

The Scrum Values

Filipino 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, the website that I dedicated to [the Scrum Values](#).

I am grateful to Shirley Santiago and Warren Yu for creating this Filipino version.

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

Gunther Verheyen
independent Scrum Caretaker



Filipino / Tagalog - Ang Mga Prinsipyo ng Scrum

Ang Scrum ay isang balangkas kung saan ang mga tao at organisasyon ay bumuo ng proseso ng paggawa na tiyak at angkop sa kanilang oras at konteksto. Ang mga alituntunin at prinsipyo ng Scrum ay nagsisilbi sa empiricism, o kontrol ng empirical na proseso, na pinakamainam sa pagharap sa mga kumplikadong hamon sa mga komplikadong kalagayan.

Mayroon pang higit sa mga alituntunin at mga alituntunin. Ang maraming tao ay higit pa sa pag-uugali kaysa ito ay tungkol sa proseso. Ang balangkas ng Scrum ay batay sa limang pangunahing pinapahalagahan. Kahit na ang mga pinapahalagahan ito ay hindi naimbento bilang isang bahagi ng Scrum, at hindi eksklusibo sa Scrum, nagbibigay sila ng direksyon sa trabaho, pag-uugali at pagkilos sa Scrum.

Ang Scrum ay isang balangkas ng mga tuntunin, prinsipyo at mga pinapahalagahan.



Pangako ('Commitment')

Ang pangkalahatang kahulugan ng 'pangako' ay "ang estado o kalidad ng pagiging dedikado sa isang sanhi, aktibidad, atbp.". Maaari itong maipakita sa pamamagitan ng tagasanay ng isang koponan na nagsasabi na "Hindi ko maaaring kasalanan ang aking mga manlalaro para sa pangako" (bagaman maaaring natalo lamang sa isang laro).

Inilalarawan nito ang eksakto kung paano ang layunin ay inilaan sa Scrum. Ang pagtatalaga ay tungkol sa dedikasyon at nalalapat sa mga pagkilos at ang intensity ng pagsisikap. Ito ay hindi tungkol sa huling resulta, dahil ito mismo ay madalas na hindi tiyak at hindi nahuhulaan para sa mga kumplikadong hamon sa mga komplikadong sitwasyon.

Gayunpaman, nagkaroon ng malawak na pagkalat ng maling pakahulugan sa salitang pangako sa isang konteksto ng Scrum. Ito ay nagmula pangunahin mula sa nakaraang pag-asa ng balangkas ng balangkas na nagsabi na ang mga koponan ay dapat na 'gumawa' sa isang Sprint. Sa pamamagitan ng lens ng tradisyonal, pang-industriya paradaym na ito ay hindi wastong isinalin sa isang pag-asa na ang lahat ng saklaw na pinili sa Sprint Planning ay makumpleto sa pagtatapos ng Sprint, hindi mahalaga. Ang 'pangako' ay di-wastong na-convert sa isang kontratang naka-hardcode.

Sa komplikadong, malikhain at lubos na mahuhulaan na mundo ng bagong pag-unlad ng produkto, hindi maaaring gawin ang isang pangakong eksaktong saklaw laban sa oras at badyet. Napakaraming mga variable na nakakaimpluwensya sa kinalabasan ay hindi alam o maaaring kumilos sa mga hindi nahuhulaang paraan.

Upang mas mahusay na maipakita ang orihinal na layunin at kumonekta nang mas epektibo sa empirisismo, ang 'pangako' sa konteksto ng saklaw para sa isang Sprint ay pinalitan ng 'forecast'.

Gayunpaman, ang pangako pa rin ay nananatiling isang pangunahing pinapahalagahan ng Scrum:

Ang mga manlalaro ay nakatuon sa koponan. Ipagkatiwala ang kalidad. Magtulungan. Magtapat na matuto. Magtapat na gawin ang pinakamahasay na maaari nilang, araw-araw muli. Magtapat sa Sprint Goal. Magtapat na kumilos bilang mga propesyonal. Ipagkatiwala ang sarili. Magtiwala sa kahusayan. Magtapat sa mga mahahalagang pinapahalagahan at prinsipyo. Magsumikap na lumikha ng mga gumaganang bersyon ng produkto. Magsumikap na maghanap ng mga pagpapabuti. Magtapat sa kahulugan ng Tapos na. Ipagkatiwala ang balangkas ng Scrum. Magtutok na tumuon sa pinapahalagahan. Magtapos upang tapusin ang trabaho. Magsikap na siyasatin at iakma. Magkakaroon ng transparency. Magtanghal na hamunin ang status-quo.

Tampol / Pokus ('Focus')

Ang balanseng ngunit natatanging mga pananagutan ng Scrum ay nagbibigay-daan sa lahat ng mga manlalaro na tumuon sa kanilang kadalubhasaan.

