



Appendice A

**Glossario**



Termine	Abbreviazione	Dettaglio
80:20		Una regola empirica che afferma che l'80% delle conseguenze deriva dal 20% delle cause. Conosciuta anche come <b>Principio di Pareto</b> , tale regola sostiene il pragmatismo in un progetto DSDM. Il valore del Principio di Pareto è che ricorda di concentrarsi proprio sulle cose davvero importanti (20%) piuttosto che su quelle meno rilevanti (80%).
Agile		Uno stile di lavoro in cui le esigenze e le soluzioni si evolvono attraverso la collaborazione tra team auto-organizzati e interfunzionali. Agile promuove una pianificazione adattiva, sviluppo e delivery incrementali, un approccio iterativo basato sul tempo (time-boxed) ed incoraggia una risposta rapida e flessibile al cambiamento.
Benefits Assessment		Valutazione dei Benefici - Un prodotto DSDM. Descrive i benefici ottenuti durante il progetto e come sono effettivamente maturati, dopo un periodo di utilizzo.
Big Visible Chart	BVC	Vedi Team Board
Bottom up		Dal basso verso l'alto - Uno metodo di valutazione. Utilizzando questo approccio, ogni componente viene stimato individualmente e poi le stime vengono sommate per determinarne lo sforzo complessivo.
Burn-Down chart		<p>Un grafico o un diagramma che rappresenta il numero di funzioni ancora da svolgere [lavoro rimanente] o il tempo necessario per completare il lavoro in sospeso [tempo rimanente] che si riferisce ad un time-box. Quando il Burn-down mostra il Tempo Rimanente, i membri del team ricalcolano nuovamente il tempo necessario per il completamento, piuttosto che semplicemente sottrarre il tempo già utilizzato dalla stima originale.</p> <p>Il tempo rimanente è più comunemente usato a livello di Timebox. Il lavoro rimanente, invece, è più comunemente usato a livello di Incremento.</p> <p>Il grafico Burn-down è utile per prevedere quando tutto il lavoro sarà completato in base al tasso di avanzamento attuale [Velocity]. Inoltre, mette in evidenza se il piano attuale appare realizzabile o se potrebbe essere necessario rimuovere dall'ambito alcune caratteristiche. (Questa informazione può anche essere presentata come un grafico di Burn-up, che mostra il lavoro svolto / tempo in cui è stato completato)</p>
Burn-Up chart		Una rappresentazione grafica che mostra il lavoro svolto in termini di caratteristiche / requisiti che sono stati completati e il valore raggiunto fino a quel momento.
Business Case		Un prodotto DSDM. Redatto alla fine della fase Foundations del progetto, fornisce una visione e una giustificazione del progetto dal punto di vista business (aziendale).
Ciclo		DSDM definisce lo Sviluppo Iterativo (Iterative Development) come un ciclo informale di "Pensiero, Azione, Dialogo" ("Thought, Action, Conversation").
Delivery Plan		Un prodotto DSDM. Fornisce una pianificazione di alto livello degli Incrementi del progetto e, almeno per il primo/prossimo Incremento, le timebox che compongono quell'Incremento.



