



BugBusters

Email: `bugbusters.unipd@gmail.com`

Gruppo: 4

Università degli Studi di Padova

Laurea in Informatica

Corso: Ingegneria del Software

Anno Accademico: 2025/2026

Glossario

Versione 1.0.0

Stato	In redazione
Redattori	Alberto Autiero
Verificatori	
Uso	Interno ed esterno
Destinatari	Prof. Tullio Vardanega, Prof. Riccardo Cardin, BugBusters, Eggon

Registro delle modifiche

Versione	Data	Descrizione	Redatto	Verificato	Approvato
1.0.0		Approvazione del documento	-	-	
0.1.0		Verifica del documento	-		-
0.0.7	14/12/2025	Riorganizzazione documento	Alberto Autiero	-	-
0.0.6	12/12/2025	Sono stati aggiunti nuovi termini	Alberto Autiero	-	-
0.0.5	06/12/2025	Sono stati aggiunti nuovi termini	Alberto Autiero	-	-
0.0.4	30/11/2025	Sono stati aggiunti nuovi termini	Alberto Autiero	-	-
0.0.3	23/11/2025	Sono stati aggiunti nuovi termini	Alberto Autiero	-	-
0.0.2	17/11/2025	Sono stati aggiunti nuovi termini	Alberto Autiero	-	-
0.0.1	06/11/2025	Prima stesura del documento con i termini del capitolato aggiudicato (5) e diapositive dei docenti	Alberto Autiero	-	-

Indice

A	7
Affidabilità (Reliability)	7
Agile	7
AI (Artificial Intelligence)	7
AI Co-Pilot	7
AI generativa	7
Amministratore	7
Analisi dei capitolati	7
Analisi dei Requisiti	7
Analista	8
Angular	8
API (Application Programming Interface)	8
Approvazione	8
AWS (Amazon Web Services)	8
B	9
Back-end	9
Baseline	9
Best Practice	9
C	10
Candidatura	10
Capitolato	10
Casi d'uso	10
Cedolini	10
Cedolini Massivi	10
Committente	10
Consulente del Lavoro (CdL)	10
Consuntivo	10
Cruscotto	10
D	11
Dashboard	11
Data Analyst	11
Decisione esterna	11
Decisione interna	11
Discord	11
Dispatch	11
E	12
Efficacia	12
Efficienza	12

Entity Resolution	12
Error / Errore	12
F	13
Front-end	13
Funzionalità	13
G	14
GDPR (General Data Protection Regulation)	14
Gestione dei rischi	14
GitHub	14
Glossario	14
Google Meet	14
H	15
Human in the loop	15
I	16
Implementazione	16
Interfaccia	16
Issue	16
K	17
KPI (Key Performance Indicator)	17
L	18
Latex	18
Lettera di candidatura	18
LLM (Large Language Model)	18
M	19
Manutenibilità	19
Microsoft Teams	19
Milestone	19
Modularità	19
Modulo	19
N	20
Norme di progetto	20
O	21
OCR (Optical Character Recognition)	21
P	22
PB (Product Baseline)	22
Piano di Progetto	22
Piano di Qualifica	22
POC (Proof of Concept)	22
Preventivo	22

Prodotto (Product)	22
Progettista	22
Progetto	23
Programmatore	23
Prompt	23
Proponente	23
PWA (Progressive Web App)	23
Q	24
Qualità	24
R	25
Rating System	25
RBAC (Role-Based Access Control)	25
Redattore	25
Repository	25
Requisito	25
Responsabile	25
Retrospettiva	25
RTB (Requirements and Technology Baseline)	25
Ruby	25
Ruby on Rails	26
S	27
Sandbox	27
Scalabilità	27
Scenario	27
Scenario principale	27
Scope	27
SCRUM	27
Sicurezza	27
Sprint	27
Stakeholder	27
Stand-alone	28
Stima dei costi	28
T	29
Technology Baseline	29
Template	29
Test	29
Tracciabilità	29
V	30
Validazione	30

Verbale	30
Verbale esterno	30
Verbale interno	30
Verifica	30
Verifica vs. Validazione	30
Verificatore	30
Versionamento/versioning	31
W	32
Way of Working	32
Workflow	32

A

Affidabilità (Reliability)

Capacità di un sistema software di mantenere il proprio livello di prestazioni in condizioni specificate per un determinato periodo di tempo.

