

DASA

DEVOPS AGILE  
SKILLS ASSOCIATION

# DASA DEVOPS FUNDAMENTALS

Glosario

Versión 1.0.0

Noviembre 2018

Términos del glosario	Descripción
Ágil	<p>Ágil es un enfoque de entrega de software limitado en el tiempo (Time boxed) e iterativo. Su objetivo es construir software de manera incremental desde el inicio del proyecto.</p>
Beneficios de Ágil	<p><b>Visibilidad:</b> Como el Product Owner y el negocio están involucrados regularmente en el desarrollo del producto, por ejemplo cuando asisten al Sprint Review (o entregando nuevas funcionalidades de fácil despliegue regularmente), la visibilidad de lo que se entrega es mucho más alta que cuando se usan los métodos de desarrollo tradicionales. Las partes del producto se entregan con regularidad.</p> <p><b>Riesgo:</b> La optimización de la visibilidad del producto reduce el riesgo, ya que desde el inicio del proceso queda claro si el equipo está avanzando en la dirección correcta y si está desarrollando las cosas adecuadas. Se trata de retroalimentación para reducir el riesgo.</p> <p><b>Valor de Negocio:</b> Al liberar un producto de fácil despliegue al final de cada sprint, este producto se puede usar para generar valor de negocio durante todo el ciclo de desarrollo del producto. Se evita que las funciones queden "atascadas" en el ciclo de desarrollo y se entregan inmediatamente. Esto es opuesto a la "forma tradicional de trabajar", donde el producto se envía sólo cerca del final del proyecto (impidiendo que el equipo utilice comentarios valiosos de su cliente final a lo largo del ciclo de desarrollo del software).</p>

Términos del glosario	Descripción
<b>Aprovisionamiento Automatizado</b>	<p>El aprovisionamiento automatizado se define como la entrega totalmente automatizada y el mantenimiento de los componentes del entorno de la aplicación. Los componentes del entorno de la aplicación son los contenedores destino para el despliegue de la aplicación. Por ejemplo, un servidor de una base de datos o un servidor de aplicaciones. En una organización DevOps, el aprovisionamiento automatizado puede ser responsabilidad de los equipos de Plataforma DevOps.</p>
<b>Sesión de Refinamiento del Backlog</b>	<p>Término de Scrum - Esta sesión se usa para anticipar y definir qué Historias de Usuario se esperan en el siguiente sprint y comunicar cualquier duda en caso de que las Historias de Usuario no sean claras. La sesión se suele hacer en medio de un sprint, dando lugar a que el Negocio y el Product Owner mejoren las Historias de Usuario que lo requieran, antes de que inicie el siguiente sprint.</p>
<b>Construcción Automatizada</b>	<p>La construcción automatizada integra los cambios de código, realizados por los miembros del equipo, automáticamente en artefactos de despliegue listos para el despliegue y la validación en entornos de prueba.</p>

Términos del glosario	Descripción
<b>Burn Down Chart</b>	Término de Scrum - Durante el Planning Poker se asignan funciones denominadas puntos de velocidad. Al ir progresando en el tiempo, las estimaciones del equipo se volverán más confiables. El Burn Down Chart describe el índice de trabajo finalizado (quemado) del sprint que se está llevando a cabo. De este modo, un equipo puede orientarse hacia alcanzar el progreso necesario para finalizar (quemar) todos los puntos del sprint.
<b>CALMS</b>	Ingredientes clave para DevOps, según la definición de Damon Edwards y John Willis. Cultura, Automatización, Lean, Medición y Compartir.
<b>Entrega Continua</b>	Definición de Jez Humble - "La Entrega Continua consiste en poner el calendario de despliegues en manos del negocio, no en manos de TI. Implementar la Entrega Continua significa asegurarse que su software está siempre listo para el ambiente productivo a lo largo de todo su ciclo de vida (que cualquier compilación puede ser potencialmente liberada a los usuarios tan solo pulsando un botón utilizando un proceso totalmente automatizado en cuestión de segundos o minutos)".

