



*byteyourdreams.swe@gmail.com*

## Glossario

### Informazioni documento

---

<b>Redattore</b>	A.M. Margarit L. Zanesco L. Albertin A. Mio Y. Huang O.F. Stiglet
<b>Verificatore</b>	A.M. Margarit L. Zanesco L. Albertin A. Mio Y. Huang O.F. Stiglet
<b>Destinatari</b>	Byte Your Dreams T. Vardanega R. Cardin

# Registro delle modifiche

Versione	Data	Autore	Verificatore	Dettaglio
0.0.1	30/10/2024	A.M. Margarit L. Zanesco	L. Albertin	Creazione glossario

# Indice

Byte Your Dreams

30/10/2024

## Contents



# Introduzione

Nel presente documento vengono riportati tutti i termini tecnici/ambigui che si possono trovare nella documentazione. Il suo scopo principale risiede nell'apportare una maggiore chiarezza e una standardizzazione del linguaggio all'interno di documenti, testi o comunicazioni. Un glossario facilita la comprensione e lo scambio di informazioni tra diversi partecipanti o *stakeholder<sub>G</sub>* coinvolti nel medesimo progetto.

## A

### Accessibile

Attributo riferito a software o contenuti facilmente utilizzabili anche da persone con disabilità.

### Algoritmo

Sequenza di istruzioni per risolvere problemi o eseguire operazioni.

### AI

Acronimo per "Artificial Intelligence", l'abilità di una macchina di eseguire compiti che richiederebbero intelligenza umana.

### Analisi Dei Requisiti

L'*analisi dei requisiti<sub>G</sub>* 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<sub>G</sub>* o di un'applicazione *software<sub>G</sub>*, che si intende sviluppare.

### API

Una *API<sub>G</sub>* acronimo Application Programming Interface, è un insieme di regole, protocolli e strumenti che permettono a diverse applicazioni *software<sub>G</sub>* di comunicare tra loro. In poche parole fornisce un modo standardizzato per diverse parti del *software<sub>G</sub>* di interagire e scambiare informazioni.

### Applicazione

*Software<sub>G</sub>* progettato per svolgere una funzione specifica per l'utente

### Applicazione stand-alone

*Software<sub>G</sub>* che può funzionare indipendentemente, senza bisogno di altre *applicazioni<sub>G</sub>* o *servizi<sub>G</sub>*.

### Applicativo

Sinonimo di *applicazione<sub>G</sub>*, *software<sub>G</sub>* usato per specifici compiti.

### Architettura

Per *architettura<sub>G</sub>* si intende struttura e organizzazione di un *sistema<sub>G</sub>* o *software<sub>G</sub>*.

### Assistente Virtuale

Si riferisce a un *programma<sub>G</sub>* o *servizio<sub>G</sub>* che interagisce con gli utenti tramite comandi vocali o testuali.

### Attività

Compito o azione in un processo di sviluppo *software<sub>G</sub>* o gestione del *progetto<sub>G</sub>*.

### Automazione



Per *automazione<sub>G</sub>* si intende il processo che permette a *sistemi<sub>G</sub>* o *software<sub>G</sub>* di operare senza intervento umano.

## **AWS**

Amazon Web Services, *piattaforma<sub>G</sub>* di *servizi<sub>G</sub>* di *cloud<sub>G</sub>* computing di Amazon.

# B

## Blackbox

Per Blackbox si intende un sistema o componente il cui funzionamento interno è sconosciuto o inaccessibile, noto solo tramite input e output.

## Broker

Un  $Broker_G$  agisce come un intermediario tra componenti  $software_G$ ,  $sistemi_G$ ,  $servizi_G$ , facilitando la loro interazione e comunicazione. Ci sono diverse tipologie di  $Broker_G$ , e il loro ruolo specifico può variare a seconda del contesto.

