



# TMAP

# Glosario

Versión 1.3 - 1 de septiembre de 2022



Este glosario fue creado por el equipo de TMAP. Se basa en un gran número de fuentes. Las fuentes utilizadas son las siguientes: TMap book (1995), TMap NEXT book (2006), glosario ISTQB (istqb.org), ISO25010 (ISO, [www.iso25000.com](http://www.iso25000.com) y Wikipedia), Wikipedia, Techopedia, Testing in the digital age (2018) y Quality for DevOps teams (2020). Se han descrito muchos términos específicamente para este glosario.

Término Español	Descripción en español	Termino original en ingles
Acuerdos genéricos sobre las pruebas	El enfoque general para la configuración y organización de los procesos de pruebas, que se aplica a más de un proyecto o versión. Acuerdos generales sobre, por ejemplo: el proceso de pruebas, la estrategia estándar, el método de estimación, los procedimientos, la organización, la comunicación, la documentación, etc.	Generic test agreements
Adaptabilidad	La capacidad de dividir un elemento en subelementos, que combinados de forma diferente, para una situación específica, dan como resultado un nuevo y valioso elemento.	Adaptive
Adivinar el error (Error guessing)	Un enfoque de pruebas que se basa en los conocimientos y habilidades del tester para investigar los probables tipos de fallos. Es un proceso en gran medida intuitivo y ad hoc, y a menudo no está documentado. (Consideramos que la exploración es una mejor alternativa).	Error guessing
Agile	Una forma de abordar el desarrollo de software, basado en el Agile Manifesto, en el que la atención se centra principalmente en la creación de valor para el negocio.	Agile
Agile mindset	Enfoque para "entregar incrementos de software ejecutable, valioso y de alta calidad, en iteraciones de intervalos cortos de tiempo, a través del cambio adaptativo (a medida que sale a la luz más información), realizado de forma comunicativa y colaborativa".	Agile mindset
Algoritmo evolutivo o Evolutionary algorithm (EA)	Uno de los enfoques del aprendizaje automático (o machine learning). Un EA utiliza mecanismos inspirados en la evolución biológica, como la reproducción, la mutación, la recombinación y la selección. Las soluciones candidatas al problema de optimización desempeñan el papel de individuos en una población, y la función de entrenamiento determina la calidad de las soluciones.	Evolutionary algorithm
Alpha test	Pruebas llevadas a cabo en el lugar y entorno de pruebas de la organización que desarrolla el sistema y que son realizadas por personas ajenas a dicha organización.	Alpha test
Amigabilidad (Human friendliness)	La amigabilidad se refiere al nivel en que las máquinas inteligentes no causan daño a los seres humanos o a la humanidad. Se trata de una subcaracterística relacionada con la inteligencia artificial y la robótica, que hemos añadido a la característica de calidad Moralidad, de la norma ISO25010. Hace referencia a las leyes de la robótica de Isaac Asimov.	Human friendliness
Amigabilidad o User-friendliness	La facilidad de uso de un sistema por parte de los usuarios finales. Se trata de una característica de calidad definida en el libro TMap NEXT ®. Esta característica es obsoleta. Véase la característica de calidad "Usabilidad", de la norma ISO25010.	User-friendliness
Análisis de datos	El análisis de datos es el aislamiento, la agregación y el análisis de los datos en función de diferentes criterios relacionados con casos de uso específicos.	Data analytics
Análisis de puntos de prueba o Test point analysis (TPA)	El análisis de puntos de prueba o Test point analysis (TPA), se utiliza para estimar objetivamente el esfuerzo necesario para una prueba de sistema o una prueba de aceptación. Utiliza los resultados de un análisis de puntos de función o function point analysis (FPA). Las pruebas de desarrollo se estiman al mismo tiempo que las actividades de desarrollo y, por lo tanto, no están cubiertas por el TPA.	Test point analysis (TPA)
Análisis de puntos función o Function point analysis (FPA)	Un método estandarizado que tiene como objetivo medir el tamaño de la funcionalidad de un sistema automatizado. La medición es independiente de la tecnología. Esta medida puede utilizarse como base para la medición de la productividad, la estimación de los recursos necesarios y el control del proyecto.	Function point analysis (FPA)
Análisis del riesgo de los productos	Analizar el producto que se va a probar con el objetivo de lograr una visión conjunta, para todos los stakeholders (o partes interesadas), del mayor o menor riesgo de las características y partes del producto a probar, para poder relacionar la intensidad de las pruebas con esta visión.	Product risk analysis
Análisis del valor límite	Técnica de diseño de pruebas basada en el hecho de que alrededor de un límite en el rango de valores de una variable, hay un mayor riesgo de fallos en un sistema.	Boundary value analysis

Término Español	Descripción en español	Termino original en ingles
Anomalía	Una diferencia entre el comportamiento esperado y el resultado real de una prueba. Se registra para poder analizar su causa y resolverla. A menudo, una anomalía se denomina Defecto, pero como este término puede ser muy confuso, utilizamos el término anomalía tal y como se especifica en la norma IEEE 1044. Otros sinónimos son Issue, Incidencia y Bug.	Anomaly
Apariencia (grupo de cobertura)	Se trata de uno de los grupos de cobertura de las técnicas de diseño de pruebas basadas en la cobertura, que se refieren a la comprobación de la apariencia de un sistema de información (por ejemplo, su aspecto, su rendimiento, etc.).	Appearance (coverage group)
Application lifecycle management (ALM)	Un proceso continuo de gestión de la vida de una aplicación a través de la administración, el desarrollo y el mantenimiento. ALM es la unión de la gestión del negocio con la ingeniería de software, que es posible gracias a herramientas que facilitan e integran la gestión de requisitos, la arquitectura, la codificación, las pruebas, el seguimiento y la gestión de versiones.	Application lifecycle management
Aprendizaje automático o machine learning	El aprendizaje automático o machine learning (ML), es una de las formas de lograr la inteligencia artificial. Contiene diferentes algoritmos, cada uno con sus propios puntos fuertes y débiles. Estos algoritmos suelen agruparse en tres categorías: aprendizaje supervisado, aprendizaje no supervisado y aprendizaje por refuerzo.	Machine learning
Aprendizaje no supervisado	La tarea de aprendizaje automático que consiste en inferir una función para describir una estructura oculta a partir de datos "no etiquetados" (es decir, una clasificación o categorización que no está incluida en los datos que se introducen en el algoritmo de aprendizaje automático o machine-learning).	Unsupervised learning
Aprendizaje por refuerzo	Una forma de aprendizaje automático (o machine learning) que explora diferentes opciones para encontrar la que maximiza alguna noción de "recompensa" o premio acumulado. El aprendizaje por refuerzo difiere del aprendizaje supervisado y no supervisado estándar, en que nunca se presentan los pares correctos de entrada/salida, ni se corrigen explícitamente las acciones que no sean óptimas. En su lugar, la atención se centra en el rendimiento.	Reinforcement learning
Aprendizaje supervisado	El aprendizaje supervisado es la tarea de aprendizaje automático (o machine-learning), que permite al sistema aprender una función asociando una entrada con una salida (basándose en ejemplos de pares de entrada-salida). Infiere una función a partir de datos de entrenamiento etiquetados, que forman parte de un conjunto de ejemplos de entrenamiento.	Supervised learning
Aproximación (o enfoque) de las pruebas	Una forma de trabajar para diseñar y ejecutar las pruebas. Hay dos grupos de aproximaciones (o enfoques) de pruebas: pruebas basadas en la experiencia y pruebas basadas en la cobertura.	Test approach
Arqueología digital (Digital archeology)	Divulgación de datos históricos de un sistema informático retirado.	Digital archeology
Artificial general intelligence (AGI)	Artificial general intelligence (o AGI) es una inteligencia que puede ejecutar todas las tareas que podría ejecutar un humano.	Artificial general intelligence
Artificial narrow intelligence (ANI)	Esta AI se centra en una tarea. Toda la AI que utilizamos hoy en día se clasifica como Artificial Narrow Intelligence (o ANI).	Artificial narrow intelligence
Artificial super intelligence	Esta AI supera con creces la inteligencia de las mentes humanas más brillantes y dotadas.	Artificial super intelligence
Aseguramiento de calidad cognitivo	El uso de la tecnología de la información cognitiva, para facilitar el control de calidad y las pruebas.	Cognitive QA
Aseguramiento de la calidad	Todas las actividades planificadas y sistemáticas necesarias para proporcionar la confianza adecuada de que un producto o servicio cumple los requisitos de calidad.	Quality assurance
Aspectos de la BDTM	Resultado, Riesgo, Tiempo y Coste son los cuatro aspectos de la Business Driven Test Management.	BDTM aspects
Assertion	Un paso de prueba específico en un script de pruebas automatizadas, que se utiliza para comparar el resultado esperado con el resultado real.	Assertion
Automatización de procesos robóticos (o Robotic process automation)	El uso de herramientas de entrada de datos, que introducen automáticamente los datos en un sistema de gestión de TI. Los datos pueden ser generados por un sistema de IA.	Robotic process automation

