

fenikso

Catalogue de formations

Avril 2021

*Organisme de formation référencé DataDock
(N° déclaration d'activité : 52440805244)*





**Rappelez-vous une chose :
notre objectif c'est que, rapidement,
vous n'ayez plus besoin de nous.**



Pourquoi nous choisir ?

Fenikso c'est aussi un organisme de formation, référencé DataDock (n°52440805244).



En présentiel ou à distance, nous nous attelons à :

- maintenir **un taux de recommandation de 92%** parmi nos apprenants
- pratiquer **des ateliers a minima 60% du temps** de formation
- proposer **des formateurs avec + de 10 ans d'expériences** dans leur domaine

D'ailleurs, voici notre équipe ...

L'équipe Fenikso



Cédric Bodin



Fabien Chesné



Matthieu Gioani



Romain Fenouil

Nos formations

Design d'expériences

Design Thinking

[*\(lien direct\)*](#)

Étude des cibles et leurs usages

[*\(lien direct\)*](#)

Product management

[*\(lien direct\)*](#)

Management des organisations

Agilité à l'échelle

[*\(lien direct\)*](#)

Manager Agile

[*\(lien direct\)*](#)

Product Owner

[*\(lien direct\)*](#)

Scrum Master

[*\(lien direct\)*](#)

fenikso

Design d'expériences

Nos formations

Formations
Design d'expériences

Design Thinking

Innovater dans les services à l'ère de l'expérience

Formation **Design Thinking**

Description

Innover est vital pour une entreprise. Et pour innover, l'évidence trop souvent oubliée, c'est de partir du terrain et des usages. Alternant analyse et création, prototypage et idéation, le Design Thinking est la démarche d'innovation collaborative pour et avec les utilisateurs.

Cette formation vous permettra de comprendre et de pratiquer le Design Thinking, de le mettre en application sur des cas concrets afin d'être en capacité de l'utiliser sur des projets où cette approche est pertinente.

Objectifs pédagogiques

- › Identifier les opportunités pour utiliser le Design Thinking dans vos projets d'innovation
- › Comprendre les étapes du Design Thinking et les mettre en œuvre
- › Être capable d'utiliser l'approche Design Thinking sur vos projets et la combiner avec d'autres approches (Lean Startup, Agilité)

Le « + » Fenikso

Des années d'expérience auprès de grands groupes et de PME. Et nous offrons à chaque participant notre livre "Design thinking" incluant les outils et méthodes vus en formation.

Méthodes pédagogiques

Théorie 30% - Ateliers 70%

Public cible

Direction marketing, communication, innovation, Equipe MOA, Chef de projet/produit, Product Designer, etc.

Prérequis

Être ouvert à de nouveaux modes de travail

Durée

2 jours (2 x 7 heures)

Langue

Français ou Anglais

Conditions

12 participants maximum

Formation **Design Thinking**

Jour 1

Le Design Thinking, pourquoi et comment ?

- › Le design : Ce que c'est/ce que ce n'est pas
- › Design et innovation : objectifs et illustration par des exemples
- › Le Design Thinking : posture et principes d'action

Relever le challenge et explorer le sujet

- › Présentation du cas fil rouge : la gare sncf
- › S'imprégner de la problématique : recherche documentaire et cartographie des parties prenantes
- › La recherche empathique auprès des utilisateurs : pratiques (interviews, observations, vis-ma-vie)
- › **Atelier : étude terrain**

Synthétiser sa recherche et identifier le «défi à relever»

- › Synthétiser sa recherche utilisateur avec le Persona et le Customer Journey Map
- › **Atelier : Customer Journey Map**
- › Trouver le « défi à relever » grâce aux points de frictions
- › **Atelier : Design Challenge**

Jour 2

Imaginer des nouveaux concepts

- › Découverte des principes de la créativité
- › Rechercher de nouvelles idées avec quelques techniques de créativité (brainstorming, mashups, analogies, pensée latérale)
- › **Atelier : Créativité**

Prototyper et tester au plus vite

- › Prototyper et tester ses idées rapidement auprès des utilisateurs
- › Évaluer la pertinence de ses prototypes et recommencer
- › **Atelier : Prototypage rapide**

Vers l'autonomie en Design Thinking

- › Apprendre à animer des ateliers Design Thinking
- › Ouverture sur un format spécifique orienté action : le Google Design Sprint
- › Pour poursuivre vos actions : le kit Design Thinking à emporter

1 livre offert par participant



Un livre de plus de 100 pages sur le Design Thinking avec des outils et modèles téléchargeables.

