

متدولوژی اسکرام

اسکرام (Scrum) یک چارچوب برای مدیریت توسعه محصول و سایر کارهای علمی می‌باشد. فرایند اسکرام را مبتنی بر تجربه می‌دانند زیرا ابزاری برای تیم‌ها فراهم می‌کند تا فرضیه‌ای را در مورد نحوه کار کردن، آزمایش کردن، تجربه کردن و تنظیمات یا اصلاحات مناسب، ایجاد کنند. البته این موارد زمانی اتفاق می‌افتد که چارچوب به درستی استفاده شود.

ساختمان اسکرام به روشهای ساخته شده است که به تیم‌ها امکان استفاده از روش‌های مربوط به چارچوب های دیگر را، در مواردی که برای زمینه کاری تیم منطقی است، می‌دهد.

بر اساس دوازدهمین گزارش سالانه Agile نزدیک به ۷۰ درصد از تیم‌های نرم‌افزاری از متدهای اسکرام یا ترکیبی از آن استفاده می‌کنند. متدهای اسکرام در اکثر فعالیت‌های تجاری، فناوری اطلاعات و بازاریابی، هنگامی که با پروژه‌های پیچیده‌ای روبرو بودند، مورد استفاده قرار گرفته است. همچنین بسیاری از تیم‌های رهبری، شیوه‌های مدیریت چابک خود را بر اساس متدهای اسکرام بنا می‌کنند.

تفاوت بین چابک و اسکرام

تفاوت بین چابک و اسکرام این است که چابک به مجموعه‌ای از اصول و ارزش‌ها گفته می‌شود که توسط چندین روش، فرایند و تمرین، به اشتراک گذاشته شده است و تعاملات و فعالیت‌های روزمره یک گروه را توصیف می‌کند. اسکرام یکی از چندین چارچوب چابک و البته محبوب ترین آن‌ها است. روش اسکرام از اصول چابک پیروی می‌کند، اما شامل تعاریف و مشخصات بیشتری است، خصوصاً در مورد برخی از روش‌های توسعه نرم‌افزار.

اگرچه چابک برای توسعه نرم‌افزار، ایجاد شده است، اما اسکرام به طور کلی به چارچوب ارجح برای مدیریت

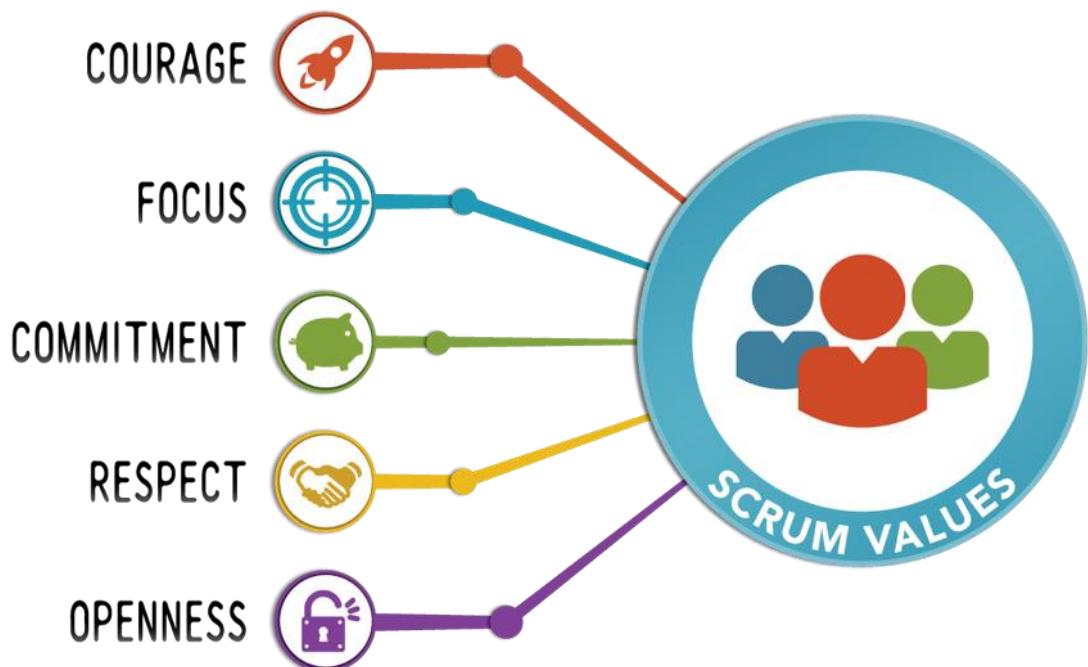
پروژه چاک تبدیل شده است و گاهی اوقات به سادگی به عنوان مدیریت پروژه اسکرام یا توسعه اسکرام شناخته می شود.

اسکرام چه زمانی قابل اجرا می باشد؟

متد اسکرام در شرایطی که یک تیم با کاری پیچیده مواجه است و می تواند آن رابه بخش های مختلف، در بازه های زمانی ۲ تا ۴ هفته تقسیم کند، مناسب است.

پس اگر پروژه ای دارید که تا اندازه ای پیچیده است و همچنین می توانید آن را به چند ۲ هفته یا ۴ هفته تقسیم کنید، زمان استفاده از روش اسکرام فرا رسیده است.

ارزش های یک تیم اسکرام



اعضای یک تیم اسکرام باید ارزش های زیر را یاد بگیرند:

•تعهد

هر کدام از اعضای تیم، شخصا باید متعهد به دستیابی به اهداف تیم باشند.

