

Agilité par le Jeu : Scrum@Play

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

€ Tarifs

Prix public : 890 €

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

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.

📍 Lieux & Horaires

Durée : 7 heures

Délai d'accès :

Jusqu'à 8 jours avant le début de la formation

Informations :

NULL

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.

📅 Prochaines sessions

Consultez-nous pour les prochaines sessions.

Echanges

Présentation et illustration par les situations rencontrées dans le jeu.

MODALITÉS**Modalités**

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

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.