

# Multi Team Scrum (Expansion of the SGEP)

Ralph Jocham

John Coleman

2026-01-18T09:00:00Z

## ***Collected Resources for Scrum Guide Expansion Pack***

*This document is a collection of independent works. Each section retains its original license or copyright status, as indicated. Please refer to each section for specific usage rights and requirements.*

*License: Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0).*

*© 2025 Ralph Jocham, John Coleman, and Jeff Sutherland.*

*Disclaimer: No warranties are given. Use at your own risk.*

*This section is offered under the Attribution-ShareAlike 4.0 International license of Creative Commons.*

*By using this Scrum Guide Expansion Pack, you agree to the terms of the CC BY-SA 4.0 license.*

---

Se un Team Scrum diventa troppo numeroso, dovrebbe valutare di riorganizzarsi in più Team Scrum coesi, ciascuno focalizzato sullo stesso Prodotto. Tutti i Team Scrum che lavorano sullo stesso Prodotto dovrebbero condividere lo stesso Product Goal, lo stesso Product Backlog, lo stesso Product Owner, la baseline della Definition of Outcome Done e la baseline della Definition of Output Done.

Fai attenzione a non dare per scontato che più Team Scrum necessariamente producano più Valore. Scala soltanto quando i benefici superano chiaramente i costi aggiuntivi di coordinamento. Prima di scalare, assicurati che l'assetto con un singolo Team Scrum sia in grado di produrre con affidabilità un Incremento ad ogni Sprint. Se ti trovi nella necessità di scalare, assicurati di utilizzare un approccio coerente con questo documento, per restare fedele allo spirito di Scrum. Spesso un numero minore di team porta a risultati maggiori.

In un contesto multi-Team Scrum, i Team Scrum possono ridurre le dipendenze reciproche diventando più cross-funzionali attraverso collaborazione, contaminazione reciproca, trasferimento di conoscenze e interazioni intenzionali. Le competenze specifiche necessarie sono spesso ampie e variano in base al dominio di lavoro. In un contesto multi-Team Scrum, le interazioni intenzionali e mirate, così come la professionalità (inclusa l'integrazione continua), diventano ancora più importanti.

In una configurazione con un solo Product Owner e un solo Team Scrum, il Product

Owner può coincidere con un Product Manager, un Direttore Marketing, un Direttore Tecnologico, ecc. In una configurazione multi-Team Scrum su un Prodotto, l'ideale resta comunque un unico Product Owner, che deve essere un leader per il Prodotto. Per consentire al Product Owner di gestire più Team Scrum sullo stesso Prodotto, il suo ruolo diventa spesso più strategico e delega ai Product Developers problemi da risolvere e opportunità da cogliere, includendo, ad esempio, aspetti di design del Prodotto o di Product Management.

Il Product Backlog è uno strumento per aumentare la trasparenza. In generale, i vantaggi derivanti dal minor numero di Product Backlog per Prodotto - sia impliciti (ad esempio come filtri di un Product Backlog) che espliciti - sono:

- minori sono i silos all'interno del Prodotto e maggiore è la trasparenza su tutto il Prodotto;
- maggiore trasparenza del monitoraggio complessivo dei progressi sull'intero Prodotto;
- migliore chiarezza sul Valore complessivo dell'intero Prodotto;
- maggiore probabilità che un Team Scrum si accorga di lavorare su elementi a basso Valore, dal punto di vista del Prodotto;
- maggiore probabilità di osservare un miglioramento nel raggiungimento del Valore; e,
- più strategico diventa il Product Owner delegando ai Product Developers lavori che riguardano l'intero Prodotto.

Meno Product Backlog per Prodotto favoriscono l'adattabilità [1], ma senza un'effettiva responsabilità, un ambito di controllo coerente o un contatto diretto con gli Stakeholder rilevanti, emergeranno delle lacune. Scrum promuove un clima di casualità e apprendimento multiplo: man mano che diverse persone e Team Scrum collaborano, scoperte e intuizioni possono essere condivise e sfruttate. Questo è improbabile in un ambiente in cui ogni componente ha un Product Backlog isolato.

Il concetto di casualità - come descritto nell'articolo di Hirotaka Takeuchi e Ikujiro Nonaka pubblicato su Harvard Business Review ed intitolato 'The New New Product Development Game' [2] - significa che talvolta idee o soluzioni utili emergono per caso, e non tramite una pianificazione accurata. Quando i Team Scrum lavorano a stretto contatto e condividono informazioni, potrebbero scoprire nuovi approcci o risposte semplicemente perché sono aperti a eventi inattesi o scoperte accidentali.

