

TRAVAILLER EN ÉQUIPE AGILE



PRÉSENTATION

L'agilité est un bouleversement dans les tendances du Management des ressources humaines et du Management de projet. Nous pourrions comparer les membres d'une équipe AGILE à des sportifs en athlétisme préparés à affronter les aléas pouvant survenir le long du parcours. L'auto-organisation et la pluridisciplinarité en sont les pierres angulaires. Ce module présente comment adopter un esprit « One Team » responsable et performant ainsi que des outils de communication et de gestion à intégrer dans l'équipe AGILE. Grâce à de nombreuses mises en situation, les participants pourront vivre et intégrer les bons réflexes du savoir-vivre AGILE.



PUBLIC

Toute personne de l'entreprise amenée à s'impliquer dans un projet en mode AGILE, notamment : Chefs de Projet, Managers, Team Leader, Team Members (développeurs, testeurs, analystes business, architectes, ou tout autres participants au développement du projet), Consultants, etc.

Minimum : 4 participants

Maximum : 12 participants



PRÉREQUIS

Connaitre les fondamentaux de l'agilité par l'expérience ou avoir suivi une formation d'initiation
Pour ce prérequis, vous avez la possibilité d'évaluer votre niveau en ligne
<https://www.fctsolutions.com/evaluez-votre-niveau/>



OBJECTIFS

- Revoir les principes et organisation d'une équipe AGILE
- Brainstormer sur les valeurs et principes du manifeste AGILE
- Développer un Mindset en phase avec la culture AGILE
- Comprendre les principes d'intelligence collective, la création de valeur et l'auto-organisation
- Développer le Leadership, les pratiques managériales AGILE et comprendre la notion de coaching AGILE
- Intégrer les techniques de communication et de dynamique de groupe
- Comprendre les principes du management de projet itératif et incrémental
- Identifier les différents rôles dans un projet AGILE
- Gérer le changement, oppositions, freins et moteurs de réussite
- Implémenter une stratégie d'équipe AGILE
- Exploiter des outils de priorisation dans l'expression des besoins
- Mettre en pratique l'évaluation d'Item selon le « Planning Poker »



DURÉE, DATES ET LIEUX

- 2 jours soit 14 heures
- Intra-entreprise : nous déployons cette formation sur devis, en distanciel ou présentiel partout en France
- Nos formations sont accessibles à tous. Pour toute situation de handicap, merci de nous contacter par téléphone au 01 43 67 32 52 ou par e-mail à l'adresse contact@fctsolutions.com



MODALITÉS PÉDAGOGIQUES ET D'ÉVALUATION

- Cette formation est disponible en mode présentiel ou distanciel (cf. fin du document)
- Ce module peut être suivi dans le cadre d'un cursus
- Envoi d'un support de cours électronique avec la convocation
- Approche dynamique et interactive via des exposés et des mises en situations
- Présentation de cas avec des mises en situation et exercices transversaux
- Partages d'expérience et Brainstorming
- Intégration des concepts et approche par problèmes
- QCM de validation des acquis
- Remise d'une attestation de fin de formation validant les objectifs

TRAVAILLER EN ÉQUIPE AGILE

⇒ PROGRAMME DE LA FORMATION



JOUR 1

PARTIE 1 : POURQUOI DEVENIR AGILE ?

1. Rappel des fondements de l'Agilité
2. Le Manifeste AGILE : Valeurs et principes
3. La culture AGILE en entreprise
4. L'agilité, freins ou innovation pour l'entreprise ?

Exercice N°1 : Brainstorming inversé sur les apports de l'agilité.
Que perdrons-nous à ne plus être Agile, si nous l'étions ?

PARTIE 2 : C'EST QUOI UNE EQUIPE AGILE ?

1. Le respect
2. L'ouverture
3. L'autonomie
4. La responsabilité collective
5. La confiance
6. L'intelligence collective
7. Les rôles & responsabilités dans les différents contextes Agile
 - L'équipe
 - Le coaching
 - Product Owner
 - Client – Sponsor – Utilisateur

Exercice N°2 : Mise en situation **Trappist-1** : un projet démarre afin de créer une première ville spatiale sur Mars. Le groupe va imaginer la construction d'une équipe projet Agile sur la base de leurs compétences et leur personnalité.

TRAVAILLER EN ÉQUIPE AGILE



JOUR 2

PARTIE 3 : COMMENT DEVIENT-ON UNE EQUIPE AGILE ?

1. Introduction à la gestion de projet itérative et incrémentale
 - La notion de Sprint
 - La notion de Release
2. Du recueil des besoins à la création de la vision :
 - La notion de Why
 - Le produit et sa valeur
 - Le Product Backlog de Scrum
 - Les Users Stories d'XP
 - La priorisation et ses considérations
 - Le principe des estimations Agile
 - La gestion des risques

Exercice N°3 : Jeux de rôle **Trappist-1** en équipe round 1.

L'équipe va réaliser une phase d'initialisation et réaliser une expression de besoin, création d'une Product Backlog à travers l'utilisation de stories et priorisation.

3. L'importance des feedbacks et la notion de MVP
4. Les tests Agile avec ATDD

Exercice N°4 : Jeux de rôle **Trappist-1** en équipe Agile round 2.

L'équipe va réaliser deux itérations permettant de valider la vision produit et de recueillir les feedbacks du client. Il est attendu un niveau de qualité convenue (DoD).
(Lego serious game/ outils en ligne pour le distanciel)

5. Test de fin de formation
6. Feedbacks des participants



SPÉCIFICITÉ DE L'APPROCHE PÉDAGOGIQUE

La spécificité de l'approche pédagogique FCT Solutions se veut Empirique ce qui implique l'implémentation d'un ou plusieurs jeux de rôle en flux continu lors de la formation. Ce qui est appris en théorie est directement implémenté dans le Serious Game. Cette approche basée sur une pédagogie différenciée et intégrée à une approche par problème permet d'ancrer les acquis avec un niveau de rétention plus élevé. À la fin de chaque itération d'une journée, une rétrospective d'amélioration continue sera mise en place de façon à augmenter la qualité de l'expérience du stagiaire.

TRAVAILLER EN ÉQUIPE AGILE

⇒ PROGRAMME DE LA FORMATION



MODES DE DIFFUSION DE LA FORMATION

Présentiel : cette formation peut être suivie en présentiel. Le participant reçoit par courriel une convocation indiquant les modalités d'accès à la formation. La formation est assurée entièrement par le formateur FCT Solutions sur le lieu de la formation.

Distanciel : cette formation peut être suivie sur le mode distanciel sur simple demande.

Le participant reçoit par courriel un lien lui permettant de rejoindre la classe virtuelle à partir d'un ordinateur connecté à internet et disposant du son et d'une webcam intégrée.

En temps réel (formation synchrone), il suit la formation affichée au centre de l'écran (support de cours déroulé par le formateur) et écoute le formateur, le voit parler, peut interagir avec lui, poser des questions, faire répéter.

Au même titre qu'une formation en présentiel, le formateur écoute les questions, répond, instaure le débat en temps réel, maîtrise la cadence et diffuse l'apprentissage tout en contrôlant à tout moment la bonne acquisition.

Le formateur peut diffuser sur son écran des outils pédagogiques complémentaires (tableaux, schémas, graphiques) au fur et à mesure de la formation.

Le participant est évalué pendant la formation au moyen de QCM corrigés avec le formateur afin de déterminer les acquis.

Tout au long de la formation, le participant peut interagir avec le formateur et même avec d'autres participants, toujours avec l'encadrement du formateur.