Término Español	Descripción en español	Termino original en ingles
Base de pruebas	La información que define el comportamiento requerido del sistema y que se <u>utiliza como base para el diseño de las pruebas.</u>	Test basis
BDD	Ver: Behavior driven development.	BDD
BDTM	Ver: Business Driven Test Management.	BDTM
Behavior driven development	Behavior driven development (BDD) es una metodología de desarrollo de software en la que una aplicación es especificada y diseñada con base en la descripción de cómo debe ser su comportamiento para un observador externo.	Behavior driven development
Beta test	Pruebas realizadas por personas ajenas a la organización que desarrollan el sistema, llevadas a cabo en el lugar y entorno de las personas que realizan las pruebas (a menudo los usuarios habituales).	Beta test
Bitácora de pruebas (Test log)	Un registro de: los pasos de las prueba, de los resultados esperados y reales, así como de las observaciones sobre el comportamiento del sistema, que se registran durante las pruebas (por ejemplo, durante una sesión de pruebas exploratorias).	Test log
Blockchain	Blockchain es un libro de contabilidad digital compartido, que indica quién es dueño de qué en cada momento. Está distribuido, lo que significa que existe en múltiples ubicaciones en la misma forma y al mismo tiempo. Por lo tanto, no hay un único punto de falla. Las transacciones se almacenan en una cadena de bloques. El historial de transacciones se guarda en un registro de auditoría y es inmutable.	Blockchain
Bot	Un bot (abreviatura de robot) es un algoritmo que actúa en nombre de un individuo, empresa o programa, y que puede imitar una conversación humana.	Bot
Bug	Un defecto o fallo en un programa informático, un sitio web o un sistema informático; que produce en este un resultado incorrecto o inesperado, o un comportamiento no deseado.	Bug
Building block	Es una unidad o porción de conocimiento, un paso de un proceso o herramienta, o una función que puede resolver en una organización un problema concreto de calidad y/o pruebas. Los Building block son seleccionados o creados para satisfacer en una situación específica, las necesidades de las personas involucradas. En conjunto, los Building block conforman el método de calidad y pruebas de la organización en un momento determinado.	Building block
Business case	El Business case proporciona la justificación económica del proyecto y responde a las preguntas: ¿por qué hacemos este proyecto, ¿qué inversiones son necesarias? o ¿qué quiere conseguir el cliente con el resultado?	Business case
Business Driven Test Management (BDTM)	El Business Driven Test Management (BDTM) permite al cliente gestionar el proceso de pruebas sobre bases racionales y económicas. Los cuatro aspectos del BDTM son: resultado, riesgo, tiempo y coste.	Business Driven Test Management (BDTM)
Calidad	El conjunto de rasgos y características de un producto o servicio que influyen en su capacidad para satisfacer necesidades declaradas o implícitas.	Quality
Capacidad de aprendizaje	La capacidad de aprendizaje es la habilidad de comprender, entender y aprovechar la experiencia. En la Inteligencia Artificial y la robótica es una nueva subcaracterística de calidad del producto. Se trata del comportamiento inteligente, que es una nueva subcaracterística de calidad asociada a la Inteligencia Artificial y la robótica.	Ability to learn
Característica de calidad	Descripción de una propiedad de un sistema de información.	Quality characteristic
Carisma	El carisma es el atractivo o encanto que puede inspirar devoción en los demás. Es una subcaracterística de calidad para la IA y la robótica, asociada a la característica de calidad de personalidad y que hemos añadido para ampliar la norma ISO25010.	Charisma
Caso de prueba físico	La elaboración concreta de un caso de prueba lógico, habiéndose elegido los valores de todas las entradas requeridas y la configuración de los parámetros del entorno. En principio, un caso de prueba lógico tiene un caso de prueba físico.	Physical test case
Caso de prueba lógico	Describe, en términos lógicos, las circunstancias en las que se examina el comportamiento del sistema, indicando qué situaciones de prueba cubre el caso de prueba.	Logical test case

Término Español	Descripción en español	Termino original en ingles
Casos de prueba	Conjunto de: precondiciones, entradas, acciones, resultados esperados y postcondiciones; utilizadas para examinar si el sistema (bajo unas circunstancias específicas), muestra el comportamiento deseado.	Test case
Central starting point	Ver: Starting point.	Central starting point
Chain test	Ver: End-to-end test.	Chain test
Checklist	Una lista estructurada o no, de todas las situaciones que son (o serán) probadas. (Esta definición se refiere a las pruebas, aunque por supuesto las Checklist pueden utilizarse para muchos otros fines).	Checklist
CI/CD	Ver: Integración continua o Continuous integration (CI), Entrega continua o Continuous delivery (CD) y Despliegue continuo o Continuous Deployment (CD).	CI/CD
Clase de equivalencia	En la aplicación de las clases de equivalencia, el rango de valores de un parámetro se divide en clases. En una clase específica, el comportamiento del sistema es similar (o equivalente) para cada valor del parámetro.	Equivalence class
Cobertura	La cobertura se refiere a los aspectos del objeto de prueba que se desea evaluar y a la minuciosidad con la que se hace. Es la relación entre lo que se puede probar y lo que se prueba con el conjunto de pruebas.	Coverage
Cobertura de la condición o Condition coverage (CC)	CC es un tipo de cobertura, del grupo de cobertura de la condición, que garantiza que los posibles resultados de ("verdadero" o "falso") para cada condición se prueben al menos una vez.	Condition coverage (CC)
Cobertura de la condición/decisión modificada o Modified condition/decision coverage (MCDC)	MCDC es un tipo de cobertura, del grupo de cobertura Condición, que garantiza que cada resultado posible de una condición es el determinante (al menos una vez) del resultado de la decisión. MCDC implica también "cobertura de condición/decisión".	Modified condition/decision coverage
Cobertura de la condición/decisión o Condition/decision coverage (CDC)	CDC es un tipo de cobertura, del grupo de cobertura de la condición, que garantiza que los posibles resultados de cada condición y decisión se prueben al menos una vez. Esto implica tanto la "cobertura de la condición" como la "cobertura de la decisión".	Condition/decision coverage (CDC)
Cobertura de la decisión o Decision coverage (DC)	DC es un tipo de cobertura, del grupo de cobertura Condición, que garantiza que los posibles resultados de la decisión se prueben al menos una vez.	Decision coverage (DC)
Cobertura de múltiples condiciones o Multiple condition coverage (MCC)	MCC es un tipo de cobertura, del grupo de cobertura Condición, que garantiza que todas las posibles combinaciones de resultados de condiciones en una decisión se prueben al menos una vez. Esto implica también una "cobertura de condición/decisión modificada", una "cobertura de condición" y "cobertura de decisión". Este nivel de cobertura se alcanza, por ejemplo, con una tabla de decisiones completa.	Multiple condition coverage
Cobertura del contexto	El grado en que un producto o sistema puede utilizarse con eficacia, eficiencia, ausencia de riesgo y satisfacción; tanto en los contextos de uso especificados, como en contextos que van más allá de los inicialmente identificados de forma explícita. Esta es una característica de la calidad de uso, de la norma ISO25010.	Context coverage
Cobot	Un robot colaborativo.	Cobot
Robotics	Uso de cobots (véase Cobot) para la realización de tareas de forma conjunta entre personas y robots.	Robotics
Cognitivo	Conocer y percibir.	Cognitive
Colaboración / trabajo en equipo	La colaboración se refiere a lo bien que un robot trabaja junto a los humanos. Se trata de una nueva subcaracterística de calidad.	Collaboration / working in a team
Compatibilidad	El grado en que un producto, sistema o componente puede intercambiar información con otros productos, sistemas o componentes, y/o realizar sus funciones requeridas, compartiendo el mismo entorno de hardware o software. Se trata de una característica de calidad de producto, de la norma ISO25010.	Compatibility

<b>Término Español</b>	<b>Descripción en español</b>	<b>Termino original en ingles</b>
Comportamiento inteligente	La capacidad de comprender o entender. La capacidad de aprender es la capacidad de comprender, entender y aprovechar la experiencia. Se trata de una nueva característica principal de calidad para la inteligencia artificial y la robótica que hemos añadido a la norma ISO25010.	Intelligent behavior
Condición (grupo de cobertura)	Este es uno de los grupos de cobertura, de las técnicas de diseño de pruebas basadas en la cobertura que se relacionan con las condiciones de prueba.	Condition (coverage group)
Condición de prueba	Ver: situación de prueba.	Test condition
Conectividad	La facilidad con la que se puede crear o modificar una interfaz con otro sistema de información o dentro del mismo sistema de información. (Esta es una característica de calidad de TMap NEXT ®).	Connectivity
Confianza	Este es el quinto elemento del TMap HD (Human Driven) o impulsado por el ser humano, en donde los otros elementos (Personas, Integración, Sencillez e Industrialización), conducen a ganar la confianza de que el sistema informático es adecuado para su propósito, a menudo basado en el convencimiento de que las personas implicadas hacen las cosas bien.	Confidence
Conjunto de pruebas	Un conjunto de casos de prueba.	Test set
Conjunto de pruebas	Un grupo de casos de prueba y/o scripts de prueba (o test script) que están lógicamente vinculados.	Test suite
Contenedores	Una alternativa ligera a la virtualización de máquinas completas, que consiste en encapsular una aplicación en un contenedor con su propio entorno operativo. Esto proporciona muchas de las ventajas de cargar una aplicación en una máquina virtual, ya que la aplicación puede ejecutarse en cualquier máquina física, sin preocuparse por las dependencias.	Containerization
Continuidad	La certeza de que el sistema de información continuará ininterrumpidamente, lo que significa que puede reanudarse en un tiempo razonable, incluso después de interrupciones graves. Se trata de una subcaracterística de calidad de la característica de calidad Fiabilidad, de la norma ISO25010.	Continuity
Control	Adoptar medidas de adaptación, basadas en la información de monitorización, para garantizar el correcto comportamiento del sistema de Información a lo largo del ciclo de entrega de la Tecnología de la Información.	Control
Control de pruebas	Una tarea de gestión de pruebas que se encarga de desarrollar y aplicar un conjunto de acciones correctivas, para encaminar un proyecto de pruebas cuando el seguimiento muestra que existe una desviación con respecto a lo planificado.	Test control
Controlabilidad de los datos	La facilidad con la que se puede comprobar la exactitud y la integridad de la información (en el transcurso del tiempo).	Data controllability
Coordinador de calidad de extremo a extremo (End-to-end quality orchestrator)	La persona responsable de organizar la calidad de extremo a extremo (o end-to-end). (A menudo se indica como orquestador).	End-to-end quality orchestrator
Corrección	El grado en que el sistema procesa correctamente la entrada y los cambios introducidos, de acuerdo con las especificaciones, para producir conjuntos de datos coherentes.	Correctness
Criterios de aceptación	Los criterios que debe cumplir un objeto de prueba para ser aceptado por un usuario, cliente, o stakeholders (o parte interesada).	Acceptance criteria
Criterios de entrada	Los criterios que debe cumplir un objeto (por ejemplo, un documento base de prueba o un objeto de prueba) para estar listo para ser utilizado en una actividad específica.	Entry criteria
Criterios de finalización	Los criterios que debe cumplir un equipo para dar por finalizada una(s) actividad(es).	Completion criteria
Criterios de finalización	Los criterios que debe cumplir un objeto (por ejemplo, un documento base de prueba o un objeto de prueba) para estar listo al final de una actividad o etapa específica del proyecto (por ejemplo, una iteración).	Exit criteria

