



2016

CATALOGUE DE FORMATIONS

AGILE & LEAN

EMGS GROUP
CONSULTING | RECRUITMENT | TRAINING

Sommaire

Découvrir les démarches agiles & la culture agile	P 3
Adopter les bonnes pratiques de gestion de projet agile	P 7
Animer une rétrospective projet	P 10
Le rôle de Product Owner en pratique	P 13
Conception logicielle : écrire des cas d'utilisation efficaces	P 16
Kanban : Mieux travailler en maîtrisant son flux de production	P 19
Lean Startup en entreprise	P 22
Lean IT : optimiser ses flux plutôt que ses ressources	P 25
Devenir Coach Agile ou Scrum Master	P 28

Découvrir les démarches agiles & la culture agile

Code formation : EMAGI

Durée : 2 jours – 14h de cours

Format : Inter-entreprise*

2 jours

14 heures de cours

1480€

Tarif Inter-entreprise*/Hors taxes

*Cette formation est également disponible en « Intra-entreprise », nous contacter pour plus d'infos.

| Description

Les méthodes agiles ont le vent en poupe. Chacun d'entre nous sait ce que c'est, et si ce n'est pas encore le cas pour vous, il y a pléthore d'ouvrages et de ressources en ligne permettant cela. Comprendre l'agilité c'est donc possible et facilement accessible. Entrevoir et comprendre comment, par les méthodes agiles, agir pour améliorer son contexte de travail, le travail en équipe et les modes de fonctionnement de son organisation est une affaire autrement plus compliquée et parfois bien plus périlleuse.

Cette formation vous permettra de passer de la tête au corps, du savoir au savoir en action afin de toucher au plus près et de manière holistique ce que sont profondément les démarches agiles. Elle vous conduira à avoir une position plus juste sur ce qu'elles sont et surtout ce qu'elles peuvent vous apporter dans la singularité de votre style et de votre contexte.

| Objectifs pédagogiques

- Appréhender les fondements théoriques et éthiques de l'agilité
- Être capable de naviguer et d'approfondir seul dans l'écosystème agile (rôles, activités et interactions)
- Se positionner vis à vis de l'agilité et savoir en parler
- Identifier les bonnes pratiques et outils de l'agilité
- Définir les premières actions à mettre en place pour devenir plus agile

| Publics :

Chef de projet, responsable d'équipe, équipe MOA, développeur, architecte, responsable technique

| Pré-requis :

Présence pleine et active des participants

| Méthode pédagogique :

Une approche pédagogique participative où l'essentiel du temps passé consiste à simuler des situations de projets, des exercices de groupe ainsi qu'à construire du savoir par des débriefings. Typologie des interactions facilitateur/participant : jeux, simulations, mises en pratiques, brainstorming, exemples des cas pratiques de la vie de consultant, questions / réponses.

| Programme détaillé

Jour 1

- **Ouverture**

- | Introduction
- | Présentation croisée et attentes des participants
- | Présentation des thèmes abordés au cours des deux journées
 - Principes et éléments théoriques qui fondent les démarches agiles
 - Dynamique d'un projet agile : rôles, activités et interactions
 - De l'importance de la communication
 - Les outils du cadrage, de l'expression de besoins et de l'amélioration continue

- **Jeu des « Cocottes en papier »**

- | Simulation itérative pour découvrir les concepts structurants de l'agilité en résonance avec ce qui se passe dans le jeu et dans les contextes spécifiques des participants
- | Débriefing après chaque itération

- **Statut**

- | Partage sur le statut d'apprentissage des participants, collecte des questions

- **Jeu des « balles »**

- | Simulation permettant de faire un focus sur les conséquences de la gestion de l'encours et découvrir les impacts sur la qualité, la collaboration et les résultats
- | Débriefing en 3 temps

- **Procès et interactions**

- | Exercice de découverte et présentation interactive du fonctionnement de l'agilité
 - Présentation des concepts essentiels et des différentes pratiques
 - Une vision plus concrète et dynamique d'un projet agile
- | Débriefing et questions/réponses

- **Séance de questions/réponses**

- | A partir des questions posées par les participants tout au long de la formation, le facilitateur et les autres participants proposeront des réponses issues de leurs expériences respectives dans la mise en œuvre ou dans l'accompagnement.

| Programme détaillé

- **Jeu « expérientiel »**
 - | Identifier les impacts pragmatiques de la dynamique de groupe, de la difficulté de l'action collective et de l'importance de la collaboration, du rythme et de la synchronisation
 - | Débriefing
- **Clôture**
 - | Partage sur le statut d'apprentissage des participants, collecte des questions
 - | Présentation du programme de la deuxième journée

