

Gestion Agile des projets innovants

Manuel du Stagiaire

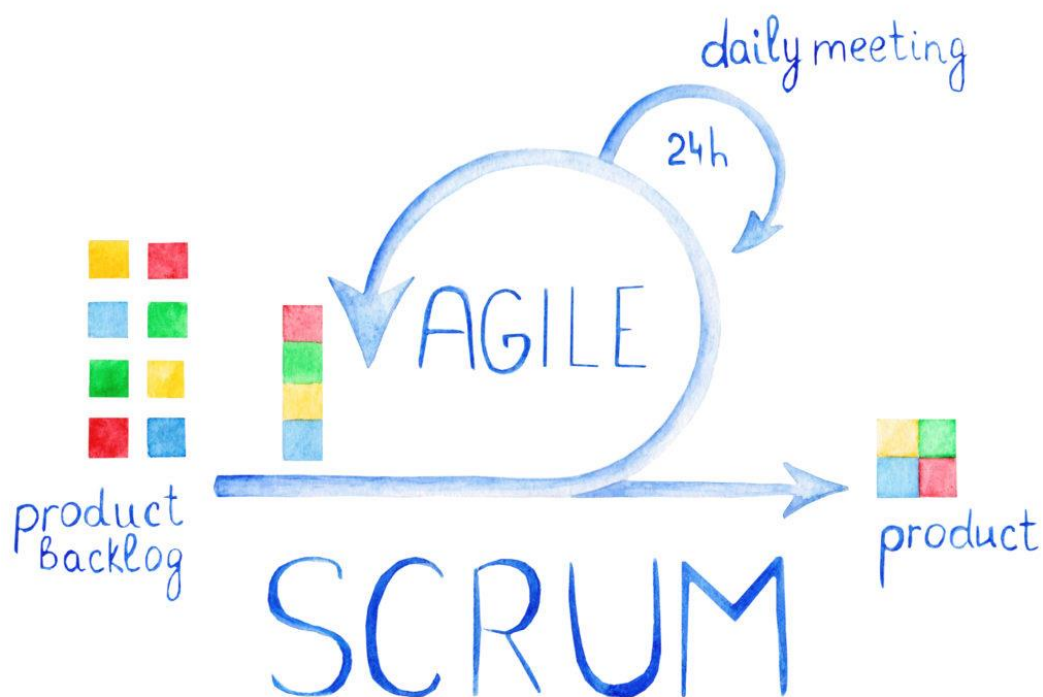
Atelier : Formation des formateurs

2019

Agence Universitaire de la Francophonie

Créé par : Mohamed Hichem MRABET





“Agile... est une attitude, pas une technique avec des frontières. Une attitude n’a pas de frontières, on ne demandera donc pas «puis-je utiliser agile ici», mais plutôt «comment pourrais-je agir de manière agile ici?» Ou «à quel point pouvons-nous être agiles ici?»

- Alistair Cockburn

SOMMAIRE

Détails de l’atelier	4
Intitulé de l'atelier :.....	4
Formateur :	4
Objectifs :.....	4
Prérequis :.....	4
Public Cible :	4
Durée de la formation.....	5
Méthode pédagogique.....	5
Support pédagogique.....	5
Evaluation de la formation.....	5
Planning de l’atelier.....	6
Journée 1	6
Journée 2	7
Journée 3	8

Détails de l'atelier

Intitulé de l'atelier :

Gestion agile des projets innovants

Formateur :

Mohamed Hichem MRABET

Objectifs :

Cette formation est destinée au monde universitaire, associatif et professionnel pour la conception d'ateliers de formation pour référents en montage et suivi de projets innovants.

