

TECHNIQUES AGILES

par Sylvain LOUBRADOU

OBJECTIFS, BENEFICES

Comprendre les méthodes agiles et savoir les appliquer en contexte de projets ou opérationnel.

CONTENU, PROGRAMME

Planification du travail en co-construction

Sprint d'apprentissage en classe inversée

Cas pratique d'application et utilisation de techniques complémentaires

Echanges sur la gestion de changement et les principes sous-jacents

Les deux journées sont divisées en 4 séquences permettant d'expérimenter en équipe les outils agiles et de design thinking :

Demi-journée 1 : apprentissage en classe inversée des outils agiles scrum et kanban, des philosophies agiles et lean

Demi-journée 2 : apports théoriques, expérimentation sur des cas concrets, gestion du changement

Demi-journée 3 : démarrage du processus d'innovation en équipe dit design thinking, phase d'exploration

Demi-journée 4 : poursuite du processus d'innovation en équipe dit design thinking, phases d'idéation et de prototypage

METHODE ET OUTILS PEDAGOGIQUES

Les deux journées sont divisées en 4 séquences qui respectent les principes pédagogiques suivants :

- Apprendre par l'expérimentation : les personnes en formation pratiquent par elles-mêmes sur des cas concrets et choisissent les outils qui sont expliqués
- Apprendre en équipe : les 5 à 20 participants de la formation sont répartis en groupes de 4 ou 5 pour permettre une émulation et aborder des sujets de travail en équipe
- Apprendre en expliquant : le choix de la classe inversée oblige les participants à retranscrire ce qu'ils apprennent avec un plus haut grade de rétention d'information (cône d'apprentissage de Dale)
- Apprendre en s'amusant : le format reste léger et amusant et s'appuie sur les prises d'initiative du groupe
- Apprendre en débriefant : chaque séquence se conclut d'un debriefing en groupe

PRE-REQUIS

Aucun