Jour 2

- **Ouverture**
 - | Introduction
 - | Partage sur le statut d'apprentissage des participants, collecte des questions
- **Jeu « expérientiel »**
 - | Comprendre et détecter l'importance des « postures » dans le travail collectif pour l'alignement et la communication constructive dans la recherche de solution
 - | Débriefing
- **Jeu des « pratiques agiles »**
 - | Découvrir au travers d'un exercice collectif en sous-groupe les principaux outils et pratiques de l'agilité
 - | Identifier à quelle intention ces outils correspondent-ils ?
 - | Savoir comment les utiliser ?
 - | Débriefing
- **Plateau de réalisation**
 - | Visite ou exposition d'un plateau projet réel pour échanger et comprendre comment l'agilité se concrétise sur le terrain grâce à la mise en place des bonnes pratiques et au management visuel en mode Obeya room
 - | Débriefing
- **Statut**
 - | Partage sur le statut d'apprentissage des participants et collecte des questions
- **Jeu « expérientiel »**
 - | Visiter la complexité et les tenants de l'investigation « curieuse, en présence et bienveillante », posture et état d'esprit essentiel au travail collaboratif et à la communication
 - | Débriefing
- **Mise en pratique : « le changement »**
 - | Déterminer à partir des contextes opératoires des participants les différentes stratégies de changement et d'utilisation des outils et principes vus en séance
 - | Permettre aux participants d'élaborer un cadre de mise en œuvre adapté à court ou moyen terme
 - | Définir les premières actions à mettre en place
 - | Débriefing

| Programme détaillé

- **Séance de questions / réponses**

- | A partir des questions posées par les participants, les intervenants proposent des réponses issues de leur expérience d'accompagnement

- **Clôture**

- | Partage sur le statut d'apprentissage des participants, collecte des questions

- | Evaluation de la formation et formalités diverses

Adopter les bonnes pratiques de gestion de projet agile

Code formation : EMAGI

Durée : 2 jours – 14h de cours

Format : Inter-entreprise*

2 jours

14 heures de cours

1580€

Tarif Inter-entreprise*/Hors taxes

*Cette formation est également disponible en « Intra-entreprise », nous contacter pour plus d'infos.

| Description

Les méthodes agiles reposent sur des cycles de développement itératifs et adaptatifs. La mise en place de l'agile sur vos projets bouleverse souvent l'organisation, notamment votre positionnement en tant que chef de projet. Les retours sur expérience de la gestion de projets agile font ressortir les aspects bénéfiques liés à son adoption : compétitivité et réactivité accrues, satisfaction client, implication des équipes de développement.

Cette formation vous aidera à appréhender ce que pourrait être votre rôle de chef de projet dans un contexte agile. Après un rappel des principes agiles et du processus associé, nous approfondirons le cadrage agile, la planification agile, les indicateurs projets agiles, le suivi budgétaires et la gestion des risques. Nous vous présenterons également des outils à mettre en place pour faciliter l'amélioration continue de l'équipe et son interaction avec l'écosystème projet de votre entreprise.

| Objectifs pédagogiques

- Approfondir les principes agiles et le processus associé
- Appréhender un cadrage agile
- Découvrir et utiliser les indicateurs agiles pour piloter le projet
- Identifier les 5 niveaux de planification agile
- Acquérir des outils pour faciliter l'amélioration continue
- Travailler sur la posture du chef de projet agile

| Publics :

Chef de projet, responsable d'équipe, architecte, responsable technique

| Pré-requis :

- Connaissances basiques des méthodes Agiles.
- Avoir suivi la formation « Découvrir les démarches agiles et la culture agile » (AGIMA).

| Méthode pédagogique :

Une approche pédagogique participative où l'essentiel du temps passé consiste à simuler des situations de projets, des exercices de groupe ainsi qu'à construire du savoir par des débriefings. Tous les exposés sont complétés dans chaque module par des mises en situation stimulant la réflexion et facilitant l'assimilation par déduction. Les nombreux retours d'expérience permettent d'illustrer les concepts et d'accroître la pertinence des réponses fournies.

| Programme détaillé

Jour 1

- **Ouverture de la session**
 - | Introduction
 - | Présentation croisée et attentes des participants
 - | Présentation des thèmes abordés durant la session
- **Rappel de la démarche agile**
 - | Le processus agile et les différents rôles
 - | Atelier de réflexion et de partage en sous-groupe
- **Le positionnement du chef de projet en agile**
 - | Rôles et responsabilités dans un contexte cascade
 - | Votre positionnement sur un projet agile
- **Suivre l'avancement d'un projet agile**
 - | Le cadrage 360°
 - | Les 5 niveaux de la planification agile
 - | Les indicateurs du projet et les radiateurs visuels
 - | La gestion des risques
 - | Le suivi budgétaire
 - | Les O2 ou points de synchronisation avec les équipiers
 - | Etude de cas : « Interprétation des indicateurs »
- **Clôture**
 - | Rappel des points clés de la journée
 - | Présentation du programme du jour 2

| Programme détaillé

Jour 2

- **Ouverture**
 - | Réveil pédagogique
 - | Partage sur le statut d'apprentissage des participants, collecte des questions

- **La posture du chef de projet en agile**
 - | Protéger l'équipe
 - | Etre acteur de la priorisation : MVP ou Minimum Viable Product
 - | Faciliter l'autonomie de l'équipe
 - | Favoriser l'amélioration continue

