



byteyourdreams.swe@gmail.com

Glossario

Informazioni documento

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

Registro delle modifiche

Versione	Data	Autore	Verificatore	Dettaglio
1.0.0	08/02/2025	L. Albertin	L. Albertin	Approvazione documento
0.0.3	05/02/2025	L.Zanesco	A.M. Margarit	Aggiunta termini
0.0.2	30/11/2024	L.Zanesco	O.F. Stiglet	Aggiunta termini
0.0.1	30/10/2024	A.M. Margarit L. Zanesco	L. Albertin	Creazione glossario

Indice

Byte Your Dreams

30/10/2024

Contents

A.	4
B.	6
C.	7
D.	8
E.	10
F.	11
G.	12
I.	13
J.	14
L.	15
M.	16
N.	17
O.	18
P.	19
R.	21
S.	22
T.	23
U.	24
V.	25
W	26



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_G* coinvolti nel medesimo progetto.

A

Accessibile

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

Algoritmo

Sequenza di istruzioni per risolvere problemi o eseguire operazioni.

AI

Acronimo per "Artificial Intelligence". Abilità di una macchina di eseguire compiti che richiederebbero intelligenza umana.

Analisi Dei Requisiti

L'*analisi dei requisiti_G* 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_G* o di un'applicazione *software_G*, che si intende sviluppare.

API

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

Applicazione

Software_G progettato per svolgere una funzione specifica per l'utente.

Applicazione stand-alone

Software_G che può funzionare indipendentemente, senza bisogno di altre *applicazioni_G* o *servizi_G*.

Applicativo

Sinonimo di *applicazione_G*, *software_G* usato per specifici compiti.

Architettura

Per *architettura_G* si intende struttura e organizzazione di un *sistema_G* o *software_G*.

Assistente Virtuale

Si riferisce a un *programma_G* o *servizio_G* che interagisce con gli utenti tramite comandi vocali o testuali.

Attività

Compito o azione in un *processo_G* di sviluppo *software_G* o gestione del *progetto_G*.

Attore

Ruolo coperto da un certo insieme di entità interagenti con il *sistema_G*. È uno degli elementi fondamentali dei diagrammi dei casi d'uso.



Automazione

Per *automazione_G* si intende il *processo_G* che permette a *sistemi_G* o *software_G* di operare senza intervento umano.

AWS

Amazon Web Services, *piattaforma_G* di *servizi_G* di *cloud_G* computing di Amazon.

B

Blackbox

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

Bot

Programma per computer progettato per imitare o sostituire le azioni di un essere umano eseguendo *attività_G* automatizzate e ripetitive.

Branch

I *Branch_G* vengono utilizzati per l'implementazione di funzionalità tra loro isolate, indipendenti l'una dall'altra ma con in comune la stessa radice. Viene utilizzato in *Git_G*.

Broker

Un *Broker_G* agisce come un intermediario tra componenti *software_G*, *sistemi_G* e *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

CA

Customer Acceptance consiste in una revisione facoltativa nel corso dello sviluppo del *progetto_G*, durante la quale il prodotto *software_G* finito, viene presentato al *committente_G* per ottenere la sua accettazione definitiva.

Cache

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

Chat

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

Chunking

Il *chunking_G* consiste nella suddivisione di un documento lungo in segmenti più piccoli detti chunks.

CI

Continuous Integration, pratica di sviluppo software che prevede l'integrazione frequente del codice in un *repository_G* comune

Cliente

Il termine *cliente_G* si riferisce a un *utente_G* o azienda che utilizzano un prodotto o servizio.

Cloud

Il *cloud_G* si riferisce a un insieme di *servizi_G* di elaborazione e archiviazione dei *dati_G* che vengono forniti attraverso Internet. Invece di utilizzare risorse locali, come *server_G* 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.

Committente

Figura che commissiona un lavoro, indipendentemente dall'entità o dall'importo.

Community

Gruppo di sviluppatori o utenti che collaborano su un *progetto_G* 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.

CPI

Cost Performance Index è una metrica *software_G* che misura l'efficienza dei costi di un *progetto_G*.

D

Dashboard

Interfaccia grafica che riassume *dati_G* chiave e metriche su una *piattaforma_G*.