## Browser

Un  $Browser_G$  è un'applicazione  $software_G$  utilizzata per accedere e visualizzare le risorse su Internet. Funge da intermediario tra l' $utente_G$  e i contenuti web, consentendo la navigazione attraverso i diversi siti web utilizzando un'interfaccia grafica intuitiva.

# C

## Cache

Per cache si intende la memoria temporanea per accelerare l'accesso ai dati frequentemente utilizzati.

## Chat

Una chat è una comunicazione testuale in tempo reale tra utenti o tra utenti e bot.

## CI

Continuous Integration, pratica di sviluppo software che prevede l'integrazione frequente del codice in un *repository*<sub>G</sub> comune

## Cliente

Il termine cliente si riferisce a un utente o azienda che utilizzano un prodotto o servizio.

## Cloud

Il cloud si riferisce a un insieme di *servizi*<sub>G</sub> di elaborazione e archiviazione dei dati che vengono forniti attraverso Internet. Invece di utilizzare risorse locali, come *server*<sub>G</sub> o dispositivi di archiviazione, il cloud consente di accedere a risorse condivise che possono essere scalate in base alle necessità.

## Codice sorgente

Per codice sorgente si intende il testo del programma scritto in un linguaggio di programmazione.

## Community

Gruppo di sviluppatori o utenti che collaborano su un progetto o tecnologia open source.

## Containerizzazione

Per containerizzazione viene intesa la tecnica che isola applicazioni in ambienti chiamati container per facilitare la portabilità e la scalabilità.

# D

## Dashboard

Interfaccia grafica che riassume dati chiave e metriche su una *piattaforma<sub>G</sub>*.

## Database

*Sistema<sub>G</sub>* per l'archiviazione e gestione organizzata dei dati.

### Database NoSQL

Un *database NoSQL<sub>G</sub>* è un tipo di *sistema<sub>G</sub>* di gestione dei dati progettato per gestire e memorizzare dati non strutturati o semi-strutturati in modo flessibile e scalabile. A differenza dei *database relazionali<sub>G</sub>*, che utilizzano una struttura a tabelle e il linguaggio SQL per la gestione dei dati, i *database NoSQL<sub>G</sub>* non sono vincolati a schemi rigidi e possono supportare diversi modelli di dati.

### Database Relazionale

Un *database relazionale<sub>G</sub>* è un tipo di *sistema<sub>G</sub>* di gestione dei dati che organizza le informazioni in tabelle, le quali possono essere collegate tra loro attraverso relazioni. Questa struttura consente di gestire, archiviare e recuperare i dati in modo efficace, utilizzando un linguaggio di query standard, tipicamente SQL.

### Database Relazionale

Un *database relazionale<sub>G</sub>* è un tipo di *sistema<sub>G</sub>* di gestione dei dati che organizza le informazioni in tabelle, le quali possono essere collegate tra loro attraverso relazioni. Questa struttura consente di gestire, archiviare e recuperare i dati in modo efficace, utilizzando un linguaggio di query standard, tipicamente SQL.

## Data Stream Processing

Il *Data Stream Processing<sub>G</sub>* (elaborazione dei flussi di dati) è un approccio per l'elaborazione continua e in tempo reale dei dati che arrivano in sequenze o flussi. Questo metodo consente di analizzare e reagire a dati in tempo reale mentre vengono generati, piuttosto che attendere che i dati siano raccolti e memorizzati in batch per un'elaborazione successiva.

## Data Visualization

La *Data Visualization<sub>G</sub>* (visualizzazione dei dati) è il processo di rappresentazione visiva delle informazioni e dei dati, attraverso grafici, diagrammi e altri strumenti visivi, per facilitare la comprensione, l'analisi e la comunicazione delle informazioni.

## Dati

I *dati<sub>G</sub>* si riferiscono a informazioni che possono essere raccolte, memorizzate, analizzate e utilizzate per vari scopi. I dati possono essere di diverse tipologie e formati, e sono fondamentali per il funzionamento di *applicazioni<sub>G</sub>*, sistemi e processi decisionali.

