará exposto à disposição dos seus usuários.

POSIÇÃO EM ABERTO – Saldo de posições mantidas pelo investidor em mercados futuros e de opções.

POSIMATIC – Posicionamento automático de fixadores, no local de sua inserção, geralmente obtido por vibradores circulares ou lineares.

PÓSITRON – Antipartícula do elétron, a qual tem massa igual à do elétron, carga elétrica igual e de sinal contrário.

POST PONNEMENT – Organização da operação para a realização da montagem parcial do produto e preparação de pré-montagem complementares, entregues na operadora logística, que personalizará os produto parcialmente montado, com os pré-montados e podendo assim atender o cliente de maneira personalizada.

POSTPONEMENT – Retardamento da finalização do produto até a chegada do pedido customizado.

POTE – Recipiente de boca larga e com tampa atarrachável, ou de pressão.

POUPANÇA – Parcela da renda não utilizada para consumo.

PPHO – Procedimento padrão de higiene operacional.

PPI – PIXEL POR POLEGADA – Este valor coordena a relação entre o arquivo digital e a necessidade de transpor a imagem referente ao arquivo, para uma apresentação material, sendo uma relação entre a medida digital e a medida física da composição. Quanto maior será este valor do PPI, menos será o tamanho da composição material.

PPI – PIXELS PER INCHES – Uma medida de resolução utilizada para dispositivos digitais.



PPK – PRELIMINARY PROCESS CAPABILITY – Um índice similar ao Cpk mas baseado em dados de estudos prévios, em curto prazo, de novos processos. São necessários dados de pelo menos 20 subgrupos para avaliações preliminares. Ppk pode ser calculado apenas quando os dados do estudo indicam que a estabilidade foi atingida.

PPM - PARTS PER MILLION – Peças por Milhão: unidade quantificadora (1/1.000.000).

PPM – PRODUCT PORTFOLIO MANAGEMENT – Técnica para gerenciar os investimentos em ações das empresas da corporação, atendendo a um objetivo mais geral e corporativo, como o crescimento do patrimônio líquido agregado, ou a maximização dos dividendos e portanto o caixa da corporação.

PRÁTICAS DE MANUFATURA – Práticas que definem como uma empresa de manufatura deverá ser administrada, nos assuntos ligados a cumprimentos de prazos, comunicação com o mercado, controles e planejamento da manufatura.

PRAZO DE SUBSCRIÇÃO – Prazo fixado por uma sociedade anônima para que o acionista exerça seu direito de preferência na subscrição de ações de sua emissão.

PRÉ – SOURCE – Fornecedor pré-selecionado para trabalhar com a empresa desde o desenvolvimento do produto, do serviço ou das atividades que antecedem uma terceirização de serviços ou peças.

PRECEITOS POLÍTICOS – Relação de definições de posições, que deverá reger o relacionamento, e comportamento entre sócios e diretores. Documento que antecede o desenvolvimento de um plano estratégico.

PREÇO DE EXERCÍCIO DA OPÇÃO – Preço por ação pelo qual um titular terá direito de comprar ou vender a totalidade das ações-objeto da opção.

PREÇO LÍQUIDO – Preço de um produto calculado sem a inclusão dos impostos externos ou internos ao valor. A multiplicação de todas as quantidades vendidas pelos seus preços líquidos leva ao valor da receita líquida da empresa.

PREDIÇÃO – Esta expressão poderá significar prever o futuro ou descrever com antecedência qual será o resultado de um experimento. Jogando uma moeda poderemos prever que aproximadamente metade do resultado será coroa, sem predizer o valor exato.

PREDIÇÃO – Estimação intuitiva da demanda levando em consideração mudanças e fatos novos que possam influenciar o mercado, em oposição à previsão que é realizada a partir de dados passados.

PREFIXO EAN/UCC – Número índice com dois ou mais dígitos, co-administrado pela *EAN International* e pelo **UCC**, denotando o formato e o significado de determinados dados codificados em um símbolo do código de barras *EAN/UPC*.

PREFIXO EAN/UCC DE EMPRESA – Parte das estruturas de numeração *EAN/UCC* internacionais que consiste em um prefixo *EAN/UCC* e um número de empresa alocado pelo *UCC* ou por uma Organização Membro da *EAN*.

PREFIXO UCC – Número índice com 1 dígito administrado pelo *UCC*, que denota o formato e o significado de uma determinada cadeia de elementos codificada em um símbolo *UPC-A* ou *UPC-E*.

PREFIXO UCC DE EMPRESA – Parte da estrutura de numeração padrão *UCC-12* que consiste em um prefixo *UCC* e um número de empresa, alocada pelo *UCC*.

PREGÃO – Sessão durante a qual se efetuam negócios com papéis registrados em uma bolsa de valores, diretamente na sala de negociações e/ou pelo sistema de negociação eletrônica da BOVESPA.

PREGÃO ELETRÔNICO – Sistema eletrônico de negociação por terminais, que permite a realização de negócios, por operadores e corretoras credenciados, nos mercados a vista, a termo e de opções, com papéis e horários definidos pela BOVESPA.

PRÉ-IMPRESSÃO – Define-se pré-impressão como: Técnicas de reprodução de imagem e de textos, pelas quais se obtém formas de impressão fotoquimicamente gravadas em relevo, a entalhe ou em plano, para tiragem de qualquer sistema de impressão.

PRÉ-IMPRESSÃO – São as técnicas de reprodução de imagem e de textos, pelas quais se obtém formas de impressão fotoquimicamente gravadas em relevo, a entalhe ou em plano, para tiragem de qualquer sistema de impressão.

PRÉ-IMPRESSÃO – Técnicas de reprodução de imagem e de textos, pelas quais se obtém formas de impressão fotoquimicamente gravadas em relevo, a entalhe ou em plano, para tiragem de qualquer sistema de impressão.

PRÊMIO – Preço de negociação, por ação-objeto, de uma opção de compra ou venda.

PRÉ-MONTAGEM – Montagens realizadas antes da montagem final do produto, com a finalidade de se preparar componentes internos, formados por muitas peças, para simplificar a montagem final



do produto e reduzir o tamanho e a complexidade da linha, alem de possibilitar, em certos casos, se manter sempre o sistema de montagem de cima para baixo, o que seria impossível nos casos de produtos que não aceitam adequadamente uma montagem deste tipo para a totalidade de suas peças.

PRE-SOURCING – Denomina-se de *pré-sourcing*, o processo de realizar a aprovação antecipada de fornecedores de famílias de *commodity*, ou componentes antes de serem comprados e utilizados na montagem.

PRESPRO – Trata-se de um tipo de empresa que adota a estratégia de reduzir o tempo de lançamento de novos produtos e acelerar o ciclo de vida dos produtos, lançando os novos produtos a preços elevados, em pouco tempo reduz o preço deles e em seguida torna-os obsoletos com um novo lançamento.

PRESS KIT – Conjunto de matérias, com o objetivo de levar até os jornalistas, informações sobre a empresa.

PRESSÃO DE AJUSTE – É a pressão na qual a válvula é ajustada para abrir-se, sem considerar a contrapressão.

PRESSÃO DE AJUSTE FRIO – É aquela na qual a válvula está regulada para abrir-se em bancada de teste, levando em consideração às condições reais de serviço.

PRESSÃO DE OPERAÇÃO – É a pressão manométrica em condições normais de operação no sistema protegido.

PRESTAÇÃO DE SERVIÇO – Atividade do fornecedor necessárias ao provimento do serviço.

PREVENÇÃO DE ACIDENTES – Utilização de princípios técnicos, para a identificação, análise e minimização de situações que possam representar risco para o patrimônio e para pessoas.

PREVENÇÃO DE FALHAS - Atividade crítica do projeto do produto, e da sua embalagem, com a finalidade de se imaginar preventivamente todas as falhas que poderão ocorrer com ele em uso, ou falhas que poderão ocorrer no início da industrialização.

PREVISÃO – A maneira mais usual de realizar previsão é definir o tamanho do mercado em unidades físicas e estimar o percentual deste mercado, que se quer atender com a linha de produtos.

PREVISÃO – FORECAST – Uma estimativa da demanda futura de um produto ou serviço.

PREVISÃO – Sistema para avaliar o futuro de curto prazo e acompanhar a performance do realizado comparado com as previsões.

PREVISÃO TECNOLÓGICA – Previsão quantificada da ocasião da ocorrência ou do caráter do grau de mudança de parâmetros técnicos e atributos associados com o projeto, a produção e o uso de equipamentos, materiais e processo, de acordo com um especificado sistema de raciocínio.

PRIMEIRO LOTE – É o primeiro lote de produção efetiva, através de ferramental definitivo, que tem como objetivo fornecer amostras para clientes, verificar “try out” do processo, levantamento de dados estatísticos (CEP), revisão de viabilidade, melhoria nos processos, estabelecimento do processo definitivo e definir os roteiros de Inspeção.

PRINCÍPIO ARBITRÁRIO DE CODIFICAÇÃO – Os itens de material são codificados seqüencialmente, à medida que ingressam no estoque. Esta forma de codificação tem como grande desvantagem o fato de não permitir qualquer forma de identidade entre itens de material de uma mesma natureza, como por exemplo dois motores similares.

PRINCÍPIO ARBITRÁRIO FICHADO DE CODIFICAÇÃO – A codificação seqüencial, deverá ser associada a um arquivo onde os Característicos de Material é bem detalhado. Ao se localizar um determinado código, deve-se abrir o arquivo e lá encontrar os dados do item.

PRINCÍPIO DOS NÚMEROS DE PROJETO DE CODIFICAÇÃO – São utilizados os números dos desenhos de detalhamento dos projetos. A codificação cobre apenas as partes e materiais integrantes dos projetos específicos.

PRINCÍPIO SIMBÓLICO DE CODIFICAÇÃO – Codificação sob a forma numérica com também sob a forma mnemônica para facilitar a memorização. Codificação alfa numérica de forma que os seus códigos guardem uma identidade entre si. Não atendem a series muito numerosa de itens.

PRINCÍPIOS DE HUMOR E BOM SENSO – Eis três desses princípios: A Análise de Pareto - Criada no século XIX pelo economista italiano *Vilfredo Pareto*, defende que cerca de 80% dos lucros de uma empresa são derivados de 20% dos seus produtos, a lei de Parkinson retrata no primeiro livro humorístico sobre gestão. Eis três das suas leis: "O trabalho expande-se na exata medida do tempo disponível para ser feito"; "Quanto menor o interesse do assunto, maior é a discussão" e "Qualquer trabalhador acabará por ser promovido até ao limite máximo do seu nível de incompetência".

PRINT CONTRAST – Contraste de impressão é a medição quantitativa do detalhamento das sombras de uma imagem impressa, medindo a graduação tonal entre as zonas claras a as escuras.



PRIZM – POTENCIAL RATINGS IN ZONED MARKETS – Classificação dos tipos de mercados pelo censo, geografia de mercado, mídia, modelos.

PROBABILIDADE – Um número que varia de 0 a 1, que estima o número de experimentos no qual um particular resultado possa ocorrer.

PROBLEM FINDING – É destinado a dar suporte às atividades de melhoria concentradas em áreas predefinidas pela direção, através da utilização de metodologias baseadas na organização e análise dos dados verbais coletados de fontes internas ou externas à empresa. Com este objetivo se utilizam as "Sete Novas Ferramentas" ou as "Sete Ferramentas Gerenciais como segue: diagrama de afinidades – KJ, diagrama de relações, diagrama de árvore, diagrama em matriz, árvore de decisão (PDPC), diagrama de setas – PERT, análise da matriz de dados".

PROBLEM SOLVING – Atividade destinada a remover os obstáculos encontrados para chegar à solução de um problema. A análise de um problema é um processo baseado na coleta e elaboração de informações. Com esse objetivo se utilizam sete ferramentas como segue: a coleta de dados, a estratificação, a análise de Pareto, diagrama de causa-efeito, o diagrama de correlação, o histograma, os gráficos de controle, e o PDCA.

PROCEDIMENTO – Forma especificada de executar uma atividade, que se torna documentada quando escrita.

PROCEDIMENTO – Norma que se destina a fixar condições para a execução de cálculos, projetos, obras, serviços, instalações e amostragens, para o emprego de produtos industriais, transações comerciais, elaboração de documentos e desenhos, segurança na execução ou na utilização de uma obra, equipamento, instalação, de acordo com o respectivo projeto.

PROCEDIMENTO Jurídico - O modo e forma que os processos se movimentam e se desenvolvem, por meio de Atos Processuais.

PROCEDIMENTO OPERACIONAL – É um documento que incorpora as normas aprovadas pela administração e que estabelece todos os passos, para que as ações administrativas sejam executadas segundo uma seqüência adequada, estabelecendo as delegações de autoridade e de responsabilidades para todos os colaboradores, que se torna documentada quando escrita.

PROCESS IMPROVEMENT – Melhoria sistemática dos processos operacionais tendo em vista os objetivos e as variações desses processos.

PROCESS MANAGEMENT – Gerenciamento por processos das atividades da empresa ligadas aos fatores chave do negócio através da identificação, gerenciamento e melhoria contínua dos principais processos operacionais, segundo a lógica da matriz cliente-fornecedor interna.

PROCESS OWNER – É o responsável pelo desenvolvimento de um processo.

PROCESSADOR – Qualquer parte do processo que desempenha as ações de transformação de insumos em produtos ou resultados.

PROCESSAMENTO – Conjunto das ações que realizam as transformações dos insumos em produtos ou resultados.

PROCESSAMENTO DISTRIBUÍDO DE DADOS – Os recursos de computação da empresa estão instalados em vários locais, com um sistema de rede apropriado.

PROCESSAMENTO DOS DADOS – É um conjunto de operações que transformam dados em informações.

PROCESSAMENTO EM BATCH – Técnica de processamento na qual as transações são acumuladas e processadas e processadas conjuntamente.

PROCESSAMENTO EM PARALELO – Utilização simultânea do processamento manual e eletrônico, para se verificar a consistência entre ambos.

PROCESSAMENTO PARALELO – Utilização de diversos processadores num mesmo computador, para facilitar a tolerância a respeito de erros, para se obter um processamento sem interrupção.

PROCESSO – A combinação de pessoas, máquinas e equipamentos, matérias primas, métodos e ambiente que produz um dado produto ou serviço.

PROCESSO – Conjunto de recursos, e atividades inter-relacionadas, que transformam insumos em produtos ou serviços.

PROCESSO DE MANUFATURA – Série de conformações realizadas no material para convertê-lo de matéria-prima ou de semi-acabado em produtos acabado.

PROCESSO DE QUALIFICAÇÃO – Processo que demonstra que uma entidade é capaz de atender os requisitos especificados.

PROCESSO DO NEGÓCIO – Seqüência de atividades fundamentais para o negócio. Elas transformam os "inputs" dos fornecedores em "outputs" para os clientes, com valor agregado pelos setores.



PROCESSO ESTÁVEL – Um processo no qual a variação na saída surge apenas a partir de causas comuns. Uma causa comum de processo é a fonte de variação que está sempre presente e é parte da variação normal (aleatória) inerente ao processo por si só.

PROCESSO Jurídico – Método pelo qual o Estado exerce a tarefa jurisdicional para resolver conflitos de interesse.

PROCESSOS DO NEGÓCIO – Conjunto de atividades empresariais que agregam algum valor ao produto, segundo a percepção do cliente,

PROCUREMENT – Função de planejar as necessidades, comprar, controle de estoques, movimentação de mercadorias, recebimento, testes de recebimento e recuperação de materiais.

PRODUÇÃO CONTÍNUA – Sistema de produção onde os equipamentos são dispostos numa seqüência determinada pela estrutura do produto.

PRODUÇÃO DE FLUXO CONTÍNUO – Sistema onde o fluxo de materiais é contínuo, não dividido e não se caracterizando lotes de produção.

PRODUÇÃO DE MASSA – Produção em grandes quantidades, pela utilização de plantas e equipamento dedicados e especializados naquela atividade.

PRODUÇÃO ENXUTA – Sistema para eliminar os desperdícios de forma sistemática e atendimento somente contra pedidos em carteira.

PRODUCT DEVELOPMENT ENGINEERING – Engenharia de Desenvolvimento do Produto – Grupo de pessoas responsável pelo desenvolvimento do produto, seus componentes e de todos os novos processos incorporados.

PRODUTIVIDADE – Característica do desenvolvimento de um item, para ser produzido e inspecionado nas quantidades requeridas, no menor custo e no menor tempo.

PRODUTIVIDADE – A definição de produtividade aplica-se em dois níveis: Em uma visão restrita, produtividade é a maximização dos resultados através da otimização dos recursos utilizados. É a relação entre o *output* (saída) e o *input* (entrada). A produtividade pode ser medida de forma monofatorial (parcial) através de fatores de produção como matéria-prima, combustível, equipamentos, trabalho, terra, capital, etc. Entretanto, em geral, quando falamos em produtividade, geralmente estamos nos referindo à produtividade do trabalho. Em uma visão ampla, a produtividade continua sendo a relação entre o *output/input*, porém considerando vários outros fatores econômicos, sociais e de meio ambiente. A definição ampla de produtividade para o *BLS – Bureau Labor Statistics*, dos Estados Unidos pode ser traduzida da seguinte forma: "Produtividade é um dos maiores determinantes do padrão de vida, desde que os aumentos de produtividade gerem aumento real de renda e estabilidade de preço. A medição da produtividade é um importante elemento na avaliação da eficiência, tanto no nível interno como em comparações internacionais".

PRODUTIVIDADE – Medida geral e relativa da habilidade de se produzir um bem ou serviço, representada pela comparação do que se produz comparada com o que se utiliza para realizar esta produção.

PRODUTIVIDADE – Relação entre o que foi produzido e o que foi necessário para esta produção.

PRODUTIVIDADE DA MÃO DE OBRA – Medida parcial da produtividade, pela medida do resultado do trabalho do operário ou grupo de operário por unidade de tempo, comparado com os padrões estabelecidos.

PRODUTIVIDADE DE EQUIPAMENTO – Produção horária de uma máquina, comparada com uma produção padrão.

PRODUTIVIDADE DO CAPITAL – A produtividade do capital representa o resultado obtido (Valor Adicionado) com a utilização do investimento em capital. A fórmula utilizada é a seguinte: Valor Adicionado e Capital investido. O capital investido normalmente é representado pelo capital total utilizado em um período (média do período), mas também pode ser representado pelo capital de giro (média do período) ou pelo valor investido em máquinas e equipamentos (média do período).

PRODUTIVIDADE DO TRABALHO – Através do indicador produtividade do trabalho é possível medir a contribuição do trabalho em um determinado resultado (*output*). Ao medirmos o *output* relacionado a volume ou número de itens obtidos, em relação ao *input* de trabalho utilizamos o termo "produtividade física". Estatisticamente o indicador produtividade do trabalho representa o resultado da produtividade tanto no nível da economia nacional, como de um setor específico, em empresas de mesmas características ou em uma única empresa.

PRODUTIVIDADE PARCIAL – Quando medimos a produtividade parcialmente, consideramos apenas a participação ou representatividade de um fator ou elemento como *input*. Como exemplo: a produtividade do trabalho (VA/nº de trabalhadores) ou a produtividade do capital (VA/ativo permanente).



PRODUTIVIDADE SISTÊMICA – Considera a aplicação eficiente e efetiva dos Fatores Humanos, de Recursos Naturais, de Meios de Produção, de Inventários e de Gestão de um sistema como *input* para gerar maior riqueza para a empresa. Prevê ainda que o excedente do valor adicionado gerado pelo sistema deva ser distribuído para todos os fatores que contribuíram para geração da riqueza do mesmo, gestão, trabalho, governo e consumidor (Referencial da Distribuição) e que os resultados dos indicadores da produtividade sistêmica deverão ser comparados em todos os níveis da economia (Referencial da Comparaçao). *Instituto Brasileiro de Qualidade e Produtividade no Paraná – IBQP-PR*.

PRODUTIVIDADE TOTAL DOS FATORES – PTF – Indicador que mostra o resultado entre o *output* e o *input* total relacionado de todos os fatores de produção, não de forma parcial como a produtividade do trabalho ou a produtividade do capital. Somente o resultado da medição da PTF não possibilita uma análise completa, mas se medirmos a variação período a período, das variáveis de *input* (principalmente capital e trabalho) e de *output* (valor adicionado), será possível mensurarmos a variação do "progresso técnico" que reflete a melhoria qualitativa do capital e trabalho.