Database

Sistema_G per l'archiviazione e gestione organizzata dei *dati_G*.

Database NoSQL

Un *database NoSQL_G* è un tipo di *sistema_G* 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_G*, che utilizzano una struttura a tabelle e il linguaggio SQL per la gestione dei *dati_G*, i *database NoSQL_G* non sono vincolati a schemi rigidi e possono supportare diversi modelli di dati.

Database Relazionale

Un *database relazionale_G* è un tipo di *sistema_G* di gestione dei *dati_G* 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_G* in modo efficace, utilizzando un linguaggio di query standard, tipicamente SQL.

Data Stream Processing

Il *Data Stream Processing_G* (elaborazione dei flussi di dati) è un approccio per l'elaborazione continua e in tempo reale dei *dati_G* che arrivano in sequenze o flussi. Questo metodo consente di analizzare e reagire a *dati_G* 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_G* (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_G* si riferiscono a informazioni che possono essere raccolte, memorizzate, analizzate e utilizzate per vari scopi. I *dati_G* possono essere di diverse tipologie e formati, e sono fondamentali per il funzionamento di *applicazioni_G*, sistemi e processi decisionali.

Dati non strutturati

I *dati_G* senza una struttura predefinita, come testi o immagini, difficili da organizzare in *database_G* tradizionali.

Deep Dive

Deep Dive_G è un termine utilizzato in vari contesti per descrivere un'analisi approfondita o una ricerca dettagliata su un argomento specifico.

Deployment

Il *deployment_G* (o distribuzione) è il *processo_G* di rendere un'*applicazione_G*, un *sistema_G*, o un *servizio_G*, 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_G* o interfacce.

Desktop

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

Discord

Piattaforma che permette videochiamate, chat istantanee e condivisione di contenuti.

E

EAC

Estimated Ao Completion è una metrica $software_G$. Fornisce una stima del costo totale previsto per completare un $progetto_G$.

Embedding

Tecnica utilizzata nell'ambito dell'apprendimento automatico e dell' NLP_G per rappresentare dati complessi, come parole, frasi o oggetti, in uno spazio vettoriale.

ETC

Estimated To Complete è una metrica $software_G$. Fornisce una stima dei costi necessari per completare un $progetto_G$, basandosi sul lavoro rimanente e sulle spese previste.

F

Feedback

Meccanismo di auto-regolazione in cui le informazioni generate da un'azione o un evento vengono utilizzate per modificare o migliorare le azioni successive.

Framework

Un *framework_G* nel contesto dell'informatica e dello sviluppo del *software_G*, 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_G*. In altre parole, un *framework_G* è un'infrastruttura *software_G* che facilita lo sviluppo di applicazioni fornendo un ambiente predefinito e organizzato in cui i *programmatori_G* possono lavorare.

Frontend

Il termine *frontend_G* si riferisce alla parte di un'*applicazione_G* o di un *sistema_G* che interagisce direttamente con gli utenti finali. È la parte visibile e interattiva di un'*applicazione_G*, responsabile della presentazione dell'interfaccia utente e dell'interazione con gli input dell'*utente_G*.

G

Gen AI

È un tipo di *AI_G* in grado di creare contenuti originali, come testi, immagini, video, audio o codice software, in risposta al prompt o alla richiesta di un *utente_G*.

Geospaziali

In relazione ai *dati_G*. È la combinazione di informazioni di localizzazione con caratteristiche o attributi di altri set di *dati_G* aziendali per un determinato periodo.

Github

Github_G è una *piattaforma_G* di hosting per il controllo delle versioni basato su *Git_G*. Viene utilizzato principalmente per la gestione dei *repository_G* di *codice sorgente_G*. Fornisce strumenti per lo sviluppo collaborativo di *software_G*, facilitando la gestione, l'hosting e la collaborazione su *progetto_G* software.

Git

Git_G è un *sistema_G* 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_G*. È uno strumento ampiamente utilizzato dai team di sviluppo *software_G* per tenere traccia delle revisioni del codice, facilitare la collaborazione e gestire le modifiche apportate al *progetto_G*.

Gmail

Servizio_G gratuito di Google per la gestione efficiente della posta elettronica.