### Dati non strutturati

I *dati<sub>G</sub>* senza una struttura predefinita, come testi o immagini, difficili da organizzare in database tradizionali.

## Deep Dive

*Deep Dive<sub>G</sub>* è un termine utilizzato in vari contesti per descrivere un'analisi approfondita o una ricerca dettagliata su un argomento specifico.

## Deployment





Il *deployment<sub>G</sub>* (o distribuzione) è il processo di rendere un'*applicazione<sub>G</sub>*, un *sistema<sub>G</sub>*, o un *servizio<sub>G</sub>*, disponibile per l'uso in un ambiente operativo. Questo processo comprende diverse fasi, dall'installazione e configurazione dell'applicazione alla messa in produzione, dove gli utenti finali possono interagire con essa.

### **Design**

Progettazione estetica e funzionale di *software<sub>G</sub>* o interfacce.

### **Desktop**

Computer o sistema operativo per utilizzo da scrivania; software o app per PC.

# F

## Framework

Un *framework<sub>G</sub>* nel contesto dell'informatica e dello sviluppo del *software<sub>G</sub>*, si riferisce a un insieme di strumenti, librerie ,linee guida e convenzioni di codifica predefinite che forniscono una struttura comune per lo sviluppo di *software<sub>G</sub>*. In altre parole, un *framework<sub>G</sub>* è un'infrastruttura *software<sub>G</sub>* che facilita lo sviluppo di applicazioni fornendo un ambiente predefinito e organizzato in cui i *programmatori<sub>G</sub>* possono lavorare.

## Front-end

Il termine *front-end<sub>G</sub>* si riferisce alla parte di un'*applicazione<sub>G</sub>* o di un *sistema<sub>G</sub>* che interagisce direttamente con gli utenti finali. È la parte visibile e interattiva di un'*applicazione<sub>G</sub>*, responsabile della presentazione dell'interfaccia utente e dell'interazione con gli input dell'*utente<sub>G</sub>*.



# G

## Github

*Github<sub>G</sub>* è una *piattaforma<sub>G</sub>* di hosting per il controllo delle versioni basato su *Git<sub>G</sub>*. Viene utilizzato principalmente per la gestione dei *repository<sub>G</sub>* di *codice sorgente<sub>G</sub>*. Fornisce strumenti per lo sviluppo collaborativo di *software<sub>G</sub>*, facilitando la gestione, l'hosting e la collaborazione su progetto *software<sub>G</sub>*.

## Git

*Git<sub>G</sub>* è un *sistema<sub>G</sub>* di controllo delle versioni distribuito (DVCS - Distributed Version Control System) progettato per gestire il tracciamento delle modifiche nel codice sorgente durante lo sviluppo del *software<sub>G</sub>*. È uno strumento ampiamente utilizzato dai team di sviluppo *software<sub>G</sub>* per tenere traccia delle revisioni del codice, facilitare la collaborazione e gestire le modifiche apportate al *progetto<sub>G</sub>*.

## Google Meet

*Google Meet<sub>G</sub>* è un *servizio<sub>G</sub>* di videoconferenza sviluppato da Google. Consente agli utenti di organizzare e partecipare a riunioni online, conferenze video e chiamate virtuali. È stato progettato per scopi aziendali, educativi e personali e offre diverse funzionalità per facilitare la collaborazione a distanza.

**Interoperabilità**

L'*interoperabilità<sub>G</sub>* è la capacità di *sistemi<sub>G</sub>*, *applicazioni<sub>G</sub>* o componenti diversi di lavorare insieme e scambiarsi informazioni in modo efficace, senza richiedere modifiche significative ai singoli sistemi.

