Formation Apprentissage de l'Agilité par des ateliers jeux instructifs

N° ACTIVITÉ : 11 92 18558 92 | TÉLÉPHONE : 01 85 77 07 07 | E-MAIL : inscription@hubformation.com

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.

Référence	AGB
Durée	2 jours (14h)
Tarif	1 590 €HT
Repas	repas inclus

SESSIONS PROGRAMMÉES

A DISTANCE (FRA)

du 15 au 16 septembre 2025
du 3 au 4 novembre 2025

PARIS

du 8 au 9 septembre 2025
du 27 au 28 octobre 2025

VOIR TOUTES LES DATES

Objectifs

| 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
| Identifier 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

Public

| 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

| Connaissances de base en gestion de projet.

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 ?

Méthode pédagogique

Chaque participant travaille sur un poste informatique qui lui est dédié. Un support de cours lui est remis soit en début soit en fin de cours. La théorie est complétée par des cas pratiques ou exercices corrigés et discutés avec le formateur. Le formateur projette une présentation pour animer la formation et reste disponible pour répondre à toutes les questions.

Méthode d'évaluation

Tout au long de la formation, les exercices et mises en situation permettent de valider et contrôler les acquis du stagiaire. En fin de formation, le stagiaire complète un QCM d'auto-évaluation.

Suivre cette formation à distance

Voici les prérequis techniques pour pouvoir suivre le cours à distance :

| Un ordinateur avec webcam, micro, haut-parleur et un navigateur (de préférence Chrome ou Firefox). Un casque n'est pas nécessaire suivant l'environnement.
| Une connexion Internet de type ADSL ou supérieure. Attention, une connexion Internet ne permettant pas, par exemple, de recevoir la télévision par Internet, ne sera pas suffisante, cela engendrera des déconnexions intempestives du stagiaire et dérangera toute la classe.
| Privilégier une connexion filaire plutôt que le Wifi.
| Avoir accès au poste depuis lequel vous suivrez le cours à distance au moins 2 jours avant la formation pour effectuer les tests de connexion préalables.
| Votre numéro de téléphone portable (pour l'envoi du mot de passe d'accès aux supports de cours et pour une messagerie instantanée autre que celle intégrée à la classe virtuelle).
| Selon la formation, une configuration spécifique de votre machine peut être attendue, merci de nous contacter.
| Pour les formations incluant le passage d'une certification la dernière journée, un voucher vous est fourni pour passer l'examen en ligne.
| Pour les formations logiciel (Adobe, Microsoft Office...), il est nécessaire d'avoir le logiciel installé sur votre machine, nous ne fournissons pas de licence ou de version test.
| Horaires identiques au présentiel.

Accessibilité

Les sessions de formation se déroulent sur des sites différents selon les villes ou les dates, merci de nous contacter pour vérifier l'accessibilité aux personnes à mobilité réduite.
Pour tout besoin spécifique (vue, audition...), veuillez nous contacter au 01 85 77 07 07.