* **Adopción del usuario:** Grado en que los usuarios finales aceptan, utilizan y se benefician de la plataforma digital desarrollada.
* **Alertas tempranas:** Notificaciones que indican que algo no funciona bien para poder actuar rápidamente.
* **Alianzas estratégicas:** Vínculos colaborativos con terceros (veterinarios, clínicas, tiendas) para fortalecer el alcance, funcionalidad y credibilidad del proyecto.
* **Análisis funcional:** Proceso de identificar, definir y documentar los requerimientos y funcionalidades que debe cumplir un sistema para satisfacer las necesidades del usuario.
* **Analítica avanzada:** Sistema de análisis de datos que permite estudiar el comportamiento de los usuarios y optimizar decisiones estratégicas.
* **API (Interfaz de Programación de Aplicaciones):** Un conjunto de reglas que permite que diferentes programas se comuniquen entre sí, como un traductor que ayuda a dos sistemas a entenderse.
* **Aplicación móvil nativa:** Aplicación diseñada específicamente para sistemas operativos móviles como Android o iOS. Aprovecha al máximo el hardware del dispositivo (como GPS, cámara o notificaciones push).
* **Aplicación móvil nativa:** App desarrollada específicamente para sistemas operativos móviles como Android o iOS, aprovechando características del dispositivo como GPS o notificaciones.
* **Atención preventiva:** Acciones orientadas a mantener la salud de las mascotas mediante chequeos rutinarios y seguimiento médico continuo.
* **Automatización:** Uso de herramientas para ejecutar tareas sin intervención manual, reduciendo errores y tiempo.
* **Backlog:** Lista ordenada de tareas o funciones pendientes que un equipo debe desarrollar en un proyecto.
* **Backlog:** Lista priorizada de tareas, funcionalidades o requisitos pendientes por desarrollar dentro de un proyecto Scrum. Puede modificarse constantemente según la retroalimentación.
* **Base de datos centralizada:** Repositorio único y estructurado de información clínica que permite acceso e interoperabilidad entre profesionales.
* **Benchmarking:** Técnica de análisis comparativo que permite evaluar las mejores prácticas del mercado para aplicarlas en el diseño del sistema.
* **Bitácora de riesgos:** Documento o sistema donde se registran, monitorean y gestionan los riesgos identificados durante el ciclo de vida del proyecto, incluyendo sus estados, responsables y acciones tomadas.
* **Burn down chart:** Gráfico que muestra la cantidad de trabajo pendiente en un sprint o proyecto en función del tiempo, útil para visualizar el progreso y detectar posibles retrasos.
* **Cambio de prioridades del cliente:** Alteración en el orden o importancia de los requerimientos o entregables, generalmente influenciada por necesidades o estrategias del cliente, que puede afectar el alcance y planificación del proyecto.
* **Campañas educativas:** Acciones de comunicación para enseñar a los usuarios cómo utilizar la plataforma, especialmente útil ante resistencia tecnológica.
* **Cascada (Waterfall):** Modelo de desarrollo de software secuencial y lineal, donde cada fase (análisis, diseño, desarrollo, pruebas, etc.) debe completarse antes de pasar a la siguiente.
* **Centralización de servicios:** Estrategia que busca reunir múltiples funciones o recursos en una única plataforma para mejorar la eficiencia y la experiencia del usuario.
* **CI/CD (Integración Continua y Entrega Continua):** Prácticas automáticas que ayudan a los desarrolladores a integrar y desplegar cambios de software de forma rápida y segura.
* **Ciclo de vida del software:** Conjunto de etapas que recorre un proyecto de software desde su concepción hasta su retiro o reemplazo. Incluye fases como análisis, diseño, desarrollo, pruebas, mantenimiento y evolución.
* Claro, aquí tienes un **glosario detallado** basado en el contenido que proporcionaste, enfocado en los conceptos del **ciclo de vida del software**, **metodologías ágiles** y **estado actual del proyecto**:
* Claro, aquí tienes un **glosario estructurado** con los términos clave del texto que proporcionaste. Cada término está definido de forma clara y adaptada al contexto de la solución digital propuesta:
* **Code review (Revisión de código):** Proceso donde otros desarrolladores revisan el código para encontrar errores o mejorar la calidad antes de usarlo.
