

## 1.1 LOT 1 – Démarche Agile

### 1.1.1 Module 1 : Comprendre la démarche Agile

#### 1.1.1.1 Public concerné

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

#### 1.1.1.2 Nombre de jours

- ✓ 2 jours (14 heures)

#### 1.1.1.3 Objectifs de la formation

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.

#### 1.1.1.4 Pré-requis

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

#### 1.1.1.5 Certification :

- ✓ Aucune certification n'est prévue pour cette formation. Un certificat de participation sera remis aux participants à la fin de la formation.
- ✓ Cette formation permet aux participants de valider un total de 14 PDU's dans le cadre du renouvellement de leurs certifications du PMI (Project Management Institute).

#### 1.1.1.6 Articulation et rythme pédagogique

- Module réalisé sur **2 jours consécutifs**.

#### 1.1.1.7 Objectifs pédagogiques :

***A l'issue de la formation, l'apprenant sera capable de :***

- ✓ Acquérir les connaissances pour comprendre l'Agilité
- ✓ Comprendre les différences entre une approche Agile et Traditionnelle
- ✓ Comprendre le fonctionnement du Framework SCRUM
- ✓ Découvrir et utiliser des techniques Agiles liées à la gestion de projet Agile
- ✓ Comprendre les différentes méthodologies et les tendances de l'Agilité

#### 1.1.1.8 Contenu

##### Contenu du présentiel

- ✓ Accueil des stagiaires
  - ✓ Introduction de la session
  - ✓ Vivre ensemble
- QUIZZ de départ : Évaluons-nous !**

## 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
  - Jeux 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

## 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 déroulement

- 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

### Elaborer son Plan de progrès individuel : les pépites.

## 4. Évaluation de satisfaction et clôture de la session

### Modalités d'évaluation des acquis :

- Une première auto-évaluation est réalisée en début de stage pour définir le niveau global de la session. Le formateur pourra ainsi adapter en fonction des besoins. Durant toute la durée de la formation l'évaluation des stagiaires est assurée à l'aide de **Quizz à la fin de chaque chapitre**.
- Pendant la réalisation des exercices, les stagiaires pourront s'autoévaluer. Le formateur accompagne l'auto-évaluation de chacun.
- A la fin de la formation, les stagiaires rempliront une feuille d'évaluation de la formation pour nous permettre de mettre en place des actions correctives en respectant le principe d'amélioration continue.

### Les méthodes et moyens pédagogiques :

La pédagogie de cette formation est composée d'une alternance de présentation et de concept théorique à l'aide d'une présentation de type PowerPoint (environ 45%), d'ateliers de mise en pratique basés sur des exercices de groupe et des jeux pour mettre les participants en situation (environ 40%) et des retours d'expérience partagés entre chaque participant (environ 15%).

### Les conditions d'organisation matérielle :

- 4 personnes minimum / 12 personnes maximum.
- Pour réaliser cette formation, il est nécessaire d'avoir une salle bien dimensionnée en fonction du nombre de stagiaire pour réaliser les activités.
- Un ou deux Paperboards (1 pour 6), des feuilles accompagnées de Patafix pour les accrocher aux murs. Un grand nombre de Post-it (moyen/petit/grand format de plusieurs couleurs). Des feutres type Paperboard de plusieurs couleurs.

### Exemple d'Atelier : Le Pitch de l'ascenseur

Lors de cet atelier, les différents groupes vont devoir créer un discours de 3 minutes présentant le concept d'Agilité et une présentation sommaire du fonctionnement et des bénéfices de l'Agile.

Après avoir décrit les règles d'un bon pitch et préparé l'atelier, les groupes travaillent à la création de leurs Pitch. Une présentation de chaque résultat est réalisée en commun pour améliorer et finaliser une version utilisable.

Cette mise en situation a un fort impact pédagogique : Les stagiaires doivent réfléchir à synthétiser ce qu'ils viennent d'apprendre dans un résumé de 3 minutes et ils créent une présentation succincte qu'ils pourront réutiliser par la suite. Cela permet au formateur de vérifier et de valider la compréhension de chacun vis à vis des concepts de l'Agile et d'offrir un outil aux stagiaires.

Mis en parallèle avec l'étude de cas Play'n'Move, cet exercice apporte une démonstration de l'efficacité de savoir vulgariser et présenter en seulement 3 minutes un sujet complexe.

## Pitch de l'Ascenseur

Vous attendez l'ascenseur pour partir faire une pause. Au moment où les portes s'ouvrent, vous apercevez votre Directeur.

Vous venez de suivre une formation sur les concepts de l'Agile et vous y voyez l'opportunité de mettre en avant vos connaissances.

Les portes se referment et il ne vous reste que 6 étages pour convaincre votre Directeur de l'urgence d'adopter cette nouvelle approche.



ETAPE 1 : En groupe créer un Pitch de 3 minutes pour convaincre

ETAPE 2 : Désignez un représentant qui nous fera rêver