

# Agile: Découverte de l'agilité par le jeu

## INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Type de formation :** Formation continue

**Éligible au CPF :** Non

**Domaine :** Management du SI

**Action collective :** Non

**Filière :** Projet

**Rubrique :** Agilité - SCRUM

**Code de formation :** NE021

## PRÉSENTATION

### Objectifs & compétences

Comprendre les fondements de l'Agilité

Se repérer dans une organisation Agile

Comprendre les rôles clés d'un fonctionnement Agile et comment interagir efficacement avec eux

Découvrir des outils Agiles utilisables au quotidien

### Public visé

Toute personne souhaitant découvrir l'Agilité dans une optique de sensibilisation et d'acculturation. Tout collaborateur métier des fonctions support de l'entreprise : SI, Marketing, RH, Achats...

### Pré-requis

Aucune connaissance particulière.

## € Tarifs

**Prix public :** 910 €

### Tarif & financement :

Nous vous accompagnons pour trouver la meilleure solution de financement parmi les suivantes :

**Le plan de développement des compétences de votre entreprise :** rapprochez-vous de votre service RH.

**Le dispositif FNE-Formation.**

**L'OPCO** (opérateurs de compétences) de votre entreprise.

**France Travail:** sous réserve de l'acceptation de votre dossier par votre conseiller Pôle Emploi.

**CPF -MonCompteFormation**

Contactez nous pour plus d'information : [contact@aston-institut.com](mailto:contact@aston-institut.com)

## PROGRAMME

### Agile : ma première expérience Agile

Comprendre et prioriser les besoins.

Organiser les actions pour atteindre l'objectif.

Recueillir l'avis du client et mesurer la valeur générée.

Analyser collectivement les modes de fonctionnement de l'équipe et s'engager dans un cycle d'amélioration continue.

### Travaux pratiques

Jeu en plusieurs itérations pour aborder de nouveaux concepts et intégrer les bonnes pratiques, suivi d'un débriefing.

### Pourquoi l'Agilité ?

Comprendre les notions de valeur et de satisfaction client.

Composer avec la complexité et l'incertitude.

Collaborer, se donner de la visibilité, se comprendre.

### Echanges

Présentation et illustration par les situations rencontrées dans le jeu.

### Les rôles, postures et interactions

Le Product owner : l'ambassadeur des clients.

Le Scrum master : un leader au service de l'équipe.

Les parties prenantes : celles et ceux pour qui est réalisé ce projet ou ce produit.

Les rituels qui permettent de mettre l'ensemble « en musique ».

### Echanges

Présentation et illustration par les situations rencontrées dans le jeu.

### Quelques outils utilisables dès demain

La carte d'empathie, pour mieux comprendre l'utilisateur.

Kanban, pour mieux suivre l'avancement des tâches.

Le Delegation poker, pour amener progressivement l'équipe vers plus d'autonomie.

## 📍 Lieux & Horaires

**Campus :** Ensemble des sites

**Durée :** 7 heures

**Délai d'accès :** Jusqu'à 8 jours avant le début de la formation, sous condition d'un dossier d'inscription complet

**Distanciel possible :** Oui

**informations :**

NULL

## 📅 Prochaines sessions

Cliquez sur la date choisie pour vous inscrire :

■ 23 / 04 / 2025

📍 : Ensemble des sites

✓ : Distanciel possible

🕒 : 7 heures

📅 : 1 jours

■ 02 / 07 / 2025

📍 : Ensemble des sites

✓ : Distanciel possible

🕒 : 7 heures

📅 : 1 jours

■ 01 / 10 / 2025

📍 : Ensemble des sites

✓ : Distanciel possible

🕒 : 7 heures

📅 : 1 jours

**Echanges**

Présentation et illustration par les situations rencontrées dans le jeu.

**MODALITÉS****Modalités**

**Modalités :** en présentiel, distanciel ou mixte . Toutes les formations sont en présentiel par défaut mais les salles sont équipées pour faire de l'hybride. – Horaires de 9H à 12H30 et de 14H à 17H30 soit 7H – Intra et Inter entreprise.

**Pédagogie :** essentiellement participative et ludique, centrée sur l'expérience, l'immersion et la mise en pratique. Alternance d'apports théoriques et d'outils pratiques.

**Ressources techniques et pédagogiques :** Support de formation au format PDF ou PPT Ordinateur, vidéoprojecteur, Tableau blanc, Visioconférence : Cisco Webex / Teams / Zoom.

**Pendant la formation :** mises en situation, autodiagnostic, travail individuel ou en sous-groupe sur des cas réels.

**Méthode**

**Fin de formation :** entretien individuel.

**Satisfaction des participants :** questionnaire de satisfaction réalisé en fin de formation.

**Assiduité :** certificat de réalisation.

**Validations des acquis :** grille d'évaluation des acquis établie par le formateur en fin de formation.