

Comprendre la démarche Agile

Pré-requis : aucun pré-requis technique ; expérience souhaitée en gestion de projets ou participation occasionnelle à un projet dans le cadre de ses missions ; avoir un niveau d'anglais suffisant pour comprendre les termes utilisés.

Public visé : tout salarié, quel que soit son poste dans l'entreprise, désireux de s'initier à la culture et aux méthodes Agiles.

Participants : de 1 à 8 participants maximum

Durée de la formation : 14.0 heures

Rythme : Temps plein

Format : À distance ou Présentiel

Modalités d'évaluation : Etude de cas, QCM
Test d'évaluation des compétences, Cas pratiques

Type de formation	Durée	Tarif
Inter-Entreprise	14h	1 200 € *
Intra-Entreprise **	14h	Nous consulter **

* Prix Inter HT / personne, Prix Intra HT / groupe.
** Nos formations sont ouvertes toute l'année (contactez- nous)

Contact : Céline ROUHIER

WerinGroup – 22 rue de la pépinière -75008 Paris

rouhier@weringroup.com

06.43.47.14.15

OBJECTIFS DE LA FORMATION ET COMPÉTENCES VISÉES

A l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- Comprendre la logique de la démarche Agile, et la culture agile
- S'approprier les valeurs et principes du Manifeste Agile
- D'identifier les principaux Frameworks Agiles
- Comprendre l'Agilité à l'échelle
- Comprendre les différentes pratiques Agiles

METHODES ET MOYENS D'EVALUATION DONT CERTIFICATION

- Evaluation des acquis à chaque fin de séquence par le biais d'exercices et QM
- Remise d'une attestation de fin de formation validant les objectifs
- Question qualité : Satisfaction de la formation à l'issue de la formation

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES UTILISÉES ET DESCRIPTIF DE LA FORMATION

- Le support de la formation théorique est remis début de session
- Approche active via des exposés et des mises en situations
- Présentation de cas avec une mise en application dans le cadre d'un jeu de rôles
- Mise en commun des expériences à travers des situations actuelles et du vécu en entreprise
- Intégration des concepts & approche par problèmes

A distance :

- Accueil des stagiaires dans une salle Virtuelle (Zoom, Teams ou autres).
- Le stagiaire doit avoir un PC avec Micro et Webcam et avoir une bonne connexion Internet (pour une meilleure expérience).
- Questions orales ou écrites (QCM sur extranet et/ou Mural/Forms).
- Etude de cas, exposés théoriques, puis échanges.
- Documents, supports, quiz de formation délivrés via l'outil de classe virtuelle accessible au stagiaire

ACCESSIBILITE HANDICAP

Nos formations peuvent être accessibles aux personnes en situation de handicap. Chaque situation étant unique, nous vous demandons de préciser à l'inscription votre handicap. Nous pourrions ainsi confirmer l'ensemble des possibilités d'accueil et vous permettre de suivre la formation dans les meilleures conditions en accord avec votre employeur. Pour toutes informations complémentaires, nous vous conseillons les structures suivantes : ONISEP, AGEFIPH et FIPHF

PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1

- Introduction à l'approche Agile :
 - Activité : Comprendre la notion des flux poussés/tirés
 - Activité : Comprendre la notion de WIP Work in Progress « Travail en Cours »
- Origine et fondements de l'Agilité
- Manifeste agile, valeurs et principes
- Les différents Frameworks
 - Lean / Lean Thinking
 - XP
 - Scrum
 - Kanban
- Comprendre l'Agilité à l'échelle :
 - SAFe®
 - LeSS
 - Modèle Spotify
- La contractualisation et l'agilité :
 - Le problème des contrats traditionnelle avec l'agilité
 - Approche à adopter sur les contrats agiles
 - Exemple de contrat agile

Jour 2

- Définir la vision produit et de la valeur du produit
 - Activité : Définir une vision de produit
- Lean Startup et MVP
- Design thinking
 - Activité : Carte d'empathie, persona, Customer Journey
- Pilotage par la valeur
- Product Backlog - Construction d'un backlog des besoins
- User story & BDD
 - Activité : Dessiné/Parlé sur les user story avec Brainstorming
 - Activité : écriture de user story
 - Activité : écriture de test avec le langage de gherkin. (BDD/ATDD)
- Faire les estimations
- L'équipe agile et son fonctionnement au quotidien
- Les événements SCRUM : Daily Scrum, Sprint Planning Meeting, Sprint Review, ...
 - Activité : Retrospective – exemple Startfish
- Les rôles et les interactions avec les parties prenantes
 - Activité : Quizz sur les rôles de parties prenantes
- Suivi de l'avancement
 - Burn-up, Burn Down-Chart, Diagramme des Flux cumulés
- Prise de décision en équipe
- Les pratiques d'XP eXtreme Programming
 - TDD, CI Intégration Continue, Pair programming, Planning Game, User Story