Aussi disponible sur



A.E.I.O.U.

1 HEURE • INDIVIDUEL • MOYEN

Objectif

Structurer ses observations pour repérer les détails importants.

Description

Ce nom (AEIOU) est un moyen mnémotechnique pour rappeler à l'observateur qu'il doit observer les éléments dans 5 catégories-clés.

À l'issue du temps d'observation, les observateurs croisent leurs regards et échangent les informations récoltées.

Déroulé

- **Activités** : quelles actions réalisent les utilisateurs pour atteindre leurs objectifs ?
- **Environnements** : dans quels lieux/contextes se déroule l'activité ?
- **Interactions** : quels utilisateurs ou objets interagissent ?
- **Objets** : quels sont les objets disponibles/utilisés et aidant/génant les utilisateurs ?
- **Utilisateurs** : quels sont les utilisateurs observés, leurs rôles et relations ?

Et après ?

Synthétisez les informations avec vos collègues et/ou lancez d'autres pratiques de recherche qualitative.



Ils ont suivi cette formation ...



Direction commerciale -
Equipe commerciale 10
personnes

DIGITAL
GARDEN

Equipe de direction -
Direction et chef de projet
web



DRH - Equipe de 12
personnes - Experience RH

MANITOU
GROUP

Equipe transformation
digitale - Formation en
mini-module

Mais aussi ...



Usabilis
User Research & Interface Design

talenco
LEAD YOUR ACCELERATION



Etude des cibles et leurs usages

*Dérisquer votre stratégie et vos projets
par l'étude de vos clients et de leurs usages*

Formation Étude des cibles et leurs usages

Description

Si on entend les mots « centrée utilisateurs » et « customer-centric » partout, nous remarquons que les entreprises ont encore du mal à intégrer de véritables phases d'étude des cibles ou des tests utilisateurs dans leurs projets.

Cette formation vous propose de parcourir différentes méthodes pour approfondir votre connaissance de vos cibles et tester vos idées auprès de celui-ci. Chaque méthode est intégrée aux grandes étapes d'un projet digital (du cadrage jusqu'à la mise en production), afin de faciliter sa mise en application au sein de vos projets.

Objectifs pédagogiques

- › Identifier les différentes méthodes des études utilisateurs qualitatives
- › Être capable de choisir la bonne méthode et de l'adapter au contexte du projet
- › Savoir intégrer des phases d'étude et de test utilisateur dans un projet (cycle en V ou projet agile)
- › Être capable de mener des interviews utilisateurs et la phase d'analyse

Le « + » Fenikso

Des retours d'expériences et références variées dans la réalisation de projets centrés utilisateurs, ainsi qu'un kit d'outils pour une mise en œuvre immédiate après la formation.

Méthodes pédagogiques

Théorie 40% - Ateliers 60%

Public cible

Direction marketing et communication, Product Designer, Innovation, MOA et AMOA, Chef de projet/produit, etc.

Prérequis

Travailler sur des produits ou services, avec une composante numérique

Durée

2 jours (2 x 7 heures)

Langue

Français

Conditions

12 participants maximum

Formation Étude des cibles et leurs usages

Jour 1

Les études clients et leurs usages : pourquoi et comment ?

- › Les types d'études et leur application dans les entreprises
- › Présentation du cas fil rouge des 2 jours
- › Atelier : quels méthodes connaissez-vous déjà ?
- › Vous êtes plutôt méthodes quantitatives ou qualitatives ? Notre réponse

Panorama des méthodes qualitatives

- › Choisir la bonne méthode : cible, phase du projet, moyens, etc.
- › Aller sur le terrain, à la rencontre des cibles pour récolter des données
- › La recherche guérilla : une approche décomplexée pour une mise en pratique au quotidien

