

Aspecto	Tradicional	Scrum	Kan Ban
Entrega de Valor	Al final del proyecto	Se entrega la mayor cantidad de valor al cliente al final de cada sprint.	Entrega continua o a discreción del equipo.
Roles	Cliente, Líder de proyecto, Analista, Arquitecto, Diseñador, Programador y Tester	Product Owner, Scrum Master, Dev. Team	No hay roles.
Métricas	Medir el progreso del proyecto (trabajo realizado), en relación con la fecha y presupuesto comprometido originalmente.	El software funcionando es la principal medida de progreso RTF (Running Tested Features). Capacidad. Velocidad.	Cycle Time, Lead Time, Touch Time tiene que ver con el tiempo que se trabajó con la tarea y con su entrega con el cliente.
Filosofías de Cambio	Poca flexibilidad al cambio a medida que avanza la vida del proyecto.	Mejor gestión al cambio sin embargo NO se pueden realizar cambios durante el sprint.	Es en esencia un enfoque de gestión de cambio
Enfasis esta en	Planificación inicial dando importancia a factores como costos, alcance y tiempo	En el esfuerzo colaborativo para obtener resultados en lugar de un proceso predefinido	Introducir cambios en un proceso de desarrollo de software o una metodología de administración de proyectos
Documentación	Absolutamente todo se documenta	Mínima según se requiera	No cuenta con documentación especificada solo las US.

Asignación de Trabajo	En el plan se detalla quien deberá hacer que cosa	Los miembros se autoasignan las tareas para llegar al objetivo y queda asentado en el Sprint Backlog	Las personas se autoasignan las tareas (pull)
Estructura	Lineal	Iterativa con Sprints regulares de 2-4 semanas	Flujo continuo