

متدولوژی اسکرام

اسکرام (Scrum) یک چارچوب برای مدیریت توسعه محصول و سایر کارهای علمی می باشد. فرایند اسکرام را مبتنی بر تجربه می دانند زیرا ابزاری برای تیم ها فراهم می کند تا فرضیه ای را در مورد نحوه کار کردن، آزمایش کردن، تجربه کردن و تنظیمات یا اصلاحات مناسب، ایجاد کنند. البته این موارد زمانی اتفاق می افتد که چارچوب به درستی استفاده شود.

ساختار اسکرام به روشی ساخته شده است که به تیم ها امکان استفاده از روش های مربوط به چارچوب های دیگر را، در مواردی که برای زمینه کاری تیم منطقی است، می دهد.

بر اساس دوازدهمین گزارش سالانه Agile نزدیک به ۷۰ درصد از تیم های نرم افزاری از متد اسکرام یا ترکیبی از آن استفاده می کنند. متد اسکرام در اکثر فعالیتهای تجاری، فناوری اطلاعات و بازاریابی، هنگامی که با پروژه های پیچیده ای روبرو بودند، مورد استفاده قرار گرفته است. همچنین بسیاری از تیم های رهبری، شیوه های مدیریت چابک خود را بر اساس متد اسکرام بنا می کنند.

تفاوت بین چابک و اسکرام

تفاوت بین چابک و اسکرام این است که چابک به مجموعه ای از اصول و ارزش ها گفته می شود که توسط چندین روش، فرایند و تمرین، به اشتراک گذاشته شده است و تعاملات و فعالیت های روزمره یک گروه را توصیف می کند. اسکرام یکی از چندین چارچوب چابک و البته محبوب ترین آن ها است. روش اسکرام از اصول چابک پیروی می کند، اما شامل تعاریف و مشخصات بیشتری است، خصوصا در مورد برخی از روش های توسعه نرم افزار.

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

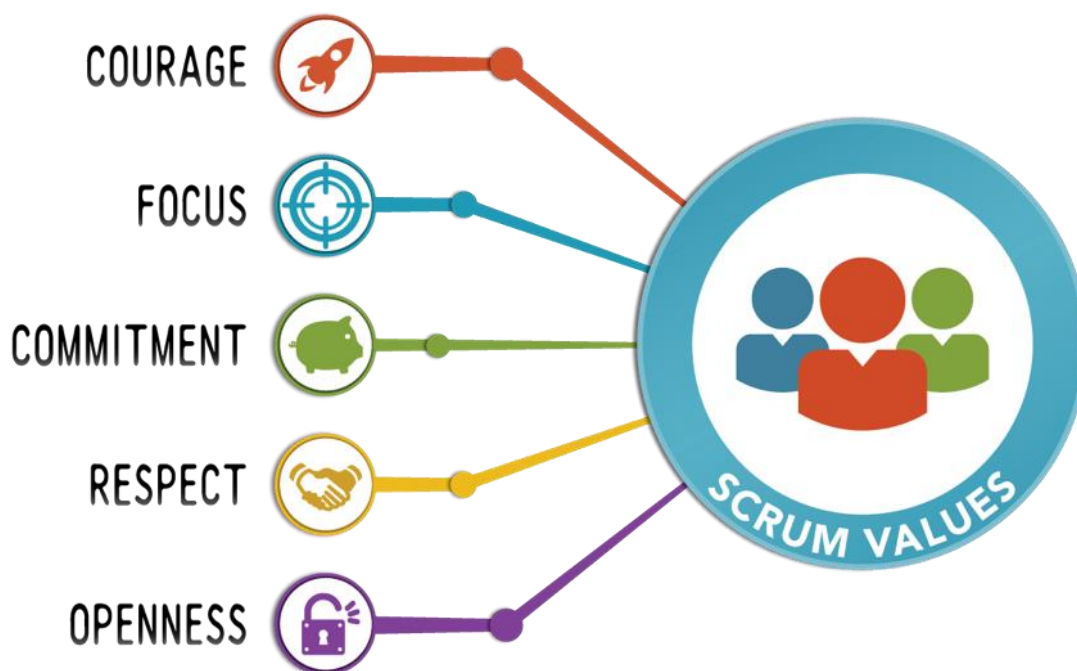
پروژه چابک تبدیل شده است و گاهی اوقات به سادگی به عنوان مدیریت پروژه اسکرام یا توسعه اسکرام شناخته می شود.