•جرأت، شجاعت و رشادت

اعضای تیم باید شجاعت رو به رو شدن با چالش ها را داشته باشند و قادر باشند کار را به درستی انجام دهند و روی مشکلات سخت کار کنند.

•تمرکز

هر شخص باید تمرکز خود را بر روی کار مشخص شده برای پیشرفت و اهداف تیم بگذارد.

•گشودگی و رک بودن

اعضای تیم و ذینفعان در مورد همه کارها و چالش هایی که تیم با آن روبرو است، رک باشند و با دید باز آن را پیذیرند.

•احترام گذاشت

اعضای تیم به توانایی و استقلال یکدیگر، احترام بگذارند.

اصول متدولوژی اسکرام

اصول زیر پایه ماهیت تجربی اسکرام می باشد:

• شفافیت

تیم باید در محیطی کار کند که هر کدام از اعضاء، از مسائلی که اعضای دیگر تیم با آن روبرو است، آگاه باشند.

• بازرسی، بازدید یا سرکشی

نقاطی در چارچوب اسکرام تعییه شده است تا بازرسی مکرر انجام شود. این کار به تیم فرصتی برای تأمل در مورد نحوه کار فرایند را می دهد. این نقاط بازرسی شامل جلسه Daily Scrum و جلسه Sprint Review می باشد. (در بخش های بعد به آن ها خواهیم پرداخت).

• انطباق یا توافق

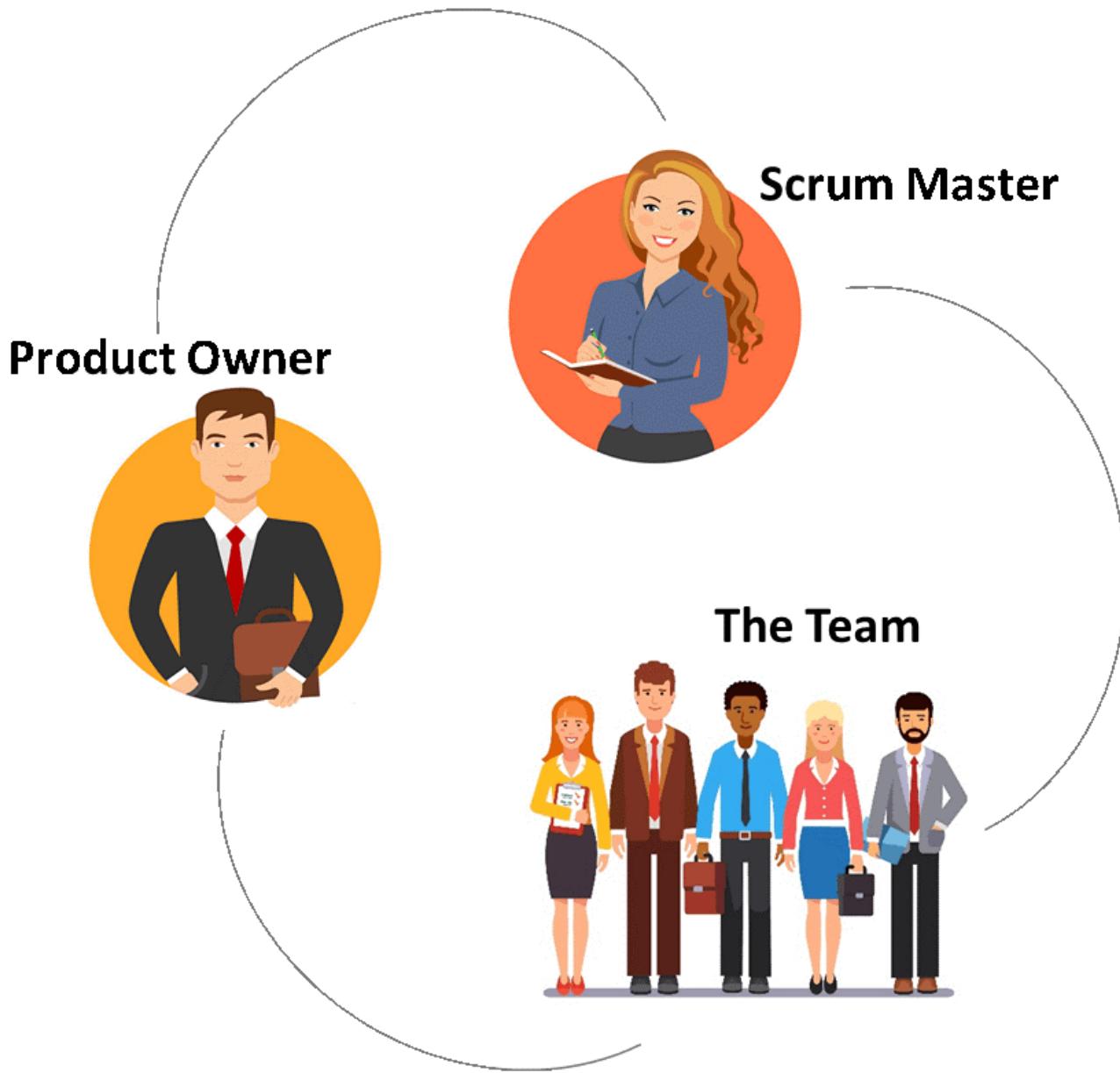
تیم اسکرام دائماً چگونگی اوضاع را بررسی می کند و مواردی را که به نظر منطقی نمی رساند، اصلاح می کند.

