

## AGILITÉ POUR LES ÉQUIPES NON IT

Deux jours pour comprendre pourquoi et comment appliquer un cadre de travail agile à des équipes non IT.

### Bénéfice attendu pour le participant :

Permettre à vos équipes non IT de gagner en autonomie et en auto organisation afin de renforcer leur collaboration et leur cohésion autour d'objectifs communs.

### Description du module :

Nos coachs agiles vous accompagnent dans la mise en place d'un framework de gestion d'équipe inspirée de Scrum et Kanban. Cette méthode orientée vers l'action est notamment composée d'itérations hebdomadaires avec une cérémonie équipe associée permettant :

La revue des actions de la semaine passée ; La rétrospective de la manière dont l'équipe à travaillé lors de l'itération passée ; La priorisation des actions de la semaine suivante.

### Certification à l'issue de la formation :

Chaque participant passe à la fin de la seconde journée un quiz lui permettant de recevoir la certification Saegus. Cette formation est également éligible au passage de la certification PSMI de Scrum.org.

### Durée

- 2 jours

### Nombre de participants

- Minimum 3 participants
- Maximum 12 participants par session

### Pré requis à la formation

- Avoir 1 ou 2 ans d'expérience dans la gestion de projets
- Ordinateur portable nécessaire, non fourni

### Prestations incluses

- Animation de la formation
- Certification Saegus
- Token Certification PSPO I

### Tarif

- Dans les locaux Saegus :  
1700€ HT / participant
- Dans les locaux du commanditaire :  
1500€ HT / participant



# AGILITÉ POUR LES ÉQUIPES NON IT : DÉROULÉ DE FORMATION

J1		
MATIN	<b>Qu'est ce que la gestion de projet ?</b>	Présentation du triangle qualité-coût-délai, rôle du management de projet.
	<b>L'approche classique : cycle en Vx<sup>2</sup></b>	Caractéristiques du cycle en V, exemples de livrables associés à chaque étape, gouvernance type, effets indésirables, résultats fréquents.
	<b>La philosophie agile</b>	Constats de l'approche traditionnelle de gestion de projet, adoption d'une nouvelle vision basée sur une approche empirique.
	<b>Pause</b>	Pause !
	<b>Qu'est ce que l'agilité ?</b>	Définition de l'empirisme puis de l'agilité, présentation des 4 valeurs du manifeste agile et des 12 principes de l'agilité, bénéfices associés, vision des différentes méthodologies agiles, part de la méthodologie scrum vs autres méthodologies existantes.
	<b>Le framework Scrum</b>	Définition, présentation des 3 piliers et des 5 valeurs, overview du framework : rôles, instances, artefacts, étapes clés.

APRÈS-MIDI	<b>Les rôles scrum</b>	Overview des rôles clés : product owner - scrum master - dev team. Focus sur leurs responsabilités et activités. Quiz pour valider les acquis.
	<b>Les instances scrum</b>	Détails des durées, participants, occurrence et objectifs de chaque instance : sprint, sprint planning, daily scrum, sprint review, sprint retrospective. Quiz pour valider les acquis.
	<b>Pause</b>	Pause !
	<b>Les scrum artifacts</b>	Passage en revue et exemples de product backlog, sprint backlog, user stories et règles associées, notion de DOD (Definition of done). Quiz pour valider les acquis.
	<b>Scalabilité de l'Agile</b>	Présentation de différents modèles permettant la scalabilité de l'agile (Nexus, modèle Spotify, etc.). Quiz pour valider les acquis.

J2		
MATIN	<b>Echanges partie 1</b>	Réponses aux questions soulevées suite à la première partie de la formation et à la relecture du guide scrum.
	<b>Quiz basé sur le Scrum Guide</b>	Quiz pour valider les acquis sur les différents éléments du scrum guide : Définition, théorie et valeurs de scrum - Equipe scrum - Événements scrum - Artefacts scrum.
	<b>Brief du cas pratique</b>	Une société d'armateur a passé une commande pour construire n (le nombre d'équipes) bateaux. Les participants sont répartis en binôme ou trinôme pour réaliser ces bateaux (en réalité en papier) en utilisant le framework SCRUM. La première étape consiste à construire le product backlog avec les équipes formées.
	<b>Planification du sprint</b>	Définition du périmètre et des objectifs du sprint, découpage en tâches de développement. Livrable entrant : product backlog priorisé • Livrable sortant : sprint planning.
	<b>Mêlée quotidienne</b>	Coordination de l'équipe de développement et identification des obstacles potentiels. Livrable entrant : sprint backlog • Livrable sortant : sprint backlog, graphique d'avancement.
	<b>Revue de sprint</b>	Présentation des fonctionnalités produites au cours du sprint et réception des feedbacks. Livrable sortant : listing des feedbacks.

APRÈS-MIDI	<b>Rétrospective de sprint</b>	Amélioration de la vitesse de l'équipe de développement/ Livrable sortant : bilan de sprint et plan d'actions.
	<b>REX d'agilité pour les équipes non IT</b>	Retours d'expériences par les coaches agiles de la mise en œuvre de l'agilité pour des équipes non IT (équipes RH, Marketing, Projets, ...).
	<b>Pause</b>	Pause !
	<b>Passage certification Saegus</b>	Passage de la certification Saegus et revue des erreurs.
	<b>Passage certification Scrum.org</b>	Passage de la certification PSM 1 Scrum.org.

## Compétences acquises à l'issue de la formation

- Maîtrise les bases théoriques de l'agile
- Maîtrise les bases théoriques du framework Scrum
- Sait promouvoir et diffuser les avantages de la méthode agile face aux méthodes dites 'traditionnelles' de gestion de projet
- Est capable de tenir un rôle dans une équipe agile (en fonction de son poste)
- Est capable de passer la certification Scrum Master Saegus ainsi que la certification Professional Scrum Master niveau I (PSM I) de Scrum.org
- Peut mettre en place une organisation agile pour son équipe

## Moyens pédagogiques & techniques d'encadrement

- 2 formateurs coaches Agile expérimentés détenteurs de la certification PSM1 (scrum.org) et SAFe
- Les supports de présentation permettant l'acquisition des bases théoriques et les supports d'exercices nécessaires à la réalisation des cas pratiques.
- Accès à notre application de validation des connaissances afin de délivrer une Certification Saegus Scrum Master.



