

# Formation aux Innovation Games®

Vendredi 29 juin 2012 à Genève



## *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 de sensibilisation présente plusieurs ateliers ludiques, spécialement sélectionnés afin de 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 Owner) 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 : 850 CHF par personne**

Le tarif est dégressif en cas d'inscriptions multiples. Le livre Innovation Games de Luke Hohmann est offert à chaque participant.

***Formation Innovation Games à Genève – Vendredi 29 juin 2012***

## **Animateurs : Alexandre Boutin et Jacques Couvreur**

### **Jacques Couvreur ...**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

### **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 Genève sur une journée.
- La formule privilégie un groupe restreint : l'assistance est limitée à 16 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
- Sélectionner le jeu agile adapté à la situation
- Animer eux-mêmes un atelier pratique

## **Ateliers**

Quelques-uns des ateliers qui seront pratiqués au cours de cette journée :

- 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 ...