Les objectifs pédagogiques de la formation :

- Appréhender les fondements de la culture Agile : Les valeurs et les principes
- Identifier les pratiques Scrum (rôles, cérémonies et artifacts)
- Pouvoir être capable de mettre en pratique Scrum : animer les cérémonies, suivre et mettre à jour les artifacts...
- Connaître l'application de Scrum dans le monde de l'éducation à travers la méthode Eduscrum

Prérequis :

- Cette formation ne nécessite pas de prérequis
- Des connaissances ou une expérience en Gestion de projets seraient un plus pour une meilleure compréhension du contenu pédagogique

Public Cible :

- Cette formation est destinée au monde universitaire, associatif et professionnel
- Chef de projet / Responsable d'équipe / Chef de Service / Enseignant
- Toute personne qui souhaite développer la Culture "Agile" dans son équipe/entreprise.

Durée de la formation

- 3 jours (à raison de 6 heures par jours, séparées par deux pauses de 30 minutes et une pause déjeuner de 2h)

Méthode pédagogique

La formation se base essentiellement sur des méthodes pédagogiques actives et participatives qui s'articulent autour :

- Des ateliers interactifs et jeux de rôles
- Des discussions de groupe et des échanges pour le partage des informations et des expériences
- Des projections vidéo et activités par projets
- Travail en équipes et mises en situations
- Des jeux sérieux

Support pédagogique

Chaque participant se verra livrer lors de la formation :

- Un guide du formateur détaillant le contenu de la formation et l'approche pédagogique utilisée
- Le déroulé pédagogique de la formation avec les fiches d'activités
- Une base de connaissance (qui aidera les participants à enrichir le contenu par la suite)
- Les présentations PPT de l'ensemble de la formation
- Un manuel du participant

Evaluation de la formation

A la fin de l'atelier un résumé en groupe et un quizz permettront l'évaluation des participants à cette formation

Planning de l'atelier

Le planning prévisionnel de l'atelier est le suivant

Journée 1

Séance 1 :		9H-10H30
S-Séance 1.1		Durée : 60 minutes
Connaissance de l'audience Objectifs pédagogiques : <ul style="list-style-type: none"> - Favoriser l'engagement des participants 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Présentation des participants et du formateur : Activité « Présentation croisée » ▪ Recueil des attentes des participants ▪ Ice Breaker / Warm up 	
S-Séance 1.2		Durée : 30 minutes
Introduction du programme et de la démarche de l'atelier Objectifs pédagogiques : <ul style="list-style-type: none"> - Favoriser l'engagement des participants 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Présentation du programme de formation ▪ Présentation du mode de formation <ul style="list-style-type: none"> ○ Itérations ○ Participation active ▪ Backlog du programme de formation <ul style="list-style-type: none"> ○ Présentation ○ User stories ○ Partage des équipes / tâches 	
Pause-café		Durée : 30 minutes
Séance 2 :		11h00-12h30
S-Séance 2.1		Durée : 30 minutes
Contextualisation de la gestion de projets Objectifs pédagogiques : <ul style="list-style-type: none"> - Cerner les enjeux de la gestion de projet du 21^{ème} siècle - Identifier les approches Prédictives vs Agile - Comprendre la démarche Agile et ses apports 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contextualisation de la gestion de projets <ul style="list-style-type: none"> ○ PPT 2 – Gestion de projets ▪ L'environnement VUCA ▪ Le besoin de l'agilité 	
S-Séance 2.2		Durée : 1h00
Le Manifeste Agile Objectifs pédagogiques : <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir le manifeste Agile 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Découvrir le manifeste Agile <ul style="list-style-type: none"> ○ 4 valeurs ○ 12 principes ▪ Cartographie méthodes Agiles 	
Pause-déjeuner		Durée : 1h30 minutes
Séance 3 :		14h00-15H30

