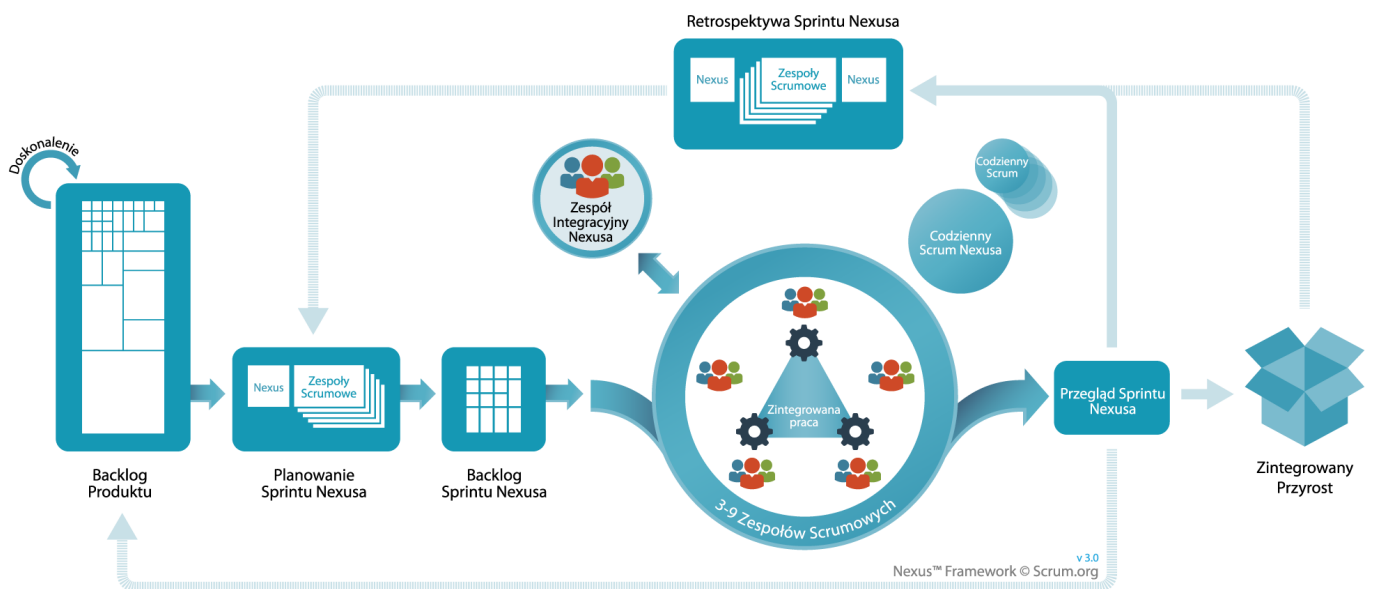


Nexus™ – Przewodnik

Definitywny przewodnik po Nexusie:
Rozszerzenie Scruma dla przedsięwzięć dużej skali



Kena Schwaber

*Przygotowany i utrzymywany
przez Kena Schwabera i Scrum.org*

Sierpień 2015

Spis treści

Przegląd Nexusa	2
Cel przewodnika	2
Definicja Nexusa	2
Tło powstania Nexusa	2
Ramy Nexusa	3
Kolejność zdarzeń Nexusa	4
Praktyki inżynierskie	5
Nexus	5
Role Nexusa	5
Zespół Integracyjny Nexusa	5
Zdarzenia Nexusa	7
Planowanie Sprintu Nexusa	7
Codzienny Scrum Nexusa	7
Przegląd Sprintu Nexusa	8
Retrospektywa Sprintu Nexusa	8
Doskonalenie Backlogu Produktu	9
Artefakty Nexusa	10
Backlog Produktu	10
Cel Nexusa	10
Backlog Sprintu Nexusa	10
Zintegrowany Przyrost	10
Przejrzystość artefaktów	10
Definicja „Ukończenia”	11
Informacje końcowe	11
Wyróżnienie	11
Tłumaczenie	11

Przegląd Nexusa

Cel przewodnika

Nexus to model postępowania pomocny w wytwarzaniu i utrzymaniu produktów oraz w prowadzeniu inicjatyw związanych z produkcją oprogramowania dużej skali. U jego podstaw leży Scrum. Niniejszy przewodnik zawiera definicję tego modelu, na którą składają się: role, zdarzenia, artefakty oraz zestaw reguł spajających te elementy w jedną, nierozzerwalną całość. Twórcami Nexusa są Ken Schwaber i zespół Scrum.org; oni również przygotowali i udostępnili niniejszy Przewodnik po Nexusie.

