

# GLOSARIO

**stilljobs ;)**

**TU MEJOR  
VERSION  
+ IA**

**stilljobs ;)**



# Agilidad (Agile) 1/4

|                        |                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Agile (Agilidad)       | Mentalidad y conjunto de valores enfocados en la entrega temprana de valor, la adaptación al cambio y la colaboración humana sobre los procesos rígidos.                                                                                            |
| Framework              | Marco de trabajo que ofrece una estructura, reglas y herramientas base para resolver problemas complejos. A diferencia de una metodología rígida, un framework es flexible y permite ser adaptado al contexto específico de cada equipo o proyecto. |
| Scrum                  | Framework para gestionar proyectos complejos mediante roles (PO, SM, Devs) y eventos cíclicos.                                                                                                                                                      |
| Kanban                 | Método visual de gestión de flujo que busca optimizar la entrega limitando el trabajo en curso (WIP).                                                                                                                                               |
| WIP (Work In Progress) | Cantidad de tareas iniciadas pero no terminadas. Limitarlo reduce el tiempo de entrega total.                                                                                                                                                       |
| Lean Coffee            | Formato de reunión democrática para priorizar agendas de discusión de forma rápida.                                                                                                                                                                 |
| Iteración (Sprint)     | Ciclo de tiempo fijo (usualmente 2 semanas) para producir un incremento de producto terminado.                                                                                                                                                      |



# Agilidad (Agile) 2/4

|                             |                                                                                                      |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Backlog                     | Lista única y priorizada de todas las funcionalidades, mejoras y correcciones pendientes.            |
| DoD<br>(Definition of Done) | Estándar de calidad que define cuándo una tarea está realmente terminada y lista para el usuario.    |
| DoR (Definition of Ready)   | Requisitos previos que debe tener una tarea para que el equipo pueda trabajar en ella sin bloqueos.  |
| User Story                  | Requerimiento breve narrado desde la necesidad del usuario: "Como [rol], quiero [qué] para [valor]". |
| Daily Meeting               | Sincronización diaria de 15 minutos para alinear el plan del día y reportar impedimentos.            |
| Criterios de Aceptación     | Detalles específicos que validan que una Historia de Usuario cumple con lo esperado por el negocio.  |
| Retrospectiva               | Reunión al final del Sprint para analizar el proceso y definir mejoras para el siguiente ciclo.      |



# Agilidad (Agile) 3/4

|                              |                                                                                                      |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Lead Time                    | Tiempo total desde que un pedido entra al sistema hasta que sale entregado al cliente.               |
| Cycle Time                   | Tiempo que transcurre desde que se empieza a trabajar activamente en una tarea hasta que se termina. |
| Timebox                      | Asignación de un tiempo máximo para una tarea, protegiendo la productividad del equipo.              |
| MVP (Mínimo Producto Viable) | La versión más pequeña de una idea que permite recolectar el máximo aprendizaje validado.            |
| Roadmap                      | Guía visual que comunica la dirección estratégica y la evolución del producto en el tiempo.          |
| Impedimento (Blocker)        | Cualquier factor interno o externo que detiene el flujo de trabajo del equipo.                       |
| Agile Coach                  | Facilitador experto en ayudar a las organizaciones a adoptar y escalar la cultura ágil.              |



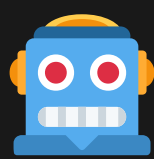
# Agilidad (Agile) 3/4

|                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Product Owner                    | Rol responsable de maximizar el valor del negocio y priorizar el Backlog.                                                                                                                                                                                                                           |
| Scrum Master                     | Líder servicial que asegura que el marco de trabajo se cumpla y remueve obstáculos.                                                                                                                                                                                                                 |
| KPI (Key Performance Indicator)  | Indicador Clave de Desempeño. Es una métrica cuantitativa que mide el nivel de rendimiento de un proceso o actividad específica en relación con un objetivo histórico o estándar. Sirve para mirar el pasado y el presente (salud del negocio).                                                     |
| OKR (Objectives and Key Results) | Metodología de gestión de metas que alinea la estrategia con la ejecución. Se compone de un Objetivo (inspiracional y cualitativo: ¿A dónde queremos llegar?) y varios Resultados Clave (medibles y cuantitativos: ¿Cómo sabremos que llegamos?). Sirve para diseñar el futuro y la transformación. |



