

Définition de Produit : Ateliers Agiles

Jeudi 20 octobre 2011 à Toulouse



Des ateliers agiles ludiques pour définir des produits sérieusement

Les jeux sérieux font désormais partie de la panoplie des bons pédagogues. Ils se basent sur l'idée qu'on apprend mieux en pratiquant (et en s'amusant!) qu'en écoutant. Dans le domaine de l'agilité, l'esprit ludique est instillé depuis longtemps dans des pratiques sérieuses avec le populaire XP Game et le Planning Poker. Dans le domaine de la définition de produit, ils ont été popularisés par Luke Hohmann au travers des Innovation Games®. Ils permettent par exemple de constituer un backlog initial permettant de démarrer les sprints ou de prioriser un portfolio de projets. Mais ils vont bien au-delà et sont utilisables dans de nombreuses circonstances, avec des résultats extrêmement spectaculaires.

En résumé

Cette journée propose plusieurs ateliers ludiques sélectionnés spécialement pour mettre en évidence l'intérêt de les pratiquer en entreprise.

Audience

Cette formation est destinée aux personnes impliquées dans le développement de produits (Marketing, Business, MOA..., Product Owners) mais conviendra également à toutes les personnes intéressées par l'optimisation du travail en équipe ou désireuses de découvrir d'autres façons d'obtenir des résultats concrets ...en particulier pour la définition de produits.

Pré-requis

Cette formation ne demande aucune connaissance technique ; elle s'adresse de préférence à des personnes ayant une expérience dans le développement de produits que ce soit avec des méthodes agiles ou pas.

Pédagogie

Cette formation est basée sur l'apprentissage par la pratique : environ 3/4 du temps est consacré à des travaux pratiques. Elle s'appuie sur une pédagogie adaptée :

- Ateliers pratiques en petits groupes.
- 2 animateurs pour une disponibilité maximale auprès de chaque groupe
- Discussions et rétrospectives après chaque atelier.

Les participants acquièrent de l'expérience par émergence naturelle au cours de l'atelier et assimilent mieux les concepts présentés. Cette expérience issue de la pratique facilite la mise en œuvre ultérieure des ateliers dans leur propre contexte.

Tarif : 650€ par personne

Animateurs : Alexandre Boutin et Claude Aubry

Claude Aubry utilise les jeux innovants dans ses formations et avec ses clients depuis 4 ans. Claude a créé sa société de conseil en 1994. Depuis 2005, il se consacre à Scrum et aux méthodes agiles, en aidant les entreprises à les appliquer. Très actif dans la communauté agile, il est Président de la SigmaT, membre du bureau du French SUG, membre fondateur de la Fédération Agile et Product Owner du logiciel Open Source iceScrum. Il est l'auteur du blog de référence sur Scrum (Scrum, Agilité et rock'n roll) qui reçoit 10000 visites par mois et du premier livre sur Scrum en français qui s'est déjà vendu à près de 4000 exemplaires.

Alexandre Boutin est un facilitateur officiel des Innovation Games®. Alexandre pratique et déploie l'Agilité à l'international depuis 2005. Via la société Agiletoyou qu'Alexandre a créée en 2009, il accompagne de nombreux clients à devenir Agile (Orange, EDF, Total, Samse, BBC ...). Alexandre est un membre actif de la communauté agile nationale, Président du CARA, membre du bureau du French SUG et membre fondateur de la Fédération Agile des Formateurs. Orateur régulier lors des conférences agiles, Alexandre est particulièrement reconnu pour son expertise et sa passion pour les jeux agiles.

Informations sur le cours

- Ce cours donné en inter-entreprises se déroulera à Toulouse ou aux alentours.
- La formule privilégie un groupe restreint : l'assistance est limitée à 15 personnes,, avec la présence continue des 2 animateurs. et une organisation sous la forme d'ateliers
- La formation est éligible auprès des organismes de formation continue.

Niveau visé

A l'issue de la formation, les participants auront appris des techniques pour :

- Reconnaître une situation dans laquelle un atelier permettrait de :
 - Connaître l'utilisation réelle d'un produit
 - Obtenir une bonne vision sur un produit
 - Identifier les fonctionnalités attendues par les utilisateurs
 - Identifier des fonctionnalités non prévues mais de grande valeur
 - Définir les priorités d'implémentation
 - Améliorer leur processus
- Animer eux-mêmes un atelier pratique

Ateliers

Quelques-uns des ateliers qui seront pratiqués :

- Achetez les fonctionnalités
- Souvenez-vous du futur
- La boîte à produit
- Le bateau rapide
- Toile d'araignée
- La journée qui commence

Plus quelques surprises concoctées par les animateurs...