* **Código QR:** Tecnología de codificación visual que permite almacenar y acceder rápidamente a información al escanear el código con un dispositivo móvil.
* **Comercio electrónico (e-commerce):** Compra y venta de productos o servicios a través de internet.
* **Conectividad limitada:** Restricción de acceso a Internet en ciertas zonas geográficas, lo cual puede afectar el uso fluido de la plataforma.
* **Control de cambios:** Proceso formal para evaluar, aprobar o rechazar modificaciones al alcance, cronograma o recursos de un proyecto, con el fin de minimizar impactos negativos.
* **Conversión:** Porcentaje de usuarios que realizan una acción clave dentro del sistema, como registrarse, comprar o reservar un servicio.
* **Coverage (Cobertura de pruebas):** Porcentaje del código que ha sido probado con pruebas automáticas para asegurar que funciona bien.
* **Credenciales:** Información confidencial (como contraseñas o claves) que permite el acceso seguro a sistemas o servicios.
* **Definición de Ready (DoR):** Conjunto de criterios que una historia o tarea debe cumplir para considerarse lista para ser trabajada, asegurando claridad y viabilidad.
* **Desarrollo en etapas:** Metodología que divide un proyecto en fases consecutivas (por ejemplo, primero web, luego móvil) para facilitar su ejecución, prueba y mejora continua.
* **Deuda técnica:** Acumulación de problemas técnicos que se postergan y pueden causar dificultades o errores futuros.
* **DevOps:** Práctica que combina el desarrollo de software y las operaciones para acelerar entregas con calidad.
* **Digitalización de procesos veterinarios:** Transformación de procesos manuales o en papel (historiales, recordatorios, consultas) en formatos digitales eficientes.
* **Directorio de profesionales:** Base de datos organizada con información de veterinarios y clínicas, que incluye filtros por ubicación, especialización y valoraciones de usuarios.
* **Directorios confiables y validados:** Bases de datos que listan profesionales o servicios verificados, asegurando su autenticidad y calidad.
* **Diseño centrado en el usuario (UX):** Enfoque de desarrollo que prioriza la experiencia, comodidad y necesidades reales del usuario final.
* **Diseño modular:** Arquitectura de software basada en componentes independientes, facilitando el mantenimiento, la escalabilidad y la integración futura.
* **Diseño técnico y de arquitectura:** Etapa en la que se definen la estructura del sistema, los módulos funcionales, el modelo de datos y la tecnología que se utilizará en el desarrollo.
* **Eficiencia en emergencias:** Capacidad de acceder rápidamente a información crítica (como historiales médicos) en situaciones urgentes.
* **Entrega incremental:** Enfoque de desarrollo donde el producto se construye y entrega en partes funcionales, que se van mejorando progresivamente.
* **Equipo de desarrollo:** Grupo de profesionales (programadores, diseñadores, testers, etc.) responsables de la implementación técnica del proyecto. En Scrum, forma parte del equipo Scrum junto con el Scrum Master y el Product Owner.
* **Errores médicos:** Fallos en el diagnóstico o tratamiento debido a la falta de acceso a información completa del historial de la mascota.
* **Escalabilidad:** Capacidad de un sistema o producto para crecer o adaptarse a mayores demandas sin perder calidad o rendimiento.
* **Escalabilidad:** Capacidad de un sistema para crecer y adaptarse a mayor demanda sin perder eficiencia.
* **Escalabilidad:** Capacidad del sistema digital para crecer y adaptarse a nuevas necesidades sin perder funcionalidad ni rendimiento.
* **Escaneo de código QR:** Función que permite acceder rápidamente al historial clínico de una mascota mediante la lectura de un código QR.
* **Estandarización de registros:** Uso de formatos uniformes para almacenar información clínica veterinaria.
* **Estimación de Pérdidas Económicas:** Cálculo aproximado del impacto financiero negativo que puede ocasionar un riesgo materializado, incluyendo costos directos, indirectos y oportunidad.
* **Experiencia de usuario (UX):** Sensación general que experimenta el usuario al interactuar con la plataforma, en términos de facilidad, eficiencia y satisfacción.