Agile

Metodologia di sviluppo del software iterativa e incrementale che si basa su principi come la collaborazione continua con il cliente, la consegna frequente di software funzionante e la capacità di rispondere ai cambiamenti dei requisiti.

AI (Artificial Intelligence)

Campo dell'informatica che si occupa di sviluppare sistemi in grado di svolgere compiti che normalmente richiedono l'intelligenza umana, come il riconoscimento vocale, la visione artificiale, l'elaborazione del linguaggio naturale e il processo decisionale.

AI Co-Pilot

Modulo AI di NEXUM dedicato agli studi dei Consulenti del Lavoro per l'automazione della gestione documentale. Utilizza OCR, classificazione automatica, entity resolution e split di documenti massivi per riconoscere tipologia, destinatari e distribuire automaticamente cedolini, CU e comunicazioni ai dipendenti attraverso canali multipli (NEXUM App, email).

AI generativa

Tipo di intelligenza artificiale in grado di creare autonomamente nuovi contenuti (testo, immagini, audio, codice) basandosi su pattern appresi dai dati di addestramento.

Amministratore

Figura responsabile della gestione dell'infrastruttura, degli strumenti di sviluppo e dei processi del progetto. Si occupa di configurare e mantenere gli ambienti di lavoro e garantire che il team abbia a disposizione gli strumenti necessari.

Analisi dei capitolati

Processo di studio e valutazione dei diversi capitolati d'appalto proposti dalle aziende proponenti, finalizzato a selezionare il progetto più adatto alle competenze, agli interessi e alle risorse del gruppo. Include la comprensione dei requisiti, delle tecnologie richieste e dei vincoli di progetto.

Analisi dei Requisiti

Processo sistematico volto a identificare, documentare, classificare e validare i bisogni e i vincoli del progetto. Trasforma i requisiti utente (espressi nel capitolato, dal punto di vista del committente) in requisiti software (specificati tecnicamente, dal punto di vista dello sviluppatore), definendo "cosa" il sistema deve fare senza specificare "come". Produce il documento di Analisi

dei Requisiti (AdR) e costituisce la base per la progettazione architetturale. Include attività di studio del dominio, definizione di casi d'uso, classificazione dei requisiti (obbligatori, desiderabili, opzionali; funzionali e non-funzionali) e tracciamento.

Analista

Figura professionale specializzata nell'analisi dei requisiti e nella specifica delle funzionalità del sistema. Collabora con gli stakeholder per comprendere le esigenze e tradurle in specifiche tecniche.

Angular

Framework JavaScript/TypeScript open-source sviluppato da Google per la costruzione di Single Page Applications (SPA) e applicazioni web dinamiche.

API (Application Programming Interface)

Insieme di definizioni, protocolli e strumenti per la costruzione e l'integrazione di software applicativo. Consente a diversi sistemi di comunicare tra loro.

Approvazione

Processo formale attraverso il quale un documento o una funzionalità viene accettata e considerata completa dopo aver superato le verifiche e validazioni necessarie.

AWS (Amazon Web Services)

Piattaforma di cloud computing che offre servizi di calcolo, storage, database e altre funzionalità per supportare lo sviluppo e il deployment di applicazioni.

B

Back-end

Parte di un'applicazione software che gestisce la logica di business, l'elaborazione dei dati e la comunicazione con il database. Opera sul server ed è inaccessibile direttamente all'utente finale.

Baseline

Versione approvata e formalmente controllata di un documento o di un componente software che serve come riferimento per sviluppi successivi. Le modifiche successive richiedono procedure formali di controllo. Può riferirsi a diverse fasi (Requirements Baseline, Design Baseline, Product Baseline) e garantisce stabilità e tracciabilità.

