

Práctica	Contexto de la práctica	Detalle de la práctica	Nivel Principiante	Nivel Intermedio	Nivel Experto
Vision de producto	Los vision del producto hace referencia a donde queremos posicionarnos y que le queremos ofrecer al cliente a traves de las caracteristicas de nuestros productos. La vision es relevante ya que ayuda a encaminar nuestra estrategia de desarrollo de mejoras y nuevas caracteristicas de producto ademas que permite compartir un norte comun en el equipo alineado a lo que queremos que nuestro producto sea en el mercado y los beneficios que data	La Visión de producto se comparte durante la etapa de Pre-work (último sprint del trimestre).	La visión del producto es conocida únicamente por el Product Owner, el equipo no conoce la visión del producto.	El Product Owner algunas veces comparte y/o refuerza la visión del producto con el equipo al menos una vez al trimestre. Algunos ítems del backlog están alineado a la visión del producto.	El Product Owner comparte y refuerza al equipo la visión con frecuencia y asegura su entendimiento (más de una vez en el trimestre). El backlog está alineado a la visión del producto.
Objetivos de Negocio	Esta relacionado a los objetivos tácticos (anual) y estratégicos. Cada iniciativa priorizada en el trimestre debe estar relacionada o vinculada al objetivo de negocio.	Los objetivos de negocio se comparte o profundiza al empezar el año, pero en cada trimestre se repasa. Para ello el PO genera espacios o reuniones antes del pre-work.	Los objetivos de negocio son conocidos solamente por el Product Owner y el equipo no los conoce. Solo generan sus objetivos por cada sprint.	El product Owner comparte algunas veces los objetivos de negocio con el equipo.	El Product Owner comparte con el equipo los objetivos trimestrales de negocio, se preocupa porque estén listos antes de iniciar el pre-work de la planificación conjunta. Se tiene la práctica de revisar y accionar cuando estos no se cumplen.
Refinamiento	Cuando se tiene que desarrollar funcionalidades de un producto con alta incertidumbre, el refinamiento se realiza en cada sprint. Sin embargo cuando se desarrolla las funcionalidades de un producto que tiene una referencia para su construcción y el equipo cuenta con todos los elementos para refinar a profundidad, podría sólo necesitar un proceso refinamiento durante el pre-work.	Se puede realizar en cada sprint o durante la etapa del pre-work.	Los refinamiento se realizan en algunas ocasiones y con la presencia esporádica del product owner	Los refinamientos se realizan con mayor recurrencia sin embargo la participación del product owner es pasiva (es un participante más en la sesión).	Los refinamientos se dan de manera natural y con una cadencia acordada por el equipo. La participación del product owner es activa(se preocupa por presentar las historias de usuario y sus criterios de aceptación, example mapping, etc.)
Priorización	La priorización hace referencia a la práctica de poder maximizar la entrega de valor del equipo a través de la construcción de ítems de backlog que generen más valor cliente y estén alineados a la propuesta de solución del equipo y a la estrategia de negocio de IBK	Durante la etapa del Planning trimestral, el proceso de priorización se define y comparte con los stakeholders.	El Product Owner prioriza el backlog (juicio de experto) sin embargo durante el trimestre se incluyen varios nuevos ítems de backlog y se pierde el foco de lo priorizado en la planificación conjunta. (Variabilidad mayor al 45% respecto a su backlog y/o predictibilidad menor a 45%)	El Product Owner utiliza alguna técnica de priorización y el equipo conoce la prioridad de los ítems de backlog. Durante el trimestre ingresan algunos nuevos ítems y se repriorizan algunos ítems sin perder el foco de lo comprometido en la planificación conjunta. (Ejm. Variabilidad <= 45% a>30% respecto a su backlog y/o predictibilidad >= 45% <= 75%)	El equipo conoce la prioridad de los ítems de backlog, durante el trimestre las prioridades cambian mínimamente respecto a los comprometido en la planificación conjunta sin perder el foco en los objetivos de negocio comprometidos en el trimestre. (Ejm. Variabilidad <30% respecto a su backlog y predictibilidad >75%)
Slicing	Uno de los conceptos fundamentales de adoptar el enfoque Ágil para el desarrollo es dividir la funcionalidad verticalmente en piezas pequeñas y consumibles que pueden implementarse y pasar a producción rápidamente. Estas secciones o divisiones verticales generan valor a los stakeholders y contemplan todas las etapas (análisis, desarrollo, QA, gobierno, gestión de pase).	Va de la mano con el Slicing.	El equipo no conoce patrones de slicing y/o sus historias de usuario son divididas como fases de proyecto. (HU Análisis, HU Desarrollo, HU Certificación, HU Pase a Producción). Se entrega valor en más de un sprint (En producción)	Se utiliza patrones de slicing para la mayoría de historias de usuario debido a algunas restricciones se entrega valor en más de un sprint (En producción)	Se asegura de que todas las historias de usuario hayan sido divididas usando patrones de slicing para que entreguen valor dentro de un sprint (En producción)
Equilibrio del Backlog	Es cuando contiene el Backlog contiene Historias de usuario, deuda técnica y Evolución tecnológica. La proporción puede variar de acuerdo a la priorización del Planning, pero debe cumplir con lineamientos dados por Arquitectura.	Durante la etapa del Planning trimestral, se establece los ítems planificados y se valida que el % establecido para cada tipo de ítem, se cumpla.	El PO y equipo conoce los tipos de ítems del backlog. En el trimestre todo el backlog es de historias de usuario, y no se incluyen ítems de deuda técnica o evolución tecnológica del aplicativo/producto.	El PO y equipo conoce los tipos de ítems del backlog. En el trimestre existe un backlog que se acerca a estar equilibrado donde se incluye ítems de Historias de usuario, deuda técnica y Evolución tecnológica del aplicativo/producto.	El PO y equipo conocen los tipos de ítems del backlog. El product owner y equipo aseguran y se preocupan por tener su backlog equilibrado (HU, ET, DT).
