

द इडीयू-क्रम गाइड

“द रूल्स ऑफ़ द गेम”

इडीयू-क्रम टीम द्वारा विकसित



सितम्बर 2015

अर्नो डेलहीज (Arno Delhij), रिनी वेन ज़ोलिंगन (Rini van Solingen) और
विली वायनन्ड्स (Willy Wijnands) द्वारा लिखित

जेफ़ सदरलैंड (Jeff Sutherland) द्वारा समीक्षित

संस्करण 1.2 - सितम्बर 2015

समीक्षा (Reviewed by): जेफ़ सदरलैंड (Jeff Sutherland)

हिंदी अनुवाद (Hindi Translation): संजीव शर्मा, पीएमपी (Sanjeev Sharma, PMP)

हिंदी अनुवाद समीक्षा (Hindi Translation Review): ज्योत्सना मान (Jyotsna Maan) एवं आदित्य गर्ग (Aditya Garg)

हिंदी उपयोगकर्ता समीक्षा (End User Review): सीएस डॉ. मनीष सितलानी (CS Dr. Manish Sitlani) एवं डॉ. डी. के. स्वामी (Dr. D. K. Swami)

विषय वस्तु

परिचय	4
इडीयूसक्रम गाइड का उद्देश्य	5
इडीयूसक्रम की परिभाषा	5
इडीयूसक्रम फ्रेमवर्क	6
इडीयूसक्रम के सिद्धांत	6
पारदर्शिता (ट्रान्सपेरेंसी).....	6
निरीक्षण (इंस्पेक्शन).....	6
अनुकूलन (एडाप्टेशन).....	7
एक इडीयूसक्रम टीम	8
प्रॉडक्ट ओनर.....	8
1. क्या सीखने की जरूरत है यह निर्धारित करना	8
2. शैक्षणिक परिणामों की गुणवत्ता की निगरानी और उनमें सुधार करना.....	9
3. शैक्षणिक परिणामों का मूल्यांकन करना.....	9
विद्यार्थियों की टीम	10
विद्यार्थियों की टीम का आकार	11
इडीयूसक्रम मास्टर	11
प्रॉडक्ट ओनर को इडीयूसक्रम मास्टर की सेवायें.....	11
विद्यार्थियों की टीम को इडीयूसक्रम मास्टर की सेवायें.....	11
इडीयूसक्रम इवेंट्स	12
स्प्रिंट.....	12
स्प्रिंट प्लानिंग मीटिंग	13
टीम फार्मेशन (गठन).....	13
सीखने के लक्ष्य.....	13
वर्क प्लानिंग	14
स्टैंड अप	15
स्प्रिंट रिव्यू (समीक्षा)	15
स्प्रिंट रेट्रोस्पेक्टिव	16
इडीयूसक्रम आर्टिफैक्ट्स	17
प्रॉडक्ट बैकलॉग	17
(स्क्रम बोर्ड) "फिलप"	17
की परिभाषा "डन"	18
फन की (आनंद) परिभाषा	19
समाप्ति नोट	20
आभार	21
इडीयूसक्रम के सहायक.....	21
इडीयूसक्रम फाउंडेशन और इडीयूसक्रम के मित्र	21

परिचय

इस पत्र को पढ़ने वाले आप में से अधिकतर लोग स्क्रम से परिचित नहीं होंगे लेकिन संभवतः शिक्षा के क्षेत्र में उनकी कुछ पृष्ठभूमि (बैकग्राउंड) अवश्य होगी। इडीयूसक्रम की उत्पत्ति या मूल इन दोनों में ही है; शिक्षा (एजुकेशन) और स्क्रम। स्क्रम एक फ्रेमवर्क है जो कि काम्प्लेक्स प्रॉडक्ट्स (जटिल उत्पाद) को विकसित (डेवलप) करने और उन्हें बनाए रखने के लिए है। इसलिए यह आईटी डेवलपमेंट में बहुत व्यापक रूप से उपयोग किया जाता है और शीघ्र ही शिक्षा के क्षेत्र में मुख्यधारा (मेनस्ट्रीम) के रूप में स्थापित होने वाला है। हालाँकि, अधिक से अधिक प्रोफेशनल्स उन वैकल्पिक क्षेत्रों की तलाश कर रहे हैं जिनमें स्क्रम को अमल में लाया जा सके।

शिक्षा भी इन्हीं क्षेत्रों में से एक क्षेत्र है। इस बात ने एक क्लास-रूम सेटिंग (व्यवस्था) में इस फ्रेमवर्क का प्रयोग करने के लिए इडीयूसक्रम टीम को प्रेरित किया। हालाँकि स्कूल परिणामों का अनुमान लगाना तुलनात्मक रूप से आसान है, लेकिन इन परिणामों को हासिल करने की प्रक्रिया (प्रोसेस) थोड़ी कठिन होती है, जैसे की सॉफ्टवेयर डेवलपमेंट के साथ होता है। ट्रांसपेरेंसी (पारदर्शिता), इंसपेक्शन (निरीक्षण) और एडाप्टेशन (अनुकूलन) इडीयूसक्रम के ये पिलर्स (स्तम्भ) सेल्फ-ऑर्गनाइजिंग (स्व-संगठित) टीम्स को इस फ्रेमवर्क के साथ एक्सपेरिमेंट्स (प्रयोग) करने के लिए प्रेरित करते हैं।

आप में से उन लोगों के लिए यह कोई सीक्रेट या अनभिज्ञता की बात नहीं है जिन्होंने यह देखा है की कार्य कैसा हो रहा है, उसकी प्रगति कैसी है। जिन लोगों को यह देखने का मौका नहीं मिला है तो मैं उनको आश्चर्य करता हूँ कि आपको अवश्य आश्चर्य होगा। इडीयूसक्रम एक क्रिएटिव प्रोसेस (रचनात्मक प्रक्रिया) है। आप कल्पना कीजिये की बच्चों को उनका काम पूरा करने के लिए जिम्मेदार नहीं ठहराया जा रहा है बल्कि वे स्वयं इसके प्रति जिम्मेदारी महसूस कर रहे हैं। कोई बच्चों को यह नहीं बता रहा है कि उन्हें क्या और कैसे करना है, बस केवल इतना ही कि क्या परिणाम अपेक्षित है और बच्चे इसे करना चाहते हैं। अब होमवर्क टीचर द्वारा आदेशित नहीं होता है बल्कि बच्चे जैसा उपयुक्त समझते हैं उसके अनुसार किया जाता है। जब आप इडीयूसक्रम क्लास में होते हैं तब आप वहां सकारात्मकता व ऊर्जा महसूस कर सकते हैं।

डेन पिक ने जैसा कि अपने सिद्धांत में बताया है, जब टास्क अधिक काम्प्लेक्स (जटिल), रोचक व सेल्फ-डाइरेक्टिंग (स्व-निर्देशित) हो जाती है तब लोग परंपरागत "केरेट और स्टिक" मेथड (पद्धति) के द्वारा प्रेरित नहीं होते हैं। यह हमारे 21वीं सदी के प्रोफेशनल्स का वर्णन करता है जो कि पहले से ही यह अनुभव कर रहे हैं कि "केरेट और स्टिक" मेथड अब अप्रचलित या पुरानी हो गई है। इसलिए यदि हम अपने बच्चों को 21वीं सदी के प्रोफेशनल्स बनने के लिए तैयार करना चाहते हैं तो हमें उन्हें ऑटोनोमी (स्वायत्तता), मास्टरी (दक्षता) और पर्फेज (उद्देश्य) देना होगा। वास्तव में यही वह सोच है जो इडीयूसक्रम और इससे जुड़े लोग फेसिलिटेट (सुगम बनाना) करेंगे।

इस गाइड में इडीयूसक्रम के साथ सफलतापूर्वक कार्य करने के लिए आवश्यकताओं का एक न्यूनतम सेट शामिल किया गया है। कोई भी ऐसा एलिमेंट (तत्व) जिसे बाहर किया जा सकता था उसे इसमें से निकाल दिया गया है, लेकिन उससे ज्यादा नहीं। इसलिए वे सभी एलेमेंट्स जो इस गाइड में प्रस्तुत किये गए हैं वे सभी इडीयूसक्रम के साथ काम करने के लिए अनिवार्य हैं। यदि आप कुछ एलेमेंट्स को निकालना चाहें तो कोई बात नहीं। लेकिन फिर यह इडीयूसक्रम नहीं रह जाएगा। इस फ्रेमवर्क में एलेमेंट्स जोड़ना बहुत आम (और उपयुक्त) होता है और जब तक कि इस फ्रेमवर्क को बनाए रखा जाता है इसमें किसी नए एलेमेंट्स जोड़ना उचित है। यह फ्रेमवर्क बहुत ही लाइटवेट (सरल) है और व्यक्तिगत तरीके (पर्सनल टच) के लिए काफी अवसर प्रदान करता है।

इडीयूसक्रम गाइड का उद्देश्य

इडीयूसक्रम, स्क्रम फ्रेमवर्क पर आधारित है (स्क्रम, जटिल प्रॉडक्ट्स को विकसित करने और उनकी निरंतरता बनाए रखने का एक फ्रेमवर्क है - जेफ़ सदरलैंड व केन श्वाबर, 2013)।

इडीयूसक्रम विद्यार्थियों को कोच करने (सिखाने) के लिए एक फ्रेमवर्क है जिसमें, लर्निंग प्रोसेस (सीखने की प्रक्रिया) की जिम्मेदारी टीचर्स की जगह स्टूडेंट्स को सौंप दी जाती है।

इस गाइड में इडीयूसक्रम की परिभाषा दी गयी है। इसमें इडीयूसक्रम के वह रोल्स (भूमिकाएं), इवेंट्स (कार्यक्रम), आर्टिफैक्ट्स (कृतियाँ) और रूल्स (नियम) शामिल हैं जो इन्हें एक साथ जोड़ कर रखते हैं। यह गाइड जेफ़ सदरलैंड और केन श्वाबर द्वारा दी गयी वास्तविक स्क्रम गाइड से प्रेरित है।