PRODUTO – Manufaturado que se associa a um conceito, e é reconhecido pelo usuário como útil e resultado de atividades ou processos.

PRODUTO – Resultado de atividades e processos.

PRODUTO ALTERNATIVO – Produto alternativo seria o produto que a sua fabricação reduz a quantidade de produzida do produto objetivo.

PRODUTO AMPLIADO – É a dimensão total do produto, formado pela parte o produto genérico ou oferecido, da parte esperada pelo cliente, da parte aumentada por iniciativa do fornecedor e todas as perspectivas futuras de aumento potencial do produto, tendo em vista o desenvolvimento estratégico da empresa fornecedora.

PRODUTO ASSOCIADO – Um produto associado é um produto que tem a suas produção incrementada, na medida que se incrementa a produção do produto condutor, que se caracteriza como produto objetivo da fabrica.

PRODUTO AUMENTADO – Trata-se do produto esperado, onde foram adicionados graciosamente, novos itens de serviço e de funcionamento não solicitados, não esperados e que agradam muito o cliente e refere-se apenas ao que foi e esta sendo feito para os clientes.

PRODUTO COMPLEMENTAR – Produto que complementa a utilização de um outro produto dependente. A introdução de um produto complementar resultará na elevação da venda do produto que está sendo complementado. A redução do preço de vendas do produto complementado elevará a venda do produto complementar.

PRODUTO COMPONENTE – Produto dependente, que complementa o produto base. A introdução de um produto componente facilitará a venda do produto base. A redução do preço de vendas do produto componente elevará a venda do produto base.

PRODUTO CONSOLO – Produtos que satisfazem a pequenos luxos, para atender a usuários cansados e desiludidos, que procuram formas de se alto recompensarem.

PRODUTO CORRELATO – É toda substância, produto, aparelho, acessório, cujo uso e aplicação esteja ligado à defesa e a proteção da saúde individual ou coletiva, à higiene pessoal ou de ambientes, ou a fins diagnósticos e analíticos. Os produtos correlatos ficam agrupados em equipamentos, materiais e artigos, conforme relacionados: equipamentos de diagnóstico; equipamentos de terapia; equipamentos de apoio médico-hospitalar; materiais e artigos descartáveis; materiais e artigos implantáveis; materiais e artigos de apoio médico-hospitalar; equipamentos, materiais e artigos de educação física, embelezamento ou correção estética. E ficam enquadrados segundo o risco que representa à saúde do usuário, seja este, paciente ou operador, nas classes 1 (baixo risco), 2 (médio risco) ou 3 (alto risco).

PRODUTO DE BASE – Produto desenvolvido a partir das competências de base, devido a um programa estratégico para incorporar tecnologias nos produtos de mercado e obter diferenciações competitivas.

PRODUTO DE CAMUFLAGEM – Utilização por pessoas de uma camada superior de produtos símbolos de status e uma camada inferior.

PRODUTO DE PRESTÍGIO – São produtos de uma classe elevada e utilizada pela camada inferior, para elevar o prestígio de seu proprietário e para simbolizar o status desejado.

PRODUTO ECOLÓGICO – Produto limpo que não polui o ambiente na fabricação, na utilização e no descarte.

PRODUTO ESPERADO – Conjunto formado pelo produto genérico ou oferecido e uma camada envolvente de serviços e atenções.

PRODUTO ESSENCIA – Produto para atender a uma maneira simples de se viver, assumida pelos consumidores pelo questionamento do atendimento dos objetivos pessoais e profissionais.



PRODUTO FORÇADO – O valor econômico fixado para o produto é superior ao valor mercadológico e consequentemente a empresa estará fadada a ter um nível muito baixo de vendas. Teria sido necessário realizar um reprojeto do produto, para elevar a sua funcionalidade e reduzir o seu custo industrial, além de uma completa reestruturação da estrutura de despesas da empresa, criando-se uma nova empresa mais competitiva.

PRODUTO GENÉRICO - COMMODITY – Produto sem características que possam ser utilizadas para realizar a sua diferenciação.

PRODUTO OFERECIDO – Trata-se de um produto genérico ou não, onde foram incorporadas muitas diferenciações tangíveis e mesmo intangíveis.

PRODUTO ORFÃO – Trata-se de produtos lançados pela empresa, que não fazem parte de nenhuma das famílias de produtos comercializados pela empresa, famílias estas que tem a finalidade de atender a um determinado segmento de mercado e que são sustentadas por um plano de marketing específico.

PRODUTO PASSADO – Produto para uma geração saudosa e que procura a satisfação em atividades que necessitam produtos que lembram a sua infância tranquila.

PRODUTO POTENCIAL – O produto potencial refere-se a tudo que resta ser feito, dentro do que seja possível, procurando-se verificar sempre o que existe de novo e que possa ser utilizado para ampliar o produto.

PRODUTO PRÉ-MEDIDO – Produto embalado, e medido sem a presença do usuário e em condições de comercialização.

PRODUTO PRÉ-MEDIDO DE CONTEÚDO NOMINAL - Produto embalado medido sem a presença do usuário, com conteúdo nominal igual, e predeterminado na embalagem durante o processo de fabricação.

PRODUTO PREVENTIVO – Desenvolver produto antes que seja tarde, de acordo com as novas tendências, que definem novas prioridades para a empresa.

PRODUTO REVELADOR DE STATUS – Estes produtos revelam o verdadeiro status social do usuário, simbolizando para o observador aparência e prestígio.

PRODUTO SOBREVIDA – Produtos destinados ao tratamento da saúde, com o intuito de elevar a longevidade, que possibilitará uma nova maneira de se viver.

PRODUTO SOCIAL – Produto para atender a uma sociedade que redescobre a necessidade de consciência social e ética, da paixão e compaixão.

PRODUTO SOCIMOTO – Produto que é desenvolvido de acordo de acordo com a constatação de uma tendência de a sociedade tradicional ser substituída por uma outra com características emergentes.

PRODUTO SUBSTITUTO – A se incrementar a venda deste novo produto, as vendas do anterior se reduzem e, portanto estamos na verdade providenciando uma substituição de um produto antigo por um outro atualizado em todos os aspectos. A redução de preços do produto substituído reduzirá a venda do produto substituto.

PRODUTO WOOFs – WELL-OFF OLDER FOLKS - Produtos desenvolvidos para a tender um segmento de Mercado de pessoas idosas e bem de vida.

PRODUTOR PRIMÁRIO – Empresa que utiliza recursos naturais para produzir materiais para outros fabricantes da cadeia produtiva.

PRODUTOS ACABADOS – Itens de materiais fabricados pela empresa ou adquiridos de outros fabricantes ou comerciantes, e destinados à comercialização.

PRODUTOS EM PROCESSO – Materiais, peças, conjuntos que se encontram em estágios diferentes de produção e que futuramente serão montados na forma de produtos acabados.

PRODUTOS SKIPPIEs – SCHOOL KIDS WITH INCOMES AND PURCHASING POWER – Produto destinado a atender o segmento de mercado das crianças em idade escolar com renda e poder de compra.

PROFUNDIDADE DE BITS – É a quantidade de bits que se coloca atrás de cada pixel, sendo que um arquivo de bits com oito bits de profundidade, pode variar 256 cores e um de 24 bits de profundidade poderá ter até 16 milhões de cores, calculado na base de 2^n .

PROGRAM APPROVAL MILESTONE – Marco de Aprovação do Projeto – Avaliação dos objetivos detalhados, das metas e atividades necessárias para o desenvolvimento completo do produto. É o comprometimento das equipes para suprir os recursos necessários para atender as expectativas do cliente e dos objetivos do planejamento.

PROGRAM PRODUCT MILESTONE – Marco Programa do Produto – Deve-se avaliar o processo de manufatura, de montagem e os diversos componentes. O projeto do produto e dos processos, devem ser são exequíveis sem instabilidades e riscos.



PROGRAMA – Conjunto ordenado e inter-relacionado de ações, dirigidas à realização de um objetivo específico no longo prazo.

PROGRAMA DE ENSAIOS – Documento que regula a execução dos ensaios de um determinado item, fixando os meios materiais, metodologias, recursos humanos e demais condições a serem observadas, a fim de atender às prescrições de uma solicitação de ensaio.

PROGRAMA DE RECOLHIMENTO DE ALIMENTOS – Procedimentos que permitem efetivo recolhimento e apropriado destino final de lotes de alimentos exposto à comercialização suspeita ou a constatação de causar dano à saúde. O programa de recolhimento é chamado por algumas empresas de Programa de *Recall*.

PROGRAMAÇÃO – É a quantidade necessária diária de peças, ou produto final por cliente.

PROGRAMAÇÃO VISUAL – Definição das cores, dos grafismos, das figuras e das linhas básicas que possam expressar de maneira adequada, o conceito captado a partir do segmento de mercado e que devem ser expressos em todas as embalagens, produtos e publicidade referente a uma determinada família de produtos.

PROGRESSO TÉCNICO – Fatores qualitativos relacionados ao capital e trabalho, possíveis de mensurar quando medimos a PTF, diretamente relacionados com inovações tecnológicas, eficiente gestão e melhorias organizacionais. :

PROJEÇÃO AMBIENTAL – Análise dos fatores externos à empresa que afetam o seu planejamento.

PROJECT FINANCE – Avaliação da viabilidade técnica e econômica dos projetos, a identificação dos seus riscos, formas de minimizar estes riscos, critérios para distribuir estes riscos entre os vários intervenientes como promotores, construtores, operadores, fornecedores, financiadores e clientes, que estão dispostos a assumirem estes riscos, na justa medida em que estejam seguros da viabilidade e performance do projeto.

PROJECT MANAGEMENT – A gestão de projetos (*project management*) é baseada na formação de equipas temporárias e pluridisciplinares. Trata-se de um grupo de trabalho constituído por empregados provenientes de diferentes setores da empresa que tem um projeto a desenvolver e que é validado pela direcção-geral. Os membros devem ter especializações e competências diversas. A equipe deve ser colocada sob a responsabilidade de um chefe de projeto que depende diretamente da direcção-geral. Os membros são desligados, total ou parcialmente, mas apenas de uma forma temporária, do seu serviço de origem.

PROJET SCHEDULE – Datas planejadas para a execução de atividades e datas planejadas para se atingir objetivos.

PROJETO – Conjunto de ações executadas, de forma ordenada, por uma organização transitória, à qual são alocados insumos, sob forma de recursos humanos, financeiros, materiais e de serviço, para em um dado prazo, alcançar um objetivo determinado.

PROJETO – É um conjunto de informações internas e/ou externas à empresa, coletadas e processadas com o objetivo de analisar-se (e, eventualmente, implantar-se) uma decisão de investimento. Nestas condições, o projeto não se confunde com as informações, pois ele é entendido como sendo um modelo que, incorporando informações qualitativas e quantitativas, procura similar a decisão de investir e suas implicações.

PROJETO – Esforço realizado em determinado prazo, para desenvolver um produto ou serviço.

PROJETO DE DESENVOLVIMENTO – Projeto que objetiva a materialização de um produto ou processo, por meio de protótipo, instalação piloto ou modelo, tendo como ponto de partida suas especificações técnicas.

PROJETO DE ENGENHARIA – projeto que consiste na elaboração e consolidação de informações destinadas à execução de uma obra ou a fabricação de um produto ou ainda o fornecimento de um serviço ou execução de um processo.

PROJETO DE MANUFATURA E MONTAGEM - Processo simultâneo designado a otimizar o relacionamento entre a função produto, manufatura e facilidade de montagem.

PROJETO DE PESQUISA – projeto que consiste na busca sistematizada de novos conhecimentos, podendo situar-se no campo da ciência ou da tecnologia.

PROJETO DE SISTEMAS – A determinação de soluções para os problemas descobertos pela análise: criação de novos métodos e rotinas.

PROJETO DE VIABILIDADE – É um projeto de estudo e análise, ou seja, é um projeto que procura verificar a viabilidade a nível interno da própria empresa. Quando surge a idéia (ou oportunidade) de investir, começa o processo de coleta e processamento de informações que, devidamente analisadas, permitirão testar sua viabilidade.

PROJETO EXECUTIVO DO PRODUTO – É o projeto que consolida a concepção global do produto e define os detalhes construtivos de todos os subsistemas.



PROJETOS DE PESQUISA – São as atividades de pesquisa a respeito de um tema ou objeto de pesquisa bem definido, desenvolvidos com métodos e duração determinadas, realizadas individualmente ou em conjunto por uma equipe de pesquisadores.

PROPRIEDADE POLAR – Propriedade de peças a serem montadas em produtos tanto no ponto de vista do peso como da forma, como no caso de uma peça que tem o centro de gravidade no extremo da peça, tendendo a se orientar numa particular direção e peças com uma assimetria marcante que podem ser direcionadas para a sua posição, por algum fator mecânico.

PROTEÇÃO DO MEIO AMBIENTE – Preservação do meio ambiente contra danos inaceitáveis decorrentes dos efeitos e da utilização de produtos, processos e serviços.

PROTEÇÃO DO PRODUTO – Proteção a um produto contra condições climáticas ou outras condições adversas durante o seu uso, transporte ou armazenamento.

PROTOCOLO – Convenções e regras que torna possível a transmissão de dados entre computadores.

PROTOCOLO – Trata-se de um conjunto de regras que definem a maneira como as informações fluem dentro de um computador ou sistema de comunicação, compreendendo: sintaxe, comandos e respostas, semântica, estrutura das solicitações e ações permitidas para cada usuário, tipos de eventos e seqüência dos mesmos.

PROTOCOLO DE COMUNICAÇÃO – Trata-se de uma série de regras que controlam o formato, horário, seqüência e controle de erros nas mensagens trocadas num sistema de comunicação de dados.

PRÓTON – Núcleo estável, com número de massa unitário, spin um meio, estranheza nula, isobárico, carga elétrica igual ao do pósitron.

PROTÓTIPO – Modelo do produto para ser testado e se avaliar a performance do produto, antes de ser liberado para a manufatura.

PROTÓTIPO – Peça ou produto fabricado artesanalmente, cujos objetivos são: Verificar estilo, Tamanho, Verificar expectativa dos clientes, levantamento de histórico, requisitos de pessoal para fabricação, necessidade de treinamento, processos, embalagem etc.

PROVA DE PRELO – Impressão prévia, normalmente única. Obtemos deste modo à gravação da arte final através do uso das chapas metálicas, sendo estas, confeccionadas através do fotolito. Prova de prelo é utilizada para a impressão em offset.

PROVA PERICIAL JURÍDICO – Suprimentos de fatos técnicos que fogem ao conhecimento do Juiz.

PROVENTOS – Veja Benefícios.

PROXÊMICA – É o conjunto de observações e teorias sobre o uso humano do espaço, estudando as situações de contato ou a sua ausência, o estabelecimento automático de distâncias pessoais, como numa fila de ônibus.

PULTRUSÃO – Formação de perfis *composites*, onde se coloca carretel dos diversos filamentos que passam por um banho de resina que segue para uma ferramenta de moldagem da forma, que em seguida passa por uma estação de radio freqüência para o aquecimento interno e polimerização da resina, saindo continuamente o produto na forma de barras com elevada resistência mecânica e a corrosão.

PUNCTURE TEST – *A test of the strength of material, expressed in ounces per inch, as measures by the Beach puncture test.*

PVP – PRE-VOLUME PRODUCTION – **Produção Preliminar** – É uma produção de produtos vendáveis para se verificar o processo de produção, a capacitação total da fábrica, a comprovação de que os requisitos do mercado foram atendidos e os objetivos da Corporação forma alcançados.

Q

QCPR – QUALIDADE, CUSTO E PROGRAMAÇÃO - Metas superordenadas que subordinam as outras funções da administração.



QDR – *Quadrennial Defense Review*

QFD – *Quality Function[al] Deployment*

QR – *Quick Response*

QEP – Quadro de entregas parceladas

QFD – QUALITY FUNCTION DEPLOYMENT – Método para garantir que os requisitos do cliente são identificados, são incorporados no desenvolvimento do produto e do processo e da operação.

QFL – QUALITY LOSS FUNCTION – É uma representação parabólica da perda da qualidade. Que ocorre quando uma característica da Qualidade se desvia do valor nominal, sendo expressa em unidades monetárias.

QI DE GRUPO DE PROJETO - O QI de grupo é a soma dos talentos e aptidões dos envolvidos e que promove um resultado superior à contribuição de cada um, num processo sinergético.

QIDW – *Quality in Daily Work.*

QPS – SISTEMA DA QUALIDADE DO PROCESSO - É um método para padronizar e documentar as tarefas de maneira a promover melhorias contínuas através da eliminação do desperdício.

QUADRO DE COTAÇÕES – Local no recinto de negociações das bolsas de valores onde os diversos preços e quantidades de ações negociadas são apresentados.

QUALIDADE – Atendimento pelo produto dos requisitos do mercado, com perfeito desempenho, com confiabilidade, durabilidade, adequação ao uso, estética e conformidade com os padrões e que lhe confere a capacidade de satisfazer as necessidades explícitas e implícitas dos usuários.

QUALIDADE – Condição que abrange o atendimento pelo produto, dos requisitos do mercado, com perfeito desempenho, com confiabilidade, com durabilidade, com adequação ao uso, com estética e em conformidade com os padrões.

QUALIDADE – Totalidade de características de uma entidade que lhe confere a capacidade de satisfazer as necessidades explícitas e implícitas.

QUALIDADE ASSEGURADA - Conjunto de atividades planejadas e sistemáticas para garantir que um produto ou serviço satisfaça determinadas características de qualidade.

QUALIDADE ASSEGURADA – Planos e atividades sistemáticas, dentro do sistema da qualidade que proporcionam a confiança de que o produto ou o serviço, irá atender plenamente os requisitos da qualidade.

QUALIDADE ASSEGURADA DE PROJETO – Processo de avaliação da performance do projeto para se assegurar que os padrões de qualidade estão sendo satisfeitos.

QUALIDADE DAS PESSOAS – O "Humamware" como ambiente adequado, para a incorporação do "Software" e do "Hardware" formando os três blocos para a construção de um negócio.

QUALIDADE NEGATIVA – Engloba todos os problemas de não se atingir dos padrões prefixados. É à parte da qualidade relacionada a produtos defeituosos, refugo, reclamação de clientes, parada de máquinas, atrasos.

QUALIDADE PERCEBIDA – Qualidade percebida é definida como a percepção do usuário da qualidade total, ou superioridade de um produto com respeito aos seus propósitos em relação às alternativas existentes.

QUALIDADE POSITIVA – Se refere à identificação e satisfação das necessidades, especificamente aquelas que o cliente não se deu conta por nunca terem sido identificadas de modo adequado.

QUALIDADE RELATIVA – Gradação da qualidade, quando classificada em função do seu grau de excelência ou no sentido comparativo.

QUALIDADE TOTAL – Segundo o *European Foundation for Quality Management (EFQM)* os esforços para a qualidade total (*TQM - Total Quality Management*) são caracterizados pelos seguintes fatores: excelência nos processos; cultura de melhoria contínua; criação de um melhor relacionamento com os clientes e fornecedores; envolvimento de todos os trabalhadores; e clara orientação para o mercado. Os melhores exemplos da aplicação da gestão da qualidade total são as empresas japonesas, que ironicamente foram ensinadas nos anos 40 e 50 pelos mestres americanos *Deming* e *Juran*.

QUALIFICAÇÃO – Condição dada a uma entidade que demonstra a capacidade de atender os requisitos especificados.

QUALITY DEPLOYMENT – É a abordagem da Qualidade Total que contempla o desenvolvimento de tudo que serve para realizar um negócio orientado à satisfação do cliente, seja em termos de produtos e serviços a propor ao consumidor ("quality function deployment" do produto), seja em termos de formas organizativas (processos operacionais) a adotar no complexo produtivo para garantir a satisfação do cliente ("quality deployment" organizativo).

QUALITY FUNCTION DEPLOYMENT – QFD – Metodologia estruturada que tem o objetivo de transmitir "a voz do cliente" a todas as funções da empresa. Isso deve ser feito durante a fase de



desenvolvimento do produto e serviço e não após a introdução do produto no mercado. O QDF para ser eficaz deve ser aplicado sistematicamente e como base para o programa TQC.

QUANTIDADES LÍQUIDAS – São as quantidades obtidas, pela subtração das quantidades existentes em estoque, da lista de necessidade de material, para se executar um plano de produção.

QUEUE – Grupo de itens, como tarefas ou pacotes, que estão aguardando para trabalho ou processamento, gerando atitudes de sequenciação para a próxima atividade ou para o próximo processo.