اسکرام چه زمانی قابل اجرا می باشد؟

متد اسکرام در شرایطی که یک تیم با کاری پیچیده مواجه است و می تواند آن را به 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.

•جرات، 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 بپذیرند.

•احترام گذاشتن

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 اعضا، از مسائلی که اعضای دیگر تیم با آن روبرو است، آگاه باشند.

• بازرسی، بازدید یا سرکشی

نقاطی در چارچوب اسکرام تعبیه شده است تا بازرسی مکرر انجام شود. این کار به تیم فرصتی برای تامل 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

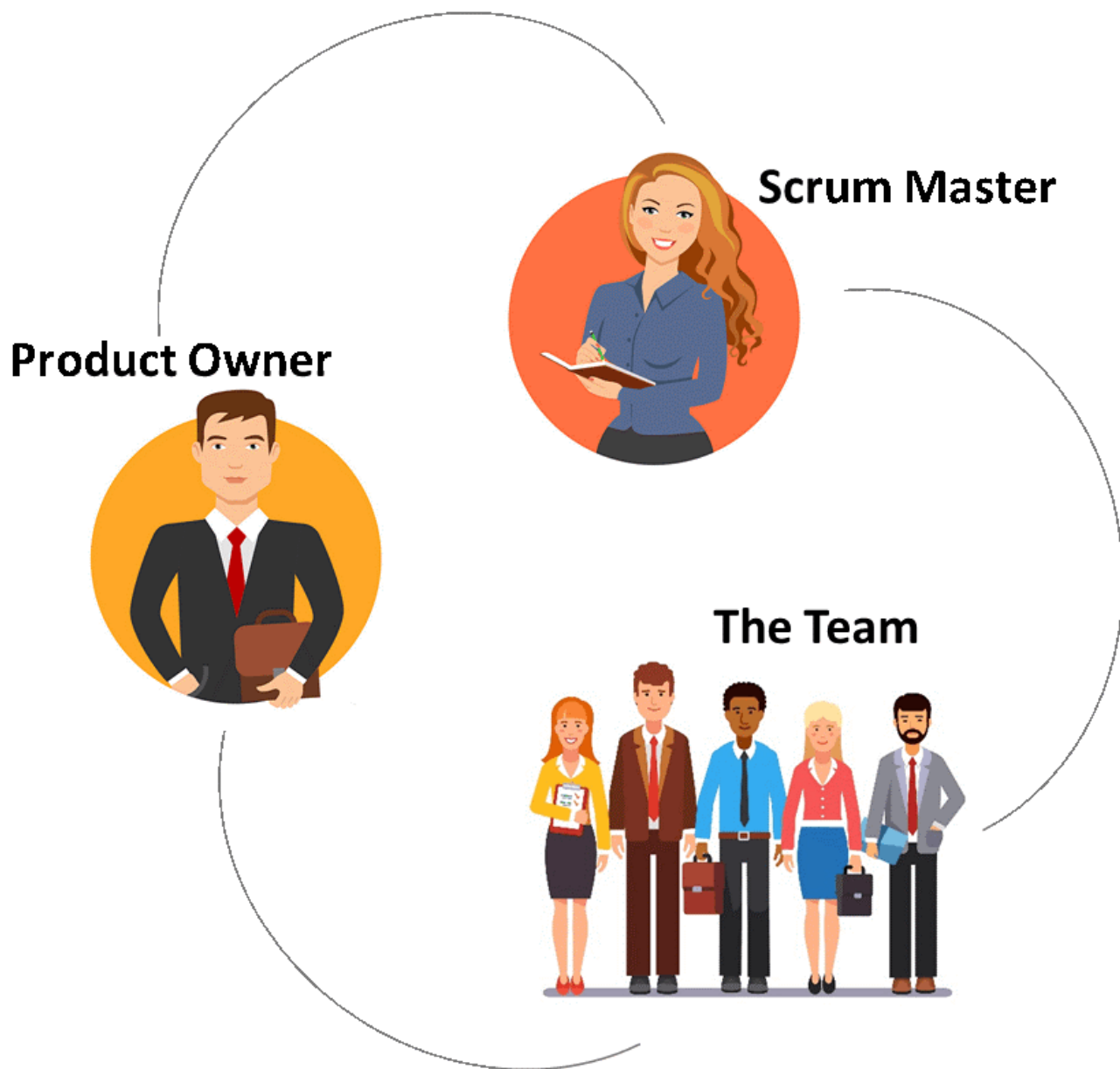
تیم اسکرام دائماً چگونگی اوضاع را بررسی می کند و مواردی را که به نظر منطقی نمی رسند، اصلاح می کند.

