Formation Travail en équipe Agile

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

L'objet de cette formation est de renforcer la prise de conscience de la dimension collective qui existe dans les projets Agiles, et permettre à chaque participant d'appréhender les rôles au sein de l'équipe Agile. Au cours de la formation, les participants pratiquent de nombreux serious games. Cette formation permet aux participants de valider un total des crédits PDUs dans le cadre de l'obtention ou du renouvellement de leur titre de certification du PMI (Project Management Institute) : 14 PDUs pour PMP®/PgMP®, 14 PDUs pour ACP® dans la catégorie Compétences techniques. En savoir plus sur l'obtention des PDUs PMP, PgMP et ACP sont des marques enregistrées du Project Management Institute, Inc Cette formation est planifiée dans nos centres en région parisienne, à Lyon et à Lille.

Référence	HF-AGL02
Durée	2 jours (14h)
Tarif	1 450 €HT
Repas	40 €HT(en option)

SESSIONS PROGRAMMÉES

A DISTANCE (FRA)

du 27 au 28 octobre 2025
du 23 au 24 février 2026

VOIR TOUTES LES DATES

Objectifs

| Expliquer l'importance du collectif dans un projet Agile
| Identifier les rôles au sein d'une équipe Agile
| Créer des tests pour piloter un projet Agile (ATDD)
| Etablir des estimations pour les fonctionnalités à développer
| Définir un backlog de produits

Public

| Développeurs
| Testeurs
| Architectes
| Futurs Scrum Masters/ Futurs Managers Agiles Ce module est conseillé pour les candidats ayant les rôles ou fonctions suivantes:
| MOA/Client/Product Owner
| Chefs de projets
| Managers
| Responsables qualité/méthodes

Prérequis

| Avoir suivi la formation Méthodes Agiles : comprendre la démarche (HF-AG01).

Programme de la formation

Travailler en équipe, modes d'organisation, interactions
| Scrum et le Team building.
| Les niveaux de responsabilisation et de maturité spécifiques aux méthodes agiles
| Comprendre et appliquer le concept

Serious game: «Marshmallow Challenge"
Le "Marshmallow Challenge" a pour but de valoriser l'innovation, la créativité, la collaboration entre les membres de l'équipe, la valeur des prototypes précoces et du déploiement incrémental et aide les participants à identifier les hypothèses cachées de tout projet, à reconnaitre la valeur de la diversité au sein d'une équipe et sa capacité à sortir du cadre de référence.

ATDD ou Acceptante Test Driven Developpement (Pilotage par les tests métiers)
| Comment mettre les tests au coeur du projet ?

| Création de tests en amont du développement, développement logiciel en fonction des tests et validation du code
| Avantages de ATDD, domaines d'application et pourquoi ATDD est un procédé itératif et incrémental qui capitalise sur l'avenir ?

Serious game: Artistes & Spécifieurs
Les objectifs principaux de ce jeu sont :
| Faire l'expérience de l'incommunicabilité au sein d'une équipe
| Comprendre que les difficultés induites par l'éloignement (préférer la colocation des équipes)
| Faire ressortir l'intérêt de la pratique de la rétrospective
| Saisir les limites de la communication orale

Planning poker
| Comment produire des estimations d'une manière ludique sur des fonctionnalités complexes à développer
| Domaines d'applications possibles du Planning Poker et unité utilisées
| Définition des scénarios utilisateurs
| Définition du Product Backlog
| Comprendre et appliquer le concept

Serious game: Planning Poker Cards
Le « Planning Poker » a pour but d'exploiter les connaissances complémentaires de tous les membres de l'équipe et la discussion qui a lieu suite à la révélation des estimations initiales permet de mettre en commun des connaissances sur la User Story estimée et les difficultés potentielles de son estimation.

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.