* **Experiencia deficiente del usuario:** Problemas o inconvenientes que enfrentan los dueños de mascotas al interactuar con servicios no integrados o poco accesibles.
* **Extreme Programming (XP):** Metodología ágil que promueve buenas prácticas de programación como pruebas automatizadas, desarrollo en parejas (pair programming) y entrega continua.
* **Fase de transición:** Etapa donde el proyecto evoluciona desde una versión inicial (por ejemplo, una plataforma web) hacia una más avanzada (como una aplicación móvil).
* **Fragmentación de servicios:** Situación en la que las soluciones disponibles están dispersas y no se conectan entre sí, obligando al usuario a usar múltiples herramientas.
* **Framework:** Conjunto de herramientas y reglas que ayudan a crear software más fácilmente, como un molde para construir.
* **Funcionalidades especializadas:** Características avanzadas que se integran en la app móvil para mejorar la utilidad del producto, como notificaciones o geolocalización.
* **Geolocalización:** Tecnología que permite determinar la ubicación exacta del usuario en tiempo real, útil para encontrar clínicas, tiendas o servicios cercanos.
* **Geolocalización:** Tecnología que permite identificar la ubicación de un dispositivo o usuario.
* **Gestión del alcance (Scope Management):** Disciplina que asegura que el proyecto incluya todo el trabajo necesario (y solo ese trabajo) para completar exitosamente el proyecto.
* **Historial clínico digital:** Registro electrónico de la salud de una mascota, que incluye vacunas, tratamientos, diagnósticos y citas veterinarias.
* **Historial clínico digital:** Registro electrónico que almacena toda la información médica relevante de las mascotas: vacunas, tratamientos, consultas, entre otros.
* **Historial clínico veterinario:** Registro detallado de la salud de una mascota, que incluye vacunas, tratamientos, alergias y consultas médicas previas.
* **Hotfix (Parche rápido):** Corrección urgente de un error crítico en un software.
* **Hotfix:** Corrección urgente y rápida de un error en producción.
* **Humanización de las mascotas:** Tendencia en la que los dueños tratan a sus mascotas como miembros integrales de la familia, brindándoles cuidados, productos y servicios similares a los de los seres humanos.
* **Impacto esperado:** Beneficios proyectados del sistema, como la mejora del bienestar animal, la digitalización clínica y la sostenibilidad técnica.
* **Impacto:** El efecto o daño que puede causar un riesgo si ocurre.
* **Incidente grave:** Evento que afecta de forma significativa la operación o disponibilidad de un servicio o sistema.
* **Indicadores de riesgo:** Variables o señales que permiten detectar la probabilidad o impacto potencial de un riesgo, como cambios frecuentes, entregables rechazados o desviaciones presupuestarias.
* **Integración:** Proceso de unir diferentes partes de un sistema para que funcionen juntas correctamente.
* **Interfaz responsiva:** Diseño adaptable que garantiza la correcta visualización y usabilidad de la plataforma en diferentes dispositivos y tamaños de pantalla.
* **Interoperabilidad:** Capacidad de diferentes sistemas o plataformas para compartir información y funcionar de manera conjunta sin barreras técnicas.
* **Interoperabilidad:** Capacidad de diferentes sistemas o software para intercambiar y utilizar información de manera eficiente.
* **Kanban:** Metodología de gestión visual de tareas que organiza el trabajo en columnas como “Por hacer”, “En proceso” y “Hecho”, ideal para flujos continuos de trabajo y mantenimiento.
* **Lección aprendida:** Reflexión documentada sobre un evento o proceso del proyecto que ayuda a mejorar prácticas y evitar errores en el futuro.
* **Lenguaje de programación:** Lenguaje usado por programadores para escribir instrucciones que las computadoras entienden.
* **Levantamiento de requerimientos:** Proceso de recopilación de necesidades, expectativas y funcionalidades deseadas por los usuarios o stakeholders del sistema.
* **Limitaciones presupuestarias:** Restricciones en el capital disponible que pueden afectar el desarrollo o la promoción del producto.
