

Metodologías Ágiles:

Glosario

Este **glosario** proporciona definiciones básicas de términos comúnmente utilizados en metodologías ágiles. Es importante tener en cuenta que algunos términos pueden tener significados específicos en contextos particulares.

Agile	Una filosofía de desarrollo de software que se centra en la adaptabilidad, la colaboración, y la entrega continua e incremental de productos de alta calidad.
Scrum	Un marco de trabajo ágil que organiza el trabajo en sprints, con roles definidos como el Product Owner, el Scrum Master y el Equipo de Desarrollo.
Kanban	Un enfoque visual para gestionar el trabajo que se basa en la visualización del flujo de trabajo y la limitación del trabajo en curso
Sprint	Un período de tiempo fijo (por lo general, de 2 a 4 semanas) durante el cual se realiza el trabajo y se entrega un incremento potencialmente entregable del producto.
Product Owner	El responsable de maximizar el valor del producto, gestionando el backlog del producto y tomando decisiones sobre las características a desarrollar.
Scrum Master	Un facilitador y líder del equipo Scrum que asegura que el equipo siga las prácticas y valores de Scrum, eliminando obstáculos y fomentando la mejora continua.
Equipo de Desarrollo	Profesionales encargados de entregar el incremento del producto al final de cada sprint, autoorganizados y multifuncionales.
Backlog del Producto:	Una lista priorizada de todas las características, historias de usuario y tareas pendientes de un producto.
Daily Scrum	Una reunión diaria breve donde el equipo Scrum comparte

	actualizaciones y discute el progreso del trabajo.
Retrospectiva de Sprint	Una reunión al final de cada sprint para reflexionar sobre el trabajo realizado, identificar áreas de mejora y ajustar el proceso.
Incremento	Una parte del producto que se ha completado al final de cada sprint y que es potencialmente entregable.
WIP (Work In Progress)	La cantidad máxima de elementos de trabajo que se permiten en cada etapa del proceso en un momento dado, según los principios de Kanban.
Lead Time	El tiempo total que lleva completar un elemento de trabajo desde su inicio hasta su finalización.
Continuous Integration	Una práctica de desarrollo que implica integrar cambios frecuentes al código en un repositorio compartido para detectar y corregir problemas de manera temprana.
Velocity	La cantidad de trabajo que un equipo puede completar en un sprint, utilizado en metodologías como Scrum para estimar la capacidad del equipo.
Deadline	Se refiere a la fecha límite o plazo máximo para completar una tarea o proyecto.
Burnout	Se refiere al agotamiento físico y emocional que puede experimentar un equipo o un miembro del equipo debido a una carga de trabajo excesiva, falta de equilibrio entre vida laboral y personal, o situaciones de estrés continuas
DoD (Definition of Done)	La Definición de Hecho es un conjunto de criterios que deben cumplirse para que un elemento de trabajo se considere completado y potencialmente entregable. Establece los estándares de calidad y las expectativas que el equipo debe cumplir al finalizar una tarea o un sprint.
Planning Poker	Una técnica utilizada en estimación ágil donde los miembros del equipo asignan valores numéricos a las historias de usuario o tareas para estimar su complejidad o esfuerzo. Cada miembro del equipo presenta su estimación al mismo tiempo, y luego se discuten las diferencias en las estimaciones para llegar a un consenso.

