

The Scrum Values

Ukranian 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 Andrii Glushchenko for creating this Ukrainian version.

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

Gunther Verheyen
independent Scrum Caretaker

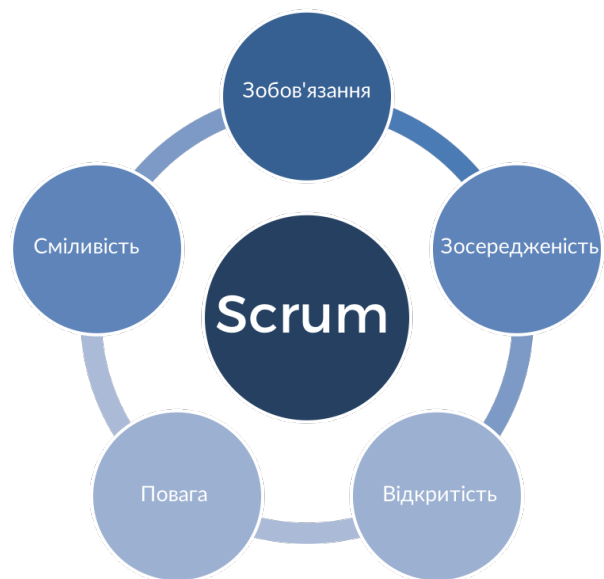


Ukrainian / Українська - Цінності Scrum

Scrum - це фреймворк, спираючись на який, люди і організації опрацьовують конкретний робочий процес, який пасує до їхнього контексту в даний проміжок часу. Всі правила і принципи Scrum базуються на емпіризмі (емпіричному управлінні процесом), що є як найбільш відповідним способом і для вирішення заплутаних (complex) проблем в заплутаному середовищі.

Однак, правила та принципи це дві важливі складові, але вони не виконуються, якщо не існує належної культури, або цінностей. В Scrum йдеться більше про поведінку, ніж про сам процес. Фреймворк Scrum базується на п'ятьох ключових цінностях. Хоча ці цінності і не були винайдені водночас із Scrum і не є ексклюзивними для Scrum, вони задають напрямок роботі, поведінці і діям в Scrum.

Таким чином, Scrum, це фреймворк, який включає в себе правила, принципи і ...
цінності.



Зобов'язання ('Commitment')

Загальне визначення терміна зобов'язання ('commitment') це "стан або якість, що характеризується відданістю будь-якій меті, діяльності і тд".

Гарним прикладом може бути, коли тренер спортивної команди заявляє: "Я не можу докорити своїм гравцям, вони повністю віддали себе грі" (хоча, можливо, вони і не змогли перемогти). Це в точності відображає значення слова 'зобов'язання' в Scrum. Зобов'язання відноситься до відданості і старанності. Зобов'язання не є гарантією остаточного результату, оскільки він може бути важко передбачуваним для заплутаних викликів в заплутаних обставинах. Однак, неправильна інтерпретація слова зобов'язання була дуже розповсюджена в контексті Scrum. Тим не менш, існує неправильне розуміння терміну зобов'язання (commitment) в Scrum в контексті Scrum. Головним чином, це пов'язано зі старим описом фреймворку Scrum, в якому говорилося, що команди зобов'язуються на Спрінт. Через призму традиційної індустриальної парадигми це було неправильно інтерпретовано як вимога будь-якою ціною, на кінець Спрінту виконати повний об'єм роботи, обраний під час Sprint Planning. Commitment було неправильно тлумачено як жорстко прописану умову.

В заплутаному, креативному і мало передбачуваному світі розробки нових продуктів неможливо давати обіцянку виконати точно зафіксований обсяг робіт з обмеженим

терміном і бюджетом. Існує занадто багато змінних, які впливають на кінцевий результат, є невідомими і можуть мати непередбачуваний вплив. Для того щоб краще відобразити початкові наміри і ефективніше пов'язати їх з емпіризмом, слово "commitment" в контексті обсягу роботи на Спрінт, було змінено на forecast (прогноз).

Однак, зобов'язання і надалі залишається в Scrum і воно залишається однією з ключових цінностей:

Всі гравці зобов'язуються діяти як команда. Зобов'язуються забезпечувати якість. Зобов'язуються співпрацювати. Зобов'язуються вчитись. Зобов'язуються, щоденно, найкращим чином виконувати свою роботу. Зобов'язуються прагнути виконати Ціль Спрінту. Зобов'язуються діяти як професіонали. Зобов'язуються самоорганізовуватися. Зобов'язуються прагнути до досконалості. Зобов'язуються дотримуватись цінностей та принципів Agile. Зобов'язуються створювати різні версії продукту. Зобов'язуються шукати вдосконалення. Зобов'язуються дотримуватись Definition of Done. Зобов'язуються слідувати фреймворку Scrum. Зобов'язуються зосереджуватись на цінності. Зобов'язуються доводити роботу до кінця. Зобов'язуються інспектувати і адаптувати. Зобов'язуються підтримувати прозорість. Зобов'язуються ставити під сумнів статус кво.