<i>S-Séance 3.1</i>	<i>Durée : 30 minutes</i>
Initiation au Scrum : introduction Objectifs pédagogiques : <ul style="list-style-type: none"> - Connaître le framework scrum 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Théorie du framework Scrum <ul style="list-style-type: none"> ○ Origines ○ Valeurs ○ Domaines d'applications
<i>S-Séance 3.2</i>	<i>Durée : 60 minutes</i>
Initiation au Scrum : les rôles Objectifs pédagogiques : <ul style="list-style-type: none"> - Identifier les rôles de l'équipe Scrum : Scrum Master, Product Owner et Développement team - Comprendre la dynamique d'équipe 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rôles de l'équipe Scrum : <ul style="list-style-type: none"> ○ Scrum Master ○ Product Owner ○ Développement team ▪ Dynamique de l'équipe : modèle de Tuckman
Pause	Durée : 30 minutes
Séance 4 :	16h00-17H00
<i>S-Séance 4.1</i>	<i>Durée : 60 minutes</i>
Initiation au Scrum : les événements Objectifs pédagogiques : <ul style="list-style-type: none"> - Connaître et savoir mettre en application des événements de Scrum 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Connaître et savoir mettre en application des événements de Scrum: <ul style="list-style-type: none"> ○ Sprint ○ Sprint Planning ○ Daily Scrum ○ Scrum review ○ Scrum rétrospective

Journée 2

Séance 5 :	09h00-10h30
<i>S-Séance 5.1</i>	<i>Durée : 45 minutes</i>
Récapitulatif journée 1 et introduction à la journée 2 Objectifs pédagogiques : <ul style="list-style-type: none"> - Résumé de la journée 1 - Préparer les participants à journée 2 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Récapitulatif de la journée 1 ▪ Rappeler le programme de la journée 2 ▪ Ice Breaker / Warm / up
<i>S-Séance 5.2</i>	<i>Durée : 45 minutes</i>
Initiation au Scrum : les artifacts Objectifs pédagogiques : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Connaître et savoir utiliser les artifacts de Scrum 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Connaître et savoir utiliser les artifacts de Scrum: <ul style="list-style-type: none"> ○ Product Backlog ○ Sprint backlog ○ Increment ▪ Etre en mesure d'organiser et générer les artifacts de Scrum

Pause	Durée : 30 minutes
Séance 6 :	11h00-12H30
S-Séance 6.1	Durée : 1h30 minutes
Initiation au Scrum : Transparence et Timeboxing Objectifs pédagogiques : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendre le concept du Timeboxing dans Scrum ▪ Etre capable de suivre le projet et mettre à jour les burndown ▪ Pouvoir fixer la Definition of Done 	Connaitre : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le concept du Timeboxing dans Scrum ▪ Burndown chart ▪ Definition of Done ▪ Résumé du framework Scrum
Pause-déjeuner	Durée : 1h30 minutes
Séance 7 :	14h00-17H00
S-Séance 7.1	Durée : 3h
Initiation au Scrum : mise en pratique Objectifs pédagogiques : <ul style="list-style-type: none"> - Mettre en pratique le framework scrum 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettre en pratique le framework Scrum à travers le jeux Lego 4 Scrum <ul style="list-style-type: none"> ○ Rôles ○ Sprints / backlog ○ User stories ○ ...

Journée 3

Séance 8 :	09h00-10h30
S-Séance 8.1	Durée : 30 minutes
Objectifs pédagogiques : <ul style="list-style-type: none"> - Résumé de la journée 2 - Préparer les participants à journée 3 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Récapitulatif de la journée 2 ▪ Ice Breaker / Warm / up
S-Séance 8.2	Durée : 60 minutes
Initiation à Eduscrum Objectifs pédagogiques : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eduscrum, ses origines et les similarités avec Scrum 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Connaitre la méthode Eduscrum, ses origines et les similarités avec le framework Scrum ▪ Eduscrum dans l'enseignement
Pause	Durée : 30 minutes

Séance 9 :	11h00-13H00
S-Séance 9.1	Durée : 1h30 minutes
<p>Mettre en pratique Eduscrum et évaluation de la session</p> <p>Objectifs pédagogiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eduscrum en pratique ▪ Résumé des notions apprises 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comment mettre en pratique Eduscrum dans nos projets ▪ Evaluer et renforcer les compétences à travers un résumé des compétences et connaissances apprises durant la session ▪ S'exercer sur un test blanc du module 3 ▪ Evaluation finale de la formation ▪ Clôture de l'atelier