

Réf : MAA06	Durée : 1 jour	Tarif: 550 € HT	Participants: 3 à 8
-------------	----------------	-----------------	---------------------

Présentation	<p>Dans des projets centrés utilisateurs et, principalement dans les méthodes agiles, la collecte des besoins fonctionnels est le coeur du développement. Comment rendre ces évènements intéressants pour l'utilisateur? Comment faire en sorte que ceux-ci viennent régulièrement? Comment tester les exigences du métier? Comment analyser les comportements des futurs utilisateurs de vos solutions? Toutes ces questions trouveront leur réponses lors de cet atelier dynamique.</p>
--------------	---

Objectifs	<p>Découvrir les méthodes agiles. Connaître les grands principes de Scrum. Envisager son implémentation dans votre organisation.</p> <p>Les plus de ce stage Utilisation des Serious Games pour favoriser la collecte des besoins. La formation est faite en mode "Training like coaching": participative, adaptée, retour d'expérience.</p>
-----------	---

Publics	<p>Chef de projet, chefs de produit, Membres de l'équipe projet MOA MOE. Toutes personnes qui veulent savoir si les méthodes agiles sont adaptées à leur organisation. Ergonomes, UX Designers, Analystes métier.</p> <p>Pré requis Aucun pré requis n'est nécessaire pour suivre cette formation.</p>
---------	--

Méthodologie pédagogique	<p>50% de cas pratiques La formation est faite en mode "Training like coaching": participative, adaptée, retour d'expérience.</p> <p>Langue de la formation : Français Support de la formation : Français.</p>
--------------------------	--

Programme

- Principes de l'agilité et la gestion de la complexité (modèle Cynefin).
- Idéation, Visioning et la création d'User Stories.
- Principes et techniques de priorisations: user story, épique et thème.
- Création d'un Product Backlog et d'un Release Plan centré utilisateur.
- Le Process Scrum est le rôle des utilisateurs.
- Techniques de facilitations: Wide Band Delphi, Open Space, World Cafe, Serious Game
- Études de cas et intégration dans une équipe agile existante
- Le processus des jeux pour collecter les besoins