

Scrum Glossary

Latin Spanish Version (2021)



Dear reader

I created the first version of my Scrum Glossary for my book “Scrum - A Pocket Guide” (Van Haren Publishing, 2013). That version was subsequently (and with my permission) re-used, edited and expanded for use on their website by Scrum.org.

In 2018 I updated my glossary for the 2nd edition of my pocket guide to Scrum (Annex A, p. 105). Around that time, 2018-2019, members from the global Scrum communities translated that version in 20+ languages.

I made more edits as I added my Scrum Glossary to my book “97 Things Every Scrum Practitioner Should Know” (O’Reilly Media, 2020) and to the 3rd edition of “Scrum - A Pocket Guide” (Van Haren Publishing, 2021). Along the road I also made it available via my [website](#).

I am honoured and humbled for the continued appreciation of my glossary. It helped me see that there was value in giving it a dedicated home, which is now [scrumglossary.org](#). I gladly share my Scrum Glossary in this document that can be downloaded from that [website](#).

I am grateful to Jaime Julio Avalos Ocaña for creating this Latin Spanish version.

Keep learning,
Keep improving,
Keep...Scrumming.

Gunther Verheyen
independent Scrum Caretaker



Glossary

/ˈɡlɒs(ə)ri/

(noun) An alphabetical list of words relating to a specific subject, text, or dialect, with explanations; a brief dictionary.

Latin Spanish / Español Latino – Glosario de Scrum

Autogestión: es la expresión mínima de autoorganización en Scrum, sosteniendo que sólo el Equipo Scrum decide cómo realiza su trabajo dentro de un Sprint.

Autoorganización: es el proceso en que las personas se forman en grupos organizados en torno a problemas o desafíos sin que se les impongan planes de trabajo externos o instrucciones.

Burn-down chart: un gráfico que muestra la disminución del trabajo restante contra el tiempo.

Burn-up chart: un gráfico que muestra cómo se incrementa una variable, por ejemplo: el valor en el tiempo.

Daily Scrum: Es un evento diario de Scrum, con un bloque de tiempo de 15 minutos o menos, para replanificar el trabajo de desarrollo durante un Sprint. El evento sirve para que los desarrolladores del Equipo Scrum planifiquen su trabajo para las próximas 24 horas en función del progreso real, y como consecuencia, actualizar el Sprint Backlog.

Definición de Terminado: es un conjunto de expectativas sobre la calidad que debe tener un Incremento de Producto para que sea utilizable y liberable, lo que significa apto para su lanzamiento a los usuarios del producto.

Desarrolladores (Developers (team of)): son las personas responsables del trabajo de desarrollo evolutivo necesario para crear Incrementos liberables durante el Sprint o a más tardar, al final de un Sprint. *También se le conoce (hasta la versión 2017 de la Guía de Scrum) como “Equipo de desarrollo”.*

Estándares de Desarrollo: es un conjunto de estándares y prácticas que se identifican como necesarios para crear Incrementos de Producto liberables, a más tardar, al final de un Sprint.

Emergencia: es el proceso donde se suscitan hechos imprevistos o conocimiento de un hecho, previamente desconocido o conocido en el hecho que se vuelve visible inesperado.

Empirismo: es el tipo de control de proceso en el que las decisiones se basan en los resultados observados, la experiencia y la experimentación. El empirismo implementa la inspección y adaptación periódica creando transparencia. *También se le conoce como “control de proceso empírico”.*

Impedimento: es cualquier obstáculo que esté bloqueando o frenando el trabajo de desarrollo y no pueda ser resuelto mediante la autoorganización del mismo equipo. Comunicado a más tardar en el Daily Scrum. El Scrum Master es responsable de su eliminación.

Incremento: es un candidato de trabajo liberable que se agrega a Incrementos creados previamente y, como un todo, forma un producto.

Producto (n): es un bien o servicio tangible o intangible que proporcione valor inmediato a consumidores específicos. Es el resultado de acciones específicas o algún proceso definido. *Define el horizonte del Product Owner, Product Backlog e Incremento.*

Product Backlog: es una lista ordenada y en constante evolución de todo lo que el Product Owner considera necesario para crear, entregar, mantener y mantener un producto.

Product Owner: es la persona responsable de optimizar el valor que ofrece un producto, principalmente mediante la gestión y expresión de todas las expectativas e ideas del producto, en un Product Backlog.

Proyección (forecast): es la anticipación de una tendencia futura basada en observaciones del pasado, como la parte del Product Backlog que las personas creen que pueden entregar en un Sprint o en futuros Sprints a partir de lo entregado en Sprints anteriores.

Refinamiento de Product Backlog: es la actividad recurrente en un Sprint a través de la cual se agrega granularidad y detalle al Product Backlog futuro.

Scrum (n): es un marco simple para el desarrollo de productos complejos. Un marco simple para abordar desafíos complejos. Un marco simple que permite a las personas obtener valor de desafíos complejos.

Scrum Master: es la persona responsable de fomentar un entorno de Scrum, guiando, asesorando, enseñando y facilitando a uno o más equipos Scrum y su entorno, en la comprensión, adopción y uso de Scrum.

Scrum Team (Equipo Scrum): son las responsabilidades combinadas de Scrum: Product Owner, Desarrolladores y Scrum Master.

Sprint: Es un evento que sirve como contenedor para los otros eventos de Scrum, en un tiempo máximo de cuatro semanas o menos. El evento sirve para realizar una cantidad suficiente de trabajo terminado, además de garantiza una inspección, reflexión y adaptación oportunas al producto. *Los otros eventos de Scrum son Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review y Sprint Retrospective.*

Sprint Backlog: un plan en constante evolución de todo el trabajo que se considera necesario para lograr el objetivo de un Sprint.

Sprint Goal: es un enunciado conciso y claro que expresa el propósito general de un Sprint.

Sprint Planning: es un evento que marca el inicio de un Sprint, con un tiempo máximo de ocho horas o menos. El evento sirve para que el Equipo Scrum inspeccione la sección del Product Backlog considerada más valiosa en ese momento y seleccione algunos elementos de él, creando el pronóstico del sprint, el Sprint Backlog, buscando lograr el Sprint Goal.

Sprint Retrospective: es un evento que marca el cierre de un Sprint, con un tiempo máximo de tres horas o menos. El evento sirve para que el Scrum Team inspeccione el Sprint que está finalizando con el fin de mejorar la forma de trabajar para el próximo Sprint.

Sprint Review: un evento que marca el cierre del trabajo de desarrollo de un Sprint, con un tiempo máximo de cuatro horas o menos. El evento sirve para que el Equipo Scrum y los stakeholders inspeccionen el Incremento de Producto, el progreso general y los cambios estratégicos para permitir que el Product Owner actualice el Product Backlog para que refleje mejor las prioridades del momento.

Stakeholder: es una persona externa al Scrum Team con un interés específico o conocimiento de un producto que se requiere para la evolución posterior del producto.

Tamaño de Sprint: es el time-box de un Sprint, que es de 4 semanas o menos.

Time-box: es un contenedor de tiempo de una duración máxima y potencialmente una duración fija. En Scrum todos los eventos tienen una duración máxima, excepto el Sprint en sí, que tiene una duración fija.

Valores de Scrum: es un conjunto de 5 valores y cualidades fundamentales que sustentan el marco de Scrum: compromiso, foco, apertura, respeto y coraje.

Velocidad: indicador de la cantidad promedio de Product Backlog convertido en un Incremento de producto liberable durante un Sprint por parte de un equipo específico.