



OBJECTIFS DE LA FORMATION



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

- Renforcer la prise de conscience de la dimension collective des projets agiles
- Etre en capacité d'appréhender son rôle dans l'équipe en développant les techniques collaboratives les mieux adaptées
- 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



CERTIFICATION



- **Durée (j) :** 3 jours
- **Public concerné :**
Tout public
- **Prérequis obligatoires :**
Posséder au préalable une culture Agile, acquise par la formation ou l'expérience

- **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 sessions S2 2022 :

A distance du 24 au 26 Oct.



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



Rappel des principes d'une équipe agile (à travers des Serious Games)

- o La taille de l'équipe : pourquoi la limiter ?
- o La colocalisation et la communication
- o Pluridisciplinaire : éviter les dépendances
- o Auto-organisée : intelligence collective

Planifier d'un projet agile

- o La notion de « sprint 0 »
- o Délivrer de la valeur : INVEST
- o Initialiser le backlog produit : le story mapping
- o Itératif versus incrémentale : la notion de MVP
- o Comment découper un projet (vertical versus horizontal)
- o Importance et difficulté de la priorisation
- o La Definition of Done (DoD)
- o L'estimation et le planning poker

Mener une itération agile

- o Planifier une itération – contenue, durée, engagement
- o Les techniques d'affinage des user stories : exemple mapping, Tres Amigos...
- o Comment partager l'information ou pourquoi les spécifications ne marchent pas ?
- o Définir de bons critères d'acceptation (concept des 3C)
- o Test Driven Development (TDD) et Acceptance Test Driven Development (ATDD)
- o Le suivi de projet et le reporting : comment réussir son Daily Stand-up
- o Finaliser une itération – revue d'itération et rétrospective

Gérer une équipe agile

- o Attention au culte du Cargo
- o Vers un management 3.0 : l'importance du leader
- o Responsabiliser vos équipes
- o Garder des équipes motivées
- o Développer les compétences
- o La réussite est l'absence continue d'échec : amélioration continue