QUIASMA ÓPTICO – Interseção dos nervos óticos onde metade de um olho passa para o outro lado, juntando-se à metade do nervo ótico do outro olho.

QUILOGRAMA – Quilograma é, portanto a massa do protótipo internacional do quilograma. É uma peça de platina iridiada e conservado nas condições fixadas em 1.889. O protótipo internacional do quilograma foi em 1.889 considerado unidade de massa e em 1.991 foi confirmado que não seria nem peso nem força.

QUOTA DE FUNDO OU CLUBE DE INVESTIMENTO – Parte ideal de um fundo ou clube de investimento, cujo valor é igual à divisão de seu patrimônio líquido pelo número existente de quotas.

R

R&M - RELIABILITY & MAINTAINABILITY – Confiabilidade e Manutenibilidade, técnica utilizada para melhorar o desempenho do equipamento durante a fase de desenvolvimento do projeto.

RAC – Denominação do Relatório da Ação Corretiva.

RACIONALIZAÇÃO – Atividade de engenharia passiva com intuito de redução de uso de matérias-primas, tempo de máquina e utilização de mão-de-obra, com a consequente redução do custo industrial.

RACIONALIZAÇÃO – Processo de otimização de recursos que visa melhorar todos os processos de uma organização.

RADIAÇÃO – É a transmissão do calor por meio de raios ou ondas. Desta maneira é que é recebido o calor do sol. O calor radiado passa livremente através do vácuo e através de gases com moléculas simétricas, tais como hidrogênio, oxigênio e nitrogênio. Sendo o ar uma mistura de oxigênio e nitrogênio, não haverá a absorção alguma do calor radiado pelo ar, exceto se esses contêm vapor d'água, bióxido de carbono, bióxido de enxofre, fídro-carbonetos ou outros contaminantes. Os raios de uma fonte de calor, propagam-se em todas as direções. Assim, quanto mais afastado um objeto exposto à fonte de calor, mais baixa a concentração de calor que a alcança.

RADIANO – Ângulo compreendido entre dois raios que, na circunferência de um círculo, submetem um arco de comprimento igual ao do raio.

RÁDIO – Elemento de número atômico 88, radioativo, metálico, branco-prateado, quimicamente aparentado aos acalinos-terrosos.

RADIOATIVIDADE – Propriedade que têm alguns nuclídeos de emitir espontaneamente partículas ou radiação eletromagnética e que é característica da instabilidade de seus núcleos.

RADIOATIVOS – São aquelas que possuem e consequentemente transmitem a radiação.

RAFFE – Esboço inicial que antecede ao *lay-out* final da decoração da embalagem.

RAIO X – Radiação eletromagnética de comprimento de onda compreendido, aproximadamente, entre 10^{-8} e 10^{-11} cm.

RÁIOS CATÓDICOS – Radiação constituída por elétrons acelerados, e emitida por um catodo.

RAM – Random Access Memory.

RAMPING – Processo de se acrescentar muito usuários novos dentro de um sistema.

RASTREABILIDADE – Capacidade de recuperação do histórico, da aplicação ou da localização de uma matéria-prima, componente, ou embalagem por meio de identificações registradas.



RAZOABILIDADE – Característica de atividades para se fazer às coisas adequadamente, mas não necessariamente, o melhor possível.

RCM - RELIABILITY-CENTERED MAINTENANCE – Manutenção Centrada em Confiabilidade.

RCTB - RECIBO DE CARTEIRA DA TELEBRÁS – Cesta de 13 ações, que contém papéis das 12 holdings criadas com a cisão da Telebrás, além das ações da própria Telebrás.

RDC – Resolução de Diretoria Colegiada.

READ ONLY – Serviço no qual a informação poderá ser somente lida a partir de uma tela ou documento impresso e não poderá alterá-la.

RECEBIMENTO Jurídico – É o ato que certifica o momento em que os autos retornaram a cartório após uma vista ou conclusão.

RECEITA LÍQUIDA – Valor da receita, que a empresa realmente vai futuramente colocar no seu caixa, na dependência do financiamento proporcionado ao cliente, que será calculado, deduzindo da receita bruta os impostos externos e internos, a serem recolhidos às entidades públicas.

RECEITA MARGINAL – Elevação incremental da receita, quando a quantidade vendida se eleva de uma unidade.

RECEITA OPERACIONAL BRUTA – Decorrente das vendas totais de uma empresa, sem as deduções, devoluções, abatimentos, etc. Correspondem à receita total, não considerando qualquer desconto, nem mesmo as despesas operacionais ou custos.

RECEITA OPERACIONAL LÍQUIDA – Resultado obtido, após deduzir-se da Receita Operacional Bruta os impostos incidentes sobre vendas, as vendas canceladas e os abatimentos concedidos.

RECIBO DE ENTREGA – A empresa transportadora recebe um recibo do comprador para comprovar que a entrega foi completada.

RECIBO DE SUBSCRIÇÃO – Documento que comprova o exercício do direito de subscrição, passível de ser negociado em bolsas de valores.

RECOMENDAÇÃO – Disposição que expressa um conselho ou orientação.

RECURSO DE PRODUÇÃO – Os recursos de uma empresa que estão alocados na operação para a fabricação de uma determinada linha ou um certo produto e registrados no ativo fixo na forma de instalações e equipamentos e no ativo operacional na forma estoques de matérias-primas, estoques de materiais em processo e estoque de produtos acabados.

RECURSOS DA OPERAÇÃO – Os recursos de uma empresa estão alocados na operação e registrados no ativo operacional na forma de caixa, duplicatas a receber, estoques de matérias-primas, estoques de materiais em processo e estoque de produtos acabados.

REDE PRIVADA – Rede proprietária instalada para o atendimento interno e não disponível para usuários externos.

REDIRECIONAMENTO DA EMPRESA – Atividade exercida pelo principal executivo, diante de um diagnóstico de uma anorexia financeira, envolvendo uma nova definição dos negócios da empresa, ajuste das contas de resultado, geralmente feita pela eliminação de cargos bem remunerados, concentrando responsabilidades e autoridades, na mão de uma menor quantidade de executivos, redução da mão de obra indireta da fabrica, associado à preparação de um trabalho de reprojeto dos produtos antigos e lançamento de novos produtos mais adequados ao mercado.

REDRESSING - ATUALIZAÇÃO COMPETITIVA – Atualização de um produto, que se encontra em decadência nas vendas, ou com redução do resultado operacional, com a finalidade de eliminar custos parasitas, atualizar o seu aspecto, ajustá-lo as novas tendências de mercado, se introduzir atualizações tecnológicas, sem, entretanto desposiciona-lo do seu segmento de mercado, tanto em preço como em ajustes aos anseios deste mercado.

REDUÇÃO DE CUSTO – Atividade industrial para identificar os desperdícios de insumos acima dos padrões estabelecidos pela engenharia de produto e adoção de ações corretivas para se reconduzir a atividade aos padrões de engenharia.

REDUÇÃO DO PROBLEMA – Técnica de desenvolvimento do produto que examina os componentes, as características e as funções, para que uma destas características seja alterada.

REDUÇÕES ADMINISTRATIVAS - RA – Envolve providências de provisionar os recursos para não se perder tempo procurando recursos depois que a máquina pára e inicia o trabalho de preparação.

REDUÇÕES TÉCNICAS COMPLEXAS - RTC – Envolvem investimentos pesados, e tempo de implantação longo. A redução de tempo de preparação é sempre marginal em relação aos primeiros resultados obtidos pela aplicação do sistema RTO.

REDUÇÕES TÉCNICAS ÓBVIAS - RTO – Envolvem providências de troca de método de trabalho, e a aplicação de novas ferramentas ou dispositivos não onerosos, e com excelente resposta em termos de redução de tempo.



REENGENHARIA – *Michael Hammer*, ex-professor do MIT, é considerado o pai desta teoria inovadora e radical. Referiu-se pela primeira vez ao tema no artigo publicado em 1990 pela *Harvard Business Review*. Mas a consagração só chegaria três anos depois com o livro *Reengineering the Corporation*, escrito em parceria com *James Champy*. Para os autores, a reengenharia significa um redesenho radical dos processos de negócio com o objetivo de obter melhorias drásticas em três áreas: nos custos; nos serviços; e no tempo.

REFERÊNCIA DE FORNECEDOR – Código adotado pelo fornecedor, comumente chamado de Nome de Peças, Número de Peça ou “Part Number”, para representar itens de suprimento de sua fabricação ou venda.

REFERÊNCIA DE ITEM – Parte das estruturas de numeração padrão alocada pelo usuário.

REFERENCIAIS DA PRODUTIVIDADE SISTÊMICA – Orientadores, balizadores ou direcionadores do conceito. A Produtividade Sistêmica trata de dois referenciais, o da distribuição e o da comparação.

REFERENCIAL DA COMPARAÇÃO – Processo de comparação a uma fonte preestabelecida e determinada dos cinco fatores da produtividade sistêmica. Tem como principal objetivo posicionar as organizações do mesmo ou de diferentes grupos, indicando seus pontos passíveis de melhoria.

REFERENCIAL DA DISTRIBUIÇÃO – Distribuição justa dos ganhos da empresa entre todos os fatores que apoiaram a geração de riqueza: empresários, trabalhadores, governo, consumidores, investimentos e terceiros (aluguéis e bancos):

REFINAÇÃO – As partículas dos pigmentos dispersos e molhados devem atingir o adequado grau de dispersão.

REFLETÂNCIA – Relação entre a luz refletida por uma área de tonalidade escolhida e a intensidade da luz incidente refletida por uma área branca.

REFRAÇÃO – Deflexão de um raio de luz na superfície que separa dois materiais transparentes e diferentes, medido pelo índice de refração que é inversamente proporcional à velocidade com que a luz atravessa o material.

REFRAÇÃO – Desvio do raio de luz quando passa de um meio transparente para outro de densidade diversa.

REGIME DE CAIXA – Sistema de contabilização, que efetua o registro dos pagamentos e os recebimentos dos agentes negociais, nas datas de sua efetiva ocorrência, sem considerar as datas dos fatos geradores de receitas, despesas e custos.

REGIME DE COMPETENCIA – Sistema de contabilização que efetua o registro a receita, as despesas e os custos, em decorrência de seu fato gerador, sem considerar as datas de recebimento ou pagamento dos agentes negociais.

REGISTRO – Documento que fornece evidência objetiva de atividades realizadas ou resultados obtidos.

REGISTRO EM BOLSA – Condição para que uma empresa tenha suas ações admitidas à cotação em uma bolsa de valores, desde que satisfaça as normas estabelecidas pela mesma.

REGULAMENTO – Documento normativo que contém regras de caráter obrigatório e que é adotado por uma autoridade.

REGULATION – Documento que estabelece as características dos produtos, processos ou serviços, incluindo as provisões administrativas aplicáveis. (Which compliance is mandatory)

RELAÇÃO DAS PEÇAS SOBRESSALENTES – São documentos elaborados pela Engenharia de Desenvolvimento, necessários para o pessoal da assistência técnica, com desenhos desagregados, mostrando claramente os componentes associados aos respectivos códigos.

RELAÇÃO DE PEÇAS – Listagem de composição de um produto, onde se encontram, de maneira exaustiva, todas as matérias primas, componentes, semi-acabados, acessórios, etiquetas, colas, massas, vedantes, fixadores, tintas e material de embalamento.

RELAÇÃO INDIR – Relação entre o número de pessoas indiretas de uma unidade produtiva e o número de pessoas que trabalha diretamente nas máquinas. Quanto maior for esta relação, maior será a produtividade, o que exige mudanças substanciais na maneira como a produção é administrada.

RELAÇÃO JURÍDICA Jurídico – Relação social através da qual o órgão jurisdicional conhece os conflitos de interesses e pronuncia pelo Estado e a solução se torna obrigatória para os envolvidos.

RELACIONAMENTO LÓGICO – Dependências entre duas atividades. Exemplo: Uma atividade somente poderá ser iniciada, quando a anterior for finalizada.

RELACIONAMENTO PARCEIRO A PARCEIRO – Relacionamento comercial eletrônico entre agentes de negócios, em um *network EDI*.



RELATÓRIO – Documento no qual se expõem minuciosamente o desenvolvimento de um ato ou de uma incumbência, ou desempenho de uma comissão, o andamento de uma investigação, a evolução de um empreendimento comercial, industrial, financeiro e os resultados obtidos.

RELATÓRIO DE ENSAIO – Relatório que descreve as condições dos ensaios realizados e registra os resultados encontrados, podendo conter, ou não, apreciações sobre a execução e sobre os resultados.

RELATÓRIO DE ESTRUTURA – Relatório que tem a finalidade de descrever a estrutura do produto ou do processo e seus componentes.

RELATÓRIO DE FUNCIONAMENTO – Relatório que descreve o funcionamento de cada parte ou conjunto de partes de um produto ou processo, com suficiente grau de detalhamento para permitir o seu completo entendimento, por parte do fabricante/comprador, do produtor ou do usuário.

RELEASE – Texto jornalístico, com informações de interesse da empresa.

RELIABILITY – A probabilidade que um produto executar a sua função nas condições prescritas, sem problemas e por um período determinado de tempo.

REM – Deduz a dose absorvida pelo tecido humano devido à danificação biológica efetiva produzida pela radiação.

RENDERIZAÇÃO – O termo é originário de *Render*, acabamento e se refere à conversão final da imagem vetorial em um mapa de bits, saindo da representação geométrica e ganhando a visualização fotográfica.

RENDIMENTO VOLUMÉTRICO – RVA – Mede a relação entre o volume do armazém, e o volume ocupado pelas unidades de comercialização considerando plena ocupação dos endereços.

RENDIMENTO VOLUMÉTRICO – RVE – Mede a relação do volume de um endereço com o volume pleno de uma UNIMOV alojada neste endereço.

RENDIMENTO VOLUMÉTRICO – RVU – Rendimento volumétrico obtido com a arrumação da unidade de comercialização na UNIMOV.

RENTABILIDADE – A medida do retorno sobre os recursos empregados no ativo da empresa, para gerar lucro.

REOLOGIA – Estudo dos fenômenos ligados ao escoamento dos fluidos viscosos.

REPARO – Ação implementada sobre um produto não-conforme, de modo que este passe a satisfazer os requisitos de uso previsto, embora possa não atender aos requisitos originalmente especificados.

REPETIBILIDADE – Grau de concordância entre os resultados das medições sucessivas de uma mesma grandeza de uma mesma peça, efetuadas através do mesmo método, pelo mesmo operador, com o mesmo instrumento e nas mesmas condições de operação.

REPRESENTANTES – São empresas que atendem ao mercado, extraem os pedidos, acompanham as entregas e realizam as atividades de pós-vendas. Estas empresas poderão também se encarregar das promoções e mesmo da publicidade dos produtos específica para os segmentos de mercado em que labutam.

REPRODUTILIDADE – Variação da média das medições feitas por diferentes operadores, usando o mesmo instrumento, medindo as mesmas peças, com o mesmo método.

REPROJETO DO PRODUTO – Atividade da Engenharia do Produto, visando reprojetar um produto, já fabricado há algum tempo, visando à melhoria do visual mercadológico, a melhoria da qualidade e da confiabilidade, a redução dos tempos de fabricação, o estabelecimento de parcerias e novas definições na área da Logística Industrial, a abertura da possibilidade de se elevar à quantidade a ser fabricada nas instalações atuais e redução do custo de fabricação.

REPROJETO DO PRODUTO – Atividade de mudança dos detalhes de um projeto, procurando-se reduzir a matéria-prima utilizada, detalhar as peças para que sejam conformadas num tempo mais reduzido, tornar o produto mais confiável e desejado pelos usuários, facilitar a sua manutenção e melhor se ajustar à operação logística.

REQUISIÇÃO SIMULTÂNEA DE MATERIAIS – Encomenda antecipada de materiais devido ao tempo longo de avíamento, mesmo antes do desenvolvimento do produto estar no seu final.

REQUISITOS – Atividade do marketing de desenvolvimento, com o objetivo de definir as características da necessidade de um segmento de mercado.

REQUISITOS – Disposição que expressa critérios a serem atendidos por um produto, processo ou serviço.

REQUISITOS DA SOCIEDADE – Obrigações resultantes de leis, regulamentos, regras, códigos, estatutos para proteção do meio ambiente, direitos do cidadão, conservação de energia, de recursos naturais etc.



REQUISITOS DE DESEMPENHO – Definição da função e de sua performance, que o produto deverá exercer, para atender aos requisitos do segmento do mercado.

REQUISITOS DO MERCADO – Atividade do Marketing de Desenvolvimento com o objetivo de detalhar operacionalmente, as características de uma necessidade específica de um segmento de mercado.

REQUISITOS PARA A QUALIDADE – Expressão das necessidades do usuário ou sua tradução num conjunto de requisitos, explicitados em termos quantitativos ou qualitativos, objetivando definir as características de uma entidade a fim de permitir sua realização e seu exame. Deve definir as necessidades implícitas e explícitas do cliente.

RESERVAS CAMBIAIS – A quantidade de moeda estrangeira livremente conversíveis e possuídas pelo Banco Central.

RESERVAS DE CONTINGÊNCIA – Reservas de custo e de tempo para absorver riscos e garantir que a implantação de um projeto atinja os seus objetivos.

RESÍDUOS – Materiais a serem descartados, oriundos da área de produção e das demais áreas do estabelecimento fabril.

RESILIÇÃO – Rescisão de contrato efetuado de acordo com todos os contratantes ou em razão de cláusula de antemão estipulada

RESINA – É a parte não volátil da tinta que serve para aglomerar as partículas de pigmentos. Também denomina o tipo de tinta ou revestimento empregado.

RESINA ALQUÍDICA – Resinas sintéticas formadas pela condensação de polialcoois com ácidos polibásicos.

RESISTÊNCIA A CORROSÃO – A resistência de uma superfície a ação dos ácidos orgânicos inorgânicos, do óleo lubrificante e de resíduos de combustão.

RESISTÊNCIA À FADIGA – A resistência ao desgaste e a ruptura de duas superfícies que estão submetidas a um carregamento intermitente.

RESISTÊNCIA AO DESGASTE – É a capacidade de uma superfície metálica de não se submeter ao desprendimento de partículas de sua superfície, quando submetido a pressões e deslizamento de outra superfície metálica.

RESMAS – Acondicionamento do papel em folhas, para operação em máquinas planas.

RESOLUÇÃO – Índice de qualidade de imagem digital, determinada pelo número de pixels. Quanto maior for a resolução, melhor será a aparência da imagem. Is an indication of digital image quality, which is determined by the number of pixels.

RESPONSABILIDADE – Indicação de quem deve executar alguma atividade, pelo responsável pelo sistema da Qualidade.

RESPONSIVIDADE – Denominamos de responsividade, o resultado de uma política da empresa capaz de satisfazer os anseios dos clientes de forma precisa, rápida e sem alterações do nível de qualidade do produto e dos serviços.

RESPONSIVIDADE DE VOLUME – Habilidade do sistema de gestão industrial de mudar rapidamente o volume de produção, em resposta às mudanças da demanda de mercado.

RESPOT – Soldagem definitiva do produto.

RESTRIÇÕES – Um elemento ou fator que impede que um sistema atinja uma performance maior em direção aos seus objetivos, podendo ser restrição física, matérias-primas, política ou de procedimentos.

RESULTADO DE REMUNERAÇÃO – Obtém-se o resultado de remuneração (RR), deduzindo do lucro bruto as despesas de vendas, as despesas administrativas e despesas financeiras operacionais e o nível do resultado de remuneração obtido, independe, portanto, do grau de capitalização ou endividamento da empresa. Este nível depende exclusivamente da maneira como a empresa é administrada do ponto de vista estritamente operacional.

RESULTADO MARGINAL DA OPERAÇÃO – Seria o acréscimo de resultado operacional, devido a introdução de um novo produto na família que já vem sendo vendida no segmento de mercado em questão.

RETINA – Formada por cones, bastonetes e células de ligação. Os bastonetes se localizam na periferia da retina, sem sensibilidade a cores mas são sensíveis a mudanças da luz, à forma e ao movimento. Os cones são localizados na retina central, em uma área denominada fóvea e muito sensível a luz e detalhes. As células de ligação encaminham os impulsos nervosos para o cérebro.

RETRABALHO – Ação implementada sobre um produto não-conforme, de modo que ele atenda aos requisitos especificados.



RETROALIMENTAÇÃO – Parte do controle que consiste na ação sobre a execução e/ou planejamento.

