

# Découverte de l'agilité

## Description de la formation

La première approche de gestion de projet de développement itératif date de 1986. La première mise en œuvre de l'approche Scrum date de 1993. Les méthodes agiles sont donc éprouvées depuis plusieurs années et sont devenues un sujet récurrent dans nos organisations.

Cette formation vous initiera aux principes de l'agilité et de faire le premier pas vers la mise en pratique.

## Objectifs pédagogiques

- › Appréhender les fondements de l'agilité.
- › Décrypter le manifeste Agile et ses 12 principes.
- › Découvrir les différentes approches Lean – Agile.
- › Appliquer le Framework Agile Scrum.
- › Mettre en œuvre un management visuel.
- › Découvrir l'agilité à l'échelle et le rôle du manager agile.

## Prérequis

- › Aucun.

## Modalités pédagogiques

- › **Modalité** : Formation réalisée en présentiel ou en distanciel selon la formule retenue.
- › **Méthode** : La formation se déroule entre 50% de théorie et 50% de pratique. Le formateur partage des points théoriques et des cas concrets, lance des discussions et échanges entre les stagiaires et propose des jeux / outils en relation avec le contenu et des mises en pratique.
- › **Support de formation** : Le support de formation utilisé par le formateur est remis au stagiaire à l'issue de la formation.

## Modalités techniques

- › En format présentiel, le formateur dispose d'une présentation (support de formation), d'un vidéoprojecteur (ou TV), de tableaux blancs et de jeux / d'outils pédagogiques.
- › En format présentiel, le stagiaire n'a besoin d'aucun support particulier pour suivre la formation.
- › En format distanciel, le formateur dispose d'une présentation (support de formation), d'une plateforme de visioconférence et d'outils collaboratifs numériques.
- › En format distanciel, le stagiaire aura besoin d'avoir une bonne connexion internet et d'un ordinateur équipé d'une webcam et d'un micro.

## Code

AGI010

## Durée

2 jours (14 heures)

## Nombre de participants

Entre 2 (minimum) et 20 (maximum) participants.

## Profil des stagiaires

Chefs de projets, Responsable d'équipe, Equipe MOA, Développeurs, Architecte, Responsable technique, Futurs Scrum Master ou Product Owner.

## Sanction de la formation

Attestation de fin de formation.

## Accessibilité

Accessible pour les personnes en situation de handicap et aménagement possible en fonction du type de handicap (prévenir avant le début de la formation).

## Modalités et délais d'accès

10 jours minimum avant la formation pour une demande de prise en charge.

## Modalités de suivi et d'évaluation

- › Evaluation préalable.
- › Evaluation de fin de formation sous forme de test (QCM) afin de valider l'acquisition des compétences et des connaissances.
- › Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de formation.
- › Feuille d'émargement signée par le(s) stagiaire(s) et le formateur, par demi-journée de formation.
- › Attestation de fin de formation.
- › Evaluation de suivi à froid (+1 mois).

## Intervenant

Romain est **Coach Agile, Lean & Management 3.0 | Coach Professionnel certifié** depuis plusieurs années. Il accompagne à tous les niveaux de l'organisation et est passionné par le développement de l'humain.

[in https://www.linkedin.com/in/romainolives/](https://www.linkedin.com/in/romainolives/)

## Tarifs

- › Interentreprises : 800,00 € HT
- › Intra-entreprise : sur demande

## Contenu de la formation

### JOUR 01

#### INTRODUCTION

- › Accueil des stagiaires
- › Présentation du déroulement de la formation

#### LE POINT DE DEPART DE L'AGILITE

- › Genèse de l'agilité & Limites des méthodes traditionnelles
- › Esprit Lean – Agile
- › Le Manifeste Agile (Valeurs & Principes)
- › La galaxie des Frameworks Lean – Agile

#### LE FRAMEWORK SCRUM

- › Livraisons itératives & incrémentales
- › Piliers & Valeurs
- › Organisation de l'équipe : la Scrum Team
- › Artefacts & Rituels

#### CREATION DE LA VISION PRODUIT

- › Comment commencer ?
- › La vision produit
- › Rédiger une vision

#### FORMALISATION DU BESOIN

- › La rédaction des User Stories & les bonnes pratiques (INVEST, Persona, ...)
- › Découpage des User Stories
- › Définition des critères d'acceptation
- › Le travail avec les clients et les Stakeholders via le Story Mapping

#### EXECUTION & ACCOMPAGNEMENT DE SPRINT

- › Estimation
- › Priorisation
- › La « Definition of Done »

### JOUR 02

#### LE MANAGEMENT VISUEL

- › Métriques & Visuels
- › Les graphiques : Burn-up, CFD, ...
- › Le Kanban Board
- › Le Planning de Release

#### SERIOUS GAME

- › Les stagiaires sont plongés dans un environnement agile, en tant qu'équipe agile et devront mener à bien leurs objectifs en réintégrant tous les concepts du jour 1. La durée est d'environ une demi-journée.

#### AUTRES FRAMEWORKS

- › Kanban
- › DevOps
- › eXtreme Programming (XP)

#### L'AGILITE A L'ECHELLE

- › Définition & Enjeux
- › Les principaux Frameworks (LeSS, SAFe, Spotify, ...)

#### LE RÔLE DU MANAGER : LE MANAGER AGILE (OUVERTURE)

- › L'évolution du management
- › Une approche par le Management 3.0

#### CONCLUSION