Focus sur les interview utilisateurs

- › Recruter un panel utilisateur
- › Rédiger un guide d'entretien
- › Animer des entretiens en présentiel ou à distance
- › Prendre des notes et retranscrire les propos recueillis
- › La logistique : accord de confidentialité, enregistrement, in situ/à distance, etc.
- › Atelier : mener des interviews utilisateurs efficaces

Jour 2

Analyser les données récoltées et donner du sens

- › Définir les variables et analyser les *patterns* pour définir des comportements types (approche de persona)
- › Analyser les missions ("jobs to be done"), besoins et freins (approche value proposition design)
- › Détecter les signaux faibles et comportements marginaux et en tirer des conclusions ou hypothèses
- › Atelier : analyse collective

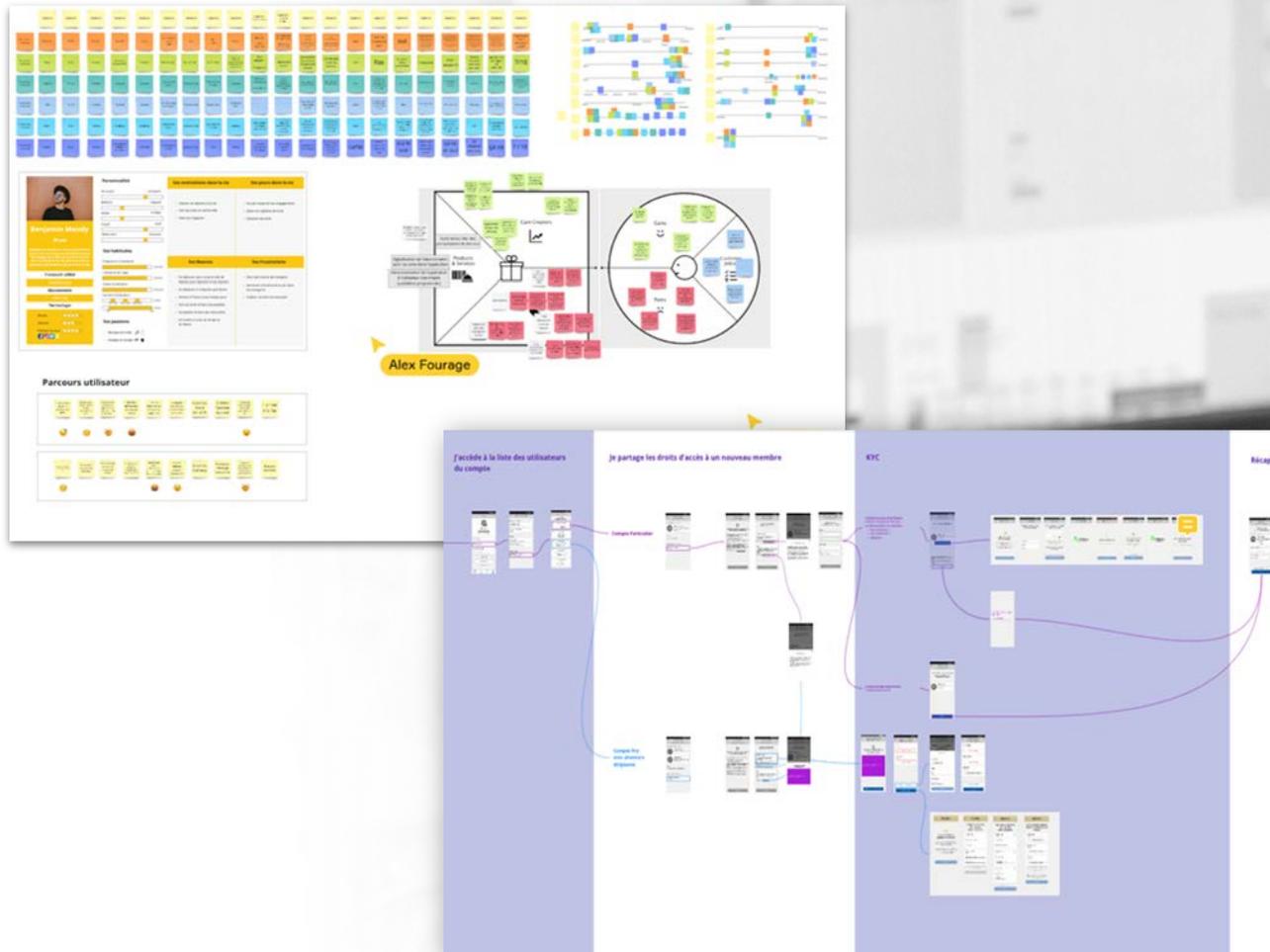
Synthétiser et présenter les résultats de la recherche

