



gammardx@gmail.com

Glossario

Versione 1.0.0

Informazioni documento

Redattori	A. Zanella G. Bottacin R. Carta D. Erba
Verificatori	A. Savio A. Zanella M. Stevanin R. Carta M. Cossi
Destinatari	T. Vardanega R. Cardin GammardX

Registro delle modifiche

Versione	Data	Autore	Verificatore	Dettaglio
1.0.0	02/02/2026	G. Bottacin	A. Savio	Correzioni minori, approvazione da parte di M. Cossi
0.1.7	31/01/2026	G. Bottacin	A. Savio	Aggiunti 35 nuovi termini
0.1.6	12/01/2026	D. Erba	M. Cossi	Aggiunti termini vari
0.1.5	02/12/2025	G. Bottacin	A. Zanella	Aggiunti termini vari
0.1.4	25/11/2025	A. Zanella	R. Carta	Aggiunti termini vari
0.1.3	20/11/2025	A. Zanella	M. Stevanin	Aggiunti termini vari
0.1.2	11/11/2025	R. Carta	M. Stevanin	Aggiunti nomi e vari acronimi
0.1.1	5/11/2025	A. Zanella	A. Savio	Aggiunti ruoli, nomi documenti e vari acronimi
0.1.0	29/10/2025	A. Zanella	A. Savio	Scrittura template e primi termini

Indice

GammardX

Contents

Introduzione	4
A	5
B	6
C	7
D	9
E	10
F	11
G	12
H	13
I	14
J	15
K	16
L	17
M	18
N	19
O	20
P	21
Q	23
R	24
S	26
T	28
U	29
V	30
W	31
X	32
Y	33
Z	34

Introduzione

Questo documento ha lo scopo di garantire chiarezza e uniformità nella terminologia utilizzata all'interno dei documenti del progetto, evitando ambiguità o fraintendimenti. A tal fine, vengono fornite descrizioni dettagliate dei termini tecnici e/o potenzialmente ambigui, organizzate in ordine alfabetico per agevolare la consultazione.

Per indicare che un termine è presente nel Glossario si evidenzierà la parola stessa tramite l'aggiunta di una G al pedice.

Il Glossario rappresenta quindi uno strumento fondamentale per la standardizzazione del linguaggio e per favorire una comunicazione chiara ed efficace tra tutti i partecipanti del progetto.

A

AC

Acronimo di Actual Cost, per la definizione di Actual Cost, cercare la parola nel glossario.

Actual Cost

Metrica che rappresenta il costo effettivo sostenuto per completare il lavoro in un determinato periodo. È utilizzata per monitorare l'andamento economico del progetto e valutare se i costi sono allineati con le previsioni iniziali.

AdR

Acronimo di Analisi dei Requisiti, per la definizione di Analisi dei Requisiti, cercare la parola nel glossario.

Amministratore

L'Amministratore è la figura professionale incaricata di gestire le attività amministrative e logistiche necessarie al corretto svolgimento del progetto. È responsabile di garantire che il progetto disponga di tutte le risorse e gli strumenti necessari per essere condotto in modo efficiente e conforme ai requisiti stabiliti.

Analista

L'Analista è la figura professionale che si occupa di raccogliere, esaminare e definire i requisiti di un progetto, ovvero le caratteristiche e le funzionalità necessarie per soddisfare le esigenze degli stakeholder. Riveste un ruolo centrale nel garantire che il progetto risponda effettivamente ai bisogni degli utenti, richiedendo una solida conoscenza dei processi aziendali, delle tecnologie adottate e degli obiettivi del progetto.

Analisi dei Requisiti

Documento che raccoglie tutti i Casi d'Uso e i relativi requisiti individuati dal gruppo per il capitolato, con l'obiettivo di descrivere in modo chiaro e completo le funzionalità richieste e le specifiche del sistema da realizzare.

API

Acronimo di Application Programming Interface, è un insieme di definizioni, protocolli e strumenti che permettono la comunicazione e l'interazione tra software differenti, facilitando l'integrazione di servizi o componenti esterni.

B

BAC

Acronimo di Budget at Completion, per la definizione di Budget at Completion, cercare la parola nel glossario.

Backend

Il Backend rappresenta la parte server di un'applicazione software, responsabile della logica di business, della gestione dei dati, dell'elaborazione delle richieste e dell'interazione con i database. Opera in background senza essere direttamente visibile all'utente finale.