* **Limitaciones tecnológicas:** Problemas derivados de compatibilidad entre navegadores, dispositivos o sistemas operativos.
* **Localización (L10n):** Adaptación de un producto para que sea adecuado a una región o idioma específico (traducción, formato de fechas, moneda, etc.).
* **Marketplaces generales:** Plataformas de comercio electrónico que ofrecen una amplia variedad de productos de diferentes categorías (ej. Mercado Libre, Amazon).
* **Matriz de impacto:** Herramienta para evaluar cómo un cambio o riesgo afecta distintas áreas del proyecto (alcance, tiempo, costo, calidad).
* **Medidas correctivas:** Acciones que se realizan después de un problema para corregirlo y evitar que vuelva a pasar.
* **Medidas correctivas:** Acciones realizadas después de que un riesgo ha ocurrido para solucionar sus efectos y evitar su repetición.
* **Medidas de mitigación:** Acciones que se toman durante la ocurrencia de un problema para reducir su impacto.
* **Medidas mitigadoras:** Acciones tomadas durante la materialización de un riesgo para minimizar su impacto o corregir su curso.
* **Medidas preventivas:** Acciones implementadas antes de que un riesgo se materialice para evitar su ocurrencia o minimizar su probabilidad.
* **Medidas preventivas:** Acciones que se hacen antes de que ocurra un problema para evitarlo.
* **Metodología ágil:** Enfoque de desarrollo que promueve la entrega rápida de valor, adaptación al cambio, colaboración constante y ciclos iterativos cortos.
* **Metodologías ágiles:** Formas de trabajar en proyectos que priorizan entregas rápidas, adaptaciones continuas y colaboración constante.
* **Métodos tradicionales:**  Prácticas no digitales, como el uso de papel, búsquedas manuales o recomendaciones verbales, para gestionar el cuidado de mascotas.
* **Modelo de costos:** Estructura detallada que define todos los costos asociados a un proyecto o producto, utilizada para estimar presupuesto y tomar decisiones financieras.
* **Modelo de negocio:** Estructura bajo la cual la plataforma genera valor económico y funcional, tanto para la empresa como para los usuarios.
* **Modelo en espiral:** Modelo iterativo que incorpora análisis de riesgos y retroalimentación continua en cada ciclo de desarrollo. Es útil en proyectos grandes y complejos.
* **Módulo:** Parte independiente de un software que realiza una función específica.
* **Monitoreo:** Supervisión continua de sistemas y servicios para detectar problemas o fallas lo antes posible.
* **MVP (Producto Mínimo Viable):** Primera versión funcional del producto que incluye solo las características esenciales para ser probado por usuarios reales.
* **MVP (Producto Mínimo Viable):** Versión inicial de un producto con las funcionalidades esenciales para validar su utilidad, obtener retroalimentación y realizar mejoras progresivas.
* **Nivel de riesgo:** Combinación de la probabilidad y el impacto, que indica la gravedad del riesgo.
* **Notificaciones automatizadas:** Alertas programadas que recuerdan a los usuarios eventos importantes relacionados con la salud de su mascota (como vacunas o citas).
* **Notificaciones push:** Mensajes automáticos enviados a dispositivos móviles para alertar sobre eventos importantes como vacunas o promociones.
* **Optimización iterativa:** Proceso de mejora continua basado en retroalimentación real y ciclos cortos de desarrollo.
* **Panel de administración:** Herramienta que permite a clínicas y comercios gestionar su información, productos o servicios dentro de la plataforma.
* **Pasarelas de pago:** Sistemas que permiten realizar transacciones electrónicas seguras dentro de la plataforma.
* **Patrones de diseño:** Soluciones reutilizables y estándar para problemas comunes en el desarrollo de software o diseño.
* **Pérdida de información: R**iesgo asociado a la falta de integración entre sistemas, donde datos importantes pueden extraviarse o no estar disponibles cuando se necesitan.
* **Pérdida económica potencial:** Monto monetario estimado que se podría perder si un riesgo no es gestionado adecuadamente.
* **Perfiles personalizados:** Secciones individuales en la plataforma para cada mascota, donde se almacena información específica como nombre, edad, historial de salud y hábitos.