ساختار متدولوژی اسکرام

متدولوژی اسکرام توسط نقش های تیمی (Role)، رویدادها (Event)، مصنوعات (Artifact) و قوانین (Rule) تعریف می شود.

نقش ها (Roles)

تیم های اسکرام معمولاً از ۷ عضو (با ۲ عضو بیشتر یا ۲ عضو کمتر) تشکیل می شوند و هیچ رهبر تیمی برای تفویض وظایف یا تصمیم گیری در مورد حل مسائل وجود ندارند. تیم به عنوان یک واحد تصمیم می گیرد که چگونه به مسائل بپردازد و مشکلات را حل کند. هر یک از اعضای تیم اسکرام، بخش جدایی ناپذیری از راه حل هستند و از ابتدا تا انتهای محصول، در آن نقش دارند و تصمیم می گیرند. سه نقش اصلی در یک تیم اسکرام وجود دارد که در ادامه به آن ها خواهیم پرداخت.



صاحب محصول (Product Owner)

صاحب محصول ذینفع اصلی پروژه است و معمولاً مشتری داخلی یا خارجی و یا سخنگوی مشتری خواهد بود. صاحب محصول شخصی است که رسالت و چشم انداز کلی محصول در حال تولید را به تیم منتقل می کند.

صاحب محصول، مدیریت Backlog را بر عهده دارد. او برای رسیدن به نتیجه‌ای که تیم در صدد تحقق آن است، تلاش می‌کند. چنین نقشی برای این وجود دارد که چالش‌های تیم‌های توسعه محصول را برطرف کند. معمولاً این چالش‌ها مربوط به جهت‌گیری برای رسیدن به اهداف یا تناقض در هدف و راه رسیدن به آن، می‌باشد.

صاحب محصول برای اولویت بندی کردن امور مسئول است اما جزئیات اینکه تیم چگونه کار می‌کند به او مربوط نیست!

صاحبان محصول تیم‌های مختلف با یکدیگر در ارتباط هستند تا نقشه راه کل محصول را در سطح بالا ترسیم کنند.

استاد اسکرام (Scrum Master)

استاد اسکرام نقش اصلی را در تیم بازی می‌کند. او هر روز در محل کار حضور دارد، تیم داخلی را می‌شناسد و دقیقاً می‌داند چه خبر است. در حقیقت یک مجری است تا اطمینان حاصل کند که تیم به نظریه‌ها، شیوه‌ها و قوانین اسکرام، پاییند است. افرادی که این نقش را بر عهده دارند باید از موضوع نفوذ پیش بروند و غالباً موضع رهبری خدمتگزار (servant-leadership) را اتخاذ کنند.

این نقش هر کاری برای بالا بردن عملکرد تیم انجام می‌دهد مانند از بین بردن موائع و تسهیل جلسات و کمک به صاحب محصول برای جمع آوری موارد Backlog. وظایف اصلی استاد اسکرام عبارتند از:

- اطمینان حاصل کردن از این که تیم مطابق با قوانین اسکرام کار می‌کند.

- جنبه‌های عملی را سازماندهی می‌کند. به عنوان نمونه برای جلسات برنامه ریزی می‌کند، به دنبال پیشرفت فرایند می‌باشد و اطمینان حاصل می‌کند که توسعه دهنده‌گان از ابزارهای مناسب برخوردار هستند.
- مشکلات غیر قابل حل تیم را حل می‌کند.

• علاوه بر این، او به معنای دقیق کلمه از تیم پشتیبانی می کند، به عنوان مثال به صاحب محصول کمک می کند تا روند های کاربری به درستی طی شوند و یا محصول را به مرحله ی آزمایش وارد کند.

نکته: استاد اسکرام مسئول برگزاری جلسات مختلف اسکرام می باشد.

تیم توسعه (Development Team)

تیم توسعه شامل افرادی است که توسعه محصول را در داخل Sprint انجام می دهند. مسئولیت اصلی تیم توسعه مواردی است که در هر Sprint حداکثر ارزش را دارد. برای انجام این کار مسئولیت تقسیم کار و نحوه اآن به عهده تیم است که بر اساس شرایط در زمان خود، تعیین می شود.

هیچ عنوانی در تیم توسعه وجود ندارد و هیچ کس، از جمله Scrum Master، به تیم توسعه نمی گوید که چگونه موارد Backlog محصول را به موارد قابل اجرا تبدیل کند.

پیشنهاد می شود در ساختار تیم اسکرام، برای افزایش پویایی، از دو نفر تازه کار یا junior استفاده شود.

تیم یک مجموعه self-organize می باشد و مانند یک استارتاپ کوچک یا مینی استارتاپ می باشد به همین علت آن ها باید توانایی design, develop, test , release را داشته باشند.

نکته: تیم ها باید یک ماموریت داشته باشند، تا بتوانند در آن متخصص شوند.

تیم ها باید یک فضای کار جدا، میز، تخته و نمایشگر جدا داشته باشند. در صورت امکان اگر دیوارهای شیشه ای داشته باشند، جذاب تر است و به روند توسعه و خلاقیت کمک می کند!