Backlog

Il Backlog è una lista ordinata per priorità di tutte le attività, funzionalità e requisiti che devono essere sviluppati nel corso del progetto. Rappresenta il lavoro pianificato ma non ancora completato, ed è soggetto a revisione e aggiornamento continuo.

Baseline

Una Baseline è una versione approvata e congelata di un insieme di elementi di progetto, che funge da riferimento stabile per il controllo e la gestione delle modifiche. Ogni baseline costituisce un punto di confronto rispetto al quale valutare l'evoluzione del progetto, garantendo tracciabilità, coerenza e controllo delle versioni lungo tutto il ciclo di sviluppo.

Branch Coverage

Metrica di qualità del codice che misura la percentuale di rami decisionali (condizioni if, switch, cicli) eseguiti durante i test. Un valore elevato di Branch Coverage indica che il codice è stato testato in modo più completo, verificando sia i percorsi veri che quelli falsi di ogni condizione.

Budget at Completion

Il Budget at Completion rappresenta il budget totale pianificato per il completamento dell'intero progetto. Costituisce il valore di riferimento rispetto al quale vengono misurati i costi effettivi e le performance economiche del progetto.

C

Capitolato

Il Capitolato è un documento formale che descrive in dettaglio le caratteristiche, i requisiti e le condizioni di un progetto proposto da un'azienda o ente. Include gli obiettivi, le tecnologie consigliate, i vincoli e le aspettative relative al prodotto da realizzare.

Caso d'Uso

Descrizione di un insieme di scenari o sequenze di azioni che condividono un obiettivo comune, volto al raggiungimento di uno scopo specifico da parte di un attore (utente o sistema esterno) che interagisce con il sistema.

Cloud

Il termine Cloud si riferisce all'insieme di servizi e risorse informatiche (storage, elaborazione, database, reti) accessibili via Internet. Il cloud computing permette di utilizzare risorse condivise senza necessità di possedere e gestire direttamente l'infrastruttura hardware.

Code Smells

Indicatori di possibili problemi strutturali nel codice sorgente che, pur non rappresentando errori veri e propri, suggeriscono la presenza di cattive pratiche di programmazione. Possono rendere il codice più difficile da comprendere, mantenere e modificare.

Committente

Il Committente è il soggetto (azienda, ente o cliente) che commissiona il progetto e per il quale viene sviluppato il prodotto software. È la figura che definisce i requisiti principali e valuta l'accettazione finale del prodotto.

Complessità ciclomatica

Metrica software che misura la complessità di un programma calcolando il numero di percorsi indipendenti attraverso il codice sorgente. Un valore elevato di complessità ciclomatica indica codice più difficile da testare e mantenere.

Cost Performance Index

Indice che misura l'efficienza economica del progetto calcolando il rapporto tra il valore del lavoro completato e il costo effettivamente sostenuto. Un valore maggiore di 1 indica che il progetto sta rispettando il budget, mentre un valore inferiore a 1 segnala superamento dei costi.

CPI

Acronimo di Cost Performance Index, per la definizione di Cost Performance Index, cercare la parola nel glossario.

D

Dashboard

Interfaccia grafica che presenta in modo sintetico e visuale le informazioni chiave relative allo stato di un sistema, progetto o applicazione. Permette di monitorare metriche, indicatori e dati attraverso grafici, tabelle e visualizzazioni interattive.

Database

Sistema organizzato per la raccolta, l'archiviazione e la gestione di dati strutturati. Permette di memorizzare informazioni in modo persistente e di eseguire operazioni di inserimento, modifica, cancellazione e interrogazione dei dati in modo efficiente.

Dialog

Finestra di dialogo tramite la quale il Sistema interroga l'utente sulle prossime azioni da compiere.

Discord

Piattaforma di comunicazione testuale e vocale online. Permette la creazione di un server privato suddivisibile in diversi canali.

E

Earned Value

Metrica che rappresenta il valore del lavoro effettivamente completato in un determinato periodo rispetto al budget totale previsto. Permette di valutare l'avanzamento del progetto confrontando il lavoro svolto con quello pianificato.

EV

Acronimo di Earned Value, per la definizione di Earned Value, cercare la parola nel glossario.

F

Framework

Struttura software predefinita e riutilizzabile che fornisce un'architettura di base per lo sviluppo di applicazioni. Un framework include librerie, convenzioni e best practices che facilitano e accelerano il processo di sviluppo software.