Definicja Nexusa

Nexus (rzecz.): Podstawowa komórka wytwórcza w procesie profesjonalnego wytwarzania oprogramowania w dużej skali przy zastosowaniu Scruma (Scaled Professional Scrum).

Nexus to model postępowania składający się z ról, zdarzeń, artefaktów i technik, które łączą i spletają pracę około trzech do dziesięciu Zespołów Scrumowych (ang. Scrum Teams) pracujących nad jednym Backlogiem Produktu (ang. Product Backlog) i wspólnie wytwarzających Zintegrowany Przyrost (ang. Integrated Increment) spełniający założony cel.

Tło powstania Nexusa

Wytwarzanie oprogramowania jest czynnością złożoną, a proces integracji prowadzący do uzyskania działającego, „Ukończonego” oprogramowania wiąże się z koordynowaniem wielu działań i wykorzystaniem wielu składowych. Aktywności te powinny być odpowiednio ze sobą zorganizowane i zestrojone, zależności między nimi rozwiązane, a ich wyniki odpowiednio ze sobą połączone. Dodatkową trudność stanowi fakt, że oprogramowanie nie jest produktem materialnym.

Wielu twórców oprogramowania używa Scruma by kolektywnie, zespołowo, wytwarzać Przyrosty działającego oprogramowania. Jednak jeśli w ramach tego samego Backlogu Produktu i z tym samym kodem źródłowym pracuje więcej niż jeden Zespół Scrumowy, skala trudności znacznie wzrasta. Jeśli deweloperzy nie są członkami tego samego, zlokalizowanego w jednym miejscu zespołu, w jaki sposób mają się komunikować, gdy efekty ich pracy wpływają na siebie wzajemnie? Jeśli pracują w różnych zespołach, w jaki sposób mają integrować wyniki swojej pracy i testować Zintegrowany Przyrost? Takie wyzwania pojawiają się już podczas integracji dwóch zespołów, a zwiększenie ich liczby powoduje znaczne spotęgowanie trudności.

Pomiędzy współpracującymi ze sobą zespołami, dążącymi do wytworzenia pełnego i „Ukończonego” Przyrostu przynajmniej raz na Sprint, pojawia się wiele zależności. Dotyczą one następujących obszarów:

1. Wymagania: Zakres poszczególnych wymagań może się nakładać, również sposoby ich implementacji mogą na siebie oddziaływać. Należy wziąć to pod uwagę podczas porządkowania elementów Backlogu Produktu i wybierania wymagań.
2. Wiedza domenowa: Członkowie zespołów mają różnorodną wiedzę biznesową oraz wiedzę na temat budowy i działania systemów informatycznych. Wiedza ta powinna mieć swoje odzwierciedlenie w Zespołach Scrumowych, aby zapewnić jej

odpowiednią dostępność oraz ograniczać zakłócenia w pracy pomiędzy zespołami podczas Sprintu.

3. Oprogramowanie i zestawy testów: Poszczególne wymagania są lub będą odzwierciedlane w kodzie źródłowym i zestawach testów.
4. Na tyle na ile wymagania, wiedza członków zespołów, kod źródłowy oraz zestawy testów będą dopasowane do siebie w ramach Zespołów Scrumowych, na tyle zredukowane zostaną zależności pomiędzy tymi zespołami.

Kiedy wykorzystuje się Scruma w środowisku wymagającym skalowania, zależności powinny wpływać na sposób w jaki zorganizowane są zespoły. Ich produktywność będzie bowiem związana ze stopniem w jakim uda się te zależności ograniczyć.

