

## Appliquer l'agilité dans le management de projet

### ■ OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

- Faire découvrir le pilotage de projet

### ■ OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de cette formation, le stagiaire sera capable de :

- D'appliquer certains outils de la méthode SCRUM : sprints, burn up chart, revues, planning poker, ...
- Expliquer les objectifs et philosophie de la GPA
- Illustrer concrètement les 8 principes de l'agilité

### ■ PUBLICS VISÉS

Employés, Maîtrise,  
Encadrement

### ■ PRÉREQUIS

Aucun prérequis

### ■ DURÉE

14 heures (variable en  
fonction des objectifs)

### ■ MODALITÉS

Intra, présentiel

### ■ PROGRAMME DÉTAILLÉ DE LA FORMATION

La formation se déroule en 3 temps principaux.

#### Partie 1 : Introduction sur le développement de nouveaux produits (contexte pour la gestion de projet)

- le développement Nouveaux Produits (DNP) : définition et enjeux
- le processus de DNP
- les acteurs du DNP

#### Partie 2 : Simulation

- la simulation : jeu de rôle dans lequel les participants doivent développer un nouveau produit : ils passeront d'une gestion de projet classique à une gestion de projet agile
- débriefing de la Simulation

#### Partie 3 : l'approfondissement des notions autour de la gestion de projet agile (GPA)

- les principes de la GPA
- l'organisation de la GPA
- les outils de la GPA
- les conditions de réussite de la GPA

#### Conclusion

- Zoom sur notions clés

## ■ MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

La formation est animée à l'aide de GPA, LE JEU DE LA GESTION DE PROJET AGILE®. Les participants prennent des rôles dans une équipe projet suite à la non-satisfaction du client, l'équipe est amenée à imaginer un nouveau mode de fonctionnement plus agile.

La mise en situation permet de :

- Vivre le passage d'une organisation en gestion de projet "classique" à une organisation en gestion de projet "agile", afin de percevoir clairement les différences de gestion
- Mettre en œuvre les principaux outils de la méthode SCRUM (sprints, burn up chart, revues, ...)
- Approfondir les principes de l'agilité, grâce à des exercices (mises en situations, jeux de cartes, ...) par équipes.



## ■ SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

*(liste non exhaustive)*

- Affiches
- Stickers
- Tapis de jeu
- Cartes
- Jetons, dés, pièces spécifiques
- Dossier du participant
- Livret pédagogique (format électronique)

## ■ VALIDATION DE LA FORMATION

- Attestation de stage

## ■ ÉVALUATION DE LA FORMATION :

- Questionnaire de satisfaction (réponse aux attentes), en salle
- Évaluation à chaud (quiz de validation des acquis), en salle
- Évaluation à froid sous la forme d'un questionnaire, par entretien téléphonique ou sur site (sur demande)

## ■ PERSONNALISATION DE LA FORMATION

- Selon objectifs et éléments fournis par l'entreprise