Término Español	Descripción en español	Termino original en inglés
Crowd testing/ Crowdsourced testing	Pruebas realizadas por diversos testers individuales ajenos al equipo. Suelen realizar las pruebas en lugares remotos. Suele utilizarse para realizar pruebas en gran variedad de dispositivos por parte de personas con gran variedad de formación y experiencia.	Crowd testing
Datos (grupo de cobertura)	Este es uno de los grupos de cobertura de las técnicas de diseño de pruebas basadas en la cobertura, que está relacionada con probar los datos.	Data (coverage group)
Datos de prueba	Datos que existen (por ejemplo, en una base de datos o en un caso de prueba), antes de que se ejecute una prueba, y que afectan o son afectados por el componente o el sistema bajo prueba.	Test data
Deep learning	Deep learning es una forma de machine learning, que se basa en el aprendizaje de representaciones de datos, fundamentado en el procesamiento de la información en los sistemas nerviosos biológicos, utilizando redes neuronales.	Deep learning
Defecto	El objeto de prueba no funciona como se esperaba. El término "Defecto" es muy confuso entre los profesionales de pruebas. Por lo tanto, remítase a los términos relacionados: Anomalía, Error, <b>Avería y Fallo</b> .	Defect
Definition of Done	Los criterios de salida para determinar si los productos de un sprint cumplen los criterios especificados y, por tanto, están "hechos". Es posible que los resultados de un sprint tengan que integrarse con otros productos antes de que puedan desplegarse, por lo tanto ver la definición de "enviable" (o shippable).	Definition of Done
Definition of Ready	Los criterios de inicio para determinar si todas las entradas del sprint, como las historias de usuario, están refinadas y el sprint puede ser lanzado con éxito.	Definition of Ready
Definition of Shippable	Los criterios para determinar si un producto puede ser liberado (desplegado) y utilizado en el entorno de producción.	Definition of Shippable
Desarrollo basado en modelos (o Model-based development)	El desarrollo basado en modelos (o Model-based development) es el proceso en el que un modelo es el centro del proceso de desarrollo (de software), desde el establecimiento de los requisitos hasta el diseño y la implementación. Esto permite un entorno de diseño común a varios equipos del proyecto y vincula todo el diseño directamente a los requisitos.	Model-based development
Despliegue continuo o Continuous Deployment (CD)	Una extensión de la entrega continua, en la que la aplicación no sólo es entregada, sino que también es desplegada automáticamente para que pueda ejecutarse en el entorno de producción.	Continuous deployment (CD)
DevOps	Una cultura de ingeniería de sistemas de funciones cruzadas (o cross-functional team), que pretende unificar el desarrollo de sistemas o systems development (Dev) y las operaciones de sistemas o systems operations (Ops) con la capacidad de crear y entregar de forma rápida, barata, flexible y con la calidad adecuada; por lo que el equipo en su conjunto es responsable de la calidad. Normalmente se integran en el equipo otros conocimientos como el análisis de negocio y el aseguramiento de la calidad (incluidas las pruebas). Una cultura DevOps tiene una mentalidad ágil (o agile), que puede ser soportada/implementada por ejemplo, por el marco Scrum.	DevOps
Digital	El uso de datos para incrementar el rendimiento humano y aplicar una dinámica cíclica, en la que los procesos y las capacidades evolucionan constantemente en función de las aportaciones (entradas o necesidades) del cliente, lo que fomenta la fidelidad permanente al producto o servicio. (esta definición se refiere al procesamiento digital).	Digital
Diseño de las pruebas	El conjunto de actividades para crear situaciones de prueba, casos de prueba, datos de prueba, escenarios de prueba y test scripts.	Test design
Driver	Un programa de simulación que sustituye a un programa que debería encargarse del control y/o la llamada del objeto de prueba.	Driver
Eficacia	La precisión y la exhaustividad con la que los usuarios alcanzan los objetivos especificados. Esta es una característica de la calidad de uso, de la norma ISO25010.	Effectiveness

Término Español	Descripción en español	Termino original en ingles
Eficiencia	Los recursos gastados en relación con la precisión y la exhaustividad con la que los usuarios alcanzan los objetivos. Es la relación entre el nivel de rendimiento del sistema (expresado en el volumen de transacciones y la velocidad global) y la cantidad de recursos que se utilizan (ciclos de CPU, tiempo de E/S, memoria y capacidad de red, etc.). Esta es una característica de la calidad de uso, de la norma ISO25010.	Efficiency
Ejecución de las pruebas	La ejecución de las pruebas mediante el funcionamiento del sistema sometido a prueba y la obtención de resultados reales, que pueden compararse con los resultados esperados para determinar si las pruebas se han superado o no. Esto forma parte de las pruebas dinámicas.	Test execution
El equipo rojo	Un enfoque en las pruebas de seguridad en el que se evalúa la seguridad de toda la organización mediante ataques. El equipo rojo es el equipo atacante y el equipo azul es el equipo defensor.	Red teaming
El Internet de las cosas en la industria (o Industrial Internet of Things)	El uso de las tecnologías IoT en la fabricación.	Industrial Internet of Things
Elemento	TMap HD describe los cinco elementos de las pruebas basadas en la calidad. Estos elementos tienen dos objetivos. Por un lado, son elementos del desarrollo de la profesión de la calidad y las pruebas. La profesión de la calidad está cambiando y estos elementos orientan este cambio. Por otro lado, los elementos ayudan a tomar decisiones para conseguir mejores resultados y responder a los retos del testing. Los cinco elementos son: Personas, Integrar, Simplificar, Industrializar y Confianza.	Element
Empatía	La empatía es la capacidad de comprender y compartir los sentimientos de otro. Se trata de una subcaracterística relacionada con la inteligencia artificial y la robótica, que hemos añadido a la característica de calidad Personalidad, de la norma ISO25010.	Empathy
En línea (online)	Modo de funcionamiento conectado directamente a un sistema de información en el que el sistema de información procesa inmediatamente los comandos y muestra directamente la respuesta (salida) en la pantalla (u otra interfaz de usuario).	Online
Encarnación (Embodiment)	La forma tangible o visible de una máquina inteligente (por ejemplo, un robot o un chatbot). Se refiere al aspecto físico de un robot, y principalmente se trata de si tiene un aspecto adecuado para su propósito. Se trata de una subcaracterística relacionada con la inteligencia artificial y la robótica, que hemos añadido a la característica de calidad Usabilidad, de la norma ISO25010.	Embodiment
Entidades de diseño de pruebas	En el diseño de pruebas basado en la cobertura, utilizamos en el diseño de pruebas una serie de términos diferentes para denominar entidades específicas: situación de prueba, caso de prueba y escenario de prueba. El diagrama de relaciones de las entidades del diseño de pruebas, describe las relaciones entre ellas.	Test design entities
Entorno de prueba	Un conjunto de elementos, como: el hardware y el software, las conexiones, los datos del entorno, las herramientas y los procesos operativos; en los que se llevan a cabo las pruebas.	Test environment
Entrega continua o Continuous delivery (CD)	Una extensión de los principios de la integración continua. Implica que el código está siempre en un estado en el que es desplegable. Esta práctica se apoya en gran medida en la automatización de los procesos de prueba y entrega, para garantizar que estos se produzcan sin ningún contratiempo. Las pruebas se realizan por etapas, y si el código supera una etapa de pruebas, pasa automáticamente a la siguiente, y así sucesivamente hasta que la aplicación está lista para su despliegue.	Continuous delivery (CD)
Entrega de TI de alto rendimiento (o High-Performance IT Delivery)	Un enfoque que permite a los equipos de funciones cruzadas (o cross-functional team) mejorar continuamente los productos, los procesos y las personas que se necesitan para ofrecer valor a los usuarios finales. Algunos ejemplos son Scrum y DevOps.	High-Performance IT Delivery