- › La méthode des archétypes/persona
- › Les cartographies d'expérience et des moments clés
- › Formaliser un rapport d'étude utile au projet : verbatims, data visualisation, cartographie, chiffres clés...
- › Ouvrir vers de nouvelles recherches
- › Atelier : organiser la présentation de ses résultats

À la rencontre des cibles et leurs usages



Analyser et synthétiser son rapport d'étude



Ils ont suivi cette formation ...



DRH – Equipe de 12 personnes – Experience RH



Tribu “Mon expert en gestion” - 2 designers UX/UI
1 Product owner



Depuis 4 ans, Fenikso forme des promos de Master 1 UX et master 2 marketing digital aux méthodes de recherche utilisateur.

Et nous avons accompagné ...



Formations
Design d'expériences

Product management

Imaginer, cadrer et lancer des services numériques grâce aux approches agiles et orienté client

Formation **Product management**

Description

Le *Product Management* est l'art d'imaginer, cadrer et lancer des services numériques, en utilisant le meilleur des approches agiles et orienté-client.

Souvent incarnée par un *Product Manager*, cette organisation vise à faire converger 3 piliers de l'entreprise : Business, Utilisateurs, Technologie.

Véritable "CEO du produit", le *Product Manager* est ainsi amené au quotidien à porter ses contraintes, définir un cap, communiquer auprès des parties prenantes, être le relai de la vision auprès de son équipe... Tout un programme !

Objectifs pédagogiques

- › Formaliser la vision d'un service/produit numérique
- › Définir le service/produit et les principales fonctionnalités par la valeur ajoutée
- › Dérisquer le projet grâce à des écoutes clients et du test à petite échelle
- › Partager la stratégie avec les équipes et intégrer les différentes parties-prenantes

Le « + » Fenikso

Des **formateurs avec des expériences multisectorielles** dans la création de produits/services numériques. Un kit d'outils adaptable à différents contextes d'entreprise et disponible directement après la formation.

Méthodes pédagogiques

Théorie 40% - Ateliers 60%

Public cible

Direction digitale, marketing, communication, transformation, innovation, MOA et AMOA, Chef de projet/produit, etc.

Prérequis

Travailler sur des produits et services numériques

Durée

2 jours (2 x 7 heures)

Langue

Français

Conditions

12 participants maximum

Formation Product management

Jour 1

Le product management (PM) : pourquoi, comment ?

- › Inspiré des startups, adapté à tout type d'organisation : les origines du PM
- › Les 3 piliers du PM : business, utilisateurs, technologie
- › 2 études de cas pour illustrer le rôle du PM : le PM en amont de l'équipe PO, et le PM « homme-orchestre » en startup
- › Les 4 phases du process de product management : stratégie, exploration, conception, réalisation

Stratégie : de la vision à la promesse produit

- › La vision produit : cibles, proposition de valeur, type de business model, concurrence, macro-roadmap
- › Atelier : définir le brief produit

Exploration : faire remonter les insights clients

- › Aller sur le terrain à la rencontre des utilisateurs : le mode guérilla
- › Explorer autrement : la data, le benchmark
- › Atelier : interviews utilisateurs

Jour 2

Conception : imaginer et proposer les solutions

- › Imaginer des solutions *customer centric* avec le value proposition canvas
- › Co-construire une road map avec le *story mapping* et ateliers de *speed estimation*
- › Prioriser les fonctionnalités via un MVP
- › Atelier : Value proposition et storymapping

Réalisation : cadrer et accompagner la mise en oeuvre

- › Construire le produit avec les équipes design UX/UI et développement
- › Définir les KPI (méthode AARRR) et implémenter le tracking
- › Les tests utilisateur pour valider le produit
- › Atelier : définir les KPI

Conclusion

- › Vers l'autonomie : temps d'échange priorisé et sur-mesure
- › Atelier : quel rôle PM dans votre organisation ?