Best Practice

Insieme di tecniche, metodi e procedure che sono state riconosciute come le più efficaci ed efficienti per raggiungere un obiettivo specifico in un determinato contesto.

C

Candidatura

Processo con cui un gruppo di studenti presenta la propria offerta per aggiudicarsi un capitolato d'appalto nel corso di Ingegneria del Software, proponendo una soluzione che soddisfi i requisiti del proponente.

Capitolato

Documento contrattuale che specifica i requisiti, le caratteristiche tecniche e le condizioni di un progetto software proposto da un'azienda proponente per il corso di Ingegneria del Software.

Casi d'uso

Tecnica di specifica dei requisiti che descrive le interazioni tra gli attori (utenti o sistemi esterni) e il sistema software per raggiungere un obiettivo specifico.

Cedolini

Documenti retributivi che attestano la retribuzione corrisposta al dipendente per un determinato periodo di paga.

Cedolini Massivi

File contenenti più documenti retributivi aggregati, da suddividere e assegnare ai singoli destinatari tramite riconoscimento automatico.

Committente

Soggetto che commissiona il progetto, definendone gli obiettivi, i vincoli e i requisiti, e che riceve il prodotto finale. Nel contesto del corso di Ingegneria del Software, può essere un'azienda proponente o un docente.

Consulente del Lavoro (CdL)

Professionista che assiste aziende e lavoratori nella gestione degli adempimenti amministrativi, previdenziali, assistenziali e fiscali relativi al rapporto di lavoro.

Consuntivo

Documento di contabilità che riporta i costi effettivamente sostenuti durante una fase del progetto, confrontandoli con le stime iniziali (preventivo). Viene utilizzato per monitorare l'andamento economico del progetto e per apportare eventuali correzioni nelle fasi successive.

Cruscotto

Strumento di monitoraggio che fornisce una visualizzazione in tempo reale degli indicatori chiave di prestazione (KPI) e delle metriche di qualità del progetto. Consente di tracciare lo stato delle attività di verifica e validazione.

D

Dashboard

Interfaccia utente che presenta in forma grafica e sintetica le metriche, gli indicatori di performance e lo stato corrente del progetto o dell'applicazione.

Data Analyst

Figura professionale che analizza dati per estrarre informazioni utili, identificare pattern e supportare decisioni di business attraverso metriche, report e visualizzazioni.

Decisione esterna

Scelta presa da entità esterne al team di progetto (come il committente o il proponente) che vincola le attività del progetto e che il team deve rispettare.

Decisione interna

Scelta presa dal team di progetto riguardante aspetti tecnici, organizzativi o metodologici, documentata per garantire tracciabilità e coerenza nelle attività successive.scambiati.

Discord

Piattaforma di comunicazione tramite chat vocale, testuale e video, utilizzata dal gruppo per la comunicazione interna e la collaborazione quotidiana.

Dispatch

Processo di distribuzione automatizzata dei documenti verso i destinatari finali attraverso diversi canali (es. app, portale, email, PEC).

E

Efficacia

Misura della capacità di raggiungere gli obiettivi prefissati e produrre i risultati attesi. Un processo o sistema è efficace quando soddisfa i requisiti e le aspettative degli stakeholder, indipendentemente dalle risorse impiegate. Metrica: grado di raggiungimento degli obiettivi (interni ed esterni).

Efficienza

Misura dell'abilità di raggiungere gli obiettivi impiegando le risorse minime indispensabili. Un processo o sistema è efficiente quando ottimizza l'uso di tempo, persone, denaro e strumenti. Metrica: produttività, ovvero rapporto tra quantità di output prodotto e risorse consumate.

Entity Resolution

Processo di identificazione e associazione di entità (es. persone o aziende) a partire da dati parziali o duplicati, tramite algoritmi di matching e disambiguazione.

Error / Errore

Manifestazione di un fault all'interno del sistema durante la sua esecuzione. È uno stato interno del sistema che può portare a un failure se non gestito. Corrisponde a una discrepanza tra il valore calcolato, osservato o misurato e il valore vero, specificato o teoricamente corretto.