Frontend

Il Frontend rappresenta la parte client di un'applicazione software, ovvero l'interfaccia con cui l'utente interagisce direttamente. Include tutti gli elementi visibili e interattivi quali layout, grafica, componenti e funzionalità accessibili dall'utente finale.

G

GitHub

Piattaforma di hosting per repository di codice sorgente basata su Git. Offre funzionalità di controllo versione, gestione dei progetti, issue tracking e collaborazione tra sviluppatori attraverso strumenti come pull requests e code reviews.

H

I

Issue

Attività o problema registrato in un sistema di tracciamento per organizzare, monitorare e completare il lavoro, inclusi bug e richieste di funzionalità.

J

K

L

LaTeX

Linguaggio di tipo mark-up compilato per la redazione di documenti.

LLM

Acronimo di Large Language Model, indica una tipologia di modello di intelligenza artificiale basato su reti neurali di grandi dimensioni, addestrato su ampi insiemi di testi per comprendere e generare linguaggio naturale.

Local Storage

Meccanismo di archiviazione dati lato client che permette alle applicazioni web di memorizzare informazioni persistenti nel browser dell'utente. I dati rimangono disponibili anche dopo la chiusura e riapertura del browser.

M

Manutenzione

Attività di integrazione e/o correzione di una qualsiasi parte del prodotto che ha bisogno di evolvere nel tempo.

Markdown

Markdown è un linguaggio di markup con una sintassi del testo semplice progettata in modo che possa essere convertita in HTML e in molti altri formati.

Metrica

Misura quantitativa utilizzata per valutare, confrontare e monitorare aspetti specifici di un processo o prodotto software. Le metriche forniscono dati oggettivi per il controllo della qualità e supportano le decisioni di miglioramento.

Milestone

Una milestone rappresenta un obiettivo intermedio o un punto di controllo significativo all'interno del ciclo di vita di un progetto. Segna il completamento di una fase o di un insieme di attività rilevanti, consentendo di valutare l'avanzamento del lavoro rispetto alla pianificazione. Le milestone vengono utilizzate per monitorare i progressi, verificare il raggiungimento dei risultati previsti e supportare le decisioni di avanzamento o revisione del progetto.

Minimum Viable Product

Il Minimum Viable Product è una versione iniziale di un prodotto che include solo le funzionalità essenziali necessarie per soddisfare i bisogni principali degli utenti e validare l'idea di progetto. L'obiettivo dell'MVP è quello di ridurre i tempi e i costi di sviluppo, permettendo di raccogliere rapidamente feedback reali dagli utenti.

MVP

Acronimo di Minimum Viable Product, per la definizione di Minimum Viable Product, cercare la parola nel glossario.

N

NdP

Acronimo di Norme di Progetto, per la definizione di Norme di Progetto, cercare la parola nel glossario.

Node.js

Runtime JavaScript lato server che permette di eseguire codice JavaScript al di fuori del browser. Basato sul motore V8 di Chrome, è utilizzato per sviluppare applicazioni web scalabili, API e servizi backend.

Norme di Progetto

Le Norme di Progetto sono un insieme di regole, procedure e linee guida che definiscono il modo in cui un gruppo o un'organizzazione gestisce, documenta e sviluppa un progetto. Esse stabiliscono standard comuni per garantire coerenza, qualità e uniformità in tutte le fasi del ciclo di vita del progetto.

O

P

PB

Acronimo di Product Baseline, per la definizione di Product Baseline, cercare la parola nel glossario.

PdP

Acronimo di Piano di Progetto, per la definizione di Piano di Progetto, cercare la parola nel glossario.

PdQ

Acronimo di Piano di Qualifica, per la definizione di Piano di Qualifica, cercare la parola nel glossario.

Piano di Progetto

Documento che descrive le attività svolte e pianificate all'interno di un progetto commissionato, includendo la stima dei costi, delle risorse e delle tempistiche necessarie per la sua realizzazione. Il piano consente di monitorare l'avanzamento del lavoro e garantire il rispetto degli obiettivi prefissati.

Piano di Qualifica

Documento che illustra il sistema di qualità adottato dal gruppo o dall'organizzazione, con l'obiettivo di dimostrare il raggiungimento degli standard e delle performance richieste in relazione ai requisiti definiti in uno specifico contratto o progetto.

Planned Value

Metrica che rappresenta il valore del lavoro pianificato che avrebbe dovuto essere completato entro un determinato periodo secondo la pianificazione iniziale. Serve come riferimento per valutare se il progetto è in linea con la schedulazione prevista.