Nous avons accompagné ...



Du business model à la roadmap produit

Fenikso a accompagné les équipes Afone sur la traduction du projet de néobanque en road map produit pour le développement d'une application mobile et d'un espace client web



MVPs et Backlog express

Dans le cadre du développement de son portail client, Manitou a fait appel à Fenikso pour définir différents scénarios et estimer les coûts de développement dans une approche collaborative impliquant 4 directions : transformation digitale, DSI, marketing et commerce



Cadrage d'un service complexe et multi parties-prenantes

Fenikso a accompagné la MACIF sur différentes missions de formation et conseil en agilité et innovation. Parmi ces missions, Fenikso a accompagné le cadrage d'un outil de réassurance. Un projets très technique et nécessitant la coordination des différentes partie-prenantes.

fenikso

Management des organisations

Nos formations

Agilité à l'échelle

*Une vision agnostique des différents modèles visant à
organiser la collaboration de plusieurs équipes Agiles*

Formation **Agilité à l'échelle**

Description

L'Agilité à l'échelle regroupe différents modèles d'organisation visant à distribuer efficacement le travail entre plusieurs équipes Agiles. Parmi ces modèles, venez découvrir Nexus, LeSS, SAFe, et l'expérience Spotify, et ainsi composer un mix adapté à vos enjeux.

Objectifs pédagogiques

- › Comprendre comment passer d'une équipe Agile (Kanban ou Scrum) à l'organisation d'une *Agilité à l'échelle* de plusieurs équipes
- › Appréhender les références que sont les modèles Nexus, LeSS, SAFe et l'expérience Spotify : leurs spécificités en terme de philosophie, vocabulaire, organisation, rôles, outils, rituels...
- › Illustrer tous ces éléments via les mises en œuvre réalisées par les formateurs (et participants)
- › Savoir identifier, parmi les pratiques de chaque modèle/expérience, les plus adaptées à vos attentes et à votre contexte

Le « + » Fenikso

Des formateurs ayant impulsé et accompagné sur la durée des mises en œuvre d'Agilité à l'échelle utilisant ces modèles et expériences, notamment dans le cadre de transformations d'entreprise.

Méthodes pédagogiques

Théorie 40% - Ateliers 60%

Public cible

Chef de projet/produit, Manager (en contexte Agile), Product Owner, Scrum Master, entrepreneur...

Prérequis

Bonne connaissance de Kanban et Scrum (Guide), ou expérience de mise en œuvre d'Agilité à l'échelle

Durée

2 jours (2 x 7 heures)

Langue

Français

Conditions

12 participants maximum

Formation **Agilité à l'échelle**

Jour 1 : Matinée (9h00 – 12h30)

L'agilité : rappels fondamentaux et panorama des méthodes

› Atelier « Lego4Agile »

Scrum/Kanban : différences et complémentarités

› Atelier « Scrum VS Kanban »

Jour 1 : Après-midi (14h00 – 17h30)

Nexus : un guide d'intégration en « Scrum de Scrums »

› Atelier « Qui fait quoi ? »

› Atelier « Inspecte & Adapte »

NB : Les ateliers pratiques ayant pour but d'ancrer et de valider l'acquisition des parties théoriques, ils sont réalisés au fur et à mesure de la formation pour une meilleure assimilation des savoirs.

Jour 2 : Matinée (9h00 – 12h30)

LeSS : un cadre d'organisation pour collaborer à l'échelle

› Atelier « Big Picture »

SAFe : un écosystème d'industrialisation de pratiques Agiles

› Atelier « Devinez, c'est gagné ! »

Jour 2 : Après-midi (14h00 – 17h30)

SAFe : focus sur ses éléments-phares

› Atelier « L'ART du PI Planning »

Spotify : le retour d'expérience

› Atelier « MyPlaylist@scale »

Agilité à l'échelle

Nous avons ensemble
pris la parole en conférence !



Megagilosaurus Rex

*Retour d'expérience sur le passage
à l'échelle de l'organisation agile
de la tribu MEG (Mon Expert en Gestion)
chez RCA Logiciels, et comment Fenikso
a accompagné cette transformation*



Agilité à l'échelle

Nous les avons accompagné dans leur organisation ...



