

Id	Marco de trabajo	Definición práctica original	Fragmento de aporte a la definición híbrida	Resultado definición híbrida
SL1	SAFe	El Backlog de la solución contiene las próximas capabilities (comportamientos de la solución) y Enablers (respalda las actividades de código, los componentes e infraestructura técnica necesarias para proporcionar funcionalidad comercial futura) del incremento de programa, y está destinado a avanzar la solución y construir su pista arquitectónica. Los elementos son el resultado de actividades de investigación y colaboración activa con diversas partes interesadas: Clientes, Propietarios de Negocios, Gestión de Productos, Propietarios de Productos, Arquitectos de Sistemas e ingenieros de soluciones.	El Backlog de la solución contiene las próximas capabilities y enablers resultado de actividades de investigación y colaboración con diversas partes interesadas	Definir los elementos de trabajo necesarios para la construcción de la solución, mediante investigación y colaboración con diversas partes interesadas, y con ello crear un repositorio o backlog donde se almacenen y administren.
	LeSS	Sprint Planning One se enfoca en: la selección de elementos de mayor prioridad que cumplen la definición de 'listo' (elementos ofrecidos por el Propietario del producto), identificar oportunidades para el trabajo multi-equipo, resolver dudas y preguntas, y definir el Objetivo Sprint. El Sprint Planning One es una reunión para todos los equipos juntos donde deciden qué equipo trabajará en qué elementos. Cuando son menos de 8 equipos, se manejan como equipos de características, de lo contrario se crea un estructura adicional llamada 'área de requisitos', la cual conduce a diferentes vistas del trabajo pendiente y cada una de estas tiene varios equipos de características las cuales trabajan bajo un backlog de área que es priorizado por un propietario de producto de área especialista en el producto.	Selección de elementos que cumplen con la definición de 'Listo', oportunidades y objetivos del sprint.	
SL2	SAFe	Refinar (Revisar y actualizar la definición de los elementos de trabajo pendiente y desarrollo de criterios de aceptación e hipótesis de beneficios, trabajar con los equipos para establecer estimaciones de viabilidad técnica y alcance, analizar formas de dividir los elementos de trabajo pendiente en trozos más pequeños de valor incremental, identificar los habilitadores necesarios para admitir nuevas características y capacidades, y establecer su asignación de capacidad) y priorizar el trabajo pendiente.	Refinar y priorizar el trabajo pendiente	Refinar y priorizar los elementos de trabajo identificados en SL1, esto con el fin de garantizar la entrega de valor al cliente con calidad.
	LeSS	Sprint Planning One se enfoca en: la selección de elementos de mayor prioridad que cumplen la definición de 'listo' (elementos ofrecidos por el Propietario del producto), identificar oportunidades para el trabajo multi-equipo, resolver dudas y preguntas, y definir el Objetivo Sprint. El Sprint Planning One es una reunión para todos los equipos juntos donde deciden qué equipo trabajará en qué elementos. Cuando son menos de 8 equipos, se manejan como equipos de características, de lo contrario se crea un estructura adicional llamada 'área de requisitos', la cual conduce a diferentes vistas del trabajo pendiente y cada una de estas tiene varios equipos de características las cuales trabajan bajo un backlog de área que es priorizado por un propietario de producto de área especialista en el producto.	Selección de elementos de mayor prioridad	
SL3	SAFe	El backlog de programa contiene las próximas características destinadas a satisfacer las necesidades del cliente y ofrecer beneficios empresariales para un único tren de liberación ágil (ART). También contiene las características del habilitador necesarias para crear la pista de acceso arquitectónico. Este backlog de programa se construye en el evento de planificación del incremento de programa, donde se establecen los equipos y estos crean sus planes de entrega de tareas futuras de desarrollo de productos	El Backlog de programa contiene las próximas características destinadas a satisfacer las necesidades del cliente. Se establecen equipos y estos crean sus planes de entrega de tareas futuras de desarrollo de productos	Identificar los elementos de trabajo necesarios para la ejecución del incremento de programa, mediante la asignación de elementos de trabajo en áreas de requisitos o programas y la creación de sus respectivos backlogs.
	LeSS	Sprint Planning One se enfoca en: la selección de elementos de mayor prioridad que cumplen la definición de 'listo' (elementos ofrecidos por el Propietario del producto), identificar oportunidades para el trabajo multi-equipo, resolver dudas y preguntas, y definir el Objetivo Sprint. El Sprint Planning One es una reunión para todos los equipos juntos donde deciden qué equipo trabajará en qué elementos. Cuando son menos de 8 equipos, se manejan como equipos de características, de lo contrario se crea un estructura adicional llamada 'área de requisitos', la cual conduce a diferentes vistas del trabajo pendiente y cada una de estas tiene varios equipos de características las cuales trabajan bajo un backlog de área que es priorizado por un propietario de producto de área especialista en el producto.	Todos los equipos se reúnen para decidir qué equipo o área de requisitos trabajará en qué elementos.	
SL4	SAFe	Refinar (Revisar y actualizar la definición de los elementos de trabajo pendiente y desarrollo de criterios de aceptación e hipótesis de beneficios, trabajar con los equipos para establecer estimaciones de viabilidad técnica y alcance, analizar formas de dividir los elementos de trabajo pendiente en trozos más pequeños de valor incremental, identificar los habilitadores necesarios para admitir nuevas características y capacidades, y establecer su asignación de capacidad) y priorizar el trabajo pendiente.	Refinar y priorizar el trabajo pendiente	Refinar y priorizar los elementos de trabajo identificados en SL3, esto con el fin de garantizar la entrega de valor al cliente con calidad.
	LeSS	Sprint Planning One se enfoca en: la selección de elementos de mayor prioridad que cumplen la definición de 'listo' (elementos ofrecidos por el Propietario del producto), identificar oportunidades para el trabajo multi-equipo, resolver dudas y preguntas, y definir el Objetivo Sprint. El Sprint Planning One es una reunión para todos los equipos juntos donde deciden qué equipo trabajará en qué elementos. Cuando son menos de 8 equipos, se manejan como equipos de características, de lo contrario se crea un estructura adicional llamada 'área de requisitos', la cual conduce a diferentes vistas del trabajo pendiente y cada una de estas tiene varios equipos de características las cuales trabajan bajo un backlog de área que es priorizado por un propietario de producto de área especialista en el producto.	Cada backlog de área es priorizado por un propietario de producto de área o especialista en el producto	
SL5	SAFe	Es un evento cara a cara llevado a cabo entre todos los implicados, con un timebox establecido y cuya finalidad es alinear a todos los equipos en el ART con una misión y visión compartidas, donde cada equipo identifica sus tareas o trabajo pendiente de iteración, dependencias y planes de iteración para ejecutar dicho trabajo bajo los objetivos iniciales del incremento de programa y los riesgos asociados a estos.	Evento llevado a cabo para alinear a todos los equipos, donde cada uno identifica sus tareas o trabajo pendiente de iteración, planes de iteración para ejecutar dicho trabajo y los riesgos asociados.	Es esta actividad se realizan eventos cara a cara entre los equipos, propietarios de negocio y otras partes interesadas con el fin de que cada equipo cree sus planes y objetivos de iteración para el próximo incremento de programa. Durante este proceso los equipos identifican riesgos, dependencias y redactan sus objetivos iniciales del incremento del programa de equipo.
	LeSS	Sprint Planning One se enfoca en: la selección de elementos de mayor prioridad que cumplen la definición de 'listo' (elementos ofrecidos por el Propietario del producto), identificar oportunidades para el trabajo multi-equipo, resolver dudas y preguntas, y definir el Objetivo Sprint. El Sprint Planning One es una reunión para todos los equipos juntos donde deciden qué equipo trabajará en qué elementos. Cuando son menos de 8 equipos, se manejan como equipos de características, de lo contrario se crea un estructura adicional llamada 'área de requisitos', la cual conduce a diferentes vistas del trabajo pendiente y cada una de estas tiene varios equipos de características las cuales trabajan bajo un backlog de área que es priorizado por un propietario de producto de área especialista en el producto.	Todos los equipos se reúnen para decidir qué equipo o área de requisitos trabajará en qué elementos.	
SL6	SAFe	El Backlog del equipo es un repositorio, el cual comprende Historias de usuarios, habilitadores, así como historias que surgen del contexto local del equipo y otros elementos de trabajo que representan todas las cosas que un equipo necesita hacer para cumplir con los objetivos del incremento de programa.	El backlog del equipo contiene historias de usuario, habilitadores y otros elementos de trabajo que representan todas las cosas que un equipo necesita hacer para avanzar en su parte del sistema	El backlog de equipo contiene las historias de usuario y habilitadores que se originan a partir del backlog de programa, además de incluir otros elementos de trabajo que el equipo necesita para avanzar en el trabajo para el cumplimiento de la entrega. Los equipos que identificaron dependencias en sus historias construyen sus backlogs de equipo en conjunto con el fin de acordar puntos de integración, coordinación y sincronización para ellas. En esta actividad cada equipo construye su backlog de equipo.
	LeSS	Sprint Planning two es una reunión separada por cada equipo donde se enfocan en crear un plan de trabajo para "hacer" para cada elemento. Los elementos y el plan de acción o tareas comprenden el Backlog de Sprint. Los equipos que identificaron dependencias en sus historias construyen sus backlogs de equipo en conjunto con el fin de acordar puntos de integración, coordinación y sincronización para ellas.	Cada equipo se enfoca en crear su plan de trabajo para "hacer" para cada elemento. Los equipos que identificaron dependencias en sus historias construyen sus backlogs de equipo en conjunto con el fin de acordar puntos de integración, coordinación y sincronización para ellas.	

Id	Marco de trabajo	Definición práctica original	Fragmento de aporte a la definición híbrida	Resultado definición híbrida
SL7	SAFe	Es un evento en el cual todos los miembros del equipo determinan la cantidad del Backlog de Equipo que pueden comprometerse a entregar durante la próxima iteración. El equipo resume el trabajo como un conjunto de Objetivos de iteración a los que están comprometidos. Estos objetivos de iteración alinean a los equipos entre sí, ayudan a identificar las dependencias y proporcionan el contexto necesario para desarrollar una resolución.	Es un evento en el cual todos los miembros del equipo determinan la cantidad del backlog de equipo que pueden comprometerse a entregar durante la próxima iteración vistos como objetivos de iteración; Estos objetivos ayudarán a identificar y resolver las dependencias con los otros objetivos de los demás equipos.	En esta actividad todos los miembros del equipo determinan que parte del trabajo del backlog de equipo se comprometieron a entregar durante una iteración. Se tienen en cuenta historias del trabajo atrasado, comentarios de demostraciones pasadas, comentarios de la iteración anterior, los objetivos de la iteración a entregar y las dependencias con otros equipos que se logren identificar.
	LeSS	Sprint Planning two es una reunión separada por cada equipo donde se enfocan en crear un plan de trabajo para "hacer" para cada elemento. Los elementos y el plan de acción o tareas comprenden el Backlog de Sprint. Los equipos que identificaron dependencias en sus historias construyen sus backlogs de equipo en conjunto con el fin de acordar puntos de integración, coordinación y sincronización para ellas.	Reunión separada por cada equipo donde se enfocan en crear un plan de trabajo para "hacer" para cada elemento y se identifican dependencias y acuerdan puntos de integración, coordinación y sincronización	
SL8	SAFe	Continuous Delivery Pipeline (CDP) representa los flujos de trabajo, las actividades y la automatización necesarios para guiar una nueva pieza de funcionalidad desde la ideación hasta el lanzamiento bajo demanda de valor para el usuario final. Comprende 4 aspectos: (i) Continuous Deployment (CD) es el proceso que toma las Features validadas en un entorno de staging y las implementa en el entorno de producción, en donde se prueban y se las deja listas para el release. (ii) Continuous Exploration (CE) es el proceso que impulsa la innovación y fomenta la alineación con lo que se debe construir mediante la exploración continua de las necesidades del mercado y del customer, y la definición de una Visión, un Roadmap y un conjunto de Features para una solución que satisfaga esas necesidades. (iii) Continuous Integration (CI) es el proceso de tomar Features del Program Backlog y desarrollar, probar, integrar y validarlos en un entorno de representación donde están listos para la implementación y el release, y (iv) lanzamiento bajo demanda; que es el proceso que implementa una nueva funcionalidad en la producción y la libera de manera progresiva o inmediata a los Clientes según la demanda	Representa los flujos de trabajo para guiar una nueva pieza de funcionalidad desde la ideación hasta el lanzamiento bajo demanda de valor para el usuario final. Comprende 4 aspectos: Desarrollo continuo; que consta en tomar features y disponerlas en un entorno de staging, exploración continua; que busca impulsar la innovación bajo las necesidades del mercado y del cliente, integración continua; que consiste en tomar features del program backlog y desarrollar, probar, integrar y validar en un entorno de representación, finalmente; lanzamiento bajo demanda; que es el proceso que implementa una nueva funcionalidad en la producción y la libera de manera progresiva o inmediata a los Clientes según la demanda	Tanto la iteración como el incremento de programa tienen como objetivo entregar continuamente valor a sus clientes mediante la creación y mantenimiento de una tubería de entrega continua. Esta actividad consiste en desarrollar los objetivos manteniendo una filosofía de exploración, integración, implementación continua, lanzamiento on demand y pruebas automatizadas que lo faciliten y minimicen los conflictos de integración y retrabajo.