Termine	Abbreviazione	Dettaglio
Deployed Solution		Una baseline della Evolving Solution, che viene utilizzata operativamente alla fine di ogni Project Increment (Incremento di Progetto).
Deployment		Fase del ciclo di vita DSDM che si focalizza nel rendere la soluzione operativa. Può essere una soluzione finale o una sua parte.
Development Approach Definition	DAD	Definizione dell'approccio allo sviluppo - Un prodotto DSDM. Redatto alla fine della fase Foundations, fornisce una definizione degli strumenti, delle tecniche, delle consuetudini, delle pratiche e degli standard che saranno applicati allo sviluppo evolutivo della soluzione.
Development Timebox		Un periodo di tempo prefissato, parte dello Evolutionary Development, in cui si effettuano lo sviluppo e il test della Evolving Solution. Normalmente ha una durata di 2-4 settimane. Vedere Timebox
Done		Fatto / Completato - Un termine comunemente usato in Scrum. Un elemento si considera "Done" (completato) quando soddisfa tutti i criteri che sono stati definiti per esso ("Definition of done"). È un termine binario, ovvero un elemento può essere Completato o Non Completato.
Evolutionary Development		Fase del ciclo di vita DSDM utilizzata in modo iterativo e incrementale per comprendere dettagliatamente i requisiti fino a farli evolvere in una soluzione praticabile.
Evolving Solution		Soluzione in Evoluzione - Un prodotto DSDM. È costituito da tutti i componenti appropriati della soluzione finale e da tutti i prodotti intermedi necessari per esplorare nel dettaglio i requisiti e la soluzione in costruzione. In qualsiasi momento, tali componenti possono essere sia completi, sia essere una prima parte di una soluzione parziale oppure in corso di realizzazione; essi comprendono: modelli, prototipi, materiali di supporto e manufatti di test e revisione.
Feasibility		Fattibilità - La fase del ciclo di vita DSDM in cui si fornisce la prima opportunità di decidere se il progetto sia realizzabile o meno dal punto di vista tecnico e/o aziendale.
Feasibility assessment		Studio di fattibilità - Un prodotto DSDM. Fornisce un'istantanea dell'evoluzione dei prodotti di Business, Solution e Management alla fine della fase Feasibility. Può essere espresso come una raccolta basilare dei prodotti o come una sintesi che copre gli aspetti principali di ciascuno di essi.
Fit for Purpose		Adatto allo scopo - Qualcosa abbastanza appropriato per realizzare il lavoro assegnato.
Foundations		Fondamenta - La fase DSDM nella quale si preparano delle solide e durature fondamenta a partire dalle tre prospettive (Business, Solution e Management) inerenti un progetto.
Foundations Summary		Un prodotto DSDM. Fornisce un'istantanea dell'evoluzione dei prodotti di Business, Solution e Management esistenti alla fine della fase Foundations. Può essere espresso come una raccolta basilare dei prodotti o come una sintesi che copre gli aspetti principali di ciascuno di essi.
Function / Feature		Caratteristica - Vedi Requisito

Termine	Abbreviazione	Dettaglio
Increment		Un elemento della Evolving Solution comprendente un insieme di una o più caratteristiche che, nel loro insieme, hanno un significato / valore per il business. Uno o più Incrementi possono formare una Release.
Increment Timebox		Il Timeboxing può essere applicato a livello di Increment. Un Increment Timebox contiene una o più Development Timebox per tale incremento. Vedi Timebox
Information Radiator	IR	Vedi Team Board
Instrumental Success Factor	ISF	Un comportamento o uno stile di lavoro ritenuto fondamentale per realizzare progetti DSDM di successo. Laddove questi fattori non possono essere soddisfatti, vi può essere un rischio significativo per l'approccio DSDM.
Iterazione		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Un termine generico per indicare un metodo di lavoro ciclico, laddove vengono effettuati più tentativi per ottenere un risultato man mano più preciso o vantaggioso.</li> <li>2. Un ciclo di sviluppo e test che si svolge (una o più volte) all'interno di una Development Timebox e che termina con una Review (revisione).</li> <li>3. XP Iteration equivale a una Timebox DSDM</li> </ol>
KanBan board		Vedi Team Board
Management Approach Definition	MAD	Definizione di approccio alla gestione - Un prodotto DSDM. Alla fine della fase Foundations riflette l'approccio alla gestione del progetto nel suo complesso e considera, dal punto di vista gestionale, come il progetto sarà organizzato e pianificato, come saranno coinvolti gli stakeholder nel progetto e come il progresso compiuto sarà dimostrato e, se necessario, comunicato.
Manifesto Agile		Il Manifesto Agile definisce l'approccio e lo stile fondamentale per tutti gli approcci Agile. È stato creato nel 2001 in occasione di un vertice a cui hanno partecipato i rappresentanti di tutte le metodologie Agile.
Minimum Usable SubseT	M.U.S.T.	<p>L'insieme minimo di requisiti decisivi per fornire una soluzione – in altre parole, il "caso peggiore di consegna del progetto". Il Minimum Usable SubseT è anche definito come un insieme di "Must Have".</p> <p>Laddove le regole MoSCoW (MUST) vengono correttamente applicate, risulta garantita la consegna del Minimum Usable SubseT.</p>
MoSCoW		<p>Una tecnica DSDM per assegnare le priorità principalmente ai requisiti di progetto. Viene utilizzata anche in altri contesti (ad es. per il Test).</p> <p>M sta per "Must Have" - Deve avere  S sta per "Should Have" - Dovrebbe avere  C sta per "Could Have" - Potrebbe avere  W sta per "Won't Have This Time" – Non ci sarà in questa occasione</p>
Planning Poker		Planning Poker è una tecnica per la stima basata sul consenso effettuata usando un mazzo di carte con progressioni numeriche. Viene solitamente utilizzata per stimare lo sforzo o la dimensione relativa delle Stories.



