

La Guia de Scrum™

La Guia Definitiva de Scrum:
Les Regles del Joc



Jeff Sutherland



Ken Schwaber

Juliol 2016

Desenvolupat i suportat per Ken Schwaber i Jeff Sutherland

Taula dels Continguts

Propòsit de la Guia de Scrum	3
Definició de Scrum.....	3
Teoria de Scrum.....	3
Els Valors de Scrum	4
L'Equip Scrum (Scrum Team).....	5
El Propietari del Producte (Product Owner).....	5
L'Equip de Desenvolupament (The Development Team).....	6
El Scrum Master (The Scrum Master).....	6
Els Esdeveniments en Scrum	8
El Sprint (The Sprint).....	8
Planificació del Sprint (Sprint Planning)	9
Scrum Diari (Daily Scrum).....	11
Revisió del Sprint (Sprint Review)	12
Restrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)	13
Els Artefactes de Scrum (Scrum Artifacts).....	14
Pila del Producte (Product Backlog)	14
Pila del Sprint (Sprint Backlog)	15
Increment (Increment)	16
Transparència dels Artefactes (Artifact Transparency).....	16
Definició de Fet "Done"	17
Nota Final	17
Agraïments	18
Persones	18
Història	18
Traducció	18
Canvis entre las Guies de Scrum del 2013 i el 2016	18

Propòsit de la Guia de Scrum

Scrum és un marc de treball per el desenvolupament i el manteniment de productes complexes. Aquesta guia conté la definició de Scrum. Aquesta definició consisteix en els Rols (*Roles*) Esdeveniments (*Events*), Artefactes (*Artifacts*) de Scrum i les Regles (*Rules*) que els relacionen a tots ells. Ken Schwaber i Jeff Sutherland desenvoluparen Scrum; ells varen escriure i proporcionen la guia de Scrum. Junts, donen suport a la guia de Scrum.

Definició de Scrum

Scrum (n): És un marc de treball a través del qual les persones poden abordar problemes complexes adaptatius, a la vegada que s'entreguen productes productivament i creativament amb el màxim valor.

Scrum es:

- Lleuger
- Simple d'entendre
- Difícil de dominar

Scrum és un marc de treball compost de processos que s'ha utilitzat per gestionar el desenvolupament de productes complexes des de principis dels anys 90. Scrum no és un procés o una tècnica per construir productes; tot el contrari, és un marc de treball on es poden utilitzar un conjunt de diferents processos i tècniques. Scrum mostra la eficàcia relativa de las pràctiques de gestió de producte i les pràctiques de desenvolupament de manera que puguem millorar.

El marc de treball de Scrum és composta per els Equips Scrum (*Scrum Teams*), els seus Rols (*Roles*), Esdeveniments (*Events*), Artefactes (*Artifacts*) i les Regles (*Rules*) associades. Cada component dins del marc de treball serveix per a un propòsit específic i és essencial per l'èxit de Scrum i per el seu us.

Les Regles de Scrum (*Rules*) relacionen els Esdeveniments (*Events*), Rols (*Roles*) i Artefactes (*Artifacts*), governant les relacions e interaccions entre ells. Les Regles de Scrum (*Rules*) és descriuen en el present document. Les estratègies específiques per utilitzar el marc de treball de Scrum son diverses i estan descrites en altres llocs.

Teoria de Scrum

Scrum és basa en la teoria de control de processos empíric o empirisme. El empirisme assegura que el coneixement procedeix de la experiència i en poder prendre decisions basant-nos en el conegut. Scrum utilitza un enfoc iteratiu e incremental per optimitzar la predictibilitat i el control del risc.

Tres pilars suporten tota la implementació del control de processos empírics: transparència, inspecció i adaptació.

Transparència

Els aspectes significatius del procés deuen ser visibles per tots aquells que son responsables del resultat. La transparència requereix que aquests aspectes siguin definits en base a un estàndard comú, de tal forma que els observadors comparteixin un enteniment comú del que se estan observant.

Per exemple:

- Deuen compartir un llenguatge comú tots els participants per referir-se en el procés; i,
- Deuen compartir tots els que desenvolupen el treball i aquells que accepten el producte d'aquest treball una definició comú de "Fet" (*Done*).

Inspecció

Els usuaris de Scrum deuen inspeccionar freqüentment els Artefactes (*Artifacts*) de Scrum i el progrés cap un objectiu per detectar variacions no desitjades. La seva inspecció no ha de ser tan freqüent com per a que pugui interferir en el treball. Les inspeccions son més beneficioses quant és realitzen de forma diligent per inspectors experts en el mateix lloc de treball.

Adaptació

Si un inspector determina que un o més aspectes d'un procés és desvia dels límits acceptables i que el producte resultant serà inacceptable, el procés o el material que s'està processant ha d'ajustar-se. Aquest ajust s'haurà de realitzar quant abans per minimitzar desviacions majors.

Scrum prescriu quatre Esdeveniments (*Events*) formals, continguts dins del Sprint, per la inspecció i adaptació, tal i com és descriuen en la secció Esdeveniments (*Events*) de Scrum del present document.

- Planificació del Sprint (*Sprint Planning*)
- Scrum Diari (*Daily Scrum*)
- Revisió del Sprint (*Sprint Review*)
- Retrospectiva del Sprint (*Sprint Retrospective*)

Els Valors de Scrum

Quant els valors del coratge, focalització i apertura, son incorporats i viscuts per l' Equip Scrum (*Scrum Team*), els pilars de Scrum com son la transparència, inspecció i adaptació és materialitzen i fomenten la confiança en tot el món. Els membres del Equip Scrum (*Scrum Team*) aprenen i exploren aquests valors a mesura que van treballant en els Esdeveniments (*Events*), Rols (*Roles*) i els Artefactes (*Artifacts*) de Scrum.