* **Pet-tech:** Industria que utiliza tecnología para mejorar el bienestar de las mascotas y facilitar su cuidado mediante soluciones digitales (apps, dispositivos inteligentes, plataformas de gestión veterinaria, etc.).
* **Pipeline CI/CD.:** Es una serie de pasos automáticos que un software sigue para ser probado, construido y desplegado (entregado a los usuarios) sin intervención manual.
* **Pipeline:** Cadena automatizada de procesos para construir, probar y desplegar software.
* **Plan de contingencia:** Conjunto de acciones preparadas para responder y minimizar los efectos de un riesgo cuando se materializa.
* **Plan de contingencia:** Documento con procedimientos y acciones para enfrentar eventos inesperados y minimizar su impacto.
* **Planeación estructurada:** Organización metódica del desarrollo del proyecto, estableciendo objetivos, etapas, recursos y tiempos de ejecución definidos.
* **Planificación sin backlog refinado:** Situación en la que la planificación de iteraciones o sprints se realiza sin contar con un backlog suficientemente detallado y priorizado, generando incertidumbre y retrasos.
* **Plataforma digital integral:** Solución tecnológica que agrupa múltiples servicios o herramientas en un solo entorno digital para brindar una experiencia completa al usuario.
* **Plataforma digital unificada:** Sistema integrado que centraliza diversos servicios o funciones en un solo lugar, facilitando el acceso y la gestión para el usuario.
* **Plataforma multiplataforma:** Sistema digital accesible desde diferentes dispositivos (web, móvil, tablet) sin necesidad de instalación específica.
* **Plataforma web responsiva:** Sitio web diseñado para adaptarse correctamente a diferentes tamaños de pantalla, permitiendo su uso desde computadoras, tablets o smartphones.
* **Prioridad:** Orden de importancia asignado a requerimientos o tareas, que determina el orden de ejecución basado en valor, esfuerzo o urgencia.
* **Probabilidad:** La posibilidad o frecuencia con que puede ocurrir un evento.
* **Product Owner (Dueño del producto):** Rol en Scrum encargado de definir qué debe construirse, priorizar tareas y representar los intereses del cliente o usuario final.
* **Producto mínimo viable (PMV):** Versión inicial del producto que incluye solo las funciones esenciales para ser lanzada al mercado, validar su utilidad y recibir retroalimentación.
* **Protocolo de gestión de cambios:** Conjunto de reglas y procedimientos para manejar solicitudes de cambio en un proyecto, asegurando análisis y aprobación formales.
* **Pruebas continuas:** Evaluaciones periódicas del sistema, durante el desarrollo, para asegurar su funcionamiento correcto y obtener retroalimentación temprana.
* **Pruebas de integración:** Pruebas que verifican que diferentes módulos del software funcionen bien juntos.
* **Pruebas de regresión:** Conjunto de pruebas que aseguran que los cambios recientes no hayan roto funcionalidades ya existentes.
* **Pruebas de regresión:** Pruebas que aseguran que los cambios nuevos no afecten funcionalidades ya existentes.
* **Pruebas unitarias:** Pruebas que verifican que partes pequeñas del código (unidades) funcionen correctamente.
* **Refactorización:** Mejorar o reorganizar el código o diseño sin cambiar su funcionamiento para hacerlo más eficiente o mantenible.
* **Refactorización:** Modificar el código para mejorarlo sin cambiar su funcionamiento.
* **Registros en papel:** Método tradicional de almacenamiento de información mediante documentos físicos, propenso a pérdidas o daños.
* **Repositorio:** Lugar donde se guarda el código fuente de un proyecto, similar a una biblioteca digital.
* **Restricciones legales:** Limitaciones impuestas por normativas como la protección de datos personales (por ejemplo, LFPDPPP en México).
* **Retroalimentación (feedback):** Comentarios o información que se recibe para mejorar un producto o proceso.
* **Retroalimentación del usuario:** Opiniones, comentarios o sugerencias que los usuarios entregan después de usar la plataforma, útiles para mejorar el producto.
* **Retroalimentación:** Información recibida por parte de los usuarios o clientes sobre el funcionamiento y utilidad del sistema, clave para su mejora iterativa.
