



**CATALOGUE DE FORMATIONS**  
**2017**



## EDITO

### **BIENVENUE À L'ÈRE DU MANAGEMENT 3.0 !**

Nos organisations vivent une époque à la fois formidable et complexe, avec de nouveaux défis économiques, technologiques et humains à relever. Pour réussir ces changements, le rôle de manager n'a jamais été aussi central. Encore faut-il qu'il soit aidé...

Pour répondre à ce besoin d'accompagnement, nous avons conçu une offre de formation-action pour les managers d'équipes et de projets, fondée sur l'expérimentation de nouvelles approches et le co-développement entre pairs.

Notre souhait est de vous aider à faire évoluer vos pratiques et votre posture managériales et à trouver vos propres clés pour développer un management plus humain, plus créatif et plus performant.

Nous sommes ravis de vous présenter notre nouveau catalogue\* et espérons que nos formations répondront à vos attentes.

**Bonne découverte !**

*\*Toutes nos formations sont éligibles auprès de votre OPCA.*

# SOMMAIRE

## MANAGEMENT, CONDUITE DU CHANGEMENT & FACILITATION

MANAGEMENT 3.0 .....	p.5
ÊTRE MANAGER au 21 <sup>ème</sup> siècle .....	p.6
TEMPS COLLECTIFS & ATELIERS COLLABORATIFS .....	p.7
CONDUITE du changement AGILE.....	p.8
AGILITÉ relationnelle & PERFORMANCE au travail.....	p.9
COMMUNIQUER visuellement ses idées avec la FACILITATION GRAPHIQUE ....	p.10
MANAGEMENT 3.0 JAM .....	p.11

## INNOVATION & AGILITÉ

LEAN START-UP & DESIGN THINKING .....	p.13
ESPRIT AGILE - Niveau 1 : Se sensibiliser aux principes agiles .....	p.14
ESPRIT AGILE - Niveau 2 : Se perfectionner aux principes agiles .....	p.15
KANBAN(zine) .....	p.16



**MANAGEMENT,  
CONDUITE DU CHANGEMENT  
& FACILITATION**

## MANAGEMENT 3.0

Durée : 2 jours

Nombre de participants : 4 à 12 personnes

Tarif (inter-entreprise) : 1650€ HT/participant

Pour une session en intra-entreprise, merci de nous contacter.

AST-FMA-003

## RELEVEZ les nouveaux défis de l'agilité en tant que **MANAGER** !

Managers, valorisez votre leadership, engagez et motivez vos collaborateurs. Soutenez l'autonomie de l'organisation, partagez la vision et devenez les moteurs de la performance globale. Le Management 3.0 est un mouvement d'innovation, de leadership et de management créé par Jurgen Appelo. Cette formation certifiante vous permettra d'acquérir de nouveaux outils pour relever les défis de votre organisation.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ✓ Développer son leadership,
- ✓ Engager et responsabiliser ses équipes,
- ✓ Aligner les actions des équipes aux enjeux de l'organisation,
- ✓ Faciliter la transition agile.

### PROGRAMME DÉTAILLÉ



#### JOUR 1

##### COMPRENDRE L'IMPACT DE L'AGILITÉ SUR LE RÔLE DE MANAGER

- ✓ Souligner les enjeux des moments collectifs et des interactions dans l'organisation agile : **Atelier : « Personal Maps »**,
- ✓ Identifier les points positifs et les freins de l'adoption de l'agilité : **Atelier : « Pros and Cons »**,
- ✓ De « Faire Agile » à « Être Agile », comprendre les principes du Management 3.0 avec Martie.

##### MOTIVER ET RESPONSABILISER SES ÉQUIPES

- ✓ Meaning & Purpose : Donner du sens au travail,
- ✓ Motivations extrinsèques et intrinsèques : les connaître et les comprendre,
- ✓ Connaître ses collaborateurs pour mieux les engager : **Atelier : « Moving motivators »**,
- ✓ Distribuer les responsabilités dans une organisation : **Atelier : « Delegation Poker »**.