L'ús exitós de Scrum depenen que les persones arribin a desenvolupar unes habilitats extraordinàries en aconseguir les fites de l'Equip Scrum (*Scrum Team*). Els membres de l'Equip Scrum (*Scrum Team*) tenen coratge per fer bé les coses i per treballar en els problemes difícils. Tots s'enfoquen en el treball del Sprint i en les fites de l'Equip Scrum (*Scrum Team*). L'Equip Scrum (*Scrum Team*) i els interessats acorden estar oberts a tot el treball i en els desafiaments que se'ls hi presenten al realitzar el seu treball. Els membres de l'Equip Scrum (*Scrum Team*) és respecten entre si per ser persones capaces e independents.

L'Equip Scrum (Scrum Team)

L'Equip Scrum (*Scrum Team*) consisteix en un Propietari del Producte (*Product Owner*), l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) i un Scrum Master. Els Equips Scrum (*Scrum Teams*) son auto-organitzats i multifuncionals. Els equips auto-organitzats escullen la millor opció de portar a terme el seu treball i no son dirigits per persones externes l'equip. Els equips multifuncionals tenen totes les competències i habilitats necessàries per portar a terme el treball sense dependre d'altres persones que no formin part de l'equip. El model d'Equip Scrum (*Scrum Team*) està dissenyat per optimitzar la flexibilitat, la creativitat i la productivitat.

Els Equips Scrum (*Scrum Teams*) entreguen productes de manera iterativa e incremental, maximitzant les oportunitats per poder obtenir retroalimentació. Les entregues incrementals de producte "Fet" (*Done*) asseguren que sempre estarà disponible un versió potencialment útil i funcional del producte.

El Propietari del Producte (Product Owner)

El Propietari del Producte (*Product Owner*) és el responsable de maximitzar el valor del producte i el treball de l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*). Com és porti a terme pot variar àmpliament entre diferents organitzacions, Equips Scrum (*Scrum Teams*) e individus.

El Propietari del Producte (*Product Owner*) és la única persona responsable de gestionar la Pila del Producte (*Product Backlog*). La gestió de la Pila del Producte (*Product Backlog*) inclou:

- Expressar clarament els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*);
- Ordenar els elements en la Pila del Producte (*Product Backlog*) per poder assolir els objectius i les missions de la millor forma possible;
- Optimitzar el valor del treball que realitza l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*); que la Pila del Producte (*Product Backlog*) sigui visible, transparent i clara per a tots i que mostri, en el que l'equip treballarà a continuació; i,
- Assegurar que l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) entengui els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) en el nivell necessari. El Propietari del Producte (*Product Owner*) podria fer el treball anterior o delegar-li en l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*). Però, en tots dos casos el Propietari del Producte (*Product Owner*) segueix sent el responsable d'aquest treball.
- El Propietari del Producte (*Product Owner*) és una única persona, no un comitè. El Propietari del Producte (*Product Owner*) podria representar els desitjos de un comitè en la Pila del Producte (*Product Backlog*), però aquells que vulguin canviar la prioritat d'un element de la pila han de fer-ho a través del Propietari del Producte (*Product Owner*).

Per a que el Propietari del Producte (*Product Owner*) pugui fer bé el seu treball, tota la organització ha de respectar les seves decisions. Las decisions del Propietari del Producte (*Product Owner*) se reflecteixen en el contingut i en la prioritització de la Pila del Producte (*Product Backlog*). No està permès que ningú demani a l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) que treballi en un conjunt diferent de requisits i l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) no ha d'actuar en base a lo que digui qualsevol altre persona.

L'Equip de Desenvolupament (The Development Team)

L'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) és composta en base a uns professionals que realitzen el treball de entregar un increment de producte "Fet" (*Done*) que potencialment és pot posar en producció en el al final de cada Sprint. Únicament els membres de l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) participen en la creació de l'increment.

La organització és la encarregada d'estructurar i donar poder en els Equips de Desenvolupament (*Development Teams*) per a que aquest organitzin i gestionin el seu propi treball. La sinergia resultant optimitza la eficiència i efectivitat de l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*).

Els Equips de Desenvolupament (*Development Teams*) tenen les següents característiques:

- Son auto-organitzats. Ningú (ni tan sols el Scrum Master) indica a l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) com convertir elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) en increments de funcionalitat potencialment desplegable;
- Els Equips de Desenvolupament (*Development Teams*) son multifuncionals, és a dir, com equip tenen totes les habilitats necessàries per crear un Increment de producte;
- Scrum no reconeix títols per els membres d'un Equip de Desenvolupament (*Development Team*), tots son desenvolupadors, independentment del treball que realitzi cada persona; no hi ha excepció en aquesta regla;
- Scrum no reconeix sub-equips en els Equips de Desenvolupament (*Development Teams*), no importen els dominis particulars que requereixin tenir-se en compte, como proves o anàlisis de negoci; no hi ha excepcions en aquesta regla; i,
- Els membres individuals de l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) poden tenir habilitats especialitzades i àrees en las que estiguin més enfocades, però la responsabilitat recau en l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) com un tot.

Mida de l'Equip de Desenvolupament (Development Team)

La mida òptima de l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) és lo suficientment petit com per a romandre àgil i lo suficientment gran como per a poder completar una quantitat de treball significatiu. Tenir menys de tres membres en l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) redueix la interacció i resulta en guanys de productivitat més petit. Els Equips de Desenvolupament (*Development Teams*) més petits podrien trobar limitacions en quant a les habilitats necessàries durant un Sprint, fent que l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) no pogués entregar un Increment que potencialment és pugui posar en producció. Tenir més de nou membres en l'equip requereix massa coordinació. Els Equips de Desenvolupament (*Development Teams*) grans generen massa complexitat com per que puguin gestionar-se mediant un procés empíric. Els Roles (*Roles*) de Propietari del Producte (*Product Owner*) i Scrum Master no se comptabilitzen en el càlcul del nombre de l'equip a menys que també estiguin contribuint a treballar en la Pila del Sprint (*Sprint Backlog*).