इडीयूसक्रम में लर्निंग (सीखना) का बहुत महत्वपूर्ण स्थान होता है; बुद्धिमतापूर्वक सीखना, आपसी सहयोग (कोलेबोरेशन) को बेहतर बनाना और स्वयं को बेहतर तरीके से जानना। इस तरीके से काम करना अधिक जिम्मेदारी, आनंद और उर्जा उत्पन्न करता है जो बेहतर परिणामों व कम अवधि के टर्नअराउंड टाइम (प्रतिवर्तन समय) की ओर ले जाता है। इसके कारण स्टूडेंट्स बहुत अच्छी व्यक्तिगत प्रगति (पर्सनल ग्रोथ) का अनुभव करते हैं जो उनका स्वयं पर और दूसरों पर उनके विश्वास को मजबूत करता है। इस सब का प्रमुख कारक है, ओनरशिप, सभी विद्यार्थी दी गयी सीमाओं और सीखने के तय लक्ष्यों (लर्निंग गोल्स) के अंतर्गत स्वयं की लर्निंग प्रोसेस का निर्धारण करने के लिए स्वतन्त्र रहते हैं। इडीयूसक्रम ना केवल अध्ययन के परिणामों में सुधार करता है बल्कि व्यक्तिगत विकास और टीम में आपसी सहयोग (कोलेबोरेशन) को भी बेहतर बनाता है।

इडीयूसक्रम की परिभाषा

इडीयूसक्रम: एक फ्रेमवर्क (ढांचा), जिसके अंतर्गत विद्यार्थी, उत्पादकता (प्रॉडक्टिविटी) और रचनात्मकता (क्रिएटिविटी) के साथ अधिकतम संभव उपयोगिता (वैल्यू) के लर्निंग गोल्स (सीखने के लक्ष्य) व पर्सनल ग्रोथ (व्यक्तिगत प्रगति) को हासिल करने के साथ ही, जटिल अनुकूलन समस्याओं (कॉम्प्लेक्स एडाप्टिव प्रॉब्लम्स) पर भी ध्यान दे सकते हैं। इडीयूसक्रम एक:

- सरल (लाईटवेट) होता है,
- समझने में आसान होता है एवं
- निपुण/दक्ष/विशेषज्ञ बनने में कठिन होता है (क्योंकि विद्यार्थियों की टीम को यह स्वयं करना होता है)।

उपरोक्त में से अंतिम इसलिए क्योंकि इडीयूसक्रम केवल "क्या" (What) बताता है "कैसे" (How) नहीं। इडीयूसक्रम विद्यार्थियों को कोच करने (सिखाने) की एक प्रोसेस या टेक्निक नहीं है; बल्कि इडीयूसक्रम एक फ्रेमवर्क है जिसके अंतर्गत विद्यार्थी विभिन्न प्रकार की प्रोसेसेज व टेक्नीक्स को उपयोग में ला सकते हैं। इडीयूसक्रम योजनाओं की प्रभावशीलता व चुनी गयी एप्रोच (तरीके) पर पारदर्शिता प्रदान करता है ताकि विद्यार्थी स्वयं में सुधार कर सकें। इडीयूसक्रम स्पष्ट लर्निंग गोल्स के साथ एक दिए गए टाइम फ्रेम के अंतर्गत विद्यार्थियों को सेल्फ-आर्गेनाइजेशन व क्वालिटी (गुणवत्ता) की चुनौती देता है।

इडीयूसक्रम के साथ स्कूल के शैक्षणिक वर्षों के दौरान क्वालिटी (विषय-वस्तु (सब्जेक्ट मेटर), आपसी सहयोग (कोलेबोरेशन) और व्यक्तिगत विकास (पर्सनल डेवलपमेंट) के सम्बन्ध में) लगातार विकसित होती रहती है। ओनरशिप लेने के परिणामस्वरूप विद्यार्थी स्वयं ही अपने काम की क्वालिटी का सह-निर्धारण करते हैं। ओनरशिप के साथ लगातार सुधार, ये दोनों संयुक्त रूप से उच्च क्वालिटी की दिशा में ले जाते हैं। रिय्यू (समीक्षा) में सारा ध्यान "क्या" (विषय-वस्तु) पर केन्द्रित रहता है। रेट्रोस्पेक्टिव "कैसे" (आपसी सहयोग, व्यक्तिगत क्वालिटीज़ का उपयोग करने, व्यक्तिगत विकास) के बारे में होती है।

इडीयूसक्रम फ्रेमवर्क

स्क्रम फ्रेमवर्क की तरह ही इडीयूसक्रम फ्रेमवर्क में भी टीम और उनसे सम्बंधित रोल्स, इवेंट्स व रूल्स शामिल रहते हैं। फ्रेमवर्क के अंतर्गत प्रत्येक घटक अपना विशेष उद्देश्य पूरा करता है और इडीयूसक्रम की सफलता व उपयोग के लिए अनिवार्य होता है।

इडीयूसक्रम की विशिष्ट इम्प्लीमेंटेशन स्ट्रेटेजीज (कार्यान्वयन कार्यनीतियाँ) अलग-अलग हो सकती हैं और यह इस गाइड का हिस्सा नहीं है।

इडीयूसक्रम के रूल्स इसके सभी इवेंट्स, रोल्स व आर्टिफैक्ट्स को एक साथ जोड़ कर रखते हैं, जो उनके आपसी संबंधों व परस्पर संपर्क का संचालन (गवर्निंग) करता है। इडीयूसक्रम के रूल्स का इस पूरे डॉक्यूमेंट में वर्णन किया गया है।

इडीयूसक्रम के सिद्धांत

स्क्रम की तरह ही इडीयूसक्रम भी एम्पिरिकल (अनुभवजन्य) प्रोसेस कंट्रोल थ्योरी या एम्पिरिसिज्म (अनुभववाद) पर आधारित है। एम्पिरिसिज्म इस बात पर बल देता है कि हमें ज्ञान अपने अनुभव से आता है और निर्णय लेने की क्षमता ज्ञान के आधार पर आती है। इडीयूसक्रम, जोखिम (रिस्क) को नियंत्रित और लर्निंग गोल्स को हासिल करने की योग्यता को बेहतर करने के लिए एक इटरेटिव व इन्क्रीमेंटल एप्रोच ((पुनरावृत्तीय व वृद्धिशील दृष्टिकोण) का प्रयोग करता है।

तीन स्तम्भ जो एम्पिरिकल प्रोसेस कंट्रोल के प्रत्येक कार्यान्वयन को सम्हालते हैं: वह हैं पारदर्शिता (ट्रान्स्पेरन्सी), निरीक्षण (इंस्पेक्शन) और अनुकूलन (ऐडप्टेशन)।

पारदर्शिता (ट्रांसपेरेंसी)

प्रोसेस के महत्वपूर्ण पहलू उन्हें अवश्य दिखाई देने चाहिए जो प्रोसेस के आउटकम (परिणामों) के लिये उत्तरदाई हों। पारदर्शिता के लिए आवश्यक होता है कि यह पहलू एक कॉमन स्टैंडर्ड (सामान्य मानक) द्वारा परिभाषित किये जाएँ, ताकि जो दिख रहा है उस पर समीक्षक (आब्जर्वर) एक समान समझ (कॉमन अंडरस्टैंडिंग) साझा करें। उदाहरण के लिए:

- प्रोसेस से सम्बंधित एक कॉमन लैंग्वेज सभी सहभागियों के साथ साझा की जानी चाहिए; और,
- जो कार्य कर रहे हैं और जो कार्य के प्रॉडक्ट को स्वीकार करने वाले हैं उन्हें “पूर्ण” (Done) की, एक सामान्य (कॉमन) परिभाषा साझा करनी चाहिए।

इडीयूसक्रम वैल्यू (उपयोगिता) की वृद्धि करने पर ध्यान देती है, यहां पर वैल्यू व्यक्तिगत लर्निंग परिणामों, व्यक्तिगत विकास और सहयोगात्मक उपलब्धियों का कुल योग है। इडीयूसक्रम फ्रेमवर्क को उपरोक्त पर ट्रांसपेरेंसी प्रदान करने के लिए ही बनाया गया है ताकि लर्निंग प्रोसेस में सहायता की जा सके। विद्यार्थियों को उनकी लर्निंग प्रोसेस में सही निर्णय लेने में सहायता करने के लिए ट्रांसपेरेंसी आवश्यक है ताकि विद्यार्थी वैल्यू को अधिकतम कर सकें।

निरीक्षण (इंस्पेक्शन)

इडीयूसक्रम यूजर्स को अनावश्यक अंतरों (अनडिजायरेबल डीवीएशन्स) का पता लगाने के लिये स्क्रम आर्टिफैक्ट और लर्निंग गोल्स की ओर की जा रही प्रगति का नियमित रूप से निरीक्षण करना चाहिए। उनका यह निरीक्षण इतना जल्दी-जल्दी भी नहीं होना चाहिए कि वह कार्य में बाधक बने। निरीक्षण तब बहुत लाभकारी होते हैं जब वह कर्मठतापूर्वक (डेलिजेंटली) विद्यार्थियों व टीचर्स दोनों के द्वारा कार्य स्थल पर ही क्रियान्वित किये जाते हैं।

अनुकूलन (एडाप्टेशन)

यदि किसी विद्यार्थी (या टीचर) को यह पता चलता है कि प्रोसेस के एक या अधिक पहलुओं का स्वीकृत सीमाओं के बाहर जाने (डीविएशन) का खतरा है और/या इसका परिणाम अस्वीकार्य होगा, तब प्लानिंग या प्रोसेस को समायोजित (एडजस्ट) किया जाना चाहिए। जितना जल्दी हो सके यह सुधार (एडजस्टमेंट) किया जाना चाहिए ताकि आगे और विचलन (डीविएशन) को कम किया जा सके।

इंस्पेक्शन (निरीक्षण) और एडाप्टेशन (अनुकूलन) के लिए इंडीयूस्क्रम छः औपचारिक इवेंट्स बताता है, जैसा कि इस डोक्युमेंट के इंडीयूस्क्रम इवेंट्स अनुभाग में वर्णन किया गया है:

