# Glosario de Términos Ágiles

Autor: Moisés Leiva

## Empirismo

Definición: En el marco de Scrum, el empirismo es un enfoque que se basa en la obtención de conocimiento a través de experiencias prácticas y evidencia empírica. Este enfoque enfatiza la importancia de los ciclos de retroalimentación, que incluyen transparencia, revisión constante y ajustes rápidos.

Ejemplos:

* - La inspección y adaptación en las reuniones diarias de Scrum.
* - La revisión del incremento en la reunión de revisión del sprint.
* - La retrospectiva del sprint para identificar mejoras en el proceso.

## Épicas

Definición: Las épicas son historias de usuario de gran tamaño que no se pueden completar en un solo sprint. Estas historias suelen dividirse en historias de usuario más pequeñas y manejables, que se pueden implementar en un solo sprint.

Ejemplos:

* - Desarrollar un sistema de autenticación para la aplicación.
* - Implementar un motor de recomendaciones personalizadas.
* - Crear una interfaz de administración para la plataforma.

## Historias de usuario (User Stories)

Definición: En Scrum, las historias de usuario son relatos breves y precisos que describen una funcionalidad desde la óptica del usuario final. Estas historias buscan captar las necesidades y expectativas del usuario, guiando a los equipos para crear soluciones que se alineen con esos objetivos.

Ejemplos:

* - Una historia de usuario podría ser: 'Como estudiante de un curso en línea, quiero recibir notificaciones de nuevas lecciones para mantenerme al día con el contenido'.Otra historia de usuario podría ser: 'Como administrador de la plataforma, quiero poder generar reportes de uso para analizar el desempeño de los cursos'.

## Tareas (Tasks)

Definición: Las tareas son actividades específicas que deben realizarse para completar una historia de usuario. Estas actividades se dividen en subtareas más pequeñas, permitiendo a los equipos de desarrollo planificar y ejecutar el trabajo de manera eficiente.

Ejemplos:

* - Diseñar la interfaz de usuario.
* - Implementar la lógica de negocio.
* - Realizar pruebas de integración.

## Tablero de Tareas (Task Board)

Definición: El tablero de tareas es una herramienta visual que se utiliza para gestionar y monitorear el progreso de las historias de usuario y tareas en un sprint. Este tablero suele dividirse en columnas que representan los estados de las tareas, como 'Por hacer' (To Do), 'En progreso' (In Progress) y 'Terminado' (Done).También se utiliza para identificar cuellos de botella y facilitar la colaboración entre los miembros del equipo.

Ejemplos:

* - Una columna 'Por hacer' para las tareas pendientes.
* - Una columna 'En progreso' para las tareas en desarrollo.
* - Una columna 'Terminado' para las tareas completadas.

## INVEST

Definición: INVEST es un acrónimo que describe las características de una historia de usuario bien definida. Estas características son: Independiente, Negociable, Valiosa, Estimable, Pequeña y Testeable. Las historias de usuario que cumplen con estos criterios suelen ser más fáciles de entender, implementar y probar.

Ejemplos:

* - Una historia de usuario que pueda ser implementada de forma independiente de otras.
* - Una historia de usuario que pueda ser negociada con el cliente para ajustar los requisitos.
* - Una historia de usuario que aporte valor al usuario final.

## Planning Poker

Definición: El Planning Poker es una técnica utilizada en Scrum para estimar el esfuerzo y la complejidad de las historias de usuario. En esta técnica, los miembros del equipo asignan puntos de historia a cada historia, basándose en su percepción de la dificultad y el trabajo requerido.

Ejemplos:

* - Asignar 1 punto a una historia de usuario muy sencilla.
* - Asignar 5 puntos a una historia de usuario de complejidad media.
* - Asignar 13 puntos a una historia de usuario muy compleja.

## Kanban

Definición: Kanban es un marco de trabajo ágil que se centra en la visualización y optimización del flujo de trabajo. Este marco utiliza tableros Kanban para representar las tareas y actividades en diferentes columnas, lo que permite a los equipos gestionar y mejorar su productividad.

Ejemplos:

* - Un tablero Kanban con columnas 'Por hacer', 'En progreso' y 'Terminado'.
* - Limitar el trabajo en progreso para evitar la sobrecarga de tareas.
* - Utilizar métricas como el lead time y el throughput para mejorar el rendimiento del equipo.

## PMV (Producto Mínimo Viable)

Definición: El Producto Mínimo Viable es una versión simplificada de un producto que incluye solo las características esenciales para satisfacer las necesidades del usuario. Este enfoque permite a los equipos lanzar rápidamente un producto al mercado, obtener retroalimentación y validar su propuesta de valor.

Ejemplos:

* - Lanzar una versión beta de una aplicación con las funciones básicas.
* - Crear un prototipo funcional para validar la idea del producto.
* - Implementar una característica clave para evaluar la aceptación del mercado.