



Glossario

v2.0.0

Registro delle Modifiche

Data	Versione	Descrizione	Redattore	Verificatore
2026/04/22	2.0.0	Revsione per PB		Suar Alberto
2026/03/30	1.1.0	Aggiunto termine Ubiquitous Language	Suar Alberto	Basso Kevin
2026/03/03	1.0.0	Revisione per RTB		Suar Alberto
2026/02/17	0.11.0	Revisionati tutti i termini	Suar Alberto	Sandu Antonio
2026/01/12	0.10.0	Aggiunti termini Docker e Gantt	Zago Alice	Basso Kevin
2026/01/10	0.9.0	Aggiunti termini Analisi Statica, API Contract, Bus Factor, Caching, Containerizzazione, Data Leakage, DevOps, Gold Plating, Human-in-the-loop, Infrastructure as Code, Integrazione Continua, Mock, Optimism Bias, Pair Programming, Proof of Concept, Stato Avanzamento Lavori, T-Shaped Skills	Suar Alberto	Zago Alice
2026/01/02	0.8.0	Aggiunti i termini LLM, Norme di Progetto, Falso positivo, falso negativo per PdP	Sgreva Andrea	Sandu Antonio
2025/12/30	0.7.0	Aggiunti termini relativi ai test	Zago Alice	Basso Kevin
2025/12/28	0.6.0	Aggiunto termine CMMI	Zago Alice	Basso Kevin
2025/12/27	0.5.0	Aggiunti i termini per PdP	Sgreva Andrea	Sandu Antonio

Data	Versione	Descrizione	Redattore	Verificatore
2025/12/27	0.4.0	Aggiunti termini Qualità, Piano di Qualifica e Ciclo di vita del software	Zago Alice	Basso Kevin
2025/12/27	0.3.0	Correzioni sul formato delle date, standardizzate, riordino in ordine alfabetico dei termini e aggiunta termini	Basso Kevin	Berengan Riccardo
2025/12/24	0.2.0	Aggiunti termini IT e sviluppatore software	Basso Kevin	Suar Alberto
2025/12/19	0.1.0	Aggiunti primi termini al glossario	Basso Kevin	Suar Alberto
2025/12/18	0.0.0	Creazione documento	Basso Kevin	Suar Alberto

Indice

A	5
B	8
C	9
D	12
E	14
F	15
G	16
H	18
I	19
J	21
L	22
M	23
N	25
O	26
P	27
Q	29
R	30
S	32
T	35
U	37
V	38
W	39

A

Actual Cost (*AC*)

Costo totale effettivamente sostenuto e contabilizzato per il lavoro svolto in un determinato periodo di tempo. Utilizzato nel framework EVM per determinare l'efficienza economica.

Adaptive

Modello di gestione del progetto basato su cicli iterativi che permettono di adattare la pianificazione in risposta a requisiti emergenti o cambiamenti nel contesto operativo.

Agente

Componente software autonomo capace di percepire l'ambiente circostante, ragionare sui dati acquisiti e intraprendere azioni indipendenti per il conseguimento di specifici obiettivi mediante tecniche di intelligenza artificiale.

Vedi anche: Agenti

Agent Orchestration

Coordinamento strutturato di più agenti software volto a definire ruoli, flussi di esecuzione e regole di interazione, garantendo controllo, coerenza operativa e il raggiungimento degli obiettivi del sistema.

Agile

Filosofia di sviluppo software che privilegia la consegna frequente di software funzionante, la collaborazione costante con il cliente e la capacità di rispondere ai cambiamenti piuttosto che seguire un piano rigido.

Allucinazione

Fenomeno per cui un modello di intelligenza artificiale genera output sintatticamente corretti e plausibili ma fattualmente errati o privi di riscontro nella base di conoscenza o nel contesto fornito.

Amazon Web Services (*AWS*)

Ecosistema di servizi cloud che fornisce l'infrastruttura computazionale e di storage per il sistema. Consente l'esecuzione di task intensivi in ambienti isolati e la gestione dinamica delle risorse, garantendo la scalabilità necessaria alle operazioni di analisi e la persistenza dei dati non sensibili.

Amministratore

Ruolo nel team di progetto responsabile della gestione della configurazione, della documentazione, del supporto infrastrutturale e del mantenimento dei repository.

Analisi dei requisiti

Processo sistematico di raccolta, elaborazione e formalizzazione delle esigenze degli stakeholder al fine di stabilire le specifiche (funzionali e non) che il sistema software deve soddisfare.

Analisi statica

Tecnica di verifica del software effettuata esaminando il codice sorgente senza eseguirlo, mirata all'individuazione precoce di errori, vulnerabilità e non conformità agli standard di codifica.