Término Español	Descripción en español	Termino original en ingles
Equipo de funciones cruzadas (o cross-functional team)	Un equipo de funciones cruzadas (o cross-functional team), es un grupo de personas con conjuntos de conocimientos, habilidades y capacidades diferentes, pero que se solapan, y que trabajan juntos hacia un objetivo común.	Cross-functional team
Equipo de pruebas	Grupo de personas que, bajo la dirección de un gestor de pruebas, un coordinador de pruebas o un jefe de pruebas, asumen la responsabilidad de las actividades de pruebas.	Test team
Equipo multifuncional	Un grupo de personas con diferentes (y no superpuestos): conjuntos de conocimientos, habilidades y capacidades; que trabajan juntos hacia un objetivo común. El inconveniente es que los miembros del equipo no pueden sustituirse entre sí, lo que conlleva el riesgo de que el equipo no sea eficaz cuando uno de sus miembros no esté disponible. Véase también equipo de funciones cruzadas (o cross-functional team).	Multifunctional team or Multi-disciplinary team
Error	Un error humano que puede, pero no necesariamente tiene que, conducir a fallos o a la falta de funcionamiento.	Error
Error conocido	Ver: Fallo conocido.	Known error
Escenario de prueba	Secuencia de casos de prueba físicos para ejecutarlos manual o automáticamente de manera eficiente.	Test scenario
Especificación de la prueba	Documentación completa del diseño de la prueba, casos de prueba lógicos y los escenarios de prueba, para una unidad de prueba específica.	Test specification
Estabilidad	La facilidad o dificultad de mantener el sistema en un estado consistente cuando se realizan cambios. Se trata de un subconjunto de la subcaracterística de calidad Modificable, de la norma ISO25010.	Stability
Estado de ánimo o humor	El estado de ánimo (o humor) es un estado mental o sentimiento temporal. Se trata de una subcaracterística relacionada con la inteligencia artificial y la robótica, que hemos añadido a la característica de calidad Personalidad, de la norma ISO25010.	Mood
Estrategia de prueba	La asignación de medidas de calidad para equilibrar la inversión en las pruebas y hacer una distribución óptima del esfuerzo entre los tipos de pruebas y su enfoque; y dar una orientación sobre la cobertura y la intensidad de las pruebas. A menudo, esta asignación se basa en los niveles de riesgo de la calidad y el valor de negocio perseguido.	Test strategy
Ética	La ética consiste en actuar de acuerdo con varios principios. Los principios importantes son las leyes, las normas y los reglamentos, pero para la ética los principios morales no escritos son los más importantes. Se trata de una subcaracterística relacionada con la inteligencia artificial y la robótica, que hemos añadido a la característica de calidad Moralidad, de la norma ISO25010.	Ethics
Evaluación	Se trata de un término antiguo que ha sido sustituido por el de prueba estática.	Evaluation
Examen	Prueba formal de conocimientos y habilidades mediante preguntas y respuestas. Un ejemplo es que una máquina inteligente (por ejemplo, un coche autónomo) tiene que pasar un examen formal antes de que se le permita operar en un entorno específico.	Examination
Exploración	La actividad de investigar y establecer la calidad y los riesgos del uso de un sistema informático mediante el examen, la investigación y el análisis.	Exploration
Fabricación aditiva	La fabricación aditiva, más conocida como impresión 3D, es el proceso en el que los productos se "imprimen" capa a capa a través de una boquilla con un filamento específico de material de impresión.	Additive manufacturing
Fabricación digital (Digital manufacturing)	La fabricación digital se considera "el próximo acto de la fabricación". Forma parte de la nueva ola de la industria 4.0, donde el diseño CAD, la fabricación digital, la robótica, los sensores y los datos y el análisis se combinan para redefinir la producción industrial. La fabricación digital define el proceso de diseño de un producto o prototipo en CAD y, a continuación, la creación de la versión física mediante fabricación aditiva, corte por láser o CNC.	Digital manufacturing
Factor de degradación	La facilidad con la que la parte fundamental del sistema de información puede continuar su operación tras el fallo de un componente.	Degradation factor
Falla (Failure)	Una desviación del sistema respecto a su prestación o servicio esperado. El resultado o la manifestación de uno o más fallos. Una falla puede detectarse mediante pruebas dinámicas.	Failure

Término Español	Descripción en español	Termino original en inglés
Fallo (Fault)	La manifestación de un error que reside en el código o en un documento o sistema. Esto puede provocar una falla. Un fallo puede detectarse mediante pruebas estáticas.	Fault
Fallo conocido	Una anomalía que ha sido clasificada como un fallo real, pero que aún no ha sido resuelta.	Known fault
Feature Flag	Ver: Feature Toggle.	Feature Flag
Feature Toggle	Una potente técnica que permite a los equipos modificar el comportamiento del sistema sin cambiar el código. Un mecanismo que permite el despliegue de características que aún no están terminadas o cuya calidad es incierta. El código puede desplegarse en el entorno de producción sin que esté disponible para los usuarios, desactivando el conmutador de características. En una fase posterior, puede estar disponible simplemente activando el conmutador de funciones. Y si se produce un problema, se puede volver a desactivar. (también llamado Feature Flag).	Feature Toggle
Fiabilidad (o Reliability)	La medida en que un sistema, producto o componente realiza funciones específicas en condiciones concretas durante un periodo de tiempo determinado. Es una característica de calidad del producto, norma ISO25010.	Reliability
Flaw (relacionado con las pruebas de seguridad)	Una debilidad en un proceso o sistema que lo hace vulnerable a las amenazas de seguridad.	Flaw (related to security testing)
Flexibilidad	El grado en que el usuario puede introducir ampliaciones o modificaciones en el sistema de información, sin cambiar el propio programa. (esta es una característica de calidad de TMAP NEXT ®).	Flexibility
Funcionalidad	La funcionalidad es el grado en que un producto o sistema proporciona funciones que satisfacen las necesidades declaradas e implícitas, cuando se utiliza en las condiciones especificadas. Se trata de una característica de calidad del producto, de la norma ISO25010.	Functionality
Gemelo digital	Un gemelo digital es una representación digital de un proceso físico, producto o servicio. Un gemelo digital puede adoptar la forma de una hoja de datos, un modelo CAD interactivo de un producto o un cuadro de mandos con muchas lecturas de datos. A partir de estos modelos, se pueden realizar pruebas para recabar información sobre el comportamiento.	Digital twin
Gente	Las personas son uno de los cinco elementos del TMap HD. Su objetivo es contar con las personas adecuadas, con las habilidades correctas, los conocimientos adecuados y la mentalidad apropiada para aplicar sabiamente los métodos y la forma de trabajar acordados en un equipo y una organización. De ahí el nombre TMap HD: Human Driven.	People
Gestión del ciclo de vida del producto	La gestión del ciclo de vida del producto, es el enfoque de la gestión de un producto desde su creación hasta su eliminación, e incluye todos los aspectos de la vida del producto, incluida la participación humana (en forma de competencias), información sobre el producto, ingeniería y creación.	Product Lifecycle Management
Gestión del sistema	La gestión del sistema es la responsable del funcionamiento técnico del software en la infraestructura destinada a producción.	System management
Glassbox testing (o Pruebas de caja blanca)	Pruebas con conocimiento y visión del funcionamiento interno de un sistema o programa. Es lo contrario de las pruebas de caja negra. (A menudo se utiliza el término de pruebas de caja blanca, pero glassbox significa mejor el verdadero significado de ser capaz de ver lo que está sucediendo).	Glassbox testing
Grupo de cobertura	Grupo de tipos de cobertura y técnicas de diseño de pruebas que tienen como objetivo probar el mismo aspecto de un sistema informático o proceso de negocio. Los cuatro grupos de cobertura son: Proceso, Condición, Datos y Apariencia.	Coverage group
Herramienta de pruebas	Un instrumento automatizado que apoya una o más actividades de prueba, como: la planificación, el control, la especificación o la ejecución.	Test tool
Heurística	Una estrategia derivada de experiencias anteriores con problemas similares, que emplea un método práctico, sin garantizar que sea el óptimo, perfecto o racional, pero es suficiente para alcanzar un objetivo inmediato. Puede implicar el uso de una regla empírica, una conjetura, un juicio intuitivo, una estimación, un análisis o el sentido común.	Heuristic

Término Español	Descripción en español	Termino original en ingles
Hop (salto)	La hoja de ruta (roadmap) de las pruebas en la era digital consta de cinco hops (saltos) que describen cada uno, una parte específica de la hoja de ruta.	Hop
Humor	El humor es la cualidad de ser divertido o cómico, especialmente como se expresa en la literatura o el discurso. Se trata de una subcaracterística relacionada con la inteligencia artificial y la robótica, que hemos añadido a la característica de calidad Personalidad, de la norma ISO25010.	Humor
IA	Ver: Inteligencia Artificial.	AI
Idea de prueba	Cualquier pensamiento, dato, técnica, heurística u otra cosa que sea útil para la prueba; o lo que sea que se anote en una hoja de ruta para que durante la sesión de pruebas exploratorias, se tengan muchas posibilidades de variar las pruebas.	Test idea
Idoneidad, Adecuación o Suitability	El grado de coincidencia de los procedimientos manuales con el sistema de información automatizado y la idoneidad del uso de estos procedimientos manuales para la organización.	Suitability
IIoT	Ver: El Internet de las cosas en la industria (o Industrial Internet of Things).	IIoT
Impresión 3D	Ver: Fabricación aditiva.	3D printing
Improvisación	La improvisación es el poder de un sistema inteligente para tomar decisiones correctas en situaciones nuevas. Se trata de una subcaracterística relacionada con la inteligencia artificial y la robótica, que hemos añadido a la característica de calidad Comportamiento Inteligente, de la norma ISO25010.	Improvisation
Incidencia	Una interrupción no planificada de un servicio de TI, una reducción de la calidad de un servicio de TI o un fallo de un elemento de configuración.	Incident
Industria 4.0	Industria 4.0 es un nombre para la automatización y el intercambio de datos en las tecnologías de fabricación. Incluye los sistemas ciberfísicos (o cyber-physical systems), el Internet de las cosas (o the Internet of Things), la computación en la nube (o cloud computing) y la computación cognitiva.	Industry 4.0
Industrialización	La industrialización es uno de los cinco elementos de TMap HD. Su objetivo es hacer que las actividades de prueba sean repetibles y demostrables mediante la estandarización y/o la automatización.	Industrialize
Informe de riesgo	Una descripción de la medida en que el sistema cumple los requisitos de calidad y los riesgos de calidad asociados con estos. Este informe ayudará a establecer el nivel de confianza.	Risk reporting
Infraestructura (adecuación/ suitability of)	La adecuación del hardware, la red, el software y el sistema de gestión de bases de datos para la aplicación en cuestión y el grado de interrelación de los elementos de esta infraestructura.	Infrastructure (suitability of)
Infraestructura como código o Infrastructure as Code (IaC)	Proceso de gestión y aprovisionamiento de entornos informáticos mediante archivos de definición legibles por máquina (o machine-readable definition files), en lugar de realizar la configuración del hardware o de utilizar herramientas de configuración interactivas.	Infrastructure as Code (IaC)
Infraestructura de pruebas	Las instalaciones y los recursos necesarios para la ejecución satisfactoria de las pruebas. Estos incluyen (pero no se limitan a) los entornos de prueba, las herramientas de prueba y los puestos de trabajo.	Test infrastructure
Ingeniería	La ingeniería es la aplicación creativa de la ciencia, los métodos matemáticos y las pruebas empíricas a la innovación, el diseño, la construcción, el funcionamiento y el mantenimiento de estructuras, máquinas, materiales, dispositivos, sistemas, procesos y organizaciones.	Engineering
Ingeniería de la calidad	La ingeniería de calidad implica que los miembros del equipo y los stakeholders (o partes interesadas), asuman la responsabilidad conjunta de entregar continuamente sistemas informáticos con la calidad adecuada y en el momento oportuno (para los empresarios y sus clientes). Es un principio de la ingeniería del software que se ocupa de aplicar medidas de calidad para garantizar la calidad integral.	Quality engineering
Ingeniería virtual o Virtual engineering	Actividades conjuntas de diseño y validación; para probar los primeros diseños del producto, apoyar la toma de decisiones y facilitar la optimización continua de los productos, a través de asociaciones interdisciplinarias e interempresariales.	Virtual engineering

