Contenido

[Presentación (Si) 1](#_Toc103284742)

[¿Por qué escalamos? (Si) 1](#_Toc103284743)

[Experimentos, Guías, Reglas, Principios (1 diapo) 2](#_Toc103284744)

[Principios (Si) (2-3 diapos) 2](#_Toc103284745)

[Reglas (1 Diapos) 4](#_Toc103284746)

[LeSS Structure 4](#_Toc103284747)

[LeSS Product 5](#_Toc103284748)

[LeSS Sprint 5](#_Toc103284749)

[¿Cómo funciona LeSS? (2 Diapo) 6](#_Toc103284750)

[Planificación del sprint (Si) (1-2 Diapos) 7](#_Toc103284751)

[Durante el Sprint (SI) (1 Diapo) 8](#_Toc103284752)

[Review y retropestive (SI) (2 Diapos) 9](#_Toc103284753)

[LeSS Huge (1) 9](#_Toc103284754)

[Diferencias LeSS Y LeSS Huge (1) 9](#_Toc103284755)

[Conclusión (Si) 10](#_Toc103284756)

16 Diapos

Presentación - Principios (5) > Gon

Reglas hasta Como funciona less (4)-> Nico

Los eventos (5) > Javi

Huge Conclusión (3) > Dani

## Presentación (Si)

## ¿Por qué escalamos? (Si)

¿Qué es lo bueno del desarrolla a pequeña escala?

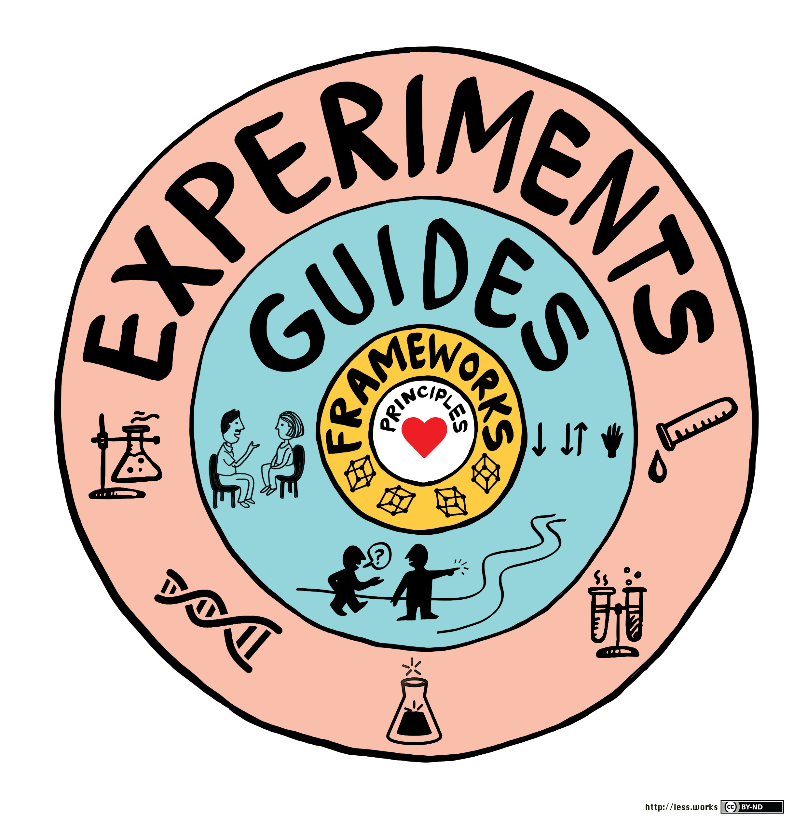
* Nuestro enfoque está centrado en el cliente
* Veíamos el producto completo a la vez
* Teníamos un proceso mínimo
* Validamos en con frecuencia el producto y nuestra forma de trabajar

¿Qué pasa generalmente con el desarrollo de productos grandes?