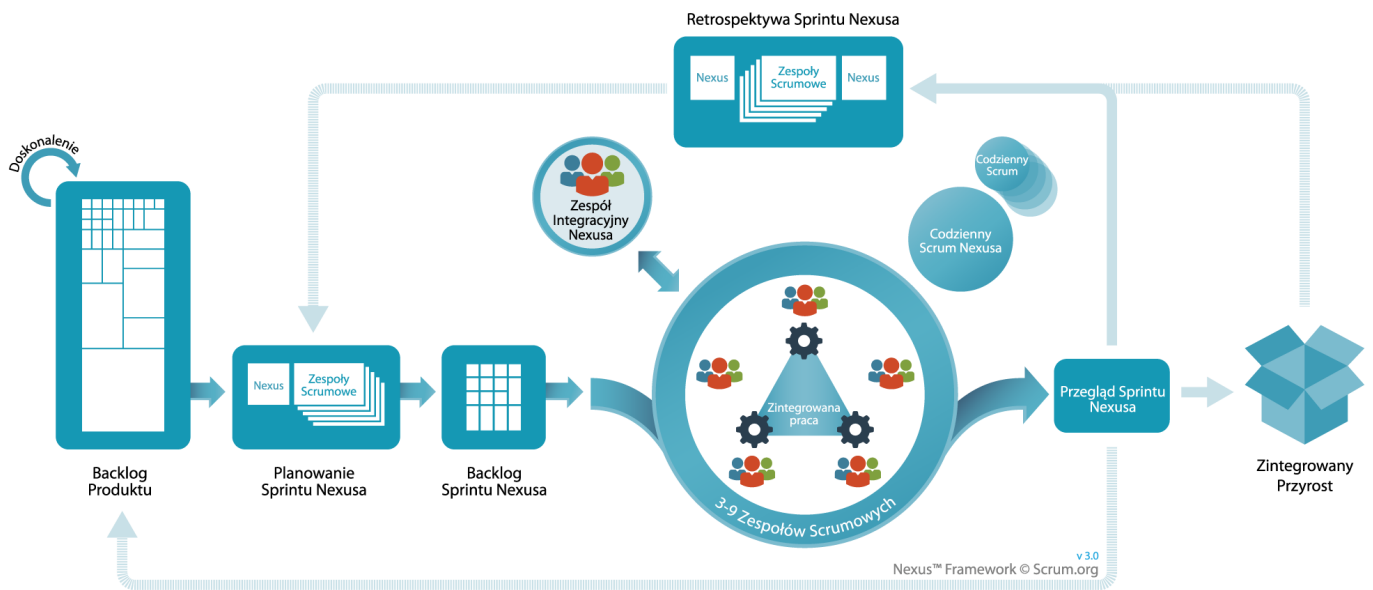
Ramy Nexusa

Nexus to rozszerzenie Scruma wspomagające pracę wielu Zespołów Scrumowych pracujących wspólnie nad stworzeniem Zintegrowanego Przyrostu. Nexus jest spójny ze Scrumem, a jego elementy nie będą niespodzianką dla osób, które wcześniej uczestniczyły w projektach scrumowych. Różnica polega na tym, że więcej uwagi poświęca się tu zależnościom i współdziałaniu Zespołów Scrumowych, dostarczających „Ukończony” Zintegrowany Przyrost przynajmniej raz na Sprint.

Jak pokazano na poniższym rysunku, Nexus składa się z następujących elementów:

- **Role:** Nowa rola – Zespół Integracyjny Nexusa (ang. Nexus Integration Team) – istnieje by koordynować, uczyć i nadzorować stosowanie Nexusa i Scruma w celu osiągnięcia jak najlepszych wyników. Zespół Integracyjny Nexusa składa się z Właściciela Produktu (ang. Product Owner), Scrum Mastera i członków Zespołu Integracyjnego Nexusa.
- **Artefakty:** Wszystkie Zespoły Scrumowe używają tego samego, wspólnego Backlogu Produktu. Podczas doskonalenia elementów Backlogu Produktu do stanu gotowości następuje uwidocznienie przyporządkowania ich do zespołu, który będzie nad nimi pracował w Sprincie. Nowy artefakt, Backlog Sprintu Nexusa (ang. Nexus Sprint Backlog), ułatwia zachowanie przejrzystości podczas Sprintu. Niezależnie od istnienia Backlogu Sprintu Nexusa, wszystkie Zespoły Scrumowe utrzymują swoje własne Backlogi Sprintu (ang. Sprint Backlog).
- **Zdarzenia:** Zdarzenia Nexusa rozszerzają, otaczają lub – w przypadku Przeglądu Sprintu (ang. Sprint Review) – zastępują standardowe zdarzenia Scruma, tak aby dostosować je do wymogów dużej skali. Po zmodyfikowaniu będą służyć zarówno wspólnej pracy wszystkich Zespołów Scrumowych w Nexusie, jak i każdemu pojedynczemu zespołowi.

Nexus™: rozszerzenie Scruma dla przedsięwzięć dużej skali



Kolejność zdarzeń Nexusa

Nie ma ograniczeń związanych z uczestnictwem członków Zespołów Scrumowych w zdarzeniach Nexusa. Mając na uwadze zależności pomiędzy zespołami, zespoły mogą dobrać członków najbardziej odpowiednich do wykonania konkretnych zadań.