- **Des outils pour aider à l'amélioration continue**
 - | Principaux outils utilisés
 - Le PDCA : Plan-Do-Check-Act
 - Les « 7 gaspillages » - Identifier les roots causes d'un problème
 - Le Genchi Genbutsu,
 - Les Poka Yoké : prévention d'erreur ou détrompeur

 - | Mise en pratique : « Projection individuelle sur la base d'un des outils retenu et résultats attendus »

- **Clôture**
 - | Présentation des apports de la gestion de projet agile
 - | Elaboration d'un plan d'action individuel
 - | Synthèse, bibliographie et recommandations

Animer une rétrospective projet

Code formation : EMREX
Durée : 1 jour – 7h de cours
Format : Inter-entreprise*

1 jour
7 heure de cours

865€
Tarif Inter-entreprise*/Hors taxes

*Cette formation est également disponible en « Intra-entreprise », nous contacter pour plus d'infos.

| Description

L'amélioration continue est le fer de lance de l'Agilité : elle permet à vos équipes de s'améliorer à chaque itération. Elle pousse à mettre en place des actions pour ne pas retrouver les mêmes difficultés au fil des projets. Un rituel est spécifiquement dédié à ce processus d'amélioration continue dans les projets agiles : la rétrospective. Ce rituel connaît des variantes : « Bilan de fin de projet », « Post-Mortem », « REX ». Mais son objectif reste le même : permettre à un groupe d'apprendre collectivement des événements passés et de s'améliorer.

Cette formation vous permettra d'appréhender ce rituel et de savoir comment animer de telles réunions avec vos équipes – agiles ou non ! Structure, participants, durée, prérequis, animation (...). Nous aborderons de manière pratique tout ce qu'il faut savoir pour passer à l'action dès votre retour en entreprise, que ce soit pour animer une rétrospective d'itération de 2 semaines ou celle d'un projet de 6 mois.

| Objectifs pédagogiques

- Appréhender les fondements théoriques du rituel de rétrospective
- Etre capable de préparer et d'animer une rétrospective pour une équipe allant jusqu'à une douzaine de personnes
- Découvrir par la pratique différents outils d'animation permettant de faciliter ces ateliers

| Publics :

Scrum Master, coach Agile, chef de projet, responsable d'équipe, membres d'équipe projet amenés à animer des rétrospectives

| Pré-requis :

Avoir participé à un projet

| Méthode pédagogique :

Approche pédagogique participative où l'essentiel du temps passé consiste à simuler des situations de projets, des exercices de groupe ainsi qu'à construire du savoir par des débriefings. Typologie des interactions facilitateur/participant : jeux, simulations, mises en pratique, brainstorming, questions / réponses.

| Programme détaillé

Jour 1

- **Introduction et attentes des participants**
- **Jeu d'équipe autour de la rétrospective**
 - | Identifier l'intérêt d'une rétrospective projet
 - | Pourquoi est-ce important ?
 - | Définir les enjeux pour la dynamique d'équipe et personnelle
- **Rétrospective d'itération -vs- bilan de fin de projet**
 - | Exercice : « Définition et revue des différences entre une rétrospective d'itération et un bilan de projet »
- **Décryptage de règles**
 - | Activité de partage et d'appropriation des règles clés pour poser simplement le cadre d'une rétrospective réussie
- **Préparation d'une rétrospective**
 - | Une partie importante du succès d'une rétrospective se joue dans la préparation :
 - Comment faire pour préparer une rétrospective efficace ?
 - Combien de temps y consacrer ?
 - Quels outils peut-on utiliser ?
- **Les 5 étapes d'une rétrospective**
 - | Présentation des 5 étapes d'une rétrospective
 - | Illustration au travers d'exemples
 - | Les participants sont invités à se projeter dans l'utilisation par une mise en pratique (cf. étape 8)
- **Le facilitateur**
 - | La posture du facilitateur de rétrospective
 - | Rôle et responsabilités
 - | Savoir réagir dans des situations difficiles

| Programme détaillé

- **Rétrospective collective**

- | Mise en pratique par les participants de l'ensemble des concepts abordés dans la journée, via une simulation de rétrospective
- | Débriefs sur les observations

- **Clôture**

- | Revue des attentes
- | Dernières questions et bilan de la session

Le rôle de Product Owner en pratique

Code formation : EMRPO

Durée : 2 jours – 14h de cours

Format : Inter-entreprise*

2 jours

14 heures de cours

1580€

Tarif Inter-entreprise*/Hors taxes

*Cette formation est également disponible en « Intra-entreprise », nous contacter pour plus d'infos.

| Description

Nos formateurs vous accompagnent tout au long de ce module pour vous former au métier de Product Owner : connaître son rôle et ses responsabilités, les pratiques et outils associés, mais aussi savoir se positionner dans l'équipe et dans l'organisation.