وابستگی بین تیم ها : با چند تیمه شدن مجموعه، قطعاً وابستگی بین چند تیم مختلف یا قبیله ها بوجود می آید! وابستگی ها الزاماً بد نیستند، تیم ها بعضی موقع نیاز دارند تا با یکدیگر کار کنند ولی هدف این است که تیم ها تا جای ممکن خود اختیار باشند. اگر وابستگی بین گروه ها وجود دارد، باید دقیق مشخص و ثبت شود که کدام تیم به چه تیمی و برای چه کاری وابستگی دارد و مهم ترین بخش این است که مشخص کنیم این وابستگی چقدر باعث کاهش سرعت تیم ها می شود. از دو نوع وابستگی تا حد امکان باید دوره کرد:

۱. وابستگی بین دو قبیله مختلف

۲. وابستگی هایی که به شدت باعث کاهش سرعت می شوند.

در این موارد صاحبان مخصوص با همکاری یکدیگر وابستگی ها را قطع می کنند.

	A	B	C	D	E
1	Squad	Depends on	Dependency	Comment	Same tribe?
2	Music Player				
3	Content	Ops	Slowing	Need machines, connections, help set-up things etc. Works really well in general, but at times the workload on operations causes the lead times to grow and slow us down	No
4	Content	NeXT	No problem	Storage. Not big, mostly information/communication needs to happen.	No
5	Content	BFS	No problem	Replacement service	Yes
6	Content	Team 2	No problem	Communication around next story	No
7	Content	Team 1	Future	Content ingestion	No
8	BFS	UX	Slowing	Need UX to discuss, review and provide mock-ups.	No
9	BFS	Content	No problem	Normal dependencies, sprint work.	Yes
10	BFS	Mobile	Slowing	No internal mobile developers within Squad.	No
11	BFS	Analytics	Slowing	A/B test results slowing down roll outs of features	No
12	BFS	Team 3	Blocking	Waiting for data dumps	No
13	BFS	Team 1	Future	Waiting for data dumps	No

تشریح دقیق وابستگی بین تیم ها

مربی چاپک (Agile Coach)

نقش کلی دیگری وجود دارد که با عنوان مربی چاپک شناخته می‌شود. برخلاف استاد اسکرام، مربی چاپک بخشی از یک تیم خاص اسکرام نیست. او نقش مستقلی دارد و در چندین تیم، مدیریت یا مربیگری خواهد کرد. تمرکز مربی چاپک در حمایت از اعضای تیم یا تیم‌ها نیست بلکه بیشتر در پیاده سازی یک روش کار چاپک، در کل سازمان است.