F

Front-end

Parte di un'applicazione software con cui l'utente interagisce direttamente, responsabile della presentazione dei dati e dell'acquisizione dell'input dell'utente.

Funzionalità

Caratteristica o capacità specifica che un sistema software deve possedere per soddisfare i bisogni degli utenti e gli obiettivi del progetto.

G

GDPR (General Data Protection Regulation)

Regolamento generale sulla protezione dei dati dell'Unione Europea che stabilisce norme per la protezione e la libera circolazione dei dati personali.

Gestione dei rischi

Processo sistematico di identificazione, analisi, pianificazione e controllo dei rischi di progetto, volto a minimizzare la probabilità di occorrenza e l'impatto degli eventi negativi.

GitHub

Piattaforma di hosting per repository Git che offre strumenti per il version control, la collaborazione e la gestione del ciclo di vita del software.

Glossario

Documento che raccoglie e definisce i termini specifici, gli acronimi e le parole ambigue utilizzati nella documentazione di progetto, con lo scopo di garantire una comprensione univoca della terminologia da parte di tutti i membri del team e dei destinatari.

Google Meet

Piattaforma di videoconferenza sviluppata da Google che consente meeting virtuali, condivisione dello schermo e chat. Utilizzata dal gruppo per le riunioni di coordinamento e le presentazioni.

H

Human in the loop

Approccio collaborativo uomo-macchina in cui un operatore umano interviene per validare, correggere o disambiguare i risultati dell'AI quando la confidenza è sotto una soglia prestabilita o in presenza di ambiguità (es. omonimie, multi-match nei destinatari). Il sistema segnala i casi critici e l'operatore conferma o corregge tipo documento, destinatari e metadati, creando un ciclo di feedback per il miglioramento continuo del modello.

I

Implementazione

Processo di traduzione di un design in codice eseguibile, realizzando le specifiche funzionali e non funzionali.

Interfaccia

In programmazione orientata agli oggetti, un'interfaccia è un tipo astratto che contiene una serie di metodi dichiarati senza implementazione. Le classi che implementano un'interfaccia devono fornire un'implementazione per tutti i suoi metodi. Le interfacce definiscono un contratto che le classi devono seguire.

Issue

Segnalazione di un problema, un bug o una richiesta di miglioramento nel sistema di tracking del progetto. Ogni issue viene tracciata, assegnata e gestita fino alla risoluzione.

K

KPI (Key Performance Indicator)

Indicatore chiave di performance che misura l'efficacia di un processo, un'attività o un'organizzazione nel raggiungere i propri obiettivi.

L

Latex

Sistema di composizione tipografica utilizzato per la produzione di documentazione tecnica e scientifica di alta qualità, particolarmente adatto per documenti complessi con formule matematiche.

Lettera di candidatura

Documento formale con cui un gruppo di studenti esprime ufficialmente il proprio interesse a realizzare un capitolato d'appalto specifico, presentando le motivazioni, le competenze del gruppo e una proposta preliminare di approccio al progetto. Viene indirizzata ai docenti e al proponente.

LLM (Large Language Model)

Modello di linguaggio di grandi dimensioni addestrato su vasti corpus di testo, in grado di generare, comprendere e elaborare linguaggio naturale in modo sofisticato.

M

Manutenibilità

Capacità di un prodotto software di essere modificato per correggere errori, migliorare le prestazioni o adattarsi a un ambiente in cambiamento. La manutenibilità è uno degli attributi di qualità del software e influenza il costo del ciclo di vita del prodotto.

Microsoft Teams

Piattaforma di collaborazione sviluppata da Microsoft che offre chat, videoconferenze, archiviazione file e integrazione con applicazioni. Utilizzata dal gruppo per le riunioni di coordinamento e la condivisione di documenti.