* Es posible tomar esto que funciona tan naturalmente en el desarrollo a pequeña escala y aplicarlo. Es lo que inspiró a construir LESS.
* LeSS es Scrum aplicado a muchos equipos que trabajan juntos en un solo producto.
* LeSS es Scrum: Scrum a gran escala

LeSS es Scrum: Scrum a gran escala (LeSS) no es un Scrum nuevo y mejorado. Y no es Scrum en la parte inferior para cada equipo, y algo diferente en capas en la parte superior.

## Experimentos, Guías, Reglas, Principios (1 diapo)

****

Las guías y experimentos de LeSS son opcionales.

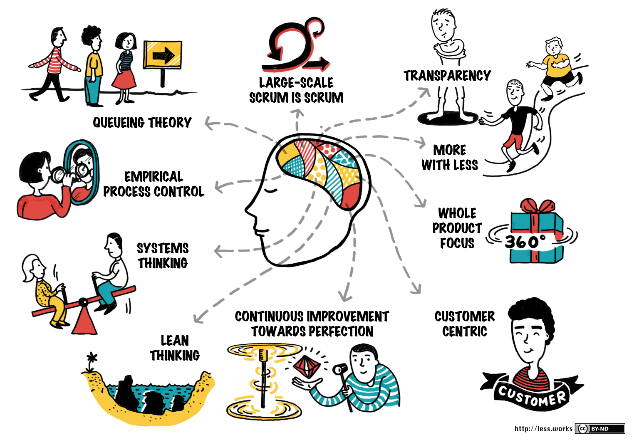
Reglas: Definen los elementos clave de los marcos de LeSS.

Guías: un conjunto para adoptar las reglas de manera efectiva y para un subconjunto de experimentos. Las guías contienen consejos.

Experimentos:

Principios: Los diez principios de LeSS nos guiaron en la creación de LeSS y deberían guiarlo cuando esté implementando LeSS.

## Principios (Si) (2-3 diapos)



[Scrum a gran escala es Scrum](https://less.works/less/principles/large_scale_scrum_is_scrum): no es un Scrum nuevo y mejorado. Más bien, LeSS se trata de descubrir cómo aplicar los principios, reglas, elementos y propósito de Scrum en un contexto a gran escala, de la manera más simple posible.

[Transparencia](https://less.works/less/principles/transparency): basado en elementos tangibles "hechos", ciclos cortos, trabajo conjunto, definiciones comunes y eliminación del miedo en el lugar de trabajo.

[Más con menos](https://less.works/less/principles/more-with-less): no queremos

más roles porque más roles.

No queremos más artefactos

No queremos más proceso porque

En cambio,

queremos equipos más responsables al tener menos (menos) roles,

queremos equipos más centrados en el cliente que construyan productos útiles al tener menos artefactos,

queremos más propiedad del equipo del proceso y un trabajo más significativo al tener procesos menos definidos.

[Enfoque de todo el producto](https://less.works/less/principles/whole-product-focus): un product backlog, un product owner, un producto enviable, un Sprint, independientemente de si son 3 o 33 equipos. Los clientes quieren una funcionalidad valiosa en un producto cohesivo, no componentes técnicos en partes separadas.

[Centrado en el cliente](https://less.works/less/principles/customer-centric): concéntrese en aprender los problemas reales de los clientes y resolverlos. Identifique el valor y el desperdicio a los ojos de los clientes.

Reduzca el tiempo de espera desde su perspectiva.

Aumente y fortalezca los ciclos de retroalimentación con clientes reales.

Todo el mundo entiende cómo su trabajo hoy en día se relaciona directamente y beneficia a los clientes que pagan.

[Mejora continua hacia la perfección](https://less.works/less/principles/continuous-improvement-towards-perfection): aquí hay un objetivo de perfección: crear y entregar un producto casi todo el tiempo, casi sin costo, sin defectos, que deleite a los clientes, mejore el medio ambiente y mejore la vida. Haga un sinfín de experimentos de mejora humildes y radicales hacia ese objetivo.