- टीम फार्मेशन
- रिप्रिंट प्लानिंग
- स्टैंडअप (हर क्लास की शुरुआत में)
- रिप्रिंट रिव्यू (टेस्ट, मौखिक या लिखित प्रेजेंटेशन, एक्सपेरिमेंट्स या इनका एक मिश्रण)
- रिप्रिंट रेट्रोस्पेक्टिव (टीम और टीम के सदस्यों का कार्य)
- व्यक्तिगत चिंतन (पर्सनल रिफ्लेक्शन)

एक इडीयूसक्रम टीम

एक इडीयूसक्रम टीम में एक टीचर (प्रॉडक्ट ओनर) और चार स्टूडेंट्स की स्टूडेंट टीम शामिल होती हैं। टीम के इन चार स्टूडेंट्स में से एक स्टूडेंट इडीयूसक्रम मास्टर (स्टूडेंट टीम का) का रोल निभाता है। स्टूडेंट टीम स्व-संगठित (सेल्फ-ऑर्गनाइजिंग) और मल्टी-डिसिप्लिनरी (कई विषयों की) होती हैं। सेल्फ-ऑर्गनाइजिंग टीम, टीम के बाहर से किसी अन्य के द्वारा निर्देशित किये जाने के बजाय स्वयं यह निर्णय करती हैं कि अपने कार्य को कैसे पूरा किया जाये। मल्टी-डिसिप्लिनरी टीम में वे सभी दक्षताएं (कॉम्पिटन्सीज़) होती हैं जो कार्य को पूरा करने के लिए आवश्यक हैं। स्टूडेंट्स स्वयं ही पर्सनल क्वालिटीज़ और स्किल्स के आधार पर स्टूडेंट टीम बनाते हैं। हालांकि एक टीम अपने परिणामों के लिए स्वयं ही जिम्मेदार होती है और इस अर्थ में वह स्वतन्त्र होती है, पर वे अन्य टीम की समझ, ज्ञान व जानकारी का उपयोग कर सकती हैं। इसमें क्रॉस-टीम सहयोग को प्रोत्साहित किया जाता है। इडीयूसक्रम में टीम मॉडल को स्वायत्तता (ऑटोनोमी), सहयोग (कोलैबोरेशन), लचीलापन (फ्लेक्सिबिलिटी), रचनात्मकता (क्रिएटिविटी), प्रेरणा (मोटिवेशन) और उत्पादकता (प्रोडक्टिविटी) को अधिक बेहतर बनाने के लिए डिज़ाइन किया गया है।

इडीयूसक्रम टीमों इंटरैक्टिव (पुनरावृत्तिय) और इन्क्रीमेंटल (वृद्धिशील) तरीके से लर्निंग परिणामों को प्रदान करती हैं, ताकि फीडबैक और एडजस्टमेंट (सुधार) के अवसरों को अधिकतम किया जा सके। “डन” (पूर्ण) लर्निंग परिणामों को वृद्धिशील रूप से प्रदान करना यह सुनिश्चित करता है कि लर्निंग गोल्स का संभावित रूप से एक अच्छा परिणाम हमेशा हासिल करने योग्य है।

प्रॉडक्ट ओनर

प्रॉडक्ट ओनर लर्निंग उद्देश्यों का निर्धारण करता है और साथ ही वह परिणामों की ग्रेडिंग (श्रेणीकरण) करने और उनकी निगरानी करने के लिए भी जिम्मेदार होता है। वह इडीयूसक्रम प्रोसेस और व्यक्तिगत व टीम डेवलपमेंट की प्रोसेस को भी सुविधाजनक बनाएगा। प्रॉडक्ट ओनर यह कार्य लर्निंग मटेरिअल के बारे में बता कर, प्रश्नों के उत्तर देकर और उदाहरण प्रदान करके कर सकता है। टीम के बीच में आपसी सहयोग को बढ़ाना भी प्रॉडक्ट ओनर की एक प्रमुख जिम्मेदारी होती है। आर्गेनाइजेशन, टीम और लोग इसे कैसे पूरा करते हैं यह उस आर्गेनाइजेशन की एप्रोच और स्ट्रेटेजी पर निर्भर करता है।

एक प्रॉडक्ट ओनर के रूप में टीचर स्पष्ट रूप से सब्जेक्ट मेटर (विषय-वस्तु) पर ध्यान देता है। प्रॉडक्ट ओनर निम्न के लिए जिम्मेदार होता है:

1. **क्या** सीखने की ज़रूरत है यह निर्धारित करना;
2. शैक्षणिक परिणामों की **क्वालिटी** की निगरानी और उनमें सुधार करना;
3. शैक्षणिक परिणामों का **मूल्यांकन** और उन पर **निर्णय** करना (डन और एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया के आधार पर)

1. क्या सीखने की ज़रूरत है यह निर्धारित करना

प्रॉडक्ट ओनर शिक्षा के मापे जा सकने योग्य (मेशरबल) परिणामों के लिए जिम्मेदार रहता है: टेस्ट रिजल्ट्स, पास होकर अगले ग्रेड में जाना और अंतिम परीक्षा परिणाम। प्रॉडक्ट ओनर यह सुनिश्चित करता है कि विभिन्न स्टेकहोल्डर्स, जैसे कि विद्यार्थी, माता-पिता, अभिभावक, प्रबंधन (मैनेजमेंट) और शासन/प्रशासन आदि शैक्षणिक परिणामों से संतुष्ट हैं।

इसलिए “क्या” सीखना है और किसी विशिष्ट विषय के लिए प्राथमिकता क्या है इस बात की जिम्मेदारी प्रॉडक्ट ओनर पर होती है। प्रगति व परिणामों की निगरानी व उनका मूल्यांकन करने के लिए प्रॉडक्ट ओनर क्लास पीरियड के पहले एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया (स्वीकृति मानदंड) परिभाषित करेंगे (जैसे की ग्रेडिंग, प्रेजेंटेशन गाइडलाइन्स, आदि के लिए मानदंड)।

2. शैक्षणिक परिणामों की गुणवत्ता की निगरानी और उनमें सुधार करना

प्रॉडक्ट ओनर को यह निर्धारित करने के साथ-साथ कि क्या सीखना है, शैक्षिक परिणामों की क्वालिटी की निगरानी, उनकी जांच व उनमें सुधार करने पर भी ध्यान देना चाहिए। ऐसा करने के लिए प्रॉडक्ट ओनर दो बेंचमार्क्स (मानदंडों) का उपयोग करता है: उन की परिभाषा जो स्टूडेंट टीम के द्वारा निर्धारित की जाती है और एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया (स्वीकृति मानदंड) जो कि प्रॉडक्ट ओनर द्वारा परिभाषित किया जाता है।

स्वीकृति मानदंड (एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया)

स्टूडेंट्स ने जो कुछ सीखा है उसकी निगरानी करने के लिए प्रॉडक्ट ओनर कई एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया परिभाषित करता है जो कि पहले से ही निर्धारित कर लिए व स्टूडेंट टीम के साथ साझा किये जाते हैं। उदाहरण के लिए, इन एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया में न्यूनतम टेस्ट स्कोर, प्रेजेंटेशन का प्रकार व उनका आकार, समय सीमाएं और परिणामों से सम्बंधित अन्य आवश्यकताएं आदि। स्टूडेंट टीम इन एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया का पालन करने के लिए जिम्मेदार होती है। यह सुनिश्चित करने के लिए कि टीम एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया का पालन करेगी, टीम के सदस्य स्वयं ही टास्क और एक्टिविटीज को परिभाषित करते हैं।

उन (पूर्ण) की परिभाषा

लर्निंग गोल्स की क्वालिटी का ध्यान रखने के लिए स्टूडेंट टीम उन की परिभाषा का निर्धारण करती है। एक स्प्रिंट के पहले स्टूडेंट टीम यह निर्धारित करती है कि उनका काम कब "उन" (पूर्ण) होगा। जिन टीम को इसका अनुभव नहीं होता है वे इसे कार्य को प्रॉडक्ट ओनर के परामर्श से करती हैं। अनुभवी टीम स्वयं ही इसे करती हैं। इस प्रकार स्टूडेंट टीम अपने क्वालिटी क्राइटेरिया को निर्धारित करने में और भी बेहतर होती जाती है।

3. शैक्षणिक परिणामों का मूल्यांकन करना

स्टेकहोल्डर्स (माता-पिता, अभिभावक, स्कूल बोर्ड और स्टूडेंट्स) की ओर से, प्रॉडक्ट ओनर शैक्षिक परिणामों की क्वालिटी का मूल्यांकन करता है। प्रॉडक्ट ओनर प्रत्येक स्टूडेंट (जैसे की एक लिखित टेस्ट द्वारा) और टीम (टीम के अंतिम परिणाम के मूल्यांकन द्वारा) दोनों का ही मूल्यांकन व निर्णय करता है।

प्रॉडक्ट ओनर अकेला व्यक्ति होता है जो प्रॉडक्ट बैकलॉग का प्रबंधन करने के लिए जिम्मेदार होता है। प्रॉडक्ट बैकलॉग मैनेजमेंट में शामिल हैं:

- स्टूडेंट्स को इडीयूसक्रम का शुरुआती विवरण देना (एक बार - 2 घंटे),
- स्प्रिंट गोल परिभाषित करना, अर्थात् उस स्प्रिंट के लिए लर्निंग गोल्स,
- एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया को परिभाषित करना व उसे समझाना। स्पष्ट रूप से समझाएं की क्राइटेरिया क्या है जो यह निर्धारित करता है की यदि एक लर्निंग गोल हासिल कर लिया जाता है तो टीम स्वतन्त्र रूप से कार्य करना शुरू कर सकती है (एक्सपेरिमेंट्स, पेपर्स, प्रेजेंटेशन्स, आदि),
- स्टूडेंट टीम को सुविधा प्रदान करना (फेसिलिटेट); स्पष्ट लर्निंग गोल्स और एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया के बाद टीचिंग (शिक्षण) और सम्बंधित स्टडी मटेरियल के बारे में भी बताना और स्टूडेंट्स के प्रश्नों के उत्तर देने के लिए उपलब्ध रहना।
- इस बात की निगरानी करता है की वह सभी जो इडीयूसक्रम प्रोसेस में शामिल हैं वो इसका पालन कर रहे हैं।