Elle accorde une place importante au partage d'expérience et à la mise en perspective dans le contexte des participants. Elle vous permettra ainsi d'aborder sereinement la fonction de Product Owner sur un projet Agile, que vous soyez débutant ou que vous souhaitiez vous perfectionner.

| Objectifs pédagogiques

- Identifier le rôle du Product Owner
- Découvrir et expérimenter les pratiques clés du Product Owner
- Savoir naviguer au quotidien dans son rôle de Product Owner
- Se positionner dans l'équipe et dans l'organisation en tant que Product Owner

| Publics :

Product Owner souhaitant s'améliorer, aspirant Product Owner, chef de projet MOE / MOA intéressé par le rôle de Product Owner, analyste fonctionnel, responsable fonctionnel, directeur de produit

| Pré-requis :

- Connaissances basiques des méthodes Agiles.
- Avoir suivi la formation « Découvrir les démarches agiles et la culture agile » (AGIMA).

| Méthode pédagogique :

Formation constituée principalement de travaux pratiques et d'ateliers avec des apports théoriques complémentaires, des retours d'expérience pratiques du formateur, et des échanges sur les contextes des participants. Les futurs Product Owners seront ainsi opérationnels tant sur la technique que sur l'organisation de leur travail et sauront adapter leur comportement à leurs équipes.

| Programme détaillé

Jour 1

- **Introduction**
 - | Présentation de l'agenda
 - | Présentation croisée et attentes des participants
- **Introduction au rôle de Product Owner**
 - | Définition émergente et participative du rôle de Product Owner
 - | Outil : checklist du rôle de Product Owner
 - Les activités correspondantes sont détaillées tout au long de la session
- **Cadrage agile (1) : vision produit**
 - | Atelier « Vision »
 - Exemples d'ateliers pour établir la Vision Produit (Vision par le cadran, Product Box, etc.) et mise en pratique sur un des formats
- **Cadrage agile (2) : story map et road map**
 - | Travaux pratiques : déclinaison de la Vision Produit en Story Map puis Road Map
 - En partant de la Vision Produit élaborée précédemment, les participants construisent la Story Map et la Road Map
- **User stories : de la théorie à la pratique**
 - | Savoir définir les User Stories, les découper, les formaliser
 - | Atelier « Ecriture de User Stories »
 - Des outils sont fournis aux participants pendant la session
- **Bilan de la journée**
 - | Questions – Réponses
 - | Débrief et conclusion de la journée

| Programme détaillé

Jour 2

- **Ouverture de la journée**
 - | Revue des acquis et des attentes
 - | Jeu d'éveil pédagogique
- **Focus sur les tests : vers les spécifications exécutable**
 - | Vision des Tests en Agile : Le Product Owner et les tests
 - | Atelier « Spécifications exécutable »
 - Avec un outil proposé par le formateur
- **Se positionner en tant que Product Owner**
 - | Ma position dans l'équipe et en dehors
 - | Ce que je peux attendre des autres, ce que les autres peuvent attendre de moi
 - | Mon agenda type de Product Owner, mon rôle de Product Owner dans les rituels agiles
 - | Travaux pratiques : mon positionnement en tant que Product Owner
- **Au-delà du projet et de l'équipe : product owner à plus grande échelle ou à distance**
 - | Questions des équipes orientées « Fonctionnalité » ou « Composant » (Feature Teams vs Component Teams)
 - | Organisation dans un grand projet multi-équipes, dans un programme
 - | Cas des organisations géographiquement distribuées
- **Bilan de la formation**
 - | Questions - Réponses
 - | Débrief et clôture de la session

Conception logicielle : écrire des cas d'utilisation efficaces

Code formation : EMRCU
Durée : 1 jour – 7h de cours
Format : Inter-entreprise*

1 jour
7 heure de cours

865€
Tarif Inter-entreprise*/Hors taxes

*Cette formation est également disponible en « Intra-entreprise », nous contacter pour plus d'infos.

| Description

La rédaction des spécifications est souvent un domaine qu'on néglige ou que chacun exécute à sa façon sans trop se demander comment le faire de façon optimale. Malgré son apparente simplicité, la rédaction de cas d'utilisation est une tâche difficile. Que faut-il décrire ? Avec quel niveau de détail ? Comment ne rien oublier ?

Ce stage pratique permet de se former à la rédaction de cas d'utilisation pour la conception d'un logiciel. Il couvre les techniques d'élaboration et de rédaction, ainsi que la distinction entre spécifications détaillées, cas d'utilisation et user stories agile.

| Objectifs pédagogiques

- Rédiger des cas d'utilisation sur tout type de projet
- Expliquer et illustrer la démarche des cas d'utilisation
- Combiner ce format narratif avec une démarche de projet Agile

| Publics :

Business analyst, chef de projet, product owner, développeur

| Pré-requis :

Une culture de l'IT et une expérience des projets en tant que MOA ou business analyst

| Méthode pédagogique :

Formation pratique avec apports théoriques, complétés d'échanges et de retours d'expérience.