**Intelligenza Artificiale**

L'*intelligenza artificiale<sub>G</sub>* è un campo dell'informatica che si occupa dello sviluppo di *sistemi<sub>G</sub>* e tecnologie in grado di simulare l'intelligenza umana. L'AI cerca di creare macchine e *software<sub>G</sub>* che possano eseguire compiti che normalmente richiederebbero intelligenza umana, come l'apprendimento, il ragionamento, la percezione, la comprensione del *linguaggio naturale<sub>G</sub>* e la risoluzione dei problemi.

**Istogramma**

Grafici che rappresentano la distribuzione dei dati su diverse categorie.

# L

## Linguaggio naturale

Linguaggio umano, come l'italiano o l'inglese, che i sistemi di elaborazione cercano di interpretare.

## LLM

Large Language Model. Si tratta di un tipo di modello di *intelligenza artificiale*<sub>G</sub> progettato per comprendere, generare e manipolare il *linguaggio naturale*<sub>G</sub>. Gli *LLM*<sub>G</sub> sono addestrati su vasti dataset di testo provenienti da diverse fonti, come libri, articoli, siti web e conversazioni, per apprendere le strutture grammaticali, il significato delle parole e le relazioni tra concetti.

# M

## Microservizio

Un *microservizio<sub>G</sub>* è un'architettura software che consiste in una serie di piccoli *servizi<sub>G</sub>* autonomi, ognuno dei quali esegue una funzione specifica e può essere sviluppato, distribuito e scalato indipendentemente dagli altri.

## Middleware

Il *middleware<sub>G</sub>* è un *software<sub>G</sub>* che funge da intermediario tra diverse *applicazioni<sub>G</sub>*, sistemi operativi o *servizi<sub>G</sub>*, facilitando la comunicazione e l'interoperabilità tra di essi. In altre parole, il *middleware<sub>G</sub>* opera come un ponte che consente a *software<sub>G</sub>* e *applicazioni<sub>G</sub>* di lavorare insieme, anche se sono stati sviluppati in modo indipendente o risiedono su *piattaforme<sub>G</sub>* diverse.

# N

## NLP

Natural Language Processing. Elaborazione automatica del linguaggio umano da parte di un computer. E' un campo dell'*intelligenza artificiale*<sub>G</sub> che si occupa dell'interazione tra computer e linguaggio umano. L'obiettivo principale dell'*NLP*<sub>G</sub> è consentire ai computer di comprendere, interpretare e generare il linguaggio umano in modo che sia significativo e utile.

# O

## Open Source

*Software<sub>G</sub>* il cui *codice sorgente<sub>G</sub>* è disponibile pubblicamente per modifiche e distribuzione.

## Open Source

Migliorare le prestazioni di un *sistema<sub>G</sub>* o di un'*applicazione<sub>G</sub>*.



# P

## Performance

*Performance<sub>G</sub>* si riferisce all'efficienza e alla velocità con cui un *sistema<sub>G</sub>*, un'*sistema<sub>G</sub>* o un componente hardware esegue le sue funzioni.

## Piattaforma

Il termine *piattaforma<sub>G</sub>* si riferisce a un ambiente hardware e/o *software<sub>G</sub>* che fornisce le risorse e i *piattaforma<sub>G</sub>* necessari per lo sviluppo, l'esecuzione e la gestione di applicazioni software.

## Plug-in

E' un componente software aggiuntivo che si integra con un *programma<sub>G</sub>* principale per estenderne o migliorarne le funzionalità.

## Proponente

Individuo o gruppo che richiede o finanzia lo sviluppo di un *progetto<sub>G</sub>*.

## Programma

Serie di istruzioni che un computer può eseguire per svolgere un compito.

## Programmatore

Un *programmatore<sub>G</sub>* è la persona che scrive e sviluppa codice per creare *software<sub>G</sub>*.

## Progetto

Un *progetto<sub>G</sub>* rappresenta un insieme strutturato di *attività<sub>G</sub>*, risorse e strumenti finalizzati a sviluppare una specifica *applicazione<sub>G</sub>*, *sistema<sub>G</sub>*, o soluzione tecnologica.