* **Retroalimentación:** Opiniones y datos proporcionados por los usuarios que permiten evaluar y mejorar el funcionamiento de la plataforma.
* **Retrospectiva:** Reunión al final de una iteración o proyecto donde el equipo revisa qué funcionó, qué no y cómo mejorar procesos.
* **Riesgo:** Posibilidad de que ocurra un evento que afecte negativamente un proyecto o proceso.
* **Rollback:** Proceso para revertir o volver a una versión anterior estable de un software cuando algo falla en la versión nueva.
* **Scope creep:** Fenómeno donde se agregan funciones o requisitos fuera del alcance inicialmente definido, causando sobrecostos y retrasos.
* **Scrum Master:** Facilitador del equipo Scrum que asegura que se sigan las prácticas ágiles correctamente, eliminando obstáculos y promoviendo la mejora continua.
* **Scrum:** Metodología ágil basada en ciclos de trabajo llamados *sprints*, equipos autogestionados y roles específicos. Promueve la adaptación constante y entregas funcionales frecuentes.
* **SDK (Kit de desarrollo de software):** Conjunto de herramientas que ayudan a crear aplicaciones para una plataforma específica.
* **Secret Manager (Gestor de secretos):** Herramienta que almacena y protege información confidencial usada en sistemas.
* **Software aislado:** Programas informáticos que operan de manera independiente, sin capacidad de compartir datos con otros sistemas.
* **Solución escalable:** Sistema tecnológico diseñado para crecer y adaptarse a un mayor número de usuarios o funciones sin perder rendimiento.
* **Sprints:** Periodos cortos de tiempo (generalmente de 2 a 4 semanas) en los que se desarrolla un conjunto específico de funcionalidades de forma iterativa.
* **Stakeholders:** Personas o grupos interesados o afectados por un proyecto o producto, como clientes, usuarios, o el equipo interno.
* **Stakeholders:** Personas o grupos que tienen interés en el proyecto, incluyendo clientes, usuarios, equipo de trabajo y patrocinadores.
* **Tablero Kanban:** Herramienta visual que organiza y muestra el estado de las tareas o funcionalidades, mejorando la transparencia y el seguimiento del trabajo.
* **TDD (Desarrollo guiado por pruebas):** Método de desarrollo donde primero se escriben las pruebas y luego el código que las cumple.
* **Tenencia responsable:** Práctica de cuidar adecuadamente a una mascota, incluyendo su salud, alimentación y bienestar.
* **Tienda en línea:** Módulo digital para la venta de productos relacionados con el cuidado de mascotas, como alimentos, accesorios y medicinas.
* **Token:** Dato que se usa para verificar identidad o permisos en sistemas digitales.
* **Transición tecnológica:** Proceso de cambio o ampliación del sistema hacia una nueva tecnología o plataforma (por ejemplo, de web a móvil), conservando la continuidad del proyecto.
* **Trazabilidad médica:** Capacidad de seguir el historial clínico de una mascota de forma ordenada y accesible para distintos profesionales.
* **Usabilidad:** Facilidad con la que los usuarios pueden interactuar con el sistema para lograr sus objetivos.
* **Usabilidad:** Qué tan fácil y cómodo es para un usuario usar una aplicación o sistema.
* **Usuarios piloto:**Personas seleccionadas para probar la versión inicial del producto y proporcionar retroalimentación valiosa para su mejora.
* **Validación del modelo de negocio:** Proceso de comprobar que la propuesta de valor del proyecto tiene demanda y aceptación en el mercado real.
* **Validación del producto:** Proceso de comprobar que la solución cumple con las necesidades reales del usuario antes de realizar inversiones mayores.
* **Validación:** Proceso de confirmar que algo cumple con los requisitos o expectativas.
* **Variables de entorno:** Datos configurables que un programa usa para saber cómo comportarse en diferentes entornos.
* **Versionado Semántico (Semver):** Sistema de numeración para versiones de software que indica cambios importantes, menores o correcciones (ejemplo: versión 1.2.3).
* **Visión general:** Descripción amplia del propósito, enfoque y estructura principal del proyecto o solución propuesta.