स्क्रम से अलग इडीयूसक्रम में प्रॉडक्ट ओनर एक टीम के साथ बंधा ना होकर एक सब्जेक्ट (विषय) के साथ बंधा होता है। इसलिए प्रॉडक्ट ओनर विभिन्न क्लासेस की कई अलग-अलग टीम की सहायता करता है। क्रॉस-सब्जेक्ट टीम के साथ हर सब्जेक्ट के लिए कई प्रॉडक्ट ओनर्स भी हो सकते हैं।

कभी-कभी स्टूडेंट्स को यह स्वतंत्रता होती है कि वे स्कूल के करिक्युलम (पाठ्यक्रम) के अंतर्गत आंशिक रूप से स्वयं उनके अपने लर्निंग गोल्स निर्धारित कर सकें। फिर भी इस विषय में प्रॉडक्ट ओनर ही अंतिम एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया के लिए जिम्मेदार होता है, लेकिन कोर गोल्स (मूल लक्ष्य) और अंतिम शर्तों (फाइनल टर्म्स) से सम्बन्ध बहुत ही तनाव मुक्त हो जाते हैं।

एक प्रॉडक्ट ओनर के रूप में टीचर स्टूडेंट टीम का सर्वट लीडर होता है। प्रॉडक्ट ओनर इडीयूसक्रम के सिद्धांतों का प्रचार करने व उन्हें आगे बढ़ाने के लिए भी जिम्मेदार होता है। प्रॉडक्ट ओनर इस बात के लिए भी जिम्मेदार होता है कि इडीयूसक्रम को सही तरीके से समझा और कार्यान्वित किया गया है और इसलिए वह एक क्लास की सभी टीम के काम करने और आपस में सहयोग करने के तरीके पर ध्यान देता है। यह सब सुनिश्चित करने के लिए एक प्रॉडक्ट ओनर निम्न कार्य करता है:

- यह समझाता है कि इडीयूसक्रम क्या है, इसकी प्रासंगिकता क्या है और यह कैसे कार्य करता है (एक बार),
- यह सुनिश्चित करता है कि पूरक कौशल (कॉम्प्लिमेंटरी स्किल्स) के आधार पर अच्छी स्टूडेंट टीम बनाई जाएँ,
- एक स्टूडेंट टीम को इडीयूसक्रम थ्योरी और उसके रूल्स से जोड़कर यह सुनिश्चित करता है कि इडीयूसक्रम प्रोसेस का पालन किया जा रहा है,
- यदि आवश्यकता हो तो और अधिक वर्णन, डिमोंस्ट्रेशन (प्रदर्शन), सकारात्मक फीडबैक आदि के साथ हस्तक्षेप करना,
- उर्जा, आनंद, और प्रगतिशील माइंडसेट को प्रोत्साहित करना (इडीयूसक्रम मास्टर को सौंपा जा सकता है),
- बाहरी व्यवधानों (इंटरप्शन्स) से टीम को बचाना (इडीयूसक्रम मास्टर को सौंपा जा सकता है),
- स्टूडेंट टीम को इम्पेडीमेंट्स (बाधाओं) को शीघ्रता से और अपने आप दूर करने के लिए प्रोत्साहित करना; इम्पेडीमेंट्स जो टीम के लिए बहुत बड़े हों तो प्रॉडक्ट ओनर द्वारा उनका जल्दी समाधान करना चाहिए (इडीयूसक्रम मास्टर को सौंपा जा सकता है)।

इसके अलावा प्रॉडक्ट ओनर उन स्टूडेंट्स को कोच (सिखाने) और गाइड (मार्गदर्शन) करने के लिए भी जिम्मेदार होता है जो कि उनकी स्टूडेंट टीम के अंतर्गत इडीयूसक्रम मास्टर की भूमिका निभाते हैं। (इडीयूसक्रम मास्टर देखें)

इसके अलावा प्रॉडक्ट ओनर क्रॉस-टीम कोलैबोरेशन (सहयोग) को भी प्रोत्साहित करता है। आखिरकार, स्टूडेंट टीम एक दूसरे की सफलताओं और विफलताओं से बहुत कुछ सीख सकती हैं।

विद्यार्थियों की टीम

स्टूडेंट टीम में स्वतन्त्र (ऑटोनोमस) स्टूडेंट्स शामिल रहते हैं जो प्रत्येक स्प्रिंट के अंत में परिभाषित स्वीकृत (एप्रूव्ड) एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया के अनुसार आवश्यक लर्निंग गोल्स को हासिल करने के लिए आपस में सहयोग करते हैं। टीम के सदस्य, एक टीम के रूप में, एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया का पालन करने के लिए संयुक्त रूप से जिम्मेदार होते हैं।

स्टूडेंट टीम को प्रॉडक्ट ओनर द्वारा इस प्रकार स्ट्रक्चर (संरचित) और एम्पावर (सशक्त) किया जाता है कि वह अपने काम को स्वयं ओर्गेनाइज़ (व्यवस्थित) व उन्हें मैनेज (प्रबंधित) कर सकें। इस कारण से उनकी इफेक्टिवनेस (प्रभावशालिता) व एफिशिएन्सी (दक्षता) काफी बेहतर हो जाती है और साथ ही उनका लर्निंग अनुभव व व्यक्तिगत प्रगति भी।

स्टूडेंट टीम की निम्न विशेषताएं होती हैं:

1. वे सेल्फ-ऑर्गेनाइज़िंग (स्व-संगठित) होती हैं। कोई भी (यहाँ तक कि प्रॉडक्ट ओनर भी) स्टूडेंट टीम को यह नहीं बताता है कि लर्निंग गोल्स को कैसे प्राप्त करना है।
2. वे मल्टी-डिसिप्लिनरी (कई विषय) वाली होती हैं, जिनमें सभी आवश्यक स्किल्स व व्यक्तिगत विकास के विषय शामिल रहते हैं ताकि वे एक साथ मिलकर लर्निंग गोल्स हासिल करने में समर्थ हों और उन्हें व्यक्तिगत रूप से विकसित कर सकें।
3. स्टूडेंट टीम के सदस्यों के पास विशिष्ट स्किल्स या फोकस एरियाज़ हो सकते हैं, लेकिन जिम्मेदारी एक साथ पूरी टीम पर ही होती है।
4. स्टूडेंट टीम के सदस्य स्वयं यह निर्धारित करते हैं कि वे अपनी क्वालिटीज़ के माध्यम से अपना योगदान देना चाहते हैं या वे कुछ नए एरियाज़ को विकसित करना चाहते हैं।
5. स्टूडेंट टीम स्वयं अपनी प्रगति और क्वालिटी के स्तर पर, एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया और उन की परिभाषा के आधार पर नज़र बनाए रखती है।

विद्यार्थियों की टीम का आकार

एक अनुकूलतम स्टूडेंट टीम में सदस्यों की संख्या पर्याप्त रूप से छोटी होती है जो कि प्रबंधन योग्य हो और पर्याप्त रूप से बड़ी भी होती है ताकि कार्य का महत्वपूर्ण भाग पूरा किया जा सके। एक रूल ऑफ़ थम्ब (सामान्य नियम) है कि एक टीम में 4 स्टूडेंट्स को लेना। तीन से कम सदस्यों को लेने पर टीम में परस्पर संवाद और उपलब्ध स्किल्स में कमी की स्थिति उत्पन्न होती है। टीम में 5 से अधिक सदस्य होने पर बहुत अधिक आपसी समन्वय (कोऑर्डिनेशन) की आवश्यकता होती है। बड़ी टीम, एक एम्पिरिकल प्रोसेस (अनुभवजन्य प्रक्रिया) द्वारा नियंत्रण कर पाने से कहीं अधिक जटिलताएं उत्पन्न करती हैं। टीचर को स्टूडेंट टीम की संख्या में शामिल नहीं किया जाता है।

इडीयूसक्रम मास्टर

एक स्टूडेंट टीम के अंतर्गत कोई एक सदस्य टीम के इडीयूसक्रम मास्टर की भूमिका निभाता है। इडीयूसक्रम मास्टर स्टूडेंट टीम के लिए एक "सर्विंग, कोचिंग लीडर" (सेवा करने व सिखाने वाला लीडर) व साथ ही वह उस टीम का सदस्य भी होता है। वे अपनी टीम को अनुकूलतम (ऑप्टिमली) रूप से कार्य करने में सहायता करते हैं - लेकिन टीम को डायरेक्ट (निर्देशित) नहीं करते हैं।

इडीयूसक्रम फ्रेमवर्क के अंतर्गत इडीयूसक्रम मास्टर का रोल (भूमिका) उतनी मजबूत नहीं है जितनी कि स्कम मास्टर की भूमिका स्कम में है। इसका कारण यह है की इनमें से अधिकतर जिम्मेदारियाँ प्रॉडक्ट ओनर द्वारा निभाई जाती हैं। जैसे-जैसे इडीयूसक्रम मास्टर अधिक अनुभवी होते जाते हैं, वैसे-वैसे वह और अधिक जिम्मेदारियाँ लेने लगते हैं और इससे प्रॉडक्ट ओनर की जिम्मेदारियाँ काफी कम होने लगती हैं।

टीम बनाने की सरेमोनी (रस्म) में सबसे पहले प्रॉडक्ट ओनर या क्लास के द्वारा इडीयूसक्रम मास्टर का चुनाव किया जाता है। इसके बाद इडीयूसक्रम मास्टर टीम के लिए ऐसे सदस्यों को चुनता है जिनमें कॉम्प्लीमेंटरी (एक दूसरे की पूरक) स्किल्स हों।