Término Español	Descripción en español	Termino original en ingles
Ingeniero de calidad	Una persona que realiza tareas de aseguramiento de calidad y de pruebas. Se trata de un role de equipo, no necesariamente de una función.	Quality engineer
Ingeniero de pruebas	La persona de un equipo de funciones cruzadas (o cross-functional team) que especifica y/o ejecuta las pruebas y evalúa los resultados de las mismas. El ingeniero de pruebas es un role, no necesariamente una función.	Test engineer
Inspección	Es la técnica de comprobación estática más formal, en la que los productos (normalmente documentos) son leídos a fondo (revisados) por un grupo de expertos. Además de determinar si la solución está adecuadamente elaborada, una inspección también tiene como objetivo mejorar el proceso de realización del documento.	Inspection
Integración continua o Continuous integration (CI)	Al convertir en práctica la integración del código en la rama principal del repositorio compartido, tan pronto y tan a menudo como sea posible; la integración continua minimiza el coste de integración del proceso de desarrollo y permite realizar pruebas más frecuentes y automatizadas. Al iniciar las pruebas automatizadas en cuanto un desarrollador fusione un nuevo código, se pueden ejecutar un conjunto de pruebas para comprobar si se han introducido nuevos errores de integración.	Continuous integration (CI)
Integrar	Integrar es uno de los cinco elementos del TMap HD. Su objetivo es reducir la complejidad de la TI y los riesgos de calidad, a través de la organización de un modo de trabajo compartido con una responsabilidad de la calidad compartida.	Integrate
Integridad	La certeza de que todas las entradas y cambios son procesados por el sistema.	Completeness
Inteligencia Artificial.	En pocas palabras, la IA es la capacidad de las máquinas para llevar a cabo tareas y actividades que consideraríamos "inteligentes". En términos generales la Inteligencia Artificial, es la capacidad de un agente inteligente de observar su entorno y llevar a cabo tareas específicas para maximizar su capacidad de alcanzar algún objetivo.	Artificial intelligence
Inteligencia operativa	La inteligencia operativa es el uso de todo, desde la minería de datos hasta la analítica, para recopilar, correlacionar y utilizar toda la diversidad de datos; para revelar patrones importantes, obtener conocimientos más profundos, reducir el tiempo para detectar eventos importantes, aprovechar la información en tiempo real y los datos históricos para comprender lo que está sucediendo, identificar anomalías y tomar decisiones eficaces, y desplegar rápidamente una solución y ofrecer la flexibilidad necesaria presente y el futura.	Operational intelligence
Intensidad de la prueba	Indica si una parte específica del objeto de prueba debe ser probada de forma ligera, moderada o intensiva.	Test intensity
Interacción natural	La interacción natural se refiere al nivel de la dinámica natural en la comunicación entre una máquina inteligente y una persona. Es importante tanto la comunicación verbal, como en la no verbal entre humanos y máquinas. Es una nueva sub característica de calidad para la inteligencia artificial y la robótica.	Natural interaction
Internet de las cosas (o Internet of Things)	Internet de las cosas o Internet of Things (IoT) es la red de dispositivos dotados de: electrónica, software, sensores, dispositivos y conectividad de red; que permite a estos objetos conectarse e intercambiar datos.	Internet of Things
IoT (Internet of Things)	Ver: Internet de las cosas (o Internet of Things).	IoT
Issue (o asunto)	Un problema que se ha producido realmente y que tiene un efecto negativo sobre (las posibilidades de) alcanzar un objetivo.	Issue
Libre de riesgo	El grado en que un producto o sistema mitiga el riesgo potencial para la situación económica, la vida humana, la salud o el medio ambiente. Se trata de una característica de la calidad de Uso, de la norma ISO25010.	Freedom of risk
Mantenibilidad	El grado de eficacia y eficiencia con el que un producto o sistema puede ser modificado por los encargados de su mantenimiento. Se trata de una característica de calidad del producto, de la norma ISO25010.	Maintainability

Término Español	Descripción en español	Termino original en ingles
Máquina Inteligente (o Machine intelligence)	La Máquina Inteligente o Machine intelligence (MI) es un término que unifica lo que otros llaman aprendizaje automático o machine learning (ML) e inteligencia artificial (IA). Nos dimos cuenta de que cuando lo llamábamos IA, demasiada gente se distraía con si ciertas empresas eran "verdadera IA", y cuando lo llamábamos ML, muchos pensaban que no hacíamos justicia a los aspectos más "parecidos a la IA", como los diversos tipos de aprendizaje profundo. Así que Máquina Inteligente (o Machine intelligence) es un término que combina "inteligencia artificial", "aprendizaje automático" y otros términos relacionados.	Machine intelligence
Matriz ortogonal	Una matriz ortogonal LN(sk, t) es una matriz bidimensional de N filas y k columnas, formada por elementos que pueden asumir s valores; por lo que cada combinación de t columnas contiene todas las combinaciones de los s valores en igual proporción.	Orthogonal array
MBR	Ver: Revisión Basada en Modelos o Model Based Review.	MBR
MBT	Ver: Pruebas basadas en modelos o Model Based Testing.	MBT
Medida de calidad	Conjunto de actividades cuyo objetivo es alcanzar un determinado nivel de calidad. Pueden ser medidas de calidad preventivas, detectivas o correctivas.	Quality measure
Meta de la prueba	Un objetivo de la prueba que es relevante para el cliente o stakeholder (o la parte interesada), formulado en términos de: los procesos de soporte de TI, los requisitos de los usuarios o casos de uso, los factores críticos de éxito, las peticiones de cambio o los riesgos específicos que deben cubrirse.	Test goal
Minería de datos	La minería de datos sirve para obtener información importante a partir de grandes cantidades de datos de un repositorio de información. La minería de datos puede adoptar múltiples variantes, como la detección de anomalías (cuyo objetivo es obtener una imagen amplia de las tendencias generales en grandes cantidades de datos y poder así detectar cuando algo está fuera de lugar) o la detección de clústeres (cuyo objetivo es identificar "clústeres", o subgrupos de datos que entran en la misma categoría). Otro tipo de minería de datos es la clasificación, aunque para ello se requiere una clara estructura preexistente, con la que un algoritmo de minería de datos pueda clasificar automáticamente los datos de entrada.	Data mining
Mob testing	Probar junto con un grupo de personas, por ejemplo, todo el equipo ágil. Esto reúne una gran cantidad de capacidad intelectual para los problemas de pruebas difíciles y/o permite que el equipo aprenda de los demás sobre el sistema bajo prueba y sobre las pruebas.	Mob testing
Mock	Un método u objeto que simula el comportamiento de un método u objeto real de forma controlada, normalmente para ser llamado por otros métodos u objetos cuando el método u objeto final aún no está disponible o no es práctico probarlo. Ver también: stub.	Mock
Modelo de carga	Descripción de los distintos niveles de carga previstos en un sistema informático, los cuales son la base para especificar y ejecutar las pruebas de rendimiento.	Load model
Modelo VOICE	El modelo VOICE tiene como objetivo establecer el nivel de confianza en que se puede alcanzar el valor de negocio deseado. Consta de 5 términos: Valor, Objetivos, Indicadores, Confianza y Experiencia.	VOICE model
Modificabilidad (o Changeability)	La facilidad o dificultad para realizar adaptaciones en el sistema. Se trata de un subconjunto de la subcaracterística de calidad modificabilidad.	Changeability
Monitorización	El uso de herramientas para la continua recopilación de la retroalimentación o feedback de los indicadores del sistema de TI a lo largo del ciclo de entrega (o delivery) y utilizar esa información para prever el comportamiento futuro del sistema.	Monitoring
Monitorización Continua	Basándose en las herramientas, realizar la continua recopilación de la retroalimentación o feedback de los indicadores del funcionamiento del sistema de información en producción, y utilizar esa información para prever el comportamiento futuro del sistema.	Continuous monitoring
Moralidad	La moralidad se refiere a los principios relativos a la distinción entre lo correcto y lo incorrecto o entre el comportamiento bueno y el malo. Se trata de una nueva característica principal de calidad, para la inteligencia artificial y la robótica que hemos añadido a la norma ISO25010.	Morality