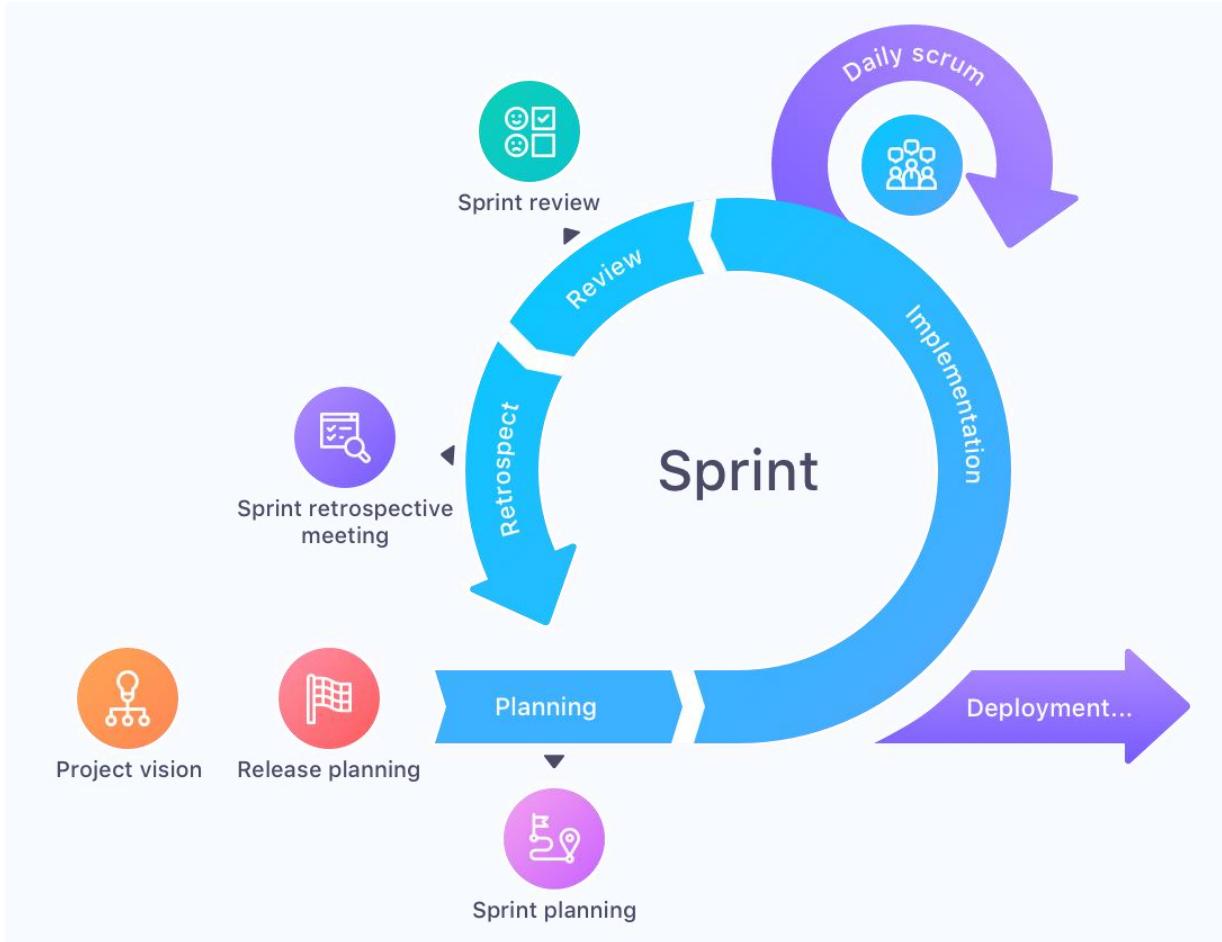
رویداد های اسکرام

متداول ترین رویداد های اسکرام به شرح زیر می‌باشد:

Sprint

یک بازه زمانی یک ماهه یا کمتر است که تیم در طی آن، یک محصول بالقوه قابل اجرا را توسعه می‌دهد. به بیان ساده‌تر، یک بازه زمانی ۲ تا ۴ هفته، که می‌تواند تا یک هفته نیز کوتاه شود، و در انتهای آن باید یک کار خاص به پایان رسیده باشد. ویژگی‌های معمول Sprint عبارت اند از:

- حفظ یک مدت زمان ثابت در طول توسعه
- دنبال کردن یک Sprint جدید بلافاصله بعد از نتیجه گیری Sprint قبلی
- ثابت بودن تاریخ شروع و پایان Sprint



Sprint Planning

جلسات برنامه ریزی برای کارهایی که قرار است تحویل داده شود و کارهایی که باقی می‌ماند. یک تیم، یک Sprint را با بحث و گفتگو شروع می‌کند تا مشخص کند روی کدام یک از موارد موجود در محصول در طول Sprint، کار خواهد کرد. نتیجه نهایی Sprint Planning یک لیست از Sprint Backlog است.

برنامه ریزی Sprint به طور معمول در دو قسمت اتفاق می‌افتد.

-ادر قسمت اول، صاحب محصول و بقیه اعضای تیم توافق می‌کنند که کدام یک از موارد باقیمانده محصول در Sprint لحاظ شود.

-در قسمت دوم برنامه ریزی Sprint، تیم تعیین می‌کند که چگونه موارد باقیمانده محصول مشخص شده

را به عنوان بخشی از توسعه محصول قابل اجرا، با موفقیت تحویل دهنده. بر اساس همین ممکن است وظایف خاص و جدیدی به تیم محول شود که انجام آنها ضروری باشد. موارد باقیمانده ی محصول که برای تحویل مشخص شده است و همچنین وظایف جدید، Sprint Backlog را تشکیل می دهد. هنگامی که تیم و صاحب محصول، محدوده Sprint را براساس موارد موجود در محصول تعیین کردند، دیگر هیچ موردی نمی تواند به Sprint Backlog اضافه شود. این کار از تیم در برابر تغییر محدوده در آن Sprint محافظت می کند.

اسکرام روزانه(Daily Scrum)

یک بحث یا جلسه کوتاه (حداکثر ۱۵ دقیقه) است که در آن، تیم فعالیت های خود را برای روز بعد هماهنگ می کند. دقت کنید، قرار نیست Daily Scrum به عنوان یک جلسه گزارش وضعیت یا بحث حل مسئله باشد) (در برخی موارد با عنوان Daily Stand-Up نیز یاد می شود.



نقد و بررسی اسپرینت (Sprint Review)

در پایان هر Sprint، تمام تیم (از جمله صاحب محصول) نتایج آن Sprint را با ذینفعان محصول بررسی می کنند. صاحب محصول کار را با توجه به معیارهای از پیش تعریف شده بررسی می کند و در نهایت یا کار را می پذیرد یا رد می کند.

توجه داشته باشید که Sprint Review برای تهیه گزارش وضعیت، در نظر گرفته نشده است. بازخورد حاصل از بررسی Sprint ، برای بررسی در آینده، در Backlog محصول قرار می گیرد.

حداکثر زمان در نظر گرفته شده برای Sprint Review ، ۴ ساعت می باشد. برای مثال در یک هفته ۱ ساعت، اگر ۲ هفته داریم پس ۲ ساعت و اگر یک بازه ۴ هفته ای داریم، باید ۲ تا ۳ ساعت برای آن در نظر گرفت.

گذشته نگر (Retro) یا عقب گرد (Retrospective)

آخرین جلسه تیم در Sprint است که تعیین می کند چه چیزی خوب پیش رفته، چه چیزی خوب پیش نرفته و اینکه تیم چگونه می تواند در Sprint بعدی پیشرفت کند. این جلسه با حضور نیم و Scrum Master یک فرصت مهم برای تیم است که می تواند روی عملکرد کلی خود مرکز شود و استراتژی هایی را برای بهبود فرایند های خود شناسایی کند.

توجه کنید که Sprint Review بر روی محصول مرکز می کند اما Retrospectives بر روند کار مرکز دارد. حداقل زمان در نظر گرفته شده برای Retrospectives تقریباً ۳ ساعت می باشد. برای مثال، در یک هفته ۴۵ دقیقه زمان، در طول دو هفته ۱ ساعت و نیم و در نهایت ۴ هفته، ۳ ساعت را به آن اختصاص دهید.

