

## Professional Certification

# Glossario Standard dei termini usati nel Requirements Engineering

Redatto da :  
Riesaminato da:  
Approvato da :

Versione 1.4 - 2015  
Salvatore Reale  
Marco Sogliani  
Board ITA - STQB

22/05/2015  
30/05/2015  
31/05/2015

Copyright © Requirements Engineering Qualifications Board  
(nel prosieguo REQB®).

## Contenuto

Il glossario riporta la traduzione italiana dei termini (e delle relative definizioni) utilizzati nei Sillabi REQB® pubblicati nel sito <http://www.reqb.org>.  
La versione inglese (la cui struttura è la stessa della presente versione italiana) può essere consultata sullo stesso sito

## Fogli

Nel foglio "ITALIANO" i termini italiani sono selezionati in ordine crescente.  
Nel foglio "ENGLISH" i termini inglesi sono selezionati in ordine crescente.  
Ogni foglio contiene le colonne :

ITALIANO = termine tradotto.

ENGLISH = termine originale inglese.

DESCRIZIONE = le definizioni del termine

VEDI ANCHE = eventuale sinonimo del termine.

RIF. = eventuale riferimento al testo che contiene la definizione originale.

L'elenco dei testi è riportato più avanti nelle righe "STANDARD" o "PUBBLICAZIONI"

## Struttura

## Sillabi

I Sillabi REQB® pubblicati da ITA-STQB® sono i seguenti:  
- Requirement Engineering Syllabus Foundation Level  
- Agile Practitioner Extension Syllabus

## Standard

- IEEE Standard 610.12-1990 IEEE Standard Glossary of Software Engineering Terminology
- IEEE Standard 829-1998 IEEE Standard for Software Test Documentation
- IEEE Standard 830-1998 IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications
- IEEE Standard 1012-2004: IEEE Standard for Software Verification and Validation
- IEEE Standard 1059-1993: IEEE guide for software verification and validation plans
- IEEE Standard 1220-1998: IEEE Standard for Application and Management of Systems Engineering Process
- IEEE Standard 1233-1998 IEEE Guide for Developing System Requirements Specifications
- IEEE Standard 1362-1998 IEEE Guide for Information Technology-System Definition – Concept of Operations (ConOps) Document
- ISO 9000:2005. Quality Management Systems – Fundamentals and Vocabulary.
- ISO/IEC 12207:1995. Information Technology – Software Lifecycle Processes.
- ISO/IEC 14598-1:1999. Information Technology – Software Product Evaluation - Part 1: General Overview.
- ISO 15504-9: 1998. Information Technology – Software Process Assessment – Part 9: Vocabulary
- ISO 31000: Risk Management - Principles and Guidelines on Implementation
- IEC 31010: Risk Management - Risk Assessment Techniques
- ISO/IEC 73: Risk Management – Vocabulary
- ISTQB Glossary of testing terms ver. 2.3

[Beizer] B. Beizer (1990), *Software Testing Techniques*, van Nostrand Reinhold, ISBN 0-442-20672-0

[BABOK] A Guide to the Business Analysis Body of Knowledge® (BABOK® Guide), <http://www.iiba.org/BABOK-Guide/BABOK-Guide-Online/appendix-a-glossary.aspx>

[BPMN.ORG] Object Management Group/Business Process Management Initiative

## Publicazioni

[CMM] M. Paulk, C. Weber, B. Curtis and M.B. Chrissis (1995), *The Capability Maturity Model, Guidelines for Improving the Software Process*, Addison-Wesley, ISBN 0-201-54664-7

[CMMI] M.B. Chrissis, M. Konrad and S. Shrum (2004), *CMMI, Guidelines for Process Integration and Product Improvement*, Addison Wesley, ISBN 0-321-15496-7

[Cohn] <http://www.mountaingoatsoftware.com/agile/user-stories>

[Fenton] N. Fenton (1991), *Software Metrics: a Rigorous Approach*, Chapman & Hall, ISBN 0-53249-425-1

[Freedman and Weinberg] D. Freedman and G. Weinberg (1990), *Walkthroughs, Inspections, and Technical Reviews*, Dorset House Publishing, ISBN 0-932633-19-6.

[Gerrard] P. Gerrard and N. Thompson (2002), *Risk-Based E-Business Testing*, Artech House Publishers, ISBN 1-58053-314-0.

[Gilb and Graham] T. Gilb and D. Graham (1993), *Software Inspection*, Addison-Wesley, ISBN 0-201-63181-4.

[Graham] D. Graham, E. van Veenendaal, I. Evans and R. Black (2007), *Foundations of Software Testing*, Thomson Learning, ISBN 978-1-84480-355-2

[Laplante] Laplante, Phil (2009). *Requirements Engineering for Software and Systems (1st ed.)*. Redmond, WA: CRC Press. ISBN 1-42006-467-3.

[OMG] OMG Unified Modeling Language (OMG UML), Superstructure, V2.1.2.

[Pinheiro F.A.C. and Goguen J.A] Pinheiro F.A.C. and Goguen J.A., *An object-oriented tool for tracing requirements*, in: *IEEE Software* 1996, 13(2), pp. 52-64

[TGilb] see: <http://gilb.com>, Planguage Concept Glossary

ENGLISH	ITALIANO	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
3C concept	Concetto 3C	The three elements that make a User Story: Card, Conversation and Confirmation		
4C+R criteria	Criterio 4C+R	The goal of the analysis, that at the end of the activity each analyzed requirement will acquire the properties to be: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Correct: accurate, reflects actual needs</li> <li>• Clear: only one interpretation, unambiguous</li> <li>• Consistent: no conflict with other requirements</li> <li>• Complete: no missing elements</li> </ul> Relevant: necessary to achieve business goals and objectives		
Acceptance Criteria	Criteri di Accettazione	The exit criteria that a component or system must satisfy in order to be accepted by a user, customer, or other authorized entity		[IEEE 610]
Accuracy	Accuratezza	The capability of the product to provide the right or agreed results or effects with the needed degree of precision.	<i>Functional Requirement</i>	[ISO/IEC 25000]
Activity Diagram	Activity Diagram	A graphical representations of workflows of stepwise activities and actions with support for choice, iteration and concurrency.		[OMG]
Actor	Attore	A type of role played by an entity that interacts with the subject (e.g., by exchanging signals and data), but which is external to the subject		[OMG]
Ad Hoc Review	Review Informale		<i>Informal review</i>	
Adaptability	Adattabilità	The capability of the product to be adapted for different specified environments without applying actions or means other than those provided for this purpose for the product considered.	<i>Portability - NonFunctional Requirement</i>	[ISO/IEC 25000]
Agile Manifesto	Manifesto Agile	A statement on the values that underpin agile software development. The values are: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuals and interactions over processes and tools.</li> <li>• Working software over comprehensive documentation.</li> <li>• Customer collaboration over contract negotiation.</li> <li>• Responding to change over following a plan.</li> </ul>		
Agile Software Development	Approccio Agile	A group of software development methodologies based on iterative incremental development, where requirements and solutions evolve through collaboration between self-organizing cross-functional teams.		
Analysis Workshop	Workshop di Analisi	In agile requirements engineering the key aim of the analysis workshop is to clarify the requirements to the point where they can be accurately estimated during the release planning workshop or the grooming workshops.	<i>Workshop</i>	
Analyzability	Analizzabilità	The ability of the product to limit the effort required to diagnose deficiencies or causes of malfunctions, or to identify parts to be modified	<i>NonFunctional Requirement</i>	
Apprenticing	Apprendimento	A process of learning from the customer about his job. The customer teaches the Requirement Engineer – like a master and a student.		
Artifact	Artefatto	One of outcomes produced during the development of software. Some artifacts (e.g., use cases, class diagrams, and other UML models, requirements and design documents) help describe the function, architecture, and design of software. Other artifacts are concerned with the process of development itself - such as project plans, business cases, and risk assessments.		
Assessment	Valutazione	Activity of determination of quantitative or qualitative value of a product, service, activity, process in regard to given quality or acceptance criteria.		

ENGLISH	ITALIANO	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Attractiveness	Attrattività	The capability of the product to be attractive to the user	<i>Usability</i>	[ISO/IEC 25000]
Attribute	Attributo	A characteristic of an object.		
Audit	Audit	An independent evaluation of software products or processes to ascertain compliance to standards, guidelines, specifications, and/or procedures based on objective criteria, including documents that specify : <ul style="list-style-type: none"> <li>• The form or content of the products to be produced.</li> <li>• The process by which the products shall be produced.</li> <li>• How compliance to standards or guidelines shall be measured.</li> </ul>		[IEEE 1028]
Availability	Disponibilità	The degree to which a component or system is operational and accessible when required for use. Often expressed as a percentage .		[IEEE 610]
BA	B.A.		<i>Business Analysis, Business Analyst</i>	
Baseline	Baseline	A specification or software product that has been formally reviewed or agreed upon, that thereafter serves as the basis for further development, and that can be changed only through a formal change control process .		[IEEE 610]
Behavior Diagram	Behavior Diagram	In UML a type of diagram that depicts behavioral features of a system or business process. This includes activity, state machine, and use case diagrams as well as the four interaction diagrams.	<i>Interaction diagrams.</i>	
Benefit	Beneficio	Value delivered to stakeholders.		[TGilb]
BPMN	BPMN		<i>Business Process Modeling Notation</i>	
Business Analysis (BA)	Analisi del Business	Business Analysis is a discipline providing a set of activities, tools and methods aiming to establish business needs, problems and goals and determine proper solutions allowing to satisfy those needs and resolve given business problems.	<i>System Analysis</i>	
Business Analyst	Analista di Business	A person responsible for determining the business needs, expectations and goals of stakeholders, in order to determine solutions to business problems.	<i>System Analyst</i>	[BABOK]
Business Constraint	Vincolo di Business	The limitations on the project's flexibility to implement the requested solution		[BABOK]
Business Domain	Dominio di Business	(1) The set of classes that represent objects in the business model being implemented. (2) In general – an area of the business being a subject of or impacting the planned solution.		
Business Need	Esigenza di Business		<i>Need</i>	
Business Process	Processo di Business	A collection of activities designed to produce a specific output for a particular customer or market.		
Business Process Modeling Notation (BPMN)	Business Process Modeling Notation (BPMN)	A graphical notation that depicts the steps in a business process. BPMN depicts the end to end flow of a business process. The notation has been specifically designed to coordinate the sequence of processes and the messages that flow between different process participants in a related set of activities		[BPMN.ORG]
Business Value	Valore di Business	The business value is the first criterion for requirement evaluation in the Agile Requirements Engineering Workflow. Business stakeholders evaluate the advantage to the business that will be gained by the implementation of the requirement. This evaluation will be based on the stakeholder's own vision and visibility into the business.		

ENGLISH	ITALIANO	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Capability Maturity Model (CMM)	Capability Maturity Model (CMM)	A five level staged framework that describes the key elements of an effective software process. The Capability Maturity Model covers best practices for planning, engineering and managing software development and maintenance	<i>CMMi</i>	[CMM]
Capability Maturity Model Integration (CMMi)	Capability Maturity Model Integration (CMMi)	A framework that describes the key elements of an effective product development and maintenance process. The Capability Maturity Model Integration covers best-practices for planning, engineering and managing product development and maintenance. CMMI is the designated successor of the CMM	<i>CMM</i>	[CMM]
CCB	CCB		<i>Change Control Board</i>	
Change Control Board (CCB)	Change Control Board (CCB)		<i>Configuration Control Board</i>	
Change Management	Change Management	(1) A structured approach to transitioning individuals, teams, and organizations from a current state to a desired future state. (2) Controlled way to effect a change, or a proposed change, to a product or service.		
Change Request	Change Request	An official document requesting modification of existing features, requirements or functions or new ones.		
Changeability	Modificabilità	The capability of the product to enable specified modifications to be implemented	<i>Maintainability</i>	[ISO/IEC 25000]
Characteristic	Caratteristica	An attribute of a specific component or system, arising from the documentation requirements. (For example reliability, usability or design constraints)		[ISO/IEC 25000]
Class	Classe	A class describes a set of objects that share the same specifications of features, constraints, and semantics. Class is a kind of classifier whose features are attributes and operations.		
Class diagram	Class Diagram	A type of static structure diagram that describes the structure of a system by showing the system's classes, their attributes, operations (or methods), and the relationships among the classes.		
Client	Cliente		<i>Customer</i>	
CMM	CMM		<i>Capability Maturity Model</i>	
CMMi	CMMi		<i>Capability Maturity Model Integration</i>	
Commitment	Grado di Obbligatorietà	The degree of obligation of meeting the requirement		
Communication Diagram	Communication Diagram	In UML a diagram that shows instances of classes, their interrelationships, and the message flow between them. For details refer to UML specification		[OMG]
Completeness of a Requirement	Completezza di un Requisito	The degree to which a requirement contains all necessary information.		
Complexity	Complessità	The degree to which a component or system has a design and/or internal structure that is difficult to understand, maintain and verify.		
Compliance	Conformità	The capability of the product to adhere to standards, conventions or regulations in laws and similar prescriptions		[SO/IEC 25000]
Component	Componente	A minimal software item that e.g. can be tested in isolation.		

ENGLISH	ITALIANO	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Component Diagram	Component Diagram	In UML a diagram that depicts the components that compose an application, system, or enterprise. For details refer to UML specification .		[OMG]
Composite StructureDiagram	Composite Structure Diagram	In UML a diagram that depicts the internal structure of a classifier (such as a class, component, or use case), including the interaction points of the classifier to other parts of the system. For details refer to UML specification		[OMG]
Conceptual Model	Modello Concettuale	A model that represents concepts (entities) and relationships between them. The aim of conceptual modeling is clarifying and expressing the meaning of terms and concepts used by domain experts to address the business problem, and establishing the correct relationships between different concepts.		
Condition of Satisfaction	Condizione di soddisfacimento	The conditions of satisfaction anticipate and enable the definition of the acceptance criteria, providing the conditions according to which the user story can be considered satisfied from the point of view of the user.		
Configuration Control Board (CCB)	Configuration Control Board (CCB)	A group of people responsible for evaluating and approving or disapproving proposed changes to configuration items, and for ensuring implementation of approved changes		[IEEE 610]
Configuration Element	Elemento della Configurazione	An artifact, document, or product (hardware and / or software) utilizable by an end user, which is managed as a single entity in the process of Configuration Management		
Configuration Management	Gestione della Configurazione	The process which aims to establish and maintain the integrity of the products (components, data and documentation) and software artifacts, during the life cycle of the product and the project. It applies techniques and instruments to record and monitor changes to components, data and documentation, to store and prepare reports on the status of implementation of the changes, and to verify compliance to the specified requirements		
Consistency	Consistenza	The degree of uniformity, standardization, and freedom from contradiction among the documents or parts of a component or system		[IEEE 610]
Constraint	Vincolo	A statement of restriction that modifies a requirement or set of requirements by limiting the range of acceptable solutions.	<i>Business Constraints, Technical Constraints</i>	
Context Diagram	Context Diagram	A diagram that represents the actors outside a system that could interact with that system.		
Contract	Contratto	It 'a formal agreement between the Supplier and the Customer, which specifies and describes the requirements of the Client		
Contractor	Fornitore		<i>Supplier</i>	
Coverage	Copertura	The degree, expressed as a percentage, to which a specified coverage item has been exercised by a test suite.		
Criticality of Requirements	Criticità dei Requisiti	Evaluation of the risk of a requirement by evaluating the damage in case of non-fulfillment of a requirement		
Customer	Cliente	Current or potential buyer or user of the products or service of an individual or organization, called the supplier, seller, or vendor.		
Customer Requirement	Requisito del Cliente	The result of eliciting, consolidating, and resolving conflicts among the needs, expectations, constraints, and interfaces of the product's relevant stakeholders in a way that is acceptable to the customer.		[CMMI]
Data flow diagram	Diagramma di flusso dei dati	A graphical representation of the sequence and possible changes of the state of data objects, where the state of an object is any of: creation, usage, or destruction.		