	LeSS	Los equipos se dedican a desarrollar los ítems seleccionados y que se encuentran en su sprint backlog de equipo. Se maneja una integración constante de código, cargado con las pruebas automatizadas y control de versiones, con el fin de encontrar y resolver a tiempo conflictos de integración. Se maneja una filosofía de pruebas de aceptación automatizadas e integración continua para evitar tener un equipo de integración y pruebas. La coordinación y comunicación entre los equipos con dependencias es vital, se recomienda la coordinación descentralizada e informal a la centralizada (comunicación directa entre desarrolladores del mismo equipo o inter equipo). Se maneja la definición de hecho general con el fin de tener siempre un incremento potencialmente entregable.	Los equipos se dedican a desarrollar los ítems seleccionados que se encuentran en su sprint backlog de equipo, en el proceso se busca mantener una filosofía de pruebas unitarias y de aceptación automatizadas, control de versiones e integración continua; esto con el fin de encontrar y resolver a tiempo conflictos de integración.	
SL9	SAFe	Los equipos ágiles gestionan su trabajo a lo largo del período de ejecución del incremento de programa, donde cada equipo colabora para definir, construir y aprobar las historias a las que se comprometieron durante la planificación de iteraciones, además de realizar un seguimiento del progreso de la iteración y mejorar el flujo de valor mediante el uso de tableros de historia y Kanban y eventos diarios de pie (DSU), todo esto a nivel de equipos individuales. De igual manera, los equipos deben coordinarse entre sí llevando a cabo reuniones como Scrum of Scrums para gestionar las dependencias de los ART y proporcionar visibilidad sobre el progreso y los impedimentos; además del evento de sincronización PO, en la que participan Propietario de productos y administradores de productos y cuyo propósito es obtener la visibilidad de lo bien que el ART está progresando hacia el cumplimiento de los objetivos del incremento de programa, discutir problemas u oportunidades y también puede ser útil para prepararse en el siguiente incremento de programa. Ofrecer soluciones complejas y de alta calidad requiere una intensa cooperación y colaboración entre equipos. Para admitir esto, los equipos trabajan en una cadencia ART común y publican y comunican objetivos de iteración al principio de cada iteración. También actualizan otros equipos durante la sincronización de ART y administran activamente las dependencias interactuando con los miembros del equipo de otros equipos.	Los equipos ágiles gestionan su trabajo a lo largo del período de ejecución del incremento, donde cada equipo colabora para definir, construir y aprobar las historias a las que se comprometieron durante la planificación de iteraciones, además de realizar un seguimiento del progreso de la iteración y mejorar el flujo de valor mediante el uso de herramientas	Por cada iteración, los equipos trabajan para definir, construir y aprobar las historias a las cuales se comprometieron durante la planificación de iteración, con el fin de obtener como resultado un incremento del sistema (o incremento de producto) de alta calidad, funcional y probado. Puede manejarse una definición de hecho general con el fin de tener siempre un incremento potencialmente entregable.
	LeSS	Los equipos se dedican a desarrollar los ítems seleccionados y que se encuentran en su sprint backlog de equipo. Se maneja una integración constante de código, cargado con las pruebas automatizadas y control de versiones, con el fin de encontrar y resolver a tiempo conflictos de integración. Se maneja una filosofía de pruebas de aceptación automatizadas e integración continua para evitar tener un equipo de integración y pruebas. La coordinación y comunicación entre los equipos con dependencias es vital, se recomienda la coordinación descentralizada e informal a la centralizada (comunicación directa entre desarrolladores del mismo equipo o inter equipo). Se maneja la definición de hecho general con el fin de tener siempre un incremento potencialmente entregable.	Los equipos se dedican a desarrollar los ítems seleccionados y que se encuentran en su sprint backlog de equipo. Se maneja una definición de hecho general con el fin de tener siempre un incremento potencialmente entregable	
SL10	SAFe	Inspect and Adapt (I&A) es un evento significativo que se realiza al final de cada Program Increment (PI), el cual consta de tres partes: (i) Demostración del sistema, donde el tren demuestra y evalúa el estado actual de la Solution, (ii) Medición cuantitativa y cualitativa, donde los equipos revisan colectivamente cualquier métrica cuantitativa y cualitativa que hayan acordado recopilar y, a continuación, discutan los datos y las tendencias y (iii) Taller retrospectivo y de resolución de problemas donde los equipos reflexionan e identifican elementos en el backlog para mejorar a través de este taller. El resultado es un conjunto de elementos de trabajo pendiente de mejora que entran en el trabajo pendiente del programa para el siguiente evento de PI Planning.	Es un evento que se realiza al final de cada incremento de programa donde se demuestra y evalúa el estado actual de la solución , y los equipos reflexionan e identifican elementos de mejora	Esta actividad es un evento el cual se lleva a cabo al terminar cada incremento de programa (o en el transcurso) donde los equipos muestran y evalúan el estado actual de la solución, posteriormente, los equipos identifican y discuten elementos de mejora, que son incluidos en el backlog del programa en el próximo evento de planificación de incremento de programa.
	LeSS	La Retrospectiva Sprint, implica inspeccionar y adaptar con respecto al proceso LeSS y el entorno. Es un espacio para que los equipos discutan las oportunidades de mejora encontradas en sus retrospectivas de equipo. Posteriormente, los participantes se centran los problemas y se discuten soluciones de mejora.	Es un evento que implica inspeccionar y adaptar con respecto al proceso LeSS y el entorno. Es un espacio para que los equipos discutan las oportunidades de mejora encontradas en sus retrospectivas de equipo. Posteriormente, los participantes se centran los problemas y se discuten soluciones de mejora.	
SL11	SAFe	Los equipos ágiles gestionan su trabajo a lo largo del período de ejecución del incremento de programa, donde cada equipo colabora para definir, construir y aprobar las historias a las que se comprometieron durante la planificación de iteraciones, además de realizar un seguimiento del progreso de la iteración y mejorar el flujo de valor mediante el uso de tableros de historia y Kanban y eventos diarios de pie (DSU), todo esto a nivel de equipos individuales. De igual manera, los equipos deben coordinarse entre sí llevando a cabo reuniones como Scrum of Scrums para gestionar las dependencias de los ART y proporcionar visibilidad sobre el progreso y los impedimentos; además del evento de sincronización PO, en la que participan Propietario de productos y administradores de productos y cuyo propósito es obtener la visibilidad de lo bien que el ART está progresando hacia el cumplimiento de los objetivos del incremento de programa, discutir problemas u oportunidades y también puede ser útil para prepararse en el siguiente incremento de programa. Ofrecer soluciones complejas y de alta calidad requiere una intensa cooperación y colaboración entre equipos. Para admitir esto, los equipos trabajan en una cadencia ART común y publican y comunican objetivos de iteración al principio de cada iteración. También actualizan otros equipos durante la sincronización de ART y administran activamente las dependencias interactuando con los miembros del equipo de otros equipos.	Los equipos ágiles gestionan su trabajo a lo largo del período de ejecución del incremento de programa, realizando seguimiento del progreso de la misma y mejorar el flujo de valor mediante el uso de tableros de historia y kanban, y eventos diarios de pie.	Durante la ejecución de la iteración, deben realizar el seguimiento del progreso y coordinación del trabajo, mediante el uso de algunas herramientas, y la celebración de algunos eventos como por ejemplo las reuniones diarias. Cuando sea necesario se llevan a cabo reuniones con otros equipos, sobre todo cuando se presentan conflictos de dependencias de trabajo o se necesita la orientación de

Id	Marco de trabajo	Definición práctica original	Fragmento de aporte a la definición híbrida	Resultado definición híbrida
	LeSS	Los equipos hacen la reunión de Scrum daily por equipo, cuando existen dependencias, un integrante del equipo con el que tienen dependencias participa de dicho daily scrum y luego comenta con su equipo lo aprendido. Se celebra también una reunión general semanal (o según se acuerde) (tipo Scrum de scrum u open space) para coordinar los equipos, se hace con representantes de los equipos y el (o los) Scrum master que se encarga de guiar dicha reunión. Además, se hacen reuniones de las comunidades de práctica, si son necesarias, por ejemplo, si la comunidad de testing (compuesta por voluntarios de todos los equipos) quiere proponer una nueva forma de automatización de pruebas.	Los equipos hacen la reunión de scrum daily por equipo. Además se celebra una reunión general semanal o reuniones con las comunidades de práctica para coordinar los equipos, se hace con representantes de los equipos y el (o los) scrum master encargados.	especialistas.
SL12	SAFe	Refinar (Revisar y actualizar la definición de los elementos de trabajo pendiente y desarrollo de criterios de aceptación e hipótesis de beneficios, trabajar con los equipos para establecer estimaciones de viabilidad técnica y alcance, analizar formas de dividir los elementos de trabajo pendiente en trozos más pequeños de valor incremental, identificar los habilitadores necesarios para admitir nuevas características y capacidades, y establecer su asignación de capacidad) y priorizar el trabajo pendiente.	Refinar y priorizar el trabajo pendiente.	Refinar y priorizar los elementos de trabajo identificados en SL1, con el fin de garantizar la entrega de valor al cliente con calidad.
	LeSS	Se revisa la priorización del backlog y se actualiza en caso de ser necesario teniendo en cuenta el impacto de marketing o impacto al cliente o riesgos técnicos, del negocio, etc. Una oportunidad para la adaptación. Puede ser hecha durante un sprint en curso. También permite aumentar el conocimiento compartido ya que se discuten los ítems que están estrechamente relacionados. Se realizan estimaciones de Scrum Póker. Pueden surgir un evento PBR Multiequipo cuando los equipos noten ítems que estén estrechamente relacionados o para aumentar el conocimiento compartido entre ellos. El propietario del producto no trabaja solo en el refinamiento del product backlog sino que recibe el apoyo de los integrantes de los otros equipos los cuales trabajan en conjunto con los clientes / usuarios y otras partes interesadas.	Se revisa la priorización del backlog y se actualiza en caso de ser necesario teniendo en cuenta el impacto de marketing o impacto al cliente o riesgos técnicos, del negocio, etc.	
SL13	SAFe	Refinar (Revisar y actualizar la definición de los elementos de trabajo pendiente y desarrollo de criterios de aceptación e hipótesis de beneficios, trabajar con los equipos para establecer estimaciones de viabilidad técnica y alcance, analizar formas de dividir los elementos de trabajo pendiente en trozos más pequeños de valor incremental, identificar los habilitadores necesarios para admitir nuevas características y capacidades, y establecer su asignación de capacidad) y priorizar el trabajo pendiente.	Refinar y priorizar el trabajo pendiente.	Refinar y priorizar los elementos de trabajo identificados en SL3, con el fin de garantizar la entrega de valor al cliente con calidad. Además, cuando se presentan dependencias entre elementos de trabajo; se recomienda crear un evento de refinamiento del backlog Multiequipo, donde participan solo los equipos con dependencias identificadas.
	LeSS	Se revisa la priorización del backlog y se actualiza en caso de ser necesario teniendo en cuenta el impacto de marketing o impacto al cliente o riesgos técnicos, del negocio, etc. Una oportunidad para la adaptación. Puede ser hecha durante un sprint en curso. También permite aumentar el conocimiento compartido ya que se discuten los ítems que están estrechamente relacionados. Se realizan estimaciones de Scrum Póker. Pueden surgir un evento PBR Multiequipo cuando los equipos noten ítems que estén estrechamente relacionados o para aumentar el conocimiento compartido entre ellos. El propietario del producto no trabaja solo en el refinamiento del product backlog sino que recibe el apoyo de los integrantes de los otros equipos los cuales trabajan en conjunto con los clientes / usuarios y otras partes interesadas.	Se revisa la priorización del backlog y se actualiza en caso de ser necesario, se realizan estimaciones de scrum póker y cuando los equipos noten ítems estrechamente relacionados, surge un evento PBR Multiequipo.	
SL14	SAFe	Refinar (Revisar y actualizar la definición de los elementos de trabajo pendiente y desarrollo de criterios de aceptación e hipótesis de beneficios, trabajar con los equipos para establecer estimaciones de viabilidad técnica y alcance, analizar formas de dividir los elementos de trabajo pendiente en trozos más pequeños de valor incremental, identificar los habilitadores necesarios para admitir nuevas características y capacidades, y establecer su asignación de capacidad) y priorizar el trabajo pendiente.	Refinar y priorizar el trabajo pendiente. El proceso de refinar abarca revisar y actualizar la definición de elementos de trabajo, trabajar con los equipos para establecer estimaciones de viabilidad técnica y alcance, analizar formas de dividir el trabajo pendiente, entre otros.	Es un evento en el cual se realiza el refinamiento y priorización del trabajo pendiente, donde los varios equipos (con todos sus integrantes) realizan un refinamiento del product backlog con ayuda de expertos y el P.O. con el fin de aumentar la comprensión compartida, aprovechar las oportunidades de coordinación, alinear estimaciones e incrementar la adaptabilidad entre los equipos.
