



OBJECTIFS DE LA FORMATION



A la fin de la formation, les stagiaires sont capables :

- Appréhender et promouvoir la démarche agile
- Appréhender la rupture culturelle qu'elle représente au regard des méthodes traditionnelles de gestion de projets
- Etre en capacité de choisir la méthode la plus adaptée au contexte ou de comprendre les choix effectués et de s'y adapter.
- Remarques: cette formation est basée sur de nombreux «Games» afin d'aider les stagiaires à retenir les concepts qui peuvent être déroutants: 50% Serious Games, 40% Théorie et 10% échanges entre les stagiaires



PUBLIC, PREREQUIS, DUREE, HORAIRES



- **Durée (j) :** 3 jours
- **Public concerné :**
Tout public
- **Prérequis obligatoires :**
Aucun pré-requis technique mais expérience souhaitée en gestion de projets ou participation occasionnelle à un projet dans le cadre de ses missions tests.



CERTIFICATION



- **Formation certifiante :** Non
- **Possibilité d'adapter la formation :** Oui
- **Nom de la certification :** /
- **Examen :** /
- **Modalités :** /



LIEUX, INSCRIPTIONS, DISPENSE



- **Lieux de la formation :**
> Paris Intra-muros : salle louée.
> Aix-en-Provence : locaux d'acpqualife.
- **Nombre de stagiaires :**
Min. : 5 Max. : 10
- **Mode de dispense :**
Présentiel
A distance
- **Délai maximum d'inscription :**
10 jours avant le début de la session.

- **Dates des prochaines sessions :**

A distance	17 au 19 Janv. 2024
	20 au 22 Mars 2024
	26 au 28 Juin 2024
	25 au 29 Sept. 2024
	27 au 29 Nov. 2024



MODALITES



- **Moyens pédagogiques :**
Vidéo-projection
Support de cours
Serious Games
- **Modalités d'évaluation :**
Serious Games
Evaluation des compétences acquises remplie par le formateur
Fiche d'évaluation de la formation renseignée par le stagiaire

- **Moyens techniques :**

Vidéo-Projecteur
Paperboard (en présentiel)
Tableau blanc (à distance)
Teams (à distance)

- **Profil de l'intervenant :**

Formateur issu du métier du test
Expérience du test et de l'agilité

⌂ DETAIL DU PROGRAMME



Pourquoi l'agilité

- o Serious Game : une équipe autonome est plus efficace
- o Pourquoi les projets informatiques échouent
- o Les méthodes pour minimiser les risques d'échecs et la naissance de l'agilité

Les concepts de l'agilité

- o Le manifeste agile
- o Les notions de valeurs, de principes et de pratiques
- o L'importance de la communication et de l'équipe intégrée (Serious Games)
- o L'introduction aux différentes méthodes agiles

Présentation de Extrem Programming (XP)

- o Les valeurs et les principes de XP
- o Les différentes pratiques de XP (Story, Pair Programming, TDD ...) à travers des Serious Games

Présentation de Scrum

- o Les concepts fondamentaux de Scrum (Sprint, backlog, DoD ...)
- o L'importance des 3 rôles dans Scrum
- o Serious Game de mise en pratique de Scrum

Présentation de Kanban

- o Serious Game : pourquoi minimiser le travail en cours
- o Les concepts de Kanban et comment le mettre en pratique
- o Scrumban ou comment mettre du Kanban dans son Scrum

Agilité et passage à l'échelle

- o Les limites de l'agilité (taille de l'équipe, colocalisation)
- o Introduction aux méthodes pour passer à l'échelle (Nexus, LeSS, SAFe)

Passage à l'agilité

- o Ce qui change dans l'organisation
- o Conduite du changement pour accompagner une transformation agile
- o Facteur de succès et risques de la transformation
- o Le rôle des managers dans les projets agiles
- o Quelles méthodes choisir ?

⌂ TARIFS PUBLICS VALABLES A COMPTER DU 01.01.2024



- | | |
|---|---------------|
| ▪ Tarif Inter examen compris par personne : | 1190 €uros HT |
| ▪ Tarif Intra examens compris pour un groupe de 10 personnes : | 4950 €uros HT |
| ▪ Coût Examen seul, base papier : | / €uros HT |

Dernière MAJ 15/12/2023