

Travailler en équipe Agile

Pré-requis : avoir une culture Agile acquise par la formation ou l'expérience ; avoir un niveau d'anglais suffisant pour comprendre les termes utilisés.

Public visé : Salarié amené à s'impliquer en entreprise, dans un projet en mode Agile, en particulier les chefs de projet, les managers Agile, les Consultants, ...

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, Mise en situation, Cas pratiques

| Type de formation | Durée | Tarif |
|---------------------|-------|-------------------|
| Inter-Entreprise | 14h | 1 250 € * |
| 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 :

- Identifier l'intérêt de l'agilité
- Comprendre l'équipe autoorganisée et l'intelligence collective
- Comprendre le rôle important de la communication
- Comprendre le fonctionnement de la gestion de Produit avec SCRUM
- S'appréhender le rôle du leader agile et le coaching

METHODES ET MOYENS D'EVALUATION

- Remise d'une attestation de fin de formation validant les objectifs
- L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des multiples exercices à réaliser/QCM
- Questionnaire de satisfaction en fin de formation

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES UTILISÉES ET DESCRIPTIF DE LA FORMATION

- Le support de la formation théorique est remis en 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, échanges, 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 | |
|---|---|
| <p>L'agilité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pourquoi l'agilité <ul style="list-style-type: none"> ○ Des nouveaux Besoins ○ La complexité (Cynefin) • Approche Traditionnelle/Prédictive vs adaptive <ul style="list-style-type: none"> ○ Approche prédictive Cycle en V ○ Approche adaptative et empirique ○ Différence culturelle ○ Les silos fonctionnels vs les équipes multi disciplinaires ○ Activité : dessiner parler autour du sujet des silos avec brainstorming. • Historique et manifeste • Des approches Agiles (Kanban/ XP / SCRUM / SAFe) | <p>Une équipe Agile</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire une équipe <ul style="list-style-type: none"> ○ Le modèle de Tuckman ○ Activité « The meddler's Game » du management 3.0 • Equipes autoorganisées <ul style="list-style-type: none"> ○ Concepts, Création et cohésion ○ Collaborer, Innover et créer ○ Problèmes, décisions et conflits ○ Les structures libérées : présentation de Liberating Structure • Communication <ul style="list-style-type: none"> ○ Définitions et modèles ○ Communication et agilité ○ Bonnes pratiques ○ Communication non violente ○ Pour aller plus loin • Performance et qualité <ul style="list-style-type: none"> ○ Produire de la valeur ○ Les indicateurs de performance ○ Garantir la qualité ○ Améliorer le fonctionnement de l'équipe |
| Jour 2 | |
| <p>L'équipe SCRUM</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les rôles SCRUM <ul style="list-style-type: none"> ○ Activité : Jeux sur les responsabilités de chacun • Les événements SCRUM <ul style="list-style-type: none"> ○ Activité : Jeux sur les événements SCRUM : « retrouver où quand comment qui pourquoi » • L'équipe et la définition des besoins <ul style="list-style-type: none"> ○ Design Thinking • Estimer en équipe <ul style="list-style-type: none"> ○ Wall Planning & Planning Poker | <p>Le management Agile</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les 14 points du Management de Deming et les 5 maladies mortelles de l'entreprise • Servant Leader et coaching agile • La conduite du changement • Décentralisation de la prise de décision <ul style="list-style-type: none"> ○ Activité Delegation Poker du Management 3.0 • Motivation <ul style="list-style-type: none"> ○ Activité Moving Motivator du management 3.0 |