Término Español	Descripción en español	Termino original en inglés
Nivel de prueba	Un grupo de actividades de prueba que se gestionan y ejecutan colectivamente.	Test level
Nivel N de profundidad de la prueba	Un tipo de cobertura que pretende demostrar con certeza de que todas las combinaciones de N caminos consecutivos en un proceso o flujo de un programa están cubiertos. Un camino en este contexto, incluye: todos los pasos entre un punto de decisión y el siguiente punto de decisión, o entre el inicio y el primer punto de decisión, o entre el último punto de decisión y el final.	Test depth level N
Objetivo de las pruebas	Ver: Meta de la prueba.	Test objective
Objeto de prueba	El proceso de negocio y/o el sistema de información (o parte de él) que se va a probar.	Test object
Organización de la prueba	El conjunto de personas, funciones de prueba, instalaciones, procedimientos y actividades, incluidas sus relaciones.	Test organization
Organización permanente de pruebas	Una línea de la organización que ofrece servicios de pruebas.	Permanent test organization
Orquestación de pruebas	La alineación de un gran número de tareas de automatización de pruebas y otras tareas relacionadas con el aseguramiento de la calidad para todos los equipos involucrados en un proceso de CI/CD, para optimizar la ejecución de las pruebas. Este término se refiere tanto al proceso de orquestación como a su implementación técnica en el pipeline.	Test orchestration
Parte del objeto	Una parte del objeto es una parte lógicamente coherente del objeto de pruebas desde el punto de vista de la característica a probar.	Object part
Paso de prueba (test step)	Una parte de un caso de prueba, o cuando no está vinculada a un caso de prueba específico, una parte de un escenario (o situación) de prueba y/o el código de las pruebas, script de prueba (o test script).	Test step
Patrón de prueba	Una solución general para un problema de pruebas específico y recurrente.	Test pattern
Personalidad	La combinación de características o cualidades que forman el carácter distintivo de un individuo. Se trata de una nueva característica principal de calidad para la inteligencia artificial y la robótica que hemos añadido a la norma ISO25010.	Personality
Plan de pruebas	Descripción de la estructura general y de las decisiones con respecto a las pruebas que se deben ejecutar y a la forma de proporcionar la información. El plan de pruebas constituye la referencia para la organización y ejecución de las pruebas y también sirve como herramienta de comunicación con el cliente. El Plan de Pruebas es una descripción del proyecto de pruebas, que incluye una descripción de las actividades y la planificación. Por lo tanto, un plan de pruebas NO es una descripción de las pruebas, por ejemplo, de los casos de prueba, en sí mismos.	Test plan
Plan maestro de pruebas	Plan de pruebas mediante el cual se orientan los distintos niveles de pruebas.	Master test plan
Política de las herramientas de pruebas	Describe el modo en que una organización gestiona: la adquisición, la implantación y el uso de las herramientas de pruebas.	Test tool policy
Política de pruebas	Descripción del modo en que una organización gestiona las personas, los recursos y los métodos que intervienen en el proceso de pruebas.	Test policy
Portabilidad	El grado de eficacia y eficiencia con el que un sistema, producto o componente puede transferirse de un hardware, software u otro entorno operativo o de uso a otro. Se trata de una característica de calidad del producto, de la norma ISO25010.	Portability
Pre-test	Probar el producto entregado de manera que se determine si el producto tiene o no la calidad suficiente para realizar una prueba completa del producto.	Pre-test
Privacidad	La privacidad es el estado de estar libre de intrusiones o perturbaciones no deseadas o indebidas en la vida o los asuntos privados de una persona. Se trata de una nueva subcaracterística de calidad de la característica Moralidad, que hemos añadido a la norma ISO25010.	Privacy
Problema	Una causa, o causa potencial, de una o varias anomalías o incidentes.	Problem
Procedimiento de prueba	Ver: escenario de prueba.	Test procedure

Término Español	Descripción en español	Termino original en ingles
Proceso (grupo de cobertura)	Este es uno de los grupos de cobertura de las técnicas de diseño de pruebas basadas en la cobertura, que se relacionan con los procesos de pruebas.	Process (coverage group)
Proceso de prueba	El conjunto de: herramientas, técnicas y métodos de trabajo; utilizados para <b>organizar y realizar las pruebas.</b>	Test process
Prueba	Las pruebas consisten en actividades de verificación, validación y exploración; que proporcionan información sobre la calidad y los riesgos asociados, con el fin de establecer el nivel de confianza que un objeto de prueba será capaz de proporcionar al valor de negocio deseado.	Testing
Prueba de aceptación	Una prueba ejecutada por el (los) usuario(s) previsto(s) y el personal de operaciones; en un entorno que simula (en la mayor medida posible) el entorno operativo o de producción, demostrando que el sistema desarrollado cumple los requisitos funcionales y de calidad.	Acceptance test
Prueba de aceptación de producción	Una prueba realizada por los futuros operarios en un entorno de producción óptimamente simulado, con el objetivo de demostrar que el sistema desarrollado cumple los requisitos establecidos desde la perspectiva de las operaciones.	Production acceptance test
Prueba de aceptación de usuario o User acceptance test	Prueba realizada por el usuario o usuarios potenciales (o en su nombre), en un entorno que simula el entorno de producción de forma óptima; con el objetivo de demostrar que el sistema desarrollado soporta el proceso operativo de los <b>usuarios.</b>	User acceptance test
Prueba de aceptación funcional	Prueba realizada por el(los) usuario(s) futuro(s) en un entorno de producción óptimamente simulado, con el objetivo de demostrar que el sistema desarrollado <b>cumple los requisitos funcionales.</b>	Functional acceptance test
Prueba de desarrollo	Pruebas que utilizan el conocimiento de la implementación técnica del sistema, <b>normalmente son realizadas por los desarrolladores.</b>	Development test
Prueba de extremo a extremo (End-to-end test)	Tipo de prueba en la que la funcionalidad de extremo a extremo (o end-to-end) de un proceso de negocio, apoyado por uno o más sistemas, se prueba con casos de prueba de extremo a extremo.	End-to-end test
Prueba de humo	Ver: Pre-test.	Smoke test
Prueba de regresión	Una prueba para verificar que todas las partes inalteradas de un sistema siguen funcionando correctamente después de aplicar un cambio.	Regression test
Prueba de sintaxis	Prueba con la que se comprueba la validez de los datos de entrada o salida, sobre la base de reglas sintácticas; que describen los atributos a los que deben ajustarse los datos, por ejemplo el dominio de un valor.	Syntactic test
Prueba de confirmación	Ver: re-test.	Confirmation test
Prueba semántica	Una prueba para comprobar la validez de los datos de entrada, utilizando reglas semánticas para las relaciones de los datos en el dispositivo de entrada y otros datos, por ejemplo en la base de datos, en el sistema o en un dispositivo de <b>entrada.</b>	Semantic test
Pruebas A/B	La comparación de la reacción de los usuarios ante dos variantes (A y B) de un sistema, para determinar qué variante se ajusta mejor a las expectativas de los usuarios y de los stakeholders (o partes interesadas). La variante A podría ser la versión actual y la B una nueva versión. O A y B pueden ser dos nuevas versiones diferentes que se comparan.	A/B-testing
Pruebas basadas en la cobertura	Enfoque estructurado de las pruebas que tiene como objetivo demostrar un tipo específico de cobertura, mediante la aplicación de una o más técnicas de diseño <b>de pruebas.</b>	Coverage-based testing
Pruebas basadas en la experiencia	Pruebas basadas en la experiencia, la habilidad y la intuición del(los) tester(s). Se trata de un enfoque de prueba que puede subdividirse en varios enfoques de <b>prueba.</b>	Experience based testing
Pruebas basadas en modelos (o model-based testing)	Las pruebas basadas en modelos giran en torno a la utilización de un modelo del objeto o proceso en desarrollo para crear o perfeccionar los casos de prueba. Esto puede ir desde un conjunto de pruebas totalmente automatizadas que se diseñan y prueban mediante una suite MBT, hasta la revisión basada en modelos o Model-based review (MBR).	Model-based testing
Pruebas continuas	Ejecución automatizada de pruebas que se ejecutan cada vez que se integra software en una compilación, antes de desplegar una nueva compilación.	Continuous testing
Pruebas de caja blanca	Ver: glassbox testing.	Whitebox testing