Termine	Abbreviazione	Dettaglio
Post-Project		Post-Progetto - La fase DSDM che si svolge dopo l'ultimo Deployment pianificato. Viene utilizzato per valutare il valore aziendale prodotto dal progetto.
Pre-Project		Pre-progetto - La fase DSDM in cui l'idea o l'imperativo iniziale viene formalizzato per avviare un progetto.
Principio		Una "legge naturale" che funge da atteggiamento e mentalità da adottare in un progetto DSDM.
Prioritised Requirements List	PRL	Elenco prioritizzato dei requisiti - Un prodotto DSDM. Definito al termine della fase Foundations, descrive i requisiti che il progetto deve soddisfare e ne indica la priorità rispetto al raggiungimento degli obiettivi del progetto e alle esigenze del business.
Project Approach Questionnaire	PAQ	Basato sugli Instrumental Success Factors, è una checklist DSDM che aiuta a identificare i potenziali rischi per un progetto DSDM di successo.
Project Governance Authority		Un panel di decisori della corporate aziendale che decidono se i progetti debbano procedere o meno.
Project Review Report		<p>Rapporto di revisione del progetto - Un prodotto DSDM. Viene aggiornato alla fine di ogni Increment. Tale rapporto registra i feedback per confermare ciò che è stato consegnato e ciò che non lo è stato; registra i learning points a posteriori concentrandosi sul processo, sulle pratiche impiegate e sui ruoli e le responsabilità che hanno contribuito al progetto.</p> <p>Quando opportuno, descrive i benefici aziendali che dovrebbero essere ottenuti grazie al corretto funzionamento della soluzione fornita dal progetto fino al momento considerato.</p> <p>Dopo il Project Increment finale viene preparata, come parte della conclusione del progetto, una Project Retrospective costituita in parte da queste revisioni dell'Increment.</p>
Project Timebox		Timebox del Progetto - Il Timeboxing può essere applicato a livello di Progetto. La Timebox del Progetto contiene uno o più Increment Timebox. Vedere Timebox
Prototipo		Una parte di lavoro che dimostra come un determinato obiettivo possa essere (o sia stato) raggiunto oppure per dimostrare un concetto.
RACI		Una matrice di assegnazione di responsabilità che descrive il coinvolgimento dei ruoli al completamento dei Prodotti DSDM. R=Responsabile, A=Autorità, C=Consultato, I=Informato
Release		Una raccolta di caratteristiche/features (elementi sviluppati e testati della Evolving Solution) che vengono impiegati per uso operativo. Una Release può comprendere uno o più Increment.
Requisito		Può consistere in qualcosa che la soluzione finale deve essere in grado di fare (Requisito funzionale) o di fare ad un certo livello (Requisito non funzionale). Termini analoghi: funzione, caratteristica, User Story.
Retrospettiva		Un workshop facilitato per considerare un evento passato da poco e valutare cosa è andato bene e cosa potrebbe essere migliorato.
Return on Investment	ROI	Ritorno sull'investimento - Un indicatore che esprime il concetto di come un investimento in una certa risorsa possa produrre un beneficio per l'investitore.

