**A**

**Attività’**

Insieme di azioni volontarie, decisioni e comportamenti messi in atto da un individuo o da una categoria di individui per realizzare un obiettivo.

**B**

**Baseline**

Insieme delle parti (configuration items, CI) che compongono un prodotto, che sono state consolidate e verificate formalmente ad un dato istante su cui poi si basera’ un successivo sviluppo

**Best practice**

Modo di fare (way of working) noto, che abbia mostrato di garantire i migliori risultati in circostanze note e specifiche. Deve garantire efficienza ed efficacia.

**C**

**Ciclo di vita**

Gli stati che assume lo sviluppo del prodotto SW richiesto, dal concepimento al ritiro. Puo’ essere associato ad un automa a stati finiti, le transizioni sono le fasi del ciclo di vita SW, che designano un segmento temporale con specifiche caratteristiche. La transizione tra stati avviene tramite l’esecuzione di attività di processi di ciclo di vita.

**Compito**

Ripartizione di un lavoro che si affida a qualcuno o che ci si stabilisce di compiere, non e’ volontario ma gia’ prestabilito e con regole fisse.

**E**

**Economi cita’**

Raggiungo gli obiettivi sprecando meno poche risorse, combinazione di efficacia e efficienza.

**Efficacia**

Misura la capacita’ di raggiungere un obiettivo, capacità di produrre l'effetto e i risultati voluti o sperati.

**Efficienza**

**I**

**Incremento**

Designa un’aggiunta a ciò che ho, ogni passo è un avvicinamento alla destinazione (scultura).

**Iterazione**

Faccio più volte la stessa cosa, non sempre positivo; avanzamento a piccoli passi in modo da tener traccia i vai passaggi. Procedere per raffinamenti o rivisitazioni (pittura).

**M**

**Modelli di ciclo di vita**

Descrivono quali processi, e come, concorrono ad abilitare specifiche transizioni di stato nel ciclo di vita. Aderire a un modello di ciclo di vita aiuta a pianificare, organizzare, eseguire e controllare lo svolgimento delle corrispondenti attività

**P**

**Processo**

Un insieme di attività correlate tra loro che trasformano input in output.

**Processi di ciclo di vita**

Specifica delle attività da svolgere per abilitare corrette transizioni di stato nel ciclo di vita; e’ un’insieme di compiti e attività che sovraintendono alla costruzione di un prodotto SW, e’ l’unione ordinata di parti distinte secondo regole prefissate.

**Prodotto SW**

E’ un insieme di parti (configurazione)

**Progetto**

Insieme di attività e compiti che devono raggiungere determinati obiettivi con specifiche fissate, hanno date d’inizio e di fine fissate , possono contare su limitate disponibilità di risorse (persone, tempo, denaro, strumenti) e consumano tali risorse nel loro svolgersi.

**Prototipo**

E’ un modello che ci da’ un’idea di come dovrebbe essere il prodotto finale; può essere usato in modo iterativo (usa e getta) o incrementale, quindi uno stato di avanzamento (vedi baseline).

**R**

**Riuso sistematico**

Non e’ un copia incolla ma un riutilizzo consapevole di ciò che già c’è.

**S**

**Software engineering**

L’ingegneria è l’applicazione di principi scientifici e matematici per fini pratici, non “inventa” nulla ma usa ciò che è già stato studiato e verificato. SI e’ l’approccio sistematico, quindi metodico e rigoroso, disciplinato e quantificabile allo sviluppo, l’uso, la manutenzione e il ritiro del SW. Studia, usa ed evolve le best practice di dominio, segue regole fissate e permette di misurare efficienza ed efficacia.

**Stakeholder**

Letteralmente portatore di interesse. L’insieme di coloro che a vario titolo hanno influenza sul prodotto, sul progetto, sui processi come utenti, committente e fornitore.

**W**

**Way of working**

La maniera di rendere sistematiche, disciplinate e quantificabili le attività di progetto.