Milestone

Data di calendario che fissa un punto di avanzamento atteso nel tempo di progetto, definendo obiettivi specifici e misurabili da raggiungere. Il raggiungimento di una milestone è dimostrato dalla realizzazione di una baseline approvata. Le milestone devono essere SMART: Specifiche (obiettivi chiari), Misurabili (risultati verificabili), Achievable (realisticamente raggiungibili), Rilevanti (significative per il progetto e gli stakeholder), Time-bound (con scadenza definita). Vengono identificate procedendo a ritroso dalla milestone finale verso l'inizio del progetto, determinando le attività e le risorse necessarie per ogni periodo.

Modularità

Grado in cui un sistema è composto da componenti separati che possono essere sviluppati, testati e mantenuti indipendentemente.

Modulo

Componente software autonomo e sostituibile che incapsula una specifica funzionalità e fornisce un'interfaccia ben definita. I moduli favoriscono la modularità, il riuso e la manutenibilità del sistema.

N

Norme di progetto

Documento che definisce le regole, le convenzioni, le procedure e gli standard adottati dal gruppo per la realizzazione del progetto. Include norme per la redazione dei documenti, la gestione del versionamento, le convenzioni di codifica, le procedure di verifica e validazione, e le modalità di comunicazione interna ed esterna.

O

OCR (Optical Character Recognition)

Tecnologia che converte immagini di testo scritto o stampato in testo digitale machine-readable.

P

PB (Product Baseline)

Baseline che definisce lo stato del prodotto software in un determinato momento, tipicamente al termine di una fase di sviluppo o di uno sprint. Include le specifiche del prodotto, la documentazione e il codice sorgente, e serve come riferimento per le fasi successive o per il rilascio.

Piano di Progetto

Documento di pianificazione che descrive come il progetto sarà condotto, gestito e controllato. Definisce gli obiettivi, le attività, le risorse, i tempi, i costi, i rischi e le modalità di monitoraggio e comunicazione del progetto.

Piano di Qualifica

Documento che definisce le strategie, le risorse e le attività per garantire la qualità del processo di sviluppo e del prodotto software. Include la definizione degli standard di qualità, le metriche per la misurazione, i processi di verifica e validazione, e le responsabilità del team per il controllo della qualità.

POC (Proof of Concept)

Realizzazione preliminare e limitata di un'idea o di un concetto, finalizzata a verificarne la fattibilità tecnica, l'adeguatezza rispetto ai requisiti o la validità di un'architettura proposta. Un POC viene solitamente sviluppato con risorse minime per valutare rapidamente se un'approccio o una tecnologia siano promettenti prima di impegnare risorse significative in uno sviluppo completo.

Preventivo

Documento di pianificazione che stima i costi e le risorse necessarie per lo svolgimento del progetto, basato sulle attività pianificate e sulle risorse disponibili.

Prodotto (Product)

Nel contesto dei design pattern creazionali, il Product è l'oggetto complesso che viene costruito. In particolare, nel pattern Builder, il Product è l'oggetto finale che viene assemblato dal Director utilizzando il Builder.

Progettista

Figura responsabile della progettazione dell'architettura software e delle soluzioni tecniche, garantendo che soddisfino i requisiti e siano realizzabili efficientemente.

Progetto

Insieme di attività che devono raggiungere obiettivi specifici a partire da date specificate, con un inizio e una fine fissate in calendario, disponendo di risorse limitate (persone, tempo, denaro, strumenti) e consumando risorse nel loro svolgersi.

Programmatore

Figura che implementa il codice sorgente secondo le specifiche tecniche, seguendo le best practice e gli standard di qualità definiti nel progetto.

Prompt

Input (testo e/o altri dati) fornito a un modello di intelligenza artificiale per ottenere una risposta o un output specifico.

Proponente

Azienda o organizzazione che propone un capitolato d'appalto per il progetto del corso di Ingegneria del Software, definendone requisiti e obiettivi.

PWA (Progressive Web App)

Applicazione web che utilizza tecnologie web moderne per offrire un'esperienza simile a quella di un'app nativa, funzionando offline e potendo essere installata sul dispositivo.

Q

Qualità

Insieme delle caratteristiche di un prodotto software che gli conferiscono la capacità di soddisfare le esigenze espresse e implicite degli stakeholder. La qualità del software si misura in base a attributi interni (visibili agli sviluppatori) ed esterni (visibili agli utenti).

