

## Module 2 : Travail en équipe Agile : 2 jours

Total horaire : 14 heures

### Objectifs

- Renforcer sa prise de conscience de la dimension collective existant dans les projets Agiles
- Appréhender les rôles au sein de l'équipe Agile, les notions d'intelligence collective et de travail en équipe
- Mettre en place les conditions comportementales de l'agilité

### Pré-requis

- Modules 1 ou posséder une culture agile

### Public

- Développeurs, testeurs, futurs Managers Agile (Scrum Masters), architectes, MOA/client/Product Owners, chefs de projets, Managers, Responsables qualité/méthodes
- 4 à 12 personnes maximum

### Modalités pédagogiques

- Avant : Supports mis en ligne pour appréhensions des sujets traités
- Pendant : 2 jours en présentiel
  - 40% théorique
  - 50% ateliers et études de cas
  - 10 % échanges
- Après : Accès aux ressources en ligne, discussions en ligne
- Méthode pédagogique : Mises en pratique par simulations et ateliers privilégiant interactions et échanges entre les participants, questionnaires et plans d'actions

### Profil des formateurs

- Expert en Méthodes Agiles, forte expérience terrain

## Déroulé

### Avant et Après :

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

### Journée 1 : Approfondissement & mise en œuvre des rituels

- Introduction
- Présentation des participants
- Questionnaire d'évaluation des acquis du module 1
- Les bonnes pratiques : processus, principes de fonctionnement, travail en mode itératif
- Les pièges à éviter
- Les rôles et responsabilités : Product Owner, Scrum Master, équipe
- Auto-organisation, implémentation continue des exigences
- Sprint planning
- Daily Standup
- Review
- Rétrospective

#### Ateliers:

- *Estimations d'équipe (planning poker, wall planning)*
- *Scrum from Hell*
- *Retrospective*
- Evaluations des acquis et plan d'action individuel et/ou collectif

### Journée 2 : Communication & dynamique de groupe

- Principes de communication orale, écrite
- Règles de dynamique de groupe
- Relation entre communication et amélioration continue
- Mettre en place la communication pour prise d'information, recherches de solutions, décision et adhésion
- Le processus de communication agile : partage d'informations, analyse des risques, valeur des solutions, décision et consensus, mise en oeuvre

#### Ateliers :

- *Chairs game (casser les silos)*
- *Solution focus (jeux des préjugés)*
- *La crevasse (la confiance)*
- *Ball Point Game (amélioration continue)*
- Evaluations des acquis et plan d'action individuel et/ou collectif

## Description des outils pédagogiques

Journée et Séquence	Nom	Description
Jour 1	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
	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
	Retrospective	S'exercer à identifier les freins de l'équipe à sa progression et déterminer quelques axes d'amélioration pour lui permettre d'être plus performante
Jour 2	Chairs game	Casser les silos : faire prendre conscience que si plusieurs équipes ont des intérêts différents, ceux-ci ne sont pas forcément divergents
	Solution focus	S'appuyer sur les aspects positifs pour mener le changement à travers une discussion et un jeu
	La Crevasse	Améliorer le niveau de confiance entre coéquipiers
	Ball point game	Interagir, communiquer et pratiquer l'amélioration continue : une seule équipe se forme avec objectif de faire transiter les balles entre chaque membre et ainsi marquer des points, avec des règles changeantes