Termine	Abbreviazione	Dettaglio
Scope		Ambito di applicazione - Una descrizione di ciò che la soluzione farà e di ciò che non farà. Potrebbe trattarsi di un elenco di caratteristiche/features e/o di una descrizione delle aree del business che potrebbero o meno essere interessate.
SCRUM		Uno degli approcci Agile, con una forte attenzione al processo di gestione del Team. SCRUM si focalizza soprattutto sulla strategia di sviluppo di prodotti flessibili e olistici.
Servant-Leader		Servant-Leader è lo stile di leadership per i progetti Agile, in particolare per i ruoli di Project Manager e Team Leader. Un servant-leader condivide il potere, mette al primo posto i bisogni degli altri e aiuta le persone a svilupparsi e a ottenere il massimo rendimento possibile.
Solution Architecture Definition	SAD	Un prodotto DSDM. Basato alla fine della fase Foundations, fornisce la struttura progettuale della soluzione.
Stakeholder		Parte interessata - Una persona, un gruppo, un'organizzazione, un membro o un sistema che influisce o è influenzato dalle azioni intraprese dal Progetto o dal Team.
Story		Vedi User Story
Story Points		Un'unità di misura relativa, utilizzata per la stima, la pianificazione e il monitoraggio in un progetto Agile.
Team Board		Un'ampia rappresentazione grafica delle informazioni relative al Progetto / Timebox esposta in vista all'interno dell'area di lavoro condivisa di un team Agile. Il Team Board mostra a ciascun membro del team le informazioni di cui ha bisogno, evitando così di doverle chiedere continuamente agli altri. In tale modo viene garantita una maggiore comunicazione con meno interruzioni. I Team Board possono contenere la maggior parte dei grafici utilizzati in Agile quali grafici, taskboard, planning board e storyboard. Di solito viene disegnato o stampato a mano un Information Radiator, ma si possono anche includere grafici generati dal computer e display elettronici. (Talvolta chiamato Information Radiator, Big Visible Chart o KanBan Board).
Terms of Reference	ToR	Un prodotto DSDM che arriva dalla fase Pre-Project. Si tratta di una definizione di alto livello delle motivazioni del business per il progetto e degli obiettivi di alto livello del progetto stesso.
Test Driven Development	TDD	Un approccio in cui un test viene scritto prima che la soluzione venga realizzata, garantendo così che il requisito sia compreso e testabile. Il TDD mira a incoraggiare progetti semplici e a ispirare fiducia. Viene comunemente applicato in un ambiente IT, ma sta ora guadagnando interesse come tecnica anche al di fuori dell'IT.
Timebox		Un periodo di tempo determinato al termine del quale si deve raggiungere un obiettivo. L'obiettivo di solito consiste in un risultato di qualche tipo. Tipicamente le Timebox operano a livello di sviluppo, ma il timeboxing può essere applicato anche a livello di progetto e di incremento. Una timebox viene gestita aggiungendo o togliendo contenuti al fine di rispettare l'obiettivo e la scadenza della Timebox stessa. (Vedi anche Sprint [SCRUM] e Iterazione [XP]).



Termine	Abbreviazione	Dettaglio
Timebox Plan		Un prodotto DSDM. Viene creato per ogni Development Timebox. Elabora gli obiettivi previsti per una Timebox e descrive in dettaglio i risultati attesi insieme alle attività per produrre tali risultati e le risorse per svolgere il lavoro. Il Timebox Plan è creato dal Solution Development Team ed è spesso rappresentato in un Team Board come lavoro da fare (to do), in corso (progress), e realizzato (done).
Timebox Review Record		Un prodotto DSDM. Viene creato per ogni Development Timebox, raccogliendo i feedback di ogni revisione effettuata durante quella Timebox. Descrive ciò che è stato realizzato fino a quel momento insieme a qualsiasi feedback che possa influenzare i piani in corso d'opera. Ove opportuno, ad esempio in un ambiente regolamentato, può fornire una evidenza formale verificabile dei commenti di revisione da parte di Business Advisors esperti ed altri ruoli.
Top-Down		Un metodo di valutazione che utilizza dimensioni e raggruppamenti approssimativi. Per esempio, stimando 10 piccoli componenti che richiedono un giorno ciascuno, 20 componenti medi ai quali dedicare tre giorni ciascuno, 3 componenti complessi ai quali dedicare cinque giorni ciascuno. Questi gruppi qualora sommati possono fornire una stima approssimativa di una soluzione in cui il dettaglio di basso livello è probabilmente ancora sconosciuto.
Total Cost of Ownership	TCO	Costo totale di possesso - I costi dell'intero ciclo di vita di un progetto e dei suoi prodotti, incluso il supporto (non si considera, quindi, il solo costo di sviluppo).
Trasparenza		Apertura, comunicazione e visibilità. Trasparenza significa operare in modo che sia facile per gli altri vedere quali azioni si stanno compiendo e quali progressi si stanno facendo.
User Story		Un requisito espresso dal punto di vista dell'utente e con i relativi criteri di accettazione. Il format usuale è: In qualità di <ruolo> ho bisogno di <requisito / caratteristica> in modo che <beneficio da ottenere>
Velocità		La Velocità utilizza gli Story Points per fornire una semplice misura del tasso a cui un team fornisce il valore al business. La Velocità (inizialmente stimata ma in seguito anche convalidata dal track record di consegna del team) viene utilizzata per la pianificazione futura. Ad esempio, in un Incremento 4 x 2 ovvero composto da 4 Timebox, ciascuna di 2 settimane, un team con una velocità di 25 punti può pianificare con fiducia di consegnare circa 100 punti. NB Un punteggio di velocità è individuale per ogni team (la loro "firma" di velocità) e non dovrebbe essere usato come misura comparativa tra i team.
XP	eXtreme Programming	Uno degli approcci Agile con una forte attenzione alle tecniche di sviluppo tecnico (IT). XP ha lo scopo di migliorare la qualità del software e la ricettività al cambiamento dei requisiti posti dai clienti.