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 معمولا 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 پردازد 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 نتیجه ای که تیم در صدد تحقق آن است، تلاش می کند. چنین نقشی برای این وجود دارد که چالش های تیم های توسعه محصول را برطرف کند. معمولاً این چالش ها مربوط به جهت گیری برای رسیدن به اهداف یا تناقض در هدف و راه رسیدن به آن، می باشد.

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

صاحبان محصول تیم های 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 می کند. او هر روز در محل کار حضور دارد، تیم داخلی را می شناسد و دقیقاً می داند چه خبر است. در حقیقت یک مجری است تا اطمینان حاصل کند که تیم به نظریه ها، شیوه ها و قوانین اسکرام، پایبند است. افرادی که این نقش را بر عهده دارند باید از موضع نفوذ پیش بروند و غالباً موضع رهبری خدمتگزار (servant-leadership) را اتخاذ کنند.

این نقش هر کاری برای بالا بردن عملکرد تیم انجام می دهد مانند از بین بردن موانع 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 می کند.
- جنبه های عملی را سازماندهی می کند. به عنوان نمونه برای جلسات برنامه ریزی می کند، به دنبال پیشرفت فرایند می باشد و اطمینان حاصل می کند که توسعه دهندگان از ابزارهای مناسب برخوردار هستند.
- مشکلات غیر قابل حل تیم را حل می کند.

• 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 کنند.

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 ی آن 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، قطعا وابستگی بین چند تیم مختلف یا قبیله ها بوجود می آید! وابستگی ها الزاما بد نیستند، تیم ها بعضی مواقع نیاز دارند تا با یکدیگر کار کنند ولی هدف این است که تیم ها تا جای ممکن خودمختار 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 محصول 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 چابک (Agile Coach)

