



byteyourdreams.swe@gmail.com

Norme di progetto

Informazioni documento

Redattore	A.M. Margarit
Verificatore	A. Mio
Amministratore	L. Albertin
Destinatari	T. Vardanega R. Cardin

Registro delle modifiche

Versione	Data	Autore	Verificatore	Dettaglio
0.0.1	10/11/2024	A.M. Margarit	A. Mio	Redazione

Indice

Byte Your Dreams

novembre 10, 2024

Contents

1	Introduzione	4
1.1	Scopo del documento	4
1.2	Glossario	4
1.3	Riferimenti	4
1.3.1	Riferimenti normativi	4
1.3.2	Riferimenti informativi	4



1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Lo scopo principale del seguente documento è la definizione delle linee guida che ogni componente del team deve rispettare per assicurare che il processo di realizzazione del progetto didattico risulti efficiente ed efficace. Per definire i *processi_G* e le relative *attività_G* del seguente documento si è fatto riferimento allo Standard **ISO/IEC 12207-1995**.

Il documento è organizzato secondo i *processi_G* del ciclo di vita del *software_G* e ogni processo si configura come una serie di *attività_G*, la quale è strutturata attraverso una gerarchia.

E' fondamentale evidenziare che questo documento è in continuo perfezionamento in quanto le norme intrinseche stabilite sono periodicamente rielaborate e ottimizzate.

1.2 Glossario

La documentazione contiene riferimenti al **Glossario**, all'interno del quale vengono esposti i significati di tutti i termini, che potrebbero risultare troppo specifici o ambigui, pervenuti nei documenti relativi al progetto.

Quando un termine è scritto con una nota a pedice con la lettera G indica la possibilità di recuperare la definizione nel **Glossario**.

1.3 Riferimenti

1.3.1 Riferimenti normativi

- **Standard ISO/IEC 12207-1995** :

https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2009/Approfondimenti/ISO_12207-1995.pdf

Standard internazionale che definisce un modello di ciclo di vita del *software_G* e in cui sono definite delle linee guida per la gestione dei *processi_G* *software_G* e le relative *attività_G*.

Stabilisce una struttura per organizzare le diverse fasi e le *attività_G* coinvolte nel ciclo di vita del *software_G*, aiutando le organizzazioni a sviluppare prodotti *software_G* in modo più efficiente ed efficace.

- **Capitolato C2**: <https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2024/Progetto/C2.pdf>

1.3.2 Riferimenti informativi

- **Glossario**;