

The Scrum Values

Polish Version (2019)



العربية

Беларуская

简体中文 . 繁體中文

Dansk . Nederlands . English

Filipino / Tagalog . Français

The Scrum Values

Deutsch . Ελληνικά . हिंदी . Italiano

فارسی . Polski . Português

Русский . Español . தமிழ்

Türkçe . Українська

Tiếng Việt

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 Krystian Kaczor for creating this Polish version.

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

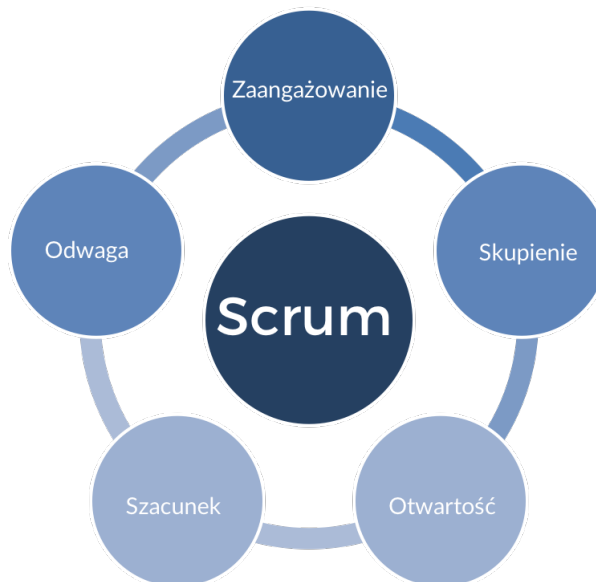
Gunther Verheyen
independent Scrum Caretaker



Polish / Polski - Wartości Scrum

Scrum jest frameworkiem, na którym ludzie i organizacje rozwijają proces pracy, który jest specyficzny oraz odpowiedni do ich czasu i kontekstu. Wszystkie reguły i zasady Scrum służą empiryzmowi, albo inaczej empirycznej kontroli procesu, który jest najbardziej optymalnym sposobem radzenia sobie ze złożonymi wyzwaniami w złożonych okolicznościach.

Jednak jest coś więcej niż te reguły i zasady. Scrum skupia się bardziej na zachowaniu niż na procesie. Framework Scrum jest oparty na pięciu kluczowych wartościach. Choć te wartości nie są wynalazione jako część Scruma, ani nie są unikalne dla Scruma, nadają one kierunek pracy, zachowaniom i czynnościom w Scrum. Scrum jest frameworkiem reguł, zasad i ... **wartości**.



Zaangażowanie ('Commitment')

Ogólna definicja "zaangażowania" to "stan lub cecha bycia oddanym sprawie, aktywności, itd. ." Można to zilustrować stwierdzeniem trenera zespołu "Nie mógłby zarzucić moim graczom braku zaangażowania" (choć mogli właśnie przegrać mecz).

To dokładnie opisuje jak zaangażowanie jest rozumiane w Scrumie. Zaangażowanie dotyczy akcji i intensywności wysiłku. Nie dotyczy ostatecznego rezultatu, ponieważ ten jest zwykle niepewny i nieprzewidywalny dla złożonych wyzwań w złożonych okolicznościach.

Jednak mylne zrozumienie słowa zaangażowanie było szeroko rozpowszechnione w kontekście Scruma.. Wzięło się to z dawnego oczekiwania frameworku Scrum, który mówił, że zespoły powinny "zobowiązać się" do Sprintu. Także w języku polskim słowo "commitment" ma dwa tłumaczenia, zaangażowanie i zobowiązanie. [przyp. tłum.] Przez pryzmat tradycyjnego, przemysłowego paradygmatu było to błędnie tłumaczone jako oczekiwanie, że cały zakres wybrany na Planowaniu Sprintu będzie bezwzględnie ukończony do końca Sprintu. "Zaangażowanie" zostało błędnie zamienione na twardy kontrakt.

W złożonym, kreatywnym i wysoce nieprzewidywalnym świecie wytwarzania nowych produktów obiecywanie dokładnego zakresu w czasie i budżecie jest niemożliwe. Zbyt wiele zmiennych wpływających na rezultat jest nieznane lub może zachowywać się w nieprzewidywalne sposoby.

Żeby lepiej odzwierciedlić oryginalne zamierzenie i bardziej efektywnie połączyć z empiryzmem, słowo “commitment” w kontekście zakresu dla Sprintu zostało zamienione na słowo “forecast”, czyli prognoza.