ENGLISH	ITALIANO	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Decision table	Tavola di decisione	A table showing combinations of inputs and/or stimuli (causes) with their associated outputs and/or actions (effects), which can be used to design test cases.		
Defect	Difetto	A flaw in a component or system that can cause the component or system to fail to perform its required function, e.g. an incorrect statement or data definition. A defect, if encountered during execution, may cause a failure of the component or system		[ISTQB]
Defect Management	Defect Management	The process of recognizing, investigating, taking action and disposing of defects. It involves recording defects, classifying them and identifying the impact		[IEEE 1044]
Defect Management Tool	Strumento di Defect Management	A tool that facilitates the recording and status tracking of defects and changes. They often have workflow-oriented facilities to track and control the allocation, correction and re-testing of defects and provide reporting facilities.		
Deliverable	Rilascio	Any (work) product that must be delivered to someone other than the (work) product's author.		
Delphi Method	Metodo Delphi	A structured communication technique used to conduct interactive forecasting. It involves a panel of experts .		[Linstone75]
Dependency	Dipendenza	A dependency is a reliance of some kind, of one set of components on another set of components, or one set of requirements or other artifacts on another set.		[TGilb]
Deployment Diagram	Deployment Diagram	In UML a diagram that shows the execution architecture of systems. For details refer to UML specification.		[OMG]
Efficiency	Efficienza	The capability of the product to provide appropriate performance, relative to the amount of resources used under stated conditions .		[ISO/IEC 25000]
Elicitation	Elicitazione	The act of obtaining information from other people. In the context of Requirements Engineering, elicitation is the process of gathering requirements from stakeholders.		
Emerging Requirement	Requisiti emergenti	Requirements, functional and non-functional, that emerge during the development of a product.	<i>Requirement</i>	
End user	Utente Finale		<i>User</i>	
Entity	Entità	(1) An element or set of elements that has a distinct, separate existence, although it need not be a material existence. (2) An abstraction from the complexities of some domain.		
Entity-Relationship Diagram	Entity-Relationship Diagram	A chart representing an Entity Relationship Model	<i>Entity-Relationship Model</i>	
Entity-Relationship model	Modello Entità-Relazioni	An abstract and conceptual representation of data. Entity-relationship model consists of a set of entities, characterized by attributes and linked by relationships.		
ERD	ERD		<i>Entity-Relationship Diagram</i>	
ERM	ERM		<i>Entity-Relationship Model</i>	
Error	Errore	A human action that produces an incorrect result		[IEEE 610]

ENGLISH	ITALIANO	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Estimate	Stima	A numeric judgment about a future, present or past level of a scalar system attribute. This includes all performance and cost attributes. Estimates are usually made where direct measurement is: impossible (future), or impractical (past), or uneconomic (current levels).		[TGilb]
External Requirement	Requisito Esterno	Requirement expressed by teh customer		
Extreme Programming	Extreme Programming	A software engineering methodology used within agile software development whereby core practices are programming in pairs, doing extensive code review, unit testing of all code, and simplicity and clarity in code.	<i>Agile software development</i>	
Failure	Esito Negativo	Deviation of the component or system from its expected delivery, service or result .		[Fenton]
Failure Mode	Evidenza di Esito Negativo	The physical or functional manifestation of a failure. For example, a system in failure mode may be characterized by slow operation, incorrect outputs, or complete termination of execution .		[IEEE 610]
Failure Mode and Effect Analysis (FMEA)	Failure Mode and Effect Analysis (FMEA)	A systematic approach to risk identification and analysis of identifying possible modes of failure and attempting to prevent their occurrence.		
Fault	Difetto		<i>Defect</i>	
Fault Tolerance	Tolleranza all'Errore	The ability of the product to possess a degree of reliability in the presence of non-standard conditions		
Feature	Funzionalità	An attribute of a component or system specified or implied by requirements documentation (for example reliability, usability or design constraints)		[IEEE 1008]
FMEA	FMEA		<i>Failure Mode and Effect Analysis</i>	
Formal Review	Review Formale	A review characterized by documented procedures and requirements, e.g. inspection.		
FPA	FPA		<i>Analisi dei Function Point</i>	
Function	Funzione	A description of “what” a system does. A function has a corresponding implied purpose and is a fundamental part of a system description: A function can often be decomposed into a hierarchical set of sub-functions .		[TGilb]
Function Point	Function Point	A unit of measurement to express the amount of business functionality provided by an information system to a user.		
Function Point Analysis (FPA)	Analisi dei Function Point (FPA)	Method aiming to measure the size of the functionality of an information system. The measurement is independent of the technology. This measurement may be used as a basis for the measurement of productivity, the estimation of the needed resources, and project control.		
Functional Requirement	Requisito Funzionale	A requirement that specifies a function that a component or system must perform		[IEEE 610]
Functionality	Funzionalità	The capability of the product to provide functions which meet stated and implied needs when the software is used under specified conditions .		[ISO/IEC 25000]
Goal	Obiettivo	A desired state or result of an undertaken. Goals should be measurable and defined in time so that the progress can be monitored.		
GUI	GUI	Graphical User Interface. A type of user interface that allows users to interact with electronic devices through graphical icons and visual indicators.		



Glossario Standard dei termini usati nel Requirements Engineering  
Versione 1.4 - 2015 \*\*\* Tracciabilità inglese - italiano

ENGLISH	ITALIANO	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
GUI Prototyping	Prototipizzazione GUI	Graphical User Interface. A type of user interface that allows users to interact with electronic devices through graphical icons and visual indicators.	<i>GUI</i>	
Horizontal Prototype	Prototipo Orizzontale	A prototype that provides a broad view of an entire system or subsystem, focusing on user interaction more than low-level system functionality.		
Horizontal Traceability	Tracciabilità Orizzontale	Tracing between artifacts on the same level of abstraction (for example, tracing from a requirement to corresponding risk item).		
Impact	Impatto	Estimated or actual numeric effect of a design idea on a requirement attribute under given conditions.		
Implementation Story	Implementation Story	In agile terminology, an implementation story is an additional item, conveniently written in the form of a user story, which may be required when new capabilities must be added in order to be able to implement feature items.		
Incremental Development Model	Approccio Incrementale	A development lifecycle where a project is broken into a series of increments, each of which delivers a portion of the functionality in the overall project requirements. The requirements are prioritized and delivered in priority order in the appropriate increment. In some (but not all) versions of this lifecycle model, each subproject follows a 'mini V-model' with its own design, coding and testing phases.		
Informal Review	Review Informale	A review not based on a formal (documented) procedure.		
Infrastructure Story	Infrastructure Story	In agile terminology, an infrastructure story is an item in the product backlog that is required to create the necessary infrastructure in order for the sprint to achieve the status of "done".		
Inspection	Ispezione	A type of peer review that relies on visual examination of documents to detect defects, e.g. violations of development standards and non-conformance to higher level documentation. The most formal review technique and therefore always based on a documented procedure	<i>Peer review</i>	[IEEE 610, IEEE 1028]
Installability	Installabilità	The capability of the product to be installed in a specified environment .	<i>Portability.</i>	[ISO/IEC 25000]
Integration	Integrazione	The process of combining components or systems into larger assemblies.		
Interaction Diagram	Interaction Diagram	A subset of behavioral diagrams in UML which emphasize object interactions. This includes communication, interaction overview, sequence, and timing diagrams.	<i>Behavioral diagram.</i>	
Interaction Overview Diagram	Interaction Overview Diagram	A variant of an activity diagram which overviews the control flow within a system or business process.		
Internal Requirement	Requisito Interno	Requirement generated by the project team / organization of the supplier of the product		
Interoperability	Interoperabilità	The capability of the product to interact with one or more specified components or systems.	<i>Functionality.</i>	[ISO/IEC 25000]
Interview	Intervista	A conversational technique where the interviewer is asking the responder to obtain information on specified topic.		
Iterative Development Model	Approccio Iterativo	A development lifecycle where a project is broken into a usually large number of iterations. Iteration is a complete development loop resulting in a release (internal or external) of an executable product, a subset of the final product under development, which grows from iteration to iteration to become the final product.		
Kano Model	Modello Kano	Tracing between artifacts on the same level of abstraction (for example, tracing from a requirement to corresponding risk item).		
Learnability	Apprendibilità	The capability of the product to enable the user to learn its application.	<i>Usability.</i>	[ISO/IEC 25000]

ENGLISH	ITALIANO	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Lifecycle Model	Modello del Ciclo di Vita	A partitioning of the life of a product or project into phases .		[CMMI]
Maintainability	Manutenibilità	The ease with which a product can be modified to correct defects, modified to meet new requirements, modified to make future maintenance easier, or adapted to a changed environment		[ISO/IEC 25000]
Maintenance	Manutenzione	Modification of a product after delivery to correct defects, to improve performance or other attributes, or to adapt the product to a modified environment		[IEEE 1219]
Maturity	Maturità	(1) The capability of an organization with respect to the effectiveness and efficiency of its processes and work practices. See also <i>Capability Maturity Model</i> (2) The capability of the software product to avoid failure as a result of defects in the software.	<i>Reliability</i>	[ISO 9126]
Maturity Level	Livello di Maturità	Degree of process improvement across a predefined set of process areas in which all goals in the set are attained .		[CMMI]
Maturity Model	Modello di Maturità	A structured collection of elements that describe certain aspects of maturity in an organization, and aid in the definition and understanding of an organization's processes. A maturity model often provides a common language, shared vision and framework for prioritizing improvement actions.		
Measure	Misura	The number or category assigned to an attribute of an entity by making a measurement		[ISO 14598]
Measurement	Misurazione	The process of assigning a number or category to an entity to describe an attribute of that entity		[ISO 14598]
Metric	Metrica	A measurement scale and the method used for measurement		[ISO 14598]
Milestone	Milestone	A point in time in a project at which defined (intermediate) deliverables and results should be ready.		
Mind-map	Mappa Concettuale	A diagram used to represent words, ideas, tasks, or other items linked to and arranged around a central key word or idea. Mind maps are used to generate, visualize, structure, and classify ideas, and as an aid in study, organization, problem solving, decision making, and writing.		
Model	Modello	A system of assumptions, concepts and relationships between them allowing to describe (model) in an approximate way a specific aspect of reality.		
Modeling Language	Linguaggio di Modellazione	Any artificial language that can be used to express information or knowledge or systems in a structure that is defined by a consistent set of rules.		
Modelling Tool	Strumento di Modellazione	A tool that supports the creation, amendment and verification of models of the software or system.		[Graham]
Moderator	Moderatore	The leader and main person responsible for an inspection or other review process.		
Module	Modulo		<i>Component</i>	
MoSCoW	MoSCoW	A prioritization technique allowing to prioritize requirements by allocating an appropriate priority expressed in the following terms: Must have, Should have, Could have and Will not have this time but will have in the future.		
Need	Esigenza	Something desired by a defined stakeholder .		[TGilb]
Non-Functional Requirement	Requisito Non Funzionale	A requirement that does not relate to functionality, but to attributes such as reliability, efficiency, usability, maintainability and portability.		
Object	Oggetto	In OOAD an instance of a class.	<i>Class, Object-oriented analysis and design.</i>	
Object Diagram	Object Diagram	In UML a diagram that depicts objects and their relationships at a point in time, typically a special case of either a class diagram or a communication diagram.		