	LeSS	Los equipos realizan un refinamiento del product backlog con expertos y varios equipos para aumentar la comprensión compartida, aprovechar las oportunidades de coordinación, alinear estimaciones y aumentar la adaptabilidad entre los equipos. Los asistentes incluyen a todos los miembros de todos los equipos participantes, y también pueden incluir expertos en la materia, usuarios, clientes y el Propietario del producto	Los equipos realizan un refinamiento del product backlog con expertos y varios equipos (con todos sus integrantes) para aumentar la comprensión compartida, aprovechar las oportunidades de coordinación, alinear estimaciones y aumentar la adaptabilidad entre los equipos.	
SL15	SAFe	Continuous Delivery Pipeline (CDP) representa los flujos de trabajo, las actividades y la automatización necesarios para guiar una nueva pieza de funcionalidad desde la ideación hasta el lanzamiento bajo demanda de valor para el usuario final. Comprende 4 aspectos: (i) Continuous Deployment (CD) es el proceso que toma las Features validadas en un entorno de staging y las implementa en el entorno de producción, en donde se prueban y se las deja listas para el release. (ii) Continuous Exploration (CE) es el proceso que impulsa la innovación y fomenta la alineación con lo que se debe construir mediante la exploración continua de las necesidades del mercado y del customer, y la definición de una Visión, un Roadmap y un conjunto de Features para una solución que satisfaga esas necesidades. (iii) Continuous Integration (CI) es el proceso de tomar Features del Program Backlog y desarrollar, probar, integrar y validarlos en un entorno de representación donde están listos para la implementación y el release, y (iv) lanzamiento bajo demanda; que es el proceso que implementa una nueva funcionalidad en la producción y la libera de manera progresiva o inmediata a los Clientes según la demanda	Representa los flujos de trabajo para guiar una nueva pieza de funcionalidad desde la ideación hasta el lanzamiento bajo demanda de valor para el usuario final. Comprende 4 aspectos: Desarrollo continuo; que consta en tomar features y disponerlas en un entorno de staging, exploración continua; que busca impulsar la innovación bajo las necesidades del mercado y del cliente, integración continua; que consiste en tomar features del program backlog y desarrollar, probar, integrar y validar en un entorno de representación, finalmente; lanzamiento bajo demanda; que es el proceso que implementa una nueva funcionalidad en la producción y la libera de manera progresiva o inmediata a los Clientes según la demanda	El desarrollo de los ítems u objetivos debería mantener la filosofía de exploración, integración, implementación continua, lanzamiento on demand y pruebas automatizadas que lo faciliten y que minimicen los conflictos de integración y retrabajo en los equipos.
	LeSS	Los equipos desarrollan código que se integra de forma continua combinada con la automatización completa de pruebas. Se detienen y arreglan cuando se rompe la construcción, trabajando hacia su objetivo de perfección de tener un producto listo para enviar que puedan entregar continuamente a los clientes. Por lo tanto, cuando Sprint está a punto de terminar y los equipos se están preparando para unirse a la Revisión de Sprint, no hay una oleada de esfuerzos tardíos para integrar y probar un gran lote de código: se ha integrado y probado todo el tiempo.	Los equipos desarrollan código que se integra de forma continua combinada con la automatización completa de pruebas constantemente, con el objetivo de no enfrentarse a esfuerzos tardíos para integrar y probar un gran lote de código al final de la iteración	
SL16	SAFe	Los equipos ágiles gestionan su trabajo a lo largo del período de ejecución del incremento de programa, donde cada equipo colabora para definir, construir y aprobar las historias a las que se comprometieron durante la planificación de iteraciones, además de realizar un seguimiento del progreso de la iteración y mejorar el flujo de valor mediante el uso de tableros de historia y Kanban y eventos diarios de pie (DSU), todo esto a nivel de equipos individuales. De igual manera, los equipos deben coordinarse entre sí llevando a cabo reuniones como Scrum of Scrums para gestionar las dependencias de los ART y proporcionar visibilidad sobre el progreso y los impedimentos; además del evento de sincronización PO, en la que participan Propietario de productos y administradores de productos y cuyo propósito es obtener la visibilidad de lo bien que el ART está progresando hacia el cumplimiento de los objetivos del incremento de programa, discutir problemas u oportunidades y también puede ser útil para prepararse en el siguiente incremento de programa. Ofrecer soluciones complejas y de alta calidad requiere una intensa cooperación y colaboración entre equipos. Para admitir esto, los equipos trabajan en una cadencia ART común y publican y comunican objetivos de iteración al principio de cada iteración. También actualizan otros equipos durante la sincronización de ART y administran activamente las dependencias interactuando con los miembros del equipo de otros equipos.	Los equipos ágiles gestionan su trabajo a lo largo del período de ejecución del incremento de programa, donde cada equipo colabora para definir, construir y aprobar las historias a las que se comprometieron durante la planificación de iteraciones, dando como resultado un incremento de alta calidad y probado.	Los equipos trabajan para definir, construir y aprobar las historias a las cuales se comprometieron durante la planificación de iteración, con el fin de obtener como resultado un incremento del sistema (o incremento de producto) de alta calidad, funcional, probado y potencialmente entregable.
	LeSS	Los equipos desarrollan código que se integra de forma continua combinada con la automatización completa de pruebas. Se detienen y arreglan cuando se rompe la construcción, trabajando hacia su objetivo de perfección de tener un producto listo para enviar que puedan entregar continuamente a los clientes. Por lo tanto, cuando Sprint está a punto de terminar y los equipos se están preparando para unirse a la Revisión de Sprint, no hay una oleada de esfuerzos tardíos para integrar y probar un gran lote de código: se ha integrado y probado todo el tiempo.	Los equipos desarrollan código que se integra de forma continua trabajando hacia su objetivo de tener un producto listo para enviar que pueden entregar continuamente a los clientes.	

Id	Marco de trabajo	Definición práctica original	Fragmento de aporte a la definición híbrida	Resultado definición híbrida
SL17	SAFe	La demostración de la solución es donde los resultados de los esfuerzos de desarrollo combinados de múltiples trenes de liberación ágil (ART), junto con las contribuciones de los proveedores y otros participantes, la solución muestra a los clientes y otras partes interesadas. Esta demostración es un momento crítico para el Tren de soluciones, una oportunidad para la evaluación objetiva y la retroalimentación. También es un momento para celebrar los logros del último IP y proporciona información esencial para las decisiones de inversión a corto plazo. Como única medida tangible de progreso, mitiga el riesgo de inversión.	Los resultados de los esfuerzos de desarrollo combinados de múltiples trenes de liberación ágil, junto con las contribuciones de los proveedores y otros participantes, la solución se muestra a los clientes y otras partes interesadas	La combinación de los esfuerzos de desarrollo y contribuciones de proveedores, se evalúan, entregan y hacen visibles a los clientes y partes interesadas.
	LeSS	Los miembros de los equipos realizan la revisión del sprint completo (o entrega) junto con los stakeholders (clientes, representantes de servicio al cliente, usuarios), acompañados del PO y el o los SM. Cuando muchos elementos por explorar se realiza a manera de feria de ciencias, unos exponen otros revisan y otros toman notas.	Los miembros de los equipos realizan la revisión del sprint completo junto con los stakeholders, PO y SMs	
SL18	SAFe	Es una reunión en la que los miembros del Agile Team evalúan los resultados de la Iteration, revisan sus prácticas e identificar maneras de mejorar	Reunión entre los miembros del equipo ágil para evaluar los resultados de la iteración, revisar prácticas e identificar maneras de mejorar	Finalizada la iteración, cada equipo discute los resultados de la iteración e identifican las oportunidades de mejora, las conclusiones aquí obtenidas son expuestas a los demás equipos en la revisión/retrospectiva general y evento de inspección/adaptación..
	LeSS	Finalizada la jornada de revisión de Sprint, cada equipo realiza su propia retrospectiva del sprint e identifican las oportunidades de mejora, como por ejemplo, una mejor PBR o aplicar tempranamente un taller de diseño para no tener complicaciones durante el desarrollo de un sprint por problemas de diseño.	Actividad de inspección y adaptación relacionada con el incremento del producto.	
SL19	SAFe	El backlog de programa contiene las próximas características destinadas a satisfacer las necesidades del cliente y ofrecer beneficios empresariales para un único tren de liberación ágil (ART). También contiene las características del habilitador necesarias para crear la pista de acceso arquitectónico. Este backlog de programa se construye en el evento de planificación del incremento de programa, donde se establecen los equipos y estos crean sus planes de entrega de tareas futuras de desarrollo de productos	El Backlog de programa contiene las próximas características destinadas a satisfacer las necesidades del cliente y ofrecer beneficios empresariales para un único tren de liberación ágil (ART).	En esta actividad se clasifican los elementos de trabajo y se almacenan en backlogs de programa o área donde son gestionados por sus respectivos propietarios de área o producto.
	LeSS	El propietario del producto (PO) agrupa cada elemento de la cartera de productos bajo exactamente una categoría de requisitos: su área de requisitos. Después de esto, genera diferentes vistas sobre el Backlog general del producto, llamado Backlog de área. Las tareas pendientes del área son priorizadas por un propietario del producto del área que se especializa en parte del producto, desde la perspectiva del cliente.	El PO agrupa cada elemento de la cartera de productos bajo exactamente un área de requisitos, llamado Backlog de área.	
SL20	SAFe	Refinar (Revisar y actualizar la definición de los elementos de trabajo pendiente y desarrollo de criterios de aceptación e hipótesis de beneficios, trabajar con los equipos para establecer estimaciones de viabilidad técnica y alcance, analizar formas de dividir los elementos de trabajo pendiente en trozos más pequeños de valor incremental, identificar los habilitadores necesarios para admitir nuevas características y capacidades, y establecer su asignación de capacidad) y priorizar el trabajo pendiente.	Refinar los elementos del trabajo pendiente, dividiéndolos en trozos más pequeños de valor incremental y priorizarlos de acuerdo a los beneficios proporcionados	Las características/tareas presentes en el backlog de programa o área se revisan, validan, priorizan con el fin de entregar el mayor valor al cliente.
	LeSS	El propietario del producto (PO) agrupa cada elemento de la cartera de productos bajo exactamente una categoría de requisitos: su área de requisitos. Después de esto, genera diferentes vistas sobre el Backlog general del producto, llamado Backlog de área. Las tareas pendientes del área son priorizadas por un propietario del producto del área que se especializa en parte del producto, desde la perspectiva del cliente.	Las tareas pendientes del área son priorizadas por el propietario de producto del área que se especializa en parte del producto, desde la perspectiva del cliente	
SN1	SAFe	El Backlog de la solución contiene las próximas capabilities (comportamientos de la solución) y Enablers (respalda las actividades de código, los componentes e infraestructura técnica necesarias para proporcionar funcionalidad comercial futura) del incremento de programa, y está destinado a avanzar la solución y construir su pista arquitectónica. Los elementos son el resultado de actividades de investigación y colaboración activa con diversas partes interesadas: Clientes, Propietarios de Negocios, Gestión de Productos, Propietarios de Productos, Arquitectos de Sistemas e ingenieros de soluciones.	Los elementos del backlog de solución son el resultado de actividades de investigación y colaboración activa con diversas partes interesadas	Mediante investigación y colaboración con diversas partes interesadas definir los elementos de trabajo necesarios para la construcción de la solución y con ello crear un repositorio o backlog donde se almacenen y administren.
	Nexus	Descomponer la lista de producto de tal forma que las dependencias que se identifiquen, y se remuevan o minimicen. "Crear finas rodajas". Los elementos de la Pila del Producto se dividen en rodajas finas de funcionalidad y el equipo más adecuado para hacer el trabajo debería identificarse tan pronto como sea posible.	Descomponer la lista de producto de tal forma que las dependencias que se identifiquen, y se remuevan o minimicen. "Crear finas rodajas"	
SN2	SAFe	Refinar (Revisar y actualizar la definición de los elementos de trabajo pendiente y desarrollo de criterios de aceptación e hipótesis de beneficios, trabajar con los equipos para establecer estimaciones de viabilidad técnica y alcance, analizar formas de dividir los elementos de trabajo pendiente en trozos más pequeños de valor incremental, identificar los habilitadores necesarios para admitir nuevas características y capacidades, y establecer su asignación de capacidad) y priorizar el trabajo pendiente.	Refinar los elementos del trabajo pendiente, dividiéndolos en trozos más pequeños de valor incremental	Refinar los elementos de trabajo pendiente en trozos muy pequeños a razón de identificar y gestionar sus dependencias.