Сфокусованість/Зосередженість ('Focus')

У кожного граця є можливість сфокусуватись на тому, в чому у них найбільше досвіду завдяки тому, що Scrum їм дає унікальний, але збалансований набір відповідальності.

Обмеження в часі (time-boxing) в Scrum стимулює гравців сфокусуватись на тому, що на даний момент є найважливішим, а не перейматись тим, що може стати важливим в певний момент у майбутньому. Вони сфокусовані на тому, про що знають зараз. YAGNI ("You Ain't Gonna Need it" - вам це не знадобиться) - це принцип з Extreme Programming, який дозволяє підтримувати сфокусованість. Гравці зосереджуються на тому, що є найважливішим на даний момент, оскільки майбутнє є непередбачуване і вони хочуть винести уроки з теперішнього, щоб здобути досвід на майбутнє. Вони сфокусовані на необхідній роботі, щоб довести справу до кінця. Вони сфокусовані на найпростішій речі, яка може спрацювати.

Ціль Спрінту (Sprint Goal) дає фокус на 4 тижні або менше. В рамках цього періоду, Щоденний Скрам (Daily scrum) дає можливість зосередитись безпосередньо на щоденній роботі необхідній, для того щоб найкращим чином рухатись до Цілі Спрінту.

Відкритість ('Openness')

Емпіризм в Scrum вимагає прозорості, відкритості і чесності. Гравці-інспектори хочуть перевіряти поточну ситуацію, для того, щоб логічним чином адаптуватись до ситуації. Гравці відкриті стосовно своєї роботи, прогресу, зроблених висновків і проблем. Але

так само, вони відкриті для людей і роботи з ними. Гравці визнають, що люди - це люди, а не "ресурси", чи роботи або видатні матеріали механізму в виробництві.

Гравці відкриті до співпраці перетинаючи кордони різних дисциплін, вмінь і посадових інструкцій. Вони відкриті до співпраці з зацікавленими особами і більш широким оточенням. Відкриті для обговорення фідбеку (feedback) і зроблених висновків один з одним.

Вони відкриті для необхідних змін, оскільки організація і світ, в якому вони працюють змінюється: непередбачувано, неочікувано і постійно.

Повага ('Respect')

Екосистема Scrum, в широкому розумінні, спирається на повазі до людей, їх досвіду і особистісних особливостей. Гравці поважають різноманітність ("diversity"). Вони поважають різницю в точці зору. Вони поважають навички, досвід і ідеї один одного.

Вони поважають вимоги зовнішнього середовища і не поводяться так, ніби в світі нічого крім них не існує. Вони поважають факт, що клієнти можуть змінювати свою точку зору. Вони демонструють повагу до спонсорів, не створюючи і не зберігаючи функціонал, який ніколи не використовується і збільшує видатки на продукт. Вони демонструють повагу не витрачаючи гроші на речі, які не вносять жодної цінності, які не приносять жодної користі або які можуть не бути ніколи реалізованими і використаними. Вони демонструють повагу до користувачів, усуваючи їх проблеми.

Всі гравці поважають фреймворк Scrum. Вони поважають розподіл обов'язків в Scrum.

Сміливість ('Courage')

Гравці демонструють сміливість, не створюючи речі, які нікому не потрібні.

Сміливість в визнанні того, що вимоги ніколи не будуть досконалими і жоден план не може відобразити реальність і заплутаність динамічно мінливого світу.

Вони демонструють сміливість, дивлячись на зміни як на джерело натхнення і інновацій. Сміливість, щоб не випускати не готові версії продукту. Сміливість ділитись необхідною інформацією, яка може допомогти команді або організації. Сміливість визнати, що ніхто не досконалий. Сміливість змінити напрямок. Сміливість ділити ризики і вигоди. Сміливість відмовитись від ілюзорної визначеності старих методів.

Гравці демонструють сміливість в промованню Scrum і емпіризму для вирішення заплутаних завдань. Вони демонструють сміливість в підтримці Цінностей Scrum. Сміливість приймати рішення, діяти, просуватись вперед, відмовитись від досконалості. І ще більше сміливості, щоб змінити своє рішення.