[Pensamiento Lean](https://less.works/less/principles/lean-thinking):

[Pensamiento sistémico](https://less.works/less/principles/systems-thinking)

[Control empírico de](https://less.works/less/principles/empirical-process-control) procesos: inspeccione y adapte continuamente el producto, los procesos, los comportamientos, el diseño organizacional y las prácticas para evolucionar de manera apropiada para la situación. Haga eso, en lugar de seguir un conjunto prescrito de las llamadas mejores prácticas que ignoran el contexto, crean seguidores rituales, impiden el aprendizaje y el cambio, y aplastan el sentido de compromiso y propiedad de las personas.

[Teoría de](https://less.works/less/principles/queueing_theory) colas: comprenda cómo se comportan los sistemas con colas en el dominio de I+D y aplique esos conocimientos a la administración de tamaños de cola, límites de trabajo en curso, multitarea, paquetes de trabajo y variabilidad.

Escalar bajo estos principios… Las reglas definen LeSS. Pero las reglas son minimalistas y no responden cómo aplicar LeSS en su contexto específico. Los principios de LeSS proporcionan la base para tomar esas decisiones.

## Reglas (1 Diapos)

Existen tres grupos de reglas y explicar cada grupo de reglas

### LeSS Structure

* Structure the organization using real teams as the basic organizational building block.
* Each team is (1) self-managing, (2) cross-functional, (3) co-located, and (4) long-lived.
* The majority of the teams are customer-focused feature teams.
* Scrum Masters are responsible for a well-working LeSS adoption. Their focus is towards the Teams, Product Owner, organization, and development practices. A Scrum Master does not focus on just one team but on the overall organizational system.
* A Scrum Master is a dedicated full-time role.
* One Scrum Master can serve 1-3 teams.
* In LeSS, managers are optional, but if managers do exist their role is likely to change. Their focus shifts from managing the day-to-day product work to improving the value-delivering capability of the product development system.
* Managers’ role is to improve the product development system by practicing [Go See](http://less.works/less/principles/continuous-improvement-towards-perfection.html#GoSee), encouraging Stop & Fix, and “experiments over conformance.”
* For the product group, establish the complete LeSS structure “at the start”; this is vital for a LeSS adoption.
* For the larger organization beyond the product group, adopt LeSS evolutionarily using Go and See to create an organization where experimentation and improvement is the norm.