| Programme détaillé

Jour 1

- **Introduction et définitions**
 - | Spécification détaillée
 - | Scénario utilisateur (user story)
 - | Cas d'utilisation
- **Les pièges de communication dans le développement logiciel**
 - | Ambiguïtés
 - | Incomplétudes
 - | Incohérences
 - Exercice pratique : « Raconter sa plus grande surprise en réalisation de logiciel »
- **Anatomie d'une spécification détaillée**
- **Principes de l'application**
 - | Modules de l'application
 - | Données de l'application
 - | Entrées et sorties de l'application
- **Trop ou trop peu de spécifications détaillées ?**
 - | Idéalement : précis, exhaustif, formel
 - | Pragmatiquement : adapté au contexte
 - | Trop souvent : incomplet, ambigu, incohérent, ou sur-détaillé
- **Faire un choix**
 - | En fonction de l'objectif
 - Concevoir un système
 - Documenter un système
 - Spécifier un système
 - | En fonction de la démarche de réalisation
 - Cycle en V
 - Agile
 - Agile, mais (...)
- **Anatomie d'un cas d'utilisation**

| Programme détaillé

- **Cas d'utilisation – éléments de base**

- | Nom, objectif, portée et niveau
 - Exercice pratique : « Identifier quelques cas d'utilisation sur un système type »
- | Acteurs
 - Exercice pratique : « Identifier quelques cas acteurs sur un système type »
- | Scénario nominal
 - Exercice pratique : « Décrire quelques scénarios nominaux »
- | Cas englobants et cas subordonnés
 - Exercice pratique : « Simuler le fonctionnement du système »
- | Mise en commun

- **Cas d'utilisation – compléments**

- | Extensions
 - Exercice pratique : « Décrire quelques extensions »
- | Préconditions et garanties
 - Exercice pratique : « Décrire quelques préconditions et garanties »
- | Annexes
 - Prototypes d'IHM
 - Règles métier
 - Contraintes techniques
 - Contraintes de fonctionnement
 - Modèles de documents
- | Exercice pratique : « Décrire quelques règles de gestion »
- | Conception de tests
 - Exercice pratique : « Elaborer les tests d'un scénario et de ses extensions »
 - Exercice pratique : « Simuler le fonctionnement du système »
- | Mise en commun

- **Conclusion**

Kanban : Mieux travailler en maîtrisant son flux de production

Code formation : EMKAN

Durée : 2 jours – 14h de cours

Format : Inter-entreprise*

2 jours

14 heures de cours

1580€

Tarif Inter-entreprise*/Hors taxes

*Cette formation est également disponible en « Intra-entreprise », nous contacter pour plus d'infos.

| Description

Un projet agile sur deux déclare utiliser un Kanban Board, mais seulement 31% de ces projets utilisent les techniques du Kanban (visualiser, limiter, mesurer, s'améliorer, etc.). L'absence d'utilisation des pratiques clés du Kanban vient d'une absence de connaissance ou de méconnaissance des étapes pour diffuser ces pratiques dans les projets.

Elaborées pour être participatives et interactives, les séquences pédagogiques proposées reprennent en profondeur les 5 propriétés pour la mise en place de la méthode Kanban. Cette formation facilite sa compréhension, ses avantages et ses limites, que vous soyez novice ou utilisateur confirmé.

| Objectifs pédagogiques

- Découvrir la théorie des queues qui sous-tend le Kanban
- Identifier la démarche de mise en place en 5 étapes du Kanban IT, ses pratiques et les gains attendus
- Apprendre à optimiser et réduire le temps de traitement
- Disposer des ressources nécessaires pour savoir les mettre en place sur vos projets

| Publics

Directeur de projet, chef de projet, responsable méthode, PMO, coach, responsable d'équipe (technique ou fonctionnelle), product owner

| Pré-requis

Une première expérience d'un projet Agile.

| Méthode pédagogique

Notre pédagogie repose sur une facilitation ludique innovante. Elle favorise les interactions au-travers d'ateliers pragmatiques, amplifiant les apprentissages. L'ensemble de la formation est également constitué d'un enchaînement de séquences courtes pour mobiliser durablement l'attention. Illustration de la théorie par le serious game « getKanban ».

| Programme détaillé

Jour 1

- **Introduction**
 - | Partage des attentes des participants
 - | Agenda de la formation et logistique
 - | Mise en pratique : jeu des balles pour prendre conscience du problème des flux de production

- **Les origines du Kanban**
 - | La carte kanban chez Toyota
 - | La méthode Kanban IT de David Anderson
 - | Positionnement de la méthode Kanban IT par rapport au Lean, aux méthodes agiles

- **La théorie des queues**
 - | Loi de Little. Temps de cycle et temps de traitement
 - | Optimiser son flux plutôt que ses ressources : l'exemple de la clinique
 - | Mise en pratique : introduction au jeu « getKanban »

- **La production en flux tiré**
 - | Limiter l'encours. La carte kanban
 - | Mise en pratique sur le jeu « getKanban »

- **Concevoir le système**
 - | Définir la nature des cartes
 - Les étapes du process
 - Les classes de services
 - Granularité de la carte

