**ARTEFACTOS**

* **Incremento de Producto Potencialmente entregable:** la salida de cada Sprint es un incremento del producto potencialmente entregable. Es la forma de integrar el trabajo de todos los equipos al finalizar el Sprint. Potencialmente enviable es una declaración sobre la calidad del software y no sobre el valor o la comerciabilidad del mismo. Si el producto se puede enviar realmente dependerá del Definition Of Done (Definición de Listo).

Hay un Definition of Done común para todos los equipos y todo el producto:

• Cada equipo puede tener su propia Definición de Listo más detallada, pero siempre expandiendo de la común.  
• El objetivo es mejorar la Definición de Hecho para que resulte en un envío de producto en cada Sprint (o incluso con más frecuencia).

* **Product Backlog:** Todos los equipos construyen un solo producto en base a los ítems de un solo Product Backlog. Estos ítems no están pre asignados a los equipos. La definición de producto debe ser tan amplia y centrada en el usuario final/cliente como sea práctico. Con el tiempo, la definición de producto podría expandirse. El Product Backlog de LeSS es el mismo que en un entorno Scrum de un solo equipo.
* **Sprint Backlog:** cada equipo tiene su propio Sprint Backlog. Es la lista de trabajo que el equipo debe realizar para poder completar los ítems del Product Backlog. Por lo tanto, el Sprint Backlog es por equipo y no hay diferencia entre un LeSS Sprint Backlog y un Scrum Sprint Backlog.

**MIEMBROS DEL EQUIPO**

* **Scrum Master:** enseña Scrum y LeSS a la organización y los entrena en su adopción. Domina Scrum y LeSS y usa este conocimiento para guiar a todos a descubrir cómo pueden contribuir mejor a crear el producto más valioso, crea el ambiente para que las personas tengan éxito. El Scrum Master dedica todo su tiempo a cumplir ese rol y un Scrum Master sirve entre uno a tres equipos. Su enfoque es hacia los equipos, el Product Owner, la organización y las prácticas de desarrollo; se enfoca en todo el sistema organizacional no en un solo equipo.
* **Product Owner:** hay un solo Product Owner que se dedica junto a los múltiples equipos a refinar (refinar consiste en priorizar y ordenar ítems del PB y clarificar (detallar) esos ítems) el Product Backlog y ayudan a mejorarlo, ya que estos equipos trabajan directamente con los clientes/usuarios y otros stakeholders. Cumple el mismo rol que en Scrum, pero a escala el enfoque cambia a garantizar el máximo retorno de la inversión y a una visión más general. Esto de mantener un solo Product Owner da soporte a respaldar el enfoque de todo el producto (en el producto como un todo).
* **Equipos:** un equipo en LeSS es el mismo que en Scrum de un solo equipo. El objetivo del equipo en LeSS es agregar ítems del Product Backlog al producto durante el Sprint. Los equipos trabajan en estrecha colaboración con los clientes/usuarios para aclarar la definición de los elementos y con el Product Owner en la priorización.

Coordinan e integran su trabajo con el de los demás equipos, para al final del Sprint haber producido un solo incremento del producto. Cada equipo tiene la responsabilidad de manejar las relaciones con los demás equipos.

Cada equipo es autogestionado, multifuncional.

**Sprint Planning Overview: No sé si la pondría, como que hace una intro a las dos mencionadas abajo.** En LeSS, Sprint Planning One es una reunión de todos los equipos. En la reunión, los equipos deciden colectivamente en qué elementos trabajará cada equipo. Cada equipo lleva a cabo su propia reunión de Planificación de Sprint Dos, donde el equipo crea su plan para "terminar" los elementos durante el Sprint.

**Sprint Planning One:** es atendida por el Product Owner y los equipos o representantes de éstos. Juntos seleccionan tentativamente los ítems que cada equipo trabajará en ese Sprint. Los equipos identifican oportunidades para trabajar juntos y se aclaran las preguntas finales.