### LeSS Product

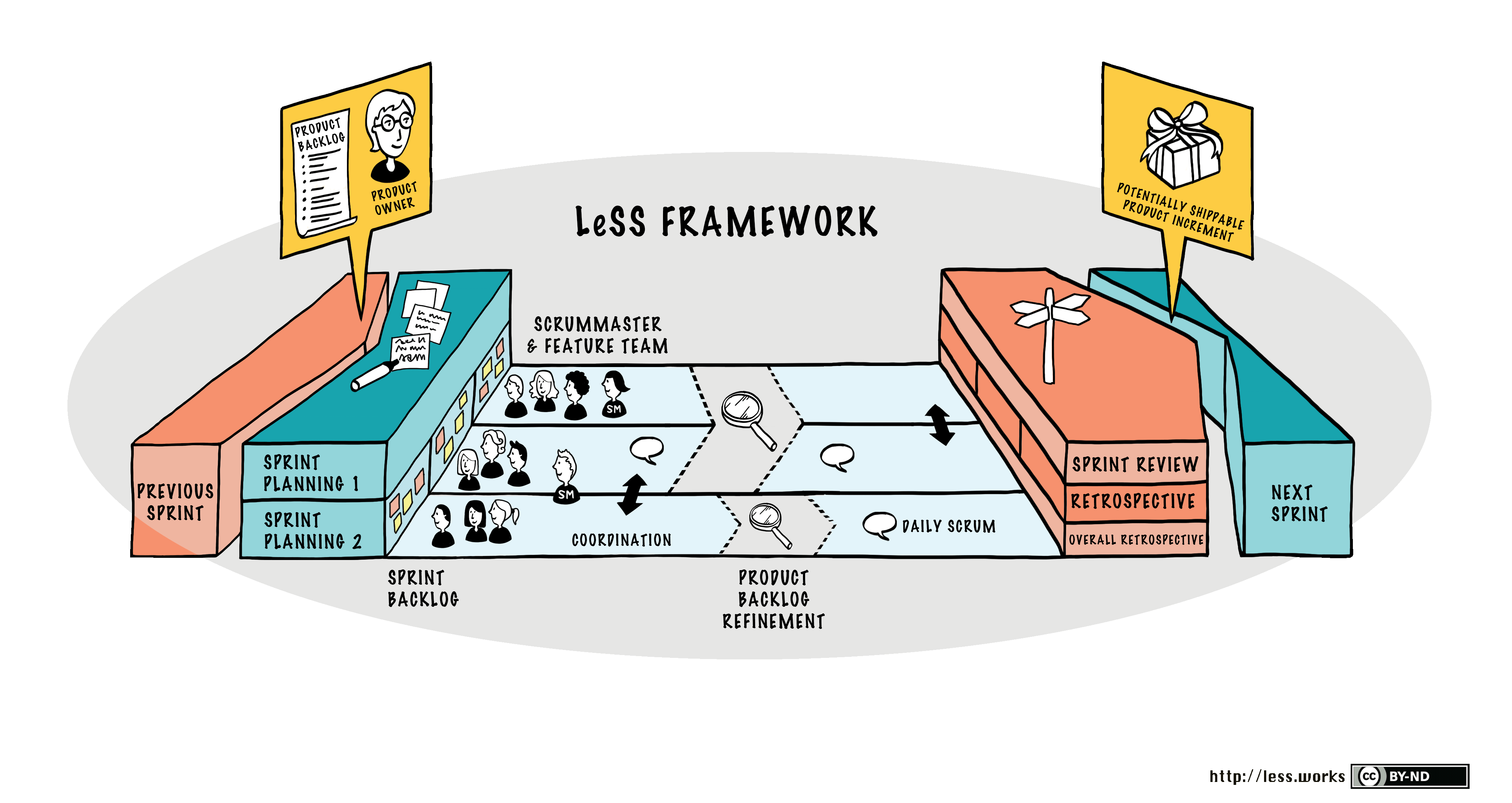
* There is one Product Owner and one Product Backlog for the complete shippable product.
* The Product Owner shouldn’t work alone on Product Backlog refinement; she is supported by the multiple Teams working directly with customers/users and other stakeholders.
* All prioritization goes through the Product Owner, but clarification is as much as possible directly between the Teams and customer/users and other stakeholders.
* The definition of product should be as broad and end-user/customer centric as is practical. Over time, the definition of product might expand. Broader definitions are preferred.
* One Definition of Done for the whole product, common for all teams.
* Each team can have their own stronger Definition of Done by expanding the common one.
* The perfection goal is to improve the Definition of Done so that it results in a shippable product each Sprint (or even more frequently).

### LeSS Sprint

* There is one product-level Sprint, not a different Sprint for each Team. Each Team starts and ends the Sprint at the same time. Each Sprint results in an integrated whole product.
* Sprint Planning consists of two parts: Sprint Planning One is common for all teams while Sprint Planning Two is usually done separately for each team. Do multi-team Sprint Planning Two in a shared space for closely related items.
* Sprint Planning One is attended by the Product Owner and Teams or Team representatives. They together tentatively select the items that each team will work on that Sprint. The Teams identify opportunities to work together and final questions are clarified.
* Each Team has their own Sprint Backlog.
* Sprint Planning Two is for Teams to decide how they will do the selected items. This usually involves design and the creation of their Sprint Backlogs.
* Each Team has their own Daily Scrum.
* Cross-team coordination is decided by the teams. Prefer decentralized and informal coordination over centralized coordination. Emphasize Just Talk and informal networks via communicate in code, cross-team meetings, component mentors, travelers, scouts, and open spaces.
* Product Backlog Refinement (PBR) is preferably done with multiple teams to increase shared learning and to exploit coordination opportunities.
* There is one product Sprint Review; it is common for all teams. Ensure that suitable stakeholders join to contribute the information needed for effective inspection and adaptation.
* Each Team has their own Sprint Retrospective.
* An Overall Retrospective is held after the Team Retrospectives to discuss cross-team and system-wide issues, and create improvement experiments. This is attended by Product Owner, Scrum Masters, Team representatives, and managers (if any).