Término Español	Descripción en español	Termino original en ingles
Pruebas de caja negra	Pruebas realizadas sin el conocimiento de la estructura interna y el funcionamiento de un sistema o programa. Son lo opuesto al glassbox testing.	Blackbox testing
Pruebas de caos	Un enfoque de prueba en el que una herramienta desactiva partes de un sistema informático para evaluar la robustez del sistema.	Chaos testing
Pruebas de integración de componentes	Prueba realizada por el desarrollador en el entorno de desarrollo, con el objetivo de demostrar que un grupo lógico de componentes funciona conjuntamente según lo definido en las especificaciones técnicas.	Unit integration test
Pruebas de integración del sistema	Prueba realizada por el (los) futuro(s) usuario(s) en un entorno que simula al entorno de producción de forma óptima; con el objetivo de demostrar que los acuerdos de interfaz del (sub)sistema se han cumplido, interpretado y aplicado correctamente.	System integration test
Pruebas de mantenimiento	Probar los cambios en un sistema o el impacto que tiene las modificaciones del entorno en el sistema.	Maintenance testing
Pruebas de mutación	Tipo de prueba en la que se modifican (o mutan) determinadas sentencias del código fuente, para de esta forma comprobar si los casos de prueba identifican el fallo que se ha introducido. Es una forma de verificar la calidad del conjunto de pruebas (en lugar del objeto de prueba).	Mutation testing
Pruebas de sistema	Prueba realizada por el proveedor en un entorno de pruebas (controlable), con el objetivo de demostrar que el sistema desarrollado (o partes del mismo), cumple las especificaciones funcionales y no funcionales y el diseño técnico.	System test
Pruebas dinámicas	Prueba mediante la ejecución del objeto de prueba, es decir pruebas realizadas sobre la aplicación en ejecución.	Dynamic testing
Pruebas estáticas	Pruebas mediante la examinación de los productos (como especificaciones de requisitos, manuales o código fuente), sin ejecutar los programas.	Static testing
Pruebas evolutivas o Progression testing	Pruebas de partes nuevas o adaptadas de un sistema (son lo contrario de las pruebas de regresión).	Progression testing
Pruebas explícitas	Definen y ejecutan situaciones de prueba específicas y casos de prueba para comprobar una situación concreta (son lo contrario a las pruebas implícitas).	Explicit testing
Pruebas exploratorias	Diseñar y ejecutar pruebas simultáneamente para aprender sobre el sistema, utilizando la información obtenida en la última experiencia para la siguiente. En otras palabras, toda forma de prueba en la que el tester diseña sus pruebas durante la ejecución de las mismas y la información obtenida se reutiliza para diseñar nuevas y mejoradas pruebas.	Exploratory testing
Pruebas funcionales	Pruebas dirigidas a la característica de calidad Funcionalidad.	Functional testing
Pruebas implícitas	Observación del comportamiento de un objeto de prueba durante la ejecución de casos de prueba, que no fueron diseñados para probar ese comportamiento específico (son lo opuesto a las pruebas explícitas).	Implicit testing
Pruebas metamórficas (o Metamorphic testing)	Una técnica de prueba de software que intenta aliviar el <b>test oracle problem</b> . Un <b>test oracle</b> es el mecanismo mediante el cual un tester puede determinar si un sistema reacciona correctamente. El <b>test oracle problem</b> se produce cuando es difícil determinar los resultados esperados de los casos de prueba seleccionados o determinar si los resultados reales coinciden con los resultados esperados.	Metamorphic testing
Pruebas no funcionales	Pruebas dirigidas a una o varias características de calidad distintas de la funcionalidad.	Non-functional testing
Pruebas por pares (o Pairwise testing)	Técnica de diseño de pruebas que permite probar todas las posibles combinaciones de 2 factores.	Pairwise testing
Pruebas unitarias	Prueba realizada en el entorno de desarrollo por el desarrollador, con el objetivo de demostrar que un componente (o unidad) cumple los requisitos definidos en las especificaciones técnicas.	Unit test



Término Español	Descripción en español	Termino original en ingles
Pull request	Método de envío de contribuciones a un proyecto de desarrollo por el que un desarrollador, tras realizar un cambio en el código de una rama relacionada con un tema (o topic branch), pide que este cambio se confirme en la rama principal (o main branch), es decir, que se incluya en el repositorio principal. Esto implica la prueba estática (es decir, la revisión) del código modificado, por ejemplo para comprobar si el cambio se ha realizado correctamente y si cumple con la mantenibilidad y otras directrices de calidad del código. La prueba estática puede ser, en parte, automatizada.	Pull request
Punto de decisión	Una combinación de una o más condiciones, que definen las condiciones para las distintas posibilidades del posterior comportamiento del sistema.	Decision point
Punto de partida	Las situaciones iniciales suelen contener los mismos datos para varios casos de prueba. Por lo tanto, estos datos se incluyen en el llamado punto de partida para toda la prueba y que no se separa para cada caso de prueba. Se denomina punto de partida central, si está destinado a varias pruebas o a varios testers.	Starting point
Punto de prueba (test point)	Unidad de medida del tamaño de la prueba a realizar.	Test point
Punto función (Function point)	Unidad para medir la funcionalidad y/o el tamaño del software.	Function point
Puntualidad	La medida en que la información está disponible a tiempo, para llevar a cabo la acción a la que está destinada.	Timeliness
Ratio de cobertura	El porcentaje de situaciones de prueba, definidas por el tipo de cobertura, que son cubiertas por las pruebas.	Coverage ratio
Recuperabilidad (o Recoverability)	La facilidad y rapidez con la que se puede restablecer el sistema de información tras una interrupción. Se trata de una subcaracterística de la característica de calidad Fiabilidad, de la norma ISO25010.	Recoverability
Regresión	Fenómeno por el que la calidad de un sistema en su conjunto se deteriora como consecuencia de los cambios individuales.	Regression
Rendimiento o Performance efficiency	El rendimiento representa el desempeño en relación con la cantidad de recursos utilizados en las condiciones establecidas. Esta característica se compone de las subcaracterísticas: tiempo de respuesta, utilización de los recursos y capacidad. Es una característica de calidad de producto, de la norma ISO25010.	Performance efficiency
Resultado esperado	La parte de un caso de prueba que describe el resultado que debe observarse cuando se ejecuta el caso de prueba. Se comparará con el resultado real.	Expected result
Resultado real	Es el resultado observado al ejecutar un caso de prueba en un objeto de prueba. Este resultado se comparará con el resultado esperado, para evaluar si el caso de prueba ha pasado o ha fallado.	Actual result
Re-test	Ejecutar un caso de prueba previamente fallado, para comprobar si un problema se ha resuelto correctamente. (también llamada prueba de confirmación).	Re-test
Reutilización	La medida en la que las partes del sistema de información, o el diseño, pueden reutilizarse para el desarrollo de otras aplicaciones. Se trata de una subcaracterística de calidad de la característica de Mantenibilidad, de la norma ISO25010.	Reusability
Revisión	<p>Una revisión es una prueba estática de un producto. Es decir, una prueba sin "ejecutar" el software o los sistemas. Existen diferentes tipos de revisiones (también llamadas técnicas de pruebas estáticas), como: walkthrough (transferencia de conocimientos e intercambio de visiones), la revisión técnica (por ejemplo, seleccionar la orientación/alternativa de la solución), la revisión de la gestión (por ejemplo, la determinación del estado del proyecto), la revisión informal (revisión por parte de colegas sin un proceso formal) y la inspección (la técnica de revisión más exhaustiva que establece el nivel de calidad de un producto).</p> <p>No debe confundirse con la palabra "revisión" de la guía de Scrum, que se utiliza para hacer una demostración del producto al propietario del producto (o product owner).</p>	Review

Término Español	Descripción en español	Termino original en inglés
Revisión basada en modelos o Model-based review (MBR)	Revisión de la base de pruebas mediante la creación de un modelo. La revisión basada en modelos emplea el uso de modelos para reducir la ambigüedad de la base de pruebas, puede incluir la creación de un modelo. La razón de la MBR es que los modelos no sean ambiguos y se detecten fallas como: incompletitud, incoherencia o inexactitud. Esta actividad puede crear una base de pruebas, no entrega casos de prueba, éstos serán el resultado de las pruebas basadas en modelos (o model-based testing).	Model-based review
Revisión de la Testabilidad	La revisión detallada (por ejemplo, la prueba estática) de la base de la prueba con respecto a su testeabilidad.	Testability review
Revisión del código	Un método para evaluar (y posiblemente) mejorar la calidad del código mediante la evaluación del trabajo, con respecto a las especificaciones y/o directrices y someter el código a una revisión por pares (o peer review).	Code review
Revisión informal	Es una técnica de prueba estática en la que un producto se somete a uno o varios revisores, para que evalúen su calidad. No hay reglas específicas para la revisión, por lo que el resultado de la misma depende en gran medida del revisor o revisores.	Informal review
Revisión técnica	Se trata de una técnica de prueba estática en la que un producto (que está completado entre un 60% u 80%) se somete a varios examinadores con la intención de evaluarlo desde una determinada perspectiva.	Technical Review
Riesgo	Una función de la probabilidad de que se produzca una determinada amenaza (probabilidad) y las posibles consecuencias negativas (impacto) si esa amenaza se produce.	Risk
Riesgo de calidad	Probabilidad específica de que el producto falle en relación con el impacto esperado si esto ocurre. La probabilidad de que el producto falle viene determinada por la probabilidad de que se produzcan fallos y la frecuencia de uso. El impacto está relacionado con el uso operativo del producto.	Quality risk
Riesgo del elemento	La posibilidad de que se produzca un fallo, combinada con el impacto cuando se produce un fallo. Se determina con la <b>probabilidad</b> del riesgos y se mide en <b>puntos de riesgo</b> .	Item risk
Riesgo del producto	Probabilidad específica de que el producto falle, en relación con el impacto esperado si esto ocurre. La probabilidad de que el producto falle viene determinada por la probabilidad de que se produzcan fallos y la frecuencia de uso. El impacto está relacionado con el uso operativo del producto.	Product risk
Robot	Una máquina que recoge información sobre su entorno a través de sensores de entrada y, basándose en esta entrada, modifica su comportamiento. Combinado con el aprendizaje automático (o machine learning) y la inteligencia artificial, las reacciones del robot con el tiempo se vuelven más adecuadas. El uso del Internet de las Cosas o Internet of Things (IoT), Big Data Analytics y la tecnología en la nube (o Cloud technology) hacen que un robot sea versátil. Los robots tienen muchas formas diferentes (no es sólo el humanoide de metal); los robots también pueden ser un algoritmo inteligente en las redes sociales, una aspiradora autónoma o un coche que se conduce solo.	Robot
Robótica	La robótica es una rama de la ingeniería que implica la concepción, el diseño, la fabricación y el funcionamiento de los robots. Este campo se solapa con la electrónica, la informática, la inteligencia artificial, la mecatrónica, la nanotecnología y la bioingeniería.	Robotics
Robustez	La medida en que el sistema de información sigue funcionando, incluso después de una interrupción. Esta es una subcaracterística de calidad de la lista de TMap NEXT. Está cubierta por la característica de calidad Fiabilidad (o Reliability) y sus subcaracterísticas, de la norma ISO25010.	Robustness
Role	Describe una o varias tareas y los conocimientos y habilidades necesarios para llevarlas a cabo.	Role
Satisfacción	El grado de satisfacción de las necesidades del usuario, cuando se utiliza un producto o sistema en un contexto de uso determinado. Esta es una característica de la calidad de Uso, de la norma ISO25010.	Satisfaction
Script de prueba (o test script)	El código de automatización de prueba, relacionado con uno o más escenarios (o situaciones) de prueba, necesario para la ejecución automática de las pruebas.	Test script