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

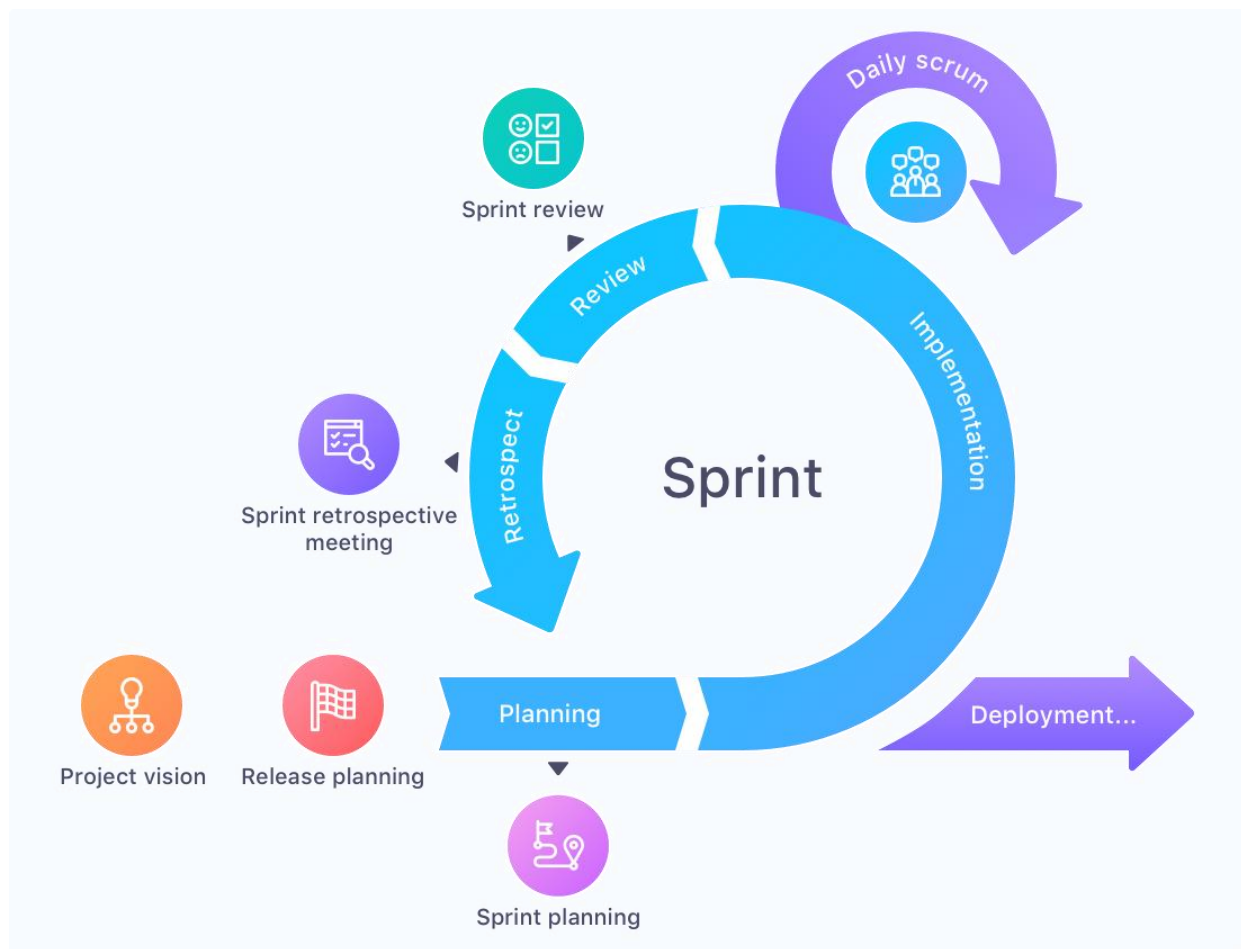
رویداد های اسکرام

متداول ترین رویداد های اسکرام به شرح زیر می باشد:

Sprint

یک بازه زمانی یک ماهه یا کمتر است که تیم در طی آن، یک محصول بالقوه قابل اجرا را توسعه می دهد. به بیان ساده تر، یک بازه زمانی ۲ تا ۴ هفته، که می تواند تا یک هفته نیز کوتاه شود، و در انتهای آن باید یک کار خاص به پایان رسیده باشد. ویژگی های 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 می ماند. یک تیم، یک Sprint را با بحث و گفتگو شروع می کند 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 می افتد.

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

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

را به عنوان بخشی از توسعه محصول قابل اجرا، با موفقیت تحویل دهند. 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 ۲ ساعت برای آن در نظر گرفت.

گذشته نگر (Retrospective) یا عقب گرد (Retro)

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 تیم و Scrum Master یک فرصت مهم برای تیم است که می تواند روی عملکرد کلی خود متمرکز شود و استراتژی هایی را برای بهبود فرایندهای خود شناسایی کند.

توجه کنید که Sprint Review بر روی محصول تمرکز می کند اما Retrospectives بر روند کار تمرکز دارد. حداکثر زمان در نظر گرفته شده برای Retrospectives تقریباً ۳ ساعت می باشد. برای مثال، در یک هفته ۵۰ 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:

Backlog محصول (Product Backlog)

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

Backlog 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 هرکدام از آن ها محصول قابل تحویل، تولید می کنند.

