Travail en équipe Agile : participer à la performance collective

Cours Pratique de 2 jours - 14h
Réf : TEA - Prix 2024 : 1 550€ HT

Dans une démarche Agile, travailler en équipe est plus important que les outils ou les procédures de fonctionnement. Ce stage renforce la prise de conscience de la dimension collective des projets Agiles. Il permet à chacun d'adopter les valeurs agiles et de développer un comportement gagnant pour ce type de projets.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Clarifier le rôle et les missions de chaque acteur de l'équipe Agile Scrum

Comprendre la dynamique de groupe d'une équipe Agile

Appliquer un mode de communication basé sur l'interaction et la confiance

Connaître les principales cérémonies Agile et leur finalité

S'inscrire dans une démarche de changement pour aller vers l'autonomie

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Travail en équipe autour de cas d'étude, au moyen de mise en situation, jeux de rôle et Serious Games (Planning Poker...). Ateliers interactifs de mise en pratique.

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 01/2018

1) Introduction

- Rappels sur la démarche Agile.
- Les objectifs et les particularités de cette démarche.
- Le contexte et les modes d'organisation.

2) L'équipe Agile

- Qui sont les acteurs ?
- Les responsabilités des différents acteurs.
- Les rôles de chacun.
- L'équipe, le Product Owner et le Scrum Master.
- La coopération et l'entraide.
- La soif de connaissance et l'esprit d'adaptation.

Travaux pratiques : Identifier et définir les missions de chacun des acteurs : l'équipe, le Product Owner et le Scrum Master.

3) La communication et la dynamique de groupe

- L'importance d'une bonne communication.
- Les principes de base.
- Les différents types de communication.
- Etre à l'écoute de son interlocuteur.
- Les outils de communication et de facilitation.
- Les règles de la dynamique de groupe : itération et l'interaction.

PARTICIPANTS

Développeurs, testeurs, architectes, futurs managers Agiles et Scrum Masters, MOA/client/Product Owner, chefs de projets, responsables qualité/méthodes.

PRÉREQUIS

Connaissances de base dans le domaine des méthodes Agiles.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques…
Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

• Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
• À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
• Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- Comment travailler en mode itératif ?
Jeu de rôle : Chairs Game (casser les silos). Ball Point Game (Interaction, communication et amélioration continue). Jeux des préjugés (Prise de conscience et conséquences). La crevasse (la confiance), autres jeux.

4) Les rituels Agiles d'équipe : la cohésion d'un groupe

- Les principes de base. Les attitudes qui favorisent la cohésion.
- Entretenir la cohésion au sein du groupe.
- Les outils. La construction des besoins.
- Le besoin métiers, le pilotage par les tests métiers, les scénarios (Users Stories, ATDD, BDD).
- Les cérémonies Agiles.
- Les objectifs et le déroulement (Planning Meeting, Daily Standup, Review et Rétrospective...).
- Comment produire de manière ludique des estimations sur la complexité des fonctionnalités à développer ?
- Le Planning Poker. Les avantages.

Jeu de rôle : Estimation des "Users Stories" (Planning Poker, Wall planning). Scrum From Hell (le point journalier de l'équipe). Rétrospective : identification des freins de progression et axes d'amélioration.

5) Le management de l'équipe Agile

- Motiver efficacement au plus près des opérations.
- Les compétences et l'implication des ressources.
- Comment accompagner ses équipes vers l'autonomie ?
- Savoir définir les destinataires des informations et les moyens associés.

Echanges : Réflexion collective sur des cas concrets. Partage d'expériences et échange de bonnes pratiques.

LES DATES

CLASSE À DISTANCE
2024 : 23 mai, 08 juil., 10 oct.

PARIS
2024 : 01 juil., 03 oct.