



---

## Travail en équipe Agile

**Durée: 2 Jours**    **Réf de cours: GKAG02**    **Version: 2021**

---

### Résumé:

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.**

**Financement** : Cette formation est éligible à l'action collective Fafiec [Méthodes Agile](#).

---

### Public visé:

Tous les candidats désirant s'initier aux Méthodes Agiles (les profils pouvant être très hétérogènes).

Ce module est **fortement recommandé** pour les candidats ayant les rôles ou fonctions suivantes: 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

---

### Objectifs pédagogiques:

- Le bien-être des membres de l'équipe agile est l'un des facteurs de réussite du ou des projets mis en oeuvre; les participants découvriront par la pratique l'importance du collectif dans un projet Agile.
- 

### Pré-requis:

Avoir suivi la [formation Méthodes Agiles : comprendre la démarche \(GKAG01\)](#).

---

### Après cette formation, nous vous conseillons le(s) module(s) suivant(s):

En fonction du rôle du participant dans la gestion d'un projet Agile, différents modules complémentaires et certifiants sont proposés :

- **Formation Ingénierie logicielle Agile (PSD)**
  - **Formation De Chef de Projet à Manager Agile (PSM)**
  - **Formation Le rôle du Responsable produit (Product Owner) dans le projet Agile**
  - GKAG03 - Ingénierie logicielle Agile (formation certifiante Professional Scrum Developer)
  - GKAG04 - De Chef de Projet à Manager Agile (formation Certifiante Scrum Master)
  - GKAG05 - Le rôle du Responsable produit dans un projet Agile (Formation certifiante Product Owner)
  - GKAG06 - Scaled Professional Scrum (SPS) Nexus Workshop
-

## Contenu:

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 reconnaître la valeur de la diversité au sein d'une équipe et sa capacité à sortir du cadre de référence.

ATDD ou Acceptante Test Driven Development (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.

## Méthodes pédagogiques :

Un support de cours est mis à disposition de chaque participant via un accès en ligne personnalisé. Il reprend les éléments, concepts, jeux et outils présentés lors du cours. Ce support est destiné à favoriser la mise en place par le participant des acquis de la formation au sein de leur entreprise.

Le Scrum Guide 2020 sera également mis à disposition pour chaque participant

*Ce programme est approuvé par le PMI et apporte 14 PDUs aux participants certifiés PMP, PgMP ou ACP pour renouveler leur certification (CCR program).*

[En savoir plus sur les PDUs](#)

## Autres moyens pédagogiques et de suivi:

- Compétence du formateur : Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées et ont au minimum cinq ans d'expérience d'animation. Nos équipes ont validé à la fois leurs connaissances techniques (certifications le cas échéant) ainsi que leur compétence pédagogique.
- Evaluation : Chaque participant, à l'issue de la formation, répond à un questionnaire d'évaluation qui est ensuite étudié par nos équipes pédagogiques en vue de maintenir et d'améliorer la qualité de nos prestations.
- Suivi d'exécution : Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est signée par tous les participants et le formateur.