ENGLISH	ITALIANO	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Objective	Obiettivo		<i>Goal</i>	
Object-Oriented Analysis and Design (OOAD)	Analisi e Progettazione Object-Oriented (OOAD)	A software engineering approach that models a system as a group of interacting objects. Each object represents some entity of interest in the system being modeled, and is characterized by its class, its state (data elements), and its behavior. OOAD encompasses Object-oriented analysis (OOA) and Object-oriented design (OOD). OOA applies object-modeling techniques to analyze the functional requirements for a system. OOD elaborates the analysis models to produce implementation specifications.		
OOA	OOA		<i>Object-oriented analysis and design.</i>	
OOAD	OOAD		<i>Object-oriented analysis and design.</i>	
OOD	OOD		<i>Object-oriented analysis and design.</i>	
Operability	Operabilità	The capability of the product to enable the user to operate and control it	<i>Usability</i>	[ISO/IEC 25000]
Package Diagram	Package Diagram	In UML a diagram that shows how model elements are organized into packages as well as the dependencies between packages. For details refer to UML specification [OMG].		[OMG]
Pair Programming	Pair Programming	A software development approach whereby lines of code (production and/or test) of a component are written by two programmers sitting at a single computer. This implicitly means ongoing real-time code reviews are performed.		
Parking Lot	Parcheggio temporaneo	In agile terminology, the parking lot is a temporary repository where the emerging requirements are "parked" waiting to be discussed, approved and incorporated into the product backlog.		
Peer Review	Peer Review	A review of a software work product by colleagues of the producer of the product for the purpose of identifying defects and improvements. Examples are inspection, technical review and walkthrough.		
Performance	Prestazione	The degree to which a system or component accomplishes its designated functions within given constraints regarding processing time and throughput rate	<i>Efficiency</i>	[IEEE 610]
Planning Game/Planning Poker	Planning Game/Planning Poker	A technique used to estimate the costs and resources, used in Agile		
Portability	Portabilità	The ease with which the product can be transferred from one hardware or software environment to another [		[ISO/IEC 25000]
Prioritization	Prioritizzazione	A process of establishing requirement's implementation relative importance.		
Priority	Priorità	Is an evaluation of the importance/urgency of a requirement		
Problem	Problema	Is the description of what a customer wishes to do in order to realize its business processes. The problem describes or helps to describe the needs of a customer.		
Process	Processo	A set of interrelated activities, which transform inputs into outputs.		[ISO 12207]
Process Assessment	Valutazione del Processo	A disciplined evaluation of an organization's software processes against a reference model		[ISO 15504]
Process Improvement	Miglioramento di Processo	A program of activities designed to improve the performance and maturity of the organization's processes, and the result of such a program.		[CMMI]

Glossario Standard dei termini usati nel Requirements Engineering  
Versione 1.4 - 2015 \*\*\* Tracciabilità inglese - italiano

ENGLISH	ITALIANO	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Process Model	Modello di Processo	(1) A framework wherein processes of the same nature are classified into an overall model, e.g. a development improvement model. (2) A method-independent process description of development processes.		
Product	Prodotto	A product is defined as a composition of software, hardware and other outputs of the production process.		
Product Backlog	Product Backlog	A set of user stories, requirements or features that have been identified as candidates for potential implementation, prioritized, and estimated .		[BABOK]
Product Requirement	Requisito di Prodotto	A refinement of customer requirements into the developers' language, making implicit requirements into explicit derived requirements.		[CMMI]
Product Risk	Rischio di Prodotto	Product risks are risks directly related to the quality of the product - potential failure areas (adverse future events or hazards) in the software or system.	<i>Risk</i>	
Project	Progetto	A project is a unique set of coordinated and controlled activities with start and finish dates undertaken to achieve an objective conforming to specific requirements, including the constraints of time, cost and resources		[ISO 9000]
Project Risk	Rischio di Progetto	A risk that surround the project's capability to deliver its objectives..	<i>Risk</i>	
Project Stakeholder	Stakeholder di progetto	Project stakeholders are those who may have substantial, vested interest in the project that is developing the system. They have a vested interest in the budget and schedule, in the developed product/system/solution and will be involved in marketing, selling, installing, or maintaining the system.	<i>Stakeholder</i>	
Prototype	Prototipo	An early sample or model built to test a concept or process or to act as a thing to be replicated or learned from. In Requirements Engineering prototypes can be used for requirements elicitation and validation.		
QA	QA		<i>Quality Assurance</i>	
Quality	Qualità	The degree to which a component, system or process meets specified requirements and/or user/customer needs and expectations .		[IEEE 610]
Quality Aattribute	Attributo di Qualità	A feature or characteristic that affects an item's quality .		[IEEE 610]
Quality Assurance (QA)	Garanzia della Qualità	Part of quality management focused on providing confidence that quality requirements will be fulfilled.		[ISO 9000]
Quality Characteristic	Attributo di qualità		<i>Quality attribute</i>	
Quality Control (QC)	Controllo di Qualità	Part of Quality Management focused on fulfilling of quality requirements		[ISO 9000]
Quality Criteria	Criteri della Qualità	Definition of the criteria for a requirement or a Requirement Specification to be of good quality. Each requirement must be correct, feasible, necessary, prioritized, unambiguous, verifiable, singular. Each specification requirements must be complete, consistent, modifiable, traceable.		
Quality Management	Gestione della Qualità	Coordinated activities to direct and control an organization with regard to quality. Direction and control with regard to quality generally includes the establishment of the quality policy and quality objectives, quality planning, quality control, quality assurance and quality improvement		[ISO 9000]
Rational Unified Process (RUP)	Rational Unified Process (RUP)	A proprietary adaptable iterative software development process framework consisting of four project lifecycle phases: inception, elaboration, construction and transition.		

Glossario Standard dei termini usati nel Requirements Engineering  
Versione 1.4 - 2015 \*\*\* Tracciabilità inglese - italiano

ENGLISH	ITALIANO	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
RD	RD		<i>Requirements Development</i>	
RE	RE		<i>Requirements Engineering</i>	
Recoverability	Recuperabilità	The capability of the product to re-establish a specified level of performance and recover the data directly affected in case of failure.	<i>Reliability.</i>	[ISO/IEC 25000]
Redundancy	Ridondanza	Multiple occurrence of the same information in different places.		
Release	Release	A version of the solution released for installation and use by the customer/end users.		
Reliability	Affidabilità	The ability of the product to perform its required functions under stated conditions for a specified period of time, or for a specified number of operations		[ISO/IEC 25000]
Replaceability	Sostituibilità	The capability of the product to be used in place of another specified software product for the same purpose in the same environment	<i>Portability</i>	[ISO/IEC 25000]
Request	Richiesta	A need expressed by a single stakeholder		
Requirement	Requisito	(1) A condition or capability needed by a user to solve a problem or achieve an objective. (2) A condition or capability that must be met or possessed by a product, service, product component, or service component to satisfy a supplier agreement, standard, specification, or other formally imposed documents. (3) A documented representation of a condition or capability as in (1) or (2)	<i>Emerging Requirement</i>	[CMMI]
Requirement Analysis	Analisi dei Requisiti	A set of tasks, activities and tools to determine whether the stated (elicited) requirements are unclear, incomplete, ambiguous, or contradictory, and then documenting the requirements in a form of consistent model.		
Requirement Attribute	Attributo di un Requisito	Descriptive information about a requirement that enriches its definition beyond the statement of intended functionality. Examples include origin, rationale, priority, owner, release number, and version number .		[Wiegers]
Requirement Development (RD)	Sviluppo dei Requisiti	A collection of activities, tasks, techniques and tools to identify, analyze, document and validate customer, product and product component/system requirements.		
Requirement Elicitation	Elicitazione dei Requisiti		<i>Elicitation</i>	
Requirement Engineering (RE)	Ingegneria dei Requisiti	Is a sub-discipline of Software Engineering, focused on determining and managing the requirements of hardware and software systems.		
Requirement Management (RM)	Gestione dei Requisiti	The management of all requirements received by or generated by the project or work group, including both technical and nontechnical requirements as well as those requirements levied on the project or work group by the organization.		[CMMI]
Requirement Management tool	Strumento di Gestione dei Requisiti	A tool that supports the recording of requirements, requirements attributes (e.g. priority, knowledge responsible) and annotation, and facilitates traceability through layers of requirements and requirements change management. Some requirements management tools also provide facilities for static analysis, such as consistency checking and violations to pre-defined requirements rules.		
Requirement Validation	Validazione dei Requisiti	Confirmation by examination that requirements (individually and as a set) define the right system as intended by stakeholders		[ISO/IEC/IEEE 29148]
Requirement Verification	Verifica dei Requisiti	confirmation by examination that a requirement or a set of requirements has been reviewed to ensure the characteristics of good requirements are achieved		[ISO/IEC/IEEE 29148]

Glossario Standard dei termini usati nel Requirements Engineering  
Versione 1.4 - 2015 \*\*\* Tracciabilità inglese - italiano

ENGLISH	ITALIANO	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Requirements Acceptance	Approvazione dei Requisiti	A process of formal agreement that the content and scope of the requirements are accurate and complete between all relevant stakeholders [BABOK].		[BABOK]
Requirements Model	Modello dei Requisiti	A representation of user requirements using text and diagrams. Requirements models can also be called user requirements models or analysis models and can supplement textual requirements specifications.		
Requirements Phase	Fase dei Requisiti	The period of time in the software lifecycle during which the requirements for a software product are defined and documented .		[IEEE 610]
Requirements Source	Sorgente dei Requisiti	The source from which requirements have been derived. Requirements sources can be stakeholders, documents, business processes, existing systems, market etc.		
Requirements Specification	Specificazione dei Requisiti	A specification describing the business problem area. Requirements specification is usually provided by the customer and contains a description of the required capabilities of a solution from the customer's point of view.		
Requirements Traceability	Tracciabilità dei Requisiti	The ability to define, capture and follow the traces left by requirements on other elements of the software development environment and the trace left by those elements on requirements		[Pinheiro F.A.C. and Goguen J.A]
Requirements Traceability Matrix (RTM)	Matrice di Tracciabilità dei Requisiti (RTM)	A document, usually in the form of a table, which correlates any two baselined documents that require a many to many relationship to determine the completeness of the relationship.		
Review	Review	An evaluation of a product or project status to ascertain discrepancies from planned results and to recommend improvements. Examples include management review, informal review, technical review, inspection, and walkthrough		[IEEE 1028]
Reviewer	Revisore	The person involved in the review that identifies and describes anomalies in the product or project under review. Reviewers can be chosen to represent different viewpoints and roles in the review process.		
Risk	Rischio	(1) The effect of uncertainty on objectives, whether positive or negative . (2) A factor that could result in future negative consequences; usually expressed as impact and likelihood.)		[ISTQB] [ISO 31000]
Risk Analysis	Analisi del Rischio	The process of assessing identified risks to estimate their impact and probability of occurrence (likelihood).		
Risk Control	Controllo del Rischio	The process through which decisions are reached and protective measures are implemented for reducing risks to, or maintaining risks within, specified levels.		
Risk Identification	Identificazione del Rischio	The process of identifying risks using techniques such as brainstorming, checklists and failure history.		
Risk Level	Livello di Rischio	The importance of a risk as defined by its characteristics impact and likelihood. A risk level can be expressed either qualitatively (e.g. high, medium, low) or quantitatively.		
Risk Management	Gestione del Rischio	Systematic application of procedures and practices to the tasks of identifying, analyzing, prioritizing, and controlling risk.		
Risk Mitigation	Mitigazione del Rischio		<i>Risk control</i>	
RM	RM		<i>Requirements Management</i>	

Glossario Standard dei termini usati nel Requirements Engineering  
Versione 1.4 - 2015 \*\*\* Tracciabilità inglese - italiano

ENGLISH	ITALIANO	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
RTM	RTM		<i>Requirements Traceability Matrix.</i>	
RUP	RUP		<i>Rational Unified Process</i>	
S.M.A.R.T.	S.M.A.R.T.	A mnemonic, giving criteria to guide in the setting of objectives. SMART stands for: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Specific – target a specific area for improvement.</li> <li>• Measurable – quantify or at least suggest an indicator of progress.</li> <li>• Assignable – specify who will do it.</li> <li>• Realistic – state what results can realistically be achieved, given available resources.</li> <li>• Time-related – specify when the result(s) can be achieved.0</li> </ul>		
SA	SA		<i>System Analysis, System Analyst</i>	
Safety	Sicurezza	The capability of the software product to achieve acceptable levels of risk of harm to people, business, software, property or the environment in a specified context of use		[ISO/IEC 25000]
Scalability	Scalabilità	The capability of the product to be upgraded to accommodate increased loads .		[Gerrard]
Scenario	Scenario	(1) A projected course of action, events or situations leading to specified result. (2) An ordered sequence of interactions between specified entities (e.g. a system and an actor). (3) In UML: an execution trace of a use case.		
Scope	Ambito	The extent of influence of something. Scope can apply to anything, like a specification, or a specified system or project.		[TGilb]
Scrum	Scrum	An iterative incremental framework for managing projects commonly used with agile software development.	<i>Agile software development</i>	
Security	Sicurezza	Attributes of software products that bear on its ability to prevent unauthorized access, whether accidental or deliberate, to programs and data	<i>Functionality</i>	[ISO/IEC 25000]
Self-registration	Auto-registrazione	In this technique of requirements identification, stakeholders (for example, an end user) document autonomously the performed activities to complete a specific task, reporting any specific desire and request		
Sequence Diagram	Sequence Diagram	In UML it is a structured representation of behavior as a series of sequential steps over time. Sequence diagram is a kind of interaction diagram that shows how processes operate with one another and in what order. For details refer to UML specification		[OMG]
Sequential Model	Modello Sequenziale	A model of the traditional life cycle, where every phase can only begin at the end of the previous phase. Its Requirement Engineering is based on the assumption that all requirements can be collected, defined and analyzed in the initial phase of the life cycle, and will not subsequently be subject to change.		
Signoff	Signoff		<i>Requirements acceptance</i>	
SME	SME		<i>Subject Matter Expert</i>	
Software Lifecycle	Ciclo di Vita del Software	The period of time that begins when a software product is conceived and ends when the software is no longer available for use. The software lifecycle typically includes a concept phase, requirements phase, design phase, implementation phase, test phase, installation and checkout phase, operation and maintenance phase, and sometimes, retirement phase. Note these phases may overlap or be performed iteratively.		
Software Quality	Qualità del Software	The totality of functionality and features of a software product that bear on its ability to satisfy stated or implied needs		[ISO/IEC 25000]

Glossario Standard dei termini usati nel Requirements Engineering  
Versione 1.4 - 2015 \*\*\* Tracciabilità inglese - italiano

ENGLISH	ITALIANO	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Software Quality Characteristic	Software Quality Characteristic		<i>Quality attribute .</i>	
Solution	Soluzione	A solution is the answer to the needs of a customer (business requirements).		
Solution Model	Modello della Soluzione	A model describing the solution area from different views on the system.		
Solution Scope	Ambito della soluzione	All the capabilities, features and qualities that must be delivered by a solution in order to meet the stated business needs or objectives.	<i>Scope</i>	
Solution Specification	Specifica della Soluzione	A specification describing the business solution area from different points of view. Specific types of a solution specification are: Functional Specification, System Requirement Specification or Software Requirements Specification.		
Specification	Specifica	A document that specifies, ideally in a complete, precise and verifiable manner, the requirements, design, behavior, or other characteristics of a component or system, and, often, the procedures for determining whether these provisions have been satisfied		[IEEE 610]
Spike	Spike	In agile terminology spikes are a special type of user story that is used to drive out risk and uncertainty in a user story or other project facet.		
Sponsor	Sponsor	A stakeholder responsible for contracting or paying for the project.		
Stability	Stabilità	The capability of the product to avoid unexpected effects from modifications in the software	<i>Maintainability</i>	[ISO/IEC 25000].
Stakeholder	Stakeholder	Any person who has an interest in an IT project. Project stakeholders are individuals and organizations that are actively involved in the project, or whose interests may be affected as a result of project execution or project completion.	<i>Project Stakeholder</i>	[TGilb]
Standard	Standard	Formal, possibly mandatory, set of requirements developed and used to prescribe consistent approaches to the way of working or to provide guidelines (e.g., ISO/IEC standards, IEEE standards, and organizational standards)		[CMMI]
State Machine	Macchina a Stati Finiti	A behavioral model composed of a finite number of states, transitions between those states, and actions, similar to a flow graph.		
State Machine Diagram	State Machine Diagram		<i>State machine</i>	
State Transition	Transizione di Stato	A transition between two states of a component or system.		
Structure Diagram	Structure Diagram	A type of UML diagram that depicts the elements of a specification that are irrespective of time. This includes class, composite structure, component, deployment, object, and package diagrams.		
Subject Matter Expert (SME)	Esperti del Dominio	A type of a stakeholder possessing specific experience, knowledge and expertise in a given aspect of the problem domain.		
Suitability	Appropriatezza	The capability of the product to provide an appropriate set of functions for specified tasks and user objectives .	<i>Functionality.</i>	[ISO/IEC 25000]
Supplier	Fornitore	A person, group or organization providing the solution.		
SysML	SysML		<i>Systems Modeling Language</i>	
System	Sistema	A collection of components organized to accomplish a specific function or set of functions.		[IEEE 610]



