

# The Scrum Values

## Danish Version (2019)



## Dear reader

*Scrum is based on a set of fundamental values. These values are the bedrock on which Scrum's practices rest.*

The Scrum Values were first described by Ken Schwaber and Mike Beedle in their book “Agile Software Development with Scrum” (Prentice Hall, 2002 - chapter 9, p. 147). They describe the Scrum Values as ‘qualities’ that they found that people using Scrum display: Commitment, Focus, Openness, Respect, and Courage.

Towards the end of 2012, an attendant of one of my Professional Scrum classes (a candidate-trainer actually) asked me about the relevance of the Scrum Values. I realized that they had indeed over time faded, although I did personally consider them important. I checked in with Ken Schwaber and he agreed: still the bedrock despite having disappeared from the radar.

It was clear that there was value in the Scrum Values and in describing them. So, that is what I did on my [website](#). I then also added that description to my book “Scrum - A Pocket Guide” (Van Haren Publishing, 2013). In 2016 they were added to the Scrum Guide. In 2018-2019 members from the global Scrum communities translated my description in 20+ languages.

Since 2012 I have only slightly evolved the words to describe the Scrum Values, like when creating the second and third edition of my pocket guide to Scrum (2019 and 2021). I am honoured and humbled for the continued appreciation of my description.

I gladly share them in this document that can be downloaded from [thescrumvalues.org](https://thescrumvalues.org), the website that I dedicated to [the Scrum Values](#).

I am grateful to Mikkel Toudal Kristiansen for creating this Danish version.

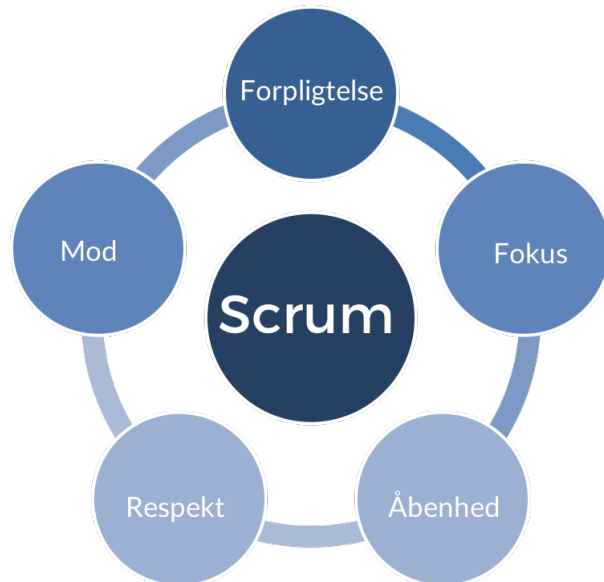
Keep learning,  
Keep improving,  
Keep...Scrumming.

**Gunther Verheyen**  
independent Scrum Caretaker



# Danish / Dansk - Scrum Værdierne

Scrum er et rammeværk som mennesker og organisationer kan udvikle arbejdsgange indenfor, der er tilpasset deres specifikke tid og sammenhæng. Reglerne og principperne i Scrum understøtter empiri, eller empirisk proceskontrol, som er bedst egnet til komplekse udfordringer i komplekse sammenhænge. Scrum er dog mere end blot regler og principper. Scrum handler mere om adfærd end om processer. Scrum rammeværket er baseret på fem kerneværdier. Selv om disse værdier ikke blev opfundet som en del af Scrum, og ikke kun giver mening i Scrum, så giver de retning til arbejde, adfærd og handlinger i Scrum. Scrum er et rammeværk af regler, principper, og ... **værdier**.



## Forpligtelse ('Commitment')

Den generelle definition af 'forpligtelse' er "tilstanden eller egenskaben at være dedikeret til en sag, aktivitet, el. lign.". Det kan illustreres ved en træner for et hold, der udtaler "Jeg kan ikke klandre spillerne for manglende forpligtelse" (selv om de tabte kampen). Dette beskriver præcist hvilken intention der ligger bag forpligtelse i Scrum. Forpligtelse handler om at være dedikeret, og det gælder både handlinger og indsatsen. Det handler ikke om det endelige resultat, for resultatet er ofte usikkert og uforudsigeligt for komplekse udfordringer i komplekse sammenhænge.

Der har dog været en udbredt fejltolkning af ordet forpligtelse i forbindelse med Scrum. Denne fejltolkning stammer primært fra den forventning der tidligere var i Scrum rammeværket om at holdet skulle forpligte sig til et Sprint. Set igennem det traditionelle, industrielle paradigmes linse blev dette ofte fortolket som en forventning om, at alle opgaver som holdet valgte til Sprint Planlægning ville være afsluttet inden Sprintets udgang, koste hvad det ville. 'Forpligtelse' blev fejlagtigt omsat til en ubøjelig kontrakt.

I den komplekse, kreative og ganske uforudsigelige verden som ny produktudvikling udgør, er det ikke muligt at indfri et løfte om at levere et præcist indhold indenfor en given tidfrist og et givet budget. Der er for mange variable der påvirker resultatet, som enten er ubekendte eller opfører sig uforudsigeligt.