Términos del glosario	Descripción
<b>Principios Básicos de la Entrega Continua</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Automatización Rigurosa</li><li>● Retroalimentación Extrema</li><li>● Cambio Continuo</li></ul>
<b>Beneficios de la Entrega Continua</b>	<p>Los equipos que adoptaron la Entrega Continua:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Aumentan la velocidad y la repetitividad a través de la automatización</li><li>● Son Ágiles porque no hay Trabajo en Progreso</li><li>● Se aseguran de que haya flujo en sus entregas</li><li>● Pueden operar en gran medida de forma autónoma</li><li>● Están haciendo las cosas adecuadas de un modo adecuado.</li></ul>
<b>Despliegue Continuo</b>	<p>“El Despliegue Continuo es ligeramente diferente a la Entrega Continua en que las entregas (liberaciones) de software son enviadas a producción automáticamente cuando se han pasado todas las pruebas. En la Entrega Continua, la liberación es una decisión humana”. Dave Farley</p>

Términos del glosario	Descripción
<b>Objetivos de la Mejora Continua</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Entregar valor más rápido</li><li>● Entregar un mejor valor</li><li>● Proporcionar servicios con menos costes</li><li>● Crear más propósito en el trabajo</li><li>● Crear un impacto ambiental más saludable</li></ul>
<b>Integración Continua (IC)</b>	<p>La Integración Continua (IC) es la práctica, en ingeniería de software, de fusionar todas las copias de trabajo de los desarrolladores a una bifurcación (rama) compartida varias veces al día. (Wikipedia, Marzo 2016)</p> <p>“La Integración Continua suele referirse a integrar, construir y probar código dentro del entorno del desarrollo”. Martin Fowler</p>
<b>Cultura</b>	<p>Cuatro elementos de la cultura DevOps:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Formación de Equipos</li><li>● Valor</li><li>● Mejora Continua</li><li>● Liderazgo</li></ul>

Términos del glosario	Descripción
<b>Reunión diaria</b>	Término de Scrum - Todos los días el equipo se reúne delante del tablero de Scrum, donde cada miembro explicará lo que hizo el día anterior, dónde está ahora y qué estará haciendo hoy. En esta sesión también se habla de los impedimentos que pueden ser un obstáculo para que un miembro del equipo progrese. Una reunión diaria nunca debería demorar más de 15 minutos.
<b>Marco de Competencias de DASA</b>	El marco de Competencias de DASA identifica 8 Áreas de Conocimiento y 4 Áreas de Habilidades que son relevantes en DevOps.
<b>Áreas de Conocimiento de DASA</b>	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="767 1182 1337 1223">1. Optimización del Valor de Negocio</li><li data-bbox="767 1256 1121 1296">2. Análisis del Negocio</li><li data-bbox="767 1330 1150 1370">3. Arquitectura y Diseño</li><li data-bbox="767 1404 1035 1444">4. Programación</li><li data-bbox="767 1478 1086 1518">5. Entrega Continua</li><li data-bbox="767 1552 1222 1592">6. Especificación de Pruebas</li><li data-bbox="767 1626 1273 1666">7. Ingeniería de Infraestructuras</li><li data-bbox="767 1700 1342 1740">8. Seguridad, Riesgo y Cumplimiento</li></ol>

Términos del glosario	Descripción
<b>Principios de DASA</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Acción Centrada en el Cliente</li><li>2. Responsabilidad de Extremo a Extremo (end to end)</li><li>3. Mejora Continua</li><li>4. Crear con un Fin en Mente</li><li>5. Equipos Autónomos Multifuncionales</li><li>6. Automatizar Todo lo que se Pueda</li></ol>
<b>Habilidades DASA</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Valor</li><li>2. Formación de Equipos</li><li>3. Liderazgo</li><li>4. Mejora Continua</li></ol>
<b>Defectos</b>	Retrabajo que se tiene que volver a hacer porque una actividad no se hizo correctamente desde el principio. Esto requiere un cambio de tarea volver a la actividad origen, detener el progreso, analizar el problema y resolverlo.



Términos del glosario	Descripción
<p><b>Definición de Terminado</b></p> <p><b>Definition of Done (DoD)</b></p>	<p>Término de Scrum - Una lista de criterios (preferiblemente colocadas al lado del tablero de Scrum) que describe los criterios que se deben abordar para que un producto sea considerado "potencialmente listo para entregar". Es una lista sencilla que contiene restricciones como las siguientes: código, pruebas unitarias y de cobertura, pruebas funcionales, pruebas de rendimiento, pruebas de aceptación de usuario, revisión y documentación. Define claramente una aceptación de terminado. El equipo solo libera parte del producto que cumple con los criterios de la lista.</p>
<p><b>Definición de Listo</b></p> <p><b>Definition of Ready (DoR)</b></p>	<p>Término de Scrum - Una lista de reglas (preferiblemente colocadas al lado del tablero de Scrum) que describe los estándares que las historias de usuario deben cumplir para que sean aceptadas por el equipo de Desarrollo.</p> <p>Algunos ejemplos de reglas incluidas en la lista podrían ser: "la historia de usuario está en el backlog", "el equipo de desarrollo entiende el problema", "la historia de usuario es estimada por el equipo de desarrollo", etc. El DoR se encarga de garantizar que los requerimientos estén claros desde el inicio y que las conversaciones adicionales que se lleven a cabo durante la actividad del sprint se mantengan en un mínimo absoluto. Elimina al máximo la necesidad de discusiones.</p>