स्टूडेंट टीम में इडीयूसक्रम मास्टर "फिलप" (फिलपचार्ट पेपर की एक शीट - स्कम बोर्ड का एक पर्यायवाची शब्द) के लिए जिम्मेदार होता है। इडीयूसक्रम मास्टर यह सुनिश्चित करता है कि "फिलप" उपलब्ध और अप-टू-डेट है। हालांकि, वास्तविक कार्य को करना पूरी टीम की जिम्मेदारी होती है। इडीयूसक्रम मास्टर प्रॉडक्ट ओनर व टीम के सदस्यों की सहायता भी करता है।

इडीयूसक्रम मास्टर का रोल डिफॉल्ट रूप से प्रॉडक्ट ओनर की जिम्मेदारी होती है। हालांकि टीम जैसे-जैसे बेहतर होती जाती है, टीम के इडीयूसक्रम मास्टर को टीम से सम्बंधित और अधिक जिम्मेदारियाँ सौंपी जाती हैं।

प्रॉडक्ट ओनर को इडीयूसक्रम मास्टर की सेवायें

इडीयूसक्रम मास्टर विभिन्न प्रकार से प्रॉडक्ट ओनर की सहायता करता है, इनमें शामिल हैं:

- "फिलप" की उपलब्धता और इसे अप-टू-डेट रखना सुनिश्चित करके पूरी प्रोसेस में ट्रांसपेरेंसी बनाना
- जब जरूरी हो या कहा गया हो तब इडीयूसक्रम इवेंट को फसिलिटेट करना

विद्यार्थियों की टीम को इडीयूसक्रम मास्टर की सेवायें

इडीयूसक्रम मास्टर विभिन्न प्रकार से स्टूडेंट टीम की भी सहायता करता है, इनमें कम से कम निम्न शामिल हैं:

- "फिलप" की उपलब्धता और इसे अप-टू-डेट रखना सुनिश्चित करके पूरी प्रोसेस में ट्रांसपेरेंसी बनाना
- इडीयूसक्रम का सही एक्जिक्यूशन (क्रियान्वयन) सुनिश्चित करना (इडीयूसक्रम इवेंट्स की शुरुआत व उन्हें फसिलिटेट करना, इडीयूसक्रम का सही एक्जिक्यूशन करना, इंस्ट्रूमेंट्स (उपकरणों) का सही उपयोग)
- क्रॉस-टीम कोलैबोरेशन (सहयोग) को फसिलिटेट करना।

इडीयूस्क्रम इवेंट्स

इडीयूस्क्रम में नियमितता बनाने और अनुमान लगाने (प्रीडिक्टबिलिटी) के लिए निर्धारित इवेंट्स का उपयोग किया जाता है। सभी इवेंट्स इस प्रकार के टाइम-बॉक्स इवेंट्स होते हैं कि हर इवेंट की एक अधिकतम अवधि होती है, ताकि यह सुनिश्चित किया जा सके बिना समय बर्बाद किये एक प्रोसेस में पर्याप्त समय व्यय किया गया है।

स्क्रम में, स्वयं स्प्रिंट जो कि सभी इवेंट्स का कंटेनर (पात्र) होती है, इसके अतिरिक्त, हर इवेंट ही कुछ ना कुछ इंसपेक्ट (निरीक्षण) और एडाप्ट (अनुकूलन) करने का एक अवसर होता है। इन इवेंट्स को विशेषतौर पर महत्वपूर्ण ट्रांसपेरेंसी और इंसपेक्शन को सुगम बनाने के लिए तैयार किया गया है। इन इवेंट्स में से किसी भी इवेंट को शामिल नहीं करने से ट्रांसपेरेंसी में कमी आती है और यह इंसपेक्ट व एडाप्ट करने का एक खोया हुआ अवसर बन जाती है।

स्प्रिंट

इडीयूस्क्रम का केंद्र एक स्प्रिंट होती है, जो कि एक सुसंगत व आपस में जुड़े हुए लर्निंग मटेरियल (सीखने की सामग्री) का एक सेट (समूह) है, जो कुछ विशेष लर्निंग गोलस हासिल करते हैं। स्प्रिंट एक कॉन्टेक्ट रिच (सन्दर्भों से भरपूर) लेसन सीरीज़, एक प्रोजेक्ट, बुक का एक चैप्टर और इसी तरह की अन्य चीज़ हो सकती है। आमतौर पर स्प्रिन्ट्स सेमेस्टर या पीरियड के साथ-साथ होती है, लेकिन ऐसा करना आवश्यक नहीं है।

एक स्प्रिंट, आमतौर पर दो माह या उससे कम समय अवधि का पहले से निर्धारित टाइम-बॉक्स होती है। जब इस अवधि की सीमा दूर होती है तब स्टूडेंट टीम के लिए अच्छी तरह से प्लान (योजना) करना और जटिलताओं की निगरानी कर पाना कठिन हो जाता है।

स्प्रिंट एक स्प्रिंट प्लानिंग मीटिंग और टीम बनाने के साथ शुरू होती है। स्टूडेंट टीम स्वतन्त्र रूप से यह तय करती हैं कि इस अवधि में वे क्या करेंगे।

स्प्रिंट में शामिल रहते:

- टीम बनाने के साथ ही स्प्रिंट प्लानिंग मीटिंग
- हर क्लास की शुरुआत में स्टैंड अप्स
- एक स्प्रिंट में टास्क और असाइनमेंट्स करना
- स्प्रिंट रिव्यू
- स्प्रिंट रेट्रोस्पेक्टिव और व्यक्तिगत रूप से विचार/चिंतन (रिफ्लेक्ट) करना

स्प्रिंट के दौरान:

- स्टूडेंट टीम का कम्पोजीशन (सदस्यों को) बदला नहीं जाता है।
- स्कोप को बदला नहीं जाता है; जैसे-जैसे अधिक समझ में आता है तब प्रॉडक्ट ओनर व स्टूडेंट्स के बीच में क्वालिटी को स्पष्ट और इस पर फिर से चर्चा की जाती है (रीनेगोशिएटेड)।

स्प्रिंट एक रिव्यू और रेट्रोस्पेक्टिव के साथ समाप्त होती है; डिलीवर किये गए काम का इंसपेक्शन (निरीक्षण) किया जाता है और सुधार की सम्भावनाओं का पता लगाया जाता है।

स्प्रिंट के दौरान प्रॉडक्ट ओनर इस बात की निगरानी करता है और नियमित रूप से इसकी जांच करता है कि हर टीम निर्धारित की गयी क्वालिटी को समझती है। कुछ टीमस एक अतिरिक्त इवेंट को भी नियमित रूप से और टाइम-बॉक्स आधारित अंतराल पर करना तय करती हैं ताकि यह निश्चित किया जा सके कि स्प्रिंट के दौरान इंसपेक्शन और एडॉप्शन किया जा रहा है। जैसा कि स्क्रम में होता है, इडीयूस्क्रम में भी एक मोटो (आदर्श-वाक्य) होता है "स्प्रिंट में टेस्ट करना"। प्रॉडक्ट ओनर लगातार इस बात पर बल देता है कि सभी डिलीवरीज़ को टेस्ट किया जाय और वह स्टूडेंट टीम को स्टिम्युलेट (प्रेरित) करता है कि वे स्वयं टेस्ट करें। स्टूडेंट टीमस ऐसा करने के लिए सभी प्रकार की मेथड्स के बारे में विचार कर सकते हैं, एक दूसरे को टेस्ट करने से लेकर छोटे एजुकेशनल गेम्स या कॉम्पिटिशन (प्रतिस्पर्धा) तक।

एक टीचर के रूप में प्रॉडक्ट ओनर हर टीम की प्रगति की निगरानी करता है। "फिलप" और बर्न डाउन चार्ट्स एक विचक ओवरव्यू (त्वरित अवलोकन) प्रदान करते हैं।

एक स्प्रिंट को रद्द करना - इडीयूसक्रम में नहीं है।

स्क्रम की तरह इडीयूसक्रम में एक स्प्रिंट को रद्द नहीं किया जा सकता है। यह संभव है की आवश्यक परिणाम तक पहुँचने के लिए कुछ अतिरिक्त असाइनमेंट्स भी दिए जाएँ। इसे कुछ विशेष परिस्थितियों में ही उपयोग किया जाना चाहिए। एक टीचर भी कुछ मुख्य बातों का वर्णन के पलों/समय को भी शामिल कर सकते हैं ताकि आवश्यक परिणाम को सुनिश्चित किया जा सके। यह सभी टीमस या हर स्टूडेंट टीम के साथ किया जा सकता है।

स्प्रिंट प्लानिंग मीटिंग

स्प्रिंट प्लानिंग मीटिंग को स्प्रिंट की शुरुआत में किया जाता है। इस मीटिंग में 3 एलिमेंट्स शामिल रहते हैं; टीम बनाना, लर्निंग गोल्स और काम की प्लानिंग।

टीम फार्मेशन (गठन)

इडीयूसक्रम स्क्रम इवेंट्स के अलावा दो अतिरिक्त इवेंट्स प्रस्तुत करता है, इनमें से एक टीम फार्मेशन (टीम बनाना) है। इडीयूसक्रम में बेहतर लर्निंग के लिए क्वालिटीज व स्किल्स के आधार पर सावधानी से टीम फार्मेशन करना बहुत ज़रूरी होता है। काम जिसे किया जाना ज़रूरी है वह भिन्न-भिन्न प्रकार का होता है और टीमस के लिए आवश्यक होता है की उनके पास जितना संभव हो सके उनकी अधिक क्वालिटीज (गुणवत्ता), नॉलेज (ज्ञान) और स्किल्स (कौशल) हों।

एक अच्छा टीम कम्पोजीशन प्राप्त करने के लिए निम्न क्राइटेरिया महत्वपूर्ण हैं:

- टीम मेम्बर्स की क्वालिटीज कॉम्प्लिमेंटरी (एक दूसरे की पूरक) होती हैं;
- टीम में लड़के-लड़कियों की संतुलित संख्या;
- पिछले असाइनमेंट्स से अलग कम्पोजीशन;
- दोस्ती पर आधारित कम्पोजीशन अनुपयुक्त है।