Término Español	Descripción en español	Termino original en ingles
Seguimiento de las pruebas	La actividad que verifica el estado de las actividades de prueba, identifica las desviaciones con respecto a lo planificado o lo previsto e informa del estado a los stakeholders (o partes interesadas).	Test monitoring
Seguridad	La medida en que un producto o sistema protege la información y los datos para que las personas u otros productos o sistemas tengan el grado de acceso a los datos adecuado a sus tipos y niveles de autorización. Esta es una característica de calidad de los productos, de la norma ISO25010.	Security
Servicio de pruebas (Test line)	La organización operativa responsable de prestar servicios de pruebas a uno o varios clientes. Un servicio de pruebas cuenta con un equipo fijo de testers, una infraestructura, herramientas de prueba y procedimientos de trabajo estandarizados.	Test line
Simplificar	Uno de los cinco elementos de TMap HD. Su objetivo es mediante la estandarización y el desacoplamiento, detener la espiral ascendente de la complejidad de los sistemas informáticos, que exige cada vez más esfuerzos de pruebas.	Simplify
Simulador	Una parte del sistema de información que se ha creado específicamente para las pruebas y que simula el entorno del sistema (o parte del sistema) que se va a probar. Puede ser un driver, un stub o ambos.	Simulator
Sistema bajo prueba	Ver: Objeto de prueba.	System Under Test
Sistema Tecnología Operativa u Operational Technology (OT)	La tecnología operativa u Operational Technology (OT) es el hardware y el software dedicados a detectar o provocar cambios en los procesos físicos, mediante la supervisión y/o el control directos de dispositivos físicos como válvulas, bombas, etc.	OT system
Situación de prueba	Una condición aislada, en la que el objeto de prueba muestra un comportamiento específico, que debe ser probado.	Test situation
Situación inicial	La situación inicial, necesaria antes de poder ejecutar un caso de prueba; consiste en todo lo necesario para preparar la entrada requerida por el sistema. Esto incluye no sólo los datos necesarios para el procesamiento, sino también las condiciones en la que deben estar el sistema y su entorno. Por ejemplo, se puede pensar en fijar una fecha específica del sistema o ejecutar lotes para una semana y mes específicos, que lleven al sistema a un estado particular.	Initial situation
Solución digital	Una solución en la que tienen cabida elementos de la Tecnología de la Información (TI), la electrónica y la mecánica, pero también nuevas tecnologías como la inteligencia artificial (IA), el Internet de las cosas o Internet of Things (IoT) y la fabricación aditiva. Los sistemas informáticos existentes también son soluciones digitales. Y la era digital también convierte los sistemas de tecnología operativa o Operational Technology (OT) en soluciones digitales.	Digital solution
Stub	Un programa de simulación que sustituye al programa real, incluyendo sus flujos de entrada y salida, con el que es llamado por el objeto de prueba.	Stub
SUT	Sistema bajo prueba o System Under Tes. Véase: Objeto de prueba.	SUT
Tabla de intensidad de la prueba	Guía a un equipo para que decida cómo alcanzar la intensidad de prueba deseada, definiendo qué enfoques y/o técnicas de prueba deben utilizarse para cada nivel de riesgo de la calidad. La tabla de intensidad de las pruebas utiliza los enfoques de las pruebas y los grupos de cobertura definidos en TMAP.net.	Test intensity table
Técnica de diseño de pruebas	Un método estandarizado para derivar casos de prueba a partir de una base de pruebas específica, que logre una determinada cobertura. La aplicación de una técnica de diseño de pruebas da lugar a situaciones de prueba, casos de prueba lógicos y/o casos de prueba físicos.	Test design technique
Técnica de especificación de pruebas	Ver: Técnica de diseño de pruebas.	Test specification technique
Tecnología de la información (TI)	Conjunto de actividades que implican: el diseño, el desarrollo, las pruebas, el mantenimiento y el uso de ordenadores y programas informáticos; para el tratamiento y la distribución de datos y la generación de información.	Information technology
Tecnología de la Información cognitiva	La tecnología de la información cognitiva no se basa únicamente en reglas, sino en ser capaz de reaccionar y adaptar su comportamiento en función de la percepción y el conocimiento.	Cognitive IT

Término Español	Descripción en español	Termino original en ingles
Tecnología en la nube (Cloud technology)	El uso de varios servicios, como plataformas de desarrollo de software, servidores, almacenamiento y software, a través de Internet.	Cloud technology
Test charter	Un documento conciso que contiene los puntos de partida para una sesión de pruebas exploratorias.	Test charter
Test harness	Un conjunto de software y datos de prueba configurados para un entorno de desarrollo con el fin de probar dinámicamente una unidad o una serie de unidades; por lo que se comprueba el comportamiento y la salida.	Test harness
Testabilidad	El grado de eficacia y eficiencia con el que pueden establecerse los criterios de prueba para un sistema, producto o componente y las pruebas que pueden realizarse para determinar si se han cumplido estos criterios.	Testability
Tester	Una persona que realiza tareas de aseguramiento de calidad y pruebas. Se trata de un role de equipo, no necesariamente de una función.	Tester
Testimonio o Witnessing	Observar las pruebas especificadas y/o ejecutadas por otra parte, para tener evidencia sobre el nivel de confianza, que estas pruebas pueden dar.	Witnessing
Testware	Todos los documentos y productos de prueba, como: los planes de prueba, las especificaciones de prueba, los scripts de prueba (test scripts), los datos de prueba, la descripción de la infraestructura de prueba, etc.; que se crean en el curso del proceso de prueba. El Testware debe ser adecuado para poder realizar su mantenimiento y, por lo tanto, debe ser transferible y mantenible.	Testware
TI	Ver: Tecnología de la información.	IT
Tipo de cobertura	La forma en la cual se expresa la cobertura, que las situaciones de prueba dan a la base de pruebas.	Coverage type
Tipo de prueba	Un grupo de actividades de prueba destinadas a comprobar el sistema de información con respecto a una serie de (sub)características de calidad correlacionadas.	Test type
Tolerancia a fallos o capacidad de recuperación en caso de fallo (Fail-over possibilities)	La facilidad con la que el sistema de información (o parte de el) puede continuar en otro lugar. Se trata de una subcaracterística de calidad de la lista TMap NEXT. Está cubierta por la característica de calidad Fiabilidad de la norma ISO25010 y sus subcaracterísticas.	Fail-over possibilities
Transformación digital	La transformación digital es el momento en el que una empresa u organización cambia su modo de funcionamiento tradicional por formas de gestión y operaciones modernas basadas en la tecnología.	Digital transformation
Transparencia de elección	La transparencia de elección indica si un humano involucrado puede entender cómo una máquina llega a sus decisiones. Se trata de una nueva subcaracterística de calidad para la IA y la robótica, que hemos añadido a la norma ISO25010.	Transparency of choices
UAT	Ver: Prueba de aceptación del usuario o User acceptance test.	UAT
Unidad de prueba	Un conjunto de procesos, transacciones y/o funciones que se prueban colectivamente.	Test unit
Usabilidad	La medida en que un producto o sistema puede ser utilizado por usuarios específicos; para alcanzar objetivos concretos de forma eficaz, eficiente y satisfactoria en un contexto de uso determinado. Es una característica de la calidad del producto, de la norma ISO25010.	Usability
Validación	Confirmación mediante la examinación y la aportación de evidencias objetivas de que se han cumplido las demandas para el uso específico previsto. ("hemos construido el sistema correcto"). Véase también: verificación.	Validation
Variedad de pruebas	El término "variedad de pruebas" pretende que todos los stakeholders (o partes interesadas) sean conscientes de que siempre habrá diferentes necesidades de pruebas y que, por tanto, habrá que organizar diferentes variedades de pruebas. El hecho de que deban organizarse por separado o en combinación depende de la situación. Las variedades de pruebas se definen en función de las características de calidad relevantes y de otras perspectivas importantes, como la progresión o la regresión.	Test variety
Velocidad	La cantidad media de trabajo, a menudo medida en puntos de historia (o story points), que el equipo puede realizar en un sprint.	Velocity

Término Español	Descripción en español	Termino original en ingles
Verificación	Confirmación mediante la examinación y la aportación de evidencias objetivas de que se han cumplido los requisitos especificados. ("el sistema se ha construido correctamente") Véase también: validación.	Verification
Vulnerabilidad	Un fallo en un sistema informático por el que está expuesto a la posibilidad de ser atacado o dañado.	Vulnerability
Walkthrough	Técnica de prueba estática, mediante la cual el autor explica el contenido de un producto durante una reunión. Son posibles diferentes objetivos: llevar a todos los participantes al mismo nivel de entendimiento, transferir información, pedir a los participantes información adicional o elegir entre las alternativas propuestas.	Walkthrough
	<b>Fin de este glosario - versión 1.3 - 1 de septiembre de 2022</b>	
	© 2022 Sogeti Nederland B.V.	
	® TMAP es una marca registrada de Sogeti Nederland B.V.	