

Apprentissage de l'agilité par des ateliers jeux instructifs



MPGP-43 2 Jours (14 Heures)

Description

Ce stage vous propose une immersion totale dans l'approche des méthodes Agiles par le jeu. Vous apprendrez à intégrer concrètement les bonnes pratiques de conduite de projets Agile. En étant acteur, vous expérimenterez les aspects communication, expression du besoin et prise de décision associés à ces pratiques.

À qui s'adresse cette formation ?

Pour qui

Chefs de projets, analystes, responsables qualité, responsables méthodes, développeurs. Toute personne voulant prendre connaissance de la culture Agile par une pratique réelle et ludique.

Prérequis

Aucun

Les objectifs de la formation

- Prendre conscience des deux principes clés de l'agilité que sont la simplicité et la conversation en face à face
- S'approprier le principe agile d'amélioration continue : ajuster régulièrement son comportement, ses processus
- Faire confiance à l'équipe dans sa capacité à s'auto-organiser
- Comprendre le principe de coopération permanente entre Client et Equipe projet et le dépassement des silos
- Assimiler le principe agile de construction des projets autour d'individus motivés (le Scrum Master, un facilitateur..) Découvrir les pratiques et outils de management visuel agiles : Backlog produit, Scrum Board, Kanban board

Programme de la formation

Introduction

- Découverte du groupe.
- Présentation de la démarche ludopédagogique.
- Découverte du programme : intérêt et objectifs des jeux et ateliers.
- Jeu de rôle Atelier/jeu : constellation (découverte du groupe).

Approche de la culture Agile

- Au travers d'un parcours ludique (cartes, étapes, épreuves, trésors), découverte d'une culture moderne.
- Comment communiquer au sein des équipes ? Comment bâtir un projet ou un produit ? Quels types de confiance sont nécessaires à la bonne réalisation d'un projet ? Pourquoi casser les silos en entreprise ? Pourquoi éviter trop de multitâches ?

Ateliers-jeux, mises en situation

- Atelier/jeu : expression orale ou écrite.
- Laquelle utiliser, dans quel contexte, pourquoi ? Atelier/jeu : conception émergente.
- Qu'est-ce que concevoir de façon émergente, à quoi cela sert-il ? Atelier/jeu : une vie d'équipe moderne.
- Amélioration continue, auto-organisation.
- Atelier/jeu : confiance.
- Quelle confiance faut-il privilégier et pourquoi ? Atelier/jeu : les écueils du multitâches.
- Comment et pourquoi le multitâche est nocif ? Atelier/jeu : faut-il casser les silos en entreprise ? Pourquoi ?

Proposition d'outils Agiles

- Présentation des ateliers et jeux de la seconde phase, permettant la mise en oeuvre d'outils.
- Comment les outils mis en oeuvre dans cette phase pourront être réutilisés en entreprise ? Savoir quelle communication adopter et quelle décision prendre, selon le contexte.
- Bonnes pratiques pour estimer et planifier au mieux.
- La notion de rétrospective : comment constamment s'interroger pour s'améliorer ? La notion de responsabilité dans les projets Agiles.

Ateliers-jeux, mises en situation

- Atelier/jeu : aide et guide de prise de décision selon les contextes.
- Atelier/jeu : estimation des charges et planification au plus juste.
- Atelier/jeu : management visuel et cognitif.
- Pourquoi le privilégier ? Atelier/jeu : rétrospective, découvrir comment s'interroger de façon récurrente afin de s'améliorer.
- Atelier/jeu : quel type de leadership faut-il promouvoir, pourquoi responsabiliser les équipes ?