- **Doskonalenie Backlogu Produktu** (ang. Refinement): Backlog Produktu należy zdekomponować w taki sposób, aby można było łatwo zidentyfikować, a następnie usunąć lub ograniczyć zależności. Elementy Backlogu Produktu dzielone są na wąskie wycinki funkcjonalności, a następnie – tak wcześnie jak to tylko możliwe – identyfikuje się zespoły, które najprawdopodobniej będą nad danym wycinkiem pracować.
- **Planowanie Sprintu Nexusa** (ang. Nexus Sprint Planning): Wyznaczeni przedstawiciele każdego Zespołu Scrumowego spotykają się aby przejrzeć i omówić przygotowany Backlog Produktu. Wybierają oni elementy Backlogu Produktu dla każdego z zespołów. Następnie, każdy Zespół Scrumowy planuje swój własny Sprint, współdziałając z innymi zespołami jeśli zachodzi taka konieczność. Wynikiem jest zestaw Celów Sprintu, zgodnych z nadrzędnym Celem Nexusa (ang. Nexus Goal), z Backlogami Sprintu wszystkich Zespołów Scrumowych oraz z Backlogiem Sprintu Nexusa. Backlog Sprintu Nexusa powoduje, że wybrane przez Zespół Scrumowy elementy Backlogu Produktu i wszystkie zależności stają się widoczne.
- **Wytwarzanie Przyrostu**: Wszystkie zespoły wytwarzają oprogramowanie, często integrując swoją pracę we wspólnym (międzyzespołowym) środowisku, w którym może ono być testowane w celu zapewnienia jego pełnej integracji.
- **Codzienny Scrum Nexusa** (ang. Nexus Daily Scrum): Wyznaczeni przedstawiciele każdego Zespołu Deweloperskiego spotykają się codziennie, aby identyfikować wszelkie problemy związane z integracją. W przypadku gdy takie problemy istnieją, informacja o nich przekazywana jest podczas Codziennego Scruma każdego

Zespołu Scrumowego. Zespoły Scrumowe wykorzystują Codzienny Scrum, aby utworzyć plan dnia i upewnić się, że w pierwszej kolejności rozwiązane zostaną problemy zidentyfikowane podczas Codziennego Scruma Nexusa.

- Przegląd Sprintu Nexusa (ang. Nexus Sprint Review): Wszystkie zespoły spotykają się z Właścicielem Produktu, aby przejrzeć Zintegrowany Przyrost. Jeśli zachodzi taka potrzeba, w trakcie tego zdarzenia aktualizowany jest Backlog Produktu.
- Retrospektywa Sprintu Nexusa (ang. Nexus Sprint Retrospective): Wyznaczeni przedstawiciele każdego Zespołu Scrumowego spotykają się, aby zidentyfikować wspólne wyzwania. Następnie każdy Zespół Scrumowy przeprowadza swoją własną Retrospektywę Sprintu. Po jej zakończeniu wyznaczeni przedstawiciele każdego z zespołów spotykają się ponownie, aby omówić działania, których realizacja jest niezbędna w obliczu wspólnych wyzwań. Takie działanie jest przejawem wykorzystania „oddolnej inteligencji” (ang. bottom-up intelligence).

Praktyki inżynierskie

Do scalenia pracy Zespołów Scrumowych współpracujących podczas tworzenia Zintegrowanego Przyrostu, potrzeba wielu praktyk inżynierskich. Większość z nich wymaga automatyzacji, która pomaga radzić sobie z liczbą i poziomem złożoności zadań i wytwarzanych artefaktów w skalowanych środowiskach.

Nexus

Role, zdarzenia i artefakty Nexusa korespondują z celowością i przeznaczeniem odpowiadających im ról, zdarzeń i artefaktów Scruma, opisanych w Przewodniku po Scrumie.

Role Nexusa

Nexus składa się z Zespołu Integracyjnego Nexusa i około trzech do dziewięciu Zespołów Scrumowych.

Zespół Integracyjny Nexusa

Zespół Integracyjny Nexusa jest odpowiedzialny za upewnienie się, że Zintegrowany Przyrost (wspólna praca wykonana w ramach Nexusa) powstaje przynajmniej raz na Sprint. Zespoły Scrumowe są odpowiedzialne za wytwarzanie gotowych do potencjalnego wydania Przyrostów, jak zaleca Scrum. Wszystkie role członków Zespołów Scrumowych zostały opisane w Przewodniku po Scrumie.

Zespół Integracyjny Nexusa to Zespół Scrumowy, do którego należą:

- Właściciel Produktu
- Scrum Master
- Jeden lub więcej członków Zespołu Integracyjnego Nexusa

Członkowie Zespołu Integracyjnego Nexusa mogą być jednocześnie członkami Zespołów Scrumowych w danym Nexusie, jeśli jest to celowe i konieczne. Jeśli tak jest, praca w Zespole Integracyjnym Nexusa ma wyższy priorytet. Członkostwo w Zespole Integracyjnym Nexusa ma pierwszeństwo nad członkostwem w Zespole Scrumowym. W ten sposób pierwszeństwo udzielane jest rozwiązywaniu problemów dotyczących wielu zespołów.