 - | Définir la capacité du système
 - Lisser la production
 - Trouver les limites d'encours (WIP limit)

 - | Mise en pratique sur le jeu « GetKanban »

| Programme détaillé

Jour 2

- **Le management visuel avec Kanban**
 - | Bénéfices du management visuel
 - | Tableau Kanban Board
 - | Partage de retours d'expérience
- **Les indicateurs Kanban**
 - | Créer et analyser le Cumulative Flow Diagram
 - | Mise en pratique sur le jeu « GetKanban »
- **Le daily stand-up meeting avec Kanban**
 - | Principes du Daily stand-up meeting
 - | La variante du DSUM avec Kanban
 - | Mise en pratique sur le jeu « GetKanban »
- **Améliorer le système avec Kanban**
 - | Détecter les problèmes
 - | Améliorer collectivement
 - | Mise en pratique sur le jeu « GetKanban »
- **Déploiement**
 - | Commencer par où vous êtes
 - | Déployez progressivement
 - | Partage de retours d'expérience
 - | Mise en pratique : coaching en binôme et définition des plans d'actions individuels des participant

Lean Startup en entreprise

Code formation : EMLSU

Durée : 2 jours – 14h de cours

Format : Inter-entreprise*

2 jours

14 heures de cours

1580€

Tarif Inter-entreprise*/Hors taxes

*Cette formation est également disponible en « Intra-entreprise », nous contacter pour plus d'infos.

| Description

Le Lean Startup a été imaginé par des startupers américains pour s'assurer du succès du produit avant d'investir plus avant. De grandes entreprises ont compris l'intérêt de cette méthode pour limiter les risques sur leurs produits innovants.

Au travers de cette formation, vous découvrirez les principes et la démarche du Lean Startup en l'appliquant au travers d'un jeu pédagogique sur une étude de cas. A l'issue des deux jours, vous serez en mesure d'appliquer cette méthode en prenant en compte les contraintes d'une entreprise.

| Objectifs pédagogiques

- Identifier les principes et les étapes du Lean Startup
- Savoir appliquer la méthode en pratique
- Se faire une conviction sur l'intérêt et les points de vigilance de l'application en entreprise

| Publics

Product owner, product manager, responsable digital, responsable innovation, responsable marketing

| Pré-requis

Aucun

| Méthode pédagogique

- Présentation des concepts et de la démarche.
- Mise en pratique au travers du jeu Startopoly – simulation par groupe sur une étude de cas « fil rouge ».
- Questionnement et échanges avec les participants, enrichis de retours d'expérience pratique.

| Programme détaillé

Jour 1

- **Introduction au Lean startup**
 - | Découvrir la promesse du Lean Startup
 - | Les principes directeurs de la démarche
 - | Les 3 grandes phases : découverte, validation, croissance
- **De l'idée au business model : le Lean Canvas**
 - | L'outil Lean Canvas pour documenter son modèle d'affaire en une seule page
 - | Jeu Startopoly : « Commencer par équipe à remplir les cases Client et Problème du Lean Canvas du cas fil rouge »
- **Valider l'intérêt pour le problème**
 - | Les entretiens « découverte » pour identifier des problèmes potentiels
 - | Les entretiens de validation des problèmes pour converger sur les problèmes prioritaires
 - | Autres outils : immersion, observation, sondage, groupes, etc.
 - | Jeu Startopoly : « Définir les hypothèses et conduire un entretien problème sur le cas fil rouge. Pitcher les investisseurs sur les apprentissages pour obtenir des fonds supplémentaires à la poursuite des expérimentations. »
 - | Points de vigilance sur la mise en application en entreprise
- **Valider l'intérêt pour la solution**
 - | Formuler une proposition de valeur unique sous forme de bénéfice utilisateur
 - | Identifier les principaux éléments de solution
 - | Les entretiens solution pour valider la pertinence de la solution en fonction de la cible
 - | Jeu Startopoly : « Formuler et tester sa proposition de valeur par les entretiens solution. Pitcher les investisseurs pour obtenir des fonds supplémentaires. »
 - | Points de vigilance sur la mise en application en entreprise

| Programme détaillé

Jour 2

- **Valider l'adoption par le minimum viable product (mvp)**
 - | Le concept de MVP : attention aux buzzword !
 - | Tester la proposition de valeur
 - | Jeu Startopoly : « Imaginer un MVP utilisable à moindre coût. Pitcher les investisseurs pour obtenir des fonds supplémentaires. »
 - | Points de vigilance sur la mise en application en entreprise
- **Les métriques**
 - | Métriques actionnables versus métriques de vanité
 - | Le framework de métriques « pirates » AARRR : Activation, Acquisition, Rétention, Revenu, Réferral
 - | Se focaliser sur la métrique clé du moment
- **Le product / market FIT**
 - | Quand passer au déploiement à large échelle
 - | Le pivot
- **La phase de passage à l'échelle**
 - | Communiquer
 - | Les évolutions : le mode run en Lean Startup
 - | Organisation en équipe entre product discovery et delivery agile
- **Mettre en place**
 - | Accompagnement au changement : leviers, freins et réponse aux objections en entreprise
 - | Sur quel type de projet l'appliquer ?
 - | Quelle petite action pour commencer demain ?

