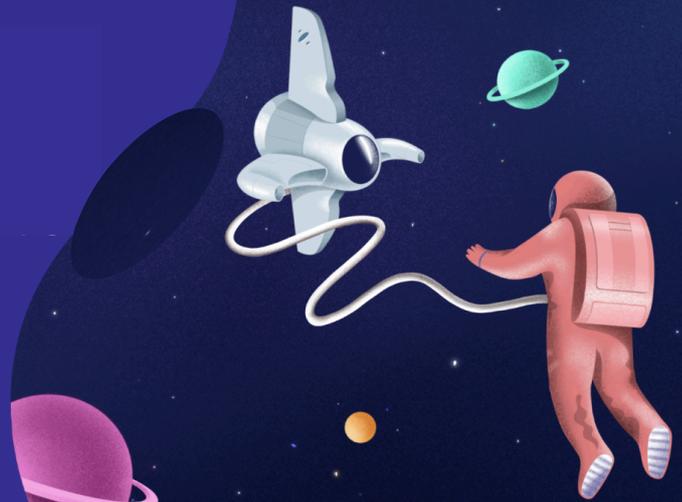


Thématique

# Méthodes Agiles



## Comprendre la démarche Agile

Hybride Digital

21h

### Les sessions de formation Septembre < > Décembre 2020

Du 7 au 9/09   
Du 7 au 14/09   
Du 21 au 23/09   
Du 21 au 28/09 

Du 30/09 au 2/10   
Du 12 au 14/10   
Du 12 au 16/10 

Du 2 au 4/11   
Du 2 au 6/11   
Du 16 au 18/11   
Du 30/11 au 2/12 

Du 16 au 18/12 

Légende :

-  Session en présentiel
-  Session en classe virtuelle
-  Session hybride-digitale (e-learning et classe virtuelle)

# Le digital et l'interaction au service de l'expérience d'apprentissage

Un voyage vers la compétence à travers plusieurs univers



## En mode autonome

Auto-positionnement, e-Learning, Quizz pour une meilleure maîtrise de son temps et de ses obligations



## En interaction

Classes virtuelles d'approfondissement, e-Coaching, Simulations collectives



## En action

Mise en œuvre opérationnelle via des challenges et le suivi sur le poste de travail



Orkestra

## Une galaxie de modalités pour une expérience unique de formation



Quizz



Serious Game



Cours



Challenge



Brainstorming



Classe virtuelle



Exercice



Évaluation



Vidéo

## Comprendre la démarche Agile

# Tour d'horizon des méthodes Agiles

Tour d'horizon des méthodes et pratiques Agiles permettant de mieux comprendre l'Agilité : les rôles et responsabilités, les avantages, les risques, les freins, ... ainsi que l'état d'esprit issu du Manifeste Agile.

A l'issue de ce module, le stagiaire sera en mesure d'appréhender et de promouvoir la démarche Agile et la rupture culturelle qu'elle représente au regard des méthodes traditionnelles de gestion de projets. Le stagiaire sera en capacité de choisir la méthode la plus adaptée à son contexte et la déployer sur son projet.

### Pour qui ?

- Toute personne désirant s'initier aux Méthodes Agiles
- 4 à 12 personnes maximum

### Pédagogie

- 40% théorie
- 50% pratique,
- 10% échanges

### Pré-requis

- Aucun
- Ouverture d'esprit

### Intervenant

- Expert en management de projet et particulièrement Méthodes Agiles

### Compétences

- Comprendre la logique de la démarche Agile pour développer une culture Agile
- Appréhender les différentes méthodes associées à l'Agilité et choisir la plus adaptée à sa problématique
- Sensibiliser aux défis de la transformation Agile et promouvoir les méthodes Agiles
- Savoir être agile en tant que Manager ou Manager de projet

### Points forts

- Retours d'expérience de terrain
- Ateliers de simulation et mise en situation
- Equilibre entre savoir-faire et savoir-être

# Contenu de la formation

## Jour 1 : Introduction & découverte de Scrum

### Introduction à l'Agile et à Scrum :

- Introduction, présentation des participants
- Questionnaire de découverte de l'Agilité
- Qu'est-ce que l'agilité : principes, valeurs...
- Les grands concepts de l'agilité et les différences par rapport aux approches traditionnelles
- Agilité en France & ailleurs
- Plan de passage à l'Agilité
- Conduite du changement
- Freins & contraintes à l'adoption
- Contractualisation
- Les méthodes employées : Lean, XP, Scrum, Kanban, SAFe, ...