For bedre at afspejle den oprindelige intention, og for at give en bedre kobling til empiri, så er 'forpligtelse' i forbindelse med omfanget at et Sprint blevet erstattet med 'prognose'. 'Forpligtelse' er og bliver dog ved med at være en kerneværdi i Scrum:

Spillerne forpligter sig til holdet. Forpligtelse til kvalitet. Forpligtelse til samarbejde. Forpligtelse til at lære. Forpligtelse til at gøre det bedste de kan, hver eneste dag. Forpligtelse til Sprint Målet. Forpligtelse til at opføre sig professionelt. Forpligtelse til selvorganisering. Forpligtelse til udmærkelse. Forpligtelse til de Agile værdier og principper. Forpligtelse til at skabe velfungerende produktversioner. Forpligtelse til at være på udkig efter forbedringer. Forpligtelse til Definitionen af Færdig. Forpligtelse til Scrum rammeværket. Forpligtelse til at fokusere på værdi. Forpligtelse til at afslutte opgaver. Forpligtelse til at inspicere og tilpasse. Forpligtelse til transparens. Forpligtelse til at udfordre status quo.

## **Fokus ('Focus')**

Den balancerede men præcise ansvarsfordeling i Scrum giver alle spillerne mulighed for at fokusere på deres egne kompetenceområder.

Det at Scrum foreskriver timeboxing, er med til at opfordre spillerne til at fokusere det der er mest vigtigt nu, uden at være bekymret om hvad der måske engang i fremtiden bliver vigtigt. De fokuserer på hvad de ved nu. YAGNI ('you Ain't Gonna Need It') princippet fra eXtreme Programming hjælper med at fastholde dette fokus. Spillerne fokuserer på det der er nært forestående, fordi fremtiden er usikker og fordi de gerne lære i nutiden og samle erfaringer til fremtidige opgaver. De fokuserer på det der skal til for at færdiggøre opgaver. De fokuserer på den simplest mulige løsning.

Sprint Målet definerer et fokus for en periode på 4 uger eller kortere. I den periode hjælper Daglig Scrum folk til at fokusere sammen på det umiddelbare daglige arbejde, der er nødvendigt for at have mest muligt fremdrift imod Sprint Målet.

## **Åbenhed ('Openness')**

Det kræver transparens, åbenhed og ærlighed at opnå empiri i Scrum. Inspektørerne ønsker at inspicere den nuværende situation, sådan at de kan foretage fornuftige tilpasninger. Spillerne er åbne hvad angår deres arbejde, fremdriften, læring og problemer. Men de er også åbne overfor mennesker og det at arbejde med mennesker; anerkender at mennesker er mennesker og ikke ressourcer, robotter, tandhjul eller udskiftelige maskindele.

Spillerne er åbne overfor at samarbejde på tværs af discipliner, kompetencer og jobbeskrivelser. De er åbne overfor at samarbejde med interessenter og resten af deres omgivelser. De deler åbent tilbagemeldinger og læring fra person til person.

De er åbne overfor de forandringer som organisationen og Verden bringer med sig; uforudsigeligt, uventet og konstant.

## **Respekt ('Respect')**

Hele det økosystem der omgiver Scrum trives med respekt for mennesker, deres erfaring, og deres personlige baggrund. Spillerne respekterer diversitet. De respekterer anderledes holdninger. De respekterer hinandens kompetencer, ekspertise og indsigter.

De respekterer deres omgivelser ved ikke at opføre sig som en isoleret enhed i Verden. De respekterer at kunderne skifter mening. De udviser respekt for sponsorerne ved at udgå at bygge funktionalitet som aldrig bliver anvendt og som øger omkostningerne ved produktet. De viser respekt ved ikke at spille penge på ting der ikke er værdifulde, ikke bliver værdsat, eller muligvis aldrig bliver implementeret eller anvendt. De udviser respekt for brugerne ved at løse deres problemer.

Alle spillerne respekterer Scrum rammeværket. De respekterer ansvarsfordelingen i Scrum.

## **Mod ('Courage')**

Spillerne udviser mod ved ikke at bygge ting som ingen ønsker. Mod ved at indrømme at krav aldrig bliver perfekte, og at ingen plan kan indfange virkeligheden og kompleksiteterne.

De udviser mod til at opfatte forandringer som en kilde til inspiration og innovation. Mod til ikke at levere ufærdige versioner af produktet. Mod ved at dele al den information som kan hjælpe holdet og organisationen. Mod ved at indrømme at ingen er perfekte. Mod til at skifte retning. Mod til at dele risici og fordele. Mod til at slippe fortidens illusioner om vished.

Spillerne udviser mod ved at fremme Scrum og empiri til at håndtere kompleksitet.

De udviser mod ved at bakke op om Scrum værdierne. Mod til at træffe en beslutning, at handle og skabe fremdrift, ikke gå i stå. Og endnu mere mod til at ændre den beslutning.