Lean IT : optimiser ses flux plutôt que ses ressources

Code formation : EMAIT

Durée : 3 jours – 21h de cours

Format : Inter-entreprise*

3 jours

21 heures de cours

2300€

Tarif Inter-entreprise*/Hors taxes

*Cette formation est également disponible en « Intra-entreprise », nous contacter pour plus d'infos.

| Description

C'est en changeant radicalement de paradigme, en optimisant ses flux plutôt que ses ressources, que l'entreprise Toyota est devenue n°1 mondial de l'automobile et a essayé la méthode Lean. Découvrez tout au long de ces trois journées, ce que recouvre le Lean IT, ce qui le distingue des méthodes agiles et pourquoi il fonctionne.

Apprenez à appliquer demain sur vos projets IT la philosophie du Lean au-delà des outils management visuel, kanban ou amélioration continue.

| Objectifs pédagogiques

- Identifier les principes fondamentaux du Lean Management
- Découvrir la boîte à outils du Lean appliqué à l'IT
- Développer la capacité de choix et d'utilisation des outils Lean afin d'obtenir les améliorations attendues sur vos projets

| Publics

Directeur de projet, chef de projet, responsable méthode, PMO, coach

| Pré-requis

Avoir une expérience de gestion de projet informatique.

| Méthode pédagogique

Développement des comportements adaptés au Lean IT par des serious games et des mises en situation. Observation de processus informatiques afin d'identifier les potentiels d'amélioration.

| Programme détaillé

Jour 1

- **Introduction**

- | Partage des attentes des participants
- | Agenda de la formation et logistique
- | Mise en pratique : les participants expérimentent une chaîne de production typique
 - Ce « serious game » servira de fil rouge tout au long de la formation pour faire prendre conscience des concepts

- **Identifier ce que recouvre le lean it**

- | A l'origine : Toyota en 1950, la crise du modèle Tayloriste, le succès du Lean de l'industrie à l'IT
- | Panorama des concepts sous la forme de la « Maison Lean »
- | En quoi le Lean IT se distingue des méthodes traditionnelles, des méthodes agiles, du Lean start-up

- **La voix du client : « définir la valeur en prenant la perspective du client »**

- | « Donnez-moi ce que je veux, quand je le veux, où je le veux, soyez fiables, ne me faites pas perdre mon temps ». Les outils : metrics, sondage, observation, focus group, modèle de Kano
- | Serious game : observation et atelier Kano auprès des clients

- **Analyser sa chaîne de valeur**

- | Formaliser le process avec la Value Stream Map. Identifier les étapes à valeur ajoutée, à non-valeur ajoutée, à non-valeur ajoutée nécessaire
- | Serious game: « Atelier Value Stream Map”

- **Identifier ses gaspillages**

- | Surproduction, stock, surprocess, attente, transport, mouvement, retours, intelligence, irrégularité, surcharge
- | Serious game : « Atelier d'identification des gaspillages »

Jour 2

- **Le pilier Kanban et « juste à temps » : optimiser son flux plutôt que ses ressources**

- | Théorie des queues. Loi de Little. Temps de cycle et temps de traitement
- | Le système Kanban appliqué à l'IT pour une production « Juste à temps »
- | Mettre en place le Kanban : process, classes de services, WIP limits et ajustements
- | Serious game : expérimenter le système Kanban pour fluidifier la production

| Programme détaillé

- **Le pilier de la qualité : incorporer la qualité au cœur de la production**
 - | Système anti-erreur ("poka-yoke"), culture « stop-the-line », le bac rouge, standards, checklists
 - | Application dans l'IT : TDD, ATDD, intégration continue, bac rouge, « Definition of Done »
 - | Serious game : mettre en place un détrompeur pour empêcher les défauts en amont
- **Le pilier du Kaizen : améliorer en continu**
 - | La méthode scientifique du PDCA
 - | Les Kata Kaizen : les réflexes d'améliorations continues au quotidien par les équipes
 - | La méthode A3 de résolution collaborative de problèmes complexes
 - | Serious game : améliorer le process par la méthode A3

Jour 3

- **Les KPI : piloter par les indicateurs**
 - | La culture scientifique du pilotage par la donnée
 - | Les indicateurs types du Lean IT : lead time, cycle time, right-first-time
 - | Le CFD : Cumulative Flow Diagram
 - | Serious game : créer et analyser le CFD
- **Le management visuel : rendre visible sa production et ses problèmes**
 - | Bénéfices du management visuel
 - | Les types d'affichages sur un projet IT : le kanban board, WIP limit, DoD, backlog, indicateurs, vision, roadmap, architecture, maquettes, organisation, bac rouge, amélioration continue
 - | Démarche progressive de mise en place
 - | Serious game : mettre en place le management visuel
- **Respect des personnes : le nouveau rôle des managers dans une organisation Lean**
 - | Les postures du manager Lean : soutien des équipes, aller sur le terrain, valoriser l'apprentissage, droit à l'erreur, autonomiser, recherche des causes profondes, manager as a teacher
 - | Serious game : simulation d'une session gemba sur le terrain
- **Déploiement : comment commencer demain ?**
 - | Stratégie pragmatique de gestion du changement : faire un diagnostic terrain, créer le sentiment d'urgence, former une coalition du changement, identifier les pilotes, orchestrer la viralité
 - | Partage de retours d'expériences
 - | Mise en pratique : coaching en binôme et définition des plans d'actions individuels des participants