#### JOUR 2

##### DÉVELOPPER UNE CULTURE DU FEEDBACK

- ✓ Remercier ses collaborateurs : **Atelier : « Kudo Cards et Kudo Wall »**,
- ✓ Développer le feedback positif et constructif : **Atelier : « Feedback Wrap »**.

##### DÉFINIR UN CADRE ET PROMOUVOIR UNE CULTURE AGILE

- ✓ Faire émerger l'identité collective : **Atelier : « Guild of values »**,
- ✓ Créer un marché interne des idées et s'ouvrir à l'innovation continue : **Atelier : « Internal Crowdfunding »**,
- ✓ Expérimenter le leadership informel : **Atelier : « Work Profile and Project Credits »**.

##### MON PLAN D' ACTIONS MANAGÉRIALES

- ✓ Quelles pratiques vais-je appliquer dès demain dans mon organisation ?

### PUBLIC

Toute personne souhaitant faciliter la transition vers une organisation agile, digitale ou libérée.

- Direction générale,
- Directeur/chef de projet,
- Manager/leader d'organisation et d'équipes
- Responsable de produit/Responsable de ligne
- Responsable des Ressources Humaines/Chief Happiness Officer,
- Coach agile/Scrum Master/Product Owner,

### PRÉREQUIS

Avoir la volonté de devenir un meilleur manager. Il peut cependant être intéressant d'avoir suivi notre formation AST-FAG-001 :

« Esprit Agile niveau 1 : Se sensibiliser aux principes agiles. »

### PÉDAGOGIE

Alternance de présentation de la théorie (50%) et d'ateliers pratiques collaboratifs et temps d'échange (50%).

- Support de cours
- Certification Management 3.0

**80%**  
PRATIQUE

**20%**  
THÉORIE

## Être MANAGER au 21<sup>ème</sup> SIÈCLE

Durée : 1 jour

Nombre de participants : 4 à 12 personnes

Tarif (inter-entreprise) : 610€ HT/participant

Pour une session en intra-entreprise, merci de nous contacter.

AST-FMA-005

## ÉVOLUEZ votre posture de MANAGER !

Votre organisation évolue et vous ne vous projetez pas dans votre rôle de manager ?

Grâce à notre grille de lecture des dernières évolutions managériales (management agile, entreprise libérée, holocratie) et notre formation pragmatique, vous appréhendez de façon plus sereine votre posture dans des modèles d'organisation en changement et créez de véritables opportunités de développement pour votre équipe.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ✓ Découvrir les principales évolutions managériales,
- ✓ Appréhender les principes de confiance et d'engagement,
- ✓ Promouvoir le management comme un avantage compétitif pour l'organisation,
- ✓ Favoriser un environnement propice à la réactivité et à l'agilité,
- ✓ Mettre en place un écosystème relationnel efficace.

NOUVEAU

### PROGRAMME DÉTAILLÉ

#### L'ORGANISATION À L'ÉCOUTE DE SON ÉCOSYSTÈME

- ✓ Ecouter l'évolution de son environnement,
- ✓ Comprendre l'impact de l'environnement sur le management :  
**Atelier : « Management stories ».**

#### INTEGRER UNE CULTURE AGILE DANS SA STRATEGIE

- ✓ Comprendre les 3 axes de l'agilité : Faire, Être et Agir,
- ✓ Donner du sens pour réinventer les organisations (*Reinventing Organizations* de F.Laloux),
- ✓ Approfondir les notions d'entreprise libérée et d'holocratie :  
**Atelier : « La marelle des organisations ».**

#### ADAPTER SA POSTURE DE MANAGER POUR CONTRIBUER AU CHANGEMENT DE CULTURE

- ✓ Introduire la métaphore du manager jardinier et du manager hôte,
- ✓ Comprendre les principes du Management 3.0 (Jurgen Appelo) avec Martie,
- ✓ Danser avec sa posture : **Atelier : « Host Leadership ».**

#### MESURER L'IMPACT DE SES ACTIONS SUR LA CULTURE

- ✓ Partager des valeurs communes : **Atelier : « Totem ».**
- ✓ Comprendre l'impact du champ lexical et des interactions sur la culture (Tribal Leadership de D.Logan),
- ✓ Accompagner le changement : **Atelier : « La route de brique jaune ».**

#### RÉUSSIR SON ÉVOLUTION VERS LE MANAGEMENT AGILE

- ✓ Construire la carte de lecture des nouvelles pratiques managériales,
- ✓ Identifier les précautions à prendre,
- ✓ Piloter son budget avec agilité,
- ✓ Initier son plan d'actions managériales.



