



GLOSARIO DE TÉRMINOS

**ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES:
Definir el flujo de procesos ("pipeline") del desarrollador
en integración continua**

Código: ECP2745_3

NIVEL: 3



Artefactos Devops: Pueden ser una imagen de contenedor, un artefacto genérico, un gráfico de Helm o se pueden definir en línea. Se hace referencia a los artefactos DevOps en una etapa de pipeline para el despliegue automatizado en el entorno de destino. Se utilizan para especificar versiones de paquetes de software para el despliegue. El origen del artefacto varía según el tipo de artefacto. En DevOps, puede crear referencias a los siguientes tipos de artefactos: repositorio de imágenes de contenedor, configuración de despliegue del grupo de instancias, manifiesto de Kubernetes, artefacto general, gráfico de Helm y especificación de comandos.

Autenticación: Proceso de verificar la identidad de alguien o algo. La autenticación suele tener lugar mediante la comprobación de una contraseña, un token de hardware o algún otro dato que demuestre la identidad.

Bug: (Anglicismo). Error de programación.

Contenedor: También depósitos o "buckets". Paquete de software estándar que agrupa el código de una aplicación con las bibliotecas y los archivos de configuración asociados, junto con las dependencias necesarias para que la aplicación se ejecute. Esto permite a los desarrolladores y profesionales de TI implementar aplicaciones sin problemas en todos los entornos.

Pipeline CI/CD: (Anglicismo. En español, flujo de trabajo). Flujo de trabajos Devops encargado de efectuar una entrega de software frecuente y confiable. La metodología es iterativa, más que lineal, lo que permite a los equipos DevOps escribir código, integrarlo, ejecutar pruebas, y entregar y aplicar cambios en un software de manera colaborativa y en tiempo real.

Script: (Anglicismo). Fragmento de código escrito en un documento o archivo de texto en un lenguaje de programación y que contienen instrucciones para realizar acciones o añadir funciones dentro de una página web o de otros productos o sistemas informáticos.

Servicio: Programa instalado en un equipo remoto llamado servidor y cuya funcionalidad se ofrece a otros equipos conectados a él por red llamados cliente. Son típicos los servicios/servidores de impresión, de archivos, de cualquier programa/software mediante llamadas a procedimientos remotos (RPC) o de páginas web. La mayor capacidad del servidor se pone al servicio de los clientes, lo que redundará en una mayor simplicidad y menor coste de los segundos.

Servidor: Máquina física integrada en una red informática en la que, además del sistema operativo, opera uno o varios servicios "software" que se ofrecen a otros equipos denominados clientes que pueden estar conectados a nivel local o a través de una red externa. El tipo de servicio depende del tipo de "software" del servidor. La base de la comunicación es el modelo cliente-servidor y, en lo que concierne al intercambio de datos, entran en acción los protocolos de transmisión específicos del servicio.

SLA: (Service-Level Agreement. En español, acuerdo de nivel de servicio -ANS-). Contrato entre un proveedor de servicio y sus clientes que documenta qué servicios proporcionará el proveedor y define los estándares de servicio que se



está obligado a cumplir. Estos estándares afectan a parámetros tales como tiempo de respuesta, disponibilidad horaria, documentación disponible, personal asignado al servicio, etc.

Trazabilidad: Conjunto de procedimientos que permiten seguir la evolución de los procesos o productos en cada una de sus etapas.

Vulnerabilidad: Debilidad o fallo en un sistema de información que pone en riesgo la seguridad de la información pudiendo permitir que un atacante pueda comprometer la integridad, disponibilidad o confidencialidad de la misma, por lo que es necesario encontrarlas y eliminarlas lo antes posible. Estos "agujeros" pueden tener distintos orígenes, por ejemplo: fallos de diseño, errores de configuración o carencias de procedimientos.