Jednakże, zaangażowanie nadal istnieje i pozostaje kluczową wartością Scruma:

Gracze angażują się w zespół. Angażują się w jakość. Angażują się we współpracę. Angażują się w uczenie się. Angażują się w robienie co mogą każdego dnia na nowo. Angażują się w Cel Sprintu. Angażują się w działanie jak profesjonaliści. Angażują się w samo-organizację. Angażują się w doskonałość. Angażują się w wartości i zasady Agile. Angażują się w tworzenie działających wersji produktu. Angażują się w szukanie ulepszeń. Angażują się w Definicję Ukończenia (Definition of Done). Angażują się we framework Scrum. Angażują się w skupienie na wartości. Angażują się w kończenie pracy. Angażują się w sprawdzanie i dostosowywanie. Angażują się w przejrzystość. Angażują się w podważanie status quo.

Skupienie (‘Focus’)

Zbalansowane a zarazem wyraźne odpowiedzialności w Scrum umożliwiają wszystkim graczom skupić się na ich kompetencjach.

Ramy czasowe Scruma (time-boxing) Scruma zachęca graczy do skupienia się na tym, co jest najważniejsze teraz bez przejmowania się rozważaniami na temat co mogłoby stać się ważne kiedyś w przyszłości. Skupiają się na tym, co teraz wiedzą. YAGNI (‘You Ain’t Gonna Need It’), czyli Nie Będziesz Tego Potrzebował, to zasada z Programowania Ekstremalnego (eXtreme Programming), która pozwala utrzymać skupienie. Gracze skupiają się na tym co jest najbliższe, gdyż przyszłość jest wysoce niepewna i chcą uczyć się z terażniejszości, żeby zyskać doświadczenie do dalszej pracy. Skupiają się na pracy potrzebnej do ukończenia rzeczy. Skupiają się na najprostszej rzeczy, która prawdopodobnie może zadziałać.

Cel Sprintu daje skupienie na okres 4 tygodni lub mniej. W ramach tego okresu, Codzienny Scrum pomaga ludziom wspólnie skupić się na niezwłocznej codziennej pracy potrzebnej, żeby umożliwić postęp w kierunku Celu Sprintu.

Otwartość (‘Openness’)

Empiryzm Scrum wymaga przejrzystości, otwartości i uczciwości. Gracze, którzy dokonują sprawdzania, chcą ocenić aktualną sytuację w celu dokonania sensownych dostosowań. Gracze są otwarci na temat swojej pracy, tego czego się nauczyli i problemów, które napotkali. Oprócz tego, są też otwarci na ludzi, pracę z ludźmi i zauważenie, że ludzie to ludzie, a nie “zasoby”, roboty, tryby czy zamienne części maszynarii.

Gracze są otwarci, żeby współpracować wskroś dziedzin, umiejętności i opisów stanowisk pracy. Są otwarci, żeby współpracować z interesariuszami i szerszym środowiskiem. Otwarci w dzieleniu się informacją zwrotną i uczeniu się od siebie.

Są otwarci na zmianę, kiedy organizacja i świat, w których działają zmieniają się; nieprzewidywalnie, niespodziewanie i stale.

Szacunek ('Respect')

Szerszy ekosystem rozwija się dobrze na gruncie szacunku dla ludzi, ich doświadczenia i osobistej przeszłości. Gracze szanują różnorodność. Szanują inne opinie. Szanują nawzajem swoje umiejętności, kompetencje i spostrzeżenia.

Szanują szersze środowisko przez to, że nie zachowują się jak odcięta od świata jednostka. Szanują fakt, że klienci zmieniają zdanie. Okazują szacunek sponsorom przez to, że nie budują ani nie utrzymują funkcji, które nie są nigdy używane albo takich, które zwiększają koszt produktu. Okazują szacunek przez to, że nie tracą pieniędzy na rzeczy, które nie są wartościowe, nie są docenione albo i tak mogą nigdy nie zostać zaimplementowane ani użyte. Okazują szacunek użytkownikom przez naprawianie ich problemów.

Wszyscy gracze szanują framework Scrum. Szanują odpowiedzialność w ramach Scruma.

Odwaga ('Courage')

Gracze okazują odwagę przez to, że nie budują rzeczy, których nikt nie chce. Odwagę w przyznaniu, że wymagania nigdy nie będą doskonałe i że żaden plan nie może uchwycić rzeczywistości i złożoności.

Okazują odwagę, żeby rozważyć zmianę jako źródło inspiracji i innowacji. Odwagę, żeby nie dostarczać nie-ukończonych wersji produktu. Odwagę w dzieleniu się całą możliwą informacją, która może pomóc zespołowi i organizacji. Odwagę w przyznawaniu, że nikt nie jest doskonały. Odwagę, żeby zmienić kierunek. Odwagę, żeby dzielić się ryzykiem i korzyściami. Odwagę, żeby odpuścić <fałszywe> pewniki z przeszłości.

Gracze okazują odwagę w promowaniu Scruma i empiryzmu do radzenia sobie ze złożonością.

Okazują odwagę do wspierania Wartości Scrum. Odwagę, żeby podjąć decyzję, działać i robić postępy, zamiast stać w martwym punkcie. Nawet więcej odwagi, żeby zmienić tą decyzję.