	Nexus	Descomponer la lista de producto de tal forma que las dependencias que se identifiquen, y se remuevan o minimicen. "Crear finas rodajas". Los elementos de la Pila del Producto se dividen en rodajas finas de funcionalidad y el equipo más adecuado para hacer el trabajo debería identificarse tan pronto como sea posible.	Descomponer la lista de producto de tal forma que las dependencias que se identifiquen, y se remuevan o minimicen. "Crear finas rodajas"	
	SAFe	El backlog de programa contiene las próximas características destinadas a satisfacer las necesidades del cliente y ofrecer beneficios empresariales para un único tren de liberación ágil (ART). También contiene las características del habilitador necesarias para crear la pista de acceso arquitectónico. Este backlog de programa se construye en el evento de planificación del incremento de programa, donde se establecen los equipos y estos crean sus planes de entrega de tareas futuras de desarrollo de productos	El backlog de programa contienen las características destinadas a satisfacer las necesidades del cliente y ofrecer valor a un único tren de liberación ágil. Este backlog se construye en el evento de planificación del incremento de programa donde se establecen los equipos y estos crean sus planes de entrega de tareas futuras de desarrollo de productos	La pila de producto o backlog de programa contiene las características destinadas a satisfacer las necesidades del cliente y que fueron elegidas para abordar durante un incremento.
	Nexus	Representantes apropiados de cada Equipo Scrum se reúnen para discutir y revisar la Pila del Producto refinada. El Propietario del Producto proporciona el conocimiento del dominio y guía las decisiones de selección y priorización. Ellos seleccionan los elementos de la Pila del Producto para cada equipo. A continuación, cada Equipo Scrum planea su propio Sprint, interactuando con los otros equipos en la medida en que sea apropiado. El resultado es un conjunto de Objetivo del Sprint que se alinean con el Objetivo Nexus general, con la Pila del Producto del Sprint de cada Equipo Scrum y con la única Pila del Producto Nexus. Esta última hace que los elementos seleccionados de la Pila del Producto de cada Equipo Scrum y cualquier dependencia que haya entre ellos, sean transparentes. Todos los elementos de la Pila del Producto seleccionados para el Sprint y sus dependencias deberían visualizarse en la Pila del Producto del Sprint Nexus.	Cada Equipo Scrum planea su propio Sprint, interactuando con los otros equipos en la medida en que sea apropiado. El resultado es un conjunto de objetivos del Sprint que se alinean con el Objetivo Nexus general, con la Pila del Producto del Sprint de cada Equipo Scrum y con la única Pila del Producto Nexus. Esta última hace que los elementos seleccionados de la Pila del Producto de cada Equipo Scrum y cualquier dependencia que haya entre ellos, sean transparentes. Todos los elementos de la Pila del Producto seleccionados para el Sprint y sus dependencias deberían visualizarse en la Pila del Producto del Sprint Nexus.	
	SAFe	Es un evento cara a cara llevado a cabo entre todos los implicados, con un timebox establecido y cuya finalidad es alinear a todos los equipos en el ART con una misión y visión compartidas, donde cada equipo identifica sus tareas o trabajo pendiente de iteración, dependencias y planes de iteración para ejecutar dicho trabajo bajo los objetivos iniciales del incremento de programa y los riesgos asociados a estos.	Es un evento cara a cara llevado a cabo entre todos los implicados y cuya finalidad es alinear a todos los equipos en el ART con una misión y visión compartida e identificar trabajo y planes para ejecutar las iteraciones bajo objetivos iniciales del incremento de programa	Es un evento que reúne a representantes de cada equipo, uno o varios actores que proporcionen el conocimiento del dominio y quien la selecciona y priorización del trabajo

Id	Marco de trabajo	Definición práctica original	Fragmento de aporte a la definición híbrida	Resultado definición híbrida
SN4	Nexus	Representantes apropiados de cada Equipo Scrum se reúnen para discutir y revisar la Pila del Producto refinada. El Propietario del Producto proporciona el conocimiento del dominio y guía las decisiones de selección y priorización. Ellos seleccionan los elementos de la Pila del Producto para cada equipo. A continuación, cada Equipo Scrum planea su propio Sprint, interactuando con los otros equipos en la medida en que sea apropiado. El resultado es un conjunto de Objetivo del Sprint que se alinean con el Objetivo Nexus general, con la Pila del Producto del Sprint de cada Equipo Scrum y con la única Pila del Producto Nexus. Esta última hace que los elementos seleccionados de la Pila del Producto de cada Equipo Scrum y cualquier dependencia que haya entre ellos, sean transparentes. Todos los elementos de la Pila del Producto seleccionados para el Sprint y sus dependencias deberían visualizarse en la Pila del Producto del Sprint Nexus.	Representantes apropiados de cada Equipo Scrum y el Propietario del Producto quién proporciona el conocimiento del dominio y guía las decisiones de selección y priorización se reúnen para discutir y revisar la Pila del Producto refinada. Ellos seleccionan los elementos de la Pila del Producto para cada equipo	selección y priorización del trabajo pendiente y otros stakeholders que se consideren pertinentes, con el fin de identificar, discutir y revisar la pila del producto, alinear a los equipos con un propósito en común y seleccionar los elementos que trabajarán cada uno de los equipos en el próximo incremento; cada equipo gestionará sus elementos en una pila de producto de equipo.
		El Backlog del equipo es un repositorio, el cual comprende Historias de usuarios, habilitadores, así como historias que surgen del contexto local del equipo y otros elementos de trabajo que representan todas las cosas que un equipo necesita hacer para cumplir con los objetivos del incremento de programa.	El backlog de equipo es un repositorio, el cual comprende hu, habilitadores, historias que surgen en el contexto local de equipo y otros elementos de trabajo necesarios para cumplir con los objetivos del incremento de programa	
SN5	Nexus	Representantes apropiados de cada Equipo Scrum se reúnen para discutir y revisar la Pila del Producto refinada. El Propietario del Producto proporciona el conocimiento del dominio y guía las decisiones de selección y priorización. Ellos seleccionan los elementos de la Pila del Producto para cada equipo. A continuación, cada Equipo Scrum planea su propio Sprint, interactuando con los otros equipos en la medida en que sea apropiado. El resultado es un conjunto de Objetivo del Sprint que se alinean con el Objetivo Nexus general, con la Pila del Producto del Sprint de cada Equipo Scrum y con la única Pila del Producto Nexus. Esta última hace que los elementos seleccionados de la Pila del Producto de cada Equipo Scrum y cualquier dependencia que haya entre ellos, sean transparentes. Todos los elementos de la Pila del Producto seleccionados para el Sprint y sus dependencias deberían visualizarse en la Pila del Producto del Sprint Nexus.	Los representantes apropiados seleccionan los elementos de la pila del producto refinada para cada equipo. Después cada equipo, planea su propio Sprint interactuando de con los otros equipos en la medida en que sea apropiado.	El backlog de equipo contiene los elementos de trabajo que un equipo se comprometió a entregar durante una o varias iteraciones para cumplir con los objetivos del incremento. Cada equipo, planea su propio Sprint interactuando de con los otros equipos en la medida en que sea apropiado.
		Es un evento en el cual todos los miembros del equipo determinan la cantidad del Backlog de Equipo que pueden comprometerse a entregar durante la próxima Iteración. El equipo resume el trabajo como un conjunto de Objetivos de iteración a los que están comprometidos. Estos objetivos de iteración alinean a los equipos entre sí, ayudan a identificar las dependencias y proporcionan el contexto necesario para desarrollar una resolución.	Evento en el cual todos los miembros del equipo determinan la cantidad del backlog de equipo que pueden comprometerse a entregar durante la próxima iteración. Trabajo resumido en objetivos de iteración los cuales permiten alinearse entre equipos e identificar dependencias	
SN6	Nexus	Representantes apropiados de cada Equipo Scrum se reúnen para discutir y revisar la Pila del Producto refinada. El Propietario del Producto proporciona el conocimiento del dominio y guía las decisiones de selección y priorización. Ellos seleccionan los elementos de la Pila del Producto para cada equipo. A continuación, cada Equipo Scrum planea su propio Sprint, interactuando con los otros equipos en la medida en que sea apropiado. El resultado es un conjunto de Objetivo del Sprint que se alinean con el Objetivo Nexus general, con la Pila del Producto del Sprint de cada Equipo Scrum y con la única Pila del Producto Nexus. Esta última hace que los elementos seleccionados de la Pila del Producto de cada Equipo Scrum y cualquier dependencia que haya entre ellos, sean transparentes. Todos los elementos de la Pila del Producto seleccionados para el Sprint y sus dependencias deberían visualizarse en la Pila del Producto del Sprint Nexus.	Cada equipo planea su sprint interactuando con otros equipos a medida en que sea apropiado, el resultado será un conjunto de objetivos del sprint alineados con los objetivos del sprint Nexus general, con la pila de producto del sprint de cada equipo scrum y con la pila del producto Nexus. Esta última, permite la transparencia de cualquier dependencia entre equipos	En esta actividad todos los miembros del equipo determinan que parte del trabajo del backlog de equipo se comprometerán a realizar durante una iteración, teniendo en cuenta que los equipos que presentan dependencias tendrán que interactuar para resolverlas. Se planificará el sprint y el resultado serán objetivos de iteración alineados con los objetivos del incremento junto con su product backlog de equipo
SN7	SAFe	Continuous Delivery Pipeline (CDP) representa los flujos de trabajo, las actividades y la automatización necesarios para guiar una nueva pieza de funcionalidad desde la ideación hasta el lanzamiento bajo demanda de valor para el usuario final. Comprende 4 aspectos: (i) Continuous Deployment (CD) es el proceso que toma las Features validadas en un entorno de staging y las implementa en el entorno de producción, en donde se prueban y se las deja listas para el release. (ii) Continuous Exploration (CE) es el proceso que impulsa la innovación y fomenta la alineación con lo que se debe construir mediante la exploración continua de las necesidades del mercado y del customer, y la definición de una Visión, un Roadmap y un conjunto de Features para una solución que satisfaga esas necesidades. (iii) Continuous Integration (CI) es el proceso de tomar Features del Program Backlog y desarrollar, probar, integrar y validarlos en un entorno de representación donde están listos para la implementación y el release, y (iv) lanzamiento bajo demanda; que es el proceso que implementa una nueva funcionalidad en la producción y la libera de manera progresiva o inmediata a los Clientes según la demanda	Representa los flujos de trabajo para guiar una nueva pieza de funcionalidad desde la ideación hasta el lanzamiento bajo demanda de valor para el usuario final. Comprende 4 aspectos: Desarrollo continuo; que consta en tomar features y disponerlas en un entorno de staging, exploración continua; que busca impulsar la innovación bajo las necesidades del mercado y del cliente, integración continua; que consiste en tomar features del program backlog y desarrollar, probar, integrar y validar en un entorno de representación, finalmente; lanzamiento bajo demanda; que es el proceso que implementa una nueva funcionalidad en la producción y la libera de manera progresiva o inmediata a los Clientes según la demanda	
		Todos los equipos desarrollan software, integrando frecuentemente su trabajo en un ambiente común que puede probarse para asegurar que la integración se haya realizado. Las actividades de desarrollo son apoyadas por el equipo de integración Nexus, que está compuesto por el P.O., el S.M. y un conjunto de profesionales que tienen habilidades en el uso de herramientas, distintas prácticas y en el campo general de la ingeniería de sistemas. Los miembros del equipo de integración Nexus se aseguran de que las prácticas y herramientas se implementen, se entiendan y se usen para detectar dependencias y para integrar frecuentemente todos los artefactos hasta una definición de "Hecho".. Además, ayudan a resolver cualquier restricción técnica y no técnica entre equipos que pueda impedir la capacidad de un Nexus de entregar un Incremento Integrado constantemente. El Equipo de Integración Nexus sirve también de entrenador (Coach) a los Equipos Scrum en los estándares de desarrollo, infraestructura y arquitectura requeridos por la organización para asegurar el desarrollo de Incrementos Integrados de calidad.	Los equipos desarrollan software integrando frecuentemente su trabajo en un ambiente común que puede probarse para asegurar que la integración. Las actividades de desarrollo son apoyadas por el equipo de integración Nexus, los miembros del equipo de integración Nexus se aseguran de que las prácticas y herramientas se implementen, se entiendan y se usen para detectar dependencias y para integrar frecuentemente todos los artefactos hasta una definición de "Hecho".	Esta actividad consiste en desarrollar manteniendo una filosofía de exploración, integración e implementación continuas y pruebas automatizadas que facilitan la entrega continua de valor a los clientes. Se crea un espacio común de integración con el fin de que los equipos puedan integrar ahí sus incrementos parciales a la vez que verifican que se integran bien con los incrementos de los otros equipos.
