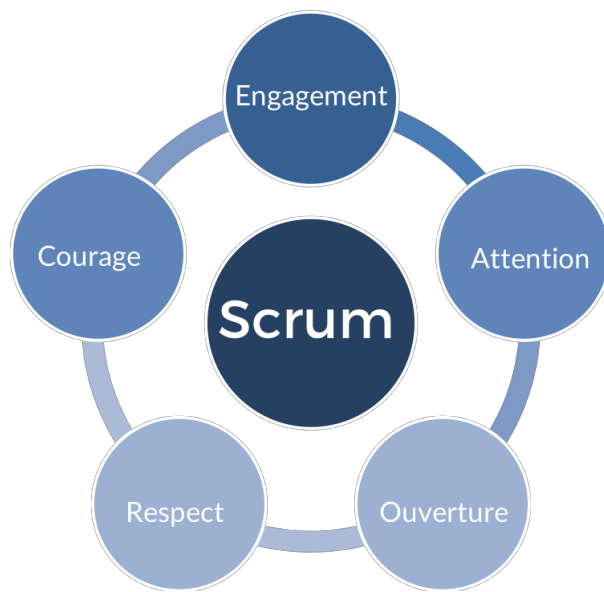


Les Valeurs



Scrum

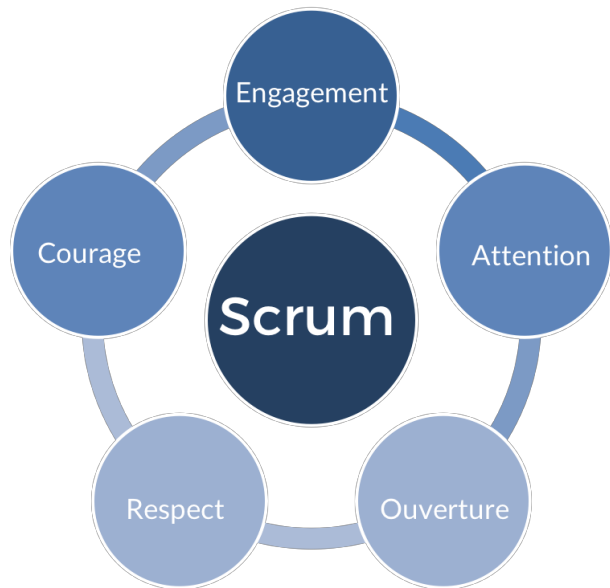
Idée originale de Gunther Verheyen
Traduit en français par Mohamed Gargouri et Fabio Panzavolta

Scrum est un cadre sur lequel les personnes et les organisations développent un processus de travail qui est spécifique et approprié à leurs époque et contexte. Les règles et les principes de Scrum servent tous l'empirisme, ou processus de contrôle empirique, comme le plus optimal dans le traitement de défis complexes dans des circonstances complexes.

Il y a toutefois plus que les règles et principes. Scrum est plus à propos du comportement que du processus. Le cadre Scrum est basé sur cinq valeurs

fondamentales. Bien que ces valeurs n'aient pas été dans la version originale de Scrum et qu'ils ne soient pas exclusifs à Scrum, ils donnent une direction au travail, au comportement et aux actions dans Scrum.

Scrum est un cadre de règles, principes et... **valeurs**.



Engagement ('Commitment')

La définition générale d'engagement est « l'acte par lequel on s'engage à accomplir quelque chose, une activité, etc. ». Il peut être illustré par l'entraîneur d'une équipe qui déclare : « je ne pouvais pas blâmer les joueurs pour leur engagement » (bien qu'ils pourraient avoir perdu la partie).

Cela décrit exactement comment l'engagement est pensé dans Scrum. L'engagement est au sujet du dévouement et s'applique aux actions et l'intensité de l'effort. Ce n'est pas à propos du résultat final, car cela est souvent incertain et imprévisible pour les défis complexes dans des circonstances complexes.

Déjà, il y avait une interprétation erronée, largement répandue, du mot engagement dans le contexte de Scrum. Cela tire son origine principalement de l'ancienne attente du cadre Scrum qui disait que les équipes devaient 's'engager' à un Sprint. A travers le point de vue du paradigme industriel traditionnel, cela a été mal traduit dans une attente que tout le périmètre sélectionné en Sprint Planning serait complété pour la fin du Sprint, à priori. 'Engagement' a été mal converti en contrat immuable.

Dans le complexe, créatif et hautement imprévisible monde du développement d'un nouveau produit, la promesse d'un périmètre précis contre le temps et le budget n'est pas possible. Trop de variables influençant le résultat sont inconnues ou pourraient se comporter d'une manière imprévisible.