Skład Zespołu Integracyjnego Nexusa może się zmieniać w zależności od bieżących potrzeb Nexusa. Typowe działania Zespołu Integracyjnego Nexusa mogą obejmować coaching, konsultacje oraz zwracanie uwagi na zależności i problemy międzyzespołowe. Zespół Integracyjny Nexusa może również wykonywać pracę wynikającą z Backlogu Produktu.

Zespół Integracyjny Nexusa jest właścicielem wszystkich problemów związanych z integracją. Jest odpowiedzialny za zapewnienie, że integracja może zostać pomyślnie przeprowadzona przez wszystkie Zespoły Scrumowe w Nexusie. Integracja oznacza w tym wypadku rozwiązanie wszystkich – technicznych i pozatechnicznych – międzyzespołowych zależności, które mogą ograniczać zdolność Nexusa do dostarczania stale Zintegrowanego Przyrostu. W znajdowaniu rozwiązań członkowie Zespołu Integracyjnego Nexusa powinni wykorzystywać „oddolną inteligencję” (ang. bottom-up intelligence) płynącą z zespołów Nexusa.

Właściciel Produktu w Zespole Integracyjnym Nexusa

Nexus pracuje w oparciu o pojedynczy Backlog Produktu oraz – jak opisano w Przewodniku po Scrumie – Backlog Produktu ma jednego Właściciela Produktu, który ma decydujący głos odnośnie jego zawartości. Właściciel Produktu jest odpowiedzialny za maksymalizację wartości produktu i pracy wykonywanej i integrowanej przez Zespoły Scrumowe. Właściciel Produktu jest członkiem Zespołu Integracyjnego Nexusa.

Właściciel Produktu jest odpowiedzialny za porządkowanie i doskonalenie Backlogu Produktu, tak aby na jego podstawie uzyskiwać jak największą wartość Zintegrowanego Przyrostu stworzonego przez Nexusa. Sposoby osiągania tego rezultatu przez Właściciela Produktu mogą być różne dla różnych organizacji, Nexusów, Zespołów Scrumowych i poszczególnych osób.

Scrum Master w Zespole Integracyjnym Nexusa

Scrum Master w Zespole Integracyjnym Nexusa jest odpowiedzialny za upewnienie się, aby Nexus był rozumiany a jego reguły przestrzegane. Scrum Master Zespołu Integracyjnego Nexusa może być jednocześnie Scrum Masterem w jednym lub wielu Zespołach Scrumowych w danym Nexusie.

Członkowie Zespołu Integracyjnego Nexusa

Tworzenie oprogramowania w środowisku dużej skali wymaga specyficznych narzędzi i praktyk, nie zawsze wykorzystywanych przez pracujące indywidualnie Zespoły Scrumowe. Zespół Integracyjny Nexusa składa się ze specjalistów w dziedzinie oprogramowania, mających doświadczenie w stosowaniu tych praktyk, narzędzi i ogólnie pojętej inżynierii systemów. Członkowie Zespołu Integracyjnego Nexusa zapewniają, że te praktyki i narzędzia są wykorzystywane, rozumiane i używane do odkrywania zależności, oraz częstej integracji wszystkich artefaktów, zgodnie z definicją „Ukończenia” (ang. definition of „Done”).

Członkowie Zespołu Integracyjnego Nexusa są odpowiedzialni za coaching i takie prowadzenie Zespołów Scrumowych Nexusa, aby te przyswajały, stosowały i uczyły się wspomnianych praktyk i narzędzi. Dodatkowo prowadzą oni coaching Zespołów Scrumowych w zakresie standardów wytwarzania (np. standardów dotyczących

infrastruktury i architektury) wymaganych przez organizację do zapewnienia jakości Zintegrowanych Przyrostów.

Jeśli obowiązki wynikające z członkostwa w Zespole Integracyjnym Nexusa zostaną zaspokojone, osoby te mogą także pracować jako członkowie Zespołów Deweloperskich w jednym lub kilku Zespołach Scrumowych.

Zdarzenia Nexusa

Czas trwania zdarzeń Nexusa koresponduje z czasem trwania odpowiednich zdarzeń opisanych w Przewodniku po Scrumie. Rozszerzają one ramy czasowe odpowiadających im zdarzeń w Scrumie.

Planowanie Sprintu Nexusa

Celem Planowania Sprintu Nexusa jest skoordynowanie działań wszystkich Zespołów Scrumowych w Nexusie na czas pojedynczego Sprintu. Właściciel Produktu dostarcza wiedzę domenową i przewodzi procesowi doboru prac i ustalania priorytetów.