El Scrum Master (The Scrum Master)

El Scrum Master és el responsable en assegurar que s'entengui i s'adopti Scrum. Els Scrum Masters fan això assegurant-se que l'Equip Scrum (*Scrum Team*) treballa ajustant-se a la teoria, pràctiques i regles de Scrum.

El Scrum Master és un servidor líder que està en el servei del, i per l'Equip Scrum (*Scrum Team*). El Scrum Master ajuda a les persones externes a l'Equip Scrum (*Scrum Team*) a entendre quines interaccions amb l'Equip Scrum (*Scrum Team*) poden ser útils i quines no. El Scrum Master ajuda a tots a modificar aquestes interaccions per maximitzar el valor creat per l'Equip Scrum (*Scrum Team*).

El servei del Scrum Master al Propietari del Producte (Product Owner)

El Scrum Master serveix en el Propietari del Producte (*Product Owner*) de diferents maneres, incloent-hi:

- Trobar tècniques per gestionar la Pila del Producte (*Product Backlog*) de manera efectiva;
- Ajudar a l'Equip Scrum (*Scrum Team*) a entendre la necessitat de tenir els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) clars i concisos;
- Entendre la planificació del producte en un entorn empíric;
- Assegurar que el Propietari del Producte (*Product Owner*) conegui com ordenar la Pila del Producte (*Product Backlog*) per maximitzar el valor;
- Entendre i practicar la agilitat; i,
- Facilitar els actes de Scrum segons és requereixi o necessiti.

El servei del Scrum Master a l'Equip de Desenvolupament (Development Team)

El Scrum Master serveix a l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) de diferents formes, incloent-hi:

- Guiar a l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) en ser auto-organitzat i multifuncional;
- Ajudar l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) a crear productes d'alt valor;
- Eliminar impediments per el progrés de l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*);
- Facilitar els esdeveniments (*Events*) de Scrum segons se requereixi o necessiti; i,
- Guiar a l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) en entorns organitzacionals en els que Scrum encara no ha estat adoptat i entès per complet.

El servei del Scrum Master a la Organització

El Scrum Master serveix a la organització de diferents formes, incloent-hi:

- Liderar i guiar a la organització en la adopció de Scrum;
- Planificar les implementacions de Scrum en la organització;
- Ajudar a els empleats e interessats a entendre i portar a terme Scrum i el desenvolupament empíric del producte;
- Motivar canvis que incrementin la productivitat de l'Equip Scrum (*Scrum Team*); i, amb altres Scrum Masters per incrementar la efectivitat de la aplicació de Scrum en la organització.

Els Esdeveniments (*Events*) en Scrum

En Scrum existeixen diferents Esdeveniments (*Events*) predefinits amb el fi de crear regularitat i minimitzar la necessitat de reunions no definides en Scrum. Tots els Esdeveniments (*Events*) són compartiments o períodes de temps limitat (*Timebox*), de tal forma que tots tenen una duració màxima. Una vegada que comença un Sprint, la seva duració és fixa i no pot escurçar-se o allargar-se. Els altres Esdeveniments (*Events*) poden finalitzar sempre que s'assoleixi l'objectiu de l'Esdeveniment (*Event*), assegurant-se que s'utilitza una quantitat apropiada de temps sense permetre malbaratament en el procés.

A més del propi Sprint, que és un contenidor de la resta d'Esdeveniments (*Events*), cada un dels Esdeveniments (*Events*) de Scrum constitueix una oportunitat formal per a la inspecció i adaptació en algun aspecte. Aquest Esdeveniments (*Events*) és dissenyat específicament per habilitar els pilars vitals de transparència e inspecció. La falta d'algun d'aquests esdeveniments (*Events*) dona com resultat una reducció de la transparència i constitueix una oportunitat perduda de inspecció i adaptació.

El Sprint (*The Sprint*)

El cor de Scrum és el Sprint, és un compartiment o període de temps (*Timebox*) d'un mes o menys durant el qual es crea un increment de producte "Fet" (*Done*) utilitzable i potencialment desplegable. És més convenient si la duració dels Sprints és consistent a lo llarg de tot l'esforç de desenvolupament. Cada nou Sprint comença immediatament després de la finalització del Sprint anterior. Els Sprints contenen i consisteixen en la Planificació del Sprint (*Sprint Planning*), els Scrums Diaris (*Daily Scrums*), el treball de desenvolupament, la Revisió del Sprint (*Sprint Review*), i la Retrospectiva del Sprint (*Sprint Retrospective*).

Durant el Sprint:

- No es realitzaran canvis que puguin afectar el Objectiu del Sprint (*Sprint Goal*);
- Els objectius de qualitat no disminueixen; i,
- L'abast pot clarificar-se i renegociar-se entre el Propietari del Producte (*Product Owner*) i l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) a mesura que va aprenent més.

Cada Sprint pot considerar-se un projecte amb un horitzó no major d'un mes. Al igual que els projectes, els Sprints s'utilitzen per aconseguir quelcom. Cada Sprint té una definició del que es construirà, un disseny i un pla flexible que guiarà la seva construcció, el treball de l'equip i el producte resultant.

Els Sprints estan limitats a un mes de calendari. Quant l'horitzó d'un Sprint és massa gran la definició del que s'està construint podria canviar, la complexitat podria incrementar-se i el risc podria augmentar. Els Sprints habiliten la predictibilitat al assegurar la inspecció i adaptació del progrés al menys en cada mes de calendari. Els Sprints també limiten el risc del cost a un mes calendari.

Cancel·lació del Sprint

Un Sprint pot cancel·lar-se abans que, el període o compartiment de temps, arribi en el seu final. Únicament el Propietari del Producte (*Product Owner*) té la autoritat per cancel·lar el Sprint, encara que pot der-ho baix la influència dels interessats, l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) o del Scrum Master.