Términos del glosario	Descripción
<b>DevOps</b>	DevOps es un modelo cultural y operacional que fomenta la colaboración para permitir que las TI de alto rendimiento alcancen los objetivos de negocio.
<b>DMAIC</b>	Un método de resolución de problemas: Definir, Medir, Analizar, Mejorar, Controlar.
<b>Cultura de Ingeniería</b>	Una definición de Cultura de Ingeniería (Palantir):  “Los ingenieros construyen cosas que resuelven problemas. No tiene que ser un especialista en computación o tener un título en particular para ser ingeniero. Solo tiene que hablar cuando las cosas no están bien, evaluar las ideas por sus méritos y construir cosas que arreglen lo que no funciona.”
<b>Experimentación</b>	La experimentación significa probar una hipótesis y, en la práctica, intentar algo nuevo basado en una necesidad.

Términos del glosario	Descripción
<b>Retroalimentación</b>	<p>Se pueden definir cuatro tipos de retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Retroalimentación sobre la construcción y actividades de prueba. Por ejemplo, los resultados de las pruebas unitarias automatizadas, los resultados del análisis del código estático automatizado.</li><li>● Retroalimentación sobre la capacidad de despliegue. Por ejemplo, los resultados de ejecución del despliegue automatizado, pruebas de "humo" automatizadas, revisiones de salud (health checks) de aplicaciones automatizadas.</li><li>● Retroalimentación sobre el comportamiento en tiempo de ejecución. Por ejemplo, resultado de las pruebas de la interfaz de usuario automatizada, o resultados pruebas de carga automatizada.</li><li>● ¡Retroalimentación de los clientes!. Por ejemplo, índices de ingresos/ tasas de conversión</li></ul>

Términos del glosario	Descripción
<b>Tablero de Impedimentos</b>	<p>Término de Scrum - Este tablero contiene ítems que impiden que el equipo haga su trabajo, pero que están fuera del alcance del mismo equipo. Normalmente, el Scrum Master se asegura que se resuelvan los impedimentos. El tablero de impedimentos debe contener solamente elementos que el equipo ya ha intentado resolver, es decir, no "todo" se puede añadir a este tablero. Los ítems pueden incluir: "no hay suficientes escritorios", "el equipo dividido en varias ubicaciones nos hace ir más lento", "la red se cae varias veces al día".</p>
<b>Inventario</b>	<p>El desperdicio causado por exceso de producto ocupando espacio. Dentro del contexto del desarrollo de software, suele referirse al trabajo (historia) que no se ha terminado completamente según el DoD -Definición de Terminado- y, por lo tanto, no puede ser enseñado (demo) o liberado, causando que las tareas permanezcan en un estado de "en progreso".</p>
<b>ITIL</b>	<p>ITIL, Biblioteca de Infraestructura de Tecnologías de Información (del inglés "Information Technology Infrastructure Library") es un conjunto de prácticas para la Gestión de Servicios de TI (del inglés ITSM) que se enfoca en alinear los servicios de TI con las necesidades del negocio.</p>

Términos del glosario	Descripción
<b>Kanban</b>	Kanban es una palabra japonesa para “señal visual”. La naturaleza visual del Kanban les permite a los equipos comunicarse con mayor facilidad sobre qué trabajo requiere atención para asegurar que el flujo permanezca en el proceso. Kanban es una excelente herramienta para visualizar la evolución del trabajo, los cuellos de botella y ayuda a reducir los desperdicios así como a maximizar el valor.
<b>Movimiento</b>	Un ejemplo de este desperdicio podría ser una copiadora en la segunda planta, que requiere que el usuario camine por el edificio para hacer una copia. Otro ejemplo, es la falta de disponibilidad de salas de reuniones, que obliga al equipo a buscar un lugar cada vez que necesitan un poco de privacidad para debatir. En el desarrollo de software, los momentos de traspaso también se pueden considerar un desperdicio relacionado con el movimiento.
<b>MTTR</b>	Tiempo Medio de Recuperación
<b>Talento No Utilizado</b>	Desperdicio causado por la centralización de recursos alrededor de actividades especializadas. Si un recurso tiene que realizar solo un tipo de tarea, otras posibles habilidades que pueda mostrar este recurso (como la gestión, organización, comunicación, presentar casos de clientes) ¡no son usadas!

