

**Agilité en développement de produits et services**

Adapter l'organisation, le management et les opérations

But

Cette formation permettra aux participants de comprendre les principes et fondamentaux Agiles et les enjeux associés, de saisir les impacts organisationnels, managériaux et opérationnels, de partager des exemples concrets issus de sociétés développant produits et services, d'anticiper les facteurs clés de succès du déploiement et du changement et de déterminer l'applicabilité et le niveau d'agilité adapté à la maturité et aux enjeux de son entreprise.

Esprit Général

Les principes et fondamentaux Agiles ont été formalisés dans les années 2000 avec l'essor des développements logiciels et la nécessité de livrer dans des délais courts en environnement concurrentiel où l'innovation prédomine et l'expression du besoin évolue très vite.

Les concepteurs de produits, services et systèmes complexes ont compris l'intérêt de l'approche mais se sont heurtés à des difficultés d'ordre organisationnel, managérial et opérationnel. Comment appliquer l'agilité à l'ensemble de l'organisation, à un environnement multi-projets, au-delà des équipes software ?

Ce stage présente l'agilité dans une dimension de transformation d'entreprise, abordant les impacts organisationnels, humains, managériaux et processus. Il présente la méthode Scrum traditionnelle et étend l'agilité aux problématiques de synchronisation des équipes Agiles, de cadencement et convergence des décisions techniques, et met l'accent sur l'apprentissage.

A l'issue du stage, le participant sera en mesure d'établir une feuille de route Agile adaptée à la maturité et aux enjeux de son entreprise.

Prérequis**Niveau du stage :** Base / Perfectionnement

Pas de prérequis en Agile. Responsables improvement et transformation, chefs de projets, architectes système, responsables de centres de compétences, responsables process ou méthodes.

Durée et emploi du temps

Le stage dure 2 jours (14 heures) et comporte :- La découverte des principes et enjeux sous forme didactique et ludique (serious game)

- L'exposé des méthodes, outils et approches de mise en œuvre
- Des exemples illustratifs et retours d'expérience issus de réalisations récentes
- Des mises en situation concrètes.



Gaël MONTRIGNAC
Mews Partners



Date
PARIS

Programmé

11 au 12 Mars 2027

Catalogue Complet
des formations

* Conditions Générales



01 41 08 01 01



contact@eurosae.com



Sommaire

- Introduction : qu'est-ce que l'agilité ?
 - * Historique et principes fondateurs de l'agilité, tirés du LeanStartup et de l'Agile Logiciel
 - * Les réflexes Agiles
 - * Applicabilité : Agile partout ?
 - * Serious games
- Les fondamentaux de l'agilité
 - * Valeur et Voix du client
 - * Management Visuel
 - * Apprentissage par les problèmes
 - * Quelques outils informatiques en support
- Des équipes Agiles en mode Scrum
 - * La méthode Agile Scrum
 - * Vision business, produit et système : Business model, Product backlogs et Product Owners
 - * Opérations : Fonctionnement en Sprints et Cérémonies Agiles
- Planification en flux tiré et pilotage des interfaces
 - * Identification des dépendances
 - * Gestion des acteurs externes aux équipes Agiles
- Cadencement et synchronisation des choix de design
 - * Identification des arbitrages et choix architecturaux
 - * Plan de convergence et événements d'intégration
- L'organisation et les hommes
 - * Les rôles et responsabilités
 - * Le management & leadership Agiles
 - * Les équipes auto-organisées
 - * Ouverture vers l'entreprise libérée
- La transformation Agile
 - * La gouvernance et le pilotage : Approches simples et avancées (scrum de scrum, LeSS, SAFe)
 - * Facteurs clés de succès et conduite du changement
 - * Diagnostic et maturité Agile
 - * Premières étapes

Pour faire une demande

Bulletin d'inscription

* Conditions Générales