

# Ag'île : Découverte de l'Agilité par le jeu

Cours Pratique de 1 jour - 7h

Réf : AGY - Prix 2024 : 890€ HT

L'Agilité est un mode d'organisation et de fonctionnement couramment adopté pour réaliser projets et produits de manière plus efficace. Cette formation ludique et pratique autour d'un jeu collaboratif vous permet de découvrir l'Agilité et les piliers sur lesquels repose ce changement de paradigme.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

- 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

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Approche ludo-pédagogique le matin pour amener progressivement les participants à l'Agilité par la pratique. Pédagogie inversée l'après-midi, théorie et échanges sur les concepts clés rencontrés.

## TRAVAUX PRATIQUES

Serious game qui permet d'expérimenter l'Agilité en plusieurs itérations. Échanges participatifs, retours d'expérience.

## LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 04/2023

### 1) Ag'île : 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.*

### 2) 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.*

### 3) 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.*

### 4) Quelques outils utilisables dès demain

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

## PARTICIPANTS

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...

## PRÉREQUIS

Aucune connaissance particulière.

## COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

## MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

## ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- Kanban, pour mieux suivre l'avancement des tâches.
  - Le Delegation poker, pour amener progressivement l'équipe vers plus d'autonomie.
- Echanges : Présentation et illustration par les situations rencontrées dans le jeu.*

## LES DATES

---

### PARIS

2024 : 01 juil., 30 sept., 16 déc.