مصنوعات (Artifacts)

انواع Artifact در اسکرام عبارت اند از:

محصول Backlog (Product Backlog)

محصول، لیست مرتب شده ای از کلیه تغییرات احتمالی موجود در محصول است. مواردی که در وجود دارند به این معنی نیستند که حتماً باید تحویل داده شوند پس تعهدی مبنی بر انجام آنها وجود ندارد.

محصول، مهمترین سندی است که به طور خلاصه تمام نیازهای یک سیستم، پروژه یا محصول را مشخص می کند. همچنین آن را می توان لیستی از to-do دانست که متشکل از لیست کارها است و هر کدام از آن ها محصول قابل تحویل، تولید می کند.

موارد جا مانده ای که از نظر تجاری دارای ارزش هستند نیز ممکن است توسط صاحب محصول سفارش داده

شود. صاحب محصول به طور مداوم، Backlog مخصوصاً شامل محتوا، در دسترس بودن و مرتب سازی، نگهداری می کند.

Sprint Backlog

لیست خاصی است که از Product Backlog بدست آمده و قرار است در یک Sprint تکمیل شود.

افزایش یا جمع بندی (Increment)

مجموعه‌ای از تمام موارد Backlog محصول است که پس از آخرین نسخه از نرم افزار، تکمیل شده است. تصمیم‌گیری در مورد انتشار این ویژگی‌ها به عهده صاحب محصول است، ولی تیم توسعه باید مطمئن شود که همه‌ی مواردی که در Increment وجود دارد آماده اجرا شدن است.

توجه داشته باشید که صاحب محصول ممکن است تصمیم بگیرد این Increment را منتشر کند یا در Sprint های آینده آن را در نظر بگیرد.

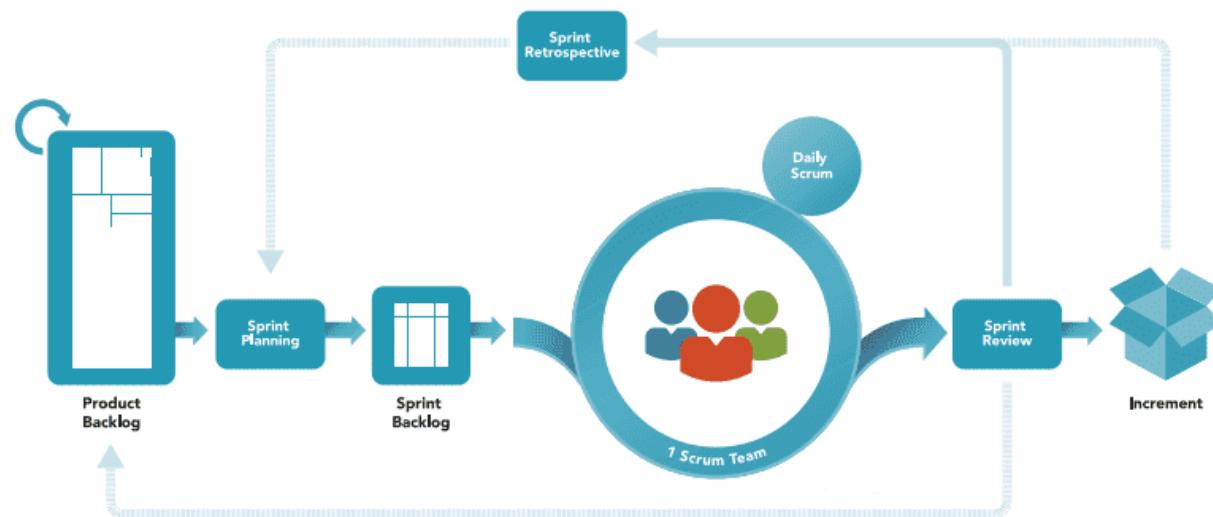
قوانین اسکرام (Rules)

قوانین اسکرام چابک باید کاملاً متناسب با تیم باشد و بر اساس آنچه برای فرایند‌های آن‌ها بهتر کار می‌کند، تنظیم شود. بهترین مربيان چابک (Agile coaches) به تیم‌ها می‌گويند که با رويداد‌های اوليه اسکرام که در بالا ذكر شده شروع کنند و سپس بر اساس نيازهای منحصر به فرد تیم، همراه شده و پيشرفت کنند.

چرخه زندگی اسکرام (Scrum Lifecycle)

اسکرام چارچوبی است که تیم های توسعه را برای پاسخگویی به شرایط متغیر منعطف می کند. چارچوب اسکرام با نقاط کنترلی کافی خود این اطمینان را ایجاد می کند که تیم از نتیجه‌ی مطلوب دور نمی شود می تواند مسائل را شناسایی و برطرف کند.

در این بخش می خواهیم بر اساس تعاریف بخش‌های مختلف متدولوژی اسکرام که پیش‌تر ذکر شد، روال کار متدولوژی اسکرام را شرح دهیم. چرخه زندگی اسکرام با Backlog اولویت بندی شده شروع می شود، اما هیچ راهنمایی در مورد چگونگی توسعه یا اولویت بندی آن Backlog ارائه نمی دهد.



چرخه زندگی اسکرام از یک سری Sprint تشکیل شده است، که در آن نتیجه‌نهایی، یک محصول قابل انتشار است. در داخل این Sprints، تمام فعالیت‌های لازم برای توسعه محصول، در زیر مجموعه کوچکی از محصول کلی اتفاق می‌افتد. در زیر شرح مراحل اصلی چرخه زندگی اسکرام آورده شده است:

- ابتدا Backlog محصول ایجاد می‌شود.