REVISÃO DO PRODUTO – Assegura que: a seleção dos materiais foi adequada, o produto exerce corretamente as suas funções, o custo projetado é baixo e adequado para um excelente nível de serviço pós-venda projetado.

REVISÃO GERENCIAL – Ação conjunta da Gerencia e da Equipe para se rever o progresso em direção aos objetivos.

RFDC – *Radio Frequency Data Communications*

RONA – *Return On Net Assets*

ROP – *Reorder Point*

RPM – *Rapid Response Manufacturing*

RSC – *Retail Service Center*

RTD – *Research and Technical Development*

RFID – É uma expressão generalizada para a tecnologia que utiliza comunicações em rádio freqüência no intercâmbio dos dados.

RFP – *Request for proposal.*

RFQ – *Request for quotation.*

RGB – RED, GREEN, BLUE – Sistemas utilizados pelos computadores para medir e gerenciar cores, a partir das luzes primárias.

RIC – Resposta inicial do contratado.

RIP – RASTER IMAGE PROCESSOR – Tradutor que converte as imagens digitais, descritas nas linguagens de descrição de páginas, em mapas de bits e na resolução apropriada para cada dispositivo.

RISCO – É a probabilidade atuarial que possa ser calculada, com dispersão que possibilite o cálculo da média e mediana.

RISCO CONTROLADO – Conjunto de respostas às avaliações de risco durante o desenvolvimento do projeto.

RISCO DE CRÉDITO – Probabilidade de que o tomador de um empréstimo não seja capaz de pagar o principal ou os juros.

RISCO DE EVENTO – Ocorrência discreta que pode afetar o resultado do projeto.

RISCO DE LIQUIDEZ – Probabilidade de que seja impossível cumprir obrigações financeiras sem que haja atraso.

RISCO DE SOBERANIA – Risco de que o Governo de um país interfira no pagamento de um débito, mesmo que o tomador do empréstimo seja economicamente capaz de realizar o pagamento.

RISCO IDENTIFICADO – Conhecimento dos eventos que podem afetar o resultado do projeto.

RISK ASSESSMENTS – AVALIAÇÃO DE RISCOS – É a avaliação das realizações obtidas numa fase específica do programa, identificada pelos controles, verificando-se se as metas e os objetivos foram corretamente atingidos. Identifica também metas que não estão sendo cumpridas e que possam colocar em risco o sucesso do programa. O risco poderá ocorrer ao nível dos componentes do produto, do sistema, do produto e dos obstáculos previstos.

RISK MANAGEMENT – Ou gestão do risco, significa fazer a análise, controlo e seguro ideal dos riscos de uma empresa. Visa antecipar, analisar e valorizar os riscos de funcionamento da empresa de modo a minimizá-los. Implica otimizar o índice qualidade e custo dos diferentes seguros da companhia. O método inclui todos os tipos de riscos clássicos (caso da segurança de pessoas e bens) e também alguns cuja freqüência ou amplitude cresceu nos últimos anos, tais como riscos de cópias, (os ligados ao meio ambiente ou as despesas médicas dos empregados).

RLC – *Rádio Local Controller.*

ROAD RAILLER – Sistema de acoplamento dos caminhões aos vagões.

ROB₁ – Receita operacional bruta que mede o montante comercial das vendas e, portanto, não inclui o IPI.

ROB₂ – Receita operacional bruta no sentido financeiro, pois inclui o IPI e retrata tudo o que a empresa deverá receber do cliente.

ROBUSTEZ – Um produto ou processo é robusto, quando sua variação funcional é limitada ou reduzida na presença de perturbações. É, portanto, a condição de um produto e processo que indica que ele funciona com uma variabilidade limitada, apesar das condições ambientais diversas ou modificada, condições de uso ou com reflexos da variação de componente para componente.

ROENTGEN – Unidade para medir a quantidade de exposição à radioatividade X ou Gama.

ROL - Receita líquida que sobra para a empresa deduzidos todos os impostos



ROLAGEM – Prorrogação de um vencimento de um contrato de câmbio ou de um empréstimo.

ROM – *Read Only Memory*.

ROMANEIO – Relação do conteúdo de uma embalagem ou contentor.

ROTAÇÃO NO TRABALHO – Prática para que o empregado periodicamente, mude as responsabilidades por certos trabalhos, para alargar as suas perspectivas e visão geral da organização, estimular suas motivações e treiná-lo multifuncionalmente.

ROTEIRO DE INSPEÇÃO – é o documento final que descreve detalhadamente a operação de verificação.

ROTEIRO DE INSPEÇÃO – R.I. – Como emitir e aplicar um Roteiro de Inspeção.

ROTEIROS DE FABRICAÇÃO – Documentos fabris elaborados a partir dos desenhos de fabricação para ser utilizado pelo operador da máquina executar uma conformação específica na peça. O conjunto dos vários roteiros de fabricação completa o processo para a elaboração de um semi-acabado.

ROTEIROS DE INSPEÇÃO E TESTE – Documentos originários da Engenharia de Desenvolvimento, para garantir as especificações do produto. Estes documentos devem definir os tipos de inspeção, os procedimentos para a realização da inspeção, os critérios de aceitação e rejeição, tolerâncias de desvios das características do produto e regras de retrabalho.

ROTEIROS DE OPERAÇÕES – São fichas de processo, as formulas e as receitas para serem pelo pessoal que trabalha nas máquinas e equipamentos. Estes documentos são emitidos e mantidos atualizados pela Engenharia de Processo. A operação deverá ser realizada conforme os roteiros emitidos pela engenharia e todas as operações que formam o processo devem ser implementadas na sequência preconizada. Estes roteiros devem identificar o centro de custo onde à tarefa deverá ser realizada, o modelo do equipamento, o ferramental dedicado à peça, a matéria-prima necessária e o tempo projetado para a realização da conformação da peça.

ROTEIROS PARA O RECEBIMENTO DOS MATERIAIS – São documentos elaborados e mantidos pela Engenharia de Desenvolvimento, estabelecendo procedimentos para os testes e ensaios a serem realizados nos materiais entregues na empresa. Esta verificação deverá também atentar para todas as medidas dos itens entregues.

ROTINA – O conjunto de normas: o modo pela qual a operação deverá ser executada.

ROTOGRAVURA – Sistema de impressão direta, cujo nome deriva das formas cilíndricas e do princípio rotativo de suas impressoras.

ROTULO – Elemento de identificação, afixado ao material por impressão ou colagem.

RÓTULO – Identificação impressa ou litografada, bem como dizeres pintados ou gravados a fogo, pressão, aplicados diretamente sobre recipientes, vasilhames, invólucros, envoltórios ou qualquer outro tipo de protetor de embalagem, bem assim prospectos e boletins que a acompanhem.

ROTULO DE IDENTIFICAÇÃO - Rotulo contendo informações que identificam o material, indicam seu emprego, alertam sobre perigos potenciais ou orientam sobre emergências.

ROTULO DE MANUSEIO – Rotulo contendo símbolos que visam a orientar o manuseio, de forma a manter a integridade do material.

ROTULO DE RISCO – Rotulo usado para tornar facilmente reconhecíveis os materiais com risco, identificar a natureza desse risco e fornecer uma orientação primária para o manuseio e armazenagem.

RT – Relatório de Transferência

RT – Relatório de transferência de material.

RTC – *Real Time Clock*.

RUPTURA MERCADOLÓGICA – Situação em que o visual do produto não condiz com o visual da embalagem e a publicidade veiculada nada tem a haver com os estímulos transmitidos pelo produto embalado. As veiculações publicitárias elevarão a rejeição do produto acumulativamente, causando elevados prejuízos para os negócios da empresa. Constatado a ruptura deve-se interromper imediatamente a veiculação nos meios de divulgação e corrigir o produto e sua embalagem.

S



SAE – Society of Automotive Engineers

SALA DE NEGOCIAÇÃO – Local adequado ao encontro dos representantes de corretoras de valores e à realização, entre eles, de transações de compra e venda de ações/opções, em mercado livre e aberto.

SALA E ÁREA LIMPA – Um determinado espaço no qual a concentração de partículas aerotransportadas é controlado dentro de limites específicos.

SALA LIMPA CONSTRUIDA – Sala instalada e pronta para a operação, com todos os serviços conectados, sem equipamentos de produção ou pessoais.

SALA LIMPA INATIVA – Sala limpa completa, com o equipamento de produção instalado, sem pessoal e pronto para operar.

SALA LIMPA OPERACIONAL – Sala limpa completa e realizando o seu trabalho normal.

SAP – Second Audio Program

SAPONIFICAÇÃO – Processo de obtenção de sabão, pela hidrólise alcalina das gorduras.

SATISFAÇÃO DO CLIENTE – Resultado da entrega de um produto ou serviço que tenha atendido os requisitos do cliente.

SATURAÇÃO – Cor pura dentro de seu comprimento de onda.

SATURAÇÃO DE MERCADO – Condição de mercado, onde todos os usuários já compraram o seu produto e qualquer venda futura somente se realizará pela substituição de produto danificado ou obsoletado, por novos e melhores modelos.

SBA – Small Business Administration

SBIR – Small Business Innovation Research

SCM – Supply Chain Management

SCR – Synchronized Customer Response

SIG – Special Interest Group

SKU – Stock Keeping Units

SLA – Stereo Lithography Apparatus

SLICE – Simple Low-Cost Innovative Engine

SLS – Selective Laser Sintering

SME – Society of Manufacturing Engineers

SMTP – Standard Mail Transport Protocol

SOP – Sales and Operations Planning

SOP – Standard Operating Procedure

SOW – Statement of Work

SPC – Statistical Process Control

SPS – Standard Procurement System

SQL – Sequential Query Language

SSL – Secure Socket Layer

STEP – Standard for the Exchange of Product model data

SVF – Simple Vector Format

SWIFT – Simulated Work Input and Flow Time

SWOT – Analysis - Strengths, Weakness, Opportunity and Threats Analysis

SC – Seleção de componentes para a confiabilidade.

SC – Seleção de componentes para a confiabilidade.

SCANNER – Dispositivo eletrônico para ler códigos de barras e convertê-los em sinais elétricos que possam ser compreendidos por um computador.

SCRATCHBOARD – É a técnica de se gerar o efeito de sombras e tonalidades, obtido pela variação das distâncias e das espessuras entre as linhas e achuras simples ou cruzadas. Utiliza-se um papelão gessado pintado de preto e sobre este preto trabalha-se removendo o preto e fazendo aparecer o branco do gesso.

SDF – STRATEGIC DEGREES OF FREEDOM – Esta expressão designa os eixos a longo dos quais uma estratégia realística, poderá se ajustar adequadamente.

SDTV – Standard Definition Television

SECAGEM DAS TINTAS – A secagem inicial deverá garantir que a folha impressa não suje a folha seguinte. Depois a tinta deverá completar a secagem, apresentando resistência ao esfregão e abrasão. A secagem poderá ser realizada pela oxidação e polimerização, ou a evaporação do solvente ou a sua absorção pelo substrato.

SECAM – Séquentielle Couleur à Mémoire.



SEDAC – Sistema para aperfeiçoar o gerenciamento das prioridades, no dia a dia, com adição de cartões, para evidenciar os "gargalos" e as áreas onde devem ser removidos. Só pode ser aplicado após a realização do desdobramento dos objetivos e permite gerenciar, à vista, a articulação das ações.

SEGMENTAÇÃO DE MERCADO – Estratégia de tratamento do mercado pela desagregação em submercados, segmentos utilizando-se características demográficas, psicográficas, estilo de vida, geografia e benefícios esperados.

SEGMENTO DE MERCADO – Formado por um conjunto de clientes, usuários e consumidores, cuja constatação de necessidades, poderá ser homogeneizada dentro de uma faixa, que permite a definição clara, de um conceito mercadológico e que poderá ser tratado por um mesmo plano de marketing e atendido por uma mesma família de produtos.

SEGUNDO – O segundo é a duração de 9.192.631.770 períodos de radiação correspondente à transição entre os dois níveis hiperfinos do estado fundamental do átomo de célio 133. A definição de 1/86.400 do dia solar médio foi abandonada em 1.960 sendo substituída em 1.997, pela acima mencionada.

SEGURANÇA – Métodos utilizados para proteger os dados contra a perda, corrosão, e acesso não autorizado e recuperação, quando necessário.

SEGURANÇA DO PRODUTO – É a capacidade de um produto de funcionar por um tempo especificado, sem provocar acidente com o usuário, vizinhanças e meio ambiente.

SEGURANÇA – Estado no qual o risco de danos pessoais ou materiais estão limitados a um nível aceitável.

SEIKETSU – Manter permanentemente a separação, a organização, a limpeza.

SEIKETSU – Significa manter um ambiente asseado, situação obtida pela arrumação, ordenação e limpeza.

SEIRI – Separar o necessário do desnecessário e descartar este último.

SEIRI – Significa arrumação e classificação para separar todos os itens necessários dos desnecessários e estabelecer tarefas para desfazer-se deste último.

SEISSO – Limpeza e inspeção para eliminar pequenos defeitos e irregularidades.

SEISSO – Significa limpeza ou assegurar um ambiente sem lixo e sem sujeira.

SEITON – Organizar o necessário e indicar para que todos entendam o objetivo.

SEITON – Significa ordenação dos itens numa certa seqüência, visando melhorar a segurança, a qualidade e a eficiência.

SEMIÓTICA – Ciência geral que estuda os signos.

SEMIÓTICA – O estudo dos signos como instrumento da comunicação cultural.

SEMI-REBOQUE – Veículo de um ou mais eixos que se apóia na sua unidade tratora, ou é a ela ligada por uma articulação.

SENF – Solicitação de Nota Fiscal

SENSAÇÃO DE PRAZER – HEDONIC TONE – Sentimento de prazer ou desagrado, associado ao fato de julgar um determinado odor, que envolve sentimento de gosto e tempo de exposição.

SENTIDO ESPERADO – São padrões mentais, que são obedecidos inconscientemente por um usuário ao acionar comandos de um produto, como levantar uma alavanca para ligar um produto ou mesmo puxar um comando para a direita para elevar a velocidade do motor do mesmo produto.

SEPARAÇÃO DE PEDIDOS – Atividade de desmonte de UNIMOVIS uniformes com a finalidade de compor uma carga mista de itens de produtos com a finalidade de atender ao pedido de um cliente.

SEPARADOR – Placa de papelão ondulado, simples ou trabalhada com a finalidade de evitar choques entre os produtos colocados na mesma caixa.

SEPARADOR COM AMORTECEDOR – Moldura para aumentar a resistência da coluna, porém, ligeiramente distanciada da parede da caixa de papelão ondulado.

SEQUENCIAMENTO DA PRODUÇÃO – Técnica para planejamento de curto prazo dos trabalhos a serem executados baseadas nas capacidades disponíveis e prioridades a serem atendidas, gerando um conjunto de definições de tempos para a operação.

SERENDIPISTMO – Trata-se de descobrimentos acidentais úteis para a empresa, termo este derivado da lenda dos três príncipes de *Serendipe*, nome antigo do Ceylão, que saíram para o mundo à procura de inovações agrícolas, descobrindo muitas coisas que não estavam procurando e muito pouco de agricultura. Os pesquisadores alertas encontram muitas coisas importantes que não estavam procurando.



SÉRIE BÁSICA DE DADOS – Sucessão de valores da demanda ao longo do tempo, para efeito de se planejar vendas de itens com demanda sazonal.

SÉRIE DE OPÇÕES – Opções do mesmo tipo, sobre a mesma ação-objeto, com o mesmo mês de vencimento e o mesmo preço de exercício.

SÉRIE HISTÓRICA – Conjunto de dados a respeito de uma variável, que mostram a evolução do valor desta variável ao longo do tempo. Estas séries apresentam pontos de inflexões, cujas causas devem ser identificadas e compreendidas, para o perfeito conhecimento da situação presente da variável.

SERIFA – São remates decorativos existentes nos traços terminais das hastes de alguns tipos de letras.

SERIGRAFIA – Impressão direta também conhecida como *silk Screen*.

SERVICIBILIDADE – Resultados gerados por atividades na interface fornecedor-cliente e por atividades internas do fornecedor para atender às necessidades do cliente, baseados em detalhes do projeto do produto, que possibilitam um serviço adequado ao produto, depois de sua entrega ao usuário.

SERVIÇO – Resultados gerados por atividades na interface fornecedor-cliente, e por atividades internas do fornecedor para atender às necessidades do cliente.

SERVIÇO AO CLIENTE – Habilidades desenvolvidas pela empresa para atender as necessidades, solicitações e pedidos de informação dos clientes.

SETOR INDUSTRIAL – Parte da meso-economia, economia esta, que é intermediária entre a micro-economia das empresas e a macro-economia, das contas agregadas nacionais. Cada setor congrega empresas, devidamente classificadas como afins, pela sua tecnologia e pelo mercado que abastecem com a sua produção. O estudo destes setores industriais, denomina-se Análise Setorial.

SETUP – Trabalho necessário para se mudar uma máquina específica, recurso, centro de trabalho e linha de produção, do término da última peça da produção A até a primeira peça da produção B.

SFDC – *Shop Floor Data Collection*

SGRAFFITO – Técnica decorativa da cerâmica em que uma cor diferente, subjacente, se revela por raspagem do material superficial.

SHELF LIFE – Tempo que um item pode ser mantido em estoque, antes de se tornar imprestável para comercialização.

SHIPNET – Uma rede para EDI no comércio internacional, específica para contratação de frete para as indústrias fornecedoras.

SHITSUKE – Criar o hábito de seguir as regras da empresa e da sociedade e procurar pensar no bem estar dos outros, como padrão mais importante a ser seguido.

SHITSUKE 1 – Significa trabalhar para a formação moral e ética desenvolvendo hábitos de cumprir corretamente os deveres, como membros de uma sociedade e de uma organização.

SHITSUKE 2 – Capacidade de analisar e interpretar uma situação, colocando-se no lugar do outro com compreensão e respeito.

SHORT – Situação em que o fluxo de saída é maior que o fluxo de entrada de moeda.

SICOLOG - SISTEMA DE CONTROLE DA LOGÍSTICA - A finalidade do **Sicolog** é um conjunto de variáveis para se avaliar se a empresa está caminhando para atingir o equilíbrio operacional logístico a curto, médio e longo prazo e para a direção de a empresa possa formar uma idéia mais geral e consistente com respeito ao desenvolvimento logístico da empresa.

SICONEG - SISTEMA DE CONTROLE DO NEGÓCIO - A finalidade do **Siconeg** é elaborar um conjunto de variáveis para avaliar se a empresa está caminhando para atingir o equilíbrio econômico financeiro a curto, médio e longo prazo. O **Siconeg** deverá ser abrangente, para a direção de a empresa possa formar uma idéia mais geral e consistente com respeito ao desenvolvimento dos negócios da empresa.

SIDER – Caminhão com carregamento lateral e com lonas de fechamento.

SÍMBOLO DENOTATIVOS - Simbolismo que se fazem notar e se mostram presentes

SÍMBOLO – Figura com significados convencionais, usadas para exprimir graficamente um aviso, recomendação ou instrução, de forma rápida e facilmente identificável.

SÍMBOLO DE GARANTIA – Valor, nome, figura, cor, combinação de cores, texturas, contraste de texturas, verniz, que são colocados no final de um projeto de composição do visual da embalagem, com a finalidade de transmitir um estímulo aos usuários, comunicando alguma faceta importante da qualidade do produto.

SÍMBOLO DO CÓDIGO DE BARRAS EAN-13 – Símbolo do código de barras da simbologia EAN/UPC que compreende 13 dígitos.



SÍMBOLO DO CÓDIGO DE BARRAS EAN-8 – Símbolo do código de barras da simbologia *EAN/UPC* que comprehende 8 dígitos.

SÍMBOLO DO CÓDIGO DE BARRAS UPC-A – Símbolo do código de barras da simbologia *EAN/UPC* que comprehende 12 dígitos. Difere do símbolo *EAN-13* no que diz respeito à impressão do número contido na forma humano-legível.

SÍMBOLO DO CÓDIGO DE BARRAS UPC-E – Símbolo do código de barras da simbologia *EAN/UPC* que representa um número de identificação *UCC-12* em 6 ou 8 dígitos explicitamente codificados.

SIMBOLOGIA – Método definido de representação de caracteres alfabéticos ou numéricos em um código de barras (Um tipo de código de barras).