Un Sprint és cancel·laria si l'Objectiu del Sprint (*Sprint Goal*) arriba a quedar obsolet. Això podria succeir si la companyia canvia la direcció o si les condicions del mercat o de la tecnologia canvien. En general, un Sprint hauria de cancel·lar-se si no tingués sentit seguir amb ell donat les circumstàncies. No obstant, degut a la curta duració dels Sprints, la seva cancel·lació poques vegades té sentit.

Quant és cancel·la un Sprint és revisen tots els Elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) que s'hagin completat i "Fet" (*Done*). Si una part del treball és potencialment lliurable, el Propietari del Producte (*Product Owner*) normalment l'accepta. Tots els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) no completats és tornen a estimar i és tornen a introduir en la Pila del Producte (*Product Backlog*). El treball "Fet" (*Done*) en ells perd valor amb rapidesa i per lo general s'ha de tornar a estimar.

Les cancel·lacions del Sprint consumeixen recursos ja que tots han de reagrupar-se en una altres Planificació de Sprint (*Sprint Planning*) per començar un altre Sprint. Les cancel·lacions del Sprint son sovint traumàtiques per l'Equip Scrum (*Scrum Team*) i son molt poc comuns.

Planificació del Sprint (Sprint Planning)

El treball a realitzar durant el Sprint és planifica en la reunió de Planificació del Sprint (*Sprint Planning*). Aquest pla és crea mitjançant el treball col·laboratiu de tot l'Equip Scrum (*Scrum Team*).

La Planificació del Sprint (*Sprint Planning*) té una duració màxima de vuit hores per un Sprint d' un més. Per Sprints més curts l'esdeveniment és usualment més curt. El Scrum Master s'assegura que l'esdeveniment és duguï a terme i que els assistents entenguin el seu propòsit. El Scrum Master ensenya a l'Equip Scrum (*Scrum Team*) a mantenir-se dins del període de temps.

La Planificació del Sprint dona resposta a les següents preguntes:

- Que és pot entregar en l'Increment resultant del Sprint que comença?
- Com s'aconseguirà fer el treball necessari per entregar l'Increment?

Primer part: Que es pot fer en aquest Sprint?

L'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) treballa per a projectar la funcionalitat que és desenvoluparà durant el Sprint. El Propietari del Producte (*Product Owner*) discuteix l' Objectiu que el Sprint (*Sprint Goal*) hauria d'aconseguir i els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) que, si és completen en el Sprint, aconseguirien l'Objectiu del Sprint (*Sprint Goal*). L'Equip Scrum (*Scrum Team*) complet col·labora en l'enteniment del treball del Sprint.

L'entrada en aquesta reunió està constituïda per la Pila del Producte (*Product Backlog*), l'últim Increment de Producte, la capacitat projectada de l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) per el Sprint i el rendiment passat de l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*). El nombre d'elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) seleccionats per el Sprint depèn únicament de l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*). Únicament l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) pot avaluar que és capaç de aconseguir durant el Sprint que comença.

Després que l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) planeja els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) que entregarà en el Sprint, l'Equip Scrum (*Scrum Team*) elabora un objectiu del Sprint (*Sprint Goal*). L'Objectiu del Sprint (*Sprint Goal*) hauria de aconseguir-se durant el Sprint a través de la implementació de la Pila del Producte (*Product Backlog*) i proporciona una guia en l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) del perquè s'està construint l'increment.

Segona part: Com es realitzarà el treball seleccionat?

Una vegada que s'ha establert l'objectiu i s'ha seleccionat els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) per el Sprint, l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) decideix com construirà aquesta funcionalitat per formar un Increment de Producte "Fet" (*Done*) durant el Sprint. Els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) seleccionats per aquest Sprint, més el pla per finalitzar-los, rep el nom de Pila del Sprint (*Sprint Backlog*).

L'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) en general comença dissenyant el sistema i el treball necessari per convertir la Pila del Producte (*Product Backlog*) en un increment de Producte funcional. El treball podria ser de mida o esforç estimat variable. No obstant això, , durant la Planificació del Sprint (*Sprint Planning*) és planifica suficient treball com per a que l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) pugui fer una projecció de lo que creu que pot completar en el Sprint que comença. Per el final d'aquesta reunió, el treball planificat per l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) per els primers dies del Sprint és descompost en unitats de un dia o menys. L'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) s'auto-organitza per assumir el treball de la Pila del Sprint (*Sprint Backlog*), ja sigui durant la Planificació del Sprint (*Sprint Planning*) como a lo llarg del Sprint.

El Propietari del Producte (*Product Owner*) pot ajudar a clarificar els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) seleccionats i fer concessions. Si l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) determina que té massa treball o que no té suficient treball, podria renegociar els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) seleccionats amb El Propietari del Producte (*Product Owner*). L'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) podria també invitar a altres persones a que assisteixen amb el fi de que proporcionin assessoria tècnica o relacionada amb el domini.

Al finalitzar la Planificació del Sprint (*Sprint Planning*), l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) hauria de ser capaç d'explicar al Propietari del Producte (*Product Owner*) i al Scrum Master com pretén treballar com un equipo auto-organitzat per aconseguir l'objectiu del Sprint i crear l'Increment esperat.

Objectiu del Sprint (Sprint Goal)

L'Objectiu del Sprint (*Sprint Goal*) és una meta establerta per el Sprint que pot aconseguir-se mitjançant la implementació de la Pila del Producte (*Product Backlog*). Proporciona una guia a l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) sobre del perquè s'està construint l'increment. És crea durant la Planificació del Sprint (*Sprint Planning*). L'Objectiu del Sprint (*Sprint Goal*) brinda a l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) certa flexibilitat amb respecte a la funcionalitat implementada en el Sprint. Els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) seleccionats ofereixen una funció coherent sobre que pot ser l'Objectiu del Sprint (*Sprint Goal*). L'Objectiu del Sprint (*Sprint Goal*) pot representar un altre nexa d'unió que faci que l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) treballi en conjunt i no en iniciatives separades.