SN8	SAFe	Los equipos ágiles gestionan su trabajo a lo largo del período de ejecución del incremento de programa, donde cada equipo colabora para definir, construir y aprobar las historias a las que se comprometieron durante la planificación de iteraciones, además de realizar un seguimiento del progreso de la iteración y mejorar el flujo de valor mediante el uso de tableros de historia y Kanban y eventos diarios de pie (DSU), todo esto a nivel de equipos individuales. De igual manera, los equipos deben coordinarse entre sí llevando a cabo reuniones como Scrum of Scrums para gestionar las dependencias de los ART y proporcionar visibilidad sobre el progreso y los impedimentos; además del evento de sincronización PO, en la que participan Propietario de productos y administradores de productos y cuyo propósito es obtener la visibilidad de lo bien que el ART está progresando hacia el cumplimiento de los objetivos del incremento de programa, discutir problemas u oportunidades y también puede ser útil para prepararse en el siguiente incremento de programa. Ofrecer soluciones complejas y de alta calidad requiere una intensa cooperación y colaboración entre equipos. Para admitir esto, los equipos trabajan en una cadencia ART común y publican y comunican objetivos de iteración al principio de cada iteración. También actualizan otros equipos durante la sincronización de ART y administran activamente las dependencias interactuando con los miembros del equipo de otros equipos.	Cada equipo colabora para definir, construir y probar las historias a las que se comprometieron durante la planificación de iteraciones, realizan un seguimiento del progreso de la iteración y mejoran el flujo de valor mediante el uso de tableros kanban y eventos diarios de pie.	Para cada iteración, los equipos trabajan para definir, construir y aprobar las historias a las cuales se comprometieron durante la planificación de iteración; los equipos gestionan su trabajo por medio de herramientas y eventos de coordinación a lo largo del timebox

Id	Marco de trabajo	Definición práctica original	Fragmento de aporte a la definición híbrida	Resultado definición híbrida
	Nexus	Todos los equipos desarrollan software, integrando frecuentemente su trabajo en un ambiente común que puede probarse para asegurar que la integración se haya realizado. Las actividades de desarrollo son apoyadas por el equipo de integración Nexus, que está compuesto por el P.O., el S.M. y un conjunto de profesionales que tienen habilidades en el uso de herramientas, distintas prácticas y en el campo general de la ingeniería de sistemas. Los miembros del equipo de integración Nexus se aseguran de que las prácticas y herramientas se implementen, se entiendan y se usen para detectar dependencias y para integrar frecuentemente todos los artefactos hasta una definición de “Hecho”.. Además, ayudan a resolver cualquier restricción técnica y no técnica entre equipos que pueda impedir la capacidad de un Nexus de entregar un Incremento Integrado constantemente. El Equipo de Integración Nexus sirve también de entrenador (Coach) a los Equipos Scrum en los estándares de desarrollo, infraestructura y arquitectura requeridos por la organización para asegurar el desarrollo de Incrementos Integrados de calidad.	Todos los equipos desarrollan software, integrando frecuentemente su trabajo en un ambiente común que puede probarse para asegurar que la integración se haya realizado.	de iteración, y resultado será un incremento con calidad.
SN9	SAFe	La demostración del sistema se produce al final de cada iteración, donde se prueba y evalúa la solución completa en un contexto similar a la producción (a menudo escenificación) para recibir comentarios de las partes interesadas. La demostración del sistema es un evento importante que proporciona una vista integrada de las nuevas características para la iteración más reciente entregada por todos los equipos en el tren de lanzamiento ágil (ART) . Cada demostración brinda a las partes interesadas de ART una medida objetiva del progreso durante un Incremento de Programa (PI)	La demostración del sistema se produce al final de cada iteración, donde se prueba y evalúa la solución completa en un contexto similar a la producción (a menudo escenificación) para recibir comentarios de las partes interesadas. Este evento proporciona una vista integrada de las nuevas características para la iteración más reciente entregada por todos los equipos en el ART	Esta actividad consta de un evento el cual se produce al final de cada iteración, donde se prueba y evalúa la solución completa en un contexto similar a la producción (a menudo escenificación) para recibir comentarios de las partes interesadas, donde los esfuerzos de desarrollo de los equipos en la iteración se entregan y hacen visibles para los clientes y partes interesadas. Proporciona retroalimentación sobre el incremento de producto que se ha construido en la iteración/sprint.
	Nexus	La Revisión del Sprint Nexus se realiza al final del Sprint para proporcionar retroalimentación sobre el Incremento Integrado que el Nexus ha construido durante el Sprint y para adaptar los Elementos de la Pila del Producto en caso de ser necesario. Una Revisión del Sprint Nexus reemplaza las Revisiones de Sprint de los Equipos Scrum individuales porque el Incremento Integrado completo es el foco para obtener retroalimentación de los interesados. Puede no ser posible mostrar todo el trabajo terminado en detalle. Podrían necesitar técnicas para maximizar la retroalimentación de las partes interesadas. El resultado de la Revisión del Sprint Nexus es una Pila del Producto revisada	Se realiza al final del sprint para proporcionar retroalimentación sobre el incremento integrado que el Nexus ha construido durante el sprint y para adaptar los elementos a la pila del producto en caso de ser necesario	
SN10	SAFe	Inspect and Adapt (I&A) es un evento significativo que se realiza al final de cada Program Increment (PI), el cual consta de tres partes: (i) Demostración del sistema, donde el tren demuestra y evalúa el estado actual de la Solution, (ii) Medición cuantitativa y cualitativa, donde los equipos revisan colectivamente cualquier métrica cuantitativa y cualitativa que hayan acordado recopilar y, a continuación, discutan los datos y las tendencias y (iii) Taller retrospectivo y de resolución de problemas donde los equipos reflexionan e identifican elementos en el backlog para mejorar a través de este taller. El resultado es un conjunto de elementos de trabajo pendiente de mejora que entran en el trabajo pendiente del programa para el siguiente evento de PI Planning.	Inspect and Adapt es un evento significativo que se realiza al final de cada incremento de programa y en donde el tren muestra y evalúa el estado actual de la solución. El resultado es un conjunto de elementos de trabajo pendiente de mejora que entran en el trabajo pendiente del programa para el siguiente evento de planeación del incremento de programa.	Esta actividad es un evento el cual se lleva a cabo al terminar cada incremento de programa, donde los equipos identifican oportunidades de mejora, dichas oportunidades son atendidas como trabajo pendiente en el próximo evento de planificación del incremento de programa y así asegurar la mejora continua.
	Nexus	La Retrospectiva del Sprint Nexus es un evento en el cual se reúnen los representantes apropiados de cada Equipo Scrum para identificar desafíos compartidos. Es una oportunidad formal para que el Nexus se inspeccione y adapte a sí mismo y cree un plan de mejoras que se ejecuten a partir del próximo Sprint para asegurar así la mejora continua. Los representantes se reúnen para identificar los desafíos compartidos al final de cada Sprint. Luego, cada equipo hace su retrospectiva individual, y finalmente los representantes se reúnen nuevamente para discutir soluciones y acciones de mejora al Nexus.	La Retrospectiva del Sprint Nexus es un evento en el cual se reúnen los representantes apropiados de cada Equipo Scrum para identificar desafíos compartidos. Es una oportunidad formal para que el Nexus se inspeccione y adapte a sí mismo y cree un plan de mejoras que se ejecuten a partir del próximo Sprint para asegurar así la mejora continua	
SN11	SAFe	Es una reunión en la que los miembros del Agile Team evalúan los resultados de la Iteration, revisan sus prácticas e identificar maneras de mejorar	Es una reunión en la que los miembros del Agile Team evalúan los resultados de la Iteration, revisan sus prácticas e identificar maneras de mejorar	Es un evento el cual se lleva a cabo al terminar cada incremento donde los miembros del equipo ágil individual discuten los resultados obtenidos, revisan sus prácticas e identifican oportunidades de mejora en el proceso como equipo teniendo en cuenta la retroalimentación obtenida por su representante de equipo en el evento de revisión del incremento.
	Nexus	La Retrospectiva del Sprint Nexus es un evento en el cual se reúnen los representantes apropiados de cada Equipo Scrum para identificar desafíos compartidos. Es una oportunidad formal para que el Nexus se inspeccione y adapte a sí mismo y cree un plan de mejoras que se ejecuten a partir del próximo Sprint para asegurar así la mejora continua. Los representantes se reúnen para identificar los desafíos compartidos al final de cada Sprint. Luego, cada equipo hace su retrospectiva individual, y finalmente los representantes se reúnen nuevamente para discutir soluciones y acciones de mejora al Nexus.	Es un evento en el cual cada equipo hace su retrospectiva individual, y posteriormente los representantes se reúnen para discutir soluciones y acciones de mejora Nexus	
SD1	SAFe	ART es un grupo de personas (típicamente de entre 50 a 125) trabajando de forma coordinada y alineada a los objetivos de negocio en un flujo constante de entrega de valor para un Value Stream definido para la organización. Identificar a un equipo formado de varios equipos ágiles, equipos de operaciones y especialistas (por ejemplo UX y Arquitectura) y un equipo coordinador a nivel de programa llamado el Release Management Team (RTM).	ART es un grupo de personas trabajando de forma coordinada y alineada a los objetivos de negocio en un flujo constante de entrega de valor. Identificar a un equipo formado de varios equipos ágiles, equipos de operaciones y especialistas y un equipo coordinador llamado release management Team	Un programa es un gran equipo de entrega compuesto por subequipos dedicados a trabajar de forma coordinada y alineada en los objetivos del negocio para producir una solución potencialmente consumible. Estos equipos pueden organizarse de acuerdo a diferentes estrategias: equipos de componentes, características y de código abierto
	DAD	Un programa de TI es un gran equipo de entrega de TI compuesto por dos o más subequipos (también llamados escuadrones). El propósito de la gestión de programas es coordinar los esfuerzos de los subequipos para asegurar que trabajen juntos eficazmente hacia el objetivo común de producir una solución consumible para sus partes interesadas. Hay tres estrategias comunes para organizar los equipos de entrega dentro de un programa (equipos de características; donde cada equipo es responsable de implementar un requisito funcional, como una historia de usuario o un caso de uso, de extremo a extremo, equipos de componentes; donde cada subequipo es responsable de uno o más subsistemas o módulo, y código abierto interno; en el cual un componente o subsistema se desarrollará a través de un método de código abierto), cada uno de los cuales tiene ventajas y desventajas. Además de los equipos de entrega, en un programa grande es probable que encuentre la necesidad de equipos de liderazgo (el equipo propietario del producto, el equipo propietario de la arquitectura y el equipo de coordinación/gestión de productos) compuesto por los propietarios de productos, propietarios de arquitectura y jefes de equipo de los equipos de entrega, respectivamente. Estos equipos de liderazgo son responsables de la coordinación de trabajo/requisitos, coordinación técnica y coordinación de gestión dentro del programa, respectivamente.	Un programa de TI es un gran equipo de entrega compuesto por dos o más subequipos, cuyo propósito es trabajar juntos eficazmente hacia el objetivo común de producir una solución consumible para sus partes interesadas. Hay tres estrategias para organizar los equipos de entrega dentro de un programa: equipo de características, equipos de componentes y equipos de código abierto interno	
	SAFe	Es la construcción organizativa utilizada para construir soluciones grandes y complejas que requieren la coordinación de múltiples trenes de liberación ágil (ART) , así como las contribuciones de los proveedores . Alinea los ART con una misión empresarial y tecnológica compartida utilizando la solución Visión , Backlog y Roadmap , y un Incremento de Programa (PI) alineado.	Es la construcción organizativa utilizada para construir soluciones grandes y complejas que requieren la coordinación de múltiples trenes de liberación ágil (ART) , así como las contribuciones de los proveedores . Alinea los ART con una misión empresarial y tecnológica compartida utilizando la solución Visión , Backlog y Roadmap , y un Incremento de Programa (PI) alineado.	

Id	Marco de trabajo	Definición práctica original	Fragmento de aporte a la definición híbrida	Resultado definición híbrida
SD2	DAD	Un programa de TI es un gran equipo de entrega de TI compuesto por dos o más subequipos (también llamados escuadrones). El propósito de la gestión de programas es coordinar los esfuerzos de los subequipos para asegurar que trabajen juntos eficazmente hacia el objetivo común de producir una solución consumible para sus partes interesadas. Hay tres estrategias comunes para organizar los equipos de entrega dentro de un programa (equipos de características; donde cada equipo es responsable de implementar un requisito funcional, como una historia de usuario o un caso de uso, de extremo a extremo, equipos de componentes; donde cada subequipo es responsable de uno o más subsistemas o módulo, y código abierto interno; en el cual un componente o subsistema se desarrollará a través de un método de código abierto), cada uno de los cuales tiene ventajas y desventajas. Además de los equipos de entrega, en un programa grande es probable que encuentre la necesidad de equipos de liderazgo (el equipo propietario del producto, el equipo propietario de la arquitectura y el equipo de coordinación/gestión de productos) compuesto por los propietarios de productos, propietarios de arquitectura y jefes de equipo de los equipos de entrega, respectivamente. Estos equipos de liderazgo son responsables de la coordinación de trabajo/requisitos, coordinación técnica y coordinación de gestión dentro del programa, respectivamente.	En un programa grande es probable que encuentre la necesidad de equipos de liderazgo (el equipo propietario del producto, el equipo propietario de la arquitectura y el equipo de coordinación/gestión de productos) compuesto por los propietarios de productos, propietarios de arquitectura y jefes de equipo de los equipos de entrega respectivamente. Estos equipos de liderazgo son responsables de la coordinación de trabajo/requisitos, coordinación técnica y coordinación de gestión dentro del programa, respectivamente.	Cuando una solución o programa es grande, se considera la necesidad de establecer una construcción organizativa de equipos de liderazgo, encaminada a la coordinación y alineación de la misión empresarial, backlog de producto y los incrementos de programa.