SIMBOLOGIA – Norma que se destina a estabelecer condições gráficas e/ou literais para conceitos, grandezas, sistemas ou partes de sistemas.

SIMULAÇÃO – É a prática de imitar algum ou todo o comportamento do sistema diferente, não similar.

SIMULAÇÃO – Técnica para se utilizar dados representativos para reproduzir num modelo várias condições que possam ocorrer nas atuais condições de operação do sistema em exame.

SIMULAÇÃO DE CUSTO INDUSTRIAL – Orçamento do custo industrial de um produto em desenvolvimento: utilizam-se as fichas de engenharia, em que se simula o processo industrial e se consignam a provável utilização de matérias - primas e mão-de-obra para a futura fabricação do produto.

SIMULTANEOUS ENGINEERING – É uma metodologia para controle do tempo de desenvolvimento de um produto através de sincronização das atividades, a colaboração interfuncional, e a integração dos recursos de projeto com os fornecedores ("codesign").

SINALAGMÁTICO – Contrato que as partes estabelecem obrigações recíprocas.

SINAPSES – Para se levar os pensamentos e as memórias através das células cerebrais, encontra-se um impedimento que é uma pequena abertura entre os dendritos e os axônios das células vizinhas. Esta abertura denomina-se de Sinapse e devem ser preenchidas pelos neurotransmissores, por onde "hadam" os impulsos elétricos cerebrais.

SÍNDROME CERVICOBRAQUIAL – Doença resultante da compressão dos nervos na coluna vertebral.

SÍNDROME DE RAYNAUD – Contração dos vasos venosos da mão devido à diminuição da temperatura ou vibração, resultando na cor azul, brancas ou avermelhadas com sensação de queimadura e entorpecimento.

SÍNDROME DO DESFILADEIRO TORÁXICO – Surge devido à compressão dos nervos e vasos do plexo, que é a denominação genérica da rede de vasos, nervos e gânglios do sistema nervoso autônomo.

SÍNDROME DO INDICADOR – Lesão manifestada por irritação e dor na mão, decorrente do uso contínuo deste dedo no acionamento de interruptores de partida-parada.

SÍNDROME DO OMBRO DOLOROSO – É uma afeção devida à compressão de nervos e vasos na região do ombro.

SÍNDROME DO TÚNEL DO CARPO – Inflamação causada pela compressão do nervo médio, artéria média e tendões que atravessam o carpo por uma passagem estreitada, podendo inchá, formigar e doer. (ver CARPO)

SINERGIA – Refere-se à convicção de que dois mais dois podem ser cinco. Esta é uma não evidência que serviu para justificar as injustificáveis operações de fusão e aquisição que caracterizaram o mundo dos negócios nos anos 80. O conceito de sinergia, introduzido por Igor Ansoff no livro *Corporate Strategy*, procura provar que duas empresas juntas valem mais do que a soma das duas separadas. Se não existir sinergia (ou se for negativa) não valerá a pena concretizar-se uma fusão ou aquisição. O conceito pode ser aplicado em outras áreas, como alianças estratégicas, *joint-ventures*, acordos de cooperação, relações das empresas com fornecedores ou clientes e equipes de trabalho pluridisciplinares.

SINESTESIA – É a interação, a combinação e a coordenação dos estímulos provenientes de todos os sentidos, que permite associar algo que cheira mal, com alguma coisa com sabor ruim. Os sons agudos podem provocar imagens de cores brilhantes e os sons graves, podem provocar imagens escuras. Os sons então podem ser "vistos", ou mesmo apresentarem "sabor".

SINESTESIA – Relação subjetiva que se estabelece espontaneamente entre uma percepção e outra que pertença ao domínio dos sentidos diferentes, como um perfume que evoca uma cor, um som que evoca uma imagem.

SINÉTICA – Técnica que junta elementos diferentes aparentemente não relacionados entre si, visando desenvolver uma idéia de produto.



SINGLE SOURCING – Forte com forte posição na cadeia de suprimentos, com contratos de longo prazo e com fornecimento de módulos completas, possibilitando gerenciamento do estoque e entregas justo a tempo.

SINGULARIDADES MERCADOLÓGICAS – Detalhes a serem colocados em uma embalagem, com a finalidade de chamar a atenção do usuário, desviar os seus interesses em relação à embalagem concorrente e induzi-lo a realizar a compra mental.

SINTERIZAÇÃO – Operação de aglutinação e compressão de pós ou partículas finas de um material, com aquecimento a temperatura elevada inferiores a ponto de fusão das partículas, obtendo-se uma difusão dos átomos.

SISTEMA – É a combinação de vários componentes ou peças de equipamentos integradas para desempenhar uma função específica.

SISTEMA – Um conjunto de procedimentos relacionados que provêem o plano de ação para realizar os objetivos da organização.

SISTEMA CONSTRUTIVO – Esquema geral que define a maneira como o novo produto será fabricado, que componentes externos utilizara, como será montado, definindo-se as pré-montagens que serão realizadas.

SISTEMA DA QUALIDADE – Estrutura organizacional, procedimentos, responsabilidades, processos e recursos necessários para implementar a gestão da qualidade.

SISTEMA DE CUSTEIO – Métodos, rotinas e procedimentos utilizadas no levantamento do custo industrial.

SISTEMA DE CUSTEIO DIRETO – Métodos, rotinas e procedimentos utilizados no levantamento do custo industrial, onde os custos indiretos não absorvidos no custo de cada unidade de produto produzida, mas na sua totalidade levado à dedução do lucro bruto apurado. O custo industrial seria então formada somente com as matérias primas e mão de obra direta. Os custos indiretos seriam considerados como uma despesa fixa.

SISTEMA DE CUSTEIO POR ABSORÇÃO – Métodos, rotinas e procedimentos utilizados no levantamento do custo industrial, onde os custos indiretos são absorvidos no custo de cada unidade de produto produzida, pela utilização das taxas horárias dos diversos departamentos, multiplicada pelo tempo utilizado na conformação das peças que compõem o produto.

SISTEMA DE CUSTEIO TÉCNICO – Sistema de custeio baseado nas fichas de engenharia produto e de engenharia de processo, onde se valoriza a produção pela listagem padrão dos materiais, o tempo de máquinas padrão pelas taxas horárias reais dos departamentos de produção, montagem e embalamento, apurando-se o custo padrão a preços reais dos insumos, apurando-se no final as diferenças entre o padrão e o contábil, no que diz respeito à utilização de materiais, tempos de máquinas e horas de trabalhadores.

SISTEMA DE GESTÃO À VISTA – VCS – Sistema onde as informações necessárias para o gerenciamento estão à vista (exemplos: quadros, painéis na fabrica, luzes indicando o *status* das atividades). Serve para promover a participação no melhoramento das atividades.

SISTEMA DE INFORMAÇÃO INDUSTRIAL – Documentação gerada pelo desenvolvimento do produto, contendo listagens de materiais, fichas de processo, fichas de montagem, fichas de movimentação, fluxograma de montagem e processo, fichas de resolução de processo e ficha de requisitos mercadológicos. Esta documentação é importante para o funcionamento harmônico da administração industrial.

SISTEMA DE PREFERENCIAS – mecanismos de ausência de tarifas beneficiando um país desenvolvido.

SISTEMA DE SUGESTÕES – Sistema complementar à administração que enfatiza os benefícios da elevação do moral e a participação dos empregados, nas tarefas de idealizarem melhorias a serem implantadas na execução das tarefas.

SISTEMA DE SUPORTE A DECISÃO – Sistema de computação projetado para assistir administradores na seleção e avaliação de cursos de ações, pela utilização da análise lógica e quantitativa de fatores relevantes.

SISTEMA EFICAZ – Um sistema é eficaz se for capaz de cumprir plenamente certa função, ou atingir determinado objetivo.

SISTEMA EFICIENTE – Um sistema é eficiente se for capaz de cumprir determinada função com o menor custo operacional, isto é, com a maior economia de meios.

SISTEMA FÍSICO – Arcabouço do corpo humano, suporte dos sistemas psicológico e técnico, que apresenta sempre suas próprias necessidades de manutenção quanto à alimentação, saúde e condicionamento.

SISTEMA INTEGRADO – O plano completo, o todo, o conjunto dos procedimentos relacionados que provêem o plano de ação para realizar os objetivos básicos da organização, o plano dirigido e



organizado de funções seqüenciais e interdependentes, cuja execução permita a uma organização preencher suas finalidades.

SISTEMA INTELIGENTE – Certa modalidade de inteligência artificial na área de computação para simular habilidades pela utilização de regras e heurísticas em vez algoritmos determinístico.

SISTEMA LOGÍSTICO – Coordenação e planejamento dos aspectos físicos da movimentação ligada à operação, e destinada a administrar os fluxos de matérias-primas, componentes e produtos acabados, a fim de se minimizar o custo total para um determinado nível de serviço desejado.

SISTEMA OPERACIONAL – Trata-se de um software principal que controla a operação dos computadores, entrada e saída dos sistemas, gerenciamento dos dados e cronograma de utilização dos recursos.

SISTEMA OU PROCEDIMENTO – O conjunto de padrões e de rotinas estabelecidos para permitir a perfeita e ordenada execução de um serviço, a maneira estabelecida para a execução de um conjunto de operações.

SISTEMA PSICOLÓGICO – Conjunto dos motivos, valores, filtros de percepção e banco de habilidade social, que gerarão necessidades emocionais e sociais.

SISTEMA TÉCNICO – Treinamento prévio que um usuário já incorporou a seu banco de habilidades, e que permite que ele utilize corretamente determinado produto. Este sistema desenvolve as necessidades técnicas, atendendo o âmbito operacional e profissional do usuário.

SISTEMAS DE CONTROLE – Coleta e análise de informações retroalimentadas com o objetivo de controlar funções que estão em andamento, com preparação de relatórios que determinam ações corretivas importantes para corrigir desvios e exceções.

SITUAÇÃO DE PEDIDO – Capacidade do sistema de informação e de passar para o cliente em qualquer momento a efetiva etapa em que o pedido está no processo de avanço.

SIX BIG LOSSES (SEIS GRANDES PERDAS) DO TPM – A eficiência do equipamento é limitada por seis tipos de perda como segue: as paradas causadas por quebras não previstas, o tempo de set-up e ajustes, o tempo não utilizado e pequenas paradas, a velocidade inferior à prevista, as perdas por sucata ou retrabalho e as perdas de início de produção.

SIX SIGMA – Uma estratégia gerencial para acelerar o aprimoramento dos processos, produtos e serviços com foco na satisfação do cliente. Trata-se de uma iniciativa sistemática e disciplinada de redução de variação e defeitos nos processos, tendo como alvo a obtenção de 3,4 defeitos por milhão de oportunidades. Desenvolvido pela *Motorola* nos EUA, notabilizou-se por ter sido adotado com sucesso pelo grupo *General Electric (GE)*.

SKD – *Semi Knock Down*

SKU – *Stock Keeping Unit*

SLOGAM – O *Slogam* tem a função de reforçar uma marca a ser colocada em uma embalagem, por meio da associação de um valor a um nome.

SLOW MOVING – Materiais encontrados em uma empresa que não se movimentaram nos últimos três meses.

SLUR – Mancha da impressão.

SMED – Single minute exchange of die.

SMED (SINGLE-MINUTE EXCHANGE OF DIE) – Abordagem desenvolvida pelos japoneses para reduzir drasticamente o tempo de set-up.

SMUDGING – Fenômeno devido à formação de uma película fraca, originária da presença de materiais não secantes na composição da tinta, o que ocasiona o borramento da tinta mesmo depois que supostamente seca.

SNC – *System Network Controller*

SOBRAS DE SUBSCRIÇÃO – Direitos referentes ao não exercício de preferência em uma subscrição.

SOBREPRESSÃO – É o acréscimo de pressão, expressa em porcentagem, ocorrido acima da pressão de ajuste, do início até a plena abertura da válvula.

SOCIEDADE ANÔNIMA – Empresa que tem o capital dividido em ações, com a responsabilidade de seus acionistas limitada proporcionalmente ao valor de emissão das ações subscritas ou adquiridas.

SOCIEDADE CORRETORA – Instituição auxiliar do sistema financeiro, que opera no mercado de capitais com títulos e valores mobiliários, em especial no mercado de ações. É a intermediária entre os investidores nas transações em bolsas de valores. Administra carteiras de ações, fundos mútuos e clubes de investimentos, entre outras atribuições.



SOCIEDADE DISTRIBUIDORA – Instituição auxiliar do Sistema Financeiro que participa do sistema de intermediação de ações e outros títulos no mercado primário, colocando-os à venda para o público.

SOLICITAÇÃO DE ENSAIOS – Documento que fornece ao responsável pelos ensaios os dados necessários que permitem a este a elaboração da Programação de Ensaios e do Relatório de ensaios.

SOLICITAÇÃO DE MÃO DE OBRA – Relatório listando os trabalhos que os operários devem executar, número de peças a serem executadas, horas a serem utilizadas.

SOLIDO INFLAMÁVEL – São substâncias sujeitas à combustão instantânea ou mediante fonte de ignição ou substâncias que, em contato com a água, emite gases inflamáveis.

SOLUÇÃO ESTRATÉGICA – Quando o pior resultado tático de uma estratégia, é superior ao melhor resultado tático de uma outra estratégia.

SOLVENTE – É uma substância cuja principal característica é diluir o produto ou mistura de produtos ao qual é adicionado. Exemplos: xilol, acetato, água etc.

SOMBREADO – Variação da quantidade de preto em uma cor.

SOR - STATEMENT OF REQUIREMENT – Abastecimento de algum item que se apresenta como um problema a ser resolvido.

SOW – STATEMENT OF WORK – Situação em que o produto ou o serviço é claramente especificado em todos os seus detalhes.

SPAP – SYSTEM PRODUCT ASSURANCE PLAN – Sistema de Planejamento Assegurado do Produto – Baseia-se na necessidade de se identificar os pontos críticos e de alto risco no produto ou no sistema de manufatura. O SPAP integra os componentes do sistema, avalia as interfaces entre estes componentes e como eles interagem com o sistema global.

SPAT – SYSTEM PRODUCT ASSURANCE TEAM – Equipe de Certificação do Sistema do Produto – São equipes multifuncionais com participantes da engenharia de produto, da manufatura e fornecedores, que cuida de sistemas complexos de atividades produtivas, que se restringem a uma simples área funcional.

SPLIT – Elevação do número de ações representantes do capital de uma empresa pelo desdobramento, com a correspondente redução de seu valor nominal.

SPREAD – Diferença entre a taxa de compra e a taxa de venda em uma cotação de taxa de câmbio ou cotação de juros.

SPREAD – Veja Diferencial.

SPU – STRATÉGIC PLANNING UNIT – Planejamento estratégico de produto e mercado, para uma unidade de negócios de uma corporação.

SRIP – Supplier Rate and Incentive Program é um sistema desenvolvido para garantir o menor custo da Cadeia de Abastecimento. Temos que avaliar também a contribuição de tecnologia, para a qualidade do produto da empresa, responsividade do fornecedor, performance de entregas, custo, e tratamento do meio ambiente.

SRL – Survival Research Laboratories

SSCC – Abreviação para *serial shipping container code* (código de série de unidade logística)

SSOP – Sanitation Standard operating procedures.

SSP – Standard Stock price

SSP – Standard Stock Price

ST – Solicitação de Testes

STAKEHOLDER – Indivíduo ou organização que está envolvida no projeto ou poderá ser afetado pelas atividades do projeto.

STAKEHOLDERS – São pessoas ou instituições que são influenciadas pelo desempenho e pelas ações de uma organização e que possuem expectativas e reivindicações a respeito do desempenho da organização.

STANDARD – Documento aprovado por uma Corporação, que disponibiliza para a utilização comum e repetitiva, regras, orientações, características de produtos, processos e serviços. (*With compliance is not mandatory*)

STAND-UP-POUCH – Sachê que se mantém em pé graças a sua base aberta.

START-UP – É o intervalo de tempo entre o início da produção após o *set-up* e a situação de regime, na qual são mantidas as condições que garantem a qualidade do produto.

STATUS – A posição dos ser humano em estruturas hierarquizadas, com diferenciação de valoração social.

STIFFNESS – Rígidez



STORE AND FORWARD – Termo aplicado a um sistema de mensagens quando a mensagem é registrada antes de ser remetida ao destinatário.

STORE AND RETRIEVE – Termo aplicado a um sistema de mensagens quando é remetida para a caixa postal e ali fica que for solicitada pelo destinatário.

STRADDLE – Compra ou venda, por um mesmo investidor de igual número de opções de compra e de venda sobre a mesma ação-objeto, com idênticos preços de exercício e datas de vencimento.

STRENGTH – Resistência.

STRESS – Reação instintiva do organismo que permite reagir de modo eficaz às ameaças ou reações com a finalidade de exercitar uma atividade criativa ou mesmo a tender ao instinto da procriação.

STYLING – É uma disciplina complementar do design e que diz respeito ao tratamento e aparência da superfície em relação às suas qualidades expressivas. Acrescenta valor e diferencia o produto, acrescentando ao produto, significados atrativos e simbólicos.

SUBCONJUNTO – Conjuntos formados pela pré-montagem de parte do produto, com a finalidade de diminuir o número de itens a serem inseridos no produto, na linha final da montagem.

SUBCONTRATANTE – Organização que fornece os produtos e serviços ao fornecedor.

SUBEMBALAGEM – Condíção de embalamento do produto que leva a perdas na distribuição, superiores aos padrões tolerados.

SUBSCRIÇÃO – Lançamento de novas ações, por uma sociedade anônima, com a finalidade de obter os recursos necessários para investimento.

SUBSISTEMA – É a parte principal de um sistema que, por si só, tem as características de um sistema, normalmente consistindo em diversos componentes.

SUBSTRATO – Material sobre o qual é impresso um símbolo do código de barras.

SUITE – Uma série de programas de computação que se interagem entre si.

SUPEREMBALAGEM – Utilização de materiais de embalagem, que não exercem as funções de proteção do produto no canal de distribuição.

SUPERMERCADO – Estoque de partes inexpressivas, a disposição dos operários, que podem retirar peças sem necessidade de um controle ou documentação.

SUPERVISOR DE PRODUÇÃO – Responsável por uma linha de produto, ou fase do processo produtivo.

SUPPLY CHAIN – Rede de organizações envolvidas nos diferentes processos e atividades anteriores que produzem valor, sob a forma de produtos e serviços nas mãos do consumidor final.

SVGA - SUPER VGA - Uma evolução natural do VGA. Uma placa de vídeo SVGA é capaz de exibir 24 bits de cor, ou seja, vários milhões. Isto é o suficiente para o olho humano não conseguir perceber diferença nas cores de uma imagem exibida no monitor e de uma foto colorida, por exemplo. Justamente por isso, as placas de vídeo SVGA são também chamadas de "true-color" ou "cores reais". Suportam vários modos de vídeo diferentes, que vão desde 320 x 200 pontos com 32 mil cores, até 1280 x 1024 pontos com 16 milhões de cores. Os monitores SVGA mais atuais muitas vezes suportam resoluções superiores a 1600 x 1200.

SVGA – Super video graphics adapter.

SWAP – Aquisição de uma moeda contra outra moeda para uma determinada data de vencimento e a operação inversa a este contrato para um vencimento diferente.

SWOOSH – Símbolo publicitário que retrata o conceito da marca, como a asa da Nike, ou as três listas da Adidas.

SYNTAX RULES – Rules governing the structure of an interchange and its functional groups, message, segments, and data elements.

TABULEIROS – Placa de papelão ondulado que separa duas camadas de produtos colocados na mesma caixa.



TACK – É a adesividade de uma tinta no substrato, sendo a pegajosidade da tinta determinada pela resistência à separação das acamadas de tinta.

TAG – A unique identifier for a segment or data element.

TAGUCHI – O Método *Taguchi* é formado por um conjunto de ferramentas utilizadas para atender uma filosofia de combinação de engenharia com métodos estatísticos. Poderemos resumir alguns pontos desta filosofia: poderemos reduzir os custos pela redução da variabilidade, com melhoria no desempenho e na qualidade, poderemos reduzir custos e ter como resultado uma melhoria na qualidade do produto associada sempre a um incremento da qualidade, sem nenhum reflexo nos custos do produto e a redução do custo sempre afeta a qualidade, porém para pior ou mesmo para bem melhor.

TAIL – Uma quantidade de contratos futuros especificados para proteger um operador em uma posição de *hedge* contra o custo de juros pagáveis no caso de variação negativa de margens.