En co-pilotage avec le Codir, conception et animation d'une transformation Agile en soutien à la roadmap stratégique (6 équipes et 80 personnes)



Accompagnement à la mise en œuvre de l'Agilité à l'échelle sur les 3 grands programmes de la transformation digitale



Conseil stratégique et coaching opérationnel de la transformation d'un service ministériel, vers un fonctionnement en Agilité à l'échelle (8 squads et 100 personnes)



En co-pilotage avec le pôle RH, conception de la transformation Agile et animation auprès des équipes



En co-pilotage avec le Codir, conception et animation d'une transformation Agile en soutien au programme d'entreprise (90 personnes)

Manager Agile

*Vivre par la pratique les techniques et postures Agiles
de management d'un projet/produit et d'une équipe*

Formation **Manager Agile**

Description

Appréhendez les techniques et postures d'un *Manager Agile*, inspirées du Management 3.0 et des pratiques de coaching, lors d'une série d'ateliers.

Notamment au programme : cadrer et démarrer un projet Agile, et trouver une complémentarité avec les rôles Scrum.

Objectifs pédagogiques

- › Comprendre le management Agile de projet/produit : ses principes fondateurs, ses méthodes de travail (Kanban et Scrum), ses techniques de cadrage et de gestion de projet/produit
- › Appréhender le management d'équipe Agile : en découvrant des pratiques simples et efficaces pour faciliter le travail collaboratif (savoir déléguer, développer les compétences de l'équipe...)
- › Appréhender le management d'équipe Agile : en comprenant mieux sa *posture de manager* et en sachant coacher (cadrer, encadrer, recadrer) son équipe pour l'amener vers le succès
- › Aborder tous ces éléments sous un angle pratique, via de nombreux et divers ateliers

Le « + » Fenikso

Des formateurs utilisant quotidiennement ces techniques, et accompagnant des Managers Agiles dans la gestion de projet/produit et le coaching d'équipe (*en transformations d'entreprise*).

Méthodes pédagogiques

Théorie 20% - Ateliers 80%

Public cible

Chef de projet/produit, Manager (en contexte Agile), responsable d'équipe, RH, entrepreneur...

Prérequis

Être ouvert à de nouveaux modes de travail

Durée

2 jours (2 x 7 heures)

Langue

Français

Conditions

12 participants maximum

Formation **Manager Agile**

Jour 1 : Matinée (9h00 – 12h30)

L'agilité : Pourquoi ? Comment ? Quoi ?

- › Atelier « Un manifeste en or »

Comprendre Kanban

- › Atelier « Kanban Pizza Game »

Jour 1 : Après-midi (14h00 – 17h30)

Présentation de Scrum : rôles, outils et rituels

- › Atelier « Scrum VS Kanban »
- › Atelier « Qui fait quoi ? »

Le management Agile de projet/produit

- › Atelier « Cadrage 360° »

Jour 2 : Matinée (9h00 – 12h30)

Le management d'équipe Agile

- › Atelier « Scènes de méninges »
- › Mini-ateliers (inspirations Management 3.0, pratiques de coaching...)

Jour 2 : Après-midi (14h00 – 17h30)

Faciliter : des pratiques à découvrir et une posture à appréhender

- › Atelier « Pro-Perso »
- › Mini-ateliers (écoute active, CNV, amélioration continue...)

NB : Les ateliers pratiques ayant pour but d'ancrer et de valider l'acquisition des parties théoriques, ils sont réalisés au fur et à mesure de la formation pour une meilleure assimilation des savoirs.

Manager Agile



Manager Agile

Nous les avons accompagné dans leur organisation ...



Cursus de formation des lignes-produit à l'Agilité managériale, la facilitation opérationnelle et au Product Ownership (45 sessions)



En co-pilotage avec le Codir, conception et animation d'une transformation Agile en soutien au programme d'entreprise (90 personnes)



Conception et animation de la démarche de libération managériale de l'agence de Niort



En co-pilotage avec le pôle RH, conception de la transformation Agile et animation auprès des équipes



Formation au management agile et collaboratif

Nous avons également formé ...