#### PUBLIC

Toute personne souhaitant évoluer.

- Direction générale,
- Directeur/chef de projet,
- Manager/leader d'organisation et d'équipes
- Responsable de produit/Responsable de ligne
- Responsable de Ressources Humaines/Chief Happiness Officer,
- Tous les cadres d'une organisation



#### PRÉREQUIS

Avoir envie d'intégrer de l'agilité au niveau managérial et d'explorer de nouvelles pistes de réflexion.



#### PÉDAGOGIE

Formation construite autour de temps d'échange et de retour d'expérience (50%) et d'apports théoriques (50%).

A l'issue de la journée, chaque participant repartira avec une grille de lecture des nouvelles pratiques managériales et avec son propre plan d'actions.

50%  
PRATIQUE

50%  
THÉORIE



## TEMPS COLLECTIFS & ATELIERS COLLABORATIFS

Durée : **2 jours**  
 Nombre de participants : **4 à 12 personnes**  
 Tarif (inter-entreprise) : **1190€ HT/participant**  
 Pour une session en intra-entreprise, merci de nous contacter.  
**AST-FMA-007**

## OSEZ AMÉLIORER les DYNAMIQUES COLLECTIVES au sein de votre organisation

Innovar, résoudre un problème, créer des projets, élaborer une vision, mobiliser, former. Tels sont quelques uns des défis de nos quotidiens professionnels. Comment y répondre rapidement et concrètement ? N'attendez plus et venez mettre en mouvement les énergies du collectif avec la facilitation. Vous expérimenterez différentes postures et identifierez vos propres ressources pour une pratique personnalisée du rôle de facilitateur.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ✓ Comprendre les objectifs, les techniques et les enjeux de la facilitation,
- ✓ Sélectionner et adapter l'atelier collaboratif en fonction de votre situation,
- ✓ Découvrir et approfondir de nouveaux ateliers collaboratifs et innovants,
- ✓ Explorer les différentes postures du facilitateur,
- ✓ Intégrer les processus d'émergence de l'intelligence collective dans un groupe.

### PROGRAMME DÉTAILLÉ

#### CRÉER UNE AMBIANCE CONVIVIALE ET PROPICE À L'APPRENTISSAGE

- ✓ Échanger à chaque étape de la formation avec la mise en place d'un Cercle d'apprentissage,
- ✓ Favoriser l'entraide et la co-construction au sein des participants : élaboration du Guide du facilitateur.

#### COMPRENDRE L'IMPORTANCE DES ATELIERS COLLABORATIFS DANS L'AGILITÉ

- ✓ Souligner les enjeux des moments collectifs et des interactions dans l'organisation agile : **Atelier : « Personal Maps »**,
- ✓ Identifier les points positifs et les freins de l'adoption des ateliers collaboratifs : **Atelier : « Images Agiles »**.

#### SÉLECTIONNER ET PRÉPARER LES ATELIERS COLLABORATIFS

- ✓ Découvrir les 12 jeux d'innovations de base (Luke Hohman),
- ✓ Sélectionner un atelier collaboratif,
- ✓ Introduire l'importance des enjeux de cadrage d'un temps fort collectif,
- ✓ Animer un atelier collaboratif : **Atelier : « 5 jeux d'innovations »**.

#### COMPRENDRE SON RÔLE DE FACILITATEUR

- ✓ Développer une posture d'authenticité et d'écoute active : **Atelier : « Portrait chinois »**,
- ✓ Imaginer comment basculer vers une posture de facilitateur : **Atelier : « Consultant virtuel »**.

