

# Programme de formation – Gestion de projets Agiles (en présentiel)

LES FONDAMENTAUX DE LA GESTION DE PROJET EN  
MODE AGILE

DOCUMENT CONFIDENTIEL

SARL au capital variable de 20.000 Euros  
Code NAF 7022Z  
RCS Toulouse 504 603 416  
SIRET 504 603 416 00018  
N° de déclaration d'activité formation :  
73310565931

DEKADES Conseil  
8, rue Eric Tabarly  
31320 PECHABOU  
Tél. : 06 26 48 20 81

## Objectifs pédagogiques

Permettre aux participants d'un projet en mode Agile de comprendre le cadre global et leurs rôles et ainsi :

- Comprendre la logique de la démarche Agile pour développer une culture Agile
- Appréhender les différentes méthodes associées à l'Agilité et choisir la plus adaptée à sa problématique
- Renforcer sa prise de conscience de la dimension collective existant dans les projets Agiles
- Appréhender les rôles au sein de l'équipe Agile, les notions d'intelligence collective et de travail en équipe
- Connaître le cadre global SCRUM
- Connaître et expérimenter les différentes techniques et les différents outils SCRUM
- Acquérir les compétences de conception et de pilotage d'un projet

## Contenu de la formation

### **PUBLIC CONCERNÉ**

Tout participant à un projet

### **PRÉ-REQUIS**

Aucun

### **DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION**

Formation sur 3 jours (soit 21h) 80% du temps est consacré aux mises en situations et expérimentation.

Effectif de stagiaires limité à 12 par session

### **LIEU DE LA FORMATION**

Dans les locaux du client ou des locaux réservés par lui

### **MOYENS TECHNIQUES**

Vidéoprojecteur et écran, deux paperboards, feutres et post-it, salle modulable.

### **Module 01 : Introduction à la gestion de projet**

- Qu'est-ce qu'un projet : définition et rappels
- Comprendre les origines et la philosophie Agile
- Le framework Scrum
- Savoir choisir la bonne approche selon le type de projet

### **Module 02 : Organisation : La structure de l'équipe (les ROLES)**

- Scrum, le cadre
- Le Product Owner
- Le Scrum Master
- L'équipe de développement

**Cas pratique : Les différences entre un Product Owner, un Scrum Master et un Chef de Projet**

### **Module 03 : Idéation : La vision globale du projet (Le QUOI)**

- La question de la Vision : De la captation de l'attention à l'engagement des participants
- L'identification et la gestion des Parties Prenantes
- La découverte du produit
- La question de la valeur métier
- La question du leadership

**Cas pratiques : Réalisation d'une Product Box et d'un Impact Mapping**

### **Module 04 : Validation : L'obtention du « GO » (Le COMBIEN)**

- La question de la décision : Poursuivre la documentation du Produit pour arriver à la justification du projet
- Les concepts et outils associés : Besoins/Problématique et Solutions (Techniques de Brainstorming et première génération du backlog), Valeur métier et Techniques d'Estimation (Dot Voting, Buy a Feature, MoSCoW), Risques, Budget

**Cas pratiques : Génération d'idées de Solutions et Sélection d'idées à l'aide d'un Dot Voting.**

## Module 05 : Conception : La structuration du projet (Le COMMENT)

- La question de l'organisation : Répartir les travaux et garantir la complétude
- Les concepts et outils associés : Exigences et Epic-Feature-User Story / Structuration, Story Mapping et Experience Map / Priorisation et Product Backlog

**Cas pratique : Réalisation d'un story mapping.**

## Module 06 : Lancement : Engager les participants (Le QUI)

- La question du niveau de conscience : Vérifier que tous les acteurs ont conscience des implications du projet et que toutes les compétences requises sont là
- Les concepts et outils associés : Séquencement du temps en Agile : Notion de Sprint / Les artefacts de transparence : Definition of Ready (DoR) & Definition of Done (DoD) / Lancement et Sprint planning : Planning Poker, Sprint Backlog, T-shirt sizing et Story Points

**Cas pratique : Réalisation d'un Planning Poker dans le contexte d'une réunion de Sprint Planning.**

## Module 07 : Pilotage : Dire les choses

- La question du courage en management de projet
- Les concepts et outils associés : Activités en cours de sprint : Daily Scrum et Affinage du backlog / Tableau de bord : Scrum Board, BurnDown Chart, Impediments / Activités de fin de sprint : Sprint Review, Sprint Retrospective, notion de Vélocité