	SAFe	El Backlog de la solución contiene las próximas capabilities (comportamientos de la solución) y Enablers (respalda las actividades de código, los componentes e infraestructura técnica necesarias para proporcionar funcionalidad comercial futura) del incremento de programa, y está destinado a avanzar la solución y construir su pista arquitectónica. Los elementos son el resultado de actividades de investigación y colaboración activa con diversas partes interesadas: Clientes, Propietarios de Negocios, Gestión de Productos, Propietarios de Productos, Arquitectos de Sistemas e ingenieros de soluciones.	Los elementos del backlog de solución son el resultado de actividades de investigación y colaboración activa con diversas partes interesadas	Mediante investigación y colaboración con diversas partes interesadas definir los elementos de trabajo necesarios para la construcción de la solución y con ello crear un repositorio o backlog donde se almacenen y administren.
SD3	DAD	Es necesario priorizar el trabajo realizado por los equipos, incluidos los nuevos requisitos y la corrección de defectos. Hay varias maneras de priorizar el trabajo, como por valor empresarial, por riesgo, por gravedad (en el caso de defectos de producción), o por trabajo más corto ponderado primero (wsjf) por nombrar algunas estrategias. La priorización es una actividad continua a lo largo del ciclo de vida y es responsabilidad de los propietarios de sus productos.	Es necesario priorizar el trabajo realizado por los equipos, incluidos los nuevos requisitos y la corrección de defectos. La priorización es una actividad continua a lo largo del ciclo de vida y es responsabilidad de los propietarios de productos.	Además este backlog contiene los nuevos requisitos e ítems de trabajo para la corrección de defectos.
	SAFe	Refinar (Revisar y actualizar la definición de los elementos de trabajo pendiente y desarrollo de criterios de aceptación e hipótesis de beneficios, trabajar con los equipos para establecer estimaciones de viabilidad técnica y alcance, analizar formas de dividir los elementos de trabajo pendiente en trozos más pequeños de valor incremental, identificar los habilitadores necesarios para admitir nuevas características y capacidades, y establecer su asignación de capacidad) y priorizar el trabajo pendiente.	Revisar y actualizar la definición de elementos de trabajo pendiente, analizar la forma de dividirlos en trozos más pequeños de valor incremental, identificar los habilitadores necesarios para admitir nuevas características y capacidades.	Revisar, actualizar y priorizar no solo el trabajo pendiente sino también los nuevos requisitos, además de la corrección de defectos del pasado lanzamiento, con la finalidad de garantizar la entrega de valor al cliente. Esta actividad se debe realizar de manera continua a lo largo del ciclo de vida del desarrollo, usando alguna de las estrategias como el riesgo o el trabajo más corto ponderado primero (wsjf)
SD4	DAD	Es necesario priorizar el trabajo realizado por los equipos, incluidos los nuevos requisitos y la corrección de defectos. Hay varias maneras de priorizar el trabajo, como por valor empresarial, por riesgo, por gravedad (en el caso de defectos de producción), o por trabajo más corto ponderado primero (wsjf) por nombrar algunas estrategias. La priorización es una actividad continua a lo largo del ciclo de vida y es responsabilidad de los propietarios de sus productos.	Priorizar el trabajo realizado por los equipos, incluidos los nuevos requisitos y la corrección de defectos mediante algunas estrategias como riesgo o wsjf. Esta actividad se realiza de manera continua a lo largo del ciclo de vida y es responsabilidad de los propietarios de sus productos	
	SAFe	El backlog de programa contiene las próximas características destinadas a satisfacer las necesidades del cliente y ofrecer beneficios empresariales para un único tren de liberación ágil (ART). También contiene las características del habilitador necesarias para crear la pista de acceso arquitectónico. Este backlog de programa se construye en el evento de planificación del incremento de programa, donde se establecen los equipos y estos crean sus planes de entrega de tareas futuras de desarrollo de productos	El backlog de programa contiene las próximas características destinadas a satisfacer las necesidades del cliente y ofrecer beneficios empresariales para un único tren de liberación ágil.	El backlog de programa contiene las próximas características destinadas a satisfacer las necesidades del cliente y ofrecer beneficios empresariales para un único tren de liberación. Además este backlog contiene los nuevos requisitos e ítems de trabajo para la corrección de defectos.
SD5	DAD	Es necesario priorizar el trabajo realizado por los equipos, incluidos los nuevos requisitos y la corrección de defectos. Hay varias maneras de priorizar el trabajo, como por valor empresarial, por riesgo, por gravedad (en el caso de defectos de producción), o por trabajo más corto ponderado primero (wsjf) por nombrar algunas estrategias. La priorización es una actividad continua a lo largo del ciclo de vida y es responsabilidad de los propietarios de sus productos.	Es necesario priorizar el trabajo realizado por los equipos, incluidos los nuevos requisitos y la corrección de defectos. La priorización es una actividad continua a lo largo del ciclo de vida y es responsabilidad de los propietarios de productos.	
	SAFe	Refinar (Revisar y actualizar la definición de los elementos de trabajo pendiente y desarrollo de criterios de aceptación e hipótesis de beneficios, trabajar con los equipos para establecer estimaciones de viabilidad técnica y alcance, analizar formas de dividir los elementos de trabajo pendiente en trozos más pequeños de valor incremental, identificar los habilitadores necesarios para admitir nuevas características y capacidades, y establecer su asignación de capacidad) y priorizar el trabajo pendiente.	Revisar y actualizar la definición de elementos de trabajo pendiente, analizar la forma de dividirlos en trozos más pequeños de valor incremental, identificar los habilitadores necesarios para admitir nuevas características y capacidades.	Revisar, actualizar y priorizar no solo el trabajo pendiente sino también los nuevos requisitos, además de la corrección de defectos del pasado lanzamiento, con la finalidad de garantizar la entrega de valor al cliente. Esta actividad se debe realizar de manera continua a lo largo del ciclo de vida del desarrollo, usando alguna de las estrategias como el riesgo o el trabajo más corto ponderado primero (wsjf)
SD6	DAD	Es necesario priorizar el trabajo realizado por los equipos, incluidos los nuevos requisitos y la corrección de defectos. Hay varias maneras de priorizar el trabajo, como por valor empresarial, por riesgo, por gravedad (en el caso de defectos de producción), o por trabajo más corto ponderado primero (wsjf) por nombrar algunas estrategias. La priorización es una actividad continua a lo largo del ciclo de vida y es responsabilidad de los propietarios de sus productos.	Priorizar el trabajo realizado por los equipos, incluidos los nuevos requisitos y la corrección de defectos mediante algunas estrategias como riesgo o wsjf. Esta actividad se realiza de manera continua a lo largo del ciclo de vida y es responsabilidad de los propietarios de sus productos	
	SAFe	Es un evento cara a cara llevado a cabo entre todos los implicados, con un timebox establecido y cuya finalidad es alinear a todos los equipos en el ART con una misión y visión compartidas, donde cada equipo identifica sus tareas o trabajo pendiente de iteración, dependencias y planes de iteración para ejecutar dicho trabajo bajo los objetivos iniciales del incremento de programa y los riesgos asociados a estos.	Cada equipo identifica sus tareas o trabajo pendiente de iteración, planes de iteración para ejecutar dicho trabajo bajo los objetivos iniciales del incremento de programa y los riesgos asociados a estos.	Actividad en la cual cada equipo identifica/asigna el trabajo a realizar durante el incremento de programa teniendo en cuenta el tipo de trabajo a realizar y el enfoque de cada subequipo. Cada equipo planea su incremento, teniendo en cuenta los objetivos iniciales del proyecto y riesgos asociados
SD7	DAD	Los elementos de trabajo deben asignarse a los equipos de entrega o a los esfuerzos de código abierto en el caso de programas que incluyan componentes internos de código abierto a lo largo del ciclo de vida. El tipo de trabajo y el enfoque del subequipo son los principales determinantes de cómo se asigna el trabajo. Sin embargo, la capacidad del equipo y las preocupaciones de equilibrio de carga, por ejemplo, un equipo se ha quedado sin trabajo o un equipo actualmente tiene demasiado trabajo, también se tendrán en cuenta al asignar nuevo trabajo. La asignación de trabajo es responsabilidad de los propietarios de productos, aunque la supervisión de la capacidad del equipo suelen ser realizadas por el director del programa y los clientes potenciales del equipo. A pesar de todo, estas actividades deben ser realizadas de forma colaborativa por las personas disponibles en ese momento.	Los elementos de trabajo deben asignarse a los equipos de entrega. El tipo de trabajo y el enfoque del subequipo son los principales determinantes de cómo se asigna el trabajo	
	SAFe	Refinar (Revisar y actualizar la definición de los elementos de trabajo pendiente y desarrollo de criterios de aceptación e hipótesis de beneficios, trabajar con los equipos para establecer estimaciones de viabilidad técnica y alcance, analizar formas de dividir los elementos de trabajo pendiente en trozos más pequeños de valor incremental, identificar los habilitadores necesarios para admitir nuevas características y capacidades, y establecer su asignación de capacidad) y priorizar el trabajo pendiente.	Revisar, actualizar y refinar la definición de los elementos de trabajo pendiente y desarrollo de criterios de aceptación e hipótesis de beneficios, trabajar con los equipos para establecer estimaciones de viabilidad técnica y alcance, analizar formas de dividir los elementos de trabajo pendiente en trozos más pequeños de valor incremental	Revisar, actualizar y refinar la

Id	Marco de trabajo	Definición práctica original	Fragmento de aporte a la definición híbrida	Resultado definición híbrida
SD8	DAD	Los programas tradicionales a menudo se planifican anualmente o incluso ad hoc. Programas ágiles, al menos los disciplinados, tienden a usar Rolling Wave Planning o Planificación Gradual, la cual hace referencia a una técnica de planificación que consiste en planificar en detalle el trabajo que se tiene que realizar en el corto plazo, mientras que el trabajo a más largo plazo se planifica a un nivel más alto de la EDT (Estructura de Desglose del Trabajo, WBS en inglés). A medida que avanza el desarrollo del proyecto, y se conocen más detalles de la siguiente fase, se va planificando en detalle lo que anteriormente solo estaba planificado a alto nivel. Esta técnica es muy útil en proyectos en los que hay un grado de incertidumbre elevado y a medida que se van conociendo detalles de las siguientes fases podemos ir planificando los detalles.	Planificación Gradual hace referencia a una técnica de planificación que consiste en planificar en detalle el trabajo que se tiene que realizar en el corto plazo, mientras que el trabajo a más largo plazo se planifica a un nivel más alto de la EDT (Estructura de Desglose del Trabajo, WBS en inglés). A medida que avanza el desarrollo del proyecto, y se conocen más detalles de la siguiente fase, se va planificando en detalle lo que anteriormente solo estaba planificado a alto nivel	definición de elementos de trabajo pendiente que se realizará a corto plazo y a medida que se avanza en el desarrollo del proyecto, detallar las nuevas tareas y requerimientos
SD9	SAFe	Refinar (Revisar y actualizar la definición de los elementos de trabajo pendiente y desarrollo de criterios de aceptación e hipótesis de beneficios, trabajar con los equipos para establecer estimaciones de viabilidad técnica y alcance, analizar formas de dividir los elementos de trabajo pendiente en trozos más pequeños de valor incremental, identificar los habilitadores necesarios para admitir nuevas características y capacidades, y establecer su asignación de capacidad) y priorizar el trabajo pendiente.	Revisar y actualizar la definición de los elementos de trabajo pendiente y desarrollo de criterios de aceptación e hipótesis de beneficios, trabajar con los equipos para establecer estimaciones de viabilidad técnica y alcance, analizar formas de dividir los elementos de trabajo pendiente en trozos más pequeños de valor incremental	Revisar, actualizar y refinar la definición de elementos de trabajo pendiente que se realizará a corto plazo y a medida que se avanza en el desarrollo del proyecto, detallar las nuevas tareas y requerimientos
	DAD	Los programas tradicionales a menudo se planifican anualmente o incluso ad hoc. Programas ágiles, al menos los disciplinados, tienden a usar Rolling Wave Planning o Planificación Gradual, la cual hace referencia a una técnica de planificación que consiste en planificar en detalle el trabajo que se tiene que realizar en el corto plazo, mientras que el trabajo a más largo plazo se planifica a un nivel más alto de la EDT (Estructura de Desglose del Trabajo, WBS en inglés). A medida que avanza el desarrollo del proyecto, y se conocen más detalles de la siguiente fase, se va planificando en detalle lo que anteriormente solo estaba planificado a alto nivel. Esta técnica es muy útil en proyectos en los que hay un grado de incertidumbre elevado y a medida que se van conociendo detalles de las siguientes fases podemos ir planificando los detalles.	Planificación Gradual hace referencia a una técnica de planificación que consiste en planificar en detalle el trabajo que se tiene que realizar en el corto plazo, mientras que el trabajo a más largo plazo se planifica a un nivel más alto de la EDT (Estructura de Desglose del Trabajo, WBS en inglés). A medida que avanza el desarrollo del proyecto, y se conocen más detalles de la siguiente fase, se va planificando en detalle lo que anteriormente solo estaba planificado a alto nivel	
SD10	SAFe	Los equipos ágiles gestionan su trabajo a lo largo del período de ejecución del incremento de programa, donde cada equipo colabora para definir, construir y aprobar las historias a las que se comprometieron durante la planificación de iteraciones, además de realizar un seguimiento del progreso de la iteración y mejorar el flujo de valor mediante el uso de tableros de historia y Kanban y eventos diarios de pie (DSU), todo esto a nivel de equipos individuales. De igual manera, los equipos deben coordinarse entre sí llevando a cabo reuniones como Scrum of Scrums para gestionar las dependencias de los ART y proporcionar visibilidad sobre el progreso y los impedimentos; además del evento de sincronización PO, en la que participan Propietario de productos y administradores de productos y cuyo propósito es obtener la visibilidad de lo bien que el ART está progresando hacia el cumplimiento de los objetivos del incremento de programa, discutir problemas u oportunidades y también puede ser útil para prepararse en el siguiente incremento de programa. Ofrecer soluciones complejas y de alta calidad requiere una intensa cooperación y colaboración entre equipos. Para admitir esto, los equipos trabajan en una cadencia ART común y publican y comunican objetivos de iteración al principio de cada iteración. También actualizan otros equipos durante la sincronización de ART y administran activamente las dependencias interactuando con los miembros del equipo de otros equipos.	Los equipos deben coordinarse entre sí llevando a cabo reuniones como Scrum of Scrums para gestionar las dependencias de los ART y proporcionar visibilidad sobre el progreso y los impedimentos; además del evento de sincronización PO, en la que participan product owners y administradores de productos y cuyo propósito es obtener la visibilidad de lo bien que el ART está progresando hacia el cumplimiento de los objetivos del incremento de programa, discutir problemas u oportunidades y también puede ser útil para prepararse en el siguiente incremento de programa.	Se debe de coordinar y sincronizar los equipos entorno a los objetivos y ejecución del incremento de programa, llevando a cabo reuniones y eventos que apoyen este proceso según sea necesario.