TAMANHO DA PARTÍCULA – Dimensão linear máxima aparente de uma partícula no plano de observação, mediante microscópio eletrônico, ou diâmetro equivalente de uma partícula, obtido com instrumentação automática. O diâmetro equivalente de uma esfera de referência de propriedades conhecidas produz a mesma resposta no elemento sensível, que a partícula que está sendo medida.

TAMBOR – Recipiente cilíndrico usualmente de 200 lts. para a contenção de líquidos.

TAMPER EVIDENCE – Característica de uma tampa de frasco em manifestar visualmente o rompimento de seu lacre de segurança, sendo maior quanto mais visível, escandalosa, ou aparente for à violação.

TAMPER RESISTANCE – Habilidade incorporada ao sistema de lacre da tampa de frasco, para frustrar as tentativas de fraude, sendo mais elevado na medida que apresente maiores dificuldades para alguém burlar o sistema de lacre, sem que tal burla seja evidenciada.

TAREFAS – Atividades necessárias para se desenvolver uma fase do planejamento.

TAREFAS DESNECESSÁRIAS – TD - São tarefas que se pode selecionar para serem eliminadas sem prejuízo, para a atividade que deverá ser exercida.

TAREFAS NA CONDIÇÃO PARADA – TCP – São as tarefas de preparação que somente poderão ser executadas quando o equipamento for parado, e iniciar-se a contagem do tempo perdido.

TAREFAS PARALELAS – TP – São tarefas que podem ser executadas ainda enquanto o equipamento está em operação conformando a peça anterior. Como exemplo destas tarefas podemos mencionar as atividades de levar as ferramentas novas para próximo do equipamento, os acessórios de fixação, matérias primas, contentores, e material para embalamento da peça conformada.

TARIFA – É um imposto definido pelo governo para todos os itens importados. Utiliza-se para se tornar mais caros os produtos importados e assim estabelecer um protecionismo às atividades produtivas internas.

TASKS PAP – São identificações das atividades que devem ser atendidas para que se alcance os objetivos do programa.

TÁTICA – É o detalhamento das estratégias.

TAXA DE FALHA – Percentual com que um sistema, aparelho ou componente que trabalhou até um certo instante gera um defeito na unidade de tempo seguinte.

TAXA HORÁRIA – A taxa horária do mês para cada departamento, ou cada centro de custo dentro dos departamentos, obtida pela divisão dos custos departamentais de produção, montagem e embalamento pelo número de horas trabalhadas.

TAXA HORÁRIA – Valor obtido pela divisão do custo departamental, pelas horas trabalhadas no mesmo departamento.

TAXA HORÁRIA ORÇAMENTÁRIA – Ao se realizar o orçamento da empresa, pressupõem-se uma taxa de ocupação média das instalações, denominada Taxa Horária Orçamentária, que será o objetivo a ser alcançado pela administração. As simulações dos custos dos produtos vendidos, para efeito do orçamento da conta de resultado, utilizarão a Taxa Horária Orçamentária.

TAXA HORÁRIA PARA ORÇAMENTO – Taxa simulada considerando a ocupação da fábrica de 80%. Parte do pressuposto de que o mercado não aceitará ser onerado da improdutividade da empresa. Os orçamentos para clientes são preparados com taxas menores das vigentes, no pressuposto de que a ocupação real não será 80%, mas bem menor. Os pedidos auferidos possibilitarão elevar paulatinamente a ocupação, tornando rentável os preços praticados com as taxas orçamentárias.

TAXA S/N – É uma medida estatística do desempenho e do efeito dos fatores de perturbação do desempenho e mede a estabilidade da performance de uma característica da qualidade. Quanto maior a taxa S/N mais robusto será o produto, ou seja, menos sujeito a perturbações. O



Desenvolvimento do produto deverá chegar no seu ponto de máximo em relação à performance a um custo reduzido. Os resultados do projeto devem ser confirmados na experimentação para se confirmar que eles permanecem na produção e na comercialização. Caso o projeto não for aceitável deveremos considerar o reprojeto com materiais mais caros e tolerâncias mais estreitas.

TAXAS ADUANEIRAS – Taxas pagas quando um embarque cruza a linha internacional, taxa variável conforme a classificação alfandegária das mercadorias.

TCM – *Time Critical Manufacturing*

TCP/IP – *Transmission Control Protocol/Internet Protocol*

TDM – *Team Data Manager*

TEWE – *Technology for Enterprise-Wide Engineering*

TIFF – *Tag Image File Format*

TOC – *Theory of Constraints*

TOPS – *Team Oriented Problem Solving*

TPA – *Technology and Product Assurance*

TPI – *Total Profit Improvement*

TPN – *Trading Process (or Partner) Network*

TPOP – *Time-Phased Order Point*

TPS – *Toyota Production System*

TQC – *Total Quality Control*

TQM – *Total Quality Management*

TRT – *Transition Tree*

TVA – *Throughput Value Added*

TDI – *Trade Data Interchange*

TDM – *Technical Document Management*.

TÉCNICA – Aplicação do conjunto de processos e operações necessárias para transformar matérias-primas em produtos industriais acabados

TÉCNICAS DE C E P DE 1º NÍVEL – Técnicas que permitem estudar o comportamento de um processo ao longo do tempo. São os gráficos de controle.

TÉCNICAS DE C E P DE 2º NÍVEL – Técnicas estatísticas que permitem analisar o problema através das características do produto e parâmetros do processo. Envolve a análise de variância, a regressão múltipla, o delineamento de experimentos, e a análise do componente principal (PCA).

TÉCNICAS DE CONFIABILIDADE – Técnica usada para definir a capacidade de um sistema ou componente desenvolver, ao longo do tempo, as funções para as quais foi projetado, como segue: a definição objetiva de valores de confiabilidade, a análise do modo e efeito das falhas, a análise da árvore das falhas, o projeto de confiabilidade, o projeto de manutenção preventiva e manutenção autônoma, o testes de confiabilidade, a coleta de dados de desempenho em campo, a análise de dados de confiabilidade, análise de falhas e a avaliação da confiabilidade.

TECNOLOGIA – A tecnologia é a ciência aplicada para se fazer à natureza se curvar à vontade do homem e ser utilizada nas empresas para a geração de resultado econômico.

TECNOLOGIA – Conhecimentos humanos adequados a serem utilizados no desenvolvimento de produtos para se atingir resultado econômico.

TECNOLOGIA – Conjunto ordenado de conhecimentos científicos, técnicos, empíricos e intuitivos, empregados no desenvolvimento, na produção, na comercialização e na utilização de bens e serviços.

TECNOLOGIA CONCORRENTE – Tecnologia que foi inserida na fabricação dos produtos concorrentes e que poderão ser levantadas em todas as suas características por um programa de Engenharia Reversa.

TECNOLOGIA DE BASE – São as tecnologias necessárias a serem incorporadas no futuro aos novos produtos, cuja linha está definida no planejamento estratégico da empresa. A incorporação futura de tecnologias poderá ser de origem interna e de acordo com as Competências de Base definidas estrategicamente, ou por parceiros que dominam as tecnologias não disponíveis internamente.

TECNOLOGIA DE GRUPO – Técnica de engenharia que estabelece similaridades de itens e uma única orientação de produção, geralmente em layout celular.

TECNOLOGIA EXPLICITA – Tecnologia que existe como conhecimentos ou habilidades de pessoas ou se encontra como informações contidas em documentos como relatórios, patentes, projetos, desenhos etc.

TECNOLOGIA IMPLÍCITA – Tecnologia incorporada a um produto ou serviço.



TECNOLOGIA LIMPA – Características resultantes das medidas tomadas para reduzir ou eliminar nas fontes de produção, qualquer prejuízo ao meio ambiente, poluição, ou resíduo e proporcionar ajuda para economizar matéria-prima, recursos naturais e energia.

TECNOLOGÍSTICO – Elemento humano dedicado à pesquisa tecnológica.

TELEMÁTICA – Área de tecnologia que atende a superposição do processamento de dados e a comunicação de dados.

TELEMETRIA – Tecnologia para transmitir medidas elétricas sobre uma rede para um sistema remoto para o registro e análise.

TEMPERATURA DA COR – É a maneira de medir a quantidade relativa de vermelho e azul de uma fonte de luz, em graus Kelvin. Quanto maior é a temperatura mais luz azul apresenta, como na luz incandescente com 3.200°K e a luz do dia com 6.500°K.

TEMPERATURA DA CÔR – É maneira de medir a quantidade de vermelho ou azul de uma fonte de luz e medida em graus Kelvin, como na luz incandescente com 3.200° K e a luz do sol com 6.500° K.

TEMPO DE ATENDIMENTO – Tempo decorrido entre a data da entrada de um pedido de um cliente e o seu despacho na expedição da empresa.

TEMPO DE ATRAVESSAMENTO – Tempo decorrido a partir do momento em que uma matéria-prima chega na empresa e o momento em que esta matéria-prima chega no armazém incorporada em um produto acabado.

TEMPO DE CONSUMO – Define-se como o tempo durante o qual o produto esgota ou muda a sua utilidade. Um produto embalado num frasco de vidro, tem esgotado a sua utilidade quando o produto acabar, mas o frasco de vidro poderá a ter utilidade na forma de contentor de pequenas peças.

TEMPO DE FABRICAÇÃO – Tempo padrão assumido como necessário e adequado, para que uma operação de fabricação seja processada. A soma de todos os tempos de fabricação define o tempo total necessário para que cada produto seja fabricado. Serve de referência para se determinar à performance da operação.

TEMPO DE PEGA – O tempo decorrido entre a produção e compra pelo usuário do produto é um número que mostra a situação dinâmica das forças que compõem o sistema logístico.

TEMPO DE RESPOSTA – O tempo de resposta é o tempo necessário para se transmitir a informação de um terminal de rádio freqüência para o computador hospedeiro e o seu retorno para o terminal de RF.

TEMPO DE SET-UP – Tempo de preparação - é o tempo transcorrido entre a produção da última peça/quilo/metro bom de um produto A e a produção da primeira peça/quilo/metro bom de um produto B quando em um determinado equipamento efetua-se a troca do produto A pelo produto B.

TEMPO DE TROCA – É o tempo decorrido entre a última peça boa, de uma corrida de produção, e a peça aprovada, da próxima corrida de produção.

TEMPO DESPENDIDO NA COMPRA – Define-se como tempo despendido na compra, como a média do tempo que o usuário dedica a localizar, examinar e comprar um determinado produto. O consumidor não pode ser forçado a despende tempo e energia que esteja em desproporção com a satisfação de suas necessidades, que esperam obter com o produto que compram.

TEMPO DO COSUMIDOR – Data inserida em um cronograma, associado a tendências, que informa quando o produto deverá estar pronto para o lançamento no mercado.

TEMPO PERDIDO – Tempo em que um recurso produtivo não está produzindo, devido o *setup*, manutenção, falta de material e de ferramentas e falta de programação.

TEMPOS PREDETERMINADOS – MTM – Sistema que predetermina tempos de movimentos padrões, pela classificação dos movimentos de cada operação, criando um padrão de acordo com a natureza de cada movimento e das condições em que estes movimentos são realizados.

TENACIDADE – Propriedade dos materiais indicada pela energia necessária para os quebrar.

TENDINITE – É a inflamação dos tendões, que são cordões de tecido conjuntivo fibroso, redondo ou achatado, no qual termina um músculo, e que serve para inserir esse músculo num osso ou noutra forma anatômica.

TENOSSINOVITE – É a inflamação da bainha de tendão, que é qualquer formação que circunda o órgão ou parte deste.

TENSÕES RESIDUAIS – Tensões que podem ser encontradas num material e que são criadas pelas diferenças de temperatura no interior do material durante o processo de fabricação.

TEORIA DE RUSSEL – O acúmulo de pequenos defeitos, leva diretamente a um grande defeito.

TERABYTES – Equivale a 1 trilhão de bytes.



TERCEIRIZAÇÃO – Atividade de transferência para os parceiros fornecedores, devidamente selecionados como participantes no desenvolvimento de produtos, de peças e componentes, que podem ser fabricados utilizando-se Competências de Base, que não foram selecionadas pela empresa, com parte de seu Planejamento Estratégico.

TESTE – Verifica-se com os testes, uma hipótese, como passa não passa, quebra não quebra, não sendo necessário medir uma variável.

TESTE DE ACELERAÇÃO DE VIDA – Verificação do relacionamento do projeto da máquina e do equipamento muito antes do que se estivessem operando normalmente. Utilizado especialmente para nova tecnologia, alterações de projeto, e desenvolvimentos.

TESTE FUNCIONAL – Medida da habilidade de um componente de funcionar como foi projetado para atender um certo nível de performance.

TESTES DE ACEITAÇÃO DE PRODUTOS – Pesquisa realizada junto aos consumidores de um determinado segmento de mercado, no sentido de obter respostas sobre um produto desenvolvido a ser lançado, ou mesmo um produto da atual família, com intuito de registrar a opinião do mercado a respeito das vantagens e desvantagens que o produto oferece além da avaliação do valor mercadológico atribuído.

TESTES DE HIPÓTESES – Utilização de um modelo estatístico para testar conclusões a respeito de uma população ou universo, baseado em informação da amostra.

TEU – *Transport Equivalent Unit*.

TEXTURA – Qualidade tátil medida pela sensação de áspero, granulado, liso, sedoso e viscoso, reforçada pela percepção visual de superfície metálica, brilhante, opaca etc.

TEXTURIZAÇÃO – Tratamento aplicado na superfície dos moldes e ferramentas para proporcionar ao produto moldado, uma qualidade tátil, medida pela sensação de áspero, granulado, liso, sedoso, reforçada pela percepção visual de superfície, brilhante, opaca, granulada e desenhada.

TFP (TOTAL FACTOR PRODUCTIVITY) – Ver Produtividade Total dos Fatores.

TGR – THINGS GONE RIGHT – Coisas que deram Certo, parâmetro informativo da área de qualidade.

TGW - THINGS GONE WRONG – Coisas que deram Errado.

THESIS – *A dissertation on a particular subject in which one has done original research, as one presented by a candidate for a diploma or a degree, esp. a Master's degree*.

TIE (TOTAL INDUSTRIAL ENGINEERING) – É uma abordagem integrada dos problemas da produção. Busca a melhoria contínua dos processos produtivos e a eliminação de todas as formas de desperdício através do envolvimento de um grande número de pessoas. Os aspectos essenciais são a redução do tempo de troca de produção e o uso de "foolproofing" (sistema à prova de erros) para aumentar a confiabilidade dos equipamentos.

TIF – É o formato ideal de arquivo para o tratamento de imagem antes de ser convertida para qualquer formato. É o maior em tamanho e o melhor em qualidade de imagem e não perde resolução quando o tamanho original da imagem é alterado.

TIM – *Technical Information Management*.

TIME BASED COMPETITION – Consiste na redução do tempo de resposta às evoluções do mercado. Hoje as empresas devem fornecer ao cliente o que ele quer, no momento em que o deseja e não mais tarde, senão será a concorrência a fazê-lo. Segundo os autores do conceito, os norte-americanos George Stalk e Thomas Hout, do *Boston Consulting Group*, o controle do tempo é a chave para um bom desempenho da empresa. Na atual conjuntura de mudança só as empresas capazes de adaptar-se rapidamente podem conquistar quotas de mercado. O poder de reação da companhia deve ser estimulado em todos os campos: produtos; produção; distribuição; e serviço.

TIME BASED ORGANIZATION – É a estratégia que considera o tempo como principal fator dos negócios. Isto contempla todos os tempos do complexo produtivo ou comercial, do projeto de novos produtos à produção, ao abastecimento, às entregas, à adaptabilidade (flexibilidade). Em particular se concentra sobre o "time to market" (tempo para emissão de uma ordem), "time to control" (tempo de gestão), "time to change" (tempo de reação).

TIME DE LANÇAMENTO – LAUNCH TEAM – Equipe híbrida formada por pessoal das áreas com atividades direcionadas para o lançamento de produtos.

TIME DE MELHORIA – PLANT TEAM – Grupo formado por engenheiros de produto e de produção para programas de atualização do produto e sua melhorias.

TIME TO MARKET (TTM) – É a abordagem específica que, no âmbito do "Time Based Organization", considera o tempo necessário para o desenvolvimento de novos produtos como fator estratégico para a sobrevivência e/ou vantagem competitiva.



TINTAS MOISTURE SET – Utilizadas em rotativas para impressos de embalagens para alimentos pela ausência de cheiro. São glicois e resinas, que absorvem água do suporte ou da aplicação de vapor, precipitando as resinas no suporte e permitindo os glicois penetrarem no suporte.

TITULAR DE OPÇÃO – Aquela que tem o direito de exercer ou negociar uma opção.

TÍTULO PATRIMONIAL DA BOLSA – Desde que autorizada pelo Banco Central do Brasil, no qual deverá previamente se registrar, a sociedade corretora deverá adquirir um título patrimonial da bolsa de valores em que desejar ingressar como membro.

TIXOTROPIA – É a propriedade de uma tinta de redução da viscosidade depois de sofre a ação de uma força externa, retornado a condição inicial depois de um período de descanso.

TOFC – TRAILER ON FLATCAR – Também conhecido como *piggyback* e consiste em colocar uma carreta sobre um vagão plataforma, para reduzir o tempo de transbordo entre modais.

TOM – Característica da cor que consiste na variação qualitativa da cor.

TOM CONTÍNUO – Característica de uma imagem na qual o brilho aparece consistente e ininterrupto e cada pixel utiliza pelo menos um byte para os seus valores de vermelho, verde e azul, com 256 níveis de densidade de cor.

TOMADA DE DECISÃO – Processo que é utilizado para se selecionar a melhor alternativa para as ações corretivas.

TONALIDADE – variação da quantidade de cinza em uma cor.

TOP-DOWN – Este sistema de montagem exige que o desenvolvimento do produto seja feito para todas as peças e componentes sejam montados de cima para baixo e em camadas, sem inserções de componentes de maneira lateral ou de baixo para cima.

TOPS - TEAM ORIENTED PROBLEM SOLVING – Equipe Orientada para a Solução de Problemas: método para resoluções de problemas através das 8 disciplinas (8D).

TOTAL LOGISTIC STRATEGY (TLS) – É a lógica da cadeia de valor aplicada ao fluxo físico associado ao processo de gestão (todo o fluxo do material e gestão das ordens). Segundo o TLS, eles devem ser geridos e desenvolvidos de modo integrado, em uma rede gerencial que opera em tempo real, aplicando os princípios do TMM a toda a cadeia de gerenciamento. O TLS pode ser visto também como uma evolução lógica do CIM ("Computer Integrated Manufacturing") aplicada a todos os aspectos operacionais do complexo produtivo ou comercial. Nesse caso é denominado TBI ("Total Business Integration").

TOTAL MANUFACTURING MANAGEMENT (TMM) – Redefinição da produção baseada na lógica do JIT, controle do processo, melhoria contínua, máximo comprometimento com um sistema de gestão com a lógica do custo total.

TOTAL QUALITY ASSURANCE (TQA) – Cuidadosa revisão sob a ótica da Qualidade Total dos sistemas de Garantia da Qualidade e da utilização das normas e da certificação. A ênfase é colocada sobre a evolução de tais sistemas através de uma lógica de instrumentos necessários, mas não suficientes, para gerir de modo dinâmico e ativo ao invés de uma abordagem fiscal e burocrática.

TOXICO – São substâncias capazes de provocar danos à saúde humana, se ingeridas, inaladas ou absorvidas pela pele.

TPM - MANUTENÇÃO PREVENTIVA TOTAL – É um conjunto de atividades de manutenção, envolvendo a todos empregados, visando à melhoria de performance e produtividade dos equipamentos de uma fábrica.

TPM - TOTAL PRODUCTIVE MAINTENANCE – É uma abordagem inovadora para atacar o problema da eficiência dos equipamentos. Sua característica fundamental é a globalização quanto a considerar todo o fluxo logístico na definição das características técnicas e operacionais do equipamento, trata a produtividade total considerando todo o ciclo de vida da instalação e respectivos custos e prevê o envolvimento de todos os recursos que gerenciam os equipamentos.

TPM Award – Prêmio TPM de Excelência conferido anualmente pelo Comitê de Premiação TPM da JIPM nas seguintes categorias: Award for World-Class TPM Achievement, Special Award for TPM Achievement, Award for Excellence in Consistent TPM Commitment-First Category, Award for TPM Excellence-First Category, Award for Excellence in Consistent TPM Commitment-Second Category e Award for TPM Excellence-Second Category.