Google Meet

Google Meet_G è un *servizio_G* 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.



Insert

Comando per l'aggiunta di una o più righe all'interno di un *database_G*

Interoperabilità

L'*interoperabilità_G* è la capacità di *sistemi_G*, *applicazioni_G* o componenti diversi di lavorare insieme e scambiarsi informazioni in modo efficace, senza richiedere modifiche significative ai singoli *sistemi_G*.

Intelligenza Artificiale

L'*intelligenza artificiale_G* è un campo dell'informatica che si occupa dello sviluppo di *sistemi_G* e tecnologie in grado di simulare l'intelligenza umana. L'*AI_G* cerca di creare macchine e *software_G* che possano eseguire compiti che normalmente richiederebbero intelligenza umana, come l'apprendimento, il ragionamento, la percezione, la comprensione del *linguaggio naturale_G* e la risoluzione dei problemi.

Issue

Una *Issue_G* identifica una richiesta di funzionalità, un problema oppure un bug che richiede attenzione all'interno di un *sistema_G* di tracciamento dei problemi.

Istogramma

Grafici che rappresentano la distribuzione dei *dati_G* su diverse categorie.

J

JavaScript

Linguaggio di programmazione utilizzato dagli sviluppatori per la realizzazione di pagine Web interattive.

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*_G progettato per comprendere, generare e manipolare il *linguaggio naturale*_G. Gli *LLM*_G 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

MCCM

Complessità ciclomatica. È una metrica *software_G* utilizzata per misurare la complessità di un programma. Misura direttamente il numero di cammini linearmente indipendenti attraverso il grafo di controllo di flusso.

Microservizio

Un *microservizio_G* è un'*architettura_G* software che consiste in una serie di piccoli *servizi_G* autonomi, ognuno dei quali esegue una funzione specifica e può essere sviluppato, distribuito e scalato indipendentemente dagli altri.

Middleware

Il *middleware_G* è un *software_G* che funge da intermediario tra diverse *applicazioni_G*, sistemi operativi o *servizi_G*, facilitando la comunicazione e l'interoperabilità tra di essi. In altre parole, il *middleware_G* opera come un ponte che consente a *software_G* e *applicazioni_G* di lavorare insieme, anche se sono stati sviluppati in modo indipendente o risiedono su *piattaforme_G* diverse.

Milestone

Data di calendario che segna importanti traguardi intermedi nello svolgimento del *progetto_G*.

Modello a V

È un modello di sviluppo del *software_G* che dimostra la relazione tra ogni fase del ciclo di vita dello sviluppo del *software_G* e la sua fase di testing.

MSC

È una metrica *software_G*. Misura la percentuale di istruzioni eseguite almeno una volta durante i *test_G*

N

NLP

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

Next.js

Framework_G JavaScript backend per applicazioni React che consente il rendering automatico lato server.



Open Source

Software_G il cui *codice sorgente_G* è disponibile pubblicamente per modifiche e distribuzione.



P

PB

Product Baseline identifica una revisione fondamentale durante lo sviluppo del *software_G*, in quanto viene dimostrata la solidità architetturale definita nell'*RTB_G* ed il progresso nell'evoluzione del prodotto *software_G*.

Performance

Perfomance_G si riferisce all'efficienza e alla velocità con cui un *sistema_G*, un'*sistema_G* o un componente hardware esegue le sue funzioni.

Pgvector

Estensione PostgreSQL indispensabile per il salvataggio, la richiesta e l'indicizzazione di vettori.

Piattaforma

Il termine *piattaforma_G* si riferisce a un ambiente hardware e/o *software_G* che fornisce le risorse e i *piattaforma_G* necessari per lo sviluppo, l'esecuzione e la gestione di *applicazioni_G* software.

Pipeline

Insieme di componenti *software_G* collegati tra loro in cascata, in modo che il risultato prodotto da uno degli elementi sia l'ingresso di quello immediatamente successivo.

Plug-in

E' un componente *software_G* aggiuntivo che si integra con un *programma_G* principale per estenderne o migliorarne le funzionalità.

PoC

Il Proof of Concept consiste in una rappresentazione abbozzata del prodotto con il fine di mostrare la sua fattibilità tecnica prima di impegnarsi nello sviluppo a pieno regime.