Product Owner

*Les outils opérationnels pour la gestion de produit Agile
et une collaboration efficace avec les parties prenantes*

Formation Product Owner

Description

Clé de voûte de l'approche Scrum, le rôle de P.O. (Product Owner) est double :

“*avocat des utilisateurs*”, il identifie les problèmes rencontrés dans l'expérience utilisateur ;

“*juge des priorités*” du produit qu'il conçoit, pour construire une solution pertinente et réaliste.

Ce qui l'amène à se mettre au service du produit, en concevant une solution atteignable et en gérant son Product Backlog, et au cœur du projet, en collaborant au quotidien avec son équipe.

Objectifs pédagogiques

- › Rappels méthodologiques sur Scrum et les attributions du rôle de Product Owner
- › Comprendre l'activité d'un Product Owner par étape : de la *vision produit* au travail quotidien avec son équipe et en *mode projet*
- › Savoir adapter *au besoin* sa posture, sa communication et son organisation personnelle
- › Découvrir des pratiques collaboratives de gestion de produit à expérimenter en entreprise : personas, story mapping, speed estimations, backlog refinement, epics, user story...

Le « + » Fenikso

Des formateurs ayant été eux-mêmes Product Owner ou accompagnant des Product Owners depuis des années, notamment dans le cadre de transformations d'entreprise.

Méthodes pédagogiques

Théorie 30% - Ateliers 70%

Public cible

Chef de projet/produit, responsable MOA, expert métier, Product Owner en poste ou en devenir, entrepreneur...

Prérequis

Bonne connaissance de Scrum (Guide) ou expérience du rôle de Product Owner

Durée

2 jours (2 x 7 heures)

Langue

Français

Conditions

12 participants maximum

Formation Product Owner

Jour 1 : Matinée (9h00 – 12h30)

L'agilité : Pourquoi ? Comment ? Quoi ?

- › Atelier « Un manifeste en or »

Scrum : rappels, et focus avancé sur les rôles

- › Atelier « Qui fait quoi ? »

Jour 1 : Après-midi (14h00 – 17h30)

Le P.O. au service du produit : en concevant une solution atteignable

- › Atelier « Cadrer son projet »
- › Atelier « Dessiner un Minimum Viable Product »

NB : Les ateliers pratiques ayant pour but d'ancrer et de valider l'acquisition des parties théoriques, ils sont réalisés au fur et à mesure de la formation pour une meilleure assimilation des savoirs.

Jour 2 : Matinée (9h00 – 12h30)

Le P.O. au service du produit : en gérant son Product Backlog

- › Atelier « Structurer et outiller son Backlog »
- › Atelier « Piloter l'activité de Backlog Refinement »
- › Atelier « Formaliser Epics, User Stories, Enablers et autres exigences »

Jour 2 : Après-midi (14h00 – 17h30)

Le P.O. au cœur du projet : posture, communication et discipline

- › Atelier « Mortels rituels »
- › Atelier « OhMyPrez ! »
- › Atelier « Kanban m'aime »

Pour aller + loin : les pratiques du Product Ownership

- › Atelier « Le fishbowl des pratiques »

Product Owner



ETAPES	①	②	③
	<p>consulter l'appli vérifier et le parc lui plaît (s'informer)</p>	<p>Acheter Billets</p>	<p>lister rechercher géolocaliser attract° par catégories</p>
			
	<p>sur son Smartphone de sa chambre</p> <ul style="list-style-type: none"> - mise en avant des attract° à "sensalia" (vidéo) - design fun - gluide - possibilité de partage avec ses contacts - offre promotionnelle 	<p>l'offre promo ne s'est pas appliquée car date de passé. (Pas bien mise en évidence)</p>	<p>le temps d'attente pas réaliste ↳ pas rafraîchi en temps réel → penser aux notifications</p>

Product Owner

Nous les avons accompagné dans leur appropriation ...



Cursus de formation des lignes-produit à l'Agilité managériale, la facilitation opérationnelle et au Product Ownership (45 sessions)



En co-pilotage avec le Codir, conception et animation d'une transformation Agile en soutien à la roadmap stratégique (80 personnes)



Conseil stratégique et coaching opérationnel de la transformation d'un service ministériel, vers un fonctionnement en Agilité à l'échelle (8 squads et 100 personnes)

Nous avons également formé ...