A mesura que l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) treballa mantenint l'Objectiu del Sprint (*Sprint Goal*) en ment, amb el fi de satisfer l'Objectiu del Sprint (*Sprint Goal*), s'implementa la funcionalitat i la tecnologia. Si el treball resulta ser diferent del que l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) espera, ells col·laboren amb el Propietari del Producte (*Product Owner*) per negociar l'abast de la Pila del Sprint (*Sprint Backlog*).

Scrum Diari (Daily Scrum)

El Scrum Diari (*Daily Scrum*) és una reunió d'una duració màxima de temps de 15 minuts per que l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) sincronitzi les seves activitats i creïn un pla per les següents 24 hores. Això és du a terme inspeccionant el treball avançat des de l'últim Scrum Diari (*Daily Scrum*) i fent una projecció sobre el treball que podria completar-se abans del següent.

El Scrum Diari (*Daily Scrum*) és realitza a la mateixa hora i en un mateix lloc tots els dies per reduir la complexitat. Durant la reunió, cada membre de l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) explica:

- Que vaig fer ahir que ajudi a l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) aconseguir l'Objectiu del Sprint (*Sprint Goal*)?
- Que faré avui per ajudar a l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) a aconseguir l'Objectiu del Sprint (*Sprint Goal*)?
- Detecto algun impediment que eviti que l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) o jo aconseguim l'Objectiu del Sprint (*Sprint Goal*)?

L'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) utilitza el Scrum Diari (*Daily Scrum*) per avaluar el progrés cap l'objectiu del Sprint i per avaluar quina tendència segueix aquest progrés cap a la finalització del treball contingut en la Pila del Sprint (*Sprint Backlog*). El Scrum Diari (*Daily Scrum*) optimitza les possibilitats de que l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) compleixi l'objectiu del Sprint (*Sprint Goal*). Cada dia, l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) hauria d'entendre com intenta treballar en conjunt com un equip auto-organitzat per aconseguir l'Objectiu del Sprint (*Sprint Goal*) i crear l'increment esperat cap el final del Sprint. L'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) o els membres de l'equip sovint és tornen a reunir immediatament després del Scrum Diari (*Daily Scrum*), per tenir discussions detallades, o per adaptar o re-planificar el resta del treball del Sprint.

El Scrum Master s'assegura de que l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) tingui lloc la reunió, però l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) és el responsable de dirigir el Scrum Diari (*Daily Scrum*). El Scrum Master ensenya l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) a mantenir el Scrum Diari (*Daily Scrum*) en els límits del període màxim de temps de 15 minuts.

El Scrum Master s'assegura de que és compleixi la regla de que únicament els membres de l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) participin en el Scrum Diari (*Daily Scrum*).

Els Scrum Diaris (*Daily Scrums*) milloren la comunicació, eliminen la necessitat de realitzar altres reunions, identifiquen impediments a remoure relatius al desenvolupament, ressalten i promouen la presa de decisions ràpida i milloren el nivell de coneixement de l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*). El Scrum Diari (*Daily Scrum*) és una reunió clau d'inspecció i adaptació.

Revisió del Sprint (Sprint Review)

Al final del Sprint és du a terme una Revisió de Sprint (*Sprint Review*) per inspeccionar el increment i adaptar la Pila del Producte (*Product Backlog*) si fos necessari. Durant la Revisió de Sprint (*Sprint Review*), l'Equip Scrum (*Scrum Team*) i els interessats col.laboren sobre el que és va fer durant el Sprint. Basant-se en això, qualsevol canvi a la Pila del Producte (*Product Backlog*) durant el Sprint, els assistents col.laboren per determinar les següents coses que podrien fer-se per optimitzar el valor. És tracta d'una reunió informal, no una reunió de seguiment, i la presentació de l'increment té com objectiu facilitar la retroalimentació de la informació i fomentar la col.laboració.

Es tracta d'una reunió restringida a un compartiment màxim de temps de quatre hores per Sprints d'un mes. Per Sprints més curts, és reserven un temps usualment més curt. El Scrum Master s'assegura de que l'esdeveniment és dugui a terme i que els assistents entenguin el seu propòsit. El Scrum Master ensenya a tots a mantenir l'esdeveniment dins del bloc de temps fixat.

La Revisió del Sprint (*Sprint Review*) inclou els següents elements:

- Els assistents són l'Equip Scrum i els interessats claus invitats per el Propietari del Producte (*Product Owner*);
- El Propietari del Producte (*Product Owner*) explica quins elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) s'han "Fet" (*Done*) i quins no s'han "Fet" (*Not Done*).
- L'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) exposa que va estar bé durant el Sprint, quins problemes varen aparèixer i com foren resolts aquest problemes.
- L'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) fa una demostració del treball que ha "Fet" (*Done*) i respon preguntes sobre l'increment;
- El Propietari del Producte (*Product Owner*) explica o parla sobre la Pila del Producte (*Product Backlog*) en el seu estat actual. Projecta dates de finalització probables en el temps basant-se en el progrés obtingut fins la data (si és necessari);

- El grup complet col.labora sobre que s'ha de fer a continuació, de manera que la Revisió del Sprint (*Sprint Review*) proporcioni informació d'entrada valuosa per Reunions de Planificació de Sprints subsegüents.
- Revisió de com el mercat o l'ús potencial del Producte podria haver canviat i el que proporciona més valor per fer a continuació; i,
- Revisió del temps o dates, pressupost, capacitats potencials i mercat per la pròxima entrega prevista del Producte.

El resultat de la Revisió de Sprint (*Sprint Review*) és una Pila del Producte (*Product Backlog*) revisada que defineix els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) possibles per el següent Sprint. és possible a més, que la Pila del Producte (*Product Backlog*) rebi un ajust general per enfocar-se en noves oportunitats.