Pour mieux refléter l'intention originale et connecter plus efficacement à l'empirisme, 'l'engagement' dans le contexte du périmètre pour un Sprint a été remplacé par 'prévision'.

Toutefois, l'engagement est toujours et reste une valeur fondamentale de Scrum :

Les joueurs s'engagent avec l'équipe. Ils s'engagent à la qualité. Ils s'engagent à collaborer. Ils s'engagent à apprendre. Ils s'engagent à faire de leur mieux, tous les jours de nouveau. Ils s'engagent au Sprint Goal. Ils s'engagent à agir en professionnels. Ils s'engagent à s'auto-organiser. Ils s'engagent à l'excellence. Ils s'engagent aux valeurs et principes Agile. Ils s'engagent à créer des versions du produit qui fonctionnent. Ils s'engagent à trouver des améliorations. Ils s'engagent à la définition de Done. Ils s'engagent au cadre Scrum. Ils s'engagent à se concentrer sur la valeur. Ils s'engagent à terminer le travail. Ils s'engagent à inspecter et adapter. Ils s'engagent à la transparence. Ils s'engagent à challenger le statu quo.

Attention ('Focus')

Les responsabilités équilibrées mais distinctes de Scrum permettent à tous les joueurs de se concentrer sur leur expertise.

Le time-boxing de Scrum encourage les joueurs à faire attention à ce qui est le plus important maintenant sans être dérangés par des considérations sur ce qui pourrait avoir une chance de devenir important à un moment donné dans le futur. Ils se concentrent sur ce qu'ils connaissent maintenant. YAGNI ('*You Ain't Gonna Need It*' / vous n'en aurez pas besoin), c'est un principe d'eXtreme Programming, il aide à retenir cette attention. Les joueurs se concentrent sur ce qui est imminent comme le futur est très incertain et ils veulent apprendre du présent afin de gagner de l'expérience pour le travail futur. Ils font attention au travail nécessaire pour avoir des éléments finis. Ils font attention à la chose la plus simple qui pourrait fonctionner.

Le Sprint Goal fournit l'attention pour une période de 4 semaines, ou moins. Au cours de cette période, le Daily Scrum aide les personnes à se concentrer ensemble sur le travail quotidien immédiatement nécessaire pour obtenir le meilleur progrès possible vers le Sprint Goal.

Ouverture ('Openness')

L'empirisme de Scrum nécessite transparence, ouverture et honnêteté. Les joueurs-inspecteurs voudront vérifier la situation actuelle pour effectuer des adaptations raisonnées. Les joueurs sont ouverts concernant leur travail, avancement, apprentissages et problèmes. Mais, ils sont aussi ouverts pour les personnes, et travaillent en collaboration avec les personnes ; reconnaissent les personnes comme des personnes, et non des "ressources", robots, rouages, ou des pièces de machine remplaçables.

Les joueurs sont ouverts à collaborer dans toutes les disciplines, compétences et profils de poste. Ils sont ouverts pour collaborer avec les parties prenantes et le plus large environnement. Ouverts à partager les retours d'expérience et apprendre l'un de l'autre.

Ils sont ouverts aux changements parce que l'organisation et le monde dans lequel ils opèrent changent de façon imprévisible et constamment.

Respect

Le vaste écosystème de Scrum prospère dans le respect des personnes, leurs expériences et leur passé personnel. Les joueurs respectent la diversité. Ils respectent les différentes opinions. Ils respectent les uns les autres compétences, expertise et idées.

Ils respectent le plus large environnement en ne se comportant pas comme une entité isolée du monde. Ils respectent le fait que les clients changent d'avis. Ils montrent du respect aux sponsors en ne construisant pas ou gardant des fonctionnalités qui ne sont jamais utilisées et qui augmentent le coût du produit. Ils montrent du respect en ne gaspillant pas l'argent dans des choses non valorisantes, non appréciables, non implémentables ou utilisables quoi qu'il en soit. Ils montrent du respect pour les utilisateurs en corrigeant leurs problèmes.

Tous les joueurs respectent le framework Scrum. Ils respectent les responsabilités de Scrum.

Courage

Les joueurs montrent du courage en ne construisant pas des choses que personne ne voudra. Courage en admettant que les spécifications ne seront jamais parfaites et qu'aucun plan ne peut saisir la réalité et la complexité. Ils montrent du courage pour considérer le changement comme source d'inspiration et d'innovation.