TQC – CONTROLE TOTAL DA QUALIDADE – Esforço totalmente integrado para a melhoria do desempenho em todos os níveis, para a elevação da satisfação do cliente.

TQM – TOTAL QUALITY MANAGEMENT – Atividades de gestão para implementar a melhoria da qualidade dos produtos ou serviços de uma empresa.

TQM – TOTAL QUALITY MANAGEMENT – É um modelo de gerenciamento que visa o sucesso a longo prazo através da satisfação do cliente. O TQM é baseado na participação de todos os



membros da organização no melhoria de processos, produtos, serviços e na cultura da melhoria contínua. O TQM beneficia todos os membros da organização e da sociedade.

TRABALHADORES DO CONHECIMENTO – São pessoas que adicionam valor à informação, escrevendo livros, programando computadores e emitindo informações sobre o mercado. A capacidade de realização destes tipos de trabalhadores depende da sua inserção em um grupo organizacional, que conceitue a unidade de trabalho.

TRABALHO FLEXÍVEL – Treinamento cruzado de operários para atendimento de um sistema, que utiliza a designação de operários para a execução de tarefas diferentes e de maneira alternada.

TRABALHO PADRONIZADO – É a combinação ótima de operários, máquinas e materiais.

TRADE MARKETING – Significa a otimização da relação entre o produtor e o distribuidor. O conceito surgiu no início dos anos 90 devido à importância crescente dos intermediários (grossistas e retalhistas) na distribuição. A relação entre produtores e distribuidores é, em regra, conflituosa. O objetivo do *trade marketing* é encontrar formas para que ambos tirem o máximo partido de um acordo de colaboração. Propõe a criação de uma parceria de longo prazo entre produtores e distribuidores em áreas como trocas de informação, oferta do produto com a marca do distribuidor e publicidade ou promoções conjuntas.

TRADE-DOWN – Trata-se de um artifício mercadológico, no sentido de se aplicar uma marca que ganhou aceitação como um símbolo de alta qualidade, em produtos com desempenho inferior.

TRADE-IN – Concessão de negociação de venda de um certo produto, onde o produto usado entra como parte do pagamento.

TRADE-OFF – Compromissos entre objetivos em que o melhoramento em determinado aspecto, somente será possível em detrimento de um outro aspecto.

TRADING POST – Sistema de negociações contínuas realizadas por meio de postos de negociações, tendo como objetivo dar homogeneidade aos trabalhos, em função da quantidade de negócios, permitindo, assim, distribuir uniformemente o fluxo de operações pelo recinto (sala de negociações).

TRADING-DOWN – Quando a marca é deslocada para um segmento inferior ao que ela vinha sendo utilizada.

TRADING-UP – Quando a marca é deslocada para um segmento superior ao que ela vinha sendo utilizada.

TRAFLEX – Consiste no travamento de duas peças, se valendo da flexibilidade do material utilizado.

TRAMO DIRETO – A comunicação de um tramo só, e não tem mais tramos em que o entendimento do seguinte sempre depende do entendimento do anterior.

TRANSDUCTOR – Dispositivo que recebe um sinal eletrônico que inicia o processo de geração de ultra-som, com variabilidade aderente à variação do sinal.

TRANSFERÊNCIA PROGRESSIVA DE DADOS – Técnica que permite ao remetente transferir dados, assim que eles estejam disponíveis, para uma área que cria uma fila para atendimento para a transferência final destes dados.

TRANSFORMAÇÃO AFFINE – Método para a calibração que providencia uma transformação linear num plano a das dimensões. Este método necessita de três pontos de calibração, para permitir uma transformação que combina translação independente na escala do X e do Y, rotação e algum *skewing*. Utilizamos para desenhos que foram estirados de maneira diferente na horizontal e vertical.

TRANSMISSÃO DE CALOR – É a transmissão de calor que se faz de molécula para molécula, através de um movimento vibratório que as anima e se comunica de uma para outra. Para que exista condução é essencial à continuidade da matéria, entre a fonte calorífica e o corpo que recebe calor, como por exemplo uma barra de ferro, aquecida numa extremidade, dentro de pouco tempo estará aquecida na extremidade oposta.

TRANSMITÂNCIA – É igual à relação entre a luz transmitida e a luz incidente.

TRANSPORTE INTERMODAL – Método para movimentar produtos embarcáveis, por diferentes tipos de equipamentos coordenados para a melhor execução de cada etapa do deslocamento das mercadorias.

TRAPPING – É a transferência do material corante da tinta, da forma impressora para a superfície a ser impressa. A recusa da tinta ocorre quando uma tinta impressa sobre a outra não adere devido a uma película formada na secagem da tinta anterior.

TRAPPING – Superposição de cores num impresso para evitar o aparecimento da cor do fundo como o branco de um papel, devido ao desalinhamento entre duas ou mais superfícies.

TREINAR – Procurar repetir cada etapa importante do processo produtivo até o funcionário atingir a perfeição.



TRÊS MU'S – Conceito associado a três palavras do idioma japonês que se iniciam com o fonema Mu a saber: *Muda*, *Muri* e *Mura* que significam, respectivamente, desperdício, insuficiência (ou esforço excessivo não sustentável) e inconsistência (ou variação). O combate à ineficiência nas organizações deve contemplar a eliminação ou redução dos Três Mu's.

TRF – TCP – TAREFAS NA CONDIÇÃO PARADA – São as tarefas de preparação para a troca rápida de ferramentas, que somente poderão ser executadas quando o equipamento for parado, e iniciar-se a contagem do tempo perdido.

TRF – TD – TAREFAS DESNECESSÁRIAS – São tarefas para a troca rápida de ferramentas, que se podem ser selecionadas, para serem eliminadas sem prejuízo, para a atividade que deverá ser exercida.

TRF – TP – TAREFAS PARALELAS – São tarefas para a troca rápida de ferramentas, que podem ser executadas ainda enquanto o equipamento está em operação e conformando a peça anterior. Como exemplo destas tarefas podemos mencionar as atividades de levar as ferramentas novas para próximo do equipamento, os acessórios de fixação, matérias primas, contentores, e material para embalamento da peça conformada.

TRF – TROCA RÁPIDA DE FERRAMENTAS – É um processo de melhoria, baseado no trabalho de equipe, que busca reduzir significativamente os tempos de ajuste e troca.

TRIÂNGULO ESTRATÉGICO – Este triângulo estratégico é formado pela estrutura da corporação em que se está atuando, pelos clientes desta corporação e naturalmente pelas forças dos concorrentes, caracterizando entidades com interesses e objetivos diversos

TRUNCAMENTO – Impressão do símbolo com uma altura menor do que a recomendada pela especificação para um símbolo daquele comprimento, que pode dificultar a captura óptica bem sucedida de ponta a ponta.

TTM – TIME TO MARKET – Tempo necessário para se colocar o produto no mercado desenvolvido com a qualidade exigida pelos clientes.

U

UCC – Uniform Code Council, Inc

UCS – Uniform Container Symbol

UL – Underwriters Laboratory

UM – Unidade monetária, representativa de algum valor monetário na moeda corrente.

UNDERBODY – Montagem por solda das partes inferiores tipo soalho de um veículo.

UNDERWRITERS – Instituições financeiras especializadas em operações de lançamento de ações no mercado primário. No Brasil, tais instituições são, em geral, bancos múltiplos ou bancos de investimento, sociedades distribuidoras e corretoras que mantêm equipes formadas por analistas e técnicos capazes de orientar os empresários, indicando-lhes as condições e a melhor oportunidade para que uma empresa abra seu capital ao público investidor, por meio de operações de lançamento.

UNDERWRITING – Esquema de lançamento de ações mediante subscrição pública, para o qual uma empresa encarrega um intermediário financeiro, que será responsável por sua colocação no mercado.

UNIAP – Unidade de apresentação determinada pela embalagem de apresentação com a qual o usuário tem contato direto no ponto de venda.

UNICOM – Unidade de comercialização formada por um múltiplo das embalagens de apresentação, que se mostrem adequadas a serem unidades de venda e pesam até 25 quilos para permitir o manuseio.

UNIDADE DE CONSUMO – Item destinado à venda ao consumidor em loja do varejo. A unidade de consumo é definida como a unidade mais elementar na qual o produto é, ou pode ser, proposto ao consumidor em uma determinada apresentação. Isso implica, especialmente, que o produto deve incluir, de uma forma claramente legível, todas as informações legais compulsórias para que possa ser oferecido ao consumidor na venda.



UNIDADE DE FORÇA – A unidade de força é a força que comunica a uma massa de 1 quilograma a aceleração de 1 metro por segundo, por segundo.

UNIDADE DE NEGÓCIO – Parte da organização que é tratada de maneira independente como centro de resultado.

UNIDADE DE PLANEJAMENTO – Cada divisão lógica da empresa que deverá desenvolver um planejamento que fará parte do Plano de Negócios.

UNIDADE EQUIVALENTE – Resultado em unidades completas, do equivalente em percentual de unidades ainda incompletas.

UNIDADE ESTRATÉGICA DE NEGÓCIOS – UEN – Segmento de um negócio no qual a linha de produtos, mercado, força de vendas, concorrentes e clientes são suficientemente diferentes do resto das atividades da corporação para exigir uma estratégia de marketing dedicada, única e diferenciada.

UNIDADE LOGÍSTICA – Item de qualquer composição, estabelecido para o transporte e/ou armazenagem, que precisa ser gerenciado pela cadeia de suprimento.

UNIDADES DE BASE – Segmento de um negócio no qual a linha de produtos é formado por produtos de base, cujos clientes são as Unidades Estratégicas de Negócios da própria corporação.

UNIFORM CODE COUNCIL – Organização de Numeração dos Estados Unidos, destinada a fornecer e administrar os padrões do Sistema EAN/UCC nos Estados Unidos e no Canadá.

UNIFUNCIONAL – Desenvolvimento para solidarizar peças unifuncionais e promover a eliminação de inúmeras peças do projeto inicial.

UNIMONT – Na primeira versão do projeto, a peça somente poderá ser inserida de um lado e numa posição.

UNIMOV – Unidade de movimentação formada por um múltiplo da UNICOM, com a finalidade de possibilitar deslocamentos mecanizados seguros e econômicos.

UNIMOVIZAÇÃO – Instituição na empresa de um sistema modal em que todas as mercadorias e produtos são movimentados na forma de uma unidade de movimentação. Definição mais genérica do que paletização, que supõe sempre o uso do palete.

UNITRAM – Unidade de transporte para conter muitas e diferentes UNICOMS com a finalidade de facilitar a distribuição de pedidos de clientes.

UPC – UNIVERSAL PRODUCT CODE – Símbolo padrão de código de barras dos Estados Unidos e do Canadá, que é administrado pela *Uniform Code Council, Inc.*

UPS – *Uninterruptible power supplies*.

URA – Unidade de resposta audível

URGENTE VERSUS IMPORTANTE – Existe um fosso entre as atividades que nos consomem tempo e aquelas que são realmente importantes. Os métodos de gestão do tempo tradicionais ensinam a fazer mais coisas em menos tempo, ou seja, a ser mais eficiente em áreas como os compromissos, reuniões, horários, objetivos e atividades. Os nossos maiores desafios não são, no entanto, resolvidos com a velocidade ou a quantidade de tarefas preenchidas. São problemas de eficácia (satisfação das nossas metas prioritárias) e de ordem qualitativa. Enquanto os primeiros dizem respeito ao modo como gerimos o tempo, os segundos referem-se à gestão das nossas vidas.

URL – *Uniform Resource Locator*

URL - UNIFORM RESOURCE LOCATION - Padrão de endereçamento da *Web*. Permite que todos os itens na *Internet*, sejam eles sites *Web*, páginas *Web* ou partes de páginas, gophers, *sites ftp* ou caixas de correio, tenham um endereço próprio, que consiste de seu nome, *diretório*, máquina onde está armazenado e *protocolo* pelo qual deve ser transmitido. Por isso se diz que cada página da rede tem sua própria URL. Um exemplo de URL é *http*.

URL – *Universal Resource Locator*

USABILIDADE – Característica de um produto que o torna fácil e amigável de ser utilizado pelo consumidor, com efetividade, eficiência e satisfação, obtida a partir do desenvolvimento do produto orientado para o futuro usuário, que deverá controlá-lo e utilizá-lo, sem constrangimento.

USDA – *United States Department of Agriculture*

USS – *Uniform Symbol Specification*

USUÁRIO – Aquele que desfrutará dos resultados do estudo, aquele que fornece dados e recebe resultados, aquele que transaciona com a empresa e seja membro de um segmento de mercado que utiliza produtos ou o requisitante de um produto/serviço por um período de tempo médio ou longo.



USUÁRIO – Trata-se de uma pessoa física que adquire bens para uso prolongado do mesmo e que estabelece uma relação prolongada de dependência com o fornecedor.

UTILIDADE – Reconhecimento pelo usuário de que as funções exercidas pelo produto, atende a alguma das suas necessidades.

UTILIDADE MARGINAL – Mostrado com a letra U', é o acréscimo de utilidade total proporcionado pela utilização ou consumo, de uma próxima unidade de um produto.

UTILIZAÇÃO DE EQUIPAMENTO – Compara as horas que a máquina está produzindo, com o tempo disponível, podendo ou não incluir o tempo de setup.

UVM – *Universal vendor marking.*

V

VAD – *Value Added Distribution*

VAN – *Value Added Network*

VE – *Value Engineering*

VMI – *Vendor Managed Inventory*

VPDM – *Virtual Product Data Management*

VPM – *Virtual Product Model*

VRML – *Virtual Reality Modeling Language*

VADS – *Value-added data service* – Base de rede que agrega valor nas funções básicas de tratamento de mensagens.

VALIDAÇÃO – Confirmação, por exame e fornecimento de evidência objetiva, de que os requisitos específicos, para um determinado uso pretendido, são atendidos.

VALIDAÇÃO – Procedimento para verificar se um documento é do tipo correto para um particular sistema de EDI e quando este documento vem e esta indo para usuários autorizados.

VALIDAÇÃO DE DADOS – Verificação dos dados capturados a fim de determinar se estes cumprem as regras de aplicação para a lógica e a consistência do Sistema e/ou os requisitos de um determinado usuário, antes do processamento em aplicações de dados.

VALIDAÇÃO DE PRODUTO – São ensaios que têm como objetivo verificar se os produtos recém-fabricados atendem às necessidades dos usuários de um determinado segmento de mercado.

VALIDADE DO PROJETO – Testes no produto final sob condições de operações definidas, para assegurar que o produto esteja de acordo com as necessidades e os requisitos definidos pelo usuário.

VALOR A VISTA – É o preço efetivamente pago em moeda corrente por um item específico de propriedade.

VALOR ADICIONADO – Riqueza gerada pela empresa através de seu processo de produção ou serviços. Calculado como o resultado das vendas, excluindo-se todos os valores pagos a terceiros (fornecedores de produtos e/ou serviços).

VALOR AFETIVO OU SENTIMENTAL – É o valor ligado à propriedade na posse das famílias antigas ou proprietário os quais, em razão de laços pessoais, não desejam partilhar sua posse.

VALOR AGREGADO – Valor agregado aos custos dos produtos vendidos, tendo como base o valor de todas as matérias-primas e aquisições externas de fornecedores. Tal valor poderá ser expresso em porcentual, considerando a base de insumos como 100%.

VALOR ANALÍTICO – É o menor custo de uma peça, que ainda possa exercer a função de uso para qual foi projetada.

VALOR COMERCIAL – É o valor correntemente atribuído em transações comerciais sob condições normais de mercado para um bem idêntico ou similar àquela sob consideração.

VALOR CONTÁBIL – É o valor constante dos livros contábeis da empresa, atualizado com a aplicação das deduções para depreciação e acréscimos permitidos pelas leis brasileiras para a reavaliação consequente da influência inflacionária.



VALOR DA COISA EM MARCHA – É o elemento de valor possuído por um empreendimento operante avançado ou estado de operação bem sucedida, em comparação com um empreendimento não tão avançado ou desenvolvido.

VALOR DE CUSTO – É o valor do preço efetivamente pago pelo bem ou coisa, acrescido das despesas diretas necessárias para entrar na posse do mesmo, tais como embalagem, impostos, fretes, despesas legais (escrituras etc.) e que onerem diretamente o preço pago ou o desembolso.

VALOR DE DEMOLIÇÃO – É a soma efetiva ou estimada, acima ou abaixo do custo resultante da remoção e venda de uma propriedade retirada de serviço.

VALOR DE EXERCÍCIO DA OPÇÃO – Preço de exercício por ação, multiplicado pelo número de ações que compõem o lote-padrão de uma opção.

VALOR DE FUNCIONALIDADE – Valor de um produto que exerce corretamente as funções necessitadas pelos usuários.

VALOR DE INVESTIMENTO – É o valor atribuível ao bem ou coisa quando oferecido para integrar e integralizar um investimento.

VALOR DE LOCAÇÃO – É o valor atribuído ao bem ou coisa para fins de estabelecimento da retribuição devida a título de taxa de locação ou utilização.

VALOR DE MERCADO – É o preço pelo qual um vendedor propenso venderia e um comprador propenso compraria um bem ou uma coisa, nenhum deles estando sob pressão anormal.

VALOR DE OCASIÃO – Valor de o produto estar à disposição do usuário exatamente no momento em que necessitar de sua funcionalidade.

VALOR DE POSIÇÃO – Valor devido à proximidade do produto do usuário que permitirá a aquisição e transferência de propriedade física.

VALOR DE QUANTIDADE – Valor de se ter à disposição do usuário as quantidades totais que serão necessárias para atendê-lo.

VALOR DE RENTABILIDADE – É o valor atribuível ao bem ou coisa em função da renda que proporciona ou pode proporcionar ao respectivo detentor ou proprietário.

VALOR DE SEGURO – É o valor pelo qual uma companhia de seguros assume os riscos e não se aplica ao terreno.

VALOR DE TROCA – É o valor atribuível ao bem ou coisa quando é dado em pagamento parcial ou total por ocasião de troca por outro bem ou coisa.

VALOR DE UTILIDADE – É o valor atribuível a um bem ou coisa em função da utilidade que tem ou, utilização a que pode ser submetida pelo seu possuidor para melhor aproveitamento, proveito, vantagem.

VALOR DEPRECIADO – É o valor do bem ou coisa após a dedução de todas as parcelas atribuíveis à depreciação física, de uso e de obsolescência.

VALOR ECONÔMICO – É o valor que o bem ou coisa tem em função de sua capacidade geradora de rendimento.

VALOR ECONÔMICO – Valor do produto equivalente ao preço que deve ser praticado, para remunerar o lojista, o canal de distribuição, atender a necessidade de se recolher impostos para os governos, pagar as despesas comerciais, as despesas administrativas, as despesas financeiras da operação, pagar o custo do produto vendido e prover a geração do lucro operacional orçado.

VALOR EM USO – É o valor atribuível a um bem em função de suas condições, utilidade e mercado, como uma parte integrante de uma empresa em operação, para melhor aproveitamento, proveito ou vantagem.

VALOR ESPECULATIVO – É o preço que um proprietário de um bem espera que alguém pague em um mercado com os preços em ascensão.

VALOR FUNCIONAL – Valor avaliado pelo usuário com respeito a uma função exercida pelo produto e podendo se expressar em termos monetários ou em termos ponderados relativamente a outras funções que o produto exerce.

VALOR HISTÓRICO – É o valor do custo de aquisição do bem ou coisa registrada contabilmente ou suscetível de constatação por documentação adequada referente à transação.

VALOR INSTRUMENTAL – É o valor de uma coisa, gerado pelo fato dela perfazer uma função valorável.

VALOR INTRÍNSECO – Valores gerados pelo fato do objeto perfazer uma função, cuja avaliação depende de gosto, ou estilo pessoal.



VALOR INTRÍNSECO DA OPÇÃO – Diferença, quando positiva, entre o preço a vista de uma ação objeto e o preço de exercício da opção, no caso de uma opção de compra, e entre o preço de exercício e o preço a vista, no caso de uma opção de venda.

VALOR JUSTO DE MERCADO – É o preço pelo qual um comprador desejoso e um vendedor desejoso num prazo razoável de tempo são supostos a concordar a transacionar, ambas as partes estando plenamente informadas das condições de mercado pertinentes, e nenhuma delas estando sob necessidade indevida ou constrangimento para agir.