Términos del glosario	Descripción
<b>Exceso de Procesamiento</b>	Con frecuencia, este desperdicio ocurre cuando el equipo no entiende la Voz del Cliente (VoC) o no comprende la visión del producto, y resulta en la sobre elaboración del producto. El Product Owner puede tener un papel significativo en estabilizar este tipo de desperdicio.
<b>Sobreproducción</b>	Este desperdicio supone producir más de lo que realmente se necesita, generar trabajo en progreso (o WIP, del inglés Work in Process), que requiere el siguiente paso en el proceso para pensar dónde almacenar/ archivar (temporalmente) los artículos sobrantes y encontrarlos cuando vuelvan a ser necesarios.
<b>Planning Poker</b>	Término de Scrum - Al inicio de cada sprint, (y, a menudo durante la sesión de refinamiento del backlog), el equipo juega al llamado Planning Poker para estimar la cantidad de trabajo que se requiere para completar una nueva actividad. En esta sesión todo el equipo acuerda el tamaño y se establece una "visión común" sobre los temas que se están tratando. A medida que se vayan teniendo más sesiones de Planning Poker, la estimación se volverá más confiable y el equipo empezará a mostrar un ritmo de trabajo finalizado (quemado) específico, que definirá la velocidad de rendimiento del equipo.

Términos del glosario	Descripción
<b>Producto Potencialmente Entregable</b>	Término de Scrum - El incremento del producto que se libera al final de cada sprint. Si el negocio lo considera necesario, este artefacto puede ser enviado directamente a producción puesto que no tiene tareas pendientes.
<b>Product Backlog</b>	Término de Scrum - Una lista ordenada y en constante evolución de requisitos e ítems necesarios para garantizar que se logre el valor óptimo del producto. El Product Backlog es la única fuente de la verdad para las modificaciones del producto. Una lista para gobernarlos a todos.
<b>Demo del Producto</b>	Término de Scrum - Cada sprint se cierra con una demostración del producto para el equipo, el Product Owner y el negocio/cliente. El demo es un modo de aportar y recibir retroalimentación de todas las partes interesadas e inyectar esta retroalimentación al producto durante el próximo sprint. Asistir a la demostración del producto es esencial para mejorar la colaboración, el siguiente product backlog y, por supuesto, la evolución del mismo producto.

Términos del glosario	Descripción
<b>Scrum</b>	Scrum es la manera más común de introducir Agility en una organización. Su sencillez y flexibilidad resulta atrayente a muchas organizaciones. Scrum enfatiza la retroalimentación empírica, la autogestión del equipo y consigue incrementos del producto en iteraciones cortas.
<b>Tablero de Scrum</b>	Término de Scrum - Un esquema visual de actividades siguiendo el estilo Kanban, donde las actividades se mueven de izquierda a derecha "Para Hacer (To Do)", "Haciendo (Doing)", "Hecho (Done)", "Impedido (Impeded)" sobre el tablero.
<b>Scrum Master</b>	Rol en Scrum - Scrum Master - Es la persona responsable de asegurar que el equipo se ajuste a los comportamientos, normas y directrices de Scrum. Es el facilitador que comprueba que todos actúen según las normas. El Scrum Master explica al equipo y a los stakeholders externos cómo se hacen las cosas. El Scrum Master facilita al equipo para que haga lo necesario para hacer que las cosas funcionen.



Términos del glosario	Descripción
<b>Scrum Product Owner</b>	<p>Rol en Scrum - el Product Owner es el responsable de maximizar el valor del producto. Esto significa que el Product Owner conoce el negocio y al cliente y define las historias de usuario que son de importancia tanto para el negocio como para el cliente. El Product Owner es el único responsable de mantener el Product Backlog. El Product Owner comprueba que las Historias de Usuario se ajusten a la Definición de Listo (DoR) en lo que se refiere a cómo se describen los requisitos, que el tablero se priorice en términos de valor y que haya una comunicación clara y transparente entre desarrollo y el negocio.</p>
<b>Roles de Scrum</b>	Equipo, Scrum Master, Product Owner
<b>Equipo de Scrum</b>	<p>Rol en Scrum - Equipo - Un equipo multidisciplinario al que se le permite trabajar en las tareas acordadas al inicio de un sprint. Cada disciplina necesaria para liberar un producto entregable (como salida de un sprint) está incluida dentro del equipo. Normalmente, el equipo está compuesto por miembros con habilidades para definir, desarrollar, probar, desplegar, mantener y comunicar aspectos del producto. Los miembros del equipo se organizan y mejoran su propio proceso continuamente. Se hacen responsables del modo en que avanzan las cosas. Un equipo de Scrum típico tiene aproximadamente entre 5 y 9 miembros como máximo.</p>