ENGLISH	ITALIANO	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
System Analysis (SA)	Analisi di Sistema	A set of activities, methods, techniques, tools focused on the translation of the business requirements into systems requirements. It describes a system and its limitations to the environment and provides a well-founded understanding of the environment and the system requirements.		
System Analyst	Analista di Sistema	A technically-oriented person, who researches given business problem, plans software solutions, recommends software and systems, and coordinates development to meet business or other requirements. The task of System Analyst is to develop business requirements into system requirements (expresses as technical specifications).		
System Boundary	Margine del sistema	The boundary between a system and its context.		
System Requirement	Requisito di Sistema	Refinement of business / customer requirements. It describes the solution, that is one of the possible alternatives to meet customer requirements. The solution can take into consideration non-IT requirements, related to process or organizational changes. These requirements express the customer's requirements with more technical terms, which can be used for the design decisions.		
System Stakeholder	Stakeholder di sistema	System stakeholders are those that directly use the system, work with the results from those who use the system and/or will be impacted by the deployment and operation of the system.		
Systems Modeling Language (SysML)	Systems Modeling Language (SysML)	A general-purpose modeling language for systems engineering applications. It supports the specification, analysis, design, verification and validation of a broad range of systems and systems-of-systems.		
Technical Constraint	Vincolo Tecnico	Any restrictions that are related to the architecture of the solution such as hardware and software platforms, programming language or technology, and software that must be used .		[BABOK]
Testability	Testabilità	The capability of the product to enable modified software to be tested .	<i>Maintainability.</i>	[ISO/IEC 25000]
Testability of a Requirement	Testabilità di un Requisito	The degree to which a requirement is stated in terms that permit establishment of test designs (and subsequently test cases) and execution of tests to determine whether the requirements have been met		[IEEE 610]
Theme	Tema	In agile terminology, themes may be thought of as groups of related stories. Often the stories all contribute to a common goal or are related in some obvious way, such as all focusing on a single customer. However, while some stories in a theme may be dependent on one another, they do not need to encapsulate a specific work flow or be delivered together. Themes are often related to business goals.		
Timing Diagram	Timing Diagram	In UML a diagram that depicts the change in state or condition of a classifier instance or role over time. For details refer to UML specification		[OMG]
Traceability	Tracciabilità	The ability to identify related items in documentation and software, such as requirements with associated tests.	<i>Horizontal traceability, vertical traceability</i>	
Traditional Model	Modello Tradizionale	Model of software development that does not follow the Agile approach: sequential or linear models, iterative and incremental models (often these last two models are combined together).		
UCP	UCP		<i>Use Case Point</i>	
UML	UML		<i>Unified Modeling Language</i>	
Understandability	Comprensibilità	The capability of the product to enable the user to understand whether the product is suitable, and how it can be used for particular tasks and conditions of use .	<i>Usability.</i>	[ISO/IEC 25000]
Unified Modeling Language (UML)	Unified Modeling Language (UML)	A standardized general-purpose modeling language in the field of software engineering. UML includes a set of graphic notation techniques to create visual models of software-intensive systems like use case diagrams, activity diagrams, class diagrams and many more.		

ENGLISH	ITALIANO	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Usability	Usabilità	The capability of the product to be understood, learned, used and attractive to the user when used under specified conditions		[ISO/IEC 25000]
Use case	Use Case	A sequence of transactions in a dialogue between an actor and a component or system with a tangible result, where an actor can be a user or anything that can exchange information with the system.		
Use Case Diagram	Use Case Diagram	In UML a diagram that shows use cases, actors, and their interrelationships. For details refer to UML specification .		[OMG]
Use Case Point (UCP)	Use Case Point (UCP)	A software estimation technique used to calculate the estimated effort for a software development project. UCP is best applicable when the Unified Modeling Language (UML) and Rational Unified Process (RUP) methodologies are being used for the software design and development. UCP requires writing requirements for the system in a form of use cases. The software size (UCP) is calculated based on elements of the system use cases with factoring to account for technical and environmental considerations.		
User	Utente	A person who uses a software product.		
User story	User Story	User stories are short, simple description of a feature told from the perspective of the person who desires the new capability, usually a user or customer of the system. They typically follow a simple template: As a <type of user>, I want <some goal> so that <some reason>	<i>Implementation Story, Infrastructure Story</i>	[Cohn]
Validation	Validazione	Confirmation by examination and through provision of objective evidence that the requirements for a specific intended use or application have been fulfilled .		[ISO 9000]
Vendor	Fornitore		<i>Supplier</i>	
Verification	Verifica	Confirmation by examination and through provision of objective evidence that specified requirements have been fulfilled		[ISO 9000]
Version	Versione	A specific form or variation of something.		
Vertical Prototype	Prototipo Verticale	A prototype that is more complete elaboration of a single subsystem or function.		
Vertical Traceability	Tracciabilità Verticale	The tracing of requirements through the layers of development documentation to components.		
Vision	Vision	An image of the project's deliverable as the solution to the stated need or problem		
Vision Statement	Affermazione della Vision	A short text stating the why, what, and who of the desired product from a business point of view.		[BABOK]
V-model	Modello a V	A framework to describe the software development lifecycle activities from requirements specification to maintenance. The V-model illustrates how testing activities can be integrated into each phase of the software development lifecycle.		
Walkthrough	Walkthrough	A step-by-step presentation by the author of a document in order to gather information and to establish a common understanding of its content	<i>Peer review</i>	[Freedman and Weinberg, IEEE 1028]
Workshop	Workshop	A kind of meeting focused on specific (previously defined and announced to the participants) topic, usually involving stakeholders representing different areas or/and domains for a short, intensive period	<i>Analysis Workshop</i>	
XP	XP		<i>Extreme Programming</i>	

ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Accuratezza	Accuracy	La capacità del prodotto di fornire il risultato o effetto richiesto, con il necessario grado di precisione	<i>Requisito Funzionale</i>	[ISO/IEC 25000]
Activity Diagram	Activity Diagram	In UML un tipo di Behavior Diagram, che rappresenta i flussi delle attività e azioni, supportata da istruzioni relative alla scelta, all'iterazione e alla concorrenza. Per i dettagli fare riferimento alle specifiche UML		[OMG]
Adattabilità	Adaptability	La capacità del prodotto di essere adattato per ambienti differenti senza l'utilizzo di altre azioni o l'impiego di altre risorse, rispetto a quelle già fornite per questo scopo dal prodotto considerato	<i>Portabilità</i>	[ISO/IEC 25000]
Affermazione della Vision	Vision Statement	Breve testo che specifica informazioni sul prodotto desiderato (perché, che cosa o chi) dal punto di vista del business		[BABOK]
Affidabilità	Reliability	La capacità del prodotto di eseguire le funzionalità richieste, sotto prefissate condizioni, per uno specifico periodo di tempo o per uno specificato numero di operazioni.	<i>Requisito Non Funzionale</i>	[ISO/IEC 25000]
Ambito	Scope	Il grado di influenza di qualcosa. Il termine ambito può essere applicato a qualsiasi cosa, come una Specifica, un sistema o un progetto definito	<i>Ambito</i>	[TGilb]
Ambito della soluzione	Solution Scope	utte le capacità, funzioni e qualità che devono essere rilasciate da una soluzione per poter soddisfare le richieste o gli obiettivi di business richiesti	<i>Scope</i>	
Analisi dei Function Point (FPA)	Function Point Analysis (FPA)	Metodo che si prefigge di misurare la dimensione della funzionalità di un sistema informatico, calcolando il numero dei cosiddetti Function Point della soluzione pianificata.. La misurazione è indipendente dalla tecnologia. Questa misura può essere usata come base per la misurazione della produttività, la stima delle risorse necessarie e per il controllo del progetto	<i>Function Point</i>	
Analisi dei Requisiti	Requirement Analysis	Un insieme di compiti, attività e strumenti per determinare se i requisiti identificati (elicitati) siano non chiari, incompleti, ambigui o contraddittori e quindi documentare i requisiti nella forma di un modello coerente.		
Analisi del Business	Business Analysis (BA)	L'Analisi del Business è una disciplina che fornisce un insieme di attività, strumenti e metodologie volti a definire le esigenze i problemi e gli obiettivi aziendali, e a individuare soluzioni adeguate che consentano di soddisfare tali esigenze e risolvere i problemi di business identificati.	<i>Analisi di Sistema</i>	
Analisi del Rischio	Risk Aanalysis	Il processo di valutazione dei rischi identificati per stimare il loro impatto e la loro possibilità di verificarsi (intesa come probabilità).		
Analisi di Sistema	System Analysis (SA)	Una persona con un approccio tecnico, che ricerca un dato problema di business, pianifica le soluzioni software fornendo raccomandazioni sulla scelta del software e dei sistemi, coordina lo sviluppo per soddisfare i requisiti di business o altri requisiti. Il compito dell'Analista di sistema è quello di sviluppare i requisiti di business in requisiti di sistema (espressi come Specifiche Tecniche).	<i>Analisi di Business</i>	
Analisi e Progettazione Object-Oriented (OOAD)	Object-Oriented Analysis and Design (OOAD)	Un approccio dell'Ingegneria del Software che modella un sistema come un insieme di oggetti che interagiscono tra loro. Ogni oggetto rappresenta elemento del sistema da modellare ed è caratterizzato dalla sua classe, dallo stato (elementi di dati) e dal suo comportamento. OOAD comprende l'Analisi Object Oriented (OOA) e la Progettazione Object Oriented (OOD). OOA applica tecniche di modellazione ad oggetti per analizzare i requisiti funzionali di un sistema. OOD elabora i modelli di analisi per produrre specifiche di implementazione.		
Analista di Business	Business Analyst	Una persona responsabile di determinare le richieste, le aspettative e gli obiettivi di business degli stakeholder, in modo da determinare le soluzioni ai problemi di business	<i>Analista Sistema</i>	[BABOK]
Analista di Sistema	System Analyst	Una persona con un approccio tecnico, che ricerca un dato problema di business, pianifica le soluzioni software fornendo raccomandazioni sulla scelta del software e dei sistemi, coordina lo sviluppo per soddisfare i requisiti di business o altri requisiti. Il compito dell'Analista di sistema è quello di sviluppare i requisiti di business in requisiti di sistema (espressi come Specifiche Tecniche).		

ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Analizzabilità	Analyzability	La capacità del prodotto di limitare impegno richiesto per diagnosticare carenze o cause di malfunzionamenti, o per identificare parti da modificare	<i>Requisiti non funzionali</i>	
Apprendibilità	Learnability	La capacità del prodotto di consentire all'utente di imparare il suo utilizzo	<i>Usabilità</i>	[ISO/IEC 25000]
Apprendimento	Apprenticing	Tecnica utilizzata per l'Identificazione dei Requisiti. Un processo di conoscenza eseguito direttamente dal cliente sulle attività che svolge nel suo lavoro. Il cliente insegna all'Ingegnere dei Requisiti – come un insegnante ad un allievo		
Approccio Agile	Agile Software Development	Un insieme di metodologie di sviluppo software basate sull'approccio incrementale iterativo, in cui i requisiti e le soluzioni evolvono attraverso la collaborazione di piccoli gruppi auto-organizzati e rappresentativi del progetto.		
Approccio Incrementale	Incremental Development Model	Un modello del ciclo di vita tradizionale dove un progetto viene suddiviso in una sequenza di incrementi. L'insieme dei requisiti richiesti in un progetto viene suddivisa in sottoinsiemi di requisiti, che vengono implementati attraverso tali incrementi. I requisiti vengono prioritizzati ed implementati secondo tale ordine di priorità nel relativo passo incrementale. In alcune (ma non in tutte) le versioni di questo modello del ciclo di vita, ogni sotto progetto segue un "mini modello a V" con le proprie fasi di progettazione, codifica e test.		
Approccio Iterativo	Iterative Development Model	Un modello del ciclo di vita tradizionale dove un progetto viene suddiviso in un numero generalmente elevato di iterazioni. Un'iterazione è un ciclo di sviluppo completo che termina con un rilascio (interno od esterno) di un prodotto eseguibile, un sottoinsieme del prodotto finale, che si accresce ad ogni iterazione fino a diventare il prodotto finale.		
Appropriatezza	Suitability	La capacità del prodotto di fornire un insieme appropriato di funzioni per gli specificati compiti e obiettivi dell'utente.	<i>Requisito Funzionale</i>	[ISO/IEC 25000]
Approvazione dei Requisiti	Requirements Acceptance	Processo formale di accordo tra gli stakeholder principali relativo alla accuratezza e completezza del contenuto e dell'ambito dei requisiti		[BABOK]
Artefatto	Artifact	Uno dei risultati prodotti durante lo sviluppo del software. Alcuni prodotti (per es.: use case, class diagram e altri modelli UML, documenti dei requisiti e di progetto) aiutano a descrivere una funzione, l'architettura e la progettazione del software. Altri prodotti riguardano il processo stesso di sviluppo – come piani di progetto, casi di business e la valutazione del rischio.		
Attore	Actor	Un tipo di ruolo svolto da un'entità che interagisce con il soggetto (per es. scambiando segnali e dati), ma che è esterna al soggetto		[OMG]
Attrattività	Attractiveness	La capacità del prodotto di essere attraente, piacevole per l'utente.	<i>Usabilità</i>	[ISO/IEC 25000]
Attributo	Attribute	Una caratteristica di un oggetto.		[IEEE 610]
Attributo di Qualità	Quality Attribute	Una caratteristica che riguarda la qualità di un elemento		[IEEE 610]
Attributo di un Requisito	Requirement Attribute	Informazioni descrittive di un requisito che arricchiscono la sua definizione, come la release e la versione		[Wiegers]
Audit	Audit	Una valutazione indipendente di prodotti software o di processi per stabilire l'aderenza a standard, linee guida, specifiche e/o procedure basate su criteri oggettivi, che includono documenti che specificano : <ul style="list-style-type: none"> <li>• la forma o il contenuto dei prodotti che devono essere realizzati,</li> <li>• il processo attraverso il quale i prodotti devono essere realizzati,</li> <li>• le modalità con cui l'aderenza agli standard o alle linee guida deve essere misurata.</li> </ul>		[IEEE 1028]

ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Auto-registrazione	Self-registration	In questa tecnica di Identificazione dei Requisiti, lo stakeholder (per esempio, un utente finale) documenta in modo autonomo le attività che ha eseguito per poter completare uno specifico compito, riportando eventuali desiderata e richieste		
B.A.	BA		<i>Analisi di Business</i>	
Baseline	Baseline	Una specifica del prodotto software che è stata formalmente verificata o concordata, su cui si baserà un successivo sviluppo e che può essere modificata solamente attraverso un processo di controllo formale delle modifiche (Change Management).		[IEEE 610]
Behavior Diagram	Behavior Diagram	Diagramma Comportamentale. In UML un tipo di diagramma che rappresenta le caratteristiche comportamentali di un sistema o di un processo di business. Sono compresi gli Activity Diagram, gli State Machine Diagram, gli Use Case Diagram e i quattro Interaction Diagram (Communication Diagram, Interaction Overview Diagram, Sequence Diagram e Timing Diagram)	<i>Interaction diagrams.</i>	
Beneficio	Benefit	Valore fornito agli stakeholder		[TGilb]
BPMN	BPMN		<i>Business Process Modeling Notation</i>	
Braistorming		Tecnica per l'identificazione dei requisiti, comunemente utilizzata per identificare requisiti e raccogliere molte idee da differenti stakeholder in breve tempo ed in modo economico.		
Business Process Modeling Notation (BPMN)	Business Process Modeling Notation (BPMN)	Una notazione grafica che descrive le fasi di un processo di business. La notazione BPMN raffigura il flusso end to end di un processo di business. La notazione è stato specificamente progettata per coordinare la sequenza di processi e messaggi che si scambiano i differenti processi in un insieme di attività		[BPMN.ORG]
Capability Maturity Model (CMM)	Capability Maturity Model (CMM)	E' un modello a cinque livelli che descrive gli elementi chiave di un processo software efficace. Il Capability Maturity Model copre le migliori pratiche per la pianificazione, per l'ingegnerizzazione e per la gestione dello sviluppo del software e della sua manutenzione.	<i>CMMi</i>	[CMM]
Capability Maturity Model Integration (CMMi)	Capability Maturity Model Integration (CMMi)	E' un modello che descrive gli elementi chiave di un efficace processo di sviluppo del prodotto e della sua manutenzione. Il Capability Maturity Model Integration copre le migliori pratiche per la pianificazione, per l'ingegnerizzazione e per la gestione dello sviluppo del prodotto e della sua manutenzione. Il CMMi è il successore del CMM.	<i>CMM</i>	[CMM]
Caratteristica	Characteristic	Un attributo di uno specifico componente o sistema, o derivante dalla documentazione dei requisiti. (per esempio affidabilità, usabilità o vincoli di progettazione)		[IEEE 1008]
Caratteristica di qualità			<i>Attributo di qualità</i>	
Caso d'uso			<i>Use Case</i>	
CCB	CCB		<i>Change Control Board</i>	
Change Control Board (CCB)	Change Control Board (CCB)	Un gruppo di persone responsabile di valutare, di approvare o meno le modifiche (Change Request) apportate ad elementi della configurazione, e di garantire l'implementazione delle modifiche approvate.	<i>Configuration Control Board</i>	
Change Management	Change Management	(1) Un approccio strutturato per gestire il passaggio di stato di oggetti, individui, gruppi ed organizzazioni (da uno stato attuale ad un desiderato stato futuro). (2) Una modalità controllata per rendere effettiva una modifica, o una proposta di modifica, ad un prodotto o servizio.		
Change Request	Change Request	Un documento ufficiale con cui viene chiesto di aggiungere o modificare caratteristiche, requisiti o funzioni.		

ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Ciclo di Vita del Software	Software Lifecycle	Il periodo di tempo che inizia quando un prodotto software viene concepito (Concezione del progetto), e termina quando il software non è più disponibile per l'utilizzo (Fine dell'utilizzo). Il ciclo di vita del software generalmente include una fase di concezione (identificazione della Vision di progetto), una fase di identificazione, analisi e specifica dei requisiti, una fase di progettazione, una fase di implementazione, una fase di test, una fase di installazione e di rilascio, una fase di operatività e con possibile manutenzione e, a volte, una fase di ritiro. Da notare che queste fasi possono sovrapporsi oppure essere eseguite iterativamente.		
Class Diagram	Class diagram	In UML un tipo di Structure Diagram statico che rappresenta la struttura di un sistema mostrando le classi del sistema, i loro attributi, le operazioni (o metodi) e le relazioni tra le classi. Per i dettagli fare riferimento alle specifiche UML		
Classe	Class	Una classe rappresenta un insieme di oggetti che condividono le stesse caratteristiche, vincoli e semantiche. La classe è definita in termini di attributi e operazioni.		[OMG]
Cliente	Customer	Il Cliente è una persona, gruppo o organizzazione che richiede una soluzione che soddisfi le proprie richieste e aspettative di business. Compratore o utente, attuale o potenziale, di prodotti o di servizi di un fornitore.		
CMM	CMM		<i>Capability Maturity Model</i>	
CMMi	CMMi		<i>Capability Maturity Model Integration</i>	
Coesistenza		La capacità di coesistere con altri software nel medesimo ambiente, condividendo risorse.	<i>Portabilità , Requisito Non Funzionale</i>	
Communication Diagram	Communication Diagram	In UML un Behavior Diagram che mostra le istanze delle classi, le relazioni e il flusso di messaggi tra le istanze. E' un tipo di Interaction Diagram. Per idettagli fare riferimento alle specifiche UML	<i>Behavior Diagram , Interaction Diagram</i>	[OMG]
Complessità	Complexity	Il grado di difficoltà con cui è possibile comprendere, mantenere e verificare la progettazione e/o la struttura interna di un componente o sistema.		
Completezza di un Requisito	Completeness of a Requirement	Il livello in cui il requisito contiene tutte le informazioni necessarie per la sua comprensione ed implementazione.		
Component Diagram	Component Diagram	In UML uno Structure Diagram che rappresenta i componenti di un'applicazione, un sistema o un'azienda. Per i dettagli fare riferimento alle specifiche UML		[OMG]
Componente	Component	Il minimo elemento software che, per esempio, può essere testato singolarmente.		
Composite Structure Diagram	Composite StructureDiagram	In UML uno Structure Diagram che rappresenta la struttura interna di un classificatore (ad esempio una classe, componente o use case), includendo i punti di interazione del classificatore con altre parti del sistema. Per i dettagli fare riferimento alle specifiche UML		[OMG]
Comprensibilità	Understandability	La capacità del prodotto di permettere all'utente di capire se il prodotto è adeguato e come possa essere usato per particolari attività e condizioni di utilizzo.	<i>Usabilità</i>	[ISO/IEC 25000]
Concetto 3C	3C concept	I tre elementi che rendono una User Story: Card, Conversation e della Confirmation		
Condizione di soddisfazione	Condition of Satisfaction	Le condizioni di soddisfazione prevedono e consentono la definizione dei criteri di accettazione, fornendo le condizioni per cui la User Story possa essere considerata soddisfatta dal punto di vista dell'utente.		

ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Configuration Control Board (CCB)	Configuration Control Board (CCB)	Un gruppo di persone responsabili della valutazione ed approvazione o disapprovazione di modifiche alla configurazione degli elementi di configurazione, per garantire la realizzazione delle modifiche approvate		
Conformità	Compliance	La capacità del prodotto di aderire a standard, regolamentazioni e, norme legali.	<i>Requisito Non Funzionale</i>	[ISO/IEC 25000]
Consistenza	Consistency	Il grado di uniformità, standardizzazione e coerenza tra documenti o parti di un componente o di un sistema.		[IEEE 610]
Context Diagram	Context Diagram	Un diagramma che rappresenta gli attori esterni ad un sistema che potrebbe interagire con tale sistema.		
Contratto	Contract	E' un accordo formale tra il Fornitore ed il Cliente, che specifica e descrive le richieste del Cliente		
Controllo del Rischio	Risk Control	Il processo attraverso il quale vengono prese le decisioni e vengono realizzate le misure protettive per la riduzione dei rischi a determinati livelli o per il mantenimento dei rischi entro livelli specificati.		
Controllo di Qualità	Quality Control (QC)	Parte della Gestione della Qualità focalizzata a soddisfare i requisiti di qualità		[ISO 9000]
Copertura	Coverage	Il grado, espresso come percentuale, con il quale uno specifico elemento di copertura è stato verificato da un insieme di test.		
Criteri di Accettazione	Acceptance Criteria	Il criterio di uscita che un componente o sistema deve soddisfare per poter essere accettato da un utente, un cliente o un'altra entità autorizzata.		[IEEE 610]
Criterio 4C+R	4C+R criteria	L'obiettivo dell'analisi : alla fine dell'attività ogni requisito analizzato acquisirà le proprietà di essere: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: preciso, riflette le esigenze</li> <li>• Chiaro: una sola interpretazione, non ambigua</li> <li>• Cosistente: nessun conflitto con altri requisiti</li> <li>• Completo: nessun elemento mancante</li> <li>• Rilevante: necessario per raggiungere gli obiettivi di business</li> </ul>		
Criterio di Qualità	Quality Criteria	Definisce dei criteri affinché un requisito oppure una Specifica dei Requisiti sia di buona qualità. Ogni requisito deve essere corretto, fattibile, necessario, prioritizzato, non ambiguo, verificabile, singolare. Ogni Specifica dei Requisiti deve essere completa, consistente, modificabile, tracciabile.		
Criticità dei Requisiti	Criticality of Requirements	La valutazione del rischio di un requisito, attraverso la stima del danno causato dalla sua mancata realizzazione.		
Defect Management	Defect Management		<i>Gestione dei difetti</i>	[IEEE 1044]
Deployment Diagram	Deployment Diagram	In UML uno Structure Diagram che rappresenta l'architettura dei sistemi in fase operativa (in esecuzione). Per i dettagli fare riferimento alle specifiche UML		[OMG]
Diagramma comportamentale			<i>Behavior Diagram</i>	
Diagramma di flusso dei dati	Data flow diagram	Una rappresentazione grafica della sequenza e dei possibili cambiamenti di stato di oggetti di dati, in cui lo stato di un oggetto può essere: creazione, utilizzo o cancellazione.		
Diagramma strutturale			<i>Structure Diagram</i>	

ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Difetto	Defect	Una falla in un componente o sistema che può causare un esito negativo (failure) nell'esecuzione delle sue funzionalità rispetto al risultato e comportamento atteso, come ad esempio un'istruzione o una definizione dei dati scorretta. Un difetto, se riscontrato durante l'esecuzione, può causare un failure del componente o sistema.		[ISTQB]
Difetto	Fault		<i>Difetto</i>	
Dipendenza	Dependency	Una specifica relazione di un insieme di componenti, requisiti o altri artefatti che risultano dipendenti ad un altro insieme rispettivamente di componenti, requisiti o altri artefatti.		[TGilb]
Disponibilità	Availability	Identifica il grado col quale un sistema od un suo componente è operativo ed accessibile quando ne viene richiesto l'utilizzo. Viene spesso espressa come valore percentuale	<i>Requisito Non Funzionale</i>	[IEEE 610]
Dominio di Business	Business Domain	(1) L'insieme delle classi che rappresentano gli oggetti nel modello di business che deve essere implementato. (2) In generale – un'area di business che è argomento principale della soluzione pianificata o è impattata da questa.		
Efficienza	Efficiency	La capacità del prodotto di fornire appropriate prestazioni, relativamente alla quantità di risorse utilizzate sotto specifiche condizioni.	<i>Requisito Non Funzionale</i>	[ISO/IEC 25000]
Elemento di Configurazione	Configuration Element	Un artefatto, un documento o prodotto (hardware e/o software) utilizzabile da un utente finale e che viene gestito come una singola entità nel processo di Configuration Management		
Elicitazione	Elicitation	L'attività di ottenere informazioni da altre persone. Nel contesto dell'Ingegneria dei Requisiti, l'Elicitazione è il processo di raccolta dei requisiti dagli stakeholder	<i>Identificazione dei Requisiti</i>	
Entità	Entity	(1) Un elemento o insieme di elementi che ha una esistenza distinta e separata, anche se non deve essere una esistenza materiale. (2) Un'astrazione dalla complessità di un certo dominio.		
Entity-Relationship Diagram	Entity-Relationship Diagram	Diagramma Entità-Relazioni.	<i>ERD</i>	
ERD	ERD		<i>Entity-Relationship Diagram</i>	
ERM	ERM	Modello Entità-Relazioni	<i>Modello Entità Relazioni</i>	
Errore	Error	Un'azione umana che produce un risultato non corretto (difetto).		[IEEE 610]
Esigenza	Need	Something desired by a defined stakeholder .		[TGilb]
Esigenza di Business	Business Need	Esigenza manifestata ( in modo esplicito od implicito) dal cliente, che può tramutarsi in Richiesta (quando considerata prioritaria) formalizzata poi in Requisito (quando considerata economicamente e tecnicamente realizzabile).		
Esito Negativo	Failure	Deviazione (discrepanza) del componente o sistema dal risultato. Dal comportamento atteso o dal servizio che dovrebbe fornire.		[Fenton]
Esperti del Dominio	Subject Matter Expert (SME)	Uno stakeholder che possiede specifiche esperienze, conoscenze e abilità su uno specifico aspetto del dominio del problema.		
Evidenza di Esito Negativo	Failure Mode	La manifestazione fisica o funzionale di un esito negativo (failure). Per esempio, un sistema che evidenzi un esito negativo può essere caratterizzato da operazioni lente, da output non corretti o da interruzioni nell'esecuzione.		[IEEE 610]



ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Extreme Programming	Extreme Programming	Metodologia dell'Ingegneria del Software utilizzata all'interno di sviluppo software "Agile". Le caratteristiche principali sono: Pair Programming, Collective Ownership, Refactoring, Coding Standards, Refactoring	<i>Sviluppo Software Agile</i>	
Failure Mode and Effect Analysis (FMEA)	Failure Mode and Effect Analysis (FMEA)	Un approccio sistematico all'identificazione del rischio e all'analisi per individuare i possibili esiti negativi e cercare di prevenire il loro manifestarsi.		[IEEE 610]
Fase dei Requisiti	Requirements Phase	Il periodo di tempo nel ciclo di vita del software durante il quale i requisiti di un prodotto software sono definiti e documentati.		[IEEE 610]
FMEA	FMEA		<i>Failure Mode and Effect Analysis</i>	
Fornitore	Contractor - Supplier - Vendor	Una persona, un gruppo o organizzazione che fornisce, basandosi sulle richieste del Cliente, la relativa soluzione.		
FPA	FPA	Function Point Analysis	<i>Analisi dei Function Point</i>	
Function Point	Function Point	Unità di misura utilizzata per esprimere la quantità di funzionalità di business fornite da un sistema informativo		
Funzionalità	Functionality	La capacità del prodotto di fornire funzioni che soddisfino le richieste ed esigenze stabilite (esplicite ed implicite) quando il software viene utilizzato sotto specifiche condizioni.		[ISO/IEC 25000]
Funzione	Feature - Function	Una descrizione di "cosa" fa un sistema od un suo componente. Una funzione ha un corrispondente scopo implicito ed è una parte fondamentale della descrizione del sistema. Una funzione spesso può essere scomposta in un insieme gerarchico di sotto-funzioni.		[TGilb]
Funzione	Function	A description of "what" a system does. A function has a corresponding implied purpose and is a fundamental part of a system description: A function can often be decomposed into a hierarchical set of sub-functions .		
Garanzia della Qualità	Quality Assurance (QA)	E' un insieme di attività del processo di Gestione della Qualità, che comprende "tutte le attività sistematiche e pianificate in un sistema di qualità, che è stato dimostrato essere necessarie per fornire la giusta confidenza affinché un elemento soddisfi i requisiti di qualità".		[ISO 9000]
Gestione dei difetti		Il processo di riconoscimento, analisi, correzione ed eliminazione dei difetti. Comprende anche la memorizzazione dei difetti, classificandoli e identificandone l'impatto.		
Gestione dei Requisiti	Requirement Management (RM)	Processo di gestione di tutti i requisiti che sono stati ricevuti o definiti dal gruppo di progetto (che includono requisiti funzionali e requisiti non funzionali), oppure sono stati richiesti dall'organizzazione sul progetto		[CMMI]
Gestione del Rischio	Risk Management	Processo di applicazione di procedure e pratiche in modo sistematico per le attività di identificazione, analisi, prioritizzazione e controllo del rischio.		
Gestione della Configurazione	Configuration Management	Il processo che ha l'obiettivo di stabilire e mantenere l'integrità dei prodotti (componenti, dati e documentazione) e degli artefatti software, durante il ciclo di vita del prodotto e del progetto. Applica tecniche e strumenti per registrare e controllare le modifiche a componenti, dati e documentazione, per memorizzare e preparare report sullo stato dell'implementazione delle modifiche, e per verificarne la conformità con i requisiti specificati		[IEEE 610]

ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Gestione della Qualità	Quality Management	Processo definito da un insieme di attività necessarie a gestire e controllare un'organizzazione dal punto di vista della qualità. La gestione ed il controllo della qualità generalmente includono la definizione di procedure e obiettivi di qualità, la pianificazione della qualità, il controllo di qualità, la Garanzia di Qualità e il miglioramento della qualità.		[ISO 9000]
Grado di Obbligatorietà	Commitment	Il grado di impegno (commitment) nel soddisfare un requisito.		
Guasto			<i>Difetto</i>	
GUI	GUI	Graphical User Interface. Un tipo di User Interface (Interfaccia Utente) che permette agli utenti di interagire con dispositivi elettronici attraverso icone grafiche ed indicatori visuali.		
Identificazione dei Requisiti	Requirement Elicitation	Il processo di raccolta dei requisiti dagli stakeholder.	<i>Elicitazione</i>	
Identificazione dei Requisiti	Requirements Elicitation	Il processo di raccolta dei requisiti dagli stakeholder.		
Identificazione del Rischio	Risk Identification	Il processo di identificazione dei rischi usando tecniche quali il brainstorming, le checklist e lo storico degli esiti negativi (failure).		
Impatto	Impact	Misura, stimata o effettiva degli effetti/conseguenze di un'idea di progettazione di un requisito in determinate condizioni.		
Implementation Story	Implementation Story	In agile terminology, an implementation story is an additional item, conveniently written in the form of a user story, which may be required when new capabilities must be added in order to be able to implement feature items.		
Infrastructure Story	Infrastructure Story	In agile terminology, an infrastructure story is an item in the product backlog that is required to create the necessary infrastructure in order for the sprint to achieve the status of "done".		
Ingegnere dei Requisiti	Requirement Engineer	Ruolo interno all'Ingegneria dei Requisiti. Può essere un Responsabile (Manager) dei Requisiti oppure uno Sviluppatore dei Requisiti.		
Ingegneria dei Requisiti	Requirement Engineering (RE)	Disciplina parte dell'Ingegneria del Software che si occupa di definire e gestire i requisiti di sistemi software e hardware.		
Installabilità	Installability	La capacità del prodotto di essere installato in un specifico ambiente.	<i>Portabilità.</i>	[ISO/IEC 25000]
Integrazione	Integration	Il processo di combinazione di componenti o sistemi in aggregati più grandi		
Interaction Diagram	Interaction Diagram	In UML un sottoinsieme di Behavior Diagram che evidenziano le interazioni fra gli oggetti: Communication Diagram, Interaction Overview Diagram, Sequence Diagram e Timing Diagram. Per i dettagli fare riferimento alle specifiche UML.	<i>Behavioral diagram, Communication Diagram, Interaction Overview Diagram, Sequence Diagram e Timing Diagram .</i>	
Interaction Overview Diagram	Interaction Overview Diagram	In UML, una variante di un Activity Diagram che dà una visione di insieme del flusso di controllo all'interno di un sistema o di un processo di business. E' un tipo di Interaction Diagram. Per i dettagli fare riferimento alle specifiche UML		
Interoperabilità	Interoperability	La capacità del prodotto di interagire con uno o più componenti o sistemi specificati.	<i>Funzionalità</i>	[ISO/IEC 25000]

ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Intervista	Interview	Una tecnica di Identificazione dei Requisiti basata su conversazioni in cui l'intervistatore fa delle domande all'intervistato per ottenere informazioni su uno specifico argomento.		
Ispezione	Inspection	Un tipo di peer review che si basa su un verifica di documenti od oggetti per rilevare difetti, come ad esempio violazioni di standard di programmazione e non conformità di documentazione di più alto livello. È la tecnica di review più formale e si basa quindi su una procedura documentata	Peer review	[IEEE 610, IEEE 1028]
Linguaggio di Modellazione	Modeling Language	Qualsiasi linguaggio artificiale che può essere utilizzato per descrivere informazioni, conoscenze o sistemi attraverso una struttura definita da un insieme coerente di regole.		
Livello di Formalizzazione	Formalization Level	La documentazione di prodotto, che include le Specifiche dei Requisiti e della Soluzione, può essere creata utilizzando tre differenti livelli di formalizzazione: Non formale, Semi formale e Formale		
Livello di Maturità	Maturity Level	Il grado di miglioramento dei processi misurato su un insieme predefinito di aree di processo, per le quali vengono raggiunti tutti i rispettivi obiettivi.		[CMMI]
Livello di Rischio	Risk Level	L'importanza di un rischio definita dalla sua probabilità di accadimento e dal suo impatto. Un livello di rischio può essere espresso sia qualitativamente (ad esempio alto, medio, basso) sia quantitativamente.		
Macchina a Stati Finiti	State Machine	Un modello comportamentale, simili a un diagramma di flusso, composto da un numero finito di stati, da transizioni tra questi stati e da azioni		
Manifesto Agile	Agile Manifesto	Una dichiarazione sui valori che sono alla base dello sviluppo del software secondo l'approccio Agile. I valori sono: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gli individui e le loro interazioni, più che i processi e gli strumenti</li> <li>• Il software funzionante, più che una documentazione omnicomprensiva</li> <li>• La collaborazione con il cliente, più che la negoziazione dei contratti</li> <li>• Il rispondere ai cambiamenti, più che il seguire un piano</li> </ul>	Approccio Agile	
Manutenibilità	Maintainability	La capacità di un prodotto di essere modificato per correggere difetti, per soddisfare nuovi requisiti, o per essere adattato a cambiamenti nell'ambiente operativo.	Requisito Non Funzionale	[ISO/IEC 25000]
Manutenzione	Maintenance	Modifiche ad un prodotto dopo il suo rilascio per correggere difetti, per migliorare le prestazioni od altre funzionalità, o per adattare il prodotto ad un ambiente modificato.		[IEEE 1219]
Mappa Concettuale	Mind-map	Un diagramma utilizzato per rappresentare parole, idee, attività o altri elementi connessi e disposti intorno ad una parola chiave o idea centrale. Le mappe concettuali sono utilizzate per identificare, "visualizzare", strutturare e classificare le idee e come supporto per l'analisi, l'organizzazione, e la risoluzione di problemi, per prendere decisioni e per scrivere la documentazione.		
Margine del sistema	System Boundary	Un diagramma utilizzato per rappresentare parole, idee, attività o altri elementi connessi e disposti intorno ad una parola chiave o idea centrale. Le mappe concettuali sono utilizzate per identificare, "visualizzare", strutturare e classificare le idee e come supporto per l'analisi, l'organizzazione, e la risoluzione di problemi, per prendere decisioni e per scrivere la documentazione.		
Matrice di Tracciabilità dei Requisiti (RTM)	Requirements Traceability Matrix (RTM)	Un documento, di solito sotto forma di una tabella, che correla due documenti di riferimento, che richiedono una relazione "molti a molti" per determinare la completezza della relazione.		
Maturità	Maturity	(1) La capacità di un'organizzazione relativa all'efficacia e all'efficienza dei suoi processi e delle sue procedure operative. Vedere anche <i>Capability Maturity Model</i> . (2) La capacità del prodotto software di evitare esiti negativi causati da difetti presenti nel software.	Affidabilità	[ISO 9126]

ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Metodo Delphi	Delphi Method	Una tecnica utilizzata per la stima dei costi e delle risorse di un progetto, basata su una comunicazione strutturata utilizzata per condurre previsioni attraverso interazioni di gruppi di esperti		[Linstone75]
Metrica	Metric	Definisce una scala di misurazione ed il relativo metodo usato per la misurazione.		[ISO 14598]
Miglioramento di Processo	Process Improvement	Un insieme programmato di attività volte a migliorare le prestazioni e la maturità dei processi dell'organizzazione		[CMMI]
Milestone	Milestone	Un momento temporale definito nella pianificazione di un progetto, in corrispondenza del quale dovrebbero essere effettuati specifici rilasci (anche intermedi) e/o ottenuti specifici risultati.		
Misura	Measure	Il numero o la categoria assegnata ad un attributo di un'entità, che si ottiene attraverso una misurazione.		[ISO 14598]
Misurazione	Measurement	Il processo di assegnazione di una misura per quantificare un attributo di un'entità.		[ISO 14598]
Mitigazione del Rischio	Risk Mitigation		<i>Controllo del rischio</i>	
Modello	Model	<b>Un sistema di assunzioni, concetti e le relative relazioni, che consentono di descrivere (modellare) in modo approssimativo un aspetto specifico della realtà.</b>		
Modello a V	V-model	Un modello per descrivere le fasi del ciclo di sviluppo del software dall'identificazione dei requisiti alla manutenzione. Il modello a V illustra come le attività di test possono essere integrate nella corrispondente attività di sviluppo		
Modello Concettuale	Conceptual Model	Un modello che rappresenta i concetti (entità) e le relative relazioni tra di essi. Scopo del modello concettuale è di chiarire ed esprimere il significato di termini e concetti utilizzati dagli esperti del dominio, per indirizzare il problema di business e stabilire le relazioni corrette tra concetti differenti.	<i>Modello del dominio</i>	
Modello dei Requisiti	Requirements Model	Un modello che descrive l'area del problema ed è generalmente progettato nelle fasi iniziali del progetto. Questo modello viene utilizzato principalmente per l'Analisi dei Requisiti e la stima dei costi e dei tempi, e fornisce una base per il Modello della soluzione.		
Modello del Ciclo di Vita	Lifecycle Model	La suddivisione della vita di un prodotto o di un progetto in fasi.		[CMMI]
Modello del Dominio			<i>Modello Concettuale</i>	
Modello della Soluzione	Solution Model	Un modello che descrive l'area della soluzione da differenti punti di vista del sistema e determina l'idea dell'implementazione dei Requisiti Funzionali e Non Funzionali. Il modello della soluzione di business fornisce una base per la progettazione della soluzione.		
Modello di Maturità	Maturity Model	Una raccolta strutturata di elementi che descrivono alcuni aspetti della maturità di un'organizzazione, e supportano nella definizione e nella comprensione dei processi di un'organizzazione. Un modello di maturità fornisce spesso un linguaggio comune, una visione condivisa ed un modello per prioritizzare le azioni di miglioramento.		
Modello di Processo	Process Model	(1) Uno schema dove i processi della stessa natura sono classificati all'interno di un modello complessivo, ad esempio un modello di miglioramento dello sviluppo. (2) Una descrizione dei processi di sviluppo indipendentemente dal metodo del processo.		
Modello Entità-Relazioni	Entity-Relationship model	<u>Attraverso l'uso di Entity Relationship Diagram (ERD), modella i blocchi costruttivi di entità, relazioni tra entità, attributi di relazioni ed entità. È una rappresentazione dei dati astratta e concettuale.</u>		

ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Modello Kano	Kano Model	Un modello di soddisfazione del cliente che divide gli attributi di prodotto in tre categorie: attributi fondamentali o di soglia (threshold), attributi prestazionali (performance), attributi di soddisfazione (excitement).		
Modello Sequenziale	Sequential Model	Un modello del ciclo di vita tradizionale dove ogni fase può iniziare solo al termine della fase precedente. Dal punto di vista dell'Ingegneria dei Requisiti, si basa sull'assunzione che tutti i requisiti possono essere raccolti, definiti e analizzati nella fase iniziale del ciclo di vita, e non saranno successivamente soggetti a modifiche.		
Modello Tradizionale	Traditional Model	Modello del ciclo di vita del software che non segue l'Approccio Agile: modelli sequenziali o lineari, modelli iterativi e modelli incrementali (spesso questi ultimi due modelli vengono combinati insieme).		
Moderatore	Moderator	Il principale responsabile di un'ispezione o di altri processi di revisione (review).		
Modificabilità	Changeability	La capacità del prodotto di consentire che specifiche modifiche software possano essere implementate.	<i>Manutenibilità</i>	[ISO/IEC 25000]
Modulo	Module		<i>Componente</i>	
MoSCoW	MoSCoW	Una tecnica che permette di definire il grado di obbligatorietà di un requisito e di prioritizzare i requisiti di un progetto, assegnando uno dei seguenti termini in modo appropriato: deve avere ( <b>M</b> ust have), dovrebbe avere ( <b>S</b> hould have), potrebbe avere ( <b>C</b> ould have) e vorrebbe avere in futuro ( <b>W</b> ill not have this time but will have in future).		
Obiettivo	Goal	A desired state or result of an undertaken. Goals should be measurable and defined in time so that the progress can be monitored.		
Obiettivo	Objective	Uno stato o risultato desiderato di un'attività. Gli obiettivi dovrebbero essere misurabili e definiti in termini di tempo in modo che ne possa essere verificato l'avanzamento.		
Object Diagram	Object Diagram	In UML è uno Structure Diagram che rappresenta gli oggetti e le loro relazioni in un certo istante, tipicamente un caso speciale del Class Diagram o del Communication Diagram. Per i dettagli fare riferimento alle specifiche UML.		
Oggetto	Object	Nell'Analisi e Progettazione Object Oriented (OOAD) un oggetto rappresenta un'istanza di una classe.	<i>Classe , Analisi e Progettazione Object-Oriented .</i>	
OOA	OOA		<i>Analisi e Progettazione Object-Oriented</i>	
OOAD	OOAD		<i>Analisi e Progettazione Object-Oriented</i>	
OOD	OOD		<i>Analisi e Progettazione Object-Oriented</i>	
Operabilità	Operability	La capacità del prodotto di consentire agli utenti di operare su di esso e di controllarlo.	<i>Usabilità</i>	[ISO/IEC 25000]
Package Diagram	Package Diagram	In UML è uno Structure Diagram che mostra come gli elementi del modello sono organizzati in package e le relative dipendenze tra di essi. Per i dettagli fare riferimento alle specifiche UML.		[OMG]
Pair Programming	Pair Programming	A software development approach whereby lines of code (production and/or test) of a component are written by two programmers sitting at a single computer. This implicitly means ongoing real-time code reviews are performed.		

ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Parcheggio temporaneo	Parking Lot	Nella terminologia Agile, il parcheggio è un repository temporaneo in cui i requisiti emergenti vengono "parcheggiati" in attesa di essere discussi, approvati e incorporati nel backlog di prodotto.		
Peer Review	Peer Review	Una revisione (review) di un prodotto software svolta dai colleghi dell'autore, con lo scopo di identificare difetti e/o miglioramenti. Esempi di peer review sono l'ispezione, la review tecnica ed il walkthrough.		
Planning Game/Planning Poker	Planning Game/Planning Poker	Una tecnica utilizzata per la stima dei costi e delle risorse, utilizzata nell'Approccio Agile.		
Portabilità	Portability	La capacità del prodotto di essere trasferito da un ambiente hardware o software ad un altro ambiente.		[ISO/IEC 25000]
Prestazione	Performance	Il grado con il quale un sistema o un componente realizza le funzionalità per cui è stato progettato, con prefissati vincoli relativi al tempo di elaborazione ed al tasso di throughput.	<i>Efficienza</i>	[IEEE 610]
Priorità	Priority	E' una valutazione dell'importanza/urgenza di un requisito		
Prioritizzazione	Prioritization	(Assegnazione della priorità) Un processo per la definizione dell'importanza di implementazione di un requisito.		
Problema	Problem	E' la descrizione di cosa il cliente desidera fare per trovare una soluzione alle sue mancanze, richieste o necessità. Il problema descrive o aiuta a descrivere le richieste di un cliente.		
Processo	Process	Un insieme di attività correlate tra loro, che trasformano input in output		[ISO 12207]
Processo di Business	Business Process	Un insieme di attività progettate per produrre un output specifico per un particolare cliente o mercato.		
Processo Software	Software Process	Insieme di ruoli, documenti e attività necessari alla creazione di un sistema software.		
Prodotto	Product	Una composizione di software, hardware e altri output del processo di produzione.		
Product Backlog	Product Backlog	Nell'Approccio Agile, un insieme di user story, requisiti o funzioni che sono stati identificati come candidati per una potenziale implementazione, prioritizzati e valutati per la stima		[BABOK]
Progetto	Project	Un insieme di attività che vengono intraprese per raggiungere un obiettivo che soddisfi specifici requisiti, inclusi vincoli temporali, di costo e di risorse. Tali attività sono coordinate, controllate e caratterizzate da una data di inizio e una data di fine		[ISO 9000]
Prototipizzazione GUI	GUI Prototyping	Attività di creazione di prototipi GUI di applicazioni software o di altri prodotti per la modellazione dell'Interfaccia Utente (User Interface)	<i>GUI</i>	
Prototipo	Prototype	Un esempio o modello iniziale costruito per verificare un concetto o un processo, per comprendere o imparare una funzionalità, per riprodurre successivamente. Nell'Ingegneria dei Requisiti i prototipi possono essere utilizzati per l'identificazione e la validazione dei requisiti.		
Prototipo Orizzontale	Horizontal Prototype	Un prototipo che fornisce un'ampia visione di un sistema completo o di un sottosistema, focalizzandosi maggiormente sull'Interfaccia Utente rispetto alle funzionalità di sistema di basso livello.		
Prototipo Verticale	Vertical Prototype	Un prototipo che fornisce un'elaborazione completa di una singola funzione o di un sottosistema.		
Punto di Vista	Point of view	Un certa prospettiva su un sistema o sui requisiti.		
QA	QA		<i>Garanzia della Qualità</i>	
Qualità	Quality	Il grado con cui un componente, un sistema o un processo soddisfa i requisiti specificati e/o le esigenze e le aspettative dell'utente/cliente.		[IEEE 610]

ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Qualità del Software	Software Quality	L'insieme di funzionalità e caratteristiche di un prodotto software che si riferisce alla sua capacità di soddisfare esigenze dichiarate o implicite		[ISO/IEC 25000]
Rational Unified Process (RUP)	Rational Unified Process (RUP)	Un modello di processo iterativo incrementale (proprietario e adattabile) che utilizza la notazione UML per modellare il software. Il ciclo di vita di progetto è composto da quattro fasi sequenziali (concezione, elaborazione, costruzione e transizione) ciascuna eseguita attraverso una o più iterazioni.		
RD	RD	Requirements Development	<i>Sviluppo dei Requisiti</i>	
RE	RE	Requirements Engineering	<i>Ingegneria dei Requisiti</i>	
Recuperabilità	Recoverability	La capacità del prodotto di ristabilire uno specifico livello prestazionale e di recuperare i dati corrotti, in caso di esito negativo (failure).	<i>Affidabilità</i>	[ISO/IEC 25000]
Release	Release	(1) Una versione della soluzione che viene rilasciata per l'installazione e l'utilizzo da parte dei clienti/utenti finali. (2) Un prodotto (o semi-lavorato) che viene rilasciato, spesso identificato da una versione.	<i>Versione</i>	
Requisiti Emergenti	Emerging Requirement	Requisiti, funzionali e non funzionali, che emergono durante lo sviluppo di un prodotto.	<i>Requisito</i>	
Requisito	Requirement	(1) Una condizione o capacità richiesta da una figura interessata al progetto (stakeholder) per risolvere un problema o raggiungere un obiettivo. (2) Una condizione o capacità che deve essere raggiunta o posseduta da un sistema, o da un suo componente, per soddisfare un contratto, uno standard, una specifica, o altri documenti formalmente definiti. (3) Una descrizione documentata di una condizione o capacità, come in (1) o (2).	<i>Requisiti Emergenti</i>	[CMMI]
Requisito del Cliente	Customer Requirement	Requisito di alto livello che specifica cosa richiede il business ma NON come implementarlo. Questo tipo di requisito esprime desiderata, richieste e aspettative del cliente e viene spesso identificato come requisito di business di alto livello o requisito del cliente. <i>requirements, and interfaces of the product's relevant stakeholders in a way that is acceptable to the customer.</i>	<i>Requisito di Business</i>	[CMMI]
Requisito di Prodotto	Product Requirement	(1) I requisiti di prodotto specificano caratteristiche, funzionalità, qualità e servizi richiesti per un dato prodotto e possono essere Requisiti Funzionali e Requisiti Non Funzionali. (2) Un requisito di prodotto/componente è il livello di astrazione più basso di definizione dei requisiti (a partire dai requisiti di soluzione/sistema). Indica una funzione o caratteristica della soluzione.		[CMMI]
Requisito di Sistema	System Requirement	Raffinamento dei requisiti di Business/Cliente. Descrive la soluzione, cioè una delle possibili alternative per soddisfare i requisiti del cliente. La soluzione può considerare requisiti non-IT, relativi a modifiche di processo o cambiamenti di ruolo/organizzativi. Questi requisiti esprimono i requisiti del cliente con termini più tecnici, che possono essere utilizzati per le decisioni di progettazione.		
Requisito Esterno	External Requirement	Requisito richiesto dal Cliente		
Requisito Funzionale	Functional Requirement	Un requisito che specifica una funzionalità che un componente o sistema deve possedere. . Specifica COSA il sistema deve fare		[IEEE 610]
Requisito Interno	Internal Requirement	Requisito richiesto dal gruppo di progetto/organizzazione del fornitore del prodotto		
Requisito Non Funzionale	Non-Functional Requirement	Un requisito che descrive gli attributi di qualità del sistema o di alcune componenti/funzioni: come affidabilità, efficienza, usabilità, manutenibilità e portabilità. Specifica COME il sistema dovrebbe eseguire le sue funzioni		

Glossario Standard dei termini usati nel Requirements Engineering  
Versione 1.4 - 2015 \*\*\* Tracciabilità italiano - inglese

ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Responsabile dei Requisiti	Requirement Manager	Manager dei Requisiti. Persona responsabile delle attività di documentazione, analisi, tracciabilità, prioritizzazione e coordinamento dell'approvazione dei requisiti; successivamente si occupa di controllare le modifiche dei requisiti e comunicarle ai principali stakeholder.	<i>Ingegnere dei Requisiti</i>	
Review	Review	La valutazione di un prodotto o di uno stato del progetto per identificare discrepanze rispetto ai risultati pianificati e per raccomandare miglioramenti. Esempi di review: management review, la review informale, review tecnica, ispezione e walkthrough.		[IEEE 1028]
Review Formale	Formal Review	Una review caratterizzata da requisiti e procedure documentate, per esempio l'ispezione.		
Review Informale	Ad Hoc Review		<i>Review Informale</i>	
Review Informale	Informal Review	Una review che non si basa su una procedura formale (documentata).		
Revisione			<i>Review</i>	
Revisore	Reviewer	La persona coinvolta nella review, che identifica e descrive le anomalie nel prodotto o nel progetto sotto review. I revisori possono essere scelti per rappresentare differenti punti di vista e ruoli nel processo di review		
Richiesta	Request	Un'esigenza di un dato stakeholder		
Ridondanza	Redundancy	Occorrenza multipla delle stesse informazioni in diversi punti.		
Rilascio	Deliverable	Qualsiasi prodotto che debba essere consegnato a qualcuno che non ne sia l'autore		
Rischio	Risk	La possibilità che un evento indesiderato si verifichi e crei conseguenze non desiderabili o problemi potenziali. Il livello di rischio è determinato dalla probabilità che accada un evento avverso e dal relativo impatto (il danno risultante dall'evento) [ISTQB] Un rischio può essere un Rischio di Prodotto o un Rischio di Progetto		[ISTQB]
Rischio di Prodotto	Product Risk	Rischi di prodotto sono rischi collegati direttamente alla qualità del prodotto, sono aree potenziali di insuccesso (eventi futuri avversi o pericolo) nel software o nel sistema	<i>Rischio</i>	
Rischio di Progetto	Project Risk	Un rischio che limita la capacità del progetto a raggiungere i propri obiettivi.	<i>Rischio</i>	
RM	RM	Requirements Management	<i>Gestione dei Requisiti</i>	
RTM	RTM		<i>Matrice di Tracciabilità dei Requisiti</i>	
RUP	RUP		<i>Rational Unified Process</i>	
S.M.A.R.T.	S.M.A.R.T.	Un termine mnemonico che indica un metodo di definire degli obiettivi attraverso specifici criteri. S.M.A.R.T. significa: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Specific – Specifici e precisi</li> <li>• Measurable – Misurabili (quantitativi)</li> <li>• Attainable - Fattibili</li> <li>• Relevant - Pertinenti</li> <li>• Timely - Tempestivi</li> </ul>		
SA	SA		<i>Analisi del Sistema</i>	
Scalabilità	Scalability	La capacità del prodotto di essere esteso per adattarsi a carichi crescenti		[Gerrard]
Scenario	Scenario	(1) La progettazione di una sequenza di azioni, eventi o situazioni che portano ad un risultato specificato. (2) Una sequenza ordinata di interazioni tra entità specificate (ad esempio un sistema e un attore). (3) In UML: una sequenza di esecuzione di uno use case.		



ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Scrum	Scrum	Una metodologia Agile per la gestione di progetti	<i>Approccio Agile</i>	
Sequence Diagram	Sequence Diagram	In UML, è un Behaviour Diagram che rappresenta le interazioni tra gli oggetti nella sequenza in cui avvengono. E' un tipo di Interaction Diagram. Per i dettagli fare riferimento alla specifica	<i>Behavior Diagram , Interaction Diagram</i>	[OMG]
Sicurezza	Security	La capacità del prodotto software di proteggere informazioni/dati dalla lettura/scrittura/modifica/accesso da parte di persone o sistemi non autorizzati		[ISO/IEC 25000]
Sicurezza Fisica	Safety	La capacità del prodotto software di raggiungere livelli accettabili dei rischi relativi ai danni per le persone, le imprese, il software, la proprietà o l'ambiente in uno specifico contesto d'uso		[ISO/IEC 25000]
Signoff	Signoff		<i>Approvazione dei Requisiti</i>	
Sistema	System	Un insieme di componenti organizzato per realizzare una specifica funzione o insieme di funzioni.		[IEEE 610]
SME	SME	Subject Matter Expert	<i>Esperti del Dominio</i>	
Software Quality Characteristic	Software Quality Characteristic		<i>Attributo di Qualità</i>	
Soluzione	Solution	La risposta alle richieste di un cliente (requisiti di Business/Cliente). Una soluzione può essere un sistema o un suo componente, una funzionalità nuova o modificata, una configurazione modificata, il miglioramento di un processo.		
Sorgente dei Requisiti	Requirements Source	La fonte da cui sono stati identificati i requisiti. Fonti dei requisiti possono essere gli stakeholder, dei documenti, i processi di business, sistemi esistenti, il mercato, ecc.		
Sostituibilità	Replaceability	La capacità del prodotto di essere utilizzato al posto di un altro prodotto specificato, per lo stesso scopo e nello stesso ambiente.	<i>Portabilità</i>	[ISO/IEC 25000]
Specifica	Specification	Un documento che specifica, idealmente in modo completo, preciso e verificabile, i requisiti, la progettazione, il comportamento o altre caratteristiche di un componente o di un sistema. Può specificare anche le procedure per verificare il contenuto ed il rispetto dei criteri di qualità di una Specifica (completezza, consistenza, tracciabilità, modificabilità) e dei requisiti.		[IEEE 610]
Specifica dei Requisiti	Requirements Specification	Una specifica che descrive l'area del problema di business. (Una specifica dei requisiti è di solito fornita dal cliente e contiene una descrizione delle capacità richieste da una soluzione dal punto di vista del cliente).		
Specifica della Soluzione	Solution Specification	Una specifica che descrive l'area della soluzione di business da differenti punti di vista. Esistono differenti tipi di Specifica: Specifica funzionale, Specifica dei Requisiti di Sistema o Specifica dei Requisiti Software.		
Spike	Spike	Nella terminologia Agile sono un tipo speciale di user story che viene utilizzato per eliminare il rischio e l'incertezza in una user story		
Sponsor	Sponsor	Uno stakeholder responsabile per la contrattualizzazione o il pagamento del progetto.		
Stabilità	Stability	La capacità del prodotto di evitare effetti inattesi a fronte di modifiche nel software.	<i>Manutenibilità</i>	[ISO/IEC 25000].
Stakeholder	Stakeholder	Qualsiasi persona che abbia un interesse in un progetto IT. Gli stakeholder del progetto sono le persone e le organizzazioni che sono coinvolte attivamente nel progetto o i cui interessi possono essere influenzati in base al risultato dell'esecuzione o del completamento del progetto.	<i>Stakeholder di Progetto</i>	[TGilb]
Stakeholder di progetto	Project Stakeholder	Sono coloro che possono avere sostanziali interessi nel sistema il progetto sta sviluppando. Essi hanno un concreto interesse nel bilancio e nella tempificazione del prodotto / sistema / soluzione da realizzare e saranno coinvolti nel marketing, vendita, installazione e manutenzione del sistema.	<i>Stakeholder</i>	

ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Stakeholder di sistema	System Stakeholder	Sono coloro che utilizzano direttamente il sistema po che operano con i risultati di chi usa il sistema. Essi sono impattati dal rilascio e dal funzionamento del sistema.		
Standard	Standard	Formal, possibly mandatory, set of requirements developed and used to prescribe consistent approaches to the way of working or to provide guidelines (e.g., ISO/IEC standards, IEEE standards, and organizational standards)		[CMMI]
State Machine Diagram	State Machine Diagram	In UML è un Behavior Diagram che rappresenta un sistema il cui comportamento può essere modellato attraverso un numero finito di stati, di transizioni tra stati, e di azioni. Per i dettagli fare riferimento alla specifica UML	<i>Behavior Diagram</i>	
Stima	Estimate	Un valore numerico di un attributo scalare di sistema, che considera il valore passato, attuale e futuro. Gli attributi considerati comprendono attributi di costo e prestazionali. Le stime vendono di solito eseguite quando la misura diretta è: impossibile (futuro), poco pratica (passato) o dispendiosa (attuale).		[TGilb]
Structure Diagram	Structure Diagram	Diagramma Strutturale. In UML un tipo di diagramma che rappresenta gli elementi strutturali di un sistema, indipendentemente dal tempo e dalla sequenza di esecuzione. Sono compresi i Class Diagram, I Composite Structure Diagram, I Component Diagram, I Deployment Diagram, gli Object Diagram e I Package Diagram.		
Strumento di Defect Management	Defect Management Tool	Uno strumento che facilita la memorizzazione ed il tracciamento dello stato dei difetti e delle relative correzioni (bug fix). Questi strumenti hanno spesso delle funzionalità per tracciare e controllare il ciclo di vita dei difetti (l'assegnazione, l'analisi, la diagnosi, la correzione ed il test confermativo), e per generare della reportistica.		
Strumento di Gestione dei Requisiti	Requirement Management tool	Uno strumento che supporta la memorizzazione dei requisiti e dei relativi attributi (ad esempio priorità e criticità). Facilita anche la tracciabilità, attraverso la definizione di requisiti di differenti livello, e la gestione delle modifiche dei requisiti. Alcuni strumenti di Gestione dei Requisiti forniscono anche il supporto per l'analisi statica, come i controlli di consistenza e di conformità a precise regole e criteri di qualità sui requisiti.		
Strumento di Modellazione	Modelling Tool	Uno strumento che supporta la creazione, la modifica e la verifica di modelli di software o di sistemi.		[Graham]
Sviluppo dei Requisiti	Requirement Development (RD)	Persona principalmente coinvolta nell'identificazione, analisi, documentazione e prioritizzazione dei requisiti.		
SysML	SysML		<i>Systems Modeling Language</i>	
Systems Modeling Language (SysML)	Systems Modeling Language (SysML)	Un linguaggio di modellazione per applicazioni di Ingegneria dei Sistemi. Supporta la specifica, l'analisi, la progettazione, la verifica e la validazione di una vasta gamma di sistemi e di sistemi-di-sistemi.		
Tavola di decisione	Decision table	Una tabella che mostra le combinazioni di ingressi e / o stimoli (cause) conghli output associati e / o azioni (effetti), che può essere utilizzata per progettare casi di test.		
Tema	Theme	Nella terminologia Agile, i temi possono essere pensati come gruppi di story collegate. Spesso le story contribuiscono tutte ad un obiettivo comune o sono legate in qualche modo evidente, come ad esempio tutti concentrandosi su un singolo cliente. Tuttavia, mentre alcune story di un tema possono essere dipendenti l'una dall'altra, non hanno bisogno di essere accomunate in un unico flusso di lavoro o da essere rilasciate insieme. Temi sono spesso legati agli obiettivi di business.		
Testabilità	Testability	La capacità del prodotto (realizzato o modificato) di essere testato.	<i>Manutenibilità</i>	[ISO/IEC 25000]

ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Testabilità di un Requisito	Testability of a Requirement	Il livello di chiarezza ed esaustività di un requisito, che consente l'analisi e la progettazione del test e dei relativi casi di test, e la loro esecuzione per validare il requisito.		[IEEE 610]
Timing Diagram	Timing Diagram	In UML un diagramma che rappresenta il comportamento di uno o più elementi all'interno di una scala dei tempi (linea della vita), fornendo una rappresentazione visuale dei cambiamenti di stato o di condizione degli oggetti in base a vincoli di durata e di tempo. Per i dettagli fare riferimento alla specifica UML	<i>Behavior Diagram , Interaction Diagram</i>	[OMG]
Tolleranza all'Errore	Fault Tolerance	La capacità del prodotto di possedere un grado di affidabilità dei risultati ottenuti in presenza di condizioni non standard	<i>Affidabilità</i>	
Tracciabilità	Traceability	La capacità di identificare elementi correlati nella documentazione e nel software, ad esempio, per esempio tra i requisiti di business ed i requisiti di soluzione, oppure tra i requisiti ed i relativi casi di test.. Il collegamento tra gli artefatti di progetto può essere tra elementi dello stesso livello (tracciabilità orizzontale) o di livello differente (tracciabilità verticale).	<i>Tracciabilità orizzontale, Tracciabilità verticale</i>	
Tracciabilità dei Requisiti	Requirements Traceability	La capacità di definire, identificare e seguire la tracciabilità dei requisiti negli elementi correlati alla documentazione e al software, sia a partire dai requisiti fino agli elementi di livello più basso (p.e. documentazione di test), sia a partire dagli elementi di livello più basso fino ai requisiti		[Pinheiro F.A.C. and Goguen J.A]
Tracciabilità Orizzontale	Horizontal Traceability	La tracciabilità tra artefatti sullo stesso livello di astrazione (per esempio tracciabilità da un requisito di Business ad un altro Requisito di Business che lo estende o da cui dipende la sua progettazione/implementazione)		
Tracciabilità Verticale	Vertical Traceability	La tracciabilità tra artefatti su diversi livelli di astrazione (per esempio tracciabilità da un Requisito di soluzione al test case di validazione).		
Transizione di Stato	State Transition	Un passaggio da uno stato all'altro di un componente o sistema.		
UCP	UCP		<i>Use Case Point</i>	
UML	UML		<i>Unified Modeling Language</i>	
Unified Modeling Language (UML)	Unified Modeling Language (UML)	(Linguaggio di Modellazione Unificato). Un linguaggio standard per applicazioni dell'Ingegneria del Software. UML comprende una serie di tecniche di notazione grafica per creare modelli visuali di sistemi software, come gli Use Case Diagram, gli Activity Diagram, i Class Diagram e molti altri.		
Usabilità	Usability	La capacità del prodotto di essere compreso, utilizzato e gradito all'utente quando usato sotto specifiche condizioni	<i>Requisito Non Funzionale</i>	[ISO/IEC 25000]
Use Case	Use case	Una sequenza di transazioni in un'interazione tra un attore ed il sistema (o un suo componente) con un risultato tangibile, dove l'attore può essere un utente o chiunque possa scambiare informazioni con il sistema		
Use Case Diagram	Use Case Diagram	In UML un Behavior Diagram che rappresenta gli use case, gli attori e le loro interrelazioni. Per i dettagli fare riferimento alla specifica UML	<i>Behavior Diagram</i>	[OMG]
Use Case Point (UCP)	Use Case Point (UCP)	Tecnica di stima software utilizzata per calcolare il costo di un progetto di sviluppo software. È la tecnica migliore nei progetti che utilizzano le metodologie UML (Unified Modeling Language) e RUP (Rational Unified Process) durante le fasi di analisi e sviluppo software. UCP richiede la scrittura dei requisiti di un sistema sotto forma di use case. La dimensione del software (in UCP) viene calcolata basandosi sugli elementi degli use case di sistema, tenendo conto anche di fattori legati a considerazioni tecniche e ambientali		

ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
User Story	User story	Le user story sono descrizioni semplici e brevi di una funzione definite dalla prospettiva della persona che desidera la nuova capacità, generalmente un utente o un cliente del sistema. Vengono espresse sotto forma di frase: "COME un [ruolo dell'utente finale] DESIDERO CHE [desiderata] IN MODO TALE DA [il razionale]"		[Cohn]
Utente	User	Una persona che usa un prodotto software.		
Utente Finale	End user		<i>Utente</i>	
Validazione	Validation	(1) Conferma, attraverso l'esame e la valutazione di evidenze obiettive, che i requisiti per un uso o per un'applicazione specifica siano stati soddisfatti. (2) Le attività di Validazione dimostrano che un prodotto o un suo componente esegue le attività come richiesto, quando posto nell'ambiente per cui è stato sviluppato. Permettono quindi di capire "di aver costruito il prodotto CORRETTO"		[ISO 9000] [CMMi]
Validazione dei Requisiti	Requirement Validation	conferma, attraverso l'esame e la valutazione di evidenze obiettive, che un singolo requisito o un insieme di requisiti definisce il sistema corretto, come è stato inteso dagli stakeholder		[ISO/IEC/IEEE 29148]
Valore di Business	Business Value	Il valore di business è il primo criterio per la valutazione dei Requisiti in Agile. Gli stakeholder del business valutano il vantaggio per l'azienda ottenibile dalla realizzazione del requisito. Questa valutazione si basa sulla personale conoscenza del business da parte dello stakeholders .		
Valutazione	Assessment	Attività per determinare il valore quantitativo o qualitativo di un prodotto, di un servizio, di un'attività o di un processo relativamente a determinati criteri di qualità o di accettazione.		
Valutazione del Processo	Process Assessment	Una valutazione disciplinata dei processi software di un'organizzazione con riferimento ad uno specifico modello.		[ISO 15504]
Verifica	Verification	(1) Conferma, attraverso l'esame e la valutazione di evidenze obiettive, che specifici requisiti sono stati soddisfatti. (2) Fornisce dei momenti di controllo (checkpoint) dove vengono eseguite delle verifiche su specifici rilasci (deliverable) o su prodotti intermedi, che confermino di aver coperto prodotto correttamente		[ISO 9000] [CMMi]
Verifica dei Requisiti	Requirement Verification	Conferma, attraverso l'esame e la valutazione di evidenze obiettive, che un requisito o un insieme di requisiti è stato revisionato (review), per assicurarsi che le caratteristiche di buon requisito siano soddisfatte		[ISO/IEC/IEEE 29148]
Versione	Version	Un identificativo numerico univoco che permette di distinguere la specifica release di un prodotto o di un software da precedenti e future release.		
Vincolo	Constraint	Una restrizione che modifica un requisito o un insieme di requisiti, limitando l'insieme di soluzioni accettabili.	<i>Vincoli Tecnici, Vincoli di Business</i>	
Vincolo di Business	Business Constraint	Una restrizione relativa alla flessibilità del progetto di implementare la soluzione di business richiesta		[BABOK]
Vincolo Tecnico	Technical Constraint	Una restrizione relativa all'architettura della soluzione, come le piattaforme hardware e software, il linguaggio di programmazione o la tecnologia, il software che deve essere utilizzato		[BABOK]
Vision	Vision	Definisce un insieme di obiettivi di un progetto che permettono di verificare se il progetto ha apportato il valore richiesto. Una Vision è realizzata attraverso degli obiettivi visti dalla prospettiva del business, che dovrebbero essere soddisfatti per uno specifico progetto e dovrebbero essere S.M.A.R.T.		
V-Model	V-Model		<i>Modello a V</i>	
Walkthrough	Walkthrough	Un tipo di riunione in cui l'autore presenta agli stakeholder il contenuto di un documento, con l'obiettivo di raccogliere informazioni e commenti, e di raggiungere una comprensione comune del suo contenuto, senza la necessità di un'attività preparatoria pre-riunione da parte degli stakeholder.	<i>Peer review</i>	[Freedman and Weinberg, IEEE 1028]

ITALIANO	ENGLISH	DESCRIZIONE	VEDI ANCHE	RIF.
Workshop	Workshop	Un tipo di riunione focalizzato su di uno specifico argomento o documento (preventivamente definito e annunciato ai partecipanti), che di solito coinvolge stakeholder rappresentanti differenti aree e/o domini per un periodo breve ma intenso.	<i>Analysis Workshop</i>	
Workshop di Analisi	Analysis Workshop	In Agile l'obiettivo principale del workshop di analisi è di chiarire i requisiti sino al punto in cui possono essere stimati con precisione durante il workshop di progettazione del rilascio.	<i>Workshop</i>	
XP	XP		<i>Extreme Programming</i>	