## ¿Cómo funciona LeSS? (2 Diapo)

¿Cómo funciona LESS?



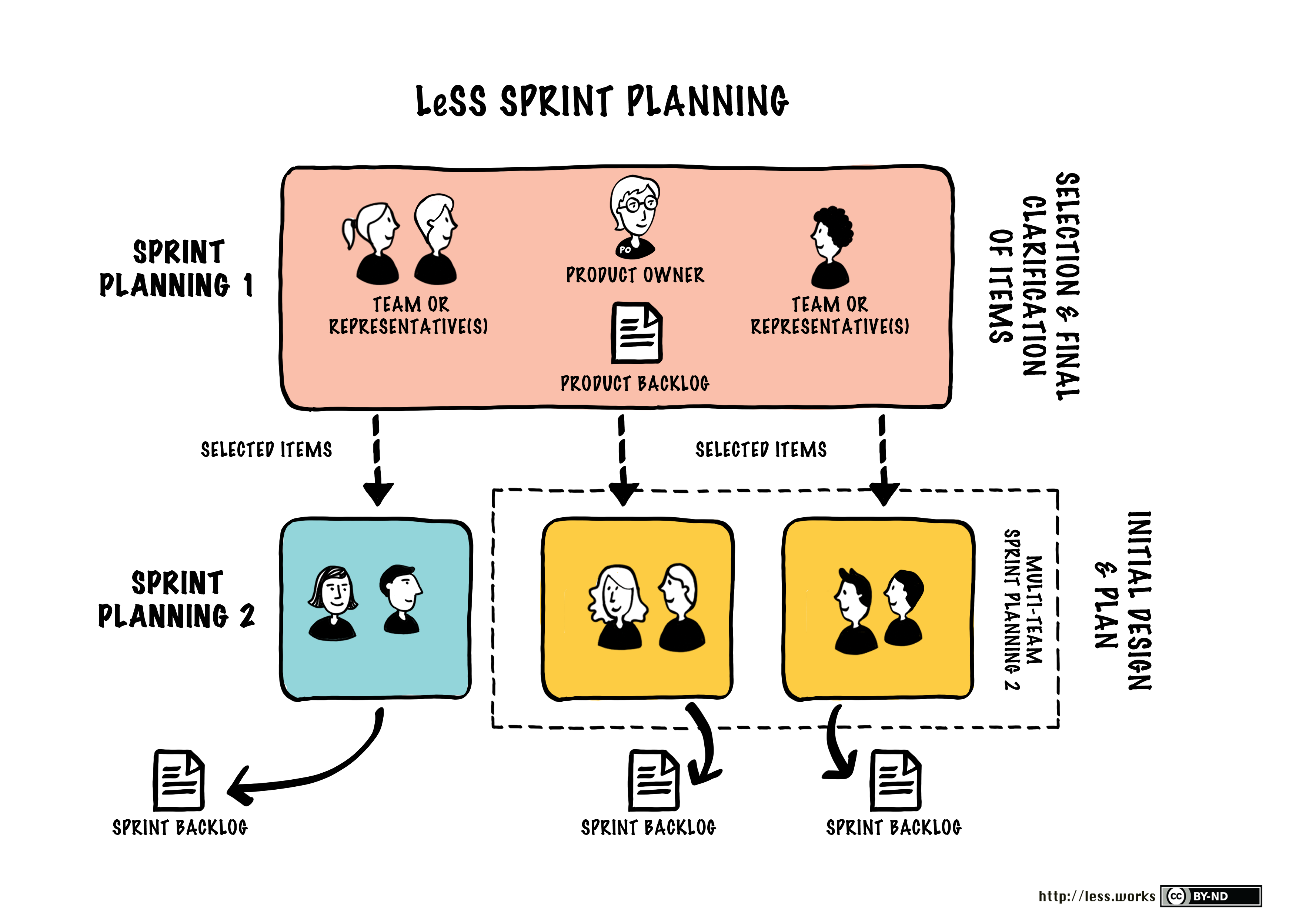
* Hay un solo Product Owner, que provee la visión y una solo Product Backlog
* Genera un incremento del producto al finalizar cada Sprint de entre 1 o 4 semanas
* Varios equipos desarrollan este producto, de a un Sprint Compartido a la vez (REGLA: Hay un Sprint a nivel de producto, no un Sprint diferente para cada Equipo)