PoC

Acronimo di Proof of Concept, per la definizione di Proof of Concept, cercare la parola nel glossario.

Product Baseline

Fase conclusiva del processo di sviluppo di un prodotto commissionato, nella quale viene realizzato l'MVP dopo aver completato e superato con successo tutti i test previsti nella RTB.

Essa rappresenta il punto in cui il prodotto raggiunge uno stato stabile e pronto per l'eventuale rilascio o validazione finale.

Progettista

Definisce l'architettura del sistema e le principali scelte tecnologiche, traducendo i requisiti analizzati in una struttura coerente e scalabile. Lavora a stretto contatto con analisti e programmatori, garantendo che le soluzioni adottate siano efficienti, sostenibili e facilmente manutenibili nel tempo.

Programmatore

Si occupa della realizzazione concreta del software. Mette in pratica le scelte tecniche definite dai progettisti e si assicura che il codice sia conforme alle specifiche fornite. Possiede buone competenze tecniche e contribuisce anche alla manutenzione e all'evoluzione del prodotto nelle fasi successive dello sviluppo.

Proof of Concept

Il Proof of Concept è una dimostrazione preliminare che ha lo scopo di verificare la fattibilità tecnica o funzionale di un'idea, di una tecnologia o di una soluzione progettuale. Attraverso la realizzazione di un prototipo o di un modello semplificato.

Proponente

Il Proponente è l'azienda o l'ente che propone il capitolato e commissiona il progetto. È il soggetto che definisce le esigenze iniziali, fornisce supporto durante lo sviluppo e valuta la conformità del prodotto finale rispetto ai requisiti stabiliti.

Prompt

Insieme di istruzioni o richieste testuali fornite a un modello di intelligenza artificiale per guidarne la generazione di contenuti o l'esecuzione di compiti specifici. Nel contesto del progetto, indica il testo descrittivo che l'utente fornisce all'LLM per la generazione automatica di contenuti.

PV

Acronimo di Planned Value, per la definizione di Planned Value, cercare la parola nel glossario.

Python

Linguaggio di programmazione ad alto livello, interpretato e versatile, caratterizzato da una sintassi chiara e leggibile. È ampiamente utilizzato per lo sviluppo web, analisi dati, intelligenza artificiale, automazione e scripting.

Q

R

React

Libreria JavaScript sviluppata da Meta per la creazione di interfacce utente interattive e componenti riutilizzabili. È utilizzata spesso nello sviluppo di applicazioni web di tipo Single Page Application.

Redattore

Colui che si occupa di redigere una parte di un documento.

Render

Anteprima del documento Markdown, interpretato e trasformato in un formato leggibile e strutturato.

Rendering

Processo di elaborazione e trasformazione del contenuto Markdown o di altro linguaggio di markup in una rappresentazione visuale formattata. Include l'applicazione di stili, la strutturazione del layout e la conversione in formato visualizzabile (HTML, PDF, ecc.).

Repository

Archivio centralizzato che contiene il codice sorgente di un progetto software insieme alla sua cronologia completa di modifiche. Include tutti i file, le versioni precedenti e i metadati necessari per il controllo di versione e la collaborazione tra sviluppatori.

Requirements and Technology Baseline

La Requirements and Technology Baseline rappresenta una baseline di progetto che raccoglie in modo completo e strutturato i requisiti funzionali e non funzionali del sistema, insieme alle tecnologie, librerie e piattaforme selezionate per la loro realizzazione. Include inoltre le strategie di sviluppo e di testing adottate, costituendo un punto di riferimento essenziale per il monitoraggio dell'avanzamento del progetto e la verifica della sua conformità ai requisiti stabiliti dal cliente.

Responsabile

Rappresenta il punto di riferimento del gruppo di lavoro e il collegamento principale con il committente. Si occupa della pianificazione, del monitoraggio delle attività e della gestione complessiva del progetto, assicurando che obiettivi, scadenze e budget vengano rispettati. Deve possedere capacità organizzative e conoscenze tecniche sufficienti per valutare le

decisioni e gestire eventuali rischi.

Retrospettiva

Riunione di revisione che si svolge al termine di uno sprint, durante la quale il team analizza il lavoro svolto, identifica gli aspetti positivi e le criticità incontrate, e definisce azioni di miglioramento per gli sprint successivi.