Aby rozpocząć Planowanie Sprintu Nexusa, wybrani przedstawiciele każdego z Zespołów Scrumowych potwierdzają i dostosowują kolejność prac ustaloną podczas Doskonalenia Backlogu Produktu. Aby zminimalizować problemy komunikacyjne, w Planowaniu powinni uczestniczyć wszyscy członkowie Zespołów Scrumowych.

Cel Sprintu Nexusa jest formułowany podczas Planowania Sprintu Nexusa. Opisuje rezultat, który zostanie osiągnięty przez Zespoły Scrumowe podczas Sprintu. Gdy ogólny zakres pracy do wykonania w nadchodzącym Sprincie będzie dla wszystkich zrozumiały, każdy Zespół Scrumowy przeprowadza własne Planowanie Sprintu. Jeśli Planowania Sprintu poszczególnych Zespołów Scrumowych odbywają się w tej samej lokalizacji, mogą one na bieżąco przekazywać sobie informacje o nowo odkrytych zależnościach. Planowanie Sprintu Nexusa uznaje się za zakończone, gdy wszystkie Zespoły Scrumowe zakończą swoje Planowania Sprintu.

Podczas Planowania Sprintu Nexusa mogą się pojawić nowe zależności. Należy je wizualizować i ograniczać. Należy również dostosowywać kolejność wykonywania prac pomiędzy zespołami. Odpowiednio dopracowany Backlog Produktu powinien ograniczać pojawianie się nowych zależności podczas Planowania Sprintu Nexusa. Wszystkie elementy Backlogu Produktu wybrane do Sprintu i zależności między nimi należy uwidocznić w Backlogu Sprintu Nexusa.

Przed Planowaniem Sprintu Nexusa należy odpowiednio przygotować Backlog Produktu identyfikując i następnie usuwając lub ograniczając zależności.

Codzienny Scrum Nexusa

Codzienny Scrum Nexusa to zdarzenie, w którym uczestniczą wybrani przedstawiciele każdego Zespołu Deweloperskiego, by wspólnie dokonać inspekcji bieżącego stanu

Zintegrowanego Przyrostu oraz zidentyfikować problemy związane z integracją i nowo powstałe zależności pomiędzy zespołami.

Podczas Codziennego Scruma Nexusa uczestnicy powinni się skupić na wpływie każdego zespołu na Zintegrowany Przyrost.

- Czy praca wykonana poprzedniego dnia została pomyślnie zintegrowana? Jeśli nie - dlaczego tak jest?
- Jakie nowe zależności odkryto?
- Jakie informacje należy przekazać wszystkim zespołom działającym w ramach Nexusa?

W trakcie Codziennego Scruma Nexusa wizualizowanie i zarządzanie bieżącymi zależnościami powinno odbywać się z wykorzystaniem Backlogu Sprintu Nexusa.

Praca zidentyfikowana podczas Codziennego Scruma Nexusa zasila planowanie odbywające się na Codziennym Scrumie każdego z Zespołów Scrumowych.

Przegląd Sprintu Nexusa

Przegląd Sprintu Nexusa jest przeprowadzany na zakończenie Sprintu, aby dostarczyć informacje zwrotne na temat Zintegrowanego Przyrostu, stworzonego przez Nexusa w trakcie Sprintu.

Przegląd Sprintu Nexusa zastępuje indywidualne Przeglądy Sprintu Zespołów Scrumowych, ponieważ przedmiotem oceny interesariuszy jest Zintegrowany Przyrost. Zaprezentowanie całej wykonanej pracy w szczegółach może okazać się niemożliwe. Być może w celu uzyskania od interesariuszy lepszej jakościowo informacji zwrotnej konieczne będzie zastosowanie specjalnych technik.

Retrospektywa Sprintu Nexusa

Retrospektywa Sprintu Nexusa to formalna sposobność do skupienia się na inspekcji i adaptacji. Składa się z trzech części:

1. Pierwsza część to miejsce, w którym spotykają się wyznaczeni przedstawiciele całego Nexusa i identyfikują kwestie mające wpływ na więcej niż jeden zespół. Celem jest spowodowanie, aby wspólne sprawy stały się jednoznacznie widoczne dla wszystkich Zespołów Scrumowych.
2. Druga część polega na przeprowadzeniu przez Zespoły Scrumowe własnych Retrospektyw Sprintu tak, jak zostało to opisane w Przewodniku po Scrumie. Mogą one skorzystać z zagadnień będących wynikiem pierwszej części Retrospektywy Nexusa i potraktować je jako wkład do dyskusji w zespole. Każdy Zespół Scrumowy powinien określić jakie działania zamierza podjąć, aby te problemy rozwiązać.
3. Trzecia, ostatnia część, to ponowne spotkanie wyznaczonych przedstawicieli Zespołów Scrumowych i ustalenie, w jaki sposób należy zwizualizować i monitorować wykonanie zidentyfikowanych działań. W ten sposób może zaistnieć proces adaptacji w ramach całego Nexusa.