Restrospectiva del Sprint (*Sprint Retrospective*)

La Retrospectiva del Sprint (*Sprint Retrospective*) és una oportunitat per l'Equip Scrum (*Scrum Team*) de inspeccionar-se a sí mateix i de crear un pla de millores que siguin abordades durant el següent Sprint.

La Retrospectiva del Sprint (*Sprint Retrospective*) té lloc després de la Revisió de Sprint (*Sprint Review*) i abans de la següent Planificació del Sprint (*Sprint Planning*). és tracta d'una reunió restringida a un compartiment màxim de temps de tres hores per Sprints d'un mes. Per Sprints més curts és reserven un temps usualment més curt. El Scrum Master s'assegura que l'esdeveniment és duguï a terme i que les assistents entenguin el seu propòsit. El Scrum Master ensenya a tots a mantenir l'esdeveniment dins del bloc de temps fixat. El Scrum Master participa en la reunió com un membre més de l'equip, ja que la responsabilitat del procés Scrum recau sobre ell. El propòsit de la Retrospectiva del Sprint (*Sprint Retrospective*) es:

- Inspeccionar com va ser l'últim Sprint en quant a persones, relacions, processos i eines;
- Identificar i ordenar els elements més importants que varen sortir bé i les possibles millores; i,
- Crear un pla per implementar les millores a la forma en la que l'Equip Scrum (*Scrum Team*) exerceix el seu treball.

El Scrum Master motiva l'equip per a que millori, dins del marc de procés Scrum, el seu procés de desenvolupament i les seves pràctiques per fer-les més efectives i amens per el següent Sprint. Durant cada Retrospectiva del Sprint (*Sprint Retrospective*), l'Equip Scrum (*Scrum Team*) planifica formes d'augmentar la qualitat del producte mitjançant la adaptació de la Definició de "Fet" (*Definition of Done*) segons sigui convenient.

Al final de la Retrospectiva del Sprint (*Sprint Retrospective*) l'Equip Scrum (*Scrum Team*) hauria haver identificat millores que s'implementarà en el pròxim Sprint. El fet d'implementar aquestes millores en el següent Sprint constitueix l'adaptació subsegüent a la inspecció de l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) mateix. Encara que les millores poden implementar-se en qualsevol moment, la Retrospectiva del Sprint (*Sprint Retrospective*) ofereix un esdeveniment dedicat per aquest fi, enfocant en la inspecció i l'adaptació.

Els Artefactes de Scrum (*Scrum Artifacts*)

Els artefactes de Scrum (*Scrum Artifacts*) representen el treball o el valor en diverses maneres que son útils per proporcionar transparència i oportunitats per la inspecció i adaptació. Els artefactes definits per Scrum estan dissenyats específicament per maximitzar la transparència de la informació clau, necessària per assegurar que tots tinguin el mateix enteniment del artefacte.

Pila del Producte (*Product Backlog*)

La Pila del Producte (*Product Backlog*) és una llista ordenada de tot el que podria ser necessari en el Producte i és la única font de requisits per a qualsevol canvi a realitzar-se en el Producte. El Propietari del Producte (*Product Owner*) és el responsable de la Pila del Producte (*Product Backlog*), incloent-hi el seu contingut, disponibilitat i ordenació.

Una Pila del Producte (*Product Backlog*) mai és completa. El desenvolupament més d'hora de la mateixa sols reflexa els requisits coneguts i millor entesos al principi. La Pila del Producte (*Product Backlog*) evoluciona a mesura que el Producte i l'entorn en el que s'utilitzarà també ho fan. La Pila del Producte (*Product Backlog*) és dinàmica; canvia constantment per identificar el que el producte necessita per ser adequat, competitiu i útil. Mentre el producte existeixi, la seva Pila del Producte (*Product Backlog*) també existeix.

La Pila del Producte (*Product Backlog*) enumera totes les característiques, funcionalitats, requisits, millores i correccions que constitueixen canvis a realitzar-se sobre el producte per entregues futures. Els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) tenen com atributs la descripció, l'ordre, la estimació i el valor.

A mesura que un producte és utilitzat i s'incrementa el seu valor i el mercat proporciona retroalimentació, la Pila del Producte (*Product Backlog*) és converteix en una llista més extensa i exhaustiva. Els requisits mai deixen de canviar així que la Pila del Producte (*Product Backlog*) és un artefacte viu. Els canvis en els requisits de negoci, les condicions del mercat o la tecnologia podrien causar canvis en la Pila del Producte (*Product Backlog*).

Sovint, diferents Equips Scrum (*Scrum Teams*) treballen junts en el mateix producte. Per descriure el treball a realitzar sobre el producte s'utilitza una única Pila del Producte (*Product Backlog*). En aquest cas podria utilitzar-se un atribut de la Pila del Producte (*Product Backlog*) per agrupar els elements.

El Refinament (*Refinement*) de la Pila del Producte (*Product Backlog*) és l'acte de afegir detall, estimacions i ordre a els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*). És tracta d'un procés continu en el que El Propietari del Producte (*Product Owner*) i l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) col·laboren sobre els detalls dels elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*). Durant el refinament de la Pila del Producte (*Product Backlog*), s'examinen i revisen els seus elements. L'Equip Scrum (*Scrum Team*) decideix com i quant es fa el Refinament (*Refinement*). Aquest usualment consumeix no més del 10% de la capacitat de l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*). Però, els elements de la Pila del Producte

(*Product Backlog*) poden actualitzar-se en qualsevol moment per el Propietari del Producte (Product Owner) o a criteri seu.

Els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) d'ordre més alt son generalment més clars i detallats que els de menor ordre. És realitzen estimacions més precises basant-se en la major claredat i detall; quant més inferior és l'ordre, menor és el detall. Els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) dels que s'ocuparà l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) en el següent Sprint tenen una granularitat major, havent estat desgranats de forma que qualsevol element pugui ser "Fet" (*Done*) dins dels límits del bloc de temps del Sprint.