VALOR MERCADOLÓGICO – É o preço de etiqueta apresentado numa loja, pelo qual um comprador propenso compraria um bem ou uma coisa, sem estar sob pressão anormal. O preço que ocasionou a venda é o resultado da avaliação pelo usuário de todas as características do produto, que atendem num certo grau, as suas necessidades, emocionais, físicas e técnicas.

VALOR NOMINAL DA AÇÃO – Valor mencionado no estatuto social de uma empresa e atribuído a uma ação representativa de seu capital.

VALOR PARA A TAXAÇÃO – É o valor fixado pelas autoridades ou agentes para fins de taxação e não serve de base para o estabelecimento do valor de mercado.

VALOR PATRIMONIAL DA AÇÃO – Resultado da divisão entre o patrimônio líquido e o número de ações da empresa.

VALOR POTENCIAL – É o termo às vezes utilizado para descrever o assim chamado valor criado pelos promotores, que instituem melhoramento hipotéticos em terrenos, calculam uma certa renda e assim chegam a um retorno que a terra propiciaria, se usada para o projeto específico delineado.

VALOR PROCESSADO – Trata-se da parcela do custo resultado do tempo de conformação, multiplicado pelas taxas horárias dos departamentos de conformação, de montagem e embalamento, sem levar em consideração do custo direto de cada produto.

VALOR TANGÍVEL – É virtualmente o mesmo que valor intrínseco ou valor econômico.

VALOR UNITÁRIO DA AÇÃO-VUA – Quociente entre o valor do capital social realizado de uma empresa e o número de ações emitidas.

VALOR VERDADEIRO – É a medida do valor representando uma quantidade de dinheiro que o comprador potencial pagará para entrar na posse do bem ou coisa desejada.

VALORAÇÃO – É o procedimento sistemático e aritmético, de se apurar o valor dos insumos agregados ao custo dos produtos.

VALORES – Comportamento do usuário determinado pelo forte condicionamento social a qual está submetido.

VALORES BÁSICOS – Métrica no seu nível inicial de performance de um processo, função, produção, empresa, estabelecida antes de se implementar um programa de melhoria.

VALORIZAÇÃO – É o processo de aumento e ampliação do produto, com o objetivo de elevar o valor mercadológico apurado no segmento de mercado ao qual o produto se destina.

VALS – VALUE AND LIFESTYLES – Classificação de clientes e mercados com base em suas característica psicográficas.

VÁLVULA DE ALÍVIO – É um dispositivo automático de alívio de pressão, acionado pela pressão estática a montante da válvula, que abre proporcionalmente com o aumento da pressão acima da pressão de ajuste e sendo adequada para líquidos.

VÁLVULA DE ALTO-CURSO – É a válvula em que a elevação do disco, durante a abertura, promove uma área de cortina igual ou maior que a área de passagem do bocal.

VÁLVULA DE BAIXO-CURSO – É a válvula em que a elevação do disco, durante a abertura, promove uma área de cortina menor que a área de passagem do bocal.

VÁLVULA DE SEGURANÇA – É um dispositivo de alívio de pressão, acionado pela pressão estática a montante da válvula e caracterizada pela total e imediata abertura (*pop-action*), quando utilizada em gás ou vapores.

VAN – Computador e sistema de comunicação, que agrega valor ao serviço de dados.

VAN – VALUE ADDED NETWORK – Organização para tarefas de recepção, guarda e transmissão de mensagens entre empresas que se comunica por EDI. As VAN providenciam o protocolo de comunicação, o formato dos dados, a segurança, auditorias, transmissão de dados, recuperação dos dados e acesso nas 24 horas do dia.

VANTAGEM COMPETITIVA – É qualquer elemento que garante ou pode garantir o sucesso de uma empresa no mercado, ou seja, que implique uma vantagem sobre a concorrência num determinado mercado. As vantagens competitivas estão relacionadas às 4 alternativas estratégicas fundamentais: custo, serviço, qualidade, inovação.



VANTAGEM COMPETITIVA – São padrões definidos de comportamento das empresas bem sucedidas que podem ser resumidas em três estratégias genéricas: a liderança baseada no fator custo, a diferenciação do produto tornando-o único, a focalização para um alvo bem definido.

VANTAGEM COMPETITIVA – Um processo, patente, filosofia de administração, sistema de distribuição, que permite à área comercial de uma empresa controlar uma boa participação no mercado ou nos lucros deste mercado, que não seria possível sem esta vantagem, caracterizada pela incorporação de um produto de base, resultado da atividade de uma competência de base.

VANTAGENS COMPETITIVAS – A exploração das competências de base e o seu aproveitamento generalizado na organização, criam oportunidades para a penetração em uma grande variedade de mercados, com novos produtos com diferenciações tecnológicas, que deverão ser tratados pelo *marketing* e transformados em vantagens competitivas.

VANTAGENS RELATIVAS – Condição necessária para uma empresa caudatária de um segmento de mercado, elevar a sua participação enfrentando a empresa líder sem a necessidade de ter que enfrentar uma poderosa força de vendas ou mesmo a alocação e recursos financeiros maciços realizados pela líder, para barrar a expansão da empresa menor no mercado.

VAR – VALUE AT RISK – Mede sob condições normais de mercado, a máxima perda esperada de um *portfolio*, com um certo grau de confiança e para um dado horizonte de tempo.

VARIAÇÃO – Diferença entre os preços de um determinado título em dois instantes considerados.

VARIAÇÃO DE PROCESSO – Variação de Processo é representada por uma curva de distribuição normal que mostra a variação esperada ou medida da característica durante uma operação de fabricação ou montagem.

VARIÂNCIA DE CUSTO – Diferença de custo estimado de uma atividade e o atual custo desta mesma atividade.

VARIÁVEIS AMBIENTAIS CRÍTICAS EXTERNAS – São fatores, políticos, sociais, tecnológicos e outros, cujos comportamentos afetam um ou mais fatores-chave de sucesso, de forma positiva ou negativa, gerando oportunidades ou redundando em ameaças para a empresa.

VARIÁVEIS CONTROLÁVEIS – Variáveis cuja flutuação, depende de decisões da Administração.

VARIÁVEIS NÃO CONTROLÁVEIS – Variáveis sobre as quais, a Administração não exerce nenhuma gestão.

VARIÁVEL AMBIENTAL CRÍTICA – É um fator externo ou interno à empresa cujo comportamento impacta positiva ou negativamente um ou mais fatores-chave de sucesso.

VARIÁVEL DEPENDENTE – Variável de demanda definida em uma série histórica, que recebe influência do comportamento de outras variáveis independentes, cujas variações explicam o comportamento da variável dependente e cuja projeção poderá servir de base para se definir o comportamento futuro desta variável.

VARIÁVEL EXÓGENA – Variável cujos valores são determinados por considerações fora do modelo considerado.

VARIÁVEL INDEPENDENTE – Variável definida em uma série histórica, que não recebe influência do comportamento de outras variáveis da meso-economia ou mesmo da micro-economia, cuja projeção poderá servir de base para se definir o comportamento futuro de variáveis dependentes.

VARIÁVEL QUALITATIVA – É uma variável avaliada de maneira subjetiva, porque não se definiu ainda um método para calculá-la. Este tipo de variável se torna quantitativa a partir do momento em que se estrutura o método para mensurá-la.

VARIÁVEL QUANTITATIVA – É uma variável que se pode expressar em números, que são facilmente mensuráveis segundo um método definido.

VAULT – É o local onde os arquivos gerenciados ficam armazenados, sendo à parte do sistema que garante a segurança das informações e o controle de acesso dos usuários.

VÁVULA DE SEGURANÇA E ALÍVIO – É um dispositivo automático de alívio de pressão, adequado para ser usado como válvula de segurança ou como válvula de alívio.

VDE – *Verband Deutscher Elektrotechniker*

VEÍCULO – Meios de comunicação para a divulgação da matéria jornalística, complementado na publicidade por meios de divulgação como o cinema, outdoor e outros.

VELA NOVA - (unidade de intensidade luminosa) - A grandeza da vela nova é tal que a brilhância do radiador integral à temperatura de solidificação da platina corresponda a 60 velas novas por centímetro quadrado.



VELOCIDADE DE MÁQUINA – Regulagem de uma máquina para que ele possa estar produzindo uma determinada quantidade de peças por hora de preferência a quantidade padrão estipulada pela engenharia de processo.

VENDA EM MARGEM - Venda, a vista, de ações obtidas por empréstimo, pelo investidor, em uma sociedade corretora que opere em bolsa. É uma modalidade de operações da Conta Margem.

VENDOR RATING – Classificação dos fornecedores com base nos índices obtidos pelos fornecimentos, objetivando selecionar aqueles que vão se incorporar aos negócios em diferentes níveis técnicos. Tais níveis dependem dos resultados operacionais e são caracterizados como avaliação de tipo estratégico.

VERIFICAÇÃO – Confirmação, por exame e fornecimento de evidência objetiva, do atendimento aos requisitos especificados.

VERIFICAÇÃO DE PARIDADE – Técnica de verificação de erros, utilizada num programa e comunicação de dados para garantir que os dados sejam recebidos completos e válidos.

VERIFICAÇÃO DO PROJETO – Testes para assegurar que todos os "outputs" de projeto atendam aos requisitos de "inputs" do projeto, incluindo análise crítica de projetos, cálculos alternativos, testes, análise crítica da documentação.

VERIFICAÇÃO DO SET UP – O método recomendado é produzir produtos suficientes para constituir um subgrupo do tamanho utilizado para CEP (Controle Estatístico do Processo). As peças são medidas, e os resultados incluídos no gráfico de controle. Se estes resultados estiverem dentro do terço central da zona limite de controle, o *Set up* poderá ser aprovado para produção. Se os resultados estiverem fora dos outros dois terços, um segundo subgrupo deverá ser fabricado, medido e plotado. Se os resultados estiverem ainda fora dos outros dois terços, o *Set up* deveria ser ajustado, e o procedimento, repetido. Se os resultados do segundo subgrupo estiverem dentro do terço central, o *Set up* poderá ser aprovado para produção.

VERNIZES ANTICALQUE – São substâncias borrifadas sobre as folhas impressas, para impedir que as tintas ainda não polimerizadas manchem o verso da folha sucessiva, mantendo-as separadas até a finalização da polimerização. São soluções aquosas de goma-arábica, co álcool e peridina. As tintas de secagem rápida não necessitam os vernizes anticalque.

VERTICALIZAÇÃO – Política industrial, com uma orientação de produzir internamente a empresa, a maioria das peças e componentes que compõem um produto. Tal política poderá se estender para a produção também das principais matérias primas utilizada pela empresa.

VERTICALIZAÇÃO EXTERNA – Política industrial, com uma orientação de adquirir de fornecedores, ou por uma empresa controlada a maioria das peças e componentes que compõem um produto. Tal política poderá se estender para a produção também das principais matérias primas utilizada pela empresa.

VERTICALIZAÇÃO INTERNA – Política industrial, com uma orientação de produzir internamente a empresa, a maioria das peças e componentes que compõem um produto. Tal política poderá se estender para a produção também das principais matérias primas utilizada pela empresa.

VESA – *Video Electronics Standards Association*.

VESTIDORES – São profissionais especializados no desenvolvimento de invólucros e capas dos produtos, cujos aspectos funcionais já forma desenvolvidos pela equipe da empresa. Dentro do espírito que a forma veste a função, As caixas devem portar os componentes funcionais como desenvolvido e terem aspecto agradável, ajustado a ergonomia dos usuários, perfeitamente adequadas a serem fabricadas com facilidade e com processos estáveis.

VETORES DE PRODUTO – São características técnicas e mercadológicas que geram forças que facilitam as suas vendas e são os responsáveis para a conquista de uma participação no mercado.

VGA - VÍDEO GRAPHIC ADAPTER - Usa fios independentes para cada sinal de vídeo como o vermelho, verde, azul, sincronia horizontal e sincronia vertical. A qualidade de imagem deste conector é boa, mas é inferior ao padrão DVI. O VGA foi uma grande revolução sobre os padrões de vídeo mais antigos. Em modo gráfico a resolução é de 640 x 480, com a exibição de 256 cores simultaneamente, que podiam ser escolhidas em uma paleta de 262.000 cores. Mais tarde, foi aperfeiçoado para trabalhar também com resolução de 800 x 600, com 16 cores simultâneas. O conector VGA tem 15 pinos.

VGA – *Video Graphics Adapter*.

VGA – *Vídeo graphics adapter*.

VIABILIDADE – É uma determinação de que o processo, projeto, procedimento ou plano possa ser efetuado satisfatoriamente em um prazo requerido.

VICS – *Voluntary Inter-Industry Communication Standard*



VIDA COMERCIAL – Tempo em que o mercado continua demandando o produto e, portanto, sendo ainda apreciado por um segmento deste mesmo mercado.

VIDA EXPRESSA – O ritmo alucinante da vida com pouco tempo para a realização de todas as tarefas, com certa esquizofrenia social, força o consumidor a assumir vários papéis e adaptar-se rapidamente as mudanças do meio ambiente.

VIDA ÚTIL – Tempo especificado em que o produto mantém o pleno exercício de suas funções, desde que o plano de manutenção seja cumprido. Após a vida útil, o produto estará programado para ser descartado, conforme regras projetadas.

VINCAGEM – Sulco realizado na estrutura do papelão ondulado, por facas não cortantes, sem danificar a capa e feitos com a finalidade de direcionar e facilitar a dobra da chapa, para a formação de caixas.

VISÃO DO CLIENTE - Levantamento e descrição da imagem, que os clientes têm da empresa e de seus produtos e serviços.

VISÃO DO FUTURO - Área virtual de planejamento determinada pela amplitude e pelo horizonte de planejamento.

VISÃO ESCOTÓPICA – Obtida pelos bastonetes sem percepção da cor, e sensíveis a diferenças de claridade, operando à baixa intensidade de luz.

VISÃO ESTEREOSCÓPICA – Percepção do campo visual em três dimensões através da associação das imagens de cada olho.

VISÃO FOTÓPTICA – Operando com alta intensidade de luz e sensível a cores, sendo portanto, uma visão que é prejudicada à noite.

VISCOLELASTICIDADE – Indica um comportamento dos polímeros sujeitos a ação de deformação, coerente com um reajuste molecular, que tende a se alinhar de acordo com a direção das forças, sendo parcialmente elástico e em parte uma fluência plástica.

VISCOSIDADE – É a resistência oferecida por um material, a sua deformação permanente ou ao escoamento, proporcional ao seu atrito interno. Este atrito interno é a tendência de uma camada interna de um fluido, levá-la consigo as camadas adjacentes.

VISCOSIDADE – Propriedade que indica o comportamento do material solicitado devido à fluência recíproca de suas moléculas.

VISCOSÍMETRO BROOKFIELD – Mede o esforço para se rodar um cilindro ou uma hélice no líquido.

VISCOSÍMETRO FORD – Mede o tempo gasto para certa quantidade de líquido derramar de um recipiente por um orifício de diâmetro conhecido.

VISTA Jurídico – É o ato de franquear os autos a uma das partes (advogados) ao Ministério Público ou ao Perito, conforme determinação do Juiz, para que se manifeste sobre algum evento processual.

VISTORIA Jurídico – É a inspeção realizada em imóveis.

VISUAL DA EMBALAGEM – Conjunto de grafismo, de combinação de cores, de aplicação da marca, do percentual de áreas brancas, de simbolismo de riqueza e luxo, que possam expressar o conceito do mercado para o qual se destina.

VISUAL DO PRODUTO – Conjunto formado pela forma do produto, dos grafismos, da combinação de cores, da aplicação da marca, das texturas, de simbolismo de riqueza e luxo, da funcionalidade e ajuste ao usuário, que possam expressar o conceito do mercado para o qual o produto se destina.

VMI – *Vendor Managed Inventories*.

VOLATILIDADE – Indica o grau médio de variação das cotações de um título em um determinado período.

VOLT – O volt é a diferença de potencial elétrico que existe entre dois pontos de um fio condutor transportando uma corrente constante de 1 ampère, quando a potência dissipada entre esses pontos é igual a 1 watt.

VOTO – Direito que tem o proprietário de ações ordinárias (ou preferenciais não destituídas dessa faculdade) de participar das deliberações nas assembleias gerais.

VOZ DO CLIENTE – É uma resposta do cliente, tanto positiva como negativa, incluindo gostos, aversões, problemas e sugestões.

VOZ DO PROCESSO – São dados estatísticos, que retroalimentam o pessoal do processo para tomar decisões sobre a estabilidade do processo ou capacidade como uma ferramenta para aprimoramento contínuo.

VRML – *Virtual Reality Modeling Language*.

VULCANIZAÇÃO – Tratamento da borracha com enxofre para formar ligações cruzadas entre as cadeias dos elastômeros.



VULCANIZAÇÃO – Tratamento para criar ligações cruzadas entre cadeias moleculares de elastômeros e para lhes conferir características mecânicas adequadas.

W

WAN – Wide Area Network

WBS – Work Breakdown Schedule

WCM – World Class Manufacturing

WIP – Work in Process

WMS – Warehouse Management System

WANS – Wide area networks

WARUSA-KAGEN – Coisa que ainda são problemas e que se ficarem como estão, poderão redundar em problemas efetivamente sérios.

WASH – Uma transação que não produz nem lucro nem perda.

WATER ABSORPTION TEST – A measure of resistance to water and moisture resistance coating.

WATT – O watt é a potência que desenvolve uma produção de energia igual a 1 joule por segundo.

WEB DESIGNER – Designer, cuida da programação visual.

WEB DEVELOPER – Responsável pela tecnologia de desenvolvimento

WEB MASTER – Responsável pela arquitetura e funcionamento do site.

WEB SURFER – Pesquisa informações sobre determinado assunto na WEB, o tempo todo, é o responsável por encontrar as informações solicitadas pelo editorial.

WEB WRITER – Cria textos e conteúdo para os sites.

WEBER – O weber é o fluxo magnético que, atravessando um circuito de uma única espira, desenvolveria nele uma força eletromotriz de 1 volt se fosse reduzido a zero em 1 segundo em decréscimo uniforme.

WEBMASTER – Responsável por um servidor local ou por criar e gerenciar um site da Web, ou os dois.

WEDGES – São dispositivos que estabelecem uma interface entre os equipamentos de entrada e o computador hospedeiro do processamento dos dados coletados.

WISHFUL-THINKING – Desperdício decorrente da inadequação de decisões tomadas de formas precipitadas, carentes de dados corretos, experimentações e questionamentos adequados. Os projetos tradicionais freqüentemente tomam decisões sem base em dados, causando enormes desperdícios que vão acumulando-se ao longo do tempo. Por exemplo, as especificações iniciais de um projeto comumente impõem inúmeras restrições ao longo do ciclo de vida do projeto.

WMS – Warehouse Management System.

WORK BREAKDOWN STRUCTURE – Elementos do projeto, formando grupos orientados para realizações que estrutura e define o escopo total do projeto. À medida que descemos no nível da estrutura, eleva-se a o detalhamento das definições dos componentes do projeto.

WORK PACKAGE – Pacote no nível inferior da estrutura do projeto, que também é dividido em atividades.

WORKAROUND – Respostas planejadas a eventos que apresentam riscos que possam prejudicar o projeto.

WWW – Word Wide Web.

WYSIWYG – What you see is what you get

WYSIWYG – WHAT YOU SEE IS WHAT YOU GET - O que você vê na tela será exatamente o que será impresso.



X

X, Y, Z – Nascidas no final dos anos 50, as teorias X e Y são duas visões opostas sobre a natureza humana e a forma de gerir a força de trabalho. Foram criadas pelo psicólogo *Douglas McGregor*, do MIT. A teoria X assume que os indivíduos não gostam de trabalhar, a menos que sejam obrigados coercitivamente a fazê-lo. A teoria Y defende que as pessoas têm auto-realização no trabalho e que cumprem melhor as suas tarefas se não forem vigiadas por terceiros. A teoria Z, de *William Ouchi*, é uma variante da teoria Y. Defende que os trabalhadores têm um grau de envolvimento similar ao dos gestores quando existe um sistema de recompensas e incentivos eficaz.

Z

ZERO-DEFEITO – Ideal que simboliza o propósito de desenvolvimento e aplicação de dispositivos ou métodos robustos contra falha ou desatenção humana rotulados pelos japoneses como *Poka-Yoke*.

ZONA DE SILÊNCIO – Trata-se de uma área sem nenhuma marca de no mínimo 10 vezes a largura de uma barra, que é uma referência para o scanner, por ser reflexivo.

ZOOMORFISMO – Estilo que imita ou representa a forma de animais.