

**2 JOURS**

Présentiel 14h

# COMPRENDRE LA DEMARCHE AGILE



## PUBLICS CONCERNÉS

- Toute personne, quel que soit son poste dans l'entreprise, désireuse de s'initier à la culture et aux méthodes Agiles



## PRÉ-REQUIS

- Aucun pré-requis technique n'est obligatoire, mais une expérience en gestion de projet ou avoir participé à des projets dans le cadre de ses missions est recommandé.



## CERTIFICATION

- Une attestation de formation est remise aux participants à la fin de la formation.
- Cette formation permet aux participants de valider un total de 14 PDU dans le cadre du renouvellement de leurs certifications du PMI (Project Management Institute).



## OBJECTIFS

- Acquérir les connaissances pour comprendre l'Agilité
- Comprendre les différences entre une approche Agile et Traditionnelle
- Comprendre le fonctionnement du Framework SCRUM

L'objectif principal de cette formation est de permettre à toute personne de comprendre la démarche et l'approche Agile. Véritable choc culturel, l'Agilité apporte un grand nombre de concepts bouleversant les méthodes traditionnelles de gestion de projet. A l'aide d'exercices, d'un cas pratique et de jeux, les stagiaires pourront découvrir les nouvelles techniques et les nouvelles tendances du marché en matière d'Agilité.

## PROGRAMME DÉTAILLÉ

### 1. L'AGILE, UN NOUVEAU PARADIGME

#### ○ Les concepts de l'agilité

- Les origines et l'histoire de l'Agilité
- Une nouvelle façon de penser
- Les différences entre projet Agile et projet Traditionnel
- Le Manifeste Agile et les principes

**Jeu découverte en groupe :** Celebrity Prioritisation

- L'Agilité aujourd'hui dans le monde de la gestion de projet
- Les environnements propices à l'Agilité

#### ○ Les différentes méthodes Agiles

- Positionnement des différentes méthodologies
- Découverte des méthodologies les plus utilisées (SCRUM, XP, FDD, TDD...)

#### ○ Les nouveaux modèles basés sur l'Agilité

- Le management 3.0

**Jeux en groupe :** Burger Land

- L'Agilité et l'IT (SAFe, DevOps...)
- L'industrie 4.0
- La convergence des méthodologies projet : L'hybridation

15 Questions de QCM

- Découvrir et utiliser des techniques Agiles liées à la gestion de projet Agile
- Comprendre les différentes méthodologies et les tendances de l'Agilité

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Centrée sur la mise en pratique. (80%) Les participants appliquent les outils et méthodes lors d'ateliers, de simulations et jeux de rôles.

## SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Support complet avec les concepts et les exercices d'entraînement - des Quizz et un Plan de Progrès individuel.

## MODALITÉS

INTER ou INTRA à partir de 5 participants / 10 participants maximum. (Pendant les mesures sanitaires : 6 personnes maximum dans nos salles).

## FINANCEMENT

Pour toute question sur le dispositif de financement, contactez nos conseillères formations :

- Par téléphone : 01 47 39 02 02
- Par mail : [info@evoluteam.fr](mailto:info@evoluteam.fr)

## FORMATION À DISTANCE

Pendant toute la période de votre formation, pour toute question relative à la plateforme ou pour toute assistance technique, notre équipe pédagogique en charge des modules e-learning, répondra à vos questions

- de 10h à 17h30 au 01 47 39 02 02
- ou sur l'adresse mail suivante : [contact@creativelearning.digitalcamp.fr](mailto:contact@creativelearning.digitalcamp.fr)

## 2. SCRUM, SIMPLE MAIS COMPLEXE

### ○ Présentation du Framework SCRUM

- Les Piliers, La structure et les Valeurs
- La structure de SCRUM : Cérémonials, Artefacts, Rôles

Jeux en groupe : SCRUM en image

### ○ Un projet Agile : De l'idée au démarrage

- De la vision à la Roadmap.

Jeux en groupe : Le Pitch de l'Ascenseur

- L'équipe SCRUM : Rôles et responsabilités
- Du besoin au Product Backlog
- Les Thèmes, Épics et User Stories
- Règles pour définir les User Stories

Jeux en groupe : Nos User Stories

- Techniques de Valorisation et d'estimation
- Sprint et Release
- La définition du Fini

15 Questions de QCM

## 3. SCRUM, LE DEROULEMENT

### ○ Un projet Agile : Réalisation

- Organisation d'un Sprint
- Les différents cérémonials (Sprint Planning, Daily, Revue, Rétrospective)

Jeux en groupe : Feu de Camp

- L'amélioration du Product Backlog
- Les indicateurs et le suivi
- Le concept de livraison continue

### ○ Un projet Agile : De la livraison à la mise en production

- Les différents Tests Agiles
- Gestion de la Release
- Les projets complexes

Travail de groupe : Cas de Figure

- La communication dans un projet Agile
- Les différents pièges de l'Agilité
- La clôture d'un projet Agile

15 Questions de QCM

Élaborer son Plan de progrès individuel : les pépites.

## 4. ÉVALUATION DE SATISFACTION ET CLOTURE DE LA SESSION