

Scrum Glossary

Spanish Version (2019)



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 Alex Ballarin for creating this Spanish version.

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

Gunther Verheyen
independent Scrum Caretaker



Glossary

/'glɒs(ə)rɪ/

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

Spanish / Español - Glosario de Scrum

Contenedor temporal: un contenedor temporal de una duración máxima, potencialmente fija. En Scrum todos los eventos tienen únicamente una máxima duración máxima asignada, excepto el propio Sprint que tiene una duración fija.

Daily Scrum: un evento diario, limitado a 15 minutos o menos, para replanificar el trabajo de desarrollo restante durante el Sprint. El evento sirve para que el Development Team comparta el avance diario, planifique el trabajo para las próximas 24 horas y actualice consecuentemente el Sprint Backlog.

Definición de hecho: conjunto de expectativas y cualidades que debe satisfacer un producto para que pueda liberarse a producción.

Development Team: el grupo de personas responsables de todo el trabajo de desarrollo evolutivo necesario para crear un Incremento liberable del producto no más tarde del final del Sprint.

Emergencia: el proceso de pasar a existir o la importancia de hechos imprevistos o el conocimiento de un hecho previamente desconocido, o el conocimiento de un hecho que se hace visible de manera inesperada.

Empirismo: tipo de control de procesos en el que las decisiones se basan en resultados observados, la experiencia y la experimentación. El empirismo implementa ciclos periódicos de inspección y adaptación, que requieren y crean transparencia. *También conocido como ‘control de procesos empírico’.*

Estándares de desarrollo: el conjunto de estándares y prácticas que el Development Team identifica como necesarias para crear un Incremento liberable del producto no más tarde del final del Sprint.

Gráfico Burn-down: un gráfico que muestra como se decrementa el trabajo pendiente durante el tiempo.

Gráfico Burn-up: un gráfico que muestra como se incrementa una variable, p.e. valor, durante el tiempo.

Impedimento: un obstáculo o impedimento que bloquea o retrasa al Development Team y que no puede resolverse a través de la autoorganización de éste. Se plantea antes de finalizar el Daily Scrum, y el Scrum Master es el responsable de su eliminación.

Incremento: un estado del producto potencialmente liberable sobre la base de los Incrementos creados previamente y que, como un conjunto, forman el producto.

Longitud del Sprint: el contenedor temporal del Sprint, que es de 4 semanas o menos.

Meta del Sprint: una frase concisa que expresa el objetivo general de un Sprint.

Parte interesada: una persona externa al Scrum Team con un interés en el producto o un conocimiento de éste necesario para la evolución incremental futura del producto.

Predicción: la anticipación de una tendencia futura basada en las 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.

Producto: cualquier bien o servicio, tangible o no, consistente en una combinación cohesiva de características y funciones que proporcionen un valor de extremo a extremo (inicio a fin) en la solución de un problema específico para los usuarios de dicho producto. *Se referencia desde los términos: Product Owner, Product Backlog e Incremento.*

Product Backlog: una lista ordenada y cambiante de todo el trabajo que el Product Owner considera necesaria para crear, mantener y sostener un producto.

Product Owner: la persona responsable de optimizar el valor que entrega un producto al expresar y gestionar incrementalmente todas las expectativas e ideas en un Product Backlog; el representante único de todas las partes interesadas.

Refinamiento del Product Backlog: la actividad recurrente dentro de un Sprint por la cual el Propietario de producto y el Development Team añaden granularidad al futuro Product Backlog.

Scrum (n): un marco de trabajo simple para la entrega de productos complejos (1); un marco de trabajo simple para la gestión de desafíos complejos (2).

Scrum Master: una persona responsable de fomentar un entorno basado en Scrum a través de la guía, entrenamiento, formación y facilitación de uno o más equipos Scrum y sus entornos en el entendimiento y uso de Scrum.

Scrum Team: la combinación de responsabilidades del Product Owner, el Development Team y el Scrum Master.

Sprint: un evento que sirve como contenedor para los demás eventos de Scrum, limitado a 4 semanas o menos. El evento permite realizar una cantidad suficiente de trabajo sobre el producto, a la vez que asegura la inspección, reflexión y adaptación oportunas del producto a nivel estratégico. *El resto de eventos de Scrum son el Sprint Planning, el Daily Scrum, la Sprint Review y la Sprint Retrospective.*

Sprint Backlog: un plan evolutivo del trabajo que el Development Team considera necesario para realizar la meta del Sprint.

Sprint Planning: un evento que marca el inicio del Sprint, limitado a 8 horas o menos. El evento sirve al Scrum Team para inspeccionar el Product Backlog considerado más valioso en ese momento y predecir que se podrá entregar en el Sprint en forma de un Backlog de Sprint inicial y una meta general para el Sprint.

Sprint Retrospective: un evento que marca el cierre de un Sprint, limitado a 3 horas o menos. El evento sirve para que el Scrum Team inspeccione el Sprint que está acabando y establezca la manera en que trabajará en el siguiente Sprint.

Sprint Review: un evento que marca el cierre del desarrollo de un Sprint, limitado a 4 horas o menos. El evento sirve para que el Scrum Team y las partes interesadas inspeccionen el Incremento, el avance general y los cambios estratégicos, de manera que permitan al Product Owner la actualización del Product Backlog.

Valores de Scrum: un conjunto de 5 valores y cualidades fundamentales que dan soporte al marco de trabajo Scrum; compromiso, foco, franqueza, respeto y coraje.

Velocidad: indicador popular de la cantidad media del Product Backlog que se ha convertido en un Incremento entregable de producto durante un Sprint por un equipo. La velocidad sirve principalmente como ayuda al Development Team, parte del Scrum Team, para predecir futuros Sprints.