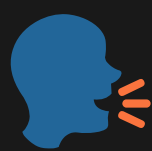
# Inteligencia Artificial (IA) 1/2

|                                 |                                                                                                                            |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| IA<br>(Inteligencia Artificial) | Campo de la informática que busca crear sistemas capaces de realizar tareas que requieren inteligencia humana.             |
| LLM (Large Language Model)      | Modelos de lenguaje extenso (como GPT) entrenados con vastas cantidades de texto para entender y generar lenguaje natural. |
| Prompt                          | Instrucción o entrada de texto que se le da a una IA para obtener una respuesta específica.                                |
| System Prompt                   | Instrucción raíz que define el rol, tono y límites de comportamiento de la IA.                                             |
| BOT                             | Programa informático que efectúa tareas automáticas y repetitivas a través de una interfaz de chat.                        |
| Agente (IA)                     | Sistema autónomo capaz de percibir su entorno, razonar y ejecutar acciones para cumplir un objetivo específico.            |
| Sesgo IA                        | Prejuicio o error sistemático en los resultados de la IA debido a sesgos en los datos de entrenamiento o en su diseño.     |



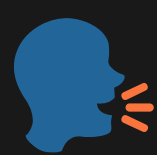
# Inteligencia Artificial (IA) 2/2

|                       |                                                                                                                                                                            |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Alucinación           | Información falsa generada por una IA que parece coherente pero no es veraz.                                                                                               |
| Token                 | Unidad mínima de procesamiento (fragmentos de texto) que utiliza la IA para entender el lenguaje.                                                                          |
| Contexto (Ventana de) | La cantidad máxima de información (tokens) que la IA puede "mantener en memoria" durante una conversación. Si se supera, la IA empieza a "olvidar" el inicio de la charla. |
| Temperatura           | Parámetro que regula la creatividad de la IA. Una temperatura baja (0.1) genera respuestas precisas y técnicas; una alta (0.8) fomenta la originalidad y el brainstorming. |
| Zero-Shot / Few-Shot  | Estrategia de prompting. Zero: Pedir algo sin ejemplos. Few: Darle 2 o 3 ejemplos previos para que la IA "entienda" el patrón antes de responder.                          |



# Ontología y Comunicación 1/2

|                                    |                                                                                                                                   |
|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ontológico                         | Relativo al estudio del ser. En este marco, se refiere a cómo el lenguaje construye la identidad y la realidad del líder.         |
| POP (Pedidos + Ofertas + Promesas) | La tríada de la coordinación de acciones. Es el motor lingüístico que permite el movimiento entre M1 y M2.                        |
| Mejor Versión                      | El estado de mayor efectividad y coherencia alcanzado por el coachee al integrar nuevas distinciones y herramientas (como la IA). |
| Paradigma                          | Marco mental o conjunto de creencias que actúan como filtro de la realidad y condicionan el aprendizaje.                          |
| Creencia Limitante                 | Un juicio arraigado que el coachee tiene sobre sí mismo o el mundo y que actúa como barrera para alcanzar el M2.                  |
| Actos Lingüísticos                 | La capacidad del habla para generar acción: Pedidos, Ofertas, Promesas y Declaraciones.                                           |
| Condiciones de Satisfacción        | El "contrato" implícito o explícito de qué se espera exactamente al cumplir un pedido.                                            |



# Ontología y Comunicación 2/2

Prejuicio

Un juicio automático que cierra posibilidades de aprendizaje o colaboración.

Juicio vs.  
Afirmación

La distinción entre nuestra opinión personal y los hechos objetivos del mundo.



# Equipos y Liderazgo (Tuckman)

|             |                                                                                            |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| Forming     | Etapa de orientación: alta dependencia del líder, roles poco claros.                       |
| Storming    | Etapa de conflicto: lucha por el control, choque de personalidades y procesos.             |
| Norming     | Etapa de cohesión: se aceptan las reglas, hay espíritu de equipo y confianza.              |
| Performing  | Etapa de rendimiento: enfoque total en resultados, el equipo es interdependiente y eficaz. |
| Mindset     | La mentalidad (fija o de crecimiento) que determina cómo enfrentamos los cambios.          |
| Pain Points | Problemas críticos o frustraciones específicas que impiden el flujo o la satisfacción.     |