टीम फार्मेशन के दौरान प्रॉडक्ट ओनर या पूरी क्लास सबसे पहले इडीयूसक्रम मास्टर को नियुक्त करते हैं। फिर इडीयूसक्रम मास्टर ऐसे लोगों की एक टीम चुनता है जिनके पास कॉम्प्लिमेंटरी स्किल्स हों। टीम फार्मेशन इवेंट स्प्रिंट प्लानिंग इवेंट का एक भाग है।

सीखने के लक्ष्य

लर्निंग गोल्स स्टूडेंट टीम को इस बात के लिए ज़रूरी फ्लेक्सिबिलिटी प्रदान करते हैं कि एक स्प्रिंट के अंतर्गत क्या और कैसे डिलीवर (प्रदान) किया जाएगा। प्रॉडक्ट ओनर यह बताता है की एक स्प्रिंट के अंत में वह उनसे क्या अपेक्षा रखती/रखता है; लर्निंग गोल्स प्राथमिक रूप से सब्जेक्ट मेटर से जुड़े होते हैं और यह प्रमुख गोल्स व गवर्नमेंट द्वारा तय किये गए फाइनल टर्म्स के एक्सटेंशन्स होते।

अपने कार्य के दौरान स्टूडेंट टीम लर्निंग गोल्स पर ध्यान रखती है। इन लर्निंग गोल्स को हासिल करने के लिए टास्क्स और असाइनमेंट्स पूरे किये जायेंगे। यदि कार्य उससे अलग होता है जैसा कि स्टूडेंट्स ने सोचा था या उन्हें अपेक्षा थी तो वे प्रॉडक्ट ओनर के साथ काम करके टास्क्स और असाइनमेंट्स को इस तरह रीस्ट्रक्चर करते हैं कि लर्निंग गोल्स एक बार फिर से हासिल किये जा सकें।

लर्निंग गोल्स, फॉर्मल कोर गोल्स (औपचारिक मुख्य लक्ष्य) या फाइनल टर्म्स का एक भाग होते हैं और उन्हें स्टूडेंट (टीम) की प्रगति में माइलस्टोन्स (महत्वपूर्ण पड़ाव) के रूप में भी देखा जा सकता है।

वर्क प्लानिंग

वह कार्य जिसे एक स्प्रिंट के दौरान किया जाना है उसे स्प्रिंट प्लानिंग मीटिंग के दौरान प्लान किया जाता है। इस प्लान को बनाना पूरी स्टूडेंट टीम का एक कोलैबोरेटिव एफर्ट (सहयोगात्मक प्रयास) होता है।

सबसे पहले टीचर एक ओवरव्यू प्रस्तुत करती/करता हैं, क्या असाइनमेंट हैं, कितने लेसंस हैं, एक स्प्रिंट में कितने लेसंस हैं, महत्वपूर्ण समय कब है, हैण्ड इन डेट (सौंपने की तिथि), इवैल्यूएशन मॉडल्स (मूल्यांकन के तरीके), आदि-आदि। प्रॉडक्ट ओनर वे सीमाएं तय करती/करता है जिसके अंतर्गत स्टूडेंट्स ओनरशिप ले सकते हैं और उनकी प्लानिंग कर सकते हैं।

लगभग दो महीने की स्प्रिंट के लिए स्प्रिंट प्लानिंग मीटिंग दो क्लासेज़ का एक टाइम बॉक्स होती है। आमतौर पर छोटी स्प्रिंट्स के लिए भी टाइम बॉक्स जरूरी होता है।

स्प्रिंट प्लानिंग मीटिंग निम्न सवालों के उत्तर देती है:

- इस स्प्रिंट में स्टूडेंट टीम से क्या अपेक्षित है; लर्निंग गोल्स क्या हैं, कौन सा टीचिंग मटेरियल शामिल किया जाएगा, एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया (स्वीकृति मानदंड) और डिपेंडेंसीज़ (निर्भरताएँ) क्या हैं।
- लर्निंग गोल्स हासिल करने के लिए क्या, किस क्रम में और कैसे करने की आवश्यकता है।

प्रॉडक्ट ओनर स्टूडेंट टीम के सामने लर्निंग गोल्स प्रस्तुत करता है और उन्हें समझाता है ताकि सभी स्टूडेंट टीम व सभी टीम सदस्यों को इस बात की अच्छी जानकारी रहे कि इस स्प्रिंट के दौरान उनसे क्या अपेक्षित है। लर्निंग गोल्स को इस तरह से व इस स्तर तक वर्णन किया जाना चाहिए कि स्टूडेंट टीम एक टीम प्लानिंग में अपने आप ही स्वतन्त्र रूप से इन लर्निंग गोल्स को इलेबोरेट (विस्तारित) कर सके।

प्रॉडक्ट ओनर द्वारा लर्निंग गोल्स समझा दिए जाने के बाद यह समझना स्टूडेंट टीम का काम होता है कि कौन सी एक्टिविटीज़ जरूरी हैं। स्टूडेंट टीम ही बुनियादी रूप से टास्क के आकार और उनकी पार्शियल डिलीवरी (आंशिक रूप से प्रदान करना) के लिए जिम्मेदार होती है।

जैसे ही यह स्पष्ट हो जाता है कि क्या करना है, स्टूडेंट टीम स्वयं अपनी समझ एवं प्रॉडक्ट ओनर के एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया के आधार पर टास्क व पार्शियल डिलीवरी को क्रोनोलॉजिकली व्यवस्थित करना (समय आधारित क्रम में) शुरू करती है।

जैसे ही टास्क और पार्शियल डिलीवरी को क्रोनोलॉजिकली क्रमबद्ध (क्रमानुसार) कर लिया जाता है तब टास्क में पहला सबडिवीज़न (अप-विभाजन) किया जा सकता है। इस प्लानिंग सेशन में केवल पहला ड्राफ्ट तैयार होगा। आखिरकार, इंस्पेक्शन और एडाप्टेशन की प्रोसेस नियमित रूप से नई समझ और संभवतः प्लानिंग व वर्क डिवीज़न में परिवर्तन की ओर ले जाती है।

स्प्रिंट प्लानिंग मीटिंग के अंत में स्टूडेंट टीम प्रॉडक्ट ओनर को यह समझाने की स्थिती में होनी चाहिए कि वे एक सेल्फ-ओर्गानिज़िंग टीम के रूप में, लर्निंग गोल्स को हासिल करने के लिए, कैसे प्लानिंग कर रहे हैं और वे स्प्रिंट ऑब्जेक्टिवज़ को कैसे प्राप्त करेंगे।

स्टैंड अप

एक स्टैंड अप स्टूडेंट टीम द्वारा एक्टिविटीज का तालमेल बनाने (सिंक्रोनाइज) और अगली मीटिंग तक का प्लान तैयार करने के लिए 5 मिनट का एक टाइम बॉक्स इवेंट होता है। स्टैंड अप हर क्लास की शुरुआत में होती है। इसे पिछली स्टैंड अप के बाद से किये गए कार्य का इंस्पेक्शन करके और अगली स्टैंड अप तक किये जा सकने वाले कार्य की फोरकास्टिंग (अनुमान) करके किया जाता है।

स्टैंड अप हर क्लास में एक ही समय होती है, क्लास की शुरुआत में, ताकि जटिलता को कम किया और नियमितता को लाया जा सके। स्टैंड अप मीटिंग के दौरान हर स्टूडेंट निम्न के बारे में कहते हैं:

- मैंने पिछली क्लास के बाद से रिप्रेंट गोल हासिल करने के लिए टीम की सहायता करने के लिए क्या किया?
- मैं इस क्लास में रिप्रेंट गोल हासिल करने के लिए टीम की क्या सहायता करूंगा?
- वो कौन से इम्पेडीमेंट्स (बाधाएं) हैं जो मुझे या टीम को रिप्रेंट गोल हासिल करने से रोक रहे हैं?

स्टूडेंट टीम स्टैंड अप का उपयोग लर्निंग गोल्स के सम्बन्ध में प्रगति का मूल्यांकन करने व उसका ध्यान रखने, फिर से प्लान करने और सहमती बनाने के लिए करती है। स्टैंड अप इस बात की संभावना को अधिक से अधिक करती है कि स्टूडेंट टीम लर्निंग गोल्स की उच्चतम संभावित क्वालिटी पर पहुंचेगी। स्टूडेंट टीम प्रॉडक्ट ओनर को यह समझाने योग्य होना चाहिए कि वे लर्निंग गोल्स को हासिल करने के लिए एक सेल्फ-ऑर्गानिजिंग टीम के रूप में एक साथ मिलकर कैसे काम करेंगे और रिप्रेंट में शेष बची हुई एक्टिविटीज कौन सी हैं।

इडीयूसक्रम मास्टर यह सुनिश्चित करता है की स्टूडेंट टीम वास्तव में स्टैंड अप करती है, लेकिन स्टूडेंट टीम ही स्टैंड अप को करने के लिए जिम्मेदार होती है। इडीयूसक्रम मास्टर स्टूडेंट टीम की मदद करता है कि वे स्टैंड अप को 5 मिनट के टाइम बॉक्स के अन्दर रख सकें।

स्टैंड अप्स आपसी संवाद को बेहतर बनाते हैं, प्रगति में आने वाली बाधाओं को पहचान कर उन्हें दूर करते हैं, जल्दी निर्णय लेने की प्रक्रिया पर विशेष ध्यान देते और उन्हें प्रोत्साहित करते हैं और साथ ही प्रोजेक्ट के बारे में स्टूडेंट टीम के ज्ञान को भी बेहतर बनाते हैं। यह एक बहुत ही महत्वपूर्ण "इंस्पेक्ट और एडाप्ट" मीटिंग होती है।

रिप्रेंट रिव्यु (समीक्षा)

रिप्रेंट रिव्यु (समीक्षा) रिप्रेंट के अंत में होता है और यह एक फाइनल असाइनमेंट के सामान ही है। स्टूडेंट टीम यह बताती हैं की उन्होंने पिछली रिप्रेंट में क्या सीखा है और इसकी जांच लर्निंग गोल्स व एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया की आपस में तुलना करके की जानी चाहिए। इनके प्रस्तुतीकरण का तरीका लर्निंग गोल्स और एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया पर निर्भर करता है।

