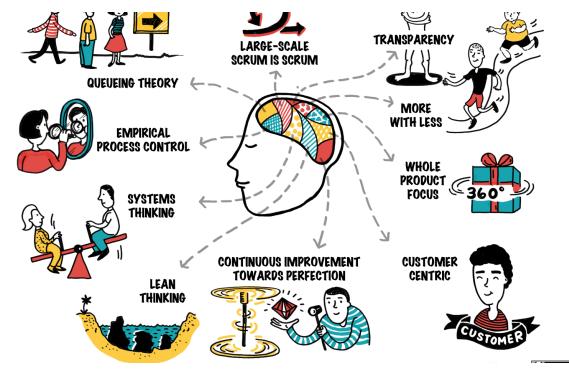


GRUPO N°6

INTRODUCCIÓN

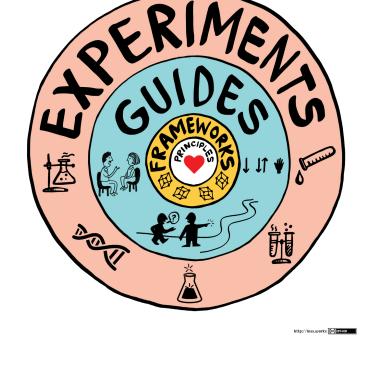
Hay dos formas de construir un diseño, una es hacerlo tan simple que obviamente no haya deficiencias, y la otra es hacerlo tan complicado que no haya deficiencias obvias. LeSS es Scrum aplicado a muchos equipos que trabajan juntos en un producto, se trata de descubrir cómo aplicar los principios, el propósito, los elementos y la elegancia de Scrum en un contexto a gran escala, de la manera más simple posible.



PRINCIPIOS

Proporcionan la base para tomar esas decisiones.

- Transparencia
- Más con menos
- Enfoque de producto completo
- Centradas en el cliente
- Mejora continua hacia la perfección
- Pensamiento esbelto
- Pensamiento sistémico
- Control de procesos empíricos
- Teoría de las colas
- Scrum a gran escala es Scrum



FRAMEWORK LESS

Es un frameworks para 3 a 9 equipos

- Flujo de equipo: describe las relaciones personales entre los miembros de los distintos equipos y el PO.
- Flujo de items: describe el movimiento de las features a lo largo de un sprint.

REGLAS, son cosas que consideramos imprescindibles:

- 1 definition of done para todos los equipos
- 1 solo producto potencialmente incrementado al final de cada sprint
- Cada miembro del equipo se organiza para distribuir las tareas

del Product Backlog de manera autogestionada.

CONCLUSIÓN

LeSS se construye sobre Scrum para dar soporte en un contexto más "grande" aplicándolas al nivel del equipo-de-equipos. Atractivo de aplicar por las dificultades que pueden presentarse en la adopción simple de SCRUM para organizaciones más grandes y establecidas. Si bien aplica una gran cantidad de reglas estas tienen un impacto fuerte en la organización, con lo cual provee un camino viable para escalar el ambiente agile en la organización y encontrar el éxito deseado.

PREVIOUS SPRINT PLANNING 1 SPRINT PLANNING 1 SPRINT PLANNING 2 SPRINT SPRINT SPRINT SPRINT BACKLOG REFINEMENT

•

FRAMEWORK LESS HUGE

Es un frameworks para más de 8 equipos

Adoptar LeSS Huge toma más tiempo.

REGLAS, se aplican las misma reglas que lees, excepto las siguientes:

- Producto:
- *1 solo PO que decide que equipo trabaja en cada una de las áreas. Es responsable de priorizar en todo el producto
- * 1 PO por área que actúa como PO en el equipo.
- *1 Product Backlog general. Cada ítem corresponde a un área.
- * 1 Product Backlog por Área.
- **Estructura:** las área se dividen de 4 a 8 equipos importante respetar esta cantidad de equipos.
- Sprint: un sprint a nivel producto. No hay sprint por área.

BIBLIOGRAFÍA

AGRADECIMIENTO