- صاحب محصول و تیم توسعه در نیمه‌ی اول محدوده‌ی Sprint را تعیین می‌کنند و در نیمه‌ی دوم برنامه ریزی Sprint و برنامه‌ی تحويل آن را مشخص خواهند کرد.
- با پیشرفت Sprint، تیم توسعه کارهای لازم را برای تحويل موارد Backlog محصول انتخاب شده، انجام می

دهد.

-به طور روزانه، تیم توسعه کار خود را در Daily Scrum هماهنگ می کند.
-در پایان Sprint، تیم توسعه مواردی را که در طول برنامه ریزی Sprint انجام شده اند، ارائه می دهد. تیم توسعه برای نشان دادن پیشرفت کار به مشتری و دریافت بازخورد، یک Sprint Review برگزار می کند. تیم توسعه دهنده و صاحب محصول همچنین در مورد چگونگی پیشروی Sprint تا کنون صحبت کرده و فرایند های آن ها را مطابق با گذشته بررسی می کنند.
-تیم، مراحل ۲ تا ۵ را تکرار می کند تا نتیجه مطلوب برای محصول، برآورده شود.

مزایای استفاده از متدولوژی اسکرام

اسکرام پیچیدگی کارها را با شفاف سازی اطلاعات، آسان می کند، به طوری که افراد می توانند به جای فکر کردن به شرایط پیش بینی نشده، خود را با شرایطی که در آن قرار دارند، سازگار کرده و بر اساس آن پیش روند. بررسی های مکرر در اسکرام، تضمینی بر پیشرفت پروژه هستند و واریانس را سریع تشخیص می دهند تا تنظیمات و تغییرات، به موقع انجام شود.

سازمان هایی که متدولوژی اسکرام چابک را پذیرفته اند، حتماً موارد زیر را تجربه کرده اند:

• بهره وری بالاتر

• محصولات با کیفیت بهتر

• زمان کمتر برای بازاریابی

• بهبود رضایت سهامداران

• پویایی بهتر تیم

• کارمندان شادتر

موارد افزوده شده (خلاقیت)

اینکه افراد موفق و خلاق فقط می نشینند و صبر می کنند تا ایده های نابی بر آنها الهام شود تا بتوانند شاهکارهای ماندگاری خلق کنند، تنها یک افسانه است. حقیقت این است، خلاقیت نیاز به تعهد، سخت کوشی و نظم دارد.

خلاقیت و نوآوری احتمالا عنصر مفقوده متداول‌تر اسکرام می باشد. برای حل این مشکل یکی از پیشنهاداتی که ارایه می شود، اختصاص دادن ۱۰ درصد وقت کارکنان برای نوآوری و خلاقیت می باشد که با عنوان هایی مانند hacking time, brainstorm time و عناوین دیگر، در شرکت های مختلف استفاده می شود.

چالش ها : مشکلات چند تیمه شدن

چند تیمه شدن یکی از مواردی است که باعث ایجاد چالش و مشکلاتی در یک شرکت می شود.

بوجود آمدن وابستگی بین تیم ها و عدم مدیریت آن باعث بوجود آمدن نوعی هرج و مرج در مجموعه می شود.

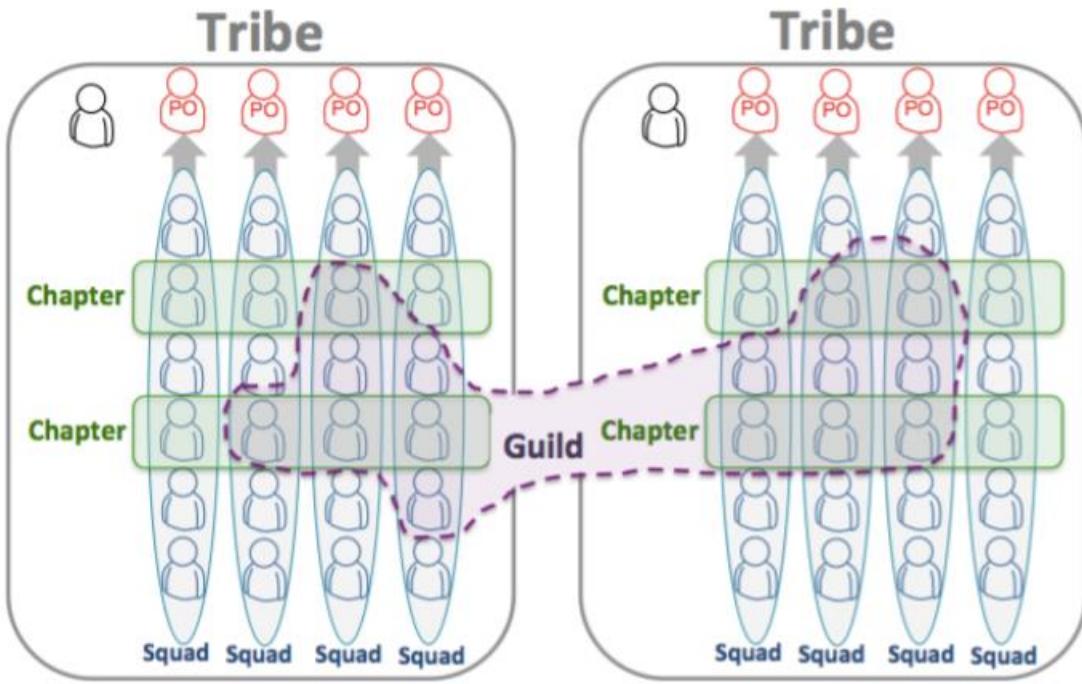
برای حل این مشکل لازم است با چند مفهوم آشنا شویم.