R

Rating System

Sistema di valutazione che assegna un punteggio o un giudizio a un'entità (es. prodotto, servizio, contenuto) in base a criteri prestabiliti.

RBAC (Role-Based Access Control)

Modello di controllo degli accessi in cui i permessi sono assegnati a ruoli specifici, e gli utenti ottengono i permessi attraverso l'assegnazione a questi ruoli.

Redattore

Membro del team responsabile della stesura e della produzione dei documenti di progetto, garantendo chiarezza, completezza e conformità alle norme stabilite.

Repository

Archivio centrale in cui vengono memorizzati e versionati i file sorgente, la documentazione e le risorse del progetto utilizzando un sistema di controllo versione.

Requisito

Condizione o capacità che deve essere posseduta da un sistema o componente software per soddisfare un contratto, standard, specifica o altro documento formalmente imposto.

Responsabile

Figura di riferimento del progetto con compiti di coordinamento, pianificazione, gestione delle risorse e comunicazione con docenti e proponenti.

Retrospettiva

Cerimonia del framework Scrum che si tiene al termine di ogni sprint, durante la quale il team riflette sul processo di lavoro adottato, identifica ciò che ha funzionato bene e ciò che può essere migliorato, e definisce un piano di azione per incrementare l'efficacia e la qualità del lavoro negli sprint successivi.

RTB (Requirements and Technology Baseline)

Baseline che combina i requisiti e le tecnologie approvate per il progetto. Definisce l'insieme dei requisiti concordati e formalmente approvati e lo stack tecnologico di riferimento, costituendo la base per lo sviluppo del progetto. Ogni modifica a questa baseline deve seguire un processo formale di controllo delle modifiche.

Ruby

Linguaggio di programmazione dinamico, open source, orientato agli oggetti e interpretato, noto per la sua semplicità e produttività.

Ruby on Rails

Framework per applicazioni web scritto in Ruby, che segue il pattern Model-View-Controller (MVC) e i principi di convenzione sopra configurazione (convention over configuration).

S

Sandbox

Ambiente isolato per testare e validare funzionalità senza influenzare i sistemi di produzione, utilizzato per sviluppare e verificare nuove feature in sicurezza.

Scalabilità

Capacità di un sistema di gestire un aumento del carico di lavoro aggiungendo risorse, senza modifiche all'architettura.

Scenario

Sequenza di interazioni tra attori e sistema che descrive un percorso specifico attraverso un caso d'uso. Può essere principale (percorso di successo) o alternativo (variazioni ed eccezioni).

Scenario principale

Sequenza di interazioni tra l'attore principale e il sistema che descrive il percorso di successo del caso d'uso, dove l'obiettivo viene raggiunto senza intoppi o condizioni eccezionali. Rappresenta il flusso ideale e più frequente di esecuzione.

Scope

Ambito di un progetto, che definisce i confini, i deliverables, gli obiettivi e i compiti che sono inclusi nel progetto.

SCRUM

Framework agile per la gestione dello sviluppo software che enfatizza lo sviluppo iterativo, l'adattamento ai cambiamenti e la consegna incrementale di valore.

Sicurezza

Insieme di caratteristiche e meccanismi che proteggono il sistema da accessi non autorizzati, garantiscono la riservatezza, l'integrità e la disponibilità dei dati, e prevengono attacchi e vulnerabilità.

Sprint

Periodo di tempo fisso (tipicamente 2-4 settimane) in Scrum durante il quale il team sviluppa e consegna un incremento di prodotto potenzialmente rilasciabile.

Stakeholder

Portatore di interesse, ovvero qualsiasi individuo, gruppo o organizzazione che può influenzare o essere influenzato da un progetto, un'azienda o un sistema.