Analista

Membro del team di sviluppo responsabile della raccolta e dell'analisi dei requisiti del sistema software, nonché della comunicazione con gli stakeholder per garantire che le esigenze siano comprese e documentate correttamente.

Vedi anche: Requirement Analyst, Analisti

Application Programming Interface (API)

Insieme di regole e protocolli che consentono a diverse applicazioni software di comunicare tra loro, definendo endpoint, parametri e formati dati.

API Contract

Specificazione tecnica vincolante e accordo formale tra fornitore e consumatore di un'interfaccia che stabilisce endpoint, strutture dei dati e comportamenti attesi (es. OpenAPI).

Approccio Agile

Implementazione pratica dei principi del Manifesto Agile, caratterizzata da sprint brevi, feedback continui e adattamento progressivo dei processi e del prodotto.

Vedi anche: Metodo Agile, Agile

Architettura di Deployment

Descrive la distribuzione fisica dei componenti software sulle risorse di calcolo e la configurazione dell'infrastruttura di rete. Essa specifica le strategie di containerizzazione e le modalità di interazione tra i nodi, delineando l'ambiente di esecuzione necessario per l'erogazione dei servizi e l'integrazione degli strumenti di analisi.

Architettura Esagonale

Pattern che isola la logica di dominio dall'esterno. Il "core" comunica con l'esterno esclusivamente tramite porte (interfacce), mentre gli adapter gestiscono le implementazioni specifiche per database, interfacce utente o servizi di terze parti.

Vedi anche: esagonale

Architettura Logica

Definisce l'organizzazione strutturale del software e le interazioni tra i suoi componenti interni, adottata per separare la logica di business dalle dipendenze tecnologiche, garantendo l'isolamento del core applicativo attraverso l'uso di interfacce standardizzate e implementazioni specifiche.

Attore

Entità esterna al sistema (persona, hardware o altro sistema software) che interagisce con esso scambiando informazioni per raggiungere un determinato scopo.

Vedi anche: attori

Audit

Esame formale, sistematico e indipendente eseguito su un artefatto o un processo per attestarne la conformità a standard di qualità, requisiti di sicurezza o normative vigenti.

Availability

Caratteristica di qualità del sistema che esprime la probabilità o la percentuale di tempo in cui il software è pronto all'uso e risponde correttamente alle richieste.

Vedi anche: Disponibilità

Average Response Time

Metrica prestazionale che indica la media aritmetica dell'intervallo temporale tra la sottomissione di un input e l'output finale prodotto dal sistema.

Vedi anche: Tempo di risposta medio

B

Backlog

Elenco dinamico e prioritizzato di tutto il lavoro necessario per realizzare il prodotto (user story, task, bug), gestito dal Responsabile in collaborazione con il team.

Back-end

Strato logico-funzionale del sistema non visibile all'utente, responsabile dell'elaborazione dei dati, della gestione della persistenza e dell'integrazione con i servizi esterni (es. LLM).

Vedi anche: Backend

Baseline

Configurazione approvata e consolidata di un elemento di configurazione (documenti o codice) che serve come base per ulteriori attività e che può essere modificata solo attraverso procedure formali di controllo.

Big Design Up Front (*BDUF*)

Pratica di progettazione esaustiva e dettagliata che precede la fase di codifica. Approccio solitamente evitato nelle metodologie Agile a favore di una progettazione emergente.

Budget At Completion (*BAC*)

Valore totale del preventivo approvato per il completamento del progetto. Rappresenta la baseline economica rispetto alla quale vengono misurate le performance.

Budget Variance (*BV*)

Differenza algebrica tra il budget preventivato (BAC) e la stima del costo finale (EAC). Un valore positivo indica una previsione di risparmio.

Bus Factor

Indicatore di rischio che quantifica la dipendenza del progetto da un numero limitato di componenti del team; un valore basso indica che l'assenza di pochi membri bloccherebbe il lavoro.

C

Caching

Meccanismo di memorizzazione temporanea di dati ad accesso frequente in un'area rapida, volto a ridurre i tempi di latenza e l'uso eccessivo di risorse (es. chiamate API verso LLM).

Capability Maturity Model Integration (CMMI)

Modello di miglioramento dei processi che aiuta le organizzazioni a ottimizzare le proprie attività. L'obiettivo è aumentare la qualità e migliorare l'efficienza, utilizzando un approccio di ottimizzazione continua.

Caso d'uso

Unità di specifica dei requisiti funzionali che descrive una sequenza di interazioni tra un attore e il sistema per il raggiungimento di un obiettivo di valore.

Vedi anche: Use case, casi d'uso

Ciclo di vita del software

Processo strutturato e insieme delle fasi (analisi, progettazione, sviluppo, verifica, manutenzione) che scandiscono l'evoluzione di un prodotto software dalla sua concezione alla dismissione.

Vedi anche: Ciclo di vita

Command Line Interface (CLI)

Metodo di interagire con software o sistemi operativi basato su testo, dove l'utente digita comandi specifici in un terminale o prompt.

Codebase

Insieme completo di codice sorgente, risorse e configurazioni che costituiscono un'applicazione software o un sistema.

Code Coverage

Metrica che indica la percentuale di istruzioni, rami o blocchi di codice eseguiti durante una suite di test automatizzati per valutare il grado di confidenza dell'attività di verifica.

Vedi anche: Coverage

Code Guardian

Denominazione ufficiale della piattaforma ad agenti sviluppata da Skarab Group per l'audit e la remediation automatizzata di vulnerabilità software, commissionata da Var Group.

Code Smell

Indica una serie di caratteristiche nel codice sorgente che, pur non costituendo necessariamente un errore logico o funzionale immediato, segnalano la presenza di problemi più profondi a livello di progettazione o implementazione. I code smell agiscono come indicatori di un possibile degrado della qualità del software.

Vedi anche: Code Smells

Collaudatori

Membri del team o tecnici incaricati di eseguire i test di accettazione finale per validare la conformità del prodotto rispetto ai requisiti contrattuali e alle aspettative dell'utente.

Common Vulnerabilities and Exposures (CVE)

Elenco standardizzato di vulnerabilità di sicurezza informatica note, che identifica, definisce e cataloga difetti software o hardware pubblici.

Complessità Ciclomatica

Metrica quantitativa che misura la complessità logica di un programma calcolando il numero di percorsi linearmente indipendenti attraverso il grafo di controllo, indicandone la difficoltà di test e manutenzione.

Consulente informatico

Esperto esterno o ruolo di supporto (es. proponente o docente) che fornisce competenze specialistiche e raccomandazioni strategiche per agevolare le scelte architettoniche o procedurali.

Consuntivo

Documento o sezione che riporta la rendicontazione finale dei costi e delle ore effettivamente sostenute al termine di un periodo, confrontandoli con i dati del preventivo.

Containerizzazione

Tecnologia di virtualizzazione a livello di sistema operativo che impacchetta l'applicazione e le sue dipendenze in unità isolate (container), garantendo portabilità e coerenza tra ambienti.

Continuous Deployment (CD)

Pratica di ingegneria del software in cui le modifiche al codice vengono automaticamente testate e distribuite direttamente in produzione senza intervento umano.

Continuous Integration (CI)

Pratica DevOps che prevede l'integrazione frequente del codice in un repository centrale, verificata automaticamente da build e test per rilevare errori il prima possibile.

Vedi anche: pipeline CI, Integrazione continua

Cost Performance Index (*CPI*)

Indicatore di efficienza dei costi (EVM). Rapporto tra valore guadagnato (EV) e costo reale (AC); valori inferiori a 1 indicano un utilizzo inefficiente del budget.

Coupling

Misura del grado di interdipendenza tra i componenti di un sistema. Un basso accoppiamento favorisce la manutenibilità e la modularità.

Vedi anche: Accoppiamento

D

Database

Sistema organizzato per l'archiviazione, gestione e recupero efficiente dei dati di progetto (es. persistenza dello stato degli agenti o log delle vulnerabilità).

Data Leakage

Esposizione o trasmissione non autorizzata di dati sensibili verso l'esterno. Nel contesto LLM, include l'invio accidentale di codice proprietario a modelli terzi.

Vedi anche: Fuga di dati

Data Transfer Object (DTO)

Oggetto progettato per trasportare dati tra componenti o livelli di un sistema, senza includere logica di business; contiene tipicamente solo campi e metodi di accesso (getter/setter).

Design Pattern

Soluzione progettuale generale e riutilizzabile per problemi ricorrenti nel contesto della progettazione del software.

DevOps

Insieme di pratiche culturali e strumenti che integrano sviluppo software (Dev) e operazioni IT (Ops) per accorciare i cicli di rilascio e migliorare la qualità.

Diagrammi dei casi d'uso

Formalismo grafico UML che illustra le relazioni tra gli attori e le funzionalità del sistema, definendone i confini dal punto di vista dell'utente.

Discord

Piattaforma di comunicazione digitale utilizzata dal team per il coordinamento rapido, canali testuali/vocali e riunioni interne non ufficiali.

Docker

Tecnologia open source di containerizzazione che permette di isolare l'applicazione e le sue dipendenze in container, garantendo l'identità dell'ambiente tra sviluppo e produzione.

Draw.io

Applicazione web per la creazione di diagrammi tecnici, utilizzata per modellare flussi, architetture e schemi UML.

E

Earned Value *(EV)*

Valore monetario del lavoro effettivamente completato alla data corrente, calcolato come prodotto tra la percentuale di completamento e il valore pianificato (PV).

Earned Value Management *(EVM)*

Tecnica di gestione di progetto che integra misure di ambito, schedulazione e costi per fornire una valutazione oggettiva della performance e dei rischi economici.

Elastic Container Service *(ECS)*

Servizio di orchestrazione di container che consente di eseguire e scalare applicazioni containerizzate su Amazon Web Service.

ESLint

Strumento di analisi statica utilizzato per identificare e segnalare pattern problematici o violazioni delle convenzioni di stile nel codice JavaScript e TypeScript.

Estimate At Completion *(EAC)*

Previsione del costo finale complessivo del progetto basata sulla proiezione delle performance correnti (CPI) sul budget rimanente.

F

Failure Density

Metrica di qualità del prodotto calcolata come rapporto tra il numero di guasti rilevati e la dimensione del codice sorgente (es. espressa in KLOC).

Falsi negativi

Errore (Tipo II) in cui uno strumento di verifica o un test non rileva una vulnerabilità o un difetto effettivamente presente nel sistema.

Falsi positivi

Errore (Tipo I) in cui uno strumento di verifica segnala come vulnerabilità o difetto una porzione di codice che è, in realtà, corretta e sicura.

Front-end

Parte di un'applicazione o sistema con cui gli utenti interagiscono direttamente, comprendente l'interfaccia utente e l'esperienza utente.

Vedi anche: Frontend

Fargate

Servizio di orchestrazione di container serverless di AWS che consente di eseguire container Docker senza dover gestire l'infrastruttura sottostante, ideale per carichi di lavoro dinamici e scalabili come quelli degli agenti AI.

G

Gantt

Diagramma a barre utilizzato per la pianificazione temporale delle attività di progetto, illustrando durate, scadenze e dipendenze reciproche su una scala temporale.

Gestione Rischi

Processo sistematico e iterativo volto a identificare, analizzare, mitigare e monitorare gli eventi incerti che potrebbero influenzare negativamente gli obiettivi del progetto.

Git

Sistema di controllo di versione distribuito che permette il tracciamento delle modifiche al codice sorgente e la collaborazione efficiente tra più sviluppatori.

GitHub

Servizio di hosting cloud per repository Git; funge da piattaforma principale per il versionamento del codice, la collaborazione e l'automazione (Actions).

Glossario

Documento normativo finalizzato a definire in modo univoco la terminologia tecnica, gli acronimi e i concetti di dominio per evitare ambiguità interpretative tra gli stakeholder.

Gold Plating

Pratica sconsigliata di aggiungere funzionalità o perfezionamenti non richiesti nei requisiti ufficiali, consumando risorse senza aggiungere valore concordato.

Graphical User Interface (*GUI*)

Interfaccia utente grafica che consente l'interazione con il sistema attraverso elementi visivi come finestre, icone e menu in modo intuitivo.

Gruppo di lavoro

Insieme dei componenti assegnati al progetto che collaborano attivamente per il raggiungimento degli obiettivi definiti nel Piano di Progetto.

Vedi anche: Team di progetto, Skarab Group

Gulpease

Indice di leggibilità calibrato sulla lingua italiana che valuta la complessità di un testo in base alla lunghezza delle parole e delle frasi.

Vedi anche: Indice Gulpease

H

Human-in-the-loop

Modello operativo che richiede l'intervento o la supervisione umana diretta per validare, correggere o guidare le decisioni prese da un sistema automatizzato (es. revisione della remediation).

Hybrid

Modello di gestione del progetto che integra approcci predittivi (Waterfall) per la pianificazione e adattivi (Agile) per lo sviluppo, bilanciando controllo e flessibilità.

I

Infrastructure as Code (*IaC*)

Gestione e provisioning dell'infrastruttura informatica tramite file di configurazione leggibili da macchina, garantendo replicabilità, versionamento e coerenza degli ambienti.

Incrementale

Approccio allo sviluppo in cui il sistema viene realizzato e consegnato per parti successive (incrementi), dove ogni rilascio aggiunge nuove funzionalità operative alle precedenti.

Information Technology (*IT*)

Settore che comprende l'uso di tecnologie, elaboratori e software per elaborare, memorizzare, proteggere, trasmettere e recuperare informazioni.

Ingegneria del Software (*IS, SWE*)

Disciplina che applica un approccio sistematico, disciplinato e quantificabile allo sviluppo, al funzionamento e alla manutenzione del software.

Vedi anche: Software Engineering

ISO 25010

Standard internazionale per la qualità del software e dei sistemi, che definisce modelli di qualità per prodotti software.

ISO 9001

Standard internazionale che specifica i requisiti per un sistema di gestione della qualità volto a dimostrare la capacità di fornire prodotti conformi ai requisiti degli stakeholder.

ISO/IEC 12207

Standard internazionale che definisce i processi del ciclo di vita del software, fornendo un framework comune per la gestione e l'ingegneria dei sistemi.

ISO/IEC 25010

Standard internazionale (SQuaRE) che definisce un modello per la qualità del software basato su otto caratteristiche principali (es. affidabilità, sicurezza, manutenibilità).

Issue Tracking System (*ITS*)

Strumento software (es. Jira) che permette di registrare, gestire e monitorare l'evoluzione di unità di lavoro, bug o problemi riscontrati.

Vedi anche: Issue Tracking

J

Jira

Software di gestione progetti e tracking delle issue utilizzato per il management del backlog, il tracking dei task e la rendicontazione oraria tramite ticket.

JSDoc

Linguaggio di markup e standard di documentazione utilizzato per annotare il codice JavaScript, permettendo la generazione automatica della documentazione tecnica di API e moduli.

L

Large Language Model (*LLM*)

Modello di deep learning addestrato su vasti corpus di dati testuali per comprendere, riassumere, generare e prevedere linguaggio naturale, utilizzato per l'analisi delle vulnerabilità.

Lint

Strumento di analisi statica (come ESLint) che esamina il codice sorgente per segnalare errori di programmazione, bug stilistici e costrutti sospetti.

Lockfile

File che blocca le versioni esatte delle dipendenze di un progetto, garantendo installazioni riproducibili e consistenti tra ambienti diversi.

M

Manutenibilità

Caratteristica di qualità (ISO/IEC 25010) che esprime la facilità con cui un sistema può essere modificato per correggere difetti, migliorare prestazioni o adattarlo a nuovi requisiti.

Vedi anche: Maintainability

Mean Time To Failure (*MTTF*)

Metrica di affidabilità che indica il tempo medio previsto prima del verificarsi di un guasto irreparabile in un componente del sistema.

Metrica

Misura quantitativa del grado in cui un sistema, un componente o un processo possiede un determinato attributo.

Metriche di Processo (*MPC*)

Misure quantitative utilizzate per analizzare l'efficienza, la stabilità e la qualità delle attività produttive e gestionali del team (es. varianza tempi/costi).

Metriche di Prodotto Software

Misure quantitative applicate al codice o all'eseguibile per valutarne attributi interni ed esterni, come complessità, dimensione o copertura dei test.

Metriche di Prodotto Documentale (*MPD*)

Indicatori quantitativi utilizzati per valutare la qualità, la leggibilità (es. Gulpease) e la correttezza della documentazione tecnica prodotta.

Microsoft Teams

Hub digitale che integra conversazioni, contenuti e strumenti in un unico spazio di lavoro per favorire la collaborazione aziendale.

Miglioramento Continuo

Filosofia gestionale (spesso legata al PDCA) basata sull'analisi costante dei risultati per identificare e implementare ottimizzazioni incrementali ai processi.

Milestone

Traguardo intermedio significativo o evento nel piano di progetto che segna il raggiungimento di un obiettivo critico, utilizzato per monitorare l'avanzamento.

Minimum Viable Product (*MVP*)

Versione del prodotto dotata del set minimo di funzionalità necessarie per essere utilizzabile dai primi clienti e raccogliere feedback validanti per lo sviluppo futuro.

Mock

Oggetto simulato che riproduce in modo controllato il comportamento di componenti reali complessi o esterni, utilizzato nei test unitari per isolare il modulo sotto esame.

Modello di Processo per la Software Industry (*MPS*)

Framework metodologico progettato per valutare e migliorare la capacità dei processi software all'interno delle organizzazioni del settore.

MongoDB

Sistema di gestione di database NoSQL orientato ai documenti (formato simile a JSON), utilizzato per offrire scalabilità e flessibilità nella gestione dati.

Monitoraggio

Attività sistematica di osservazione, raccolta e analisi dei dati relativa all'avanzamento dei lavori e al consumo di risorse per valutare le prestazioni rispetto al piano.

Multi-Dealer Platform (*MDP*)

Architettura di piattaforma digitale che aggrega servizi provenienti da molteplici fornitori (dealer) attraverso un'interfaccia unificata.

Multi-Party Computation

Protocollo crittografico che consente a diverse parti di calcolare congiuntamente una funzione sui propri input privati mantenendo tali input segreti agli altri.

N

NestJS

Framework open-source per lo sviluppo di applicazioni back-end Node.js scalabili. Scritto in TypeScript, utilizza un'architettura modulare e supporta pattern come la Dependency Injection.

Node.js

Ambiente di runtime JavaScript basato sul motore V8 di Chrome che permette l'esecuzione di codice JavaScript lato server per costruire applicazioni scalabili.

Norme di Progetto

Documento normativo interno che definisce gli standard, le convenzioni di codifica, gli strumenti e le procedure operative che il team è tenuto a rispettare.

O

Optimism Bias

Bias cognitivo che porta a sottostimare la probabilità di eventi negativi e i tempi necessari per completare un compito, basandosi su scenari ideali (il cosiddetto "Happy Path") piuttosto che su dati storici o realistici.

Open Web Application Security Project (*OWASP*)

Organizzazione no-profit che si dedica a migliorare la sicurezza delle applicazioni web attraverso la creazione di risorse, strumenti e linee guida.

P

Pair Programming

Tecnica di sviluppo Agile in cui due programmatori collaborano alla medesima postazione. Il "Driver" scrive il codice, mentre il "Navigator" ne revisiona la logica in tempo reale.

Personal Access Token (PAT)

Stringa segreta generata da un sistema per autenticare un utente o un'applicazione, utilizzata come alternativa alle credenziali tradizionali per accedere a risorse o API con permessi specifici.

Pianificazione

Processo di definizione della strategia, degli obiettivi, delle risorse, delle scadenze e delle attività necessarie per il raggiungimento degli scopi del progetto.

Piano di Progetto (PdP)

Documento formale e approvato che definisce la gestione operativa, economica e temporale dello sviluppo, inclusi monitoraggio e controllo.

Piano di Qualifica (PdQ)

Documento che definisce gli obiettivi di qualità, le metriche, gli standard e le attività di verifica/validazione necessarie per garantire la conformità del prodotto.

Plan-Do-Check-Act (PDCA)

Modello iterativo in quattro fasi per il controllo e il miglioramento continuo dei processi e dei prodotti.

Vedi anche: Ciclo di Deming

Planned Value (PV)

Valore del lavoro che si prevedeva di completare entro una determinata data, secondo la baseline definita nel Piano di Progetto.

Predictive

Approccio di gestione (es. Waterfall) in cui ambito, tempi e costi sono determinati nelle fasi iniziali e le modifiche sono gestite in modo rigido e formale.

Preventivo

Stima preliminare e analitica dell'impegno orario, delle risorse e dei costi necessari per la realizzazione delle attività previste.

Product Baseline *(PB)*

Milestone che identifica la configurazione tecnica definitiva e approvata del prodotto software, pronto per il rilascio finale e l'accettazione.

Progettisti

Membri del team responsabili della definizione dell'architettura del sistema, delle strutture dati, delle interfacce e della specifica tecnica dei componenti.

Vedi anche: Designer, Progettista

Progetto

Impresa temporanea e insieme coordinato di attività finalizzate alla creazione di un prodotto o servizio unico, vincolato da tempi, costi e risorse.

Programmatori

Membri del team responsabili dell'implementazione del codice sorgente, del debugging e della traduzione delle specifiche tecniche in software funzionante.

Vedi anche: Developer, Programmatore, Sviluppatore software

Project Management Institute *(PMI)*

Organizzazione globale leader nella definizione di standard (come il PMBOK), certificazioni e ricerca per la gestione professionale dei progetti.

Prompt Engineering

L'insieme delle tecniche e delle strategie utilizzate per progettare, scrivere e affinare le istruzioni fornite a un sistema di intelligenza artificiale.

Proof of Concept *(PoC)*

Realizzazione prototipale o sperimentale limitata volta a dimostrare la fattibilità tecnica di un'idea o di una specifica tecnologia prima dello sviluppo completo.

Proponente

Organizzazione o entità (es. Var Group) che presenta la richiesta o il capitolato iniziale per la realizzazione di un progetto.

Python

Linguaggio di programmazione ad alto livello utilizzato nel progetto per la logica degli Agenti, il trattamento dati e l'interazione con framework di IA.

Q

Qualità

Grado in cui un insieme di caratteristiche intrinseche del prodotto o del processo soddisfa i requisiti stabiliti o le aspettative degli stakeholder (ISO 9001/25010).

R

React

Libreria JavaScript open-source per la creazione di interfacce utente interattive basate su componenti, utilizzata per lo sviluppo del Front-end della piattaforma.

Remediation

Fase del processo di audit o azione correttiva intrapresa per risolvere vulnerabilità di sicurezza, bug o difetti identificati nel sistema.

Repository

Archivio centralizzato e versionato (es. su GitHub) atto alla conservazione e gestione del codice sorgente, della documentazione e degli asset di progetto.

Requirements and Technology Baseline (RTB)

Milestone di progetto finalizzata alla validazione dei requisiti analizzati e al consolidamento dell'architettura tecnologica tramite prototipazione (PoC).

Requirements Stability Index (RSI)

Metrica di processo che quantifica la volatilità dei requisiti, misurando il rapporto tra requisiti stabili e totale dei requisiti nella baseline.

Requisiti desiderabili

Funzionalità che apportano valore aggiunto ma la cui omissione non pregiudica l'utilità fondamentale del prodotto.

Vedi anche: desiderabili

Requisiti di vincolo

Condizioni che impongono limiti alle decisioni progettuali o implementative, come l'uso di specifici standard, tecnologie o normative legali.

Vedi anche: di vincolo

Requisiti di qualità

Specifiche che definiscono gli attributi qualitativi del sistema, come prestazioni, affidabilità, sicurezza e manutenibilità.

Vedi anche: di qualità

Requisiti funzionali

Specifiche che descrivono i comportamenti, i servizi e le funzioni che il sistema deve eseguire per soddisfare i bisogni dell'utente.

Requisiti non funzionali

Vincoli e criteri qualitativi (sicurezza, prestazioni, portabilità) che definiscono come il sistema deve comportarsi.

Requisiti obbligatori

Funzionalità essenziali e irrinunciabili che il sistema deve possedere per essere considerato conforme e accettabile.

Vedi anche: obbligatori

Requisiti opzionali

Funzionalità accessorie che possono essere implementate solo se le risorse e i tempi lo permettono, senza impattare sugli obiettivi primari.

Vedi anche: opzionali

Responsabile

Ruolo incaricato della gestione complessiva, della pianificazione delle risorse, del coordinamento del team e della comunicazione con gli stakeholder.

Vedi anche: Project Manager, Responsabile di Progetto

Rischio

Evento o condizione incerta la cui occorrenza può influire (positivamente o negativamente) su costi, tempi o qualità degli obiettivi di progetto.

Vedi anche: Risk, rischi

Risorse umane

L'insieme del personale e dei componenti del team che mettono a disposizione competenze e ore di lavoro per la realizzazione del progetto.

Rolling Wave Planning

Tecnica di pianificazione iterativa in cui le attività a breve termine sono pianificate in dettaglio, mentre quelle future rimangono ad alto livello, venendo dettagliate progressivamente.

S

Schedulazione

Attività di allocazione delle task lungo l'asse temporale, definendo la sequenza logica e le date di inizio/fine previste per ogni attività di progetto.

Schedule Performance Index (*SPI*)

Indice di efficienza temporale (EVM). Rapporto tra valore guadagnato (EV) e valore pianificato (PV); indica se il team procede alla velocità prevista.

Schedule Variance (*SV*)

Differenza algebrica tra valore guadagnato (EV) e valore pianificato (PV), che esprime lo scostamento temporale in termini di budget.

Segreti hardcoded

Informazioni sensibili come credenziali, scritte direttamente all'interno del codice sorgente, che introducono un severo rischio di sicurezza.

Vedi anche: Hardcoded secrets

Simple Storage Service (*S3*)

Amazon Simple Storage Service, servizio di storage cloud scalabile e duraturo utilizzato per archiviare dati, file e asset del progetto.

Sistema multiagente

Architettura software in cui più agenti intelligenti e autonomi interagiscono tra loro per risolvere problemi complessi non affrontabili da un singolo componente.

Vedi anche: Multi-agent system, sistema multi agente, multiagente

Sistema software

Insieme integrato di componenti software organizzati per realizzare una serie specifica di funzionalità.

Vedi anche: Software system, sistema

Skarab Group

Nome del gruppo di lavoro composto dagli studenti dell'Università di Padova responsabili dello sviluppo del progetto Code Guardian.

Slack

Piattaforma di messaggistica istantanea basata su canali, utilizzata per il coordinamento rapido e l'integrazione di notifiche da strumenti esterni (Jira, GitHub).

Software Bill of Materials (*SBOM*)

Insieme dettagliato di tutti i componenti, librerie e dipendenze che costituiscono un'applicazione software.

Software Quality Assurance (*SQA*)

Processo che monitora e garantisce la conformità agli standard di qualità durante tutto il ciclo di vita del software.

Specifica Tecnica

Documento formale che definisce dettagliatamente le caratteristiche richieste per un prodotto, materiale, servizio o sistema. Include requisiti funzionali, prestazioni, standard di sicurezza, materiali e metodi di prova, fungendo da guida per la progettazione e la realizzazione.

Sprint

Periodo di lavoro di breve durata (tipicamente 1-2 settimane) durante il quale il team realizza un insieme definito di attività e obiettivi.

Sprint Goal Achievement

Metrica che valuta il successo di uno sprint calcolando la percentuale di obiettivi critici portati a termine rispetto a quelli pianificati.

Stima

Previsione quantitativa dell'impegno (ore), dei tempi o dei costi necessari per completare un'attività, basata su esperienza o dati storici.

Strands

Framework open source di AWS per la creazione di agenti AI autonomi, utilizzato come base per lo sviluppo del sistema multiagente di Code Guardian.

Stakeholder

Individui o gruppi che possono influenzare o essere influenzati dalle attività o dai risultati del progetto.

Vedi anche: stakeholders, portatori di interesse

Static Application Security Testing (*SAST*)

Metodo di analisi di sicurezza white-box che scansiona il codice sorgente, i file binari o byte-code senza eseguire l'applicazione.

Stato Avanzamento Lavori (*SAL*)

Punto di controllo periodico nel ciclo di vita del progetto, durante il quale viene verificato il progresso delle attività rispetto alla pianificazione, si analizzano eventuali scostamenti (ritardi o imprevisti) e si definiscono gli obiettivi per la fase successiva.

Storming

Fase di sviluppo di un team in cui emergono conflitti e attriti interni dovuti a divergenze su ruoli, responsabilità e decisioni, che possono temporaneamente ridurre l'efficacia operativa.

Sviluppatore software

Persona che scrive, testa e mantiene il codice sorgente di applicazioni o sistemi software.

Vedi anche: software developer, sviluppatori software, sviluppatori

T

Task

Unità elementare di lavoro, tracciabile e assegnabile a un singolo membro del team, necessaria per il completamento di una funzionalità o di un obiettivo di progetto.

Telegram

Servizio di messaggistica istantanea utilizzato per comunicazioni urgenti e coordinamento logistico informale tra i membri del gruppo.

Test di Accettazione

Verifica finale condotta per accertare che il sistema risponda alle esigenze del proponente e soddisfi i criteri contrattuali per l'accettazione formale.

Test di Sistema

Fase di verifica in cui il software viene testato come un'unica entità integrata per verificarne la conformità ai requisiti globali e ai vincoli.

Test di Unità

Livello di test volto a verificare il corretto funzionamento delle singole parti testabili (funzioni, metodi o moduli) in totale isolamento.

Test Success Rate

Metrica di prodotto (MPD) che esprime la percentuale di casi di test superati con successo rispetto al totale dei test eseguiti.

Tinymist

Strumento di supporto per Visual Studio Code che fornisce funzionalità di anteprima e assistenza per il linguaggio Typst.

T-Shaped Skills

Modello di competenza individuale che prevede una profonda specializzazione in un'area (asse verticale) e capacità di collaborazione trasversale (asse orizzontale).

TypeScript

Superset tipizzato di JavaScript che aggiunge la tipizzazione statica, utilizzato per garantire maggiore robustezza, manutenibilità e rilevamento errori a tempo di compilazione.

Typst

Sistema di composizione editoriale basato su markup, moderno e performante, utilizzato dal team per la redazione della documentazione in alternativa a LaTeX.

U

Ubiquitous Language

Linguaggio comune e condiviso, utilizzato in modo consistente sia dagli sviluppatori software che dagli esperti di dominio (esperti del business) all'interno di un progetto.

Vedi anche: Linguaggio Ubiquo

Unified Modeling Language (*UML*)

Linguaggio di modellazione grafico standardizzato utilizzato per visualizzare, specificare, costruire e documentare l'architettura e il design dei sistemi software.

Uniform Resource Locator (*URL*)

Sequenza di caratteri che identifica univocamente l'indirizzo e il meccanismo di recupero di una risorsa digitale in rete.

Utente

Persona o sistema esterno che interagisce con le funzionalità erogate dalla piattaforma per eseguire compiti o accedere a informazioni.

Vedi anche: User, Utenti

V

Validazione

Attività volta a confermare che il prodotto finale soddisfi le reali necessità degli stakeholder e i requisiti specificati ("stiamo costruendo il prodotto giusto?").

Var Group

Azienda partner, committente e proponente del capitolato che ha definito i requisiti per il progetto Code Guardian.

Verifica

Processo di valutazione (statica/dinamica) volto a confermare che i prodotti di una fase rispettino i vincoli e i requisiti imposti all'inizio della stessa ("stiamo costruendo il prodotto bene?").

Verificatori

Ruolo del team responsabile dell'accertamento della qualità, dell'esecuzione dei test e della correttezza di ogni artefatto prima dell'approvazione.

Vedi anche: Tester, Verificatore

Visual Studio Code (*VS Code*)

Ambiente di sviluppo integrato (IDE) leggero ed estensibile, adottato come standard per la scrittura di codice, debugging e gestione file Typst.

W

Way of Working (*WoW*)

Insieme concordato di pratiche, metodologie, standard di codifica e strumenti che definiscono l'approccio lavorativo specifico del gruppo.

Web Application

Programma applicativo memorizzato su un server e accessibile tramite browser web che offre funzionalità interattive attraverso un'architettura client-server.

Vedi anche: Applicazione Web, Webapp

WhatsApp

Applicazione di messaggistica multiplatforma utilizzata per comunicazioni rapide e coordinamento tramite Internet.