#### EXPÉRIMENTER DES TECHNIQUES DE FACILITATION COLLECTIVE

- ✓ Oser donner forme aux idées et libérer son potentiel créatif : **Atelier : « Manifeste de la facilitation »**,
- ✓ Apprendre à mener un temps de parole impliquant et vivre le « Cercle de parole »,
- ✓ Évaluer et s'évaluer : **Ateliers : « PPCO » et « la Chrysalide du papillon »**.

### PUBLIC

Toute personne désireuse de conduire des temps collectifs (réunions de service, animation d'équipe projets, accompagnement du changement, management de l'innovation...).

- Manager/leader d'organisation et d'équipes
- Responsable de produit/Responsable de ligne,
- Coach agile/Scrum Master/Product Owner,
- Responsable de Ressources Humaines/Chief Happiness Officer,
- Coach agile/Scrum Master/Product Owner,
- Tous les cadres d'une organisation

### PRÉREQUIS

Aucun pré-requis n'est nécessaire, si ce n'est l'envie !

### PÉDAGOGIE

Alternance de la présentation de la théorie (25%) et de temps d'échange, d'ateliers de mise en pratique et de retour d'expérience (75%).  
 A l'issue de la formation, les participants auront constitué leur propre guide de la facilitation, à partir des enseignements des deux journées collectives.

**75%**  
PRATIQUE

**25%**  
THÉORIE



## CONDUITE du changement AGILE

Durée : 1 jour

Nombre de participants : 6 à 12 personnes

Tarif (inter-entreprise) : 610€ HT/participant

Pour une session en intra-entreprise, merci de nous contacter.

AST-FMA-008

## OSEZ CHANGER de REGARD sur le changement !

Vous avez peut-être la chance de faire partie de ceux qui aiment le changement. Mais beaucoup le redoutent.

Comment accompagner les impératifs de changement tout en intégrant le facteur humain ?

Vous explorerez une façon innovante et positive de piloter le changement dans un état d'esprit agile.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ✓ Changer de regard sur le changement
- ✓ Comprendre les fondamentaux de la conduite du changement agile
- ✓ Expérimenter le process de Lean Change Management
- ✓ Acquérir de nouveaux outils de pilotage
- ✓ Échanger entre pairs sur ses expériences

NOUVEAU

### PROGRAMME DÉTAILLÉ

#### EXPLORER COLLECTIVEMENT CE QUE NOUS SAVONS / VOULONS DU CHANGEMENT

- ✓ Partager et enrichir nos perceptions et nos expériences,
- ✓ Inventorier les outils du changement,
- ✓ De quoi auriez-vous besoin en tant qu'accompagnateur du changement ?

#### CHANGER DE REGARD SUR LE CHANGEMENT AVEC LE LEAN CHANGE MANAGEMENT

- ✓ Découvrir l'état d'esprit du LCM développé par Jason Little : « Penser autour de l'humain »,
- ✓ Comprendre le process de mesure du changement basé sur le feed-back : **Préparer, Introduire, Évaluer,**
- ✓ S'approprier les principaux outils d'animation et de pilotage : **Café Lean, Kanban, Plan de changement A3.**

#### EXPERIMENTER LES 3 PHASES DU PROCESS AU TRAVERS DE CAS PRATIQUES

- ✓ Comprendre le changement et impliquer : **Plan d'actions,**
- ✓ Développer des scénarii des changements : **Minimum Viable Change,**
- ✓ Préparer la mise en œuvre d'un cycle de feed-back : **Évaluation.**



#### PUBLIC

Toute personne souhaitant faciliter la transition vers une organisation contemporaine, agile.

- Manager/leader d'organisation et d'équipes
- Chef de projet Accompagnement au changement / RH / Communication
- Coach agile/Scrum Master/Product Owner



#### PRÉREQUIS

Aucun. Il peut être intéressant mais non nécessaire d'avoir suivi la formation « Esprit agile ».



