

Devenir Coach Agile ou Scrum Master

Code formation : EMCOA

Durée : 2 jours – 14h de cours

Format : Inter-entreprise*

2 jours

14 heures de cours

*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**

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**