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 محصول 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)

مجموعه ای از تمام موارد Backlog محصول است که پس از آخرین نسخه از نرم افزار، تکمیل شده است. تصمیم گیری در مورد انتشار این ویژگی ها به عهده صاحب محصول است، ولی تیم توسعه باید مطمئن شود که همه ی 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.

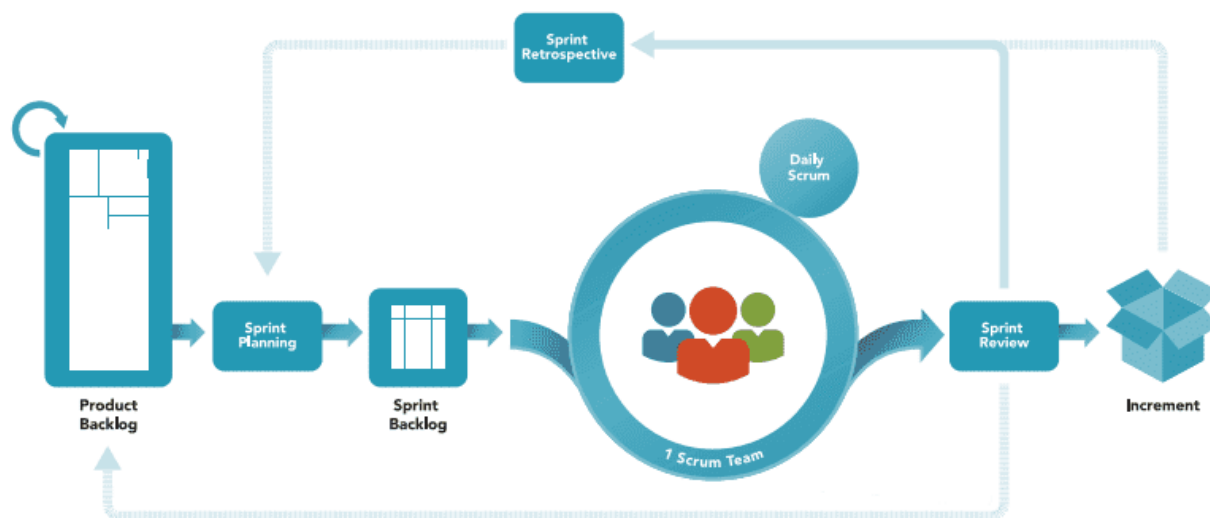
قوانین اسکرام (Rules)

قوانین اسکرام چابک باید کاملاً متناسب با تیم باشد و بر اساس آنچه برای فرایند های آن ها بهتر کار می کند، تنظیم شود. بهترین مربیان چابک (Agile coaches) به تیم ها می گویند که با رویداد های اولیه اسکرام که در بالا ذکر شده شروع کنند و سپس بر اساس نیازهای منحصر به فرد تیم، همراه شده و پیشرفت 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 نتیجه ی مطلوب دور نمی شود می تواند مسائل را شناسایی و برطرف کند.

در این بخش می خواهیم بر اساس تعاریف بخش های مختلف متدولوژی اسکرام که پیش تر 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 نتیجه نهایی، یک محصول قابل انتشار است. در داخل این Sprints، تمام فعالیت های لازم برای توسعه محصول، در زیر مجموعه کوچکی از محصول کلی اتفاق می افتد. در زیر شرح مراحل اصلی چرخه زندگی اسکرام آورده شده است:

- ابتدا Backlog محصول ایجاد می شود.

- صاحب محصول و تیم توسعه در نیمه ی اول محدوده ی Sprint را تعیین می کنند و در نیمه ی دوم برنامه ریزی Sprint و برنامه ی تحویل آن را مشخص خواهند کرد.

- با پیشرفت Sprint، تیم توسعه کارهای لازم را برای تحویل 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، حتما 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 ناب 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 متدلوژی 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.