#### PÉDAGOGIE

Alternance de la présentation de la théorie (40%) et de temps d'échange, d'ateliers de mise en pratique (solo, sous-groupes et grand groupe) et de retour d'expérience (60%).

60%  
PRATIQUE

40%  
THÉORIE



## AGILITÉ relationnelle & PERFORMANCE au travail

Durée : 2 jours  
 Nombre de participants : 7 à 8 personnes  
 Tarif (inter-entreprise) : 1190€ HT/participant  
 Pour une session en intra-entreprise, merci de nous contacter.  
**AST-FMA-008**

## Améliorer SES RELATIONS AUX AUTRES & BOOSTER sa performance

Comment faire de ses interactions avec les autres des moments épanouissants et enrichissants en toutes circonstances ? Cette interrogation trouve une réponse concrète à travers cet entraînement, composé d'exercices issus de la pédagogie du Théâtre. Tout au long de ce parcours, vous serez encouragé à faire émerger votre sensibilité, et votre authenticité au service de votre rapport aux autres.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ✓ Utiliser, maîtriser ses émotions et se connecter à sa sensibilité,
- ✓ Écouter/ressentir/être en empathie,
- ✓ Adapter et construire son mode de communication en fonction de ses interlocuteurs,
- ✓ Muscler sa communication non verbale et verbale,
  - ✓ Fédérer autour d'enjeux communs,
  - ✓ Encourager l'audace et la prise de risque.

### PROGRAMME DÉTAILLÉ

#### CRÉER UN ESPACE PRÉSERVÉ PROPICE À L'EXPÉRIMENTATION DE LA LIBERTÉ ET DE LA SENSIBILITÉ (EN SÉANCES INDIVIDUELLES)

- ✓ Travailler une présentation professionnelle par des exercices corporels permettant de passer du cérébral au sensible,
- ✓ Faire entendre un choix plus personnel à travers un texte choisi par le stagiaire au préalable (roman, poésie...) pour mobiliser sa part authentique,
- ✓ Inclure cette part singulière et sensible dans sa présentation professionnelle.

#### ÉCOUTER, INSPIRER, MOBILISER (ENTRAÎNEMENT COLLECTIF)

- ✓ Établir les liens entre les compétences du manager et celles du comédien/metteur en scène,
- ✓ Réfléchir collectivement sur les notions d'écoute, de dialogue et de mobilisation,
- ✓ Éprouver organiquement l'écoute et la disponibilité émotionnelle : *l'écoute est une disposition du cœur*,
- ✓ Mettre en perspective avec les enjeux métiers,
- ✓ Proposer aux participants d'éprouver le travail amorcé en individuel sur **la parole authentique** par des exercices collectifs et des présentations face au groupe : **La parole comme capacité à créer du lien de nous à l'autre**,
- ✓ Amener chaque participant à utiliser immédiatement ses compétences relationnelles renforcées en dirigeant ses homologues dans des exercices aux enjeux collectifs : **« Mobiliser c'est dire : ce rêve est réalisable ! »**.



#### PUBLIC

Tous les acteurs de l'entreprise ayant une activité fortement médiée par les relations.

- Manager
- RH
- Commerciaux



#### PRÉREQUIS

Être audacieux et volontaire pour s'investir physiquement et émotionnellement.  
 Aucune compétence théâtrale n'est nécessaire.



#### PÉDAGOGIE

Le participant redécouvre et développe ses compétences relationnelles et émotionnelles à travers les exercices pratiqués. La sensibilité propre à chaque participant est immédiatement remise en perspective avec les enjeux métiers (management, commercial, communication...)

**75%**  
PRATIQUE

**25%**  
THÉORIE



## COMMUNIQUER visuellement ses idées avec la FACILITATION GRAPHIQUE

Durée : 1 jour

Nombre de participants : 4 à 12 personnes

Tarif (inter-entreprise) : 610€ HT/participant

Pour une session en intra-entreprise, merci de nous contacter.