RTB

Acronimo di Requirements and Technology Baseline, per la definizione di Requirements and Technology Baseline, cercare la parola nel glossario.

S

Schedule Performance Index

Indice che misura l'efficienza temporale del progetto calcolando il rapporto tra il lavoro completato e il lavoro pianificato. Un valore maggiore di 1 indica che il progetto è in anticipo sulla schedulazione, mentre un valore inferiore a 1 segnala ritardi.

Server-side

Termine che indica operazioni, processi o logica eseguiti sul server anziché sul client (browser dell'utente). Nel contesto del progetto, si riferisce alla parte dell'applicazione che gestisce l'archiviazione dei dati, l'elaborazione delle richieste e l'interazione con il database sul lato server.

Sintassi

Insieme di regole che definiscono la struttura corretta e le convenzioni formali di un linguaggio di programmazione o di markup. Nel contesto del progetto, si riferisce principalmente alle regole di formattazione del linguaggio Markdown utilizzato per la redazione dei documenti.

Sistema

Il termine Sistema indica un insieme di componenti tra loro interconnesse che cooperano in modo coordinato per raggiungere un obiettivo comune.

SPA

Applicazione web che carica una singola pagina HTML e aggiorna dinamicamente i contenuti in risposta alle interazioni dell'utente, senza ricaricare completamente la pagina. Questa architettura migliora la velocità e la fluidità dell'esperienza utente.

SPI

Acronimo di Schedule Performance Index, per la definizione di Schedule Performance Index, cercare la parola nel glossario.

Sprint

Periodo di tempo definito e limitato (tipicamente 1-4 settimane) durante il quale il team di sviluppo lavora per completare un insieme specifico di attività pianificate. Al termine di ogni sprint viene prodotto un incremento potenzialmente rilasciabile del prodotto.

Stakeholder

Termine che identifica tutte le parti interessate al progetto, includendo committenti, proponenti, utenti finali, membri del team di sviluppo e qualsiasi altra persona o organizzazione che possa influenzare o essere influenzata dal progetto e dai suoi risultati.

Statement Coverage

Metrica di qualità del codice che misura la percentuale di istruzioni del codice sorgente eseguite durante i test. Un valore elevato di Statement Coverage indica che una maggiore porzione del codice è stata verificata tramite test.

T

Test

Processo di verifica e validazione che consiste nell'esecuzione di un programma o sistema con l'intento di individuare errori, verificare il corretto funzionamento delle funzionalità e accertare la conformità ai requisiti. Include diverse tipologie quali test di unità, test di integrazione, test di sistema e test di accettazione.

TypeScript

Linguaggio di programmazione sviluppato da Microsoft che estende JavaScript aggiungendo la tipizzazione statica opzionale. Permette di scrivere codice più robusto e manutenibile, riducendo gli errori a tempo di compilazione.

U

UML

Acronimo di Unified Modeling Language (Linguaggio di Modellazione Unificato). È un linguaggio di modellazione grafico standardizzato utilizzato per visualizzare, specificare, costruire e documentare i componenti di un sistema software. Include diversi tipi di diagrammi come diagrammi delle classi, diagrammi dei casi d'uso, diagrammi di sequenza e altri, che permettono di rappresentare la struttura e il comportamento del sistema in modo formale e comprensibile.

V

Validazione

Processo di qualifica. Controllo che il prodotto risponda ai bisogni dell'utente/cliente.

Verbale

Documento incaricato di: riassumere ed evidenziare le azioni e le decisioni compiute durante una riunione, portare alla luce avvenimenti precedenti alla stesura del verbale, e pianificare compiti futuri.

Verifica

Processo di qualifica. Fornisce evidenze oggettive sulla conformità a determinati requisiti di un pezzo di codice o documento.

Verificatore

Controlla che i prodotti intermedi e finali rispettino gli standard di qualità stabiliti lungo tutto il ciclo di vita del progetto. Ha competenze tecniche e conoscenze metodologiche che permettono di individuare incongruenze o difetti e possiedono capacità critiche e comunicative per gestire efficacemente il processo di revisione.

W

Way of Working

Insieme di metodologie, pattern e strumenti che definiscono il metodo di lavoro e l'approccio operativo adottato da un team o un'organizzazione. Viene applicato in modo sistematico e disciplinato durante lo sviluppo di un progetto software, al fine di garantire coerenza, efficienza e qualità nei processi di lavoro.

X

Y

Z