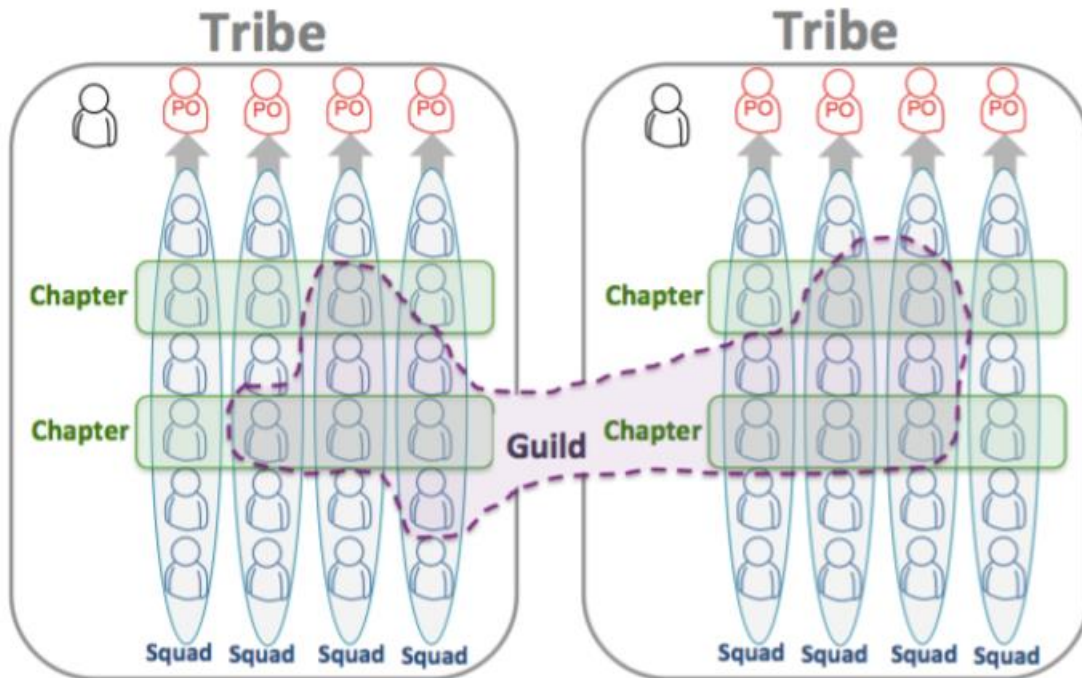
برای حل این مشکل لازم است با چند مفهوم آشنا شویم.

قبیله (Tribe)

قبیله مجموعه ای از گروه ها می باشد که حوزه کاری مشترکی دارند، مثلا 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 دانیال 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 اشتراک گذاری رویدادها، مایل استون‌های پیش‌رو و همچنین نمایش شماتیک چیزی که بر روی آن کار می‌کنید به سایر اعضای تیم‌تان بسیار با اهمیت است. نمایشگرهای دیجیتال با قابلیت اتصال سریع تلفن همراه و لپ‌تاپ، ابزار مناسبی برای نمایش محتوا و به اشتراک گذاری اطلاعات با بقیه اعضای تیم هستند.

۲. تخته وایت‌برد 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 یادداشت‌ها (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 گردهمایی‌های 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 کم‌هزینه‌تری نیز برای اینکه به سرعت بتوان نمونه‌ای شماتیک و فیزیکی از ایده خود را به نمایش بگذارید 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.

6. 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 می باشد و مجموعه ای از قوانین ساده را فراهم می کند که بر اساس آن، برنامه ریزی ها، مناسب خواهد بود و کنترل بر کار، شناسایی و کاهش خطرات و همچنین شناسایی و حل مسائل به راحتی انجام می شود.

در حال حاضر بسیاری از سازمان ها و شرکت ها با روی آوردن به این چارچوب، پروژه های خود را پیش می برند. اما لازم است فراموش نکنیم که تنها استفاده درست و کارآمد از این چارچوب است که می تواند موثر باشد.