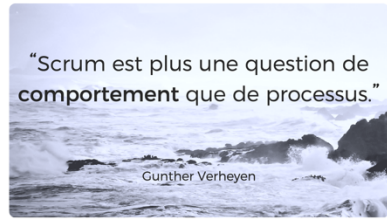
Courage de ne pas livrer des versions incomplètes du produit. Courage en partageant toutes les informations possibles qui pourraient aider l'équipe et l'organisation. Courage en admettant que personne n'est parfait. Courage de changer de direction. Courage de partager les risques et bénéfices. Courage de laisser tomber les certitudes trompeuses du passé.

Les joueurs montrent du courage en promouvant Scrum et l'empirisme pour faire face à la complexité. Ils montrent du courage pour soutenir les valeurs de Scrum. Le courage de prendre une décision, œuvrer et progresser. Et encore plus, du courage pour changer cette décision.

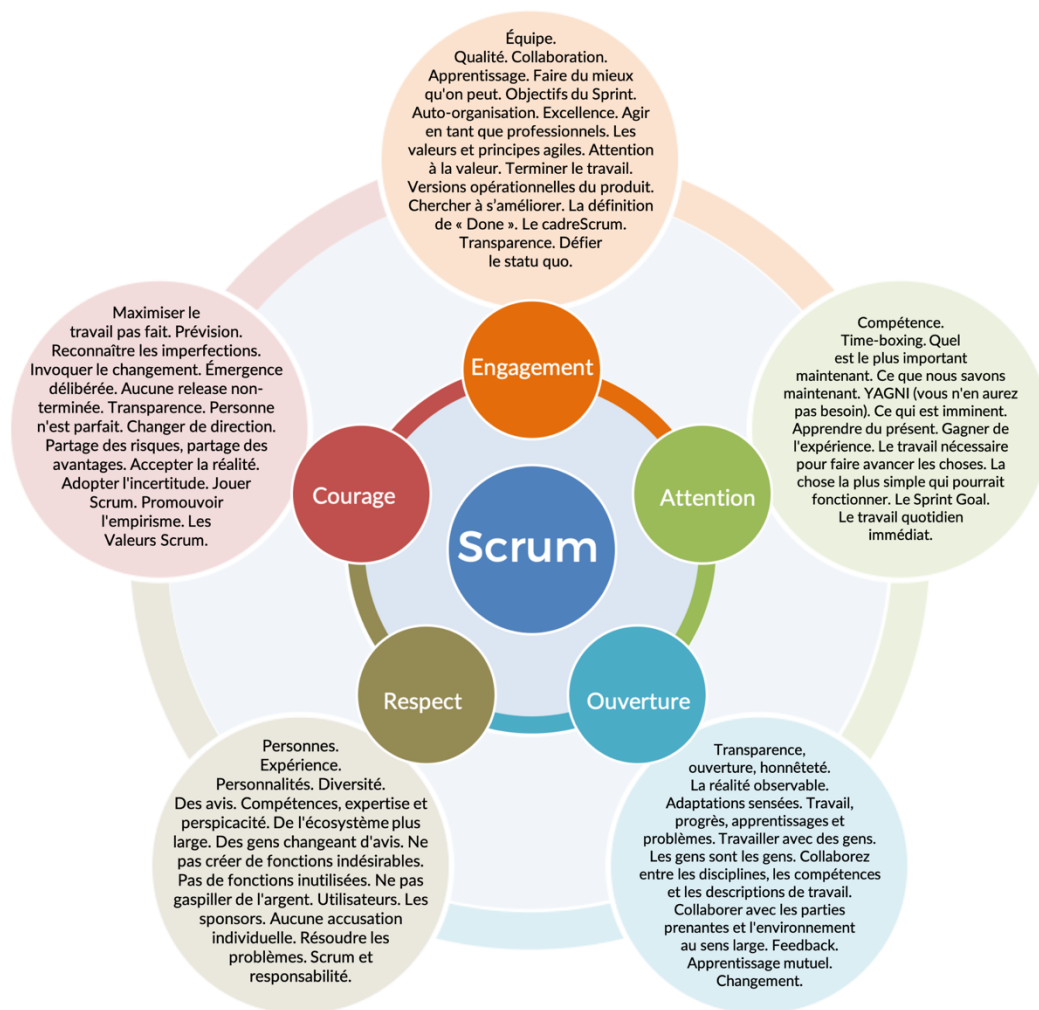
The Scrum Values / Les Valeurs Scrum

(les valeurs déterminent le comportement)

Scrum ne se limite pas aux règles et aux principes. Le cadre Scrum repose sur cinq valeurs fondamentales. Les valeurs déterminent le comportement. Scrum est un cadre de règles, de principes et de... valeurs.



(la valeur des valeurs Scrum)



Translated by Fabio Panzavolta
Traduit par Fabio Panzavolta



Version originale en anglais écrite par Gunther Verheyen
Traduction Française : Mohamed Gargouri et Fabio Panzavolta