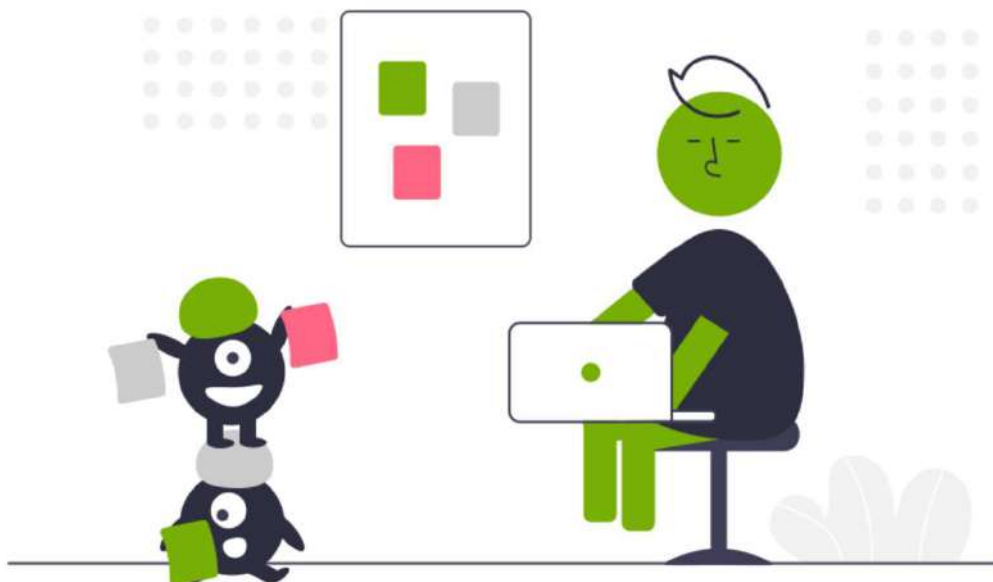


## Générer de la valeur par la compétence

Thématique : Méthode Agile

L'Agile par la pratique et en équipe. Ce module permet de renforcer sa prise de conscience de la dimension collective des projets Agiles autour de la collaboration, de la communication et du management visuel.

A travers un projet « fil rouge », les participants ont mettre en oeuvre les différentes pratiques Agiles afin d'en faciliter la compréhension, l'appropriation et le déploiement. Ils seront ainsi mieux armés pour appliquer l'Agilité à leur propres projets.

Population	Objectifs	Durée
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Développeurs, testeurs, futurs Managers</li> <li>▪ Agile (Scrum Masters), architectes,</li> <li>▪ MOA/client/Product Owners, chefs de projets,</li> <li>▪ Managers, Responsables qualité/méthodes</li> <li>▪ 4 à 12 personnes maximum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Renforcer sa prise de conscience de la dimension collective existant dans les projets Agiles</li> <li>▪ Appréhender les rôles au sein de l'équipe Agile, les notions d'intelligence collective et de travail en équipe</li> <li>▪ Mettre en place les conditions comportementales de l'agilité</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2 jours</li> </ul>
Pédagogie	Pré-requis	Intervenant
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 40% Théorie</li> <li>▪ 50% Pratique</li> <li>▪ 10% Échanges</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modules 1 ou posséder une culture agile</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Expert en Méthodes Agiles, forte expérience terrain.</li> <li>▪ Certifié Scrum Master</li> </ul>

## Programme de Formation

Jour 1

### Introduction :

- Introduction
- Présentation des participants
- Questionnaire d'évaluation des acquis du module 1
- Rappel des principes et organisation d'une équipe Agile
- Les rôles et responsabilités : Product Owner, Scrum Master, équipe, parties prenantes
- Concepts d'intelligence collective, de création de valeur, d'auto-organisation
- Principes de communication orale, écrite
- Les pièges à éviter

**Exercice d'application** : Ateliers: Le noeud humain, Offing the offsite customer

### Gestion du besoin :

- Gestion du backlog
- Rédaction des User Stories
- Definition of Ready / Done
- Acceptance Tests Driven Development (ATDD)
- Priorisation

**Exercice d'application** : Ateliers : Vision, Personas, Story mapping, Buy a feature  
Évaluations des acquis et plan d'action individuel et/ou collectif

Jour 2

### Estimation et planification

- Release planning
- Sprint planning
- Mise en place du management visuel
- Daily Standup
- Affinage du backlog (Grooming)
- Review
- Rétrospective

**Exercice d'application** : Ateliers : Estimations d'équipe (planning poker, Extreme Quotation)

**Exercice d'application** : Ateliers : Scrum from Hell, Retrospective

### Management Agile

- Leadership, pratiques managériales Agiles et notion de coach Agile
- Droit à l'erreur
- Initier une transformation Agile

**Évaluations des acquis et plan d'action individuel et/ou collectif**