Stand-alone

Nel contesto del progetto sviluppato dal team BugBusters, si riferisce a un'applicazione o modulo software sviluppato in modo autonomo e indipendente dall'infrastruttura NEXUM esistente. I moduli AI Assistant Generativo e AI Co-Pilot per i CdL saranno realizzati come applicazioni stand-alone che simulano i comportamenti e le interfacce di NEXUM dove necessario, con l'obiettivo di poter essere integrati successivamente nella piattaforma principale. Questo approccio consente uno sviluppo più flessibile e isolato, pur mantenendo la compatibilità con l'architettura e le API di NEXUM.

Stima dei costi

Processo di previsione dei costi associati alle attività di progetto, considerando risorse umane, strumenti, infrastrutture e altri fattori che influenzano il budget complessivo.

T

Technology Baseline

Insieme delle tecnologie, framework, librerie e strumenti di sviluppo selezionati e approvati per il progetto. Definisce lo stack tecnologico di riferimento e costituisce la base per le scelte implementative, garantendo coerenza e standardizzazione nell'architettura software.

Template

Struttura o modello predefinito che definisce il layout e l'aspetto di un'interfaccia utente, separando la presentazione dalla logica di business.

Test

Processo sistematico di verifica che il software soddisfi i requisiti specificati e identifichi difetti, attraverso l'esecuzione controllata di casi di test.

Tracciabilità

Capacità di ricostruire la storia completa di un documento o processo attraverso registrazioni dettagliate (audit trail), dal caricamento all'invio alla lettura, garantendo conformità e accountability.

V

Validazione

Processo che accerta che il prodotto software sviluppato soddisfi le effettive esigenze del cliente e gli obiettivi di business per i quali è stato realizzato. Risponde alla domanda "Stiamo costruendo il prodotto giusto?" e viene tipicamente effettuata attraverso test di accettazione con il cliente.

Verbale

Documento formale che registra quanto discusso, deciso e pianificato durante una riunione. Include informazioni come data, partecipanti, ordine del giorno, punti discussi, decisioni prese e azioni da intraprendere.

Verbale esterno

Verbale redatto in seguito a una riunione con soggetti esterni al gruppo di progetto, come il proponente o i docenti. Oltre ai contenuti standard di un verbale, può includere specifiche decisioni o accordi presi con le parti esterne.

Verbale interno

Verbale redatto in seguito a una riunione interna al gruppo di progetto. Documenta le discussioni e le decisioni prese dai membri del team, e viene utilizzato per tracciare lo stato di avanzamento, assegnare compiti e coordinare le attività.

Verifica

Processo sistematico che determina se i prodotti di lavoro (documenti, codice, componenti) soddisfano i requisiti e le specifiche definite per loro. Risponde alla domanda "Stiamo costruendo il prodotto nel modo giusto?" e include attività come revisioni, ispezioni e test.

Verifica vs. Validazione

La verifica è il processo di valutazione dei prodotti di lavoro di un progetto per accertare che soddisfino i requisiti specificati e le condizioni imposte all'inizio dello sviluppo. Risponde alla domanda "Stiamo costruendo il prodotto nel modo giusto?". La validazione, invece, accerta che il prodotto finale soddisfi le effettive esigenze del cliente e gli obiettivi di business. Risponde alla domanda "Stiamo costruendo il prodotto giusto?". In sintesi, la verifica si concentra sulla correttezza del processo di sviluppo, mentre la validazione sulla correttezza del prodotto finale.

Verificatore

Membro del team responsabile di controllare che documenti, codice e altri prodotti di lavoro rispettano gli standard di qualità definiti, le norme di progetto e siano privi di errori, incoerenze o ambiguità.

Versionamento/versioning

Sistema per gestire le diverse versioni di file, codice sorgente o documenti, permettendo di tracciare le modifiche, collaborare in team e revertire a versioni precedenti.

W

Way of Working

Insieme di processi, metodologie, strumenti e pratiche adottati dal team per organizzare e svolgere le attività di progetto in modo coordinato ed efficiente. Definisce come il team collabora, comunica e gestisce il lavoro quotidiano.

Workflow

Sequenza di attività che definiscono un processo di business, dove compiti, informazioni o documenti passano da un partecipante all'altro secondo regole prestabilite.