रिप्रेंट के दौरान यह ज़रूरी होता है की बिना लर्निंग प्रोसेस में रुकावट बने जितना हो सके उतना अधिक बार इंस्पेक्ट और एडाप्ट किया जाए। सामान्य तौर पर यह निष्कर्ष निकाला जा सकता है कि जितना अधिक बार इंस्पेक्शन होता है सफलता की संभावना उतनी ही अधिक रहती है। इंस्पेक्शन कब-कब किया जाएगा और उन्हें कैसे जांचा जाएगा यह स्टूडेंट टीम के साथ रिप्रेंट की शुरुआत में रिप्रेंट प्लानिंग के दौरान ही साझा किया जाना चाहिए। इंस्पेक्शन, एक टीम को उनकी प्रगति व क्वालिटी को लर्निंग गोल्स की तुलना में जांचने, निर्णय करने में सहायता करता है और समाप्त कर ली गयी टास्क के बारे में अधिक से अधिक फीडबैक प्राप्त करना इसका लक्ष्य होता है।

स्प्रिंट रेट्रोस्पेक्टिव

स्प्रिंट रेट्रोस्पेक्टिव स्टूडेंट टीम के लिए खुद को इंस्पेक्ट (निरीक्षण) करने का एक अवसर होता है। स्प्रिंट रिव्यू के बाद जितना जल्दी संभव हो सके उतना जल्दी स्प्रिंट रेट्रोस्पेक्टिव की जाती है। रेट्रोस्पेक्टिव को अच्छी तरह से किया जाना चाहिए और यह टीम व व्यक्तिगत रूप से अपने आप को बेहतर बनाने का प्लान तैयार करने एवं आगामी स्प्रिंट असाइनमेंट को तैयार करने के लिए होती है। जैसे ही फाइनल असाइनमेंट के ग्रेड्स उपलब्ध हो जाते हैं रेट्रोस्पेक्टिव को किया जाना चाहिए। रेट्रोस्पेक्टिव में किसी भी प्रकार की देरी से यह, अगली स्प्रिंट के दौरान टीम व व्यक्तियों द्वारा सुधार करने का एक खोया हुआ संभावित अवसर हो जाती है।

स्प्रिंट रेट्रोस्पेक्टिव का गोल (लक्ष्य) है:

- यह इंस्पेक्ट करना कि लोग, उनके आपसी सम्बन्ध, प्रोसेसेज और टूल्स के सम्बन्ध में पिछली स्प्रिंट कैसी हुई;
- अच्छी हुई चीजों व संभावित सुधार का पता लगाना और उन्हें क्रमबद्ध (आर्डर) करना;
- उन तरीकों में सुधार को अमल में लाने का प्लान तैयार करना जिन तरोकों से स्टूडेंट अपना कार्य संपादित करते हैं।

स्प्रिंट रेट्रोस्पेक्टिव में तीन भाग शामिल रहते हैं:

1. स्टूडेंट्स, टीम की मेथडोलोजीज (पद्धतियों) व कार्य करने के तरीकों का मूल्यांकन करते हैं और उनमें सुधार बिन्दुओं की पहचान करते हैं;
2. अगला, हर स्टूडेंट अपने टीम के सदस्यों का स्किल्स और सुधार बिन्दुओं के आधार पर मूल्यांकन करता है; और वह इसे स्वयं अपने लिए भी करता है;
3. टीम इस बात पर चर्चा करती है कि उन्हें क्या करना बंद कर देना चाहिए।

इसके परिणामस्वरूप, स्टूडेंट्स एक साथ मिलकर प्रभावी और कुशल तरीके से सीखते रहते हैं। इसलिए स्प्रिंट रेट्रोस्पेक्टिव इंडीयूस्क्रम प्रोसेस का एक अनिवार्य व बहुत ही महत्वपूर्ण भाग है और इसे निश्चित रूप से हटाया नहीं जाना चाहिए। यह तब किया जाता है जब **पूरी स्प्रिंट समाप्त** हो गयी हो।

स्टूडेंट टीम व्यक्तिगत रूप से और एक साथ मिलकर निम्न चार सवालों के उत्तर देती है:

1. क्या अच्छे से हुआ?
2. क्या बेहतर किया जा सकता है या किया जाना चाहिए?
3. अब आगे हमें क्या नहीं करना चाहिए?
4. अगले स्प्रिंट में हम क्या एक्शन लेंगे?

इंडीयूस्क्रम आर्टिफैक्ट्स

इंडीयूस्क्रम आर्टिफैक्ट्स विभिन्न तरीके से कार्य या वैल्यू (उपयोगिता) को प्रस्तुत करता है जो कि इंस्पेक्शन व एडाप्टेशन के लिए ट्रांसपेरेंसी व अवसर प्रदान करने में बहुत उपयोगी होते हैं। इंडीयूस्क्रम द्वारा परिभाषित आर्टिफैक्ट्स को उन प्रमुख जानकारियों की ट्रांसपेरेंसी को अधिकतम करने के लिए डिज़ाइन किया गया है जो कि यह सुनिश्चित करने के लिए ज़रूरी होती हैं कि स्टूडेंट टीम एक "डन" लर्निंग गोल हासिल करने में सफल हों।

प्रॉडक्ट बैकलॉग

एक प्रॉडक्ट बैकलॉग लर्निंग गोल्स और वर्क मेथड्स की एक क्रमबद्ध सूची (सभी आइटम्स की) होता है जो की उन प्रमुख लक्ष्य (कोर गोल्स) का पालन (कॉर्म्म) करते हैं जैसा की उस पूरे कोर्स के लिए शासन द्वारा परिभाषित किया गया है।

प्रॉडक्ट ओनर एक प्रॉडक्ट बैकलॉग व साथ ही उसके कंटेंट (विषय-वस्तु), उसकी उपलब्धता व क्रमबद्धता के लिए ज़िम्मेदार होता है।

स्क्रम के विपरीत, जहां प्रॉडक्ट कभी पूरा नहीं होता, इंडीयूस्क्रम में प्रमुख लक्ष्य और अक्सर लर्निंग गोल्स भी पहले से ही पता होते हैं। प्रमुख लक्ष्य पहले से ही निर्धारित रहते हैं; लर्निंग गोल्स भिन्न हो सकते हैं, लेकिन अक्सर पहले से ही ज्ञात रहते हैं। हालांकि वर्क मेथड्स को प्रोग्रेसिव इनसाइट (आगे बढ़ने के साथ बेहतर होती समझ) के आधार पर और स्क्रम के "इंस्पेक्ट और एडाप्ट" सिद्धांत के अनुसार लगातार एडजस्ट (सुधार या अनुकूलन) किया जाता है। प्रॉडक्ट बैकलॉग वर्क मेथड्स के रूप में डायनामिक (गतिशील) होता है: यह इस बात का पता लगाने के लिए लगातार बदलता रहता है कि प्रभावी रूप से आपस में सहयोग करने और लर्निंग मटेरियल को समझने के लिए स्टूडेंट्स के लिए क्या ज़रूरी है।

प्रॉडक्ट बैकलॉग को लर्निंग प्रोग्राम के आधार पर क्रमबद्ध किया जाता है, इस प्रकार लर्निंग गोल्स और स्टोरीज़ (वर्क मेथड्स) को पूर्ण रूप से शासन द्वारा लागू किये लर्निंग प्रोग्राम का पालन करना होता है। क्रम में आगे के प्रॉडक्ट बैकलॉग आइटम्स आगामी स्प्रिंट से सम्बंधित होते हैं और क्रम में नीचे के आइटम्स क्रमानुसार बाद में प्रोसेस किये जाते हैं। ऊपरी क्रम के प्रॉडक्ट बैकलॉग आइटम्स निचले क्रम के आइटम्स से ज्यादा स्पष्ट और अधिक विस्तृत रूप से वर्णित होते हैं। क्रम जितना नीचे होगा, उतना ही कम वर्णन होगा। प्रॉडक्ट बैकलॉग आइटम्स जिन पर स्टूडेंट्स आगामी स्प्रिंट में काम करेंगे उनका बारीकी से और विस्तार से वर्णन हो चुका होता है, इस प्रकार एक बार इन्हें छोटे रूप में विभाजित कर लेने पर किसी भी आइटम को स्प्रिंट टाइम-बॉक्स के अन्दर "डन" किया जा सकता है। अर्थात्, लर्निंग मटेरियल को स्पष्ट रूप से समझ लिया गया है और उसकी रूप-रेखा बना ली गयी है ताकि स्टूडेंट टीम आगामी अवधि में वास्तविकता में उचित परिणाम प्राप्त करने में सफल होंगे।

"फिलप" (स्क्रम बोर्ड)

"फिलप" नाम फिलपचार्ट से उत्पन्न हुआ है और यह उन टास्क व असाइनमेंट्स (रिसर्च, विवज़, प्रेजेंटेशन, पेपर, आदि) के सेट के संक्षिप्त विवरण की गतिशीलता को बताता है जो कि स्टूडेंट टीम द्वारा वर्तमान स्प्रिंट में पूरा किया जाएगा। फिलप स्प्रिंट कार्य की एक समयबद्ध प्रस्तुती है। टास्क व असाइनमेंट्स उनके स्टेटस के अनुसार: टू, डू, बिजी से उन में ले जाए जाते हैं। फिलप उन सभी टास्क का एक संक्षिप्त विवरण होता है जिन्हें लर्निंग गोल हासिल करने के लिए पूरा करने की ज़रूरत होती है। इसके अतिरिक्त, फिलप प्लानिंग में बेहतर समझ व ज्ञान प्रदान करता है। यह इस बात को स्पष्ट करता है कि उन और शेष बचे हुए कार्य के सम्बन्ध में स्टूडेंट टीम कहाँ हैं। इसके परिणामस्वरूप, फिलप इस बात का भी एक अनुमान होता है कि क्या स्टूडेंट टीम बताये गए लर्निंग गोल्स को हासिल कर सकेंगी। फिलप को लगातार अपडेट किया जाना चाहिए ताकि यह हमेशा स्टूडेंट टीम की प्रगति का "अप टू डेट" स्टेटस बताये। अपडेटिंग (बदलाव) कम से कम हर स्टैंड अप के पहले की जाती है।

