



- Développeurs, testeurs, futurs Managers Agile (Scrum Masters), architectes, MOA/client/Product Owners, chefs de projets, Managers, Responsables qualité/méthodes
- 4 à 12 personnes maximum



2 jours

Module 2 : Travail en équipe Agile

Pré-requis :

Modules 1 ou posséder une culture agile

Objectifs pédagogiques :

- Renforcer sa prise de conscience de la dimension collective existant dans les projets Agiles
- Appréhender les rôles au sein de l'équipe Agile, les notions d'intelligence collective et de travail en équipe
- Mettre en place les conditions comportementales de l'agilité

Modalités pédagogiques :

- Avant : Supports mis en ligne pour appréhensions des sujets traités
- Pendant : 2 jours en présentiel
 - 40% théorique
 - 50% ateliers et études de cas
 - 10 % échanges
- Après : Accès aux ressources en ligne, discussions en ligne
- Méthode pédagogique : Mises en pratique par simulations et ateliers privilégiant interactions et échanges entre les participants, questionnaires et plans d'actions

Outils pédagogiques :

Journée et Séquence	Nom	Description
Jour 1	Planning poker	Faire estimer les user stories avec des cartes, discuter des éventuels écarts d'estimations obtenus et converger vers une estimation qui fait sens
	Wall planning	Permettre à l'équipe d'estimer très rapidement un backlog entier en hiérarchisant les user stories
	Scrum from Hell	Simuler un daily meeting ; entraîner le Scrum Master à cadrer le meeting et faire sentir à un facilitateur/Scrum Master les difficultés à mener à bien un daily meeting

	Retrospective	S'exercer à identifier les freins de l'équipe à sa progression et déterminer quelques axes d'amélioration pour lui permettre d'être plus performante
Jour 2	Chairs game	Casser les silos : faire prendre conscience que si plusieurs équipes ont des intérêts différents, ceux-ci ne sont pas forcément divergents
	Solution focus	S'appuyer sur les aspects positifs pour mener le changement à travers une discussion et un jeu
	La Crevasse	Améliorer le niveau de confiance entre coéquipiers
	Ball point game	Interagir, communiquer et pratiquer l'amélioration continue : une seule équipe se forme avec objectif de faire transiter les balles entre chaque membre et ainsi marquer des points, avec des règles changeantes

Profil des formateurs :

- Expert en Méthodes Agiles, forte expérience terrain

Plan de la formation :

Avant et Après :

- Accès aux ressources partagées (supports)
- Communauté en ligne
- Plan d'action individualisé

- **Journée 1 : Approfondissement & mise en œuvre des rituels**

1. **Introduction**

2. **Présentation des participants**

3. **Questionnaire d'évaluation des acquis du module 1**

4. **Les bonnes pratiques : processus, principes de fonctionnement, travail en mode itératif**

5. **Les pièges à éviter**

6. Les rôles et responsabilités : Product Owner, Scrum Master, équipe
7. Auto-organisation, implémentation continue des exigences
8. Sprint planning
9. Daily Standup
10. Review
11. Rétrospective

Ateliers :

- *Estimations d'équipe (planning poker, wall planning)*
- *Scrum from Hell*
- *Retrospective*

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

- Journée 2 : Communication & dynamique de groupe

1. Principes de communication orale, écrite
2. Règles de dynamique de groupe
3. Relation entre communication et amélioration continue
4. Mettre en place la communication pour prise d'information, recherches de solutions, décision et adhésion
5. Le processus de communication agile : partage d'informations, analyse des risques, valeur des solutions, décision et consensus, mise en oeuvre

Ateliers :

- *Chairs game (casser les silos)*
- *Solution focus (jeux des préjugés)*
- *La crevasse (la confiance)*
- *Ball Point Game (amélioration continue)*

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