Devenir Coach Agile ou Scrum Master

Code formation : EMCOA

Durée : 2 jours – 14h de cours

Format : Inter-entreprise*

2 jours

14 heures de cours

1580€

Tarif Inter-entreprise*/Hors taxes

*Cette formation est également disponible en « Intra-entreprise », nous contacter pour plus d'infos.

| Description

Les livres et autres sources documentaires concernant les méthodes agiles ne manquent pas. Il est aujourd'hui très facile d'acquérir les connaissances requises pour la mise en place de l'agilité dans son équipe voire son entreprise. C'est facile, mais cela ne suffit pas. S'il était possible de reproduire une recette apprise dans un livre pour changer le fonctionnement de son équipe, le monde des NTIC serait très différent, et le taux de réussite des projets informatiques également.

Entrevoir et identifier comment, par les méthodes agiles, agir pour améliorer son contexte de travail, le travail en équipe et les modes de fonctionnement de son organisation, est une affaire autrement plus compliquée, et parfois bien plus périlleuse, que le fait d'appliquer une recette.

Cette formation vous permettra de passer du savoir au savoir en action afin de comprendre la dynamique d'une équipe de développement aux prises avec son premier projet agile, dans le contexte d'une organisation où cette approche n'est pas encore répandue. Elle vous permettra de faire vos premiers pas de coach agile dans un espace d'apprentissage où les erreurs sont permises et utilisées pour avancer dans sa pratique du coaching.

| Objectifs pédagogiques

- Appréhender le rôle spécifique du Coach Agile ou Scrum Master
- Découvrir les enjeux du coaching dans un contexte de projet agile
- Savoir analyser les problématiques de dynamique d'équipe
- Manipuler les outils de communication d'équipe et de coaching
- Identifier les pièges de la mise en place d'une méthode agile

| Publics

Coach, scrum master, chef de projet, responsable d'équipe, consultant, facilitateur

| Pré-requis

- Connaissance de la démarche agile.
- Première expérience pratique d'un projet Scrum (même en dehors d'un rôle de coach/Scrum Master).

| Méthode pédagogique

Une approche pédagogique participative basée sur des jeux de rôles autour d'un cas projet. Typologie des interactions facilitateur/participant : jeux, simulations, mises en pratique, brainstorming, exemples des cas pratiques de la vie de consultant, questions/réponses.

| Programme détaillé

Jour 1

- **Ouverture**
 - | Introduction : posture et activités du Coach Agile
 - | Présentation croisée et attentes personnelles
 - | Votre parcours de Scrum Master
- **Enjeu du coaching agile**
 - | Qu'est-ce qu'un Scrum Master ?
 - | Pourquoi est-ce un rôle important ?
 - | Exercice pratique : « Savoir décrire le rôle de Scrum Master »
- **Rappel sur Scrum**
 - | Éléments de Scrum (But, process, rôles, artefacts, pratiques, etc.)
 - | Exercice pratique: « Scrum en 90 minutes »
- **Changer de focus**
 - | Pensée systémique
 - | Changer de statut
 - | Une équipe pour la résolution de problèmes
 - | Exercice pratique : « Coacher une équipe agile » (jeux de rôle)
 - | Où ajouter ou limiter la diversité dans une équipe
 - | Comparaison Scrum Master / Chef de projet
 - | Exercice pratique : « Jeu des cocottes »
- **Débrief**

| Programme détaillé

Jour 2

- **Les pièges du Scrum Master**
 - | Exercice pratique : « Définir la position du Scrum Master »
 - | Equipe stagnante
 - | Antipatterns du Scrum Master
 - | Résistance de l'organisation
 - | Altérations de Scrum
- **Techniques et posture du coach**
 - | Types de questions
 - | Ecoute
 - | Rétrospective
 - | Feedback
 - | Exercice pratique : « Dojo de coaching agile »
 - | Exercice pratique : « Donner et recevoir des feedbacks efficaces »
- **Cas d'études**
 - | Exercice pratique : « Panique du premier sprint »
 - | Exercice pratique : « L'équipe apathique »
 - | Exercice pratique : « Micro management »
 - | Exercice pratique : « User stories techniques »
 - | Exercice pratique : « Mini contrats »
- **Interface avec la gestion de projet classique**
 - | Reporting
 - | Communication
 - | Ressources humaines
- **Bilan et clôture de la session**