Términos del glosario	Descripción
<b>Sprint</b>	Término de Scrum - Un período de tiempo predefinido en el que se realizan las actividades del sprint backlog. Los sprints suelen definirse por semana o por cada dos semanas, pero también se pueden usar períodos más largos de tiempo. Tenga en cuenta que acortar un sprint también resultará en acortar el refinamiento del backlog, el Planning Poker y las sesiones de retrospectiva, ya que la cantidad de temas para discutir será inferior también.
<b>Sprint Backlog</b>	Término de Scrum - Sprint Backlog - Una serie de ítems del product backlog que han sido elegidos para el sprint, incluidas las tareas requeridas para la liberación de estas nuevas funciones al final de un sprint (por ejemplo, actividades como desarrollar, construir, revisar, probar, etc). El sprint backlog contiene las estimaciones internas del mismo equipo de desarrollo (nadie más), para el próximo incremento.
<b>Story Mapping</b>	El story mapping es una actividad interesante en la que todos los participantes están involucrados en el proceso de crear un product backlog en una pared.

Términos del glosario	Descripción
<b>Beneficios del Story Mapping</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Un menor riesgo en el desarrollo pues la retroalimentación de los clientes está integrada al diseño del proceso.</li><li>● Un cliente involucrado porque el sistema está diseñado de acuerdo con sus necesidades inmediatas</li><li>● Tiempos de inicio del proyecto más cortos como resultado de la eliminación de interminables sesiones de diseño previo.</li><li>● Retorno de la Inversión (ROI) rápido porque el producto base está en las manos del cliente en una etapa temprana.</li></ul>
<b>Cuadrante de Clasificación de Tareas</b>	<p>Cuadrante de clasificación de tareas por Charles Perrow. Método para determinar si las tareas tienen potencial para ser automatizadas. El cuadrante se basa en dos dimensiones: analizabilidad de tareas y variabilidad de tareas.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. La Variabilidad de tareas se define por el número de excepciones a los procedimientos estándar fomentadas en la aplicación de una tecnología determinada.</li><li>2. La Analizabilidad de tareas se define como el grado en el cual, cuando se encuentra una excepción, existen métodos analíticos conocidos para gestionarla.</li></ol>

Términos del glosario	Descripción
<b>Retrospectiva del Equipo</b>	Término de Scrum - Después de cada sprint, el equipo evalúa qué fue bien y qué no fue tan bien para poder mejorar. Este es un aspecto importante de Scrum para poder mejorar continuamente la forma de trabajar.
<b>Transporte</b>	Desperdicio causado por la necesidad de transporte (por ejemplo, un refrigerador situado lejos del lavadero). En el desarrollo de software esto puede resultar en el cambio de tareas puesto que las personas están asignadas a más de un proyecto. El modo más rápido de completar dos tareas es realizarlas una a la vez.
<b>Value Stream Mapping</b>	Término de Lean - El Value Stream Mapping (VSM) es una herramienta para obtener información sobre el flujo de trabajo de un proceso y se puede utilizar para identificar tanto las Actividades que Añaden Valor, como las Actividades que No Añaden Valor en un proceso, mientras facilita la optimización de la cadena de proceso.
<b>Espera</b>	Tiempo desperdiciado cuando uno tiene que esperar a que otra tarea finalice (por ejemplo causado por la sobreproducción). Normalmente, la espera es causada por un cuello de botella en el proceso de extremo a extremo o por reuniones irregulares y momentos de traspaso. Las demoras introducen discontinuidad en un proceso.

Términos del glosario	Descripción
<b>Desperdicio</b>	<p>Término de Lean - Lean define 8 formas de desperdicio:</p> <p>Defectos, Sobreproducción, Espera, Talento No Usado, Transporte, Inventario, Movimiento y Sobreprocesamiento.</p>
<b>Tipología de Tecnología Woodward</b>	<p>Cuando los procesos están altamente programados y automatizados, darán como resultado una salida predecible y estandarizada. Los procesos automatizados son repetibles. Se minimiza el coste de la ejecución del proceso.</p>

© 2018 - DevOps Agile Skills Association

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser publicada, reproducida, copiada o almacenada en sistemas de procesamiento de datos o distribuida de ninguna manera impresa, fotocopia, microfilm o cualquier otro método sin el consentimiento por escrito de DASA

[www.devopsagileskills.org](http://www.devopsagileskills.org)