AST-FMA-004

## SYNTHÉTISEZ et MODÉLISEZ vos idées en quelques coups de crayons !

« Tu vois ce que je veux dire ? »

Qui n'a jamais prononcé cette phrase ?

Et pourtant il n'est pas si facile de bien communiquer ses idées,  
ou même de prendre des notes et de les partager.

Tout au long de la journée, vous explorerez vos capacités et libérerez votre  
potentiel de communication par de nombreux ateliers interactifs de mises  
en situation de la facilitation graphique.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ✓ Comprendre les objectifs, les techniques et les enjeux de la facilitation graphique,
- ✓ Construire et appliquer les outils et le vocabulaire de base pour embellir et dynamiser les échanges,
- ✓ Mieux appréhender l'importance du dessin dans la communication non verbale,
- ✓ Prendre du recul sur ses capacités à dessiner.

### PROGRAMME DÉTAILLÉ

#### CRÉER UNE AMBIANCE CONVIVIALE ET PROPICE À L'EXPÉRIMENTATION DU DESSIN

- ✓ Souligner les enjeux des moments collectifs dans l'organisation et découvrir un premier outil de facilitation visuelle (le Mindmapping) : **Atelier : « Personal Map ».**
- ✓ Décomplexer les participants par rapport à la pratique du dessin : **Atelier : « Dessinez c'est gagné » !**

#### COMMUNIQUER SES IDÉES PAR LA FACILITATION GRAPHIQUE

- ✓ S'initier à la facilitation graphique,
- ✓ Comprendre les bénéfices des outils de facilitation visuelle,
- ✓ Découvrir les différentes techniques de facilitation graphique,
- ✓ Construire la boîte à outils du facilitateur,
- ✓ Apprendre le vocabulaire de base de la facilitation graphique : les personnages, les cadres et conteneurs, les processus, les discussions et les échanges, la typologie, les couleurs et les effets,
- ✓ Rapprocher objets et analogie visuelle pour des concepts plus ou moins abstraits : **Atelier : « Jam graphique ».**

#### AGIR VISUELLEMENT

- ✓ Organiser sa feuille,
- ✓ Proposer aux participants de mettre en pratique leur bibliothèque nouvellement créée, en réalisant leur première facilitation graphique à partir d'un texte donné selon la technique de Sketchnoting : **Atelier : « 1, 2, 3, Sketchnotez ! ».**
- ✓ Transformer la production en un fichier numérique pour faciliter son exploitation : **Atelier : « Et après ».**

#### PUBLIC

Toute personne souhaitant faciliter la transition vers une organisation agile, digitale ou libérée.

- Facilitateur
- Scrum Master

#### PRÉREQUIS

Être curieux, créatif et aimer utiliser les feutres.  
Et non, savoir dessiner n'est pas un prérequis !

#### PÉDAGOGIE

Alternance de la présentation de la théorie (25%) et de temps d'échange, d'ateliers de mise en pratique (en solo ou en binôme) et de retour d'expérience (75%).

À l'issue de la journée, chaque participant repartira avec sa première bibliothèque graphique et sa trousse de feutres.

75%  
PRATIQUE

25%  
THÉORIE

## MANAGEMENT 3.0 JAM

Durée : 2 heures par module

Nombre de participants : 4 à 12 personnes

Tarif (inter-entreprise) : 160€ HT/participant

Pour une session en intra-entreprise, merci de nous contacter.

AST-FMA-009

610 €  
5 MODULES  
4+1 GRATUIT

## DES PRATIQUES, DES PRATIQUES et toujours DES PRATIQUES

Sélectionnez un de nos dix modules et trouvons ensemble les solutions adaptées à vos besoins.

NOUVEAU

### 10 MODULES INDÉPENDANTS

1

#### \* Manager la satisfaction collaborateur

Bonheur par-ci, bonheur par-là... Le bonheur au travail est omniprésent dans les médias.

2

#### \* Célébrer les échecs

Vous réprimandez les échecs ? Toujours. Vous célébrez les succès ? Parfois. Si les échecs nous enseignent des leçons pourquoi ne pas les célébrer ?

3

#### \* Faