



Team Three Technologies
t3.unipd@gmail.com

Glossario

Progetto di Ingegneria del Software

Redazione	Filippo Compagno Mattia Oliva Medin Sara Gioia Fichera
Francesco Balestro	
Verifica	Andrea Masiero Nenad Radulovic Bianca Zaghetto
Approvazione	
Versione	0.5
Tipo	Interno
Destinatari	Team Three Technologies Tullio Vardanega Riccardo Cardin



Registro delle modifiche

Vers.	Data	Autore	Ruolo	Verifica	Oggetto
0.5	17/03/2026	Francesco Balestro	Amministratore	Andrea Masiero	Aggiunta di altri termini
0.4	21/01/2026	Sara Gioia Fichera	Amministratore	Bianca Zaghetto	Aggiunta termini relativi alle tecnologie
0.3	17/12/2025	Mattia Oliva Medin	Amministratore	Nenad Radulovic	Aggiunta termini relativi al prodotto
0.2	08/11/2025	Filippo Compagno	Amministratore	Andrea Masiero	Aggiunta di altri termini
0.1	04/11/2025	Filippo Compagno	Amministratore	Andrea Masiero	Creazione della struttura e prima stesura



Indice

Introduzione	4
A	5
B	6
C	7
D	8
E	9
F	10
G	11
H	12
I	13
J	14
K	15
L	16
M	17
N	18
O	19
P	20
Q	21
R	22
S	23
T	24
U	25
V	26



W	27
X	28
Y	29
Z	30



Introduzione

Questo documento ha lo scopo di chiarire il significato di ciascun termine nel dominio del progetto che può risultare ambiguo o di difficile comprensione.

All'interno degli altri documenti prodotti la notazione

parola_G

indica la presenza della parola nel Glossario.

Il documento è organizzato per sezioni, una per ogni lettera dell'alfabeto, ciascuna delle quali riporta una lista dei termini ordinati in ordine alfabetico.

A

- **AdR**
Acronimo di Analisi dei Requisiti, per la sua definizione vedasi "Analisi dei Requisiti".
- **Agile**
Insieme di metodi di sviluppo software in contrapposizione ai modelli di sviluppo tradizionali, basati su pianificazione adattiva, coinvolgimento continuo degli stakeholder e sviluppo iterativo e incrementale.
- **Amministratore**
Figura professionale che si occupa di mantenere procedure, strumenti e tecnologie a supporto del lavoro del team durante tutto lo svolgimento del progetto.
- **Angular**
Framework open-source sviluppato da Google in linguaggio TypeScript, utilizzato per lo sviluppo di applicazioni web.
- **Analisi dei Requisiti**
Documento redatto dal team di Analisti che contiene tutti i casi d'uso relativi al capitolato e individuati dagli analisti.
- **Analista**
Figura professionale che si occupa della raccolta, analisi e definizione dei requisiti del progetto.
- **Archivio**
Complesso dei documenti prodotti o acquisiti da un soggetto pubblico o privato durante lo svolgimento della propria attività.
- **Attore**
Entità che interagisce con il sistema in modo attivo, per soddisfare un suo bisogno (attore principale), o in modo passivo, invocato dal sistema per fornire supporto (attore secondario).



B

- **Baseline**

Versione approvata di un prodotto di progetto che può essere modificata solo tramite metodi stabiliti dal sistema di controllo delle modifiche.

C

- **Capitolato**
Documento redatto dal committente di un appalto o di un progetto in cui vengono fissate le aspettative, le specifiche, i requisiti e i vincoli sul prodotto da realizzare.
- **Caso d'uso**
Insieme di scenari, cioè una sequenza di azioni, che hanno in comune uno scopo finale (obiettivo) per un utente (attore). In altre parole è una situazione nella quale il sistema viene utilizzato per soddisfare i bisogni dell'utente.
- **Committente**
Soggetto che richiede lo sviluppo di un software e ne autorizza (e finanzia) la realizzazione.
- **Conservazione digitale**
Insieme delle attività finalizzate a definire ed attuare le politiche complessive del sistema di conservazione digitale e a governarne la gestione in relazione al modello organizzativo adottato, garantendo nel tempo le caratteristiche di autenticità, integrità, leggibilità, reperibilità dei documenti.
- **Consuntivo**
Resoconto di fine sprint che riassume risultati, attività svolte, tempi, costi e scostamenti rispetto a quanto pianificato, utilizzato per valutare l'andamento effettivo del progetto e del periodo di lavoro.
- **Cruscotto**
Interfaccia grafica che mostra l'andamento delle metriche durante il corso del progetto tramite strumenti come tabelle e grafici.



D

- **Dashboard**
Inglese di Cruscotto, per la sua definizione vedasi "Cruscotto".
- **Digest**
Stringa di lunghezza fissa prodotta da una funzione di hash.
- **DIP**
Acronimo di Distribution Information Package, per la sua definizione vedasi "Distribution Information Package".
- **Discord**
Piattaforma di comunicazione online che offre funzionalità di chat testuale, chat vocale e video chiamate. La comunicazione può avvenire in forma privata o in comunità virtuali chiamate "server", accessibili tramite link di invito.
- **Distribution Information Package**
Pacchetto di distribuzione prodotto dal sistema di conservazione in formato di archivio .zip. Contiene tipicamente documenti, metadati, report e altre informazioni accessorie.



E

- **Efficacia**
Grado con cui un'azione, un processo o un sistema raggiunge gli obiettivi prefissati o produce i risultati attesi, indipendentemente dalle risorse impiegate.
- **Efficienza**
Capacità di ottenere un risultato impiegando il minimo di risorse possibili, ottimizzando il rapporto tra input utilizzati e output prodotti.
- **Electron**
Framework open-source gestito e ospitato da GitHub, consente lo sviluppo della GUI di applicazioni desktop utilizzando tecnologie web tra cui motore di rendering Chromium e il runtime Node.js.



F

- **File**
Insieme di informazioni, dati o comandi logicamente correlati, raccolti sotto un unico nome e registrati, per mezzo di un programma di elaborazione o descrizione, nella memoria di un computer.
- **Fornitore**
Soggetto che progetta, sviluppa e consegna il software richiesto.



G

- **Gestione Documentale**

Processo finalizzato al controllo efficiente e sistematico della produzione, ricezione, tenuta, uso, selezione e conservazione dei documenti.

- **GitHub**

Piattaforma di hosting per repository Git che rende semplice la collaborazione tra sviluppatori e la gestione di progetti in maniera organizzata.



H

- **Hash**
Funzione non invertibile che mappa una stringa di lunghezza arbitraria in una stringa di lunghezza predefinita.
- **Hashing**
Processo in cui si applica una funzione di hash.



I

- **Identificativo univoco**

Sequenza di numeri o caratteri alfanumerici associata in modo univoco e persistente ad un'entità all'interno di uno specifico ambito di applicazione.



J



K



L

- **LaTeX**
Linguaggio di markup per la preparazione di testi, basato sul programma di composizione tipografica TeX.



M

- **Metadati**
Dati associati a un documento informatico, a un fascicolo informatico o a un'aggregazione documentale per identificarli, descrivendone il contesto, il contenuto e la struttura - così da permetterne la gestione del tempo - in conformità a quanto definito nella norma ISO 15489-1:2016 e più nello specifico dalla norma ISO 23081-1:2017.
- **Milestone**
Data di calendario che fissa un punto di avanzamento atteso nel tempo di progetto.
- **Minimum Viable Product**
Versione di un prodotto software con caratteristiche appena sufficienti per essere utilizzabile dai primi clienti, i quali possono fornire feedback per lo sviluppo futuro.
- **MVP**
Acronimo di Minimum Viable Product, per la sua definizione vedasi "Minimum Viable Product".



N



O

P

- **Pacchetto di distribuzione**
Pacchetto informativo inviato dal sistema di conservazione all'utente in risposta ad una sua richiesta di accesso a oggetti di conservazione.
- **PoC**
Acronimo di Proof of Concept, per la sua definizione vedasi "Proof of Concept".
- **Progettista**
Figura professionale che si occupa di progettare l'architettura del sistema a partire dall'analisi effettuata.
- **Programmatore**
Figura professionale che si occupa della codifica del prodotto software obiettivo del progetto, realizzando l'architettura progettata.
- **Proponente**
Soggetto che propone la realizzazione di un progetto, tramite capitolato, di suo interesse.
- **Proof of Concept**
Metodo per dimostrare la fattibilità o confermare la validità di alcuni principi o concetti fondamentali, si riferisce alla dimostrazioni pratica dei funzionamenti di base di un applicativo software o di un intero sistema.



Q

R

- **Repository**
Archivio digitale che contiene file e l'intera cronologia delle modifiche associate. Include dati e metadati necessari al sistema di controllo versione per tracciare revisioni, collaborazioni e gestione dei rami di sviluppo.
- **Requirements and Technology Baseline**
Prima revisione di avanzamento del progetto didattico di IS. Ad essa sono associate due baseline, una riguardante i requisiti del prodotto e l'altra le tecnologie scelte, la cui fattibilità di utilizzo è dimostrata tramite Proof of Concept.
- **Requisito**
Capacità, dal lato del bisogno o della soluzione, che definisce ciò che un utente deve poter ottenere e ciò che un sistema deve rispettare per soddisfare obiettivi, specifiche o vincoli formali.
- **Responsabile**
Figura professionale che si occupa della gestione e il coordinamento delle attività del team e delle comunicazione verso l'esterno.
- **RTB**
Acronimo di Requirements and Technology Baseline, per la sua definizione vedasi "Requirements and Technology Baseline".
- **Retrospettiva**
Momento di analisi e riflessione a posteriori su processi e modalità operative, finalizzato a individuare problemi, punti di forza e azioni di miglioramento per le attività future.



S

- **Sistema di conservazione**

Insieme di regole, procedure e tecnologie che assicurano la conservazione dei documenti informatici in attuazione a quanto previsto dall'art. 44, comma 1, del CAD.

- **Sprint**

Breve periodo di tempo, tipicamente tra una e quattro settimane, in cui il gruppo completa un insieme di attività pianificate al suo inizio.

- **Stakeholder**

Persona, gruppo di persone o organizzazione che ha interesse e influenza sul progetto e il prodotto.



T

- **Telegram**
Piattaforma di messaggistica istantanea, utilizzata dal gruppo per scambiare file in modo organizzato, tramite un gruppo con chat divise in sezioni.
- **Test**
Esecuzione di prova di un sistema software o di una sua parte volta a trovare difetti nel codice.



U

- **UML**
Acronimo di Unified Modeling Language, per la sua definizione vedasi "Unified Modeling Language".
- **Unified Modeling Language**
Linguaggio di modellazione e specifica, basato sul paradigma ad oggetti, che definisce diversi diagrammi tra cui quello delle classi e dei casi d'uso.



V

- **Validazione**
Controllo atto a garantire che quanto sviluppato soddisfi i requisiti.
- **Verifica**
Controllo atto a garantire che un processo o un prodotto soddisfi determinati standard.
- **Verificatore**
Figura professionale che si occupa di revisionare documenti e/o codice sorgente prodotto, segnalando tutti gli errori in modo che questi vengano corretti per perseguire un alto standard di qualità e il successo del progetto.
- **Versionamento**
Processo di gestione e tracciamento delle modifiche ai prodotti del progetto, per mantenere una cronologia dei cambiamenti e consentire il ripristino di stati precedenti.



W

- **Way of working**
Insieme delle metodologie di lavoro, dei processi e degli strumenti che viene adottato da un gruppo per svolgere il proprio compito.
- **WhatsApp**
Piattaforma di messaggistica istantanea, utilizzata dal team tramite un gruppo per messaggi veloci.



X



Y



Z