Els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) que poden ser "Fets" (*Done*) per l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) en un Sprint son considerats "Preparats" o "Accionables" per ser seleccionats en una reunió de Planificació de Sprint (*Sprint Planning*). Els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) normalment adquireixen aquest grau de transparència mitjançant les activitats del refinament descrites anteriorment. L'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) és el responsable de proporcionar totes les estimacions. El Propietari del Producte (*Product Owner*) podria influenciar a l'equip ajudant-los a entendre i seleccionar els seus compromisos, però les persones que faran el treball son les que fan la estimació final.

Seguiment del Progrés cap l'Objectiu

En qualsevol moment és possible sumar el treball total restant per assolir l'Objectiu (*Goal*). El Propietari del Producte (*Product Owner*) fa seguiment d'aquest treball restant total per lo menys en cada Revisió del Sprint (*Sprint Review*). El Propietari del Producte (*Product Owner*) compara aquesta quantitat amb el treball restant en Revisions de Sprint (*Sprint Reviews*) prèvies, per avaluar el progrés cap la finalització del treball projectat en el temps desitjat per l'Objectiu (*Goal*). Aquesta informació és mostra de forma transparent a tots els interessats. Varies pràctiques de projecció de tendències s'han utilitzat per predir el progrés, com Treball Pendent (*Burndown*), Treball Completat (*Burnup*) i el Flux Acumulat (*Cumulative Flow*). Aquestes han estat provades per ser útils. Però obstant això, no substitueixen la importància del empirisme. En entorns complexos se desconeix el que succeirà. Únicament el que ja ha succeït pot utilitzar-se per la presa de decisions amb mires al futur.

Pila del Sprint (Sprint Backlog)

La Pila del Sprint (*Sprint Backlog*) és el conjunt dels elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) seleccionats per el Sprint, més un pla per entregar el increment de producte i aconseguir l'Objectiu (*Goal*) del Sprint. La Pila del Sprint (*Sprint Backlog*) és una predicció finalitzada per l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) sobre què funcionalitat formarà part del pròxim Increment i del treball necessari per entregar aquesta funcionalitat en un increment "Fet" (*Done*).

La Pila del Sprint (*Sprint Backlog*) fa visible tot el treball que l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) identifica com necessari per assolir l'Objectiu del Sprint (*Sprint Goal*).

La Pila del Sprint (*Sprint Backlog*) és un pla amb un nivell de detall suficient com per a que els canvis en el progrés és puguin entendre en el Scrum Diari (*Daily Scrum*). L'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) modifica la Pila del Sprint (*Sprint Backlog*) durant el Sprint i aquesta Pila del Sprint (*Sprint Backlog*) emergeix a lo llarg del Sprint. Això passa a mesura que l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) treballa en lo planejat i aprèn més sobre el treball necessari per aconseguir l'Objectiu del Sprint (*Sprint Goal*).

Quant és requereix un nou treball, l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) ho afegeix a la Pila del Sprint (*Sprint Backlog*). A mesura que el treball s'executa o és completa és va actualitzant l'estimació del treball restant. Quant algun element del pla és considera innecessari, és eliminat. Únicament l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) pot canviar la seva Pila del Sprint (*Sprint Backlog*) durant un Sprint. La Pila del Sprint (*Sprint Backlog*) és una imatge visible en temps real del treball que l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) planeja a terme durant el Sprint i pertany únicament a l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*).

Seguiment del Progrés del Sprint

En qualsevol moment durant un Sprint és possible sumar el treball restant total de tots els elements de la Pila del Sprint (*Sprint Backlog*). L'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) fa seguiment d'aquest treball restant total al menys en cada Scrum Diari (*Daily Scrum*) per projectar la possibilitat d'aconseguir l'Objectiu del Sprint (*Sprint Goal*). Fent un seguiment del treball restant a lo llarg del Sprint l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) pot gestionar el seu progrés.

Increment (*Increment*)

L'Increment (*Increment*) és la suma de tots els elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) completats durant un Sprint i el valor dels increments de tots els Sprints anteriors. Al final d'un Sprint el nou Increment (*Increment*) ha d'estar "Fet" (*Done*), el que significa que està en condicions de ser utilitzat i que compleixi la Definició de "Fet" (*Done*) de l'Equip Scrum (*Scrum Team*). L'Increment (*Increment*) ha d'estar en condicions de utilitzar-se sense importar si el Propietari del Producte (*Product Owner*) decideix alliberar-lo o no.

Transparència dels Artefactes (*Artifact Transparency*)

Scrum és basa en la transparència. Les decisions per optimitzar el valor i controlar el risc és prenen basades en l'estat percebut en els Artefactes (*Artifacts*). A mesura en que la transparència sigui completa, aquestes decisions tenen unes bases sòlides. En la mesura en que els artefactes (*Artifacts*) no son completament transparents, aquestes decisions poden ser errònies, el valor pot disminuir i el risc pot augmentar.

El Scrum Master ha de treballar amb el Propietari del Producte (*Product Owner*), l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) i altres parts involucrades per entendre si els Artefactes (*Artifacts*) son completament transparents. Hi ha pràctiques per fer front a la falta de transparència; el Scrum Master ha d'ajudar a tots a aplicar les pràctiques més apropiades si no hi ha una transparència completa. Un Scrum Master pot detectar la falta de transparència inspeccionant els artefactes, reconeixent patrons, escoltant atentament el que és diu i detectant diferències entre els resultats esperats i els reals.

La tasca del Scrum Master és treballar amb l'Equip Scrum (*Scrum Team*) i la organització per millorar la transparència dels artefactes. Aquest treball usualment inclou aprenentatge, convicció i canvi. La transparència no succeeix de la nit al matí, sinó és un camí.