Análisis de impacto	Identificar con anticipación el impacto funcional y/o técnico del incremento de producto para prevenir fallas de los sistemas involucrados. Esta práctica busca que el análisis de impacto este inmerso en las conversaciones del equipo. Desde la creación de una HU, durante su implementación hasta el despliegue en producción.	Evaluar el impacto de la funcionalidad o cambio que se va a implementar para tomar decisiones. Ejemplo: estrategia de pruebas que se coordinará con el Data Owner del proceso impactado.	Se realiza esporádicamente el análisis de impacto funcional y/o técnico y el resultado no se socializa a los interesados.	El equipo asegura realizar un análisis de impacto funcional y/o técnico del incremento de producto antes de iniciar el sprint y el resultado algunas veces se socializa con los interesados.	El equipo asegura realizar un análisis de impacto funcional y/o técnico del incremento de producto antes de iniciar el sprint y cuando sea necesario, el resultado se socializa con interesados cuando sea necesario.
Definition of Ready (DoR)	Esta práctica busca que el equipo este alineado y organizado respecto a todo aquello que debe resolverse antes de ponerse a desarrollar una Historia de Usuario o un ítem de backlog. (Ejemplo: las pre-condiciones, las dependencias externas, la información)	Va de la mano con el Refinamiento.	El equipo no tiene un definition of ready definido o lo tiene y no lo usa.	El equipo tiene un definition of ready que se mantiene fijo en el tiempo y si una historia de usuario no cumple con el DoR el equipo es flexible y decide incluir la historia de usuario en el sprint.	El equipo se preocupa por mejorar en conjunto el definition of ready y que las historias de usuario que se planifiquen cumplan lo definido en el DoR.
Definition of Done (DoD)			El DoD se aplica con base en juicio de experto para cada pedido.	El equipo tiene un DoD que se mantiene fijo en el tiempo. Al entregar una HDU, si esta no cumple con el DoD el equipo es	El equipo se asegura de que las HDUs que entrega cumplan con el DoD establecido y los criterios de aceptación.
Dinámica del equipo	Relacionado a los valores de Scrum, pero enfocado a la práctica de la comunicación y colaboración dentro del equipo maduro. También esta relacionada al nivel de confianza que tiene cada miembro del equipo.	Cuando algún miembro del equipo se ausenta, el resto de compañeros puedes retomar y continuar para reducir el riesgo de incumplir lo comprometido en el sprint.	Existe bajo nivel de comunicación entre los diferentes roles del equipo durante el refinamiento y a lo largo de la implementación de las HU (historias de usuario).	Existe comunicación y/o colaboración entre los diferentes roles del equipo durante las reuniones de refinamiento y a lo largo de la implementación de las HU (historias de usuario).	Existe un alto nivel de comunicación y/o colaboración entre los diferentes roles del equipo durante las reuniones de refinamiento, a lo largo de la implementación de las HU (historias de usuario) y después de la entrega del producto. Se preocupan por experimentar el conocimiento cruzado entre roles.
Mejora Continua	La mejora continua es una de las prácticas de Lean Management, pero usado en los equipos para corregir algún problema acontecido, impulsar una idea o automatizar sus procesos para incrementar la velocidad y eficiencia del equipo.	A medida que el equipo madura, el mindset Lean se vuelve parte de sus objetivos operativos (trimestrales) y saben como evidenciar el impacto al negocio en cada Retrospectiva o Planning.	El equipo conoce la importancia de realizar mejora continua. Existen algunos sprints donde no realizan retrospectiva	El equipo realiza mejora continua en un espacio definido donde se realizan las retrospectivas para cada sprint, aquí identifican oportunidades de mejora y las ejecutan durante el próximo sprint	El equipo realiza mejora continua constantemente no se limita a los espacios de retrospectiva. Todos contribuyen a la mejora continua y se preocupan por tomar decisiones en base a datos y generar data histórica para futuras decisiones. Cada experimento tiene un criterio definido para el éxito o el aprendizaje