*Exercice d'application :  
Atelier : Coin Toss*

### Organisation et expression des besoins :

- Aperçu de Scrum
  - Les acteurs de Scrum
  - Développement itératif
  - Timebox
  - Communication interaction
- Pratiques d'expression du besoin
  - Délivrer de la valeur
  - Les User Stories
  - Personas & backlog
  - Notion de fini

*Exercice d'application :  
Open-ended  
specifications*

*Evaluations des acquis et  
plan d'action individuel  
et/ou collectif*

# Contenu de la formation (suite)

### Jour 2 : Scrum

#### Estimations, planification et suivi

- Pratiques d'estimation et de planification
  - Estimations & planification
  - Cycle de vie / Itérations
  - Conception émergente
- Pratiques quotidiennes et pilotage
- Visualisation et radiateurs d'information
- Les burndown et burnup charts
- Les standups
- Pratique de fin d'itération ou de cycle
- Les revues
- Les rétrospectives

*Exercice d'application :*  
Atelier : Planning Poker,  
Extreme Quotation,  
Marshmallow Challenge

*Exercice d'application :*  
Atelier : Scrum from hell

*Exercice d'application :*  
Atelier : Speedboat

### Jour 3 : XP et Kanban

#### XP : Extreme Programming – les pratiques d'ingénieries

- Dette technique
- Feedback
- Tests automatisés
- Refactoring
- Pair programming
- Intégration continue

*Evaluations des acquis et  
plan d'action individuel  
et/ou collectif*

#### Introduction à Kanban

- Aborder l'agile autrement ? Evolutions de certaines pratiques
- Mise en œuvre de Kanban
  - Visualiser & gérer le flux
  - Limiter le travail
  - Classes de service
- Bilan & Capitalisation pour mise en place des plans d'action
- Evaluation à chaud

*Exercice d'application :*  
Atelier : Kanban Game

Une équipe à **taille humaine**  
avec un seul objectif : **créer de la**  
**valeur par les compétences.**



Vos interlocuteurs ...

## # A la Direction Commerciale



**Gwénaél Rigolé**

Associé, Fondateur

**Florent Schmidt**

Associé, Directeur Commercial

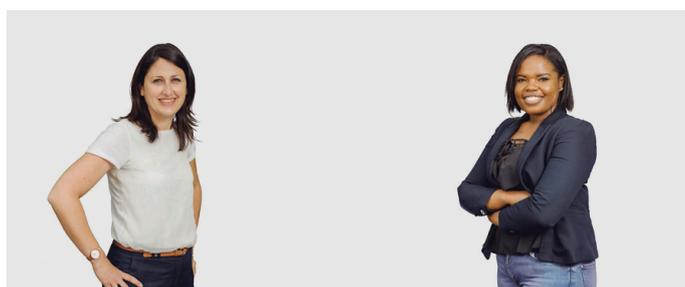
**Lionel Richefal**

Responsable Commercial

**Barbara Evrard**

Directrice Occitanie

## # Au service de Gestion des formations



**Florence Guerin-  
Archambeaud**

Gestionnaire de formation

**Leïla Cadet**

Gestionnaire de formation

**Pour nous contacter :**

Tél. : 01 42 89 97 83 – Email : [contact@actinum.com](mailto:contact@actinum.com)



Retrouvez toutes nos  
formations sur  
[actinum.com/formations](https://actinum.com/formations)

[actinum.com](https://actinum.com)  
18 rue Marbeau, 75116 Paris  
Tel & fax : +33(0) 1 42 89 97 83  
[contact@actinum.com](mailto:contact@actinum.com)