## Python

*Python<sub>G</sub>* è linguaggio di programmazione ad alto livello, versatile e orientato agli oggetti, utilizzato per lo sviluppo di *software<sub>G</sub>*, scripting, automazione e altre *applicazioni<sub>G</sub>*.



# R

## Repository

Un *repository<sub>G</sub>* è uno spazio di archiviazione o deposito digitale in cui vengono conservati e gestiti file, dati, *codice sorgente<sub>G</sub>* o altre informazioni pertinenti a un *progetto<sub>G</sub>*, a un'*applicazione<sub>G</sub>* o a un insieme di *dati<sub>G</sub>*.

## Report

Un *report<sub>G</sub>* è un documento o una visualizzazione che raccoglie e presenta dati in modo organizzato e comprensibile. L'obiettivo di un report è sintetizzare informazioni rilevanti per aiutare nell'analisi e nella decisione aziendale o tecnica.

## Responsive

Si riferisce a un design o layout che si adatta automaticamente alle dimensioni e caratteristiche del dispositivo su cui viene visualizzato, come smartphone, tablet, laptop o *desktop<sub>G</sub>*.

# S

## Scalabile

*Sistema<sub>G</sub>* che può crescere o essere ridotto in dimensioni e capacità in base alle necessità.

## Server

Computer o sistema che fornisce *servizi<sub>G</sub>* e risorse ad altri computer.

## Server-side

Operazioni o script eseguiti sul server piuttosto che sul dispositivo dell'utente.

## Servizio

Un *servizio<sub>G</sub>* si riferisce a un *programma<sub>G</sub>* o risorsa messi a disposizione degli *utenti<sub>G</sub>* o altri *software<sub>G</sub>*.

## Sistema

Insieme di componenti interconnessi che lavorano insieme per raggiungere uno scopo comune.

## Software

*Programmi<sub>G</sub>* e *applicazioni<sub>G</sub>* eseguiti da un computer.

## Standard

Norme e convenzioni usate per garantire l'interoperabilità tra *sistemi<sub>G</sub>*. Gli standard permettono ai dispositivi, software e reti di comunicare tra loro in modo efficiente, indipendentemente dalla *piattaforma<sub>G</sub>*.

## Stakeholder

Lo Stakeholder è un termine utilizzato per identificare qualsiasi individuo, gruppo o entità che ha un interesse diretto o può essere influenzato dalle azioni.

# T

## **Team**

Gruppo di persone che lavorano insieme su un *progetto*<sub>G</sub> o prodotto informatico.

## **Test**

Fase di verifica delle funzionalità e prestazioni di un *software*<sub>G</sub>, esso mira a verificare il funzionamento di un *software*<sub>G</sub> o di un *sistema*<sub>G</sub> informatico al fine di identificare eventuali difetti o problemi.

## **Tokenizzazione**

Processo che divide il testo in unità più piccole, come parole o frasi, utile per l'elaborazione del linguaggio.

# U

## User-friendly

*Software<sub>G</sub>* o interfaccia progettati per essere facili da usare e intuitivi per l'*utente<sub>G</sub>*.

## Utente

Persona che utilizza un *software<sub>G</sub>* o *sistema<sub>G</sub>*.

# V

## Visual Studio Code

Editor di codice open-source di Microsoft, molto usato nello sviluppo *software*. E' ampiamente usato dagli sviluppatori software per scrivere, modificare e debuggare codice in diversi linguaggi di programmazione.

# W

## Way of Working

Insieme modalità e strumenti con cui un team di lavoro collabora e comunica.

## Workflow

Un *workflow<sub>G</sub>* rappresenta un flusso di lavoro, insieme di processi e operazioni eseguiti in un certo ordine per completare un'*attività<sub>G</sub>*. E' una rappresentazione visuale o concettuale di come le *attività<sub>G</sub>* sono strutturate e connesse tra loro all'interno di un processo più ampio.