

Glossario

v0.4



7Last



Versioni

Ver.	Data	Autore	Descrizione
0.4	20/04/2024	Leonardo Baldo	Aggiunta definizioni
0.3	07/04/2024	Leonardo Baldo	Aggiunta definizioni
0.2	02/04/2024	Elena Ferro	Modifica stile documento, automatizzazione creazione glossario.
0.1	28/03/2024	Leonardo Baldo	Creazione documento



Indice

A	3
C	4
D	5
G	6
M	7
N	8
P	9
R	11
S	12
U	13



A

Agile

La programmazione Agile è caratterizzata da uno sviluppo iterativo e incrementale. Si concentra sulla realizzazione di un MVP il più rapidamente possibile, ottenendo un feedback continuo dai clienti e rispondendo ai cambiamenti dei requisiti o della tecnologia.

Analisi dei requisiti

L'analisi dei requisiti è una fase fondamentale nello sviluppo del software, che coinvolge la raccolta, l'analisi, la documentazione e la comprensione approfondita delle esigenze e delle specifiche di un sistema o di un'applicazione software che si intende sviluppare (oltre ad essere un documento all'interno del nostro progetto).

Apache kafka

Piattaforma di streaming distribuita, progettata per la gestione di flussi di dati in tempo reale. Offre una soluzione scalabile e affidabile per la pubblicazione, la sottoscrizione e l'elaborazione di eventi in tempo reale all'interno di un sistema distribuito.



C

CA

Customer Acceptance, è l'ultima fase del ciclo di vita del software, consiste nella presentazione del prodotto finito al cliente per valutazione e approvazione. Durante questa fase, il cliente esamina attentamente il software rispetto ai requisiti concordati e alle aspettative iniziali. Una volta accettato dal cliente, il software è pronto per l'utilizzo e la distribuzione.

Capitolato

Documento che contiene le specifiche e le condizioni per lo sviluppo di un progetto software. Il capitolato viene redatto dal proponente e viene presentato ai fornitori o agli sviluppatori interessati a partecipare all'appalto per la realizzazione del prodotto software.

ClickUp

Software di gestione dei progetti che offre varie funzionalità, tra cui la gestione di task, una lavagna virtuale, fogli di calcolo e strumenti collaborativi per la creazione e modifica di documenti, il tutto accessibile da una piattaforma unificata.



D

Dashboard

Nei sistemi informatici, una dashboard è un tipo di interfaccia grafica che spesso fornisce una visione immediata dei dati rilevanti per un particolare obiettivo o processo attraverso una combinazione di visualizzazioni e informazioni di riepilogo.

Development Team

In Scrum, il Development Team si riferisce all'insieme dei membri che svolge un ruolo nello sviluppo e nel supporto del prodotto e può includere ricercatori, architetti, designer, programmatori, ecc.

Docker

Popolare software libero progettato per eseguire processi informatici in ambienti isolabili, minimali e facilmente distribuibili chiamati container, con l'obiettivo di semplificare i processi di deployment di applicazioni software.

Docker Compose

Strumento che semplifica la specifica dei servizi, reti e volumi necessari per eseguire un'applicazione composta da più contenitori Docker, consentendo una gestione semplificata dell'ambiente di sviluppo e di distribuzione.



G

Glossario

Elenco strutturato di termini tecnici o specializzati, ognuno corredato dalla propria definizione o spiegazione. Questo strumento aiuta a migliorare la comunicazione tra le varie parti coinvolte in un progetto, riducendo le ambiguità e garantendo una comprensione condivisa dei termini utilizzati in un determinato contesto.



M

Milestone

Le Milestone sono strumenti utilizzati nella gestione dei progetti per segnare punti specifici lungo la timeline di un progetto. Questi punti possono segnalare ancora come una data di inizio e di fine del progetto, o la necessità di una revisione. In molti casi, le milestone, non incidono sulla durata del progetto. Si concentrano invece sui principali punti di avanzamento che devono essere raggiunti per ottenere il successo.

MVP

MVP è l'acronimo di Minimum Viable Product ed è un principio fondamentale dello sviluppo Agile. Significa creare un prodotto che abbia caratteristiche e funzionalità sufficienti a soddisfare le esigenze e le aspettative degli utenti, riducendo al minimo il tempo e le risorse impiegate per lo sviluppo.



N

Norme di Progetto

Regole e linee guida stabilite all'interno di un progetto per garantire coerenza e qualità nelle attività svolte. Definiscono standard e procedure, come documentazione, gestione delle versioni e criteri di codifica, per assicurare uniformità nell'approccio e nel risultato finale.