**Cas pratique : Réalisation d'une Sprint Retrospective.**

## Module 08 : Recette : La question des tests

- La question de la fin du projet
- Les concepts et outils associés : Critères d'Acceptation (User Stories), Incrément de Produit, Rappels (Definition of Done, Sprint Review, MVP / MLP)

## Module 09 : Pour aller plus loin...

- Tour d'horizon des autres méthodologies Agiles : Kanban, Scrum de Scrum, Agile Lean, DevOps, XP, SAFe
- Principales erreurs de gestion de projet et réponses utiles
- Quelques outils utiles
- Conclusion & synthèse

# Profil des formateurs

## Marion WIND

La formatrice dispose d'une formation pluridisciplinaire et d'une expérience de près de 10 ans dans le domaine du management, des projets, de la formation et du conseil :

### Formations :

- Ingénieure de l'ECE Paris.
- Etudes à la Concordia University de Montréal et à l'University of Oslo.

### Expériences / Compétences :

- Manager d'équipes de 3 à 15 personnes (5 ans).
- Consultante en Management et en Organisation
- Experte certifiée de référentiels méthodologiques tels que Scrum, TOGAF, ITIL, et PRINCE2.
- Formatrice : Gestion de Projet, Management d'équipe...

### Réalisations :

- Auteure contributrice au référentiel ToolKit 4 Manager.

## Alain WIND

Le formateur dispose d'une formation pluridisciplinaire et d'une expérience de plus de 25 ans dans le domaine du management, des projets, de la formation et du coaching :

### Formations :

- Ingénieur de l'ENSAIA de Nancy.
- MBA Management Consulting de TBS (Ecole de commerce de Toulouse). Formation sur 18 mois.
- DU Coaching de L'IAE de Toulouse. Formation sur 12 mois.

### Expériences / Compétences :

- Manager d'équipes de 5 à 700 personnes (25 ans).
- Consultant en Management et en Organisation
- Expert certifié de référentiels méthodologiques tels que ISO 9001, ITIL, eSCM, PRINCE2 et SCRUM
- Formateur
- Enseignant en école de commerce (DSCG et Mastères)
- Coach professionnel

### Réalisations :

- Auteur du référentiel ToolKit 4 Manager.
- Auteur et animateur d'un blog sur le management : [howtobecome-manager.fr](http://howtobecome-manager.fr)

# ○ Exemple d'atelier animé pendant la formation : Story Mapping

Le story mapping est devenu une pratique incontournable des projets Agiles. Elle aide à définir très précisément les premières fonctionnalités du produit à réaliser et de les ordonner selon un premier planning macro.

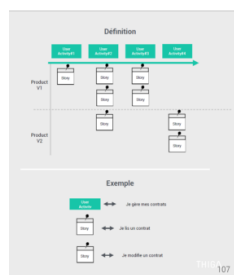
## Exemples de slides utilisés pour présenter l'atelier :

### Agile : L'outil Storymap

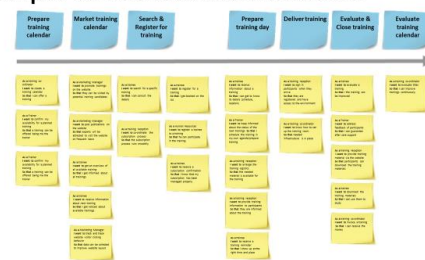
Outil permettant de visualiser le backlog Produit en 2 dimensions

- **Tendance** : stories très petites facilitant la gestion et le suivi.
- **Conséquence** : On perd la vue d'ensemble
- **La Storymap permet de replacer la story dans un contexte plus large.**
- Dans une Storymap, les fonctionnalités sont classées suivant deux axes : le parcours utilisateur sur l'axe **horizontal** et la priorité des stories sur l'axe **vertical**.
- **Atelier dédié** (Story Mapping) qui peut durer de quelques heures à une journée complète.

Copyright DEKADES®



### Exemple de résultat intermédiaire



Copyright DEKADES®



109

## Déroulement et timing de l'atelier :

L'atelier dure environ 1h30 au total.

- Génération d'un Customer Journey : 15 à 20 min
- Génération de User Stories : 30 min
- Vérification horizontale et verticale : 10 min
- Génération de User Stories pour combler les trous éventuels : 15 min
- Priorisation et découpage de blocs « livrables » : 15 min

Au préalable, d'autres ateliers de la formation ont permis de choisir un produit à réaliser, de formaliser une vision produit, de lister des utilisateurs types et les bénéfices attendus pour ces utilisateurs et de dresser une liste de fonctionnalités macros.