

**2 JOURS**

Présentiel 14h

TRAVAILLER EN ÉQUIPE AGILE



PUBLICS CONCERNÉS

Toute personne de l'entreprise, amenée à s'impliquer dans un projet en mode Agile. En particulier : Chefs de Projet, Managers Agile, Consultants...



PRÉ-REQUIS

- Posséder au préalable une culture Agile, acquise en ayant suivi le module 1.1 : « Comprendre la démarche Agile » ou posséder une expérience préalable similaire.



CERTIFICATION

- Aucune certification n'est prévue pour cette formation. 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 le rôle de l'équipe Agile

Un projet Agile est avant tout un travail d'équipe. Pour renforcer la prise de conscience de la dimension collective qui émerge lors de la réalisation d'un projet Agile, chaque membre de l'équipe doit comprendre l'organisation mis en œuvre et savoir appréhender son rôle au sein d'une équipe Agile. **Cette formation a pour objectif d'apporter aux stagiaires les techniques et les outils qui leurs permettront d'être plus à même de s'intégrer dans ce nouveau mode de fonctionnement.**

PROGRAMME DÉTAILLÉ

1. L'AGILE, UNE ÉQUIPE

○ L'équipe dans un projet Agile

- SCRUM et le Team Building
- Les niveaux de responsabilisation de chaque membre d'une équipe Agile
- Niveaux de maturité spécifiques aux méthodes Agiles

Jeu en groupe : Marchmallow Challenge

○ Des attitudes nouvelles à adopter

- Travailler dans un contexte Agile
- Les attitudes et les comportements
- Quelques règles à respecter

15 Questions de QCM

2. COMMUNICATION ET DYNAMIQUE DE GROUPE

○ La communication au sein d'une équipe Agile

- Les concepts et les règles de bon fonctionnement
- Les techniques de communication et leurs bénéfices

Jeux en groupe : Breakthrough

- Les impacts d'une communication non adaptée

- Comprendre l'importance du collectif dans un projet Agile
- Utiliser des Techniques de groupe pour favoriser le travail d'équipe
- Comprendre les concepts de Consensus et d'auto-organisation

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 4 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

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

○ Améliorer la dynamique de groupe

- L'intelligence collective et l'émergence créative

Jeux en groupe : Dans le désert

○ Leadership et pratiques managériales

- Leadership et coaching
- Les bonnes pratiques managériales

15 Questions de QCM

3. LES TECHNIQUES COLLABORATIVES

○ ATDD (Acceptance Test Driven Development)

- Qu'est-ce que l'ATDD : Concept et Fonctionnement
- Mettre les tests au cœur d'un projet Agile

Jeux en groupe : Dessine-moi un mouton

- Créer une stratégie orientée Tests Agile
- Les bénéfices de la technique ATDD

○ Le Planning Poker

- Estimations complexes, mais d'une manière ludique
- Profiter au maximum de cette technique dans un projet Agile

Jeux en groupe : Le Planning poker

- Identification et définition des scénarios Utilisateurs
- Définir et orienter le Product Backlog
- Améliorer la Valeur Business

15 Questions de QCM

Élaborer son Plan de progrès individuel : les pépites.

4. ÉVALUATION DE SATISFACTION ET CLOTURE DE LA SESSION