***Glosario***

1. **Anotaciones o estereotipos:** Son usados en UML para describir construcciones adicionales del lenguaje para definir la variabilidad dentro de las anotaciones del lenguaje de modelado base.
2. **Artefactos de aplicación:** Son artefactos de desarrollo de un producto específico de la línea.
3. **Artefactos de dominio:** Artefactos de desarrollo reutilizables creados en los subprocesos de ingeniería de dominio. Artefactos de la plataforma y artefactos de línea de productos son sinónimos.
4. **Características comunes (Common Features):** Características que tienen en común todos los productos de la línea software.
5. **Componente:** Unidad de composición con interfaces especificadas contractualmente, con dependencias explícitas de acuerdo al contexto. Un componente de software puede ser desplegado de forma independiente y puede participar en composiciones de terceras partes.
6. **Dependencia de variabilidad:** Es una relación entre un punto de variación y un conjunto de variantes indicando que el punto de variación implica una decisión sobre las variantes.
7. **Diseño de aplicación:** Desarrollo de una arquitectura de aplicación de acuerdo a la *arquitectura de referencia.*
8. **Dominio:** Área de proceso o conocimiento impulsada por las necesidades de negocio y caracterizada por un conjunto de conceptos y terminologías comprendidos por los interesados en dicha área. El dominio del problema y el dominio de la solución son dos tipos de dominios.
9. **Elemento de variación:** Representa algo con naturaleza variable. Es un componente del modelo de variabilidad. Los elementos de variación se referirán a elementos del modelo del modelo base, indicando que elementos del modelo se ven afectados por la variación. Los elementos comunes del modelo de una línea de productos software no están relacionados con la variación.
10. **Gestión de producto:** Proceso de controlar el desarrollo, producción y marketing de la línea de productos software y sus aplicaciones.
11. **Ingeniería de aplicación:** Es el proceso en el que las aplicaciones de la línea de producto software son construidas reutilizando los *artefactos de la plataforma* y explotando la variabilidad de la línea de productos.
12. **Ingeniería de dominio:** Es el proceso de ingeniería de línea de productos software en el que se definen las características comunes y las variabilidades de la línea de productos software.
13. **Ingeniería de línea de productos software:** Es un paradigma para desarrollar líneas de producto software y producir aplicaciones software mediante la resolución de la variabilidad en los modelos de la línea de productos.
14. **Interfaz del componente:** Proporciona una conexión entre los componentes. Una interfaz requerida de un componente debe estar conectada con otra interfaz proporcionada por otro componente.
15. **Metamodelo:** Modelo que define un lenguaje para poder expresar modelos. Un metamodelo también puede ser entendido como el modelo del repositorio de una herramienta para el lenguaje de modelado.
16. **Modelo de características (Feature Model):** Descripción de un modelo de variabilidad (a menudo en un lenguaje específico que no es estándar).
17. **Línea de productos software:** Conjunto de sistemas software, que comparten un conjunto común de características (features), las cuales satisfacen las necesidades específicas de un dominio o segmento particular de mercado, y que se desarrollan a partir de un sistema común de activos base (core assets) de una manera preestablecida.
18. **Personalización en serie (Mass Customization):** Producción a gran escala de productos adaptados a las necesidades de cada uno de los clientes.
19. **Punto de variación:** Es una representación de un caso de variabilidad dentro de un artefacto de desarrollo enriquecido por información contextual*.*
20. **Variante:** Representación de un objeto de variabilidad dentro de un artefacto de desarrollo.