Scrum Master

*Cadrer/encadrer/recadrer une organisation humaine
en apprenant à mieux connaître l'Agilité et soi-même*

Formation **Scrum Master**

Description

Le rôle de Scrum Master est au cœur du succès de l'approche Scrum. Il aide l'équipe à façonner le meilleur produit possible, et à gagner en performance et pérennité.

Aussi, sa position particulière l'amène à se questionner continuellement sur plusieurs enjeux :

« Si je dois protéger l'équipe, à partir de quand puis-je la challenger ? »

« Si je dois être garant de l'Agilité, comment responsabiliser toute l'organisation ? »

« Si je dois aider chacun à lever ses obstacles, jusqu'à quel point prendre des actions moi-même ? »

Objectifs pédagogiques

- › Rappels méthodologiques sur Scrum et les attributions du rôle de Scrum Master
- › Savoir accompagner spécifiquement un Product Owner, des équipiers et l'entreprise
- › Appréhender la posture de coach et s'aguerrir à l'art de la facilitation
- › Découvrir de nouvelles pratiques collaboratives et faciliter leur animation par le Scrum Master : pour communiquer sereinement, pour résoudre les conflits, pour faire émerger des solutions...

Le « + » Fenikso

Des formateurs ayant été eux-mêmes Scrum Master ou accompagnant des Scrum Masters depuis des années, notamment dans le cadre de transformations d'entreprise.

Méthodes pédagogiques

Théorie 30% - Ateliers 70%

Public cible

Chef de projet/produit, Manager (en contexte Agile), Scrum Master en poste ou en devenir, Facilitateur...

Prérequis

Bonne connaissance de Scrum (Guide) ou expérience du rôle de Scrum Master

Durée

2 jours (2 x 7 heures)

Langue

Français

Conditions

12 participants maximum

Formation Scrum Master

Jour 1 : Matinée (9h00 – 12h30)

L'agilité : Pourquoi ? Comment ? Quoi ?

- › Atelier « Un manifeste en or »

Scrum : rappels, et focus avancé sur les rôles

- › Atelier « Qui fait quoi ? »

Jour 1 : Après-midi (14h00 – 17h30)

Les droits et devoirs du Scrum Master

- › Atelier « Les règles de Gibbs »

Savoir spécifiquement accompagner un Product Owner

- › Atelier « P.O. Storming »

Jour 2 : Matinée (9h00 – 12h30)

Se mettre au service des équipes et de l'organisation

- › Atelier « Scènes de méninges »

Appréhender la posture du coach, et s'aguerrir à l'art de la facilitation

- › Mini-ateliers (types de personnalité, écoute active, délégation...)

Jour 2 : Après-midi (14h00 – 17h30)

Découvrir de nouvelles pratiques collaboratives

- › Mini-ateliers (CNV, Team Agreement, formats de rétrospective...)

NB : Les ateliers pratiques ayant pour but d'ancrer et de valider l'acquisition des parties théoriques, ils sont réalisés au fur et à mesure de la formation pour une meilleure assimilation des savoirs.

Scrum Master



flex
→ rythme d'
Orga. libre
tableau Kanban
qualité +
Suivi quotidien
responsabilisé
framework léger
d
↑
1^{re} colonne du
tableau Kanban

Scrum Master

Nous les avons accompagné dans leur appropriation ...



Accompagnement à la mise en œuvre de l'Agilité à l'échelle sur les 3 grands programmes de la transformation digitale



En co-pilotage avec le Codir, conception et animation d'une transformation Agile en soutien à la roadmap stratégique (80 personnes)



Conseil stratégique et coaching opérationnel de la transformation d'un service ministériel, vers un fonctionnement en Agilité à l'échelle (8 squads et 100 personnes)

Nous avons également formé ...



Convaincu·e ?

Pour nous contacter, **au choix :**

- › appelez-nous au *02.85.52.45.07* ou *06.45.13.49.27*
- › passez nous voir au 23 rue Gambetta à Nantes
- › écrivez-nous un message en cliquant [ici](#)