Definició de Fet “Done”

Quant un element de la Pila del Producte (*Product Backlog*) o un Increment (*Increment*) és descriu com “Fet” (*Done*), tothom ha d'entendre el que significa “Fet” (*Done*). Encara que això varia significativament per cada Equip Scrum (*Scrum Team*), els membres de l'equip ha de tenir un enteniment compartit del que significa que el treball està completat per assegurar la transparència. Aquesta és la definició de “Fet” (*Done*) per l'Equip Scrum (*Scrum Team*) s'utilitza per avaluar quant s'ha completat el treball sobre l'Increment de Producte.

Aquesta mateixa definició guia a l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) en conèixer quants elements de la Pila del Producte (*Product Backlog*) poden seleccionar durant la Planificació del Sprint (*Sprint Planning*). El propòsit de cada Sprint és entregar increments de funcionalitat que potencialment és poden posar en producció i que s'ajusten a la Definició de Fet (*Done*) actual de l'Equip Scrum (*Scrum Team*).

Els Equips de Desenvolupament (*Development Team*) entreguen un Increment (*Increment*) de funcionalitat de Producte en cada Sprint. Aquest Increment (*Increment*) és utilitzable, de manera que el Propietari del Producte (*Product Owner*) podria escollir alliberar-lo immediatament. Si la definició de “Fet” (*Done*) per un increment és part de las convencions, estàndards o guies de la organització de desenvolupament, al menys tots els Equips Scrum (*Scrum Team*) han de seguir-la. Si la definició de Fet (*Done*) per un increment no és una convenció de la organització de desenvolupament, l'Equip de Desenvolupament (*Development Team*) de l'Equip Scrum (*Scrum Team*) ha d'especificar una definició de Fet (*Done*) apropiada per el se producte. Si hi ha múltiples Equips Scrum (*Scrum Team*) treballant en la entrega del sistema o Producte, els Equips de Desenvolupament (*Development Teams*) en tots els Equips Scrum (*Scrum Teams*) han de definir conjuntament la definició de Fet (*Done*).

Cada Increment (*Increment*) s' integra amb tots els Increments (*Increments*) anteriors i és provat de manera exhaustiva, assegurant que tots els Increments (*Increments*) funcionen en conjunt.

A mesura que els Equips Scrum (*Scrum Teams*) maduren, s'espera que la seva definició de Fet (*Done*) s'ampliï per influir-hi criteris més rigorosos per una major qualitat. Qualsevol producte o sistema hauria de contenir una definició de Fet (*Done*) que és un estàndard per qualsevol treball realitzat sobre ell.

Nota Final

Scrum és gratuït i s'ofereix en aquesta guia. Els Rols (*Roles*), Artefactes (*Artifacts*), Esdeveniments (*Events*) i Regles (*Rules*) de Scrum son immutables i encara que és possible implementar únicament parts de Scrum, el resultat no és Scrum.

Scrum únicament existeix como un tot i funciona bé com contenidor per altres tècniques, metodologies i pràctiques.

©2016 Scrum.Org and ScrumInc. Offered for license under the Attribution Share-Alike license of Creative Commons, accessible at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode> and also described in summary form at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>. By utilizing this Scrum Guide you acknowledge and agree that you have read and agree to be bound by the terms of the Attribution Share-Alike license of Creative Commons.

Agraïments

Persones

Dels milers de persones que han contribuït a Scrum, hauríem de distingir a aquells que varen jugar un paper decisiu en els seus deu primers anys. Primer va estar Jeff Sutherland treballant amb Jeff McKenna, també Ken Schwaber treballant con Mike Smith i Chris Martin. Molts altres varen contribuir en els següents anys i sense la seva ajuda Scrum no s'hauria perfeccionat fins el seu estat actual.

Història

Ken Schwaber i Jeff Sutherland presentaren conjuntament per primera vegada Scrum en la conferència OOPSLA en 1995. Aquesta presentació va documentar principalment l'aprenentatge que Ken i Jeff havien obtingut a lo llarg dels anys anteriors aplicant Scrum.

La historia de Scrum ja és considera extensa. Per fer honor en els primers llocs on va ser provat i perfeccionat, reconeixem a Individual, Inc., Fidelity Investments e IDX (en la actualidad GE Medical).

La Guia de Scrum documenta Scrum tal i com ha estat desenvolupat i mantinguda per més de vint anys per Jeff Sutherland i Ken Schwaber. Altres fonts proporcionen patrons, processos e idees que complementen el marc de treball Scrum. Aquestes optimitzen la productivitat, valor, creativitat i orgull.

Traducció

Aquesta guia ha estat traduïda de la versió original en anglès proporcionada per Ken Schwaber i Jeff Sutherland. Les persones que han contribuït a aquesta traducció son: David Marti

Canvis entre las Guies de Scrum del 2013 i el 2016

Quant l'Equip Scrum (*Scrum Team*) incorpora i vivència els valors de compromís, coratge, focalització, apertura i respecte, els pilars Scrum de transparència, inspecció i adaptació es materialitzen i fomenten la confiança en tot el mon. Els membres de l'Equip Scrum (*Scrum Team*) aprenen i exploren aquests valors a mesura que treballen en els Esdeveniments (*Events*), Rols (*Roles*) i Artefactes (*Artifacts*) de Scrum.

L'ús exitós de Scrum depèn de que les persones arribi a ser més virtuoses en la convivència amb aquests cinc valors. Les persones és comprometen de manera individual a assolir les fites de l'Equip Scrum (*Scrum Team*). Els membres de l'Equip Scrum (*Scrum Team*) tenen coratge per fer bé les coses i per treballar en els problemes difícils. Tots s'enfoquen en el treball del Sprint i en les fites de l'Equip Scrum (*Scrum Team*). L'Equip Scrum (*Scrum Team*) i els seus interessats acorden estar oberts a tot el treball i a els desafiaments que se els hi presenten al realitzar el seu treball.

Tots els membres de l'Equip Scrum (*Scrum Team*) és respecten mútuament per ser persones capaces e independents.