Hinihikayat ng time-boxing ng Scrum ang mga manlalaro na mag-focus sa kung ano ang pinakamahalaga ngayon nang hindi nababagabag ng mga pagsasaalang-alang kung ano ang maaaring magkaroon ng pagkakataon na maging mahalaga sa isang punto sa hinaharap. Tumuhon sila sa kung ano ang alam nila ngayon. YAGNI ('You Ain't Gonna Need It'), isang prinsipyo mula sa eXtreme Programming, ay nakakatulong sa pagpapanatili ng focus na iyon. Tumutok ang mga manlalaro sa kung ano ang nalalapit na ang hinaharap ay lubos na hindi sigurado at gusto nilang matuto mula sa kasalukuyan upang makakuha ng karanasan para sa hinaharap na trabaho. Tumuhon sila sa trabaho na kailangan upang makakuha ng mga bagay-bagay. Tumuhon sila sa pinakasimpleng bagay na posibleng magtrabaho.

Ang Sprint Goal ay nagbibigay ng focus sa isang panahon ng 4 na linggo, o mas mababa. Sa loob ng panahong iyon, ang Pang-araw-araw na Scrum ay tumutulong sa mga tao na magkatumpong tumuon sa agarang pang-araw-araw na gawain na kinakailangan upang gawin ang pinakamabuting posibleng pag-unlad patungo sa Sprint Goal.

Pagiging Bukas ('Openness')

Ang empirisismo ng Scrum ay nangangailangan ng transparency, openness, at honesty. Nais ng mga inspektor ng manlalaro na suriin ang kasalukuyang sitwasyon upang makagawa ng makatwirang mga adaptation. Ang mga manlalaro ay bukas tungkol sa kanilang trabaho, progreso, natutunan at mga problema. Ngunit bukas din sila para sa mga tao, at nakikipagtulungan sa mga tao; Kinikilala ang mga tao na maging mga tao, at hindi 'mapagkukunan', mga robot, mga cog o mga pinalitan ng mga piraso ng makinarya.

Ang mga manlalaro ay bukas upang makipagtulungan sa mga disiplina, kasanayan at paglalarawan ng trabaho. Bukas ang mga ito upang makipagtulungan sa mga stakeholder at sa mas malawak na kapaligiran. Buksan sa pagbabahagi ng feedback at pag-aaral mula sa isa't isa.

Ang mga ito ay bukas para sa pagbabago bilang ang organisasyon at ang mundo kung saan sila ay nagpapakatabo ng pagbabago; unpredictably, hindi inaasahang at patuloy.

Paggalang ('Respect')

Ang mas malawak na ecosystem ng Scrum ay lumalaki sa paggalang sa mga tao, sa kanilang karanasan at sa kanilang personal na background. Kinikilala ng mga manlalaro ang pagkakaiba-iba. Igalang nila ang iba't ibang mga opinyon. Igalang nila ang mga kasanayan, kadalubhasaan at pananaw ng isa't isa.

Igalang nila ang mas malawak na kapaligiran sa pamamagitan ng hindi kumikilos bilang isang nakabukod na nilalang sa mundo. Igalang nila ang katotohanan na binago ng mga customer ang kanilang isip. Nagpapakita sila ng paggalang sa mga sponsors sa pamamagitan ng hindi pagbuo o pag-iingat ng mga function na hindi kailanman ginagamit at na taasan ang gastos ng produkto. Nagpapakita sila ng paggalang sa pamamagitan ng hindi pag-aaksaya ng pera sa mga bagay na hindi mahalaga, hindi pinahahalagahan o hindi maaaring ipatupad o gamitin kahit paano. Nagpapakita sila ng paggalang sa mga gumagamit sa pamamagitan ng pag-aayos ng kanilang mga problema.

Ang lahat ng mga manlalaro ay gumagalang sa balangkas ng Scrum. Igalang nila ang mga pananagutan ng Scrum.

Katapangan ('Courage')

Ang mga manlalaro ay nagpapakita ng lakas ng loob sa pamamagitan ng hindi pagbuo ng mga bagay na walang gustong gawin. Ang tapang sa pag-amin na ang mga kinakailangan ay hindi kailanman magiging perpekto at walang planong makukuha ang katotohanan at pagiging kumplikado.

Nagpapakita sila ng lakas ng loob na isaalang-alang ang pagbabago bilang pinagmumulan ng inspirasyon at pagbabago. Tapang upang hindi makapaghatid ng mga hindi nabagong bersyon ng produkto. Magalak sa pagbabahagi ng lahat ng posibleng impormasyon na maaaring makatulong sa pangkat at organisasyon. Tapang sa pagtanggap na walang sinuman ang perpekto. Tapang na baguhin ang direksyon. Tapang upang ibahagi ang mga panganib at mga benepisyo. Mag-alala na alisin ang mga katiyakan ng nakaraan.

Ang mga manlalaro ay nagpapakita ng tapang sa pagtataguyod ng Scrum at empirismo upang harapin ang pagiging kumplikado.

Nagpapakita sila ng lakas ng loob upang suportahan ang mga pinapahalagahan ng Scrum. Ang tapang na gumawa ng desisyon, kumilos at gumawa ng progreso, hindi mangdiin, at higit pang lakas ng loob na baguhin ang desisyon na iyon.