Processi

Insieme di *attività_G* da svolgere per attuare le corrette transizioni di stato nel ciclo vita di un prodotto *software_G*.

Proponente

Individuo o gruppo che richiede o finanzia lo sviluppo di un *progetto_G*.

Programma

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

Programmatore

Un *programmatore_G* è la persona che scrive e sviluppa codice per creare *software_G*.

Progetto

Un *progetto_G* rappresenta un insieme strutturato di *attività_G*, risorse e strumenti finalizzati a sviluppare una specifica *applicazione_G*, *sistema_G*, o soluzione tecnologica.

PV

Planned Value è una metrica *software_G*. Fornisce una stima dei costi previsti per le *stakeholder_G* future di un *progetto_G*.

Python



Python_G è linguaggio di programmazione ad alto livello, versatile e orientato agli oggetti, utilizzato per lo sviluppo di *software_G* , scripting, automazione e altre *applicazioni_G*.

R

Repository

Un *repository_G* è uno spazio di archiviazione o deposito digitale in cui vengono conservati e gestiti file, *dati_G*, *codice sorgente_G* o altre informazioni pertinenti a un *progetto_G*, a un'*applicazione_G* o a un insieme di *dati_G*.

Report

Un *report_G* 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_G* o layout che si adatta automaticamente alle dimensioni e caratteristiche del dispositivo su cui viene visualizzato, come smartphone, tablet, laptop o *desktop_G*.

RTB

Requirements and Technology Baseline identifica una revisione essenziale nel corso di sviluppo del *progetto_G* didattico.

S

SAL

Acronimo di Stato Avanzamento Lavori; consiste in una riunione periodica che viene stabilita per garantire e verificare l'avanzamento di un progetto rispetto ai propri obiettivi.

Scalabile

Sistema_G che può crescere o essere ridotto in dimensioni e capacità in base alle necessità.

Server

Computer o *sistema_G* che fornisce *servizi_G* e risorse ad altri computer.

Server-side

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

Servizio

Un *servizio_G* si riferisce a un *programma_G* o risorsa messi a disposizione degli *utenti_G* o altri *software_G*.

Sistema

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

Software

Programmi_G e *applicazioni_G* eseguiti da un computer.

Standard

Norme e convenzioni usate per garantire l'*interoperabilità_G* tra *sistemi_G*. Gli standard permettono ai dispositivi, *software_G* e reti di comunicare tra loro in modo efficiente, indipendentemente dalla *piattaforma_G*.

Stakeholder

Lo *Stakeholder_G* identifica tutti coloro che, a vario titolo, hanno influenza sul prodotto e sul *progetto_G*.

Supabase

Alternativa *open source_G* a Firebase. Offre una gamma completa di *servizi_G* progettati per semplificare e potenziare lo sviluppo di *applicazioni_G*.

T

Team

Gruppo di persone che lavorano insieme su un *progetto*_G o prodotto informatico.

Test

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

Timeseries

Serie di *dati*_G indicizzati in sequenza rispetto il tempo.

Tokenizzazione

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

U

User-friendly

Software_G o interfaccia progettati per essere facili da usare e intuitivi per l'*utente_G*.

Utente

Persona che utilizza un *software_G* o *sistema_G*.

V

Visual Studio Code

Editor di codice *open source*_G di Microsoft, molto usato nello sviluppo *software*_G. E' ampiamente usato dagli sviluppatori *software*_G 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.

Web app

Applicazioni_G accessibili e fruibili attraverso il web.

Web Scraping

Processo_G nel quale una *applicazione_G* estrae informazioni di valore da un sito web.

WebGL

API_G JavaScript per il rendering di grafica 2D e 3D sul *browser_G*.

Whatsapp

Applicazione_G di messaggistica istantanea per dispositivi mobili multiplatforma.

Workflow

Un *workflow_G* rappresenta un flusso di lavoro, insieme di *processi_G* e operazioni eseguiti in un certo ordine per completare un'*attività_G*. E' una rappresentazione visuale o concettuale di come le *attività_G* sono strutturate e connesse tra loro all'interno di un processo più ampio.