

# Formation : Méthodes Agiles : développer ses produits et services en mode projet

Formation pratique - 2j - 14h00 - Réf. PMA

Prix : 1370 € H.T.

Comment intégrer l'Agilité à l'organisation et aux projets de l'entreprise ? Loin d'être réservée aux projets informatiques, l'Agilité ouvre aux projets métiers, une approche, des valeurs, des outils nouveaux pour développer avec créativité et pragmatisme leurs produits et services.

## Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, le participant sera en mesure de :

- ✓ Intégrer les méthodes et outils agiles au développement des projets métiers
- ✓ Cibler, prioriser et valoriser les produits et services avec les outils agiles
- ✓ Suivre le produit ou le service de l'idée à sa conclusion
- ✓ Introduire la culture agile pour développer le potentiel des équipes

## Public concerné

Chefs de projet métier, product managers, managers, entrepreneurs.

## Prérequis

Aucune connaissance particulière.

## Méthodes et moyens pédagogiques

### Réflexion collective

Etude de cas fil rouge sur la base d'un produit ou service simple afin de contextualiser et comprendre chacune des étapes.

## Modalités d'évaluation

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

## Programme de la formation

### PARTICIPANTS

Chefs de projet métier, product managers, managers, entrepreneurs.

### PRÉREQUIS

Aucune connaissance particulière.

### COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

### MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

## 1 Inviter la culture agile dans les projets de l'entreprise

- Adapter la culture de l'entreprise à l'évolution de son environnement concurrentiel.
- Répondre aux exigences du "time to market" : comment faire ?
- Comprendre les différents « mouvements » agiles : Scrum, Kanban, XP, Lean, Lean startup, Design Thinking.
- Saisir les bénéfices de la culture agile face à un monde en constante évolution.
- Impliquer les équipes dans la démarche agile.

### Mise en situation

Atelier Serious Game : rythme et organisation des équipes agiles.

## 2 Réaliser ses produits et services, une dynamique d'équipe avec Scrum

- Comprendre les rôles et responsabilités dans Scrum.
- Intégrer les outils et rituels agiles : « événements » et « cérémonies » dans Scrum.
- Structurer l'expression du besoin en mode agile.
- Stimuler l'amélioration continue.
- Assurer la constance du feedback.

### Mise en situation

Ateliers Serious Game : priorisation, gestion du risque et dynamique d'équipe sur un projet agile. Expression du besoin en agile : orale ou écrite ? quand ? pourquoi ?

## 3 Faire vivre son activité et ses produits avec Kanban

- Gérer son flux de création de valeur avec l'outil Kanban.
- Optimiser son flux de création de valeur avec l'outil Kanban.
- Finir ce que l'on commence en délimitant son périmètre de travail.
- Adopter le management visuel : les bénéfices.

## 4 De l'idée au produit : un cheminement agile

- Stimuler la créativité et faire émerger les idées : brainstorming, Lean Canvas ...
- Créer des "Personas" : penser "utilisateur" pour bien cibler ses produits et services.
- Bâtir son approche stratégique : faire émerger les chemins critiques.
- Organiser son approche tactique : visualiser et organiser les activités.
- Estimer et planifier : planning poker, wall planning, plan de release.
- Utiliser le storytelling.

### Travaux pratiques

Ateliers : "Lean Canvas", "Personas", "Impact Mapping", "User Story Mapping", "Backlog et User Stories", "Estimation et projection".

## 5 Reprendre en main ses produits

- Conduire le changement agile dans son organisation.
- Adapter son positionnement et sa posture.

### MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les formations pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque formation ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le participant a bien assisté à la totalité de la session.

### MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

### ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Pour toute question ou besoin relatif à l'accessibilité, vous pouvez joindre notre équipe PSH par e-mail à l'adresse [psh-accueil@orsys.fr](mailto:psh-accueil@orsys.fr).

**CLASSE À DISTANCE**  
2026 : 21 mai, 8 oct., 3 déc.

**PARIS LA DÉFENSE**  
2026 : 21 mai, 8 oct., 3 déc.