Además hablar de los roles, reglas generales

## Planificación del sprint (Si) (1-2 Diapos)

REGLA: La planificación del sprint consta de dos partes: la planificación del sprint uno es común para todos los equipos, mientras que la planificación del sprint dos generalmente se realiza por separado para cada equipo. Realice la planificación de Sprint dos en varios equipos en un espacio compartido para elementos estrechamente relacionados





* Cada sprint inicia con dos planificaciones
  + Evento corto y compartido donde cada equipo elige los ítems de la cima del Product Backlog que implementarán en el Sprint
  + El segundo evento cada equipo discute sus estrategias para implementar esas características.

REGLA: Sprint Planning One es asistido por el Propietario del Producto y los Equipos o representantes del Equipo. Juntos seleccionan tentativamente los elementos en los que cada equipo trabajará para el próximo Sprint

## Durante el Sprint (SI) (1 Diapo)

* Durante el sprint cada equipo auto organizado implementa las funcionalidades elegidas mientras colabora e integra continuamente con los otros equipo.

REGLA: Preferir la coordinación descentralizada e informal a la coordinación centralizada

REGLA: La coordinación entre equipos es decidida por los equipos

* La coordinación por fuera del equipo es una responsabilidad compartida, no hay coordinadores asignados
* En la mitad del sprint, los equipos hacen una breve pausa para el refinamiento del Product Backlog. Con la colaboración con clientes y usuarios

REGLA: Toda la priorización pasa por el Propietario del producto, pero la aclaración es tanto como sea posible directamente entre los Equipos y los clientes / usuarios y otras partes interesadas

* Al conectar equipos con clientes, liberamos al Product Owner para que trabaje sobre la visión y la prioridad.

## Review y retropestive (SI) (2 Diapos)

REGLA: Se lleva a cabo una retrospectiva general después de las retrospectivas del equipo para discutir problemas entre equipos y todo el sistema, y para crear experimentos de mejora

REGLA: Hay un producto Sprint Review; es común para todos los equipo

* Existe un evento de Sprint Review compartida donde los equipos y clientes exploran lo realizado.
* Cada equipo hace una retrospectiva para inspeccionar y adaptar su propia forma de trabajar. Cada equipo debe ser duelo de sus métodos y procesos
* Los equipos, Product Owner, Scrum Masters y los gerentes realizan una retrospectiva general para explorar los obstáculos sistémicos y organizacionales. Inspeccionan y adaptan la organización entera.

## LeSS Huge (1)

## Diferencias LeSS Y LeSS Huge (1)

Large-Scale Scrum tiene dos marcos:

* 2–8 equipos
* [Less Huge](https://less.works/less/less-huge/index). Más de 8 equipos
* LESS puede ser utilizado por 12 personas, cientos de personas o miles de personas
* La palabra *LeSS* está sobrecargada para significar tanto Scrum a gran escala en general como el marco LeSS más pequeño.
* En realidad, *ocho* no es un número mágico, y si su grupo puede aplicar con éxito el marco LeSS más pequeño con más de ocho equipos, ¡genial! Pero no hemos visto eso... todavía.
* En cualquier caso, en algún momento, (1) el único Product Owner ya no puede comprender una visión general de todo el producto, (2) el Product Owner no puede equilibrar un enfoque externo e interno, y (3) el Product Backlog es tan grande que se vuelve difícil para una persona trabajar con él.

## Conclusión (Si)

Menos es Mas

LeSS en las Organizaciones

* Las organizaciones deben cambiar para que LESS funcione
* Adoptar LeSS puede llevar años de deprenderse de las reglas, procesos, estructuras y hábitos
* Las pocas reglas que implican LeSS tienen un gran impacto. Ya que no son simples cambios de procesos, o agregar roles a la estructura organizacional. Sino que van más allá.
* Menos es más
* Scrum Masters y Gerentes ayudan a los equipos a aprender