L'apprendimento multiplo significa che i membri del team apprendono in molti modi diversi contemporaneamente. Acquisiscono nuove competenze e conoscenze non solo nel proprio ambito, ma anche in altri settori, e imparano come individui, come gruppo e come parte dell'intera organizzazione. Questo aiuta il team a diventare più flessibile e capace di risolvere rapidamente una vasta gamma di problemi, perché tutti apprendono gli uni dagli altri e dalle proprie esperienze, mentre lavorano insieme.

Trovare il giusto equilibrio è un dilemma. Ci sono sempre compromessi da considerare. Tuttavia, una buona regola pratica è: meno Product Backlog ci sono - impliciti o espliciti - e meglio è. Idealmente ci dovrebbe essere un solo Product Backlog per ogni

Prodotto. Questo favorisce l'apprendimento multiplo e il trasferimento organizzativo della conoscenza tra Team Scrum, dipartimenti e Prodotti.

Il trasferimento organizzativo dell'apprendimento - come descritto nell'articolo 'The New New Product Development Game' [2] - è il processo mediante il quale conoscenze e intuizioni acquisite in un'area di sviluppo di un nuovo Prodotto vengono regolarmente condivise e applicate ad altre aree o divisioni dell'organizzazione. Le organizzazioni sono spesso progettate più per facilitare la gestione che per massimizzare i risultati. Chiediti quanti Team Scrum sono coinvolti nella gestione di un problema o un'opportunità per generare Valore; in generale, più basso è questo numero, meglio è.

Libera i team dal "command and control". Prediligi l'autonomia allineata. Favorisci interazioni intenzionali e mirate all'interno dei Team Scrum auto-organizzati e tra di essi. Promuovi un clima lavorativo che permetta l'emersione di processi di gestione minimi e sufficienti, favorendo strutture di supporto, all'interno di limiti chiari e ben definiti. Bilancia e coltiva le aspettative e i vincoli degli Stakeholder. Inserisci nell'organizzazione capacità di cambiamento e miglioramento continuo orientati più verso una direzione, che esclusivamente alla consegna, il tutto all'interno di un ritmo cadenzato.

In caso di dubbi, studia l'articolo 'The New New Product Development Game' [3]. Accogli il meglio di ciò che è nuovo nel tuo presente, ma abbandona qualsiasi concezione derivante dall'approccio industriale [4-9], ove solo le persone coraggiose hanno la possibilità di agire.

## **Attribuzione per la raccolta del Pacchetto di Espansione della Guida Scrum**

Questa raccolta è stata scritta e compilata da *Ralph Jocham, John Coleman, e Jeff Sutherland*. La traduzione in lingua Italiana è stata curata da Michael F Forni, Felice Grisi e Andrea Feraco. Ogni sezione è attribuita individualmente sopra e mantiene la sua licenza originale. La raccolta nel suo complesso ha scopo informativo; si prega di rispettare i termini di licenza di ciascuna sezione.

## **Riferimenti**

[1] LeSS (n.d.) 'Why LeSS? Achieving adaptiveness'. Available at: <https://less.works/less/framework/why-less> (Accessed: 17 May 2025).

[2] Takeuchi, H. and Nonaka, I. (2014) The new new product development game, Harvard Business Review. At: <https://hbr.org/1986/01/the-new-new-product-development-game> (Accessed: 21 January 2024).

[3] LeSS.works (n.d.) Self-managing teams. Available at: <https://less.works/less/management/self-managing-teams> (Accessed: 17 May 2025).

[4] Cynefin.io, V. (2022) Cynefin wiki, Cynefin.io. Cynefin.io. At: <https://cynefin.io/> (Accessed: April 4, 2023).

- [5] Rancati, A. and Snowden, D. (2021) Managing complexity (and chaos) in a crisis - a field guide for decision makers inspired by the Cynefin framework. Luxembourg, Belgium: Publications Office of the European Union.
- [6] Snowden, D. et al. (2022) Cynefin® weaving sense-making into the fabric of our world. 2nd edn. Edited by R. Greenberg and B. Bertsch. Singapore, Singapore: Cognitive Edge - The Cynefin Co.
- [7] Snowden, D. (2023) Cynefin St David's 2023 1 of 2, Cynefin Co. <https://thecynefin.co/cynefin-st-davids-2023-1-of-2/> (Accessed: April 20, 2023).
- [8] Snowden, D. (2023) Managing for emergence through abduction, The Cynefin Co. At: <https://thecynefin.co/managing-for-emergence/> (Accessed: June 24, 2023).
- [9] Snowden, D. and Smith, N. (2023) Leadership discussion: Dave and Natalie - the Cynefin co, YouTube. At: <https://youtu.be/WcPZ8ybDF0w> (Accessed: April 7, 2023).