फिलप का एक अन्य एट्रिब्यूट (गुण) है कि इसे प्रगति के बारे में ट्रांसपेरेंसी को बढ़ाना चाहिए। इसके लिए ज़रूरी होता है कि हर मीटिंग के दौरान फिलप सभी स्टूडेंट टीम को दिखता रहे।

फिलप पर्याप्त विवरण के साथ एक प्लान होता है जो कि प्रगति के साथ बदलता है जिसे स्टैंड अप में समझा जा सके। स्टूडेंट टीम पूरी स्प्रिंट के दौरान फिलप को परिवर्तित करती हैं और इसलिए यह स्प्रिंट के दौरान लगातार विकसित होता रहता है। अतः, फिलप को हर समय प्रोग्रेसिव इनसाइट के साथ-साथ संशोधित किया जाना चाहिए (जैसे कि नई टास्क्स को शामिल करना)।

जब नया कार्य ज़रूरी होता है तब स्टूडेंट टीम फिलप पर इसे जोड़ देती है। जब प्लान के कुछ एलेमेंट्स अनुपयोगी या गैर-ज़रूरी समझे जाते हैं तो उन्हें हटा दिया जाता है। फिलप में केवल स्टूडेंट टीम ही एक स्प्रिंट के दौरान बदलाव कर सकती है। फिलप बहुत ही स्पष्ट होता है, यह स्प्रिंट के दौरान स्टूडेंट टीम द्वारा हासिल करने के लिए प्लान किये गए कार्य का एक रियल-टाइम पिक्चर (वास्तविक समय की स्थिति) होता है और यह पूरी तरह से स्टूडेंट टीम का होता है।

स्प्रिंट प्रगति की निगरानी

एक स्प्रिंट में किसी भी समय, उस स्प्रिंट में फिलप पर कुल शेष बचे हुए कार्य का योग किया जा सकता है। स्टूडेंट टीम हर स्टैंड अप में इसकी मात्रा का ध्यान रखती है। स्टूडेंट टीम प्रॉडक्ट ओनर के साथ, शेष बची हुई टास्क्स के स्टेटस के आधार पर, लर्निंग गोल को हासिल करने की संभावना का अनुमान लगाती है। पूरी स्प्रिंट के दौरान शेष बचे हुए कार्य पर नज़र रखने से स्टूडेंट टीम अपनी प्रगति का प्रबंधन कर सकते हैं।

"डन" की परिभाषा

जब एक लर्निंग गोल या एक लर्निंग स्टोरी को "डन" के रूप में बताया या वर्णित किया जाता है, तब हर किसी को यह समझ में आना चाहिए कि "डन" का क्या तात्पर्य है। हालांकि यह एक स्टूडेंट टीम से दूसरी के लिए बहुत भिन्न हो सकता है, पर ट्रांसपेरेंसी सुनिश्चित करने के लिए सदस्यों में इस बारे में एक जैसी समझ होनी चाहिए कि कार्य के पूरा होने का अर्थ क्या है। स्टूडेंट टीम के लिए "डन की परिभाषा" का उपयोग यह मूल्यांकन करने के लिए किया जाता है कि लर्निंग गोल के लिए काम कर पूरा हो गया है।

लर्निंग गोल्स (सीखने के लक्ष्य)

लर्निंग गोल एक स्प्रिंट के दौरान पूरे किये जाने वाले सभी आइटम्स का कुल योग होता है। एक स्प्रिंट के अंत में, लर्निंग गोल "डन" होना चाहिए इसका अर्थ यह है कि इसे पूर्वनिर्धारित एक्सेप्टेंस क्राइटेरिया को अवश्य पूरा कर लिया होना चाहिए, जहां लक्ष्य एक ऐसा ग्रेड पाने का है जो कि लर्निंग गोल की समझ को दर्शाता है (जो कि लर्निंग मटेरियल का लगभग दो तिहाई है)। यहाँ तक कि एक 5.5 का स्कोर (1-10 के एक स्केल पर) पास कर अगली स्प्रिंट/पीरियड/स्कूल वर्ष में जाने के लिए पर्याप्त है, जो लर्निंग गोल की समझ को परिभाषा के अनुसार नहीं समझाता है।

यही परिभाषा स्प्रिंट प्लानिंग मीटिंग के दौरान प्लान करने और डीकंपोज (छोटे भागों में विभाजित करना) करने में स्टूडेंट टीम का मार्गदर्शन करती है। हर स्प्रिंट का उद्देश्य उन लर्निंग गोल्स को हासिल करना होता है जो कि स्टूडेंट टीम की "डन" की वर्तमान परिभाषा का एक उच्चतम संभावित क्वालिटी के साथ पालन करते हैं।

"डन" की एक उपयोगी परिभाषा पर पहुँचाने के लिए कुछ प्रमुख प्रश्न:

- आप यह कैसे चेक करेंगे कि आपने काम वास्तव में "डन" (पूरा) कर लिया है?
- वास्तव में क्या किया गया है, कौन सा क्राइटेरिया पूरा होगा?
- लेकिन यह भी, कि जब यह नहीं किया गया हो?

"डन" की परिभाषा तय करने या बनाने के लिए स्टूडेंट टीम स्वयं ही जिम्मेदार होती हैं। क्योंकि "डन" की परिभाषा तय करना लर्निंग प्रोसेस का ही एक भाग है, इसे रेट्रोस्पेक्टिव के आउटकम (परिणाम) के आधार पर बदला जा सकता है। इस तरह से नई समझ या ज्ञान को बेहतर परिणामों के लिए प्रोसेस में सम्मिलित किया जा सकता है।

फन (आनंद) की परिभाषा

“डन” की परिभाषा के अतिरिक्त “फन” (आनंद) की परिभाषा भी है। स्टूडेंट्स के लिए फन एक महत्वपूर्ण प्रेरक होता है और इसलिए बेहतर लर्निंग परिणामों को प्राप्त करने के लिए यह अनिवार्य होता है। अतः स्टूडेंट्स को यह बताना चाहिए कि जो काम वह कर रहे हैं उसके दौरान उन्हें “फन” (आनंद) के लिए क्या ज़रूरी है। यहाँ “ज़रूरी” शब्द के अर्थ की इस सन्दर्भ में व्यापक व्याख्या की जा सकती है कि: आनंददायक कार्य के लिए यहाँ क्या होना ज़रूरी है। अक्सर रेट्रोस्पेक्टिव का आउटपुट “फन” की परिभाषा के लिए संकेत प्रदान करता है। फन की परिभाषा सूची भी एक “लाइव डॉक्यूमेंट” (जीवंत दस्तावेज़) होता है और इसमें नियमित रूप से बदलाव किये जा सकते हैं या इसे बढ़ाया जा सकता है।

समाप्ति नोट

इडीयूसक्रम फ्री (निःशुल्क) है और इस गाइड के माध्यम से उपलब्ध कराया गया है। इडीयूसक्रम के रोल्स, आर्टिफैक्ट्स, इवेंट्स और रूल्स अपरिवर्तनीय होते हैं और हालांकि इडीयूसक्रम के कुछ भाग को अमल में लाना संभव है, पर इसका परिणाम इडीयूसक्रम नहीं होता है। इडीयूसक्रम इसकी पूर्णता में ही होता है और अन्य टेक्निक्स, मेटडोलोजीज और प्रैक्टिसेज (कार्य-व्यवहार) के लिए एक कंटेनर (पात्र) के रूप में बहुत अच्छी तरह से कार्य करता है।

इस गाइड को नियमित रूप से संशोधित किया जाएगा। यदि आपके पास कोई विचार या सुझाव हों कि कैसे इस गाइड को और भी बेहतर बनाया जा सके, तो कृपया हमारे साथ उन्हें निम्न ई-मेल पर शेयर (साझा) करें:

eduscrumguide@gmail.com

आभार

इडीयूस्क़्रम के सहायक

हमें युवाओं पर बहुत भरोसा है। हमें यकीन है कि वह अधिक की इच्छा रखते हैं और काफी सक्षम होते हैं जितना कि वह स्वयं अपने ऊपर या बड़े लोग उन पर विश्वास करते हैं। इडीयूस्क़्रम यह सुनिश्चित करता है कि स्टूडेंट्स स्वयं अपने आप से और उनकी टीम से ज्यादा से ज्यादा काम निकाल सकें। यही बात शिक्षा को इसमें शामिल हर व्यक्ति के लिए सार्थक बनाती है। इसके परिणामस्वरूप दूसरे लोग जैसे हैं, युवा उनका उसी रूप में आदर करने लगते हैं। इसलिए हमें उम्मीद है कि हम एक बेहतर दुनिया के लिए योगदान कर सकते हैं।

इडीयूस्क़्रम टीम

विद्यार्थी:

इडीयूस्क़्रम को और बेहतर बनाने के अधिकतर विचार स्वयं स्टूडेंट्स से आते हैं। हमने उनके आइडियाज़ (विचार) और क्रिएटिविटी (रचनात्मकता) को क्रियान्वित किया है।

इडीयूस्क़्रम फाउंडेशन और इडीयूस्क़्रम के मित्र

इडीयूस्क़्रम का आगे और विकास इडीयूस्क़्रम के मित्रों के द्वारा संभव हो पाया है।

हमारे सहभागी हैं: जेफ़ और अर्लिन सदरलैंड (स्क़्रम आईएनसी.) (Jeff and Arline Sutherland (Scrum Inc.)), आश्रम कॉलेज (Ashram College), शूबर्ग फिलिस (Schuberg Philis), ज़ेबिया (Xebia), टैले 2 (Tele 2), प्रोवर्नेस (Prowareness)

आगे और पढ़ने के लिए कृपया नीचे दिए लिंक पर जाएँ:

<http://www.eduscrum.nl>