Ponieważ niektóre dysfunkcje związane ze skalowaniem są dość powszechne, każda Retrospektywa powinna zawierać następujące elementy:

- Czy jakakolwiek praca pozostała niewykonana? Czy Nexus wygenerował w tym Sprincie dług techniczny?
- Czy wszystkie artefakty, a szczególnie kod źródłowy, są często (najlepiej codziennie) pomyślnie integrowane?
- Czy oprogramowanie jest pomyślnie budowane (kompilowane, konsolidowane), testowane i wdrażane na środowiska na tyle często, aby zapobiec nadmiernemu kumulowaniu się nierozwiązanych zależności?

Do powyższych pytań można dodać następujące:

- Dlaczego tak się dzieje?
- Jak można spłacić zaciągnięty dług techniczny?
- Jak można zapobiec nawrotom problemów?

Doskonalenie Backlogu Produktu

W skali Nexusa istnieje wiele poziomów doskonalenia Backlogu Produktu. Tylko gdy elementy Backlogu Produktu są wystarczająco od siebie odseparowane, można je podjąć do realizacji i pracować nad nimi bez powodowania nadmiernych konfliktów między Zespołami Scrumowymi w Nexusie.

Liczba i częstotliwość spotkań, czas ich trwania i poziom uczestnictwa są pochodną zależności, których występowanie jest charakterystyczną cechą każdego Backlogu Produktu. Im większa złożoność i im więcej zależności, tym więcej pracy trzeba włożyć w doskonalenie elementów Backlogu Produktu, aby te zależności usunąć. Elementy Backlogu Produktu przechodzą przez różne poziomy dekompozycji, od bardzo ogólnych i nieprecyzyjnych żądań wykonania pracy, do poziomu szczegółowości pozwalającego pojedynczemu Zespołowi Scrumowemu na wykonanie całości prac w ramach Sprintu.

Doskonalenie Backlogu Produktu na skalę Nexusa ma dwojaki cel: służy przewidywaniu, który z Zespołów Scrumowych będzie realizował poszczególne elementy Backlogu Produktu, oraz identyfikowaniu zależności między zespołami. Wizualizacja umożliwia zespołom monitorowanie i zmniejszanie do minimum liczby i wpływu zależności.

Pierwsza część międzyzespołowego Doskonalenia Backlogu Produktu powinna polegać na dekomponowaniu elementów Backlogu Produktu do takiego poziomu szczegółowości, aby można było określić, który zespół i w jakiej kolejności może je dostarczyć w ramach przyszłych Sprintów.

W drugiej części Doskonalenia Backlogu Produktu należy skoncentrować się na zależnościach. Należy je zidentyfikować i zadbać o ich widoczność w odniesieniu do różnych zespołów i Sprintów. Zespoły będą potrzebowały tych informacji, aby dostosować kolejność i przydział prac w celu zminimalizowania zależności między nimi.

W trakcie Sprintu należy zorganizować tyle spotkań poświęconych Doskonaleniu Backlogu Produktu, aby elementy Backlogu Produktu były gotowe i możliwe do podjęcia przez zespół podczas Planowania Sprintu, przy minimalnej liczbie zależności.

Artefakty Nexusa

Artefakty reprezentują pracę lub wartość. Zapewniają przejrzystość oraz stanowią sposobność do dokonywania inspekcji i adaptacji tak, jak zostało to opisane w Przewodniku po Scrumie.

Backlog Produktu

Dla całego Nexusa i wszystkich jego Zespołów Scrumowych istnieje tylko jeden Backlog Produktu. Odpowiedzialność za Backlog Produktu, w tym za jego zawartość, dostępność i kolejność, ponosi Właściciel Produktu.

W dużej skali, Backlog Produktu musi być zrozumiały na takim poziomie, aby umożliwić wykrywanie i minimalizowanie zależności. W tym celu, elementy Backlogu Produktu są często dzielone na tak zwane „cienkie plasterki” (ang. thinly sliced), które są niewielkimi fragmentami funkcjonalności. Elementy Backlogu Produktu są uznawane za gotowe do Planowania Sprintu Nexusa, kiedy Zespoły Scrumowe mogą podjąć się ich wykonania w Sprincie bez lub z minimalnymi zależnościami od innych Zespołów Scrumowych.