P

PB

Product Baseline, durante questa fase il focus si sposta dall'analisi dei requisiti e dalla progettazione concettuale all'implementazione e alla costruzione effettiva del prodotto software. Le attività principali comprendono la scrittura del codice, i test unitari e l'integrazione di componenti software. L'obiettivo è raggiungere una versione stabile e funzionante del prodotto che rappresenti la base per ulteriori sviluppi e miglioramenti.

Piano di Progetto

Documento formale che delinea in dettaglio la pianificazione, la esecuzione, il monitoraggio e il controllo di tutte le attività coinvolte nella realizzazione di un progetto. Questo documento fornisca una roadmap chiara e organizzata, comprensiva di obiettivi, risorse, scadenze e strategie di gestione dei rischi. Essenziale per la gestione efficace di un progetto, il piano di progetto serve come guida per il team di lavoro e gli stakeholder, fornendo una struttura che facilita il coordinamento delle attività e l'assegnazione delle risorse.

Piano di Qualifica

Documento che stabilisce gli standard di qualità, i processi e le attività di testing che saranno implementati durante lo sviluppo di un progetto. Contiene una descrizione dettagliata delle strategie di testing, delle metriche di valutazione e dei criteri di accettazione del prodotto finale. L'obiettivo principale del Piano di Qualifica è garantire che il prodotto soddisfi gli standard di qualità prefissati e che il processo di sviluppo segua procedure coerenti e efficaci.

PoC

Proof of Concept, è una dimostrazione pratica per verificare la fattibilità o la validità di un'idea, di un concetto o di un progetto specifico. Nel contesto dello sviluppo software, un PoC consiste nella creazione di una versione semplificata di un'applicazione per testare un nuovo approccio tecnologico o per dimostrare la fattibilità di una funzionalità specifica.

Product backlog

Il Product Backlog consiste in un elenco ordinato di miglioramenti, nuove funzionalità e correzioni di bug, attività o altri requisiti che devono essere integrati nel



prodotto.

Product Owner

Un product owner supervisiona lo sviluppo di un prodotto software. È il membro di un team di sviluppo Scrum che mantiene la visione di un progetto di sviluppo secondo la metodologia Agile. Le loro responsabilità comprendono il mantenimento di un backlog del prodotto, ovvero un elenco prioritario di opzioni di funzionalità.

Python

Python è un linguaggio di programmazione di alto livello e di uso generale. La sua filosofia di progettazione enfatizza la leggibilità del codice con l'uso di un 'indentazione significativa.



R

RTB

Requirements and Technology Baseline, ovvero la fase iniziale e fondamentale del processo di sviluppo di un software. In questa fase, l'obiettivo principale è stabilire e comprendere i requisiti del sistema e definire la base tecnologica sulla quale il progetto si svilupperà. Le tre principali attività di questa fase sono: l'analisi dei requisiti, la definizione della baseline tecnologica e la definizione della baseline di progetto.



S

SAL

Lo stato avanzamento lavori (SAL), nell'ambito del project management, è una riunione periodica (o attività di confronto analoga) che viene stabilita per garantire e verificare l'avanzamento di un progetto rispetto ai propri obiettivi.

Scrum

Scrum è una struttura Agile di collaborazione tra team, comunemente utilizzata nello sviluppo di software e in altri settori. Scrum prescrive ai team di suddividere il lavoro in obiettivi da completare entro iterazioni a tempo, chiamate sprint.

Scrum Master

Il ruolo di uno Scrum Master è quello di utilizzare la gestione agile dei progetti per sostenere un progetto, i team e i membri del team. Poiché gli Scrum Master possono lavorare in diversi contesti, i compiti e le responsabilità possono variare.

Sensore

Un sensore è un dispositivo elettronico che produce un segnale di uscita allo scopo di rilevare un fenomeno fisico. Questo segnale viene utilizzato per interpretare e interpretare le informazioni relative al fenomeno rilevato dal sensore. I sensori sono ampiamente utilizzati in diverse applicazioni, come la misurazione della temperatura, del livello dell'acqua, della pressione atmosferica, del livello del carburante, ecc.

Sprint

Gli sprint sono periodi di tempo che vanno da una settimana a un mese, durante i quali il Product Owner, lo Scrum Master e lo Development Team lavorano per completare una specifica aggiunta al prodotto. Durante uno sprint, si lavora per creare nuove funzionalità basate sulle user stories e sul backlog



U

User Story

Una user story è una descrizione informale, in linguaggio naturale, delle caratteristiche di un sistema software.