

## Module 1 : Méthodes Agiles – comprendre la démarche : 3 jours

Total horaire : 21 heures

### Objectifs

- Comprendre la logique de la démarche Agile pour développer une culture Agile
- Appréhender les différentes méthodes associées à l'Agilité et choisir la plus adaptée à sa problématique
- Sensibiliser aux défis de la transformation Agile et promouvoir les méthodes Agiles
- Savoir être agile en tant que Manager ou Manager de projet

### Pré-requis

- Aucun
- Ouverture d'esprit

### Public

- Toute personne désirant s'initier aux Méthodes Agiles
- 4 à 12 personnes maximum

### Modalités pédagogiques

- Avant : Supports mis en ligne pour appréhensions des sujets traités
- Pendant : 3 jours en présentiel
  - 40% théorique
  - 50% ateliers
  - 10 % échanges
- Après : Accès aux ressources en ligne, discussions en ligne
- Méthode pédagogique : Mises en pratique par simulation, questionnaires et plans d'actions

### Profil des formateurs

- Expert en management de projet et particulièrement Méthodes Agiles

### Déroulé

#### Avant et Après :

- Accès aux ressources partagées (supports)
- Communauté en ligne
- Plan d'action individualisé

### Journée 1 Matin : Sensibilisation

- Introduction, présentation des participants
- Questionnaire de découverte de l'Agilité
- Qu'est-ce que l'agilité : principes, valeurs...
- Les grands concepts de l'agilité et les différences par rapport aux approches traditionnelles
- Agilité en France & ailleurs
- Plan de passage à l'Agilité
- Conduite du changement
- Freins & contraintes à l'adoption
- Contractualisation
- Les méthodes employées : Lean, XP, Scrum, Kanban...

### Journée 2 Matin : SCRUM (suite)

- Pratiques d'estimation et de planification
  - Estimations & planification
  - Cycle de vie / Itérations
  - Conception émergente*Ateliers - Planning Poker, Wall planning, Marshmallow Challenge*
- Pratiques quotidiennes et pilotage
  - Visualisation et radiateurs d'information
  - Les burndown et burnup charts
  - Les standups*Atelier - Scrum from hell*

### Journée 3 Matin : EXTREME PROGRAMMING (suite)

- Les pratiques d'ingénierie (suite)
  - Refactoring
  - Pair programming
  - Intégration continue*Atelier - XP Game*

### Journée 1 Après-midi : SCRUM

- Aperçu de Scrum
  - Les acteurs de Scrum
  - Développement itératif
  - Timebox
  - Communication interaction*Ateliers - Coin Toss, Offing the offsite*
- Pratiques d'expression du besoin
  - Délivrer de la valeur
  - Les User Stories
  - Personas & backlog
  - Notion de fini*Ateliers - Prune the tree, Open-ended specifications*
- Evaluations des acquis et plan d'action individuel et/ou collectif

### Journée 2 Après-midi : SCRUM (fin) & EXTREME PROGRAMMING

- Pratique de fin d'itération ou de cycle
  - Les revues
  - Les rétrospectives*Ateliers - fastboat, 5 pourquoi*
- Extreme Programming – les pratiques d'ingénieries
  - Dette technique
  - Feedback
  - Tests automatisés
- Evaluations des acquis et plan d'action individuel et/ou collectif

### Journée 3 Après-midi : KANBAN

- Aborder l'agile autrement ? Evolutions de certaines pratiques
  - Mise en œuvre de Kanban
  - Visualiser & gérer le flux
  - Limiter le travail
  - Classes de service*Atelier - Kanban Game*
- Bilan & Capitalisation pour mise en place des plans d'action
- Evaluation à chaud

## Description des outils pédagogiques

Journée et Séquence	Nom	Description
Jour 1 matin	Coin Toss	Mettre en œuvre une nouvelle organisation du travail : Comment traiter tous les éléments en même temps, avec toute l'équipe
	Offing the Offsite	Expression écrite vs expression orale : laquelle est la meilleure ? Avantages & inconvénients de chacune
Jour 1 après-midi	Prune the tree	Brainstorming d'équipe autour de l'expression du besoin : personnages virtuels, vision produit/projet, fonctionnalités attendus, priorisation
	Open-ended specifications	Comment il est essentiel de développer une vision pour guider un projet
Jour 2 matin	Planning poker	Faire estimer les user stories avec des cartes, discuter des éventuels écarts d'estimations obtenus et converger vers une estimation qui fait sens
	Wall planning	Permettre à l'équipe d'estimer très rapidement un backlog entier en hiérarchisant les user stories
	Marshmallow Challenge	Fabriquer des structures, métaphore du suivi de projet et mise en évidence de la notion de conception émergente
	Scrum from Hell	Simuler un daily meeting ; entraîner le Scrum Master à cadrer le meeting et faire sentir à un facilitateur/Scrum Master les difficultés à mener à bien un daily meeting
Jour 2 après-midi	Fastboat	Atelier sur les rétrospectives : comment aborder plusieurs formes pour réaliser des rétrospectives
	5 pourquoi	Avec cinq questions commençant par « pourquoi », trouver les raisons les plus importantes ayant provoqué la défaillance pour aboutir à la cause principale.
Jour 3 matin	XP Game	Simuler sur XP pour définir et résumer la vie d'une équipe Scrum
Jour 3 après-midi	Kanban game	Simuler à partir d'un jeu de plateau pour comprendre les principes et mécaniques de Kanban