Cel Nexusa

Podczas spotkania Planowania Sprintu Nexusa formułowany jest cel całego Sprintu. Jest on nazywany Celem Nexusa i stanowi sumę pracy i Celów Sprintu wszystkich Zespołów Scrumowych w Nexusie. Nexus powinien być w stanie zademonstrować podczas Przeglądu Sprintu Nexusa funkcjonalności, które zostały przez niego wytworzone, aby ten cel osiągnąć.

Backlog Sprintu Nexusa

Backlog Sprintu Nexusa to zestawienie wszystkich elementów Backlogu Produktu, które znalazły się w Backlogach Sprintu poszczególnych Zespołów Scrumowych. Służy uwidocznieniu zależności i przepływu pracy podczas Sprintu. Jest aktualizowany przynajmniej raz dziennie, często podczas Codziennego Scruma Nexusa.

Zintegrowany Przyrost

Zintegrowany Przyrost stanowi sumę całej zintegrowanej pracy wykonanej przez Nexusa. Zintegrowany Przyrost musi nadawać się do użytku i być gotowym do potencjalnego wydania, co oznacza, że musi być zgodnym z przyjętą definicją „Ukończenia”. Zintegrowany Przyrost jest poddawany inspekcji podczas Przeglądu Sprintu Nexusa.

Przejrzystość artefaktów

Nexus jest oparty na przejrzystości, podobnie, jak jego podstawa – Scrum. Zespół Integryjny Nexusa współpracuje z Zespołami Scrumowymi i z organizacją, aby zapewnić

odpowiedni poziom przejrzystości wszystkich artefaktów i powszechne zrozumienie stanu zintegrowania Przyrostu.

Efektywność decyzji podejmowanych na podstawie stanu artefaktów zależy od poziomu ich przejrzystości. Niepełne lub wybiórcze informacje mogą prowadzić do podejmowania błędnych lub nie dość dobrych decyzji. Konsekwencje takich decyzji mogą być spotęgowane skalą Nexusa. Brak pełnej przejrzystości artefaktów powoduje, że efektywne wykorzystanie Nexusa do minimalizowania ryzyka i maksymalizowania wartości będzie niemożliwe.

Oprogramowanie należy rozwijać w taki sposób, aby zależności były wykrywane i usuwane zanim długi techniczny osiągnie poziom niemożliwy do zaakceptowania. Ten stan ma miejsce, gdy podczas integracji nie ma pewności, czy wszystkie zależności zostały rozwiązane. W takich przypadkach nierozwiązane zależności pozostaną ukryte w kodzie źródłowym i zestawach testów obniżając ogólną wartość oprogramowania.

Definicja „Ukończenia”

Zespół Integracyjny Nexusa jest odpowiedzialny za definicję „Ukończenia”, możliwą do zastosowania wobec Zintegrowanego Przyrostu wytworzonego w Sprincie. Wszystkie Zespoły Scrumowe w Nexusie przestrzegają tej definicji „Ukończenia”. Przyrost jest „Ukończony” tylko wtedy, gdy Właściciel Produktu uzna, że jest on gotowy do użycia i potencjalnego wydania.

Element Backlogu Produktu można nazwać „Ukończonym”, jeśli opisana przez ten element funkcjonalność została bez przeszkód dodana do produktu i zintegrowana w Przyrost. Wszystkie Zespoły Scrumowe są odpowiedzialne za wytwarzanie i integrowanie swojej pracy w Przyrost tak, aby spełnić zapisy definicji „Ukończenia”.

Poszczególne Zespoły Scrumowe mogą zdecydować o zastosowaniu bardziej rygorystycznych zapisów definicji „Ukończenia”, ale nie mogą stosować kryteriów mniej rygorystycznych niż te zdefiniowane dla Przyrostu.

Informacje końcowe

Nexus jest bezpłatny i udostępniany za pośrednictwem tego Przewodnika. Podobnie jak w przypadku Scruma, role, artefakty, zdarzenia oraz reguły Nexusa są niezmiennalne. Można stosować jedynie wybrane elementy Nexusa, ale wynikiem takiego postępowania nie będzie Nexus.

Wyróżnienie

Nexus i Scaled Professional Scrum to wynik współpracy zespołu, w skład którego wchodzi: Ken Schwaber, David Dams, Richard Hundhausen, Patricia Kong, Rob Maher, Steve Porter, Christina Schwaber i Gunther Verheyen.

Tłumaczenie

Tłumaczenie przewodnika z wersji oryginalnej przygotowali: Tomek Włodarek (tomek@poddzewem.pl), Krzysztof Kosacki (@krzysiekkosacki), Michał Michałowski (michal@poddzewem.pl), Łukasz Orawski (orawski@mikolow.org) i Tomek Pawlak (tomekpawlak@poddzewem.pl).