**Sprint Planning Two:** es para que los equipos decidan cómo harán los ítems seleccionados. Esto generalmente involucra el diseño y la creación de su Sprint Backlog.

**Daily Scrum**: cada equipo tiene su propia Daily Scrum y no hay diferencia con las Daily Scrum de Scrum para un solo equipo. Tiene una duración de 15 minutos. y los miembros del equipo deben responder a tres preguntas.

* ¿Qué hice ayer?
* ¿En qué voy a trabajar hoy?
* ¿Qué queda por hacer?

**Sprint Review:** hay un review para el producto y es común a todos los equipos. Es el punto de inspección-adaptación y se realiza al final del Sprint; es la ocasión para todos los equipos de ver el incremento (el enfoque se pone en todo el producto). Durante esta ceremonia, clientes y stakeholders examinan lo que los equipos construyeron durante el sprint y se discute sobre cambios y se aportan nuevas ideas. Los equipos deben estar juntos y el PO, clientes/stakeholders definen la dirección del producto. Es importante que los stakeholders formen parte y aporten la información necesaria para una inspección y adecuación efectiva.

**Retrospective:** Al final del sprint, cada equipo individualmente realiza su propia Sprint Retrospective.

**Overall Retrospective:** su propósito es discutir problemas entre equipos dentro de la organización. Algunas preguntas que se hacen: que tan bien trabajan los equipos juntos?, hay algo que los equipos hagan que puedan compartir?, están los equipos aprendiendo juntos?, etc.

**Product Backlog Refinement:** es necesario dentro de cada Sprint para refinar los elementos y estar listos para futuros Sprints. Las actividades claves son: dividir elementos grandes, aclarar elementos hasta que estén listos para su implementación y estimar tamaño, valor, riesgos. A esto lo realiza todo el equipo junto y no el Product Owner por separado.

**LeSS Sprint:** Hay un sprint a nivel producto, no un Sprint diferente para cada equipo. Cada equipo comienza y termina el Sprint al mismo tiempo.

**Producto:**

Principios

* Scrum a gran escala es Scrum
* Más con LeSS
* Pensamiento sistémico
* pensamiento Lean
* Control empírico de procesos
* Transparencia
* Mejora continua hacia la perfección.
* Centrado en el consumidor
* Enfoque de producto completo
* Teoría de colas

Aunque LeSS está fuertemente influenciado por Scrum, definitivamente no es lo mismo.

Algunas diferencias clave entre LeSS y Scrum 2017 son:

El concepto de Scrum Team no existe en LeSS.

Lo que se llama Equipo de Desarrollo en Scrum se llama simplemente Equipo en LeSS.

Los equipos autoorganizados se denominan equipos autogestionarios.

Sprint Planning se divide en Sprint Planning 1 y Sprint Planning 2.

Backlog Refinement no es una actividad sino un evento.

Sprint Goal no es parte de LeSS, pero se considera una práctica útil para usar con LeSS.

Scrum Master es un rol de tiempo completo, no un miembro de un equipo.

El Product Owner no es un participante esperado en Team Daily Scrum o en Team Retrospective.

Por ahora, ignoramos la versión Scrum 2020.

LESS HUGE

LeSS Huge is the second LeSS Framework, which is suitable for LeSS adoptions of more than eight teams. Conceptually is it LeSS scaled up further by having multiple (smaller) LeSS frameworks stacked on top of each other.7

¿Qué es igual a LeSS?

Más de ocho equipos.

Un Product Backlog para todos.

Un Definition of Done.

Un Definition of Ready.

Un Product Manager.

El Sprint es común a todos los equipos.

Un incremento potencialmente entregable.

¿Qué es diferente?

Area Product Managers

Area Product Owners

Area Product Backlogs

Area Product Vision

Set of parallel meetings per Area

Artifact changes: “Requirement Areas” in Product Backlog; Area Backlog.

Meeting changes: LeSS Huge is a set of parallel (per Requirement Area) LeSS Sprint executions