قبیله (Tribe)

قبیله مجموعه ای از گروه ها می باشد که حوزه کاری مشترکی دارند، مثلاً گروه هایی که بر روی یک محصول نرم افزاری کار می کنند. هر قبیله ای یک لیدر (رهبر) دارد، که نقش آن مانند نقش product owner در سطح بالاتری می باشد.

نکته مهم : تعداد کارکنان یک قبیله با توجه به عدد دانیار باید زیر ۱۰۰ نفر باشد. وقتی افراد یک مجموعه زیاد شوند مشکلاتی مانند قوانین محدود کننده، بروکراسی و لایه های اضافی مدیریتی و ... بوجود می آید.

همچنین برای مدیریت بهتر یک tribe پیشنهاد می شود در هر sprint یک جلسه برای کلیه نفرات یا برای صاحبان محصول برگزار شود.



موارد حاشیه ای

۱. نمایشگرها

نمایشگرها برای به اشتراک‌گذاری رویدادها، مایل استون‌های پیش‌رو و همچنین نمایش شماتیک چیزی که بر روی آن کار می‌کنید به سایر اعضای تیمان بسیار با اهمیت است. نمایشگرها دیجیتال با قابلیت اتصال سریع تلفن همراه و لپ‌تاپ، ابزار مناسبی برای نمایش محتوا و به اشتراک‌گذاری اطلاعات با بقیه اعضای تیم هستند.

۲. تخته وايتبرد و تخته‌های دیواری

تخته‌ها این امکان را برای اعضای تیم می‌دهند تا ایده‌هایی که در ذهن دارند را به سرعت به صورت تصویری برای بقیه تشریح نمایند. همچنین استفاده از تخته‌ها به عنوان تخته اسکرام روشی مفید برای بررسی فرآیند و پیشرفت امور می‌باشد. همچنین فضای دیوارها می‌تواند محل مناسبی برای به کارگیری

به عنوان تخته، چسباندن یاداشت‌ها (Sticky note) یا رایگیری بر روی ایده‌ها و راهکارهای پیشنهادی باشد.

۳. میزها و صندلی‌های متحرک

میزها و صندلی‌های متحرک سبب سهولت همکاری گروه‌های کاری با یکدیگر می‌شود. همچنین در صورتی که میزبان برگزاری دوره‌ها و کارگاه‌های خلاقیت باشید این میزها و صندلی‌ها امکان تیم‌بندی و تشکیل گروه‌ها را با سهولت بیشتری میسر می‌نماید. از سوی دیگر می‌توان محیط کاری را بر اساس چیدمان خلاقانه جذاب‌تر و کاربردی‌تر نمود.

۴. فضای‌های باز

فضاهای باز علاوه بر اینکه امکان برگزاری گردش‌های مختلف را فراهم می‌نماید این امکان را فراهم می‌سازد که در صورت نیاز به ساخت، مونتاژ یا نمایش یک وسیله بزرگ فضای کافی در اختیار باشد.

۵. تجهیزات نمونه‌سازی سریع

تجهیزات دیجیتال زیادی به عنوان تجهیزات نمونه‌سازی وجود دارند، ولی ابزار آلات و امکانات ساده و کم هزینه‌تری نیز برای اینکه به سرعت بتوان نمونه‌ای شماتیک و فیزیکی از ایده خود را به نمایش بگذارد وجود دارد. وسایلی مانند کاغذهای سفید و رنگی در ابعاد مختلف، قیچی، انواع چسب‌ها، فوم برد، ماژیک، مارکر یا هر ابزار و وسیله ساده دیگری که بتوان با سهولت با آن کار کرد این امکان را فراهم می‌نماید. همچنین پایه‌های نگهدارنده موبایل و دوربین برای عکاسی یا ساختن سریع ویدیو می‌تواند مفید باشد.

۶. اتاق‌های کوچک یا دیوارهای قابل جابجایی

اتاق‌های کوچک برای برگزاری جلسات خصوصی یا برقراری تماس‌های تلفنی می‌تواند مفید باشد. همچنین ممکن است مراکز نوآوری به عنوان محل کار مدیران نوآوری نیز به کار روند، لذا امکان تقسیم‌بندی اتاق‌های بزرگ به اتاق‌های کوچک یک مزیت به حساب می‌آید.

در نهایت ...

همان طور که ذکر شد اسکرام چارچوبی برای توسعه و نگهداری محصولات پیچیده می‌باشد و مجموعه ای از قوانین ساده را فراهم می‌کند که بر اساس آن، برنامه ریزی‌ها، مناسب خواهد بود و کنترل بر کار، شناسایی و کاهش خطرات و همچنین شناسایی و حل مسائل به راحتی انجام می‌شود. در حال حاضر بسیاری از سازمان‌ها و شرکت‌ها با روی آوردن به این چارچوب، پروژه‌های خود را پیش می‌برند. اما لازم است فراموش نکنیم که تنها استفاده درست و کارآمد از این چارچوب است که می‌تواند موثر باشد.