	DAD	Hay varias maneras en que los subequipos pueden coordinarse entre sí. Por ejemplo, podrían elegir tener reuniones de coordinación entre equipos (también llamadas Scrum of Scrums (SoS)); podían visualizar el trabajo a través de paneles de tareas, paneles de control de equipo y otros radiadores de información, como un muro de modelado; podrían elegir tener sesiones de planificación de "sala grande" en las que todos los miembros del equipo participen o sesiones de modelado ágiles de "sala pequeña" en las que participen un subconjunto de personas; o incluso reuniones tradicionales (o ágiles) de puntos de control. Todas estas estrategias tienen sus ventajas y desventajas, y todas pueden ser aplicadas por los diversos tipos de equipos mencionados anteriormente.	Los equipos deben coordinarse entre sí, podrán elegir reuniones Scrum of scrums; o paneles de tareas, paneles de control de equipos, muro modelado, sesiones de planificación de "sala grande" o "sala pequeña" o incluso reuniones tradicionales de puntos de control	
SD11	SAFe	Los equipos ágiles gestionan su trabajo a lo largo del período de ejecución del incremento de programa, donde cada equipo colabora para definir, construir y aprobar las historias a las que se comprometieron durante la planificación de iteraciones, además de realizar un seguimiento del progreso de la iteración y mejorar el flujo de valor mediante el uso de tableros de historia y Kanban y eventos diarios de pie (DSU), todo esto a nivel de equipos individuales. De igual manera, los equipos deben coordinarse entre sí llevando a cabo reuniones como Scrum of Scrums para gestionar las dependencias de los ART y proporcionar visibilidad sobre el progreso y los impedimentos; además del evento de sincronización PO, en la que participan Propietario de productos y administradores de productos y cuyo propósito es obtener la visibilidad de lo bien que el ART está progresando hacia el cumplimiento de los objetivos del incremento de programa, discutir problemas u oportunidades y también puede ser útil para prepararse en el siguiente incremento de programa. Ofrecer soluciones complejas y de alta calidad requiere una intensa cooperación y colaboración entre equipos. Para admitir esto, los equipos trabajan en una cadencia ART común y publican y comunican objetivos de iteración al principio de cada iteración. También actualizan otros equipos durante la sincronización de ART y administran activamente las dependencias interactuando con los miembros del equipo de otros equipos.	Ofrecer soluciones complejas y de alta calidad requiere una intensa cooperación y colaboración entre equipos, para ello, los equipos trabajan en una cadencia ART común y comunican y publican los objetivos de iteración al principio de esta, también actualizan otros equipos durante la sincronización de ART y administran activamente las dependencias interactuando con los miembros del equipo de otros equipos	Permitir la cooperación y coordinación entre equipos, mediante la gestión de dependencias funcionales y técnicas. Además de comunicar y publicar los objetivos de iteración al inicio de esta, y aplicar estrategias que faciliten la interacción entre los equipos.
	DAD	Una responsabilidad importante del equipo de propietarios del producto es administrar las dependencias funcionales entre el trabajo que realizan varios subequipos. Existen estrategias para gestionar las dependencias entre dos subequipos ágiles, entre un subequipo ágil y un subequipo magro, e incluso entre un subequipo ágil/lean y un subequipo tradicional (esto no es ideal, pero a veces sucede). Del mismo modo, una responsabilidad importante del equipo de Propietarios de Arquitectura es trabajar a través de dependencias técnicas dentro de la solución que está desarrollando el programa.	Una responsabilidad importante del equipo de propietarios del producto es administrar las dependencias funcionales entre el trabajo que realizan varios subequipos. Existen estrategias para gestionar las dependencias entre dos subequipos ágiles, entre un subequipo ágil y un subequipo magro, e incluso entre un subequipo ágil/lean y un subequipo tradicional (esto no es ideal, pero a veces sucede). Del mismo modo, una responsabilidad importante del equipo de Propietarios de Arquitectura es trabajar a través de dependencias técnicas dentro de la solución que está desarrollando el programa.	
	SAFe	La demostración del sistema se produce al final de cada iteración, donde se prueba y evalúa la solución completa en un contexto similar a la producción (a menudo escenificación) para recibir comentarios de las partes interesadas. La demostración del sistema es un evento importante que proporciona una vista integrada de las nuevas características para la iteración más reciente entregada por todos los equipos en el tren de lanzamiento ágil (ART) . Cada demostración brinda a las partes interesadas de ART una medida objetiva del progreso durante un Incremento de Programa (PI)	La demostración del sistema se produce al final de cada iteración, donde se prueba y evalúa la solución completa en un contexto similar a la producción (a menudo escenificación) para recibir comentarios de las partes interesadas. Brinda a las partes interesadas de ART una medida objetiva del progreso durante el incremento de programa	La demostración del sistema se produce al final de cada iteración, donde se prueba y evalúa la solución completa en un contexto similar a la

Id	Marco de trabajo	Definición práctica original	Fragmento de aporte a la definición híbrida	Resultado definición híbrida
SD12	DAD	El programa debe regirse, tanto internamente como dentro del mismo programa, mientras sigue operando bajo los auspicios de la estrategia general de gobierno de TI de su organización. El gobierno de TI al que refiere Disciplined Agile se define como "el liderazgo, las estructuras organizativas y los procesos simplificados para permitir que TI trabaja como socio para mantener y ampliar la capacidad de la organización de producir un valor significativo para sus clientes". Las métricas a nivel de programa, particularmente aquellas que siguen el progreso de los sub-equipos y la calidad que se entrega, son vitales para una coordinación exitosa dentro del programa. Los programas, debido a su tamaño y a que generalmente son de mayor riesgo, a menudo tienen requisitos de informes más rigurosos para la alta gerencia a fin de proporcionarles una mayor transparencia, por ende el tablero de un programa a menudo tiene una colección más robusta de medidas en exhibición.	Las métricas a nivel de programa, particularmente aquellas que siguen el progreso de los sub-equipos y la calidad que se entrega, son vitales para una coordinación exitosa dentro del programa.	completa en un contexto simiar a la producción (a menudo escenificación) para recibir comentarios de las partes interesadas. El programa debe ofrecer a las partes interesadas una medida objetiva del progreso y calidad del incremento de programa.
SD13	SAFe	Inspect and Adapt (I&A) es un evento significativo que se realiza al final de cada Program Increment (PI), el cual consta de tres partes: (i) Demostración del sistema, donde el tren demuestra y evalúa el estado actual de la Solution, (ii) Medición cuantitativa y cualitativa, donde los equipos revisan colectivamente cualquier métrica cuantitativa y cualitativa que hayan acordado recopilar y, a continuación, discutan los datos y las tendencias y (iii) Taller retrospectivo y de resolución de problemas donde los equipos reflexionan e identifican elementos en el backlog para mejorar a través de este taller. El resultado es un conjunto de elementos de trabajo pendiente de mejora que entran en el trabajo pendiente del programa para el siguiente evento de PI Planning.	I&A es un evento significativo que se realiza al final de cada PI, el cual consta de tres partes: (i) Demostración del sistema, (ii) Medición cuantitativa y cualitativa, donde los equipos revisan colectivamente cualquier métrica cuantitativa y cualitativa que hayan acordado recopilar y, a continuación, discutan los datos y las tendencias y (iii) Taller retrospectivo y de resolución de problemas.	I&A es un evento significativo que se realiza al final de cada incremento de programa, el cual consta de tres partes: (i) Demostración del sistema, (ii) Medición cuantitativa y cualitativa, donde los equipos revisan colectivamente cualquier métrica que hayan acordado recopilar y, a continuación, discutan los datos y las tendencias y (iii) Taller retrospectivo y de resolución de problemas. Las métricas a nivel de programa, particularmente aquellas que siguen el progreso de los equipos y la calidad que se entrega, son vitales para una coordinación exitosa dentro del programa.
	DAD	El programa debe regirse, tanto internamente como dentro del mismo programa, mientras sigue operando bajo los auspicios de la estrategia general de gobierno de TI de su organización. El gobierno de TI al que refiere Disciplined Agile se define como "el liderazgo, las estructuras organizativas y los procesos simplificados para permitir que TI trabaja como socio para mantener y ampliar la capacidad de la organización de producir un valor significativo para sus clientes". Las métricas a nivel de programa, particularmente aquellas que siguen el progreso de los sub-equipos y la calidad que se entrega, son vitales para una coordinación exitosa dentro del programa. Los programas, debido a su tamaño y a que generalmente son de mayor riesgo, a menudo tienen requisitos de informes más rigurosos para la alta gerencia a fin de proporcionarles una mayor transparencia, por ende el tablero de un programa a menudo tiene una colección más robusta de medidas en exhibición.	Las métricas a nivel de programa, particularmente aquellas que siguen el progreso de los sub-equipos y la calidad que se entrega, son vitales para una coordinación exitosa dentro del programa. Los programas, debido a su tamaño y a que generalmente son de mayor riesgo, a menudo tienen requisitos de informes más rigurosos para la alta gerencia a fin de proporcionarles una mayor transparencia, por ende el tablero de un programa a menudo tiene una colección más robusta de medidas en exhibición.	
SD14	SAFe	La demostración de la solución es donde los resultados de los esfuerzos de desarrollo combinados de múltiples trenes de liberación ágil (ART), junto con las contribuciones de los proveedores y otros participantes, la solución muestra a los clientes y otras partes interesadas. Esta demostración es un momento crítico para el Tren de soluciones, una oportunidad para la evaluación objetiva y la retroalimentación. También es un momento para celebrar los logros del último IP y proporciona información esencial para las decisiones de inversión a corto plazo. Como única medida tangible de progreso, mitiga el riesgo de inversión.	La demostración de la solución es donde los resultados de los esfuerzos de desarrollo combinados de múltiples ART se muestra a los clientes y partes interesadas.	Asegura la preparación de la solución para la producción mediante la preparación de un ambiente de soporte y la demostración, capacitación y entrenamiento de los interesados en la solución que se entrega.
	DAD	Se realiza con el fin de cumplir el objetivo de transición, cuyo objetivo principal es implementar con éxito su solución en la producción (o en el mercado). Asegurar la preparación para la producción busca determinar si una solución está lista para desplegarse o enviarse. Asegurar la preparación para la producción tiene dos objetivos: (i) Asegurar la preparación técnica, donde se realizan pruebas alfa, preparación de migración de datos, finaliza el ciclo de vida de testing y reparaciones, se finaliza el plan de desarrollo y se finaliza la documentación; y (ii) Asegurar la preparación de los interesados donde se comunica a los stakeholders el despliegue, se prepara el ambiente de soporte y se entrena/educa a los stakeholders en la solución que se entrega.	Asegurar la preparación para la producción, busca determinar si una solución está lista para desplegarse o enviarse. Para ello se debe asegurar la preparación de los interesados; en la cual se comunica a los stakeholders el despliegue, se prepara el ambiente de soporte y entrena/educa a los stakeholders en el despliegue que se entrega	
SD15	SAFe	Continuous Delivery Pipeline (CDP) representa los flujos de trabajo, las actividades y la automatización necesarios para guiar una nueva pieza de funcionalidad desde la ideación hasta el lanzamiento bajo demanda de valor para el usuario final. Comprende 4 aspectos: (i) Continuous Deployment (CD) es el proceso que toma las Features validadas en un entorno de staging y las implementa en el entorno de producción, en donde se prueban y se las deja listas para el release. (ii) Continuous Exploration (CE) es el proceso que impulsa la innovación y fomenta la alineación con lo que se debe construir mediante la exploración continua de las necesidades del mercado y del customer, y la definición de una Visión, un Roadmap y un conjunto de Features para una solución que satisfaga esas necesidades. (iii) Continuous Integration (CI) es el proceso de tomar Features del Program Backlog y desarrollar, probar, integrar y validarlos en un entorno de representación donde están listos para la implementación y el release, y (iv) lanzamiento bajo demanda; que es el proceso que implementa una nueva funcionalidad en la producción y la libera de manera progresiva o inmediata a los Clientes según la demanda	Continuous Delivery Pipeline (CDP) representa los flujos de trabajo, las actividades y la automatización necesarios para guiar una nueva pieza de funcionalidad desde la ideación hasta el lanzamiento bajo demanda de valor para el usuario final. Comprende 4 aspectos: (i) Continuous Deployment (CD), (ii) Continuous Exploration (CE), (iii) Continuous Integration, y (iv) lanzamiento bajo demanda	Implementar/Desplegar la solución, creando estrategias para el despliegue automático (CD), lanzamiento y validación de la implantación bajo una filosofía DevOps.
	DAD	Se realiza con el fin de cumplir el objetivo de transición, cuyo objetivo principal es implementar con éxito su solución en la producción (o en el mercado). Desplegar/Implementar la solución, describe el enfoque para lanzar / enviar la solución. Desplegar/Implementar la solución tiene 4 objetivos: (i) Automatizar el despliegue, donde se aplican técnicas de desarrollo continuo (CD); (ii) Definir la estrategia de lanzamiento, como por ejemplo las soportadas por Disciplined Devops: Liberar ventanas, Liberar tren, Lanzamiento continuo; (iii) Lanzamiento en producción, donde se verificará el qué se debe hacer para implementar la solución (backups, migración de datos, despliegue); y (iv) Validación del lanzamiento, donde se plantea el cómo determinar si la implantación fue exitosa.	Desplegar/Implementar la solución, describe el enfoque para lanzar / enviar la solución. Desplegar/Implementar la solución tiene 4 objetivos: (i) Automatizar el despliegue, donde se aplican técnicas de desarrollo continuo (CD); (ii) Definir la estrategia de lanzamiento, como por ejemplo las soportadas por Disciplined Devops; (iii) Lanzamiento en producción, donde se verificará el qué se debe hacer para implementar la solución; y (iv) Validación del lanzamiento, donde se plantea el cómo determinar si la implantación fue exitosa.	
SD16	SAFe	Juntar, entrenar y estimular a un grupo con el poder suficiente para liderar un esfuerzo de cambio, se necesitan líderes que puedan establecer la visión, mostrar el camino y eliminar impedimentos para cambiar.	Juntar, entrenar y estimular a un grupo con el poder suficiente para liderar un esfuerzo de cambio, se necesitan líderes que puedan establecer la visión, mostrar el camino y eliminar impedimentos para cambiar.	Ayudar a las personas a mejorar su conjunto de habilidades con ayuda de entrenamiento, mentorías, comunidades de práctica, retroalimentación continua, autoevaluación y revisión del líder del equipo. El líder debe ser capaz de comunicar la visión, mostrar el camino y eliminar impedimentos para evolucionar
	DAD	Ayudar a las personas a mejorar su conjunto de habilidades con la ayuda de entrenamiento, mentorías, comunidades de práctica, etc.; retroalimentación continuo, autoevaluación y revisión del líder del equipo	Ayudar a las personas a mejorar su conjunto de habilidades con la ayuda de entrenamiento, mentorías, comunidades de práctica, etc.; retroalimentación continuo, autoevaluación y revisión del líder del equipo	
SD17	SAFe	Solution Intent es el repositorio para almacenar, administrar y comunicar el conocimiento del comportamiento actual y previsto de la solución. Las soluciones complejas y altamente confiables requieren y crean grandes cantidades de información técnica. Gran parte de ella refleja los requisitos y diseño de la solución: características, capacidades, historias, requisitos no funcionales, arquitectura del sistema, modelos y diseños a nivel de dominio, interfaces de sistema, especificaciones del cliente, pruebas, resultados de pruebas y trazabilidad. Una de las entradas de la intención de solución es la reutilización de elementos de sistemas previamente desarrollados, esto con el propósito de que el conocimiento fijo no comience desde cero.	Las soluciones complejas y altamente confiables requieren y crean grandes cantidades de información técnica la cual debe ser almacenada en un repositorio (Intención de solución). Una de las entradas de la intención de solución es la reutilización de elementos del sistema previamente desarrollados, con el propósito de que el conocimiento fijo no comience desde cero	Las soluciones complejas y altamente confiables requieren y crean grandes cantidades de información técnica la cual debe ser almacenada en un repositorio (Intención de solución). Con el propósito de que el conocimiento fijo de la intención de solución no comience desde cero, es necesario aprovechar y mejorar los activos organizativos existentes y trabajar cuando sea posible con funcionalidades, datos y activos heredados.
	DAD	Aprovechar y mejorar los activos organizativos existentes, adopte y desarrolle una orientación empresarial, trabaje con funcionalidades, datos y activos heredados.	Aprovechar y mejorar los activos organizativos existentes, adopte y desarrolle una orientación empresarial, trabaje con funcionalidades, datos y activos heredados.	

Id	Marco de trabajo	Definición práctica original	Fragmento de aporte a la definición híbrida	Resultado definición híbrida
SD18	SAFe	ART es un grupo de personas (típicamente de entre 50 a 125) trabajando de forma coordinada y alineada a los objetivos de negocio en un flujo constante de entrega de valor para un Value Stream definido para la organización. Identificar a un equipo formado de varios equipos ágiles, equipos de operaciones y especialistas (por ejemplo UX y Arquitectura) y un equipo coordinador a nivel de programa llamado el Release Management Team (RTM).	ART es un grupo de personas (típicamente de entre 50 a 125) trabajando de forma coordinada y alineada a los objetivos de negocio en un flujo constante de entrega de valor para un Value Stream definido para la organización. Identificar a un equipo formado de varios equipos ágiles, equipos de operaciones y especialistas y un equipo coordinador a nivel de programa llamado el Release Management Team (RTM).	Los equipos que conforman el programa (equipos de equipos) deben trabajar de forma coordinada y alineada a los objetivos del negocio, por tanto, se debe identificar y evolucionar la forma en la que los equipos trabajarán juntos: escoger estilos de comunicación y colaboración, elegir la forma de trabajo de cada equipo (p.e. ágil o tradicional) y organizar el entorno de desarrollo; asimismo, construir los equipos de liderazgo, operaciones, especialistas, y coordinador del programa.
	DAD	Identificar y evolucionar la forma cómo los equipos trabajarán juntos. (Formar entorno de trabajo y mejorar el proceso de equipo y el entorno). Inicialmente se debe organizar un espacio de trabajo físico de acuerdo a la localización entre equipos, seguido, se debe escoger los estilos de comunicación y colaboración, puede se cara a cara, videoconferencias, chats grupales y/o correos. Por otra parte, cada equipo puede elegir la forma de trabajo; ya sea ágil o tradicional, también se debe tener en cuenta que el trabajo de cada equipo debe ser visible para todos, identificar, implementar y compartir posibles mejoras, finalmente se debe organizar el entorno; análisis de código, gestión de la configuración, integración continua, pruebas unitarias, wikis, gestión de elementos de trabajo, etc.	Identificar y evolucionar la forma cómo los equipos trabajarán juntos. Inicialmente se debe organizar un espacio de trabajo físico de acuerdo a la localización entre equipos, seguido, se debe escoger los estilos de comunicación y colaboración, elegir la forma de trabajo ya sea ágil, tradicional o híbrido, también se debe tener en cuenta que el trabajo de cada equipo debe ser visible para todos, identificar, implementar y compartir posibles mejoras, finalmente se debe organizar el entorno: análisis de código, gestión de la configuración, integración continua, pruebas unitarias, wikis,	
SD19	SAFe	Es una reunión en la que los miembros del Agile Team evalúan los resultados de la Iteration, revisan sus prácticas e identificar maneras de mejorar	Es una reunión en la que los miembros del Agile Team evalúan los resultados de la Iteration, revisan sus prácticas e identificar maneras de mejorar	Todos los equipos deben hacer visibles los resultados de su trabajo, con el fin de revisar sus prácticas e identificar maneras de mejorar.
	DAD	Identificar y evolucionar la forma cómo los equipos trabajarán juntos. (Formar entorno de trabajo y mejorar el proceso de equipo y el entorno). Inicialmente se debe organizar un espacio de trabajo físico de acuerdo a la localización entre equipos, seguido, se debe escoger los estilos de comunicación y colaboración, puede se cara a cara, videoconferencias, chats grupales y/o correos. Por otra parte, cada equipo puede elegir la forma de trabajo; ya sea ágil o tradicional, también se debe tener en cuenta que el trabajo de cada equipo debe ser visible para todos, identificar, implementar y compartir posibles mejoras, finalmente se debe organizar el entorno; análisis de código, gestión de la configuración, integración continua, pruebas unitarias, wikis, gestión de elementos de trabajo, etc.	El trabajo de cada equipo debe ser visible para todos, identificar, implementar y compartir posibles mejoras, finalmente se debe organizar el entorno; análisis de código, gestión de la configuración, integración continua, pruebas unitarias, wikis, gestión de elementos de trabajo, etc.	
SD20	SAFe	El Centro de Excelencia Lean-Agile (LACE) es un pequeño equipo de personas dedicado a implementar la forma de trabajo SAFe Lean-Agile. La creación de un LACE es a menudo uno de los diferenciadores clave entre las empresas que practican Agile solo de nombre y aquellas totalmente comprometidas con la adopción de prácticas Lean-Agile y obtener los mejores resultados comerciales. Este grupo de trabajo se convierte en el punto focal y la fuente continua de inspiración y energía para las actividades de gestión del cambio.	El centro de excelencia lean-agile es un pequeño equipo de personas dedicado a implementar la forma de trabajo SAFe lean-agile, este grupo se convierte en el punto focal y la fuente continua de inspiración y energía para las actividades de gestión del cambio.	Permitir que las personas dentro de la organización compartan fácilmente sus aprendizajes de mejora entre sí de una manera sistemática realizando actividades asociadas con la mejora continua, y apoyada en las comunidades de práctica y los centros de excelencia que sirven como puntos focales y fuentes de inspiración y energía para las actividades de gestión del cambio.
	DAD	Permitir que las personas dentro de su organización compartan fácilmente sus aprendizajes de mejora entre sí de una manera sistemática. Se deben realizar actividades potenciales asociadas con la mejora continua ágil disciplinada. Estas actividades pueden ser realizadas por, o al menos apoyado por, un equipo de mejora de procesos (a veces denominado Grupo de Procesos de Ingeniería de Software, o SEPG). Algunas de estas prácticas serán realizadas por los Centros de Excelencia (CdE) y apoyadas por sus Comunidades de Práctica (CoPs) (si las hubiera). Una Comunidad de Práctica (CoP) es una colección de personas que comparten un oficio o profesión que se han unido para "aprender" unos de otros para desarrollarse y a menudo incluso la organización; Los CoP a menudo realizan las actividades llamadas por los factores de proceso Identificar mejoras, Compartir mejoras, Mejoras de captura y Equipos de soporte. Un Centro de Excelencia (CoE) es un grupo de personas con habilidades y experiencia especializadas cuyo trabajo es proporcionar liderazgo y difundir deliberadamente ese conocimiento dentro de su organización	Permitir que las personas dentro de la organización compartan fácilmente sus aprendizajes de mejora entre sí de una manera sistemática realizando algunas actividades asociadas con la mejora continua ágil disciplinada, las cuales pueden ser apoyadas por las comunidad de práctica: personas que comparten un oficio o profesión que se unen para aprender los unos de los otros, y los centros de excelencia que es un grupo de personas con habilidades y experiencia especializadas cuyo trabajo es proporcionar liderazgo y difundir deliberadamente ese conocimiento dentro de su organización.	