Travailler en équipe Agile

2 j (14 heures) Ref : AGEA

Public

Tout salarié amené à s'impliquer, au sein de son entreprise, dans un projet en mode Agile, en particulier les chefs de projet, les managers Agile, les Consultants, …

Pré-requis

Avoir suivi la formation comprendre la démarche Agile ou posséder les connaissances équivalentes
Avoir un niveau d'anglais suffisant pour comprendre les termes utilisés

Moyens pédagogiques

Modalité : Formation en présentiel ou en classe virtuelle. Possibilité de réaliser des groupes mixtes : session avec des stagiaires en présentiel et en classe virtuelle - Formation inter / Formation intra
Méthode : 50% de pratique et 50% d'apports théoriques.
Alternance de démarches inductives (« jeux » Agiles pour faire expérimenter) et déductives (démonstrations et explications) pour formaliser des process, ancrer les savoirs et installer un cadre.
Notre approche par l'expérimentation active permettra à chaque stagiaire de s'initier aux concepts clés de l'agilité. Ils réaliseront eux-mêmes l'expérience de ces concepts et seront capables de les décrire lors d'un débriefing guidé par le formateur
Matériel : Tableau blanc, post-it, vidéoprojecteur ou télé connectée
Support de formation : Support PDF envoyé à chaque stagiaire à la fin de la formation

Modalités de suivi et d'évaluation

Questionnaire d'évaluation des pré-requis
Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage, feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur, Attestation de fin de formation
Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires
Quiz d'évaluation individuel en fin de formation
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

Action Collective ATLAS
AELION a été retenue par ATLAS dans le cadre de l'action collective "Méthodes Agiles". Si vous êtes salarié d'une ESN/SSII cotisant à ATLAS, vous pouvez bénéficier d'une prise en charge à 100% du coût de cette formation dans la limite des fonds disponibles.

Les projets Agiles ont une forte dimension collective : chacun doit prendre part à l'action et s'impliquer dans les responsabilités qui lui sont confiées. Dans un monde économique en constante évolution, l'agilité des équipes permet d'avoir un avantage certain sur la concurrence.
Cette formation vous permettra d'approfondir chaque rôle et surtout de les mettre en pratique au travers de mises en situation concrètes. Vous saurez trouver votre place et mettre en oeuvre les techniques managériales et collaboratives les plus adaptées.

Action collective OPCO ATLAS - Inscription CampusAtlas

Objectifs

Identifier les contextes favorables aux démarches Agile

S'immerger dans un cadre Agile et repérer les différences par rapport aux cadres traditionnels

Appréhender son rôle dans un collectif Agile en développant les techniques managériales et collaboratives les mieux adaptées

Participer à la production de valeur pendant un sprint et connaitre les attendus pour chaque cérémonie

S'améliorer en continu

Suivre la production et estimer sa progression

Programme détaillé

PARTIE 1 : ½ JOURNEE

CONTEXTES FAVORABLES AUX DEMARCHES AGILE

Evolutions de l'environnement des organisations dans l'ère du numérique

Environnement VICA (volatile, incertain, complexe et ambigu)

Importance de l'empirisme et modalité de mise en oeuvre

Exemple d'atelier : Résolution et analyse des différences de stratégies applicables en fonction de la classe des problèmes rencontrés (simple, compliqué et complexe)

LES CARACTERISTIQUES DES CADRES AGILES

Modalités pour faire émerger l'auto-organisation tout en donnant du sens aux actions

Caractéristiques de l'agilité : auto-organisation, le sens, la gestion de l'apprentissage, le timeboxing

Différences entre agilité et cycle en V

Rôles et responsabilités collectives des acteurs

Courbe d'apprentissage

Gestion des erreurs

Boucle de feedback

Mode itératif et mode incrémental

Exemple d'atelier : auto-organisation d'une équipe pour suivre une consigne minutée et comparaison des résultats entre équipe pour tester différents concepts

PARTIE 2 : ½ JOURNEE

SE POSITIONNER DANS UNE EQUIPE AGILE

Caractéristiques et les étapes à franchir pour devenir une équipe performante

Caractéristiques d'une équipe Agile et des rôles qui la composent

Rôles et responsabilités du framework Scrum Product Owner/ Scrum Master / Developers

Outils de prise de décision collaborative et de priorisation

Présentation des outils de vote collaboratif (DOT voting), de prise de décision par consentement mutuel (DeciderProtocol), RACI Agile et les baromètre Agile Niko Niko

Exemple d'atelier : Identification des 4 étapes du modèle de Tuckamn qui permet de modéliser les étapes de la constitution d'un groupe

PARTICIPER AUX CEREMONIES POUR CADENCER L'EQUIPE

Les cérémonies du Sprint et leurs attendus en entrée et en sortie

Les activités à réaliser avec le Product Owner : taches et activités conjointe du Product Owner et desdéveloppeurs (Estimation, Refinement, Suivi avancement, création de valeur)

Les activités à réaliser avec le Scrum Master : taches et activités conjointe du Scrum Master et des développeurs(Amélioration continue, création de valeur, lever des blocage, coaching…)

Exemple d'atelier : Simulation d'un déroulé de sprint et de ses cérémonies

PARTIE 3 : ½ JOURNEE

PARTICIPER A LA PRODUCTION DE VALEUR PENDANT LE SPRINT

Notion de vision

Le Backlog et ses items

Modélisation des utilisateurs du système sous forme de Personas

Constitution du Backlog

User Stories

Exemple d'atelier : Définition de la vision produit en groupe de travail avec l'Elevator Pitch, écriture d'user stories et de critères d'acceptance

AMELIORATION CONTINUE

Indicateurs Agiles OKR et EBM

Outils de suivi Burn UP / Burn Down charts

Concept Définition de Fini (DOD) et de Kaizen

Exemple d'atelier : Trouver les bénéfices d'un cadre d'amélioration continue

PARTIE 4 : ½ JOURNEE

SUIVI DE PRODUCTION ET ESTIMATION DE LA PROGRESSION

Le concept d'estimation Agile

Story points, planning poker et autres techniques

Estimer des fonctionnalités en utilisant des méthodes collaboratives et empiriques

Planification Agile et de vélocité

Exemple d'atelier : Estimation collective avec le Planning Poker

ATELIER DE MISE EN PRATIQUE FINAL

En sous-groupe les participants s'emparent d'un sujet traité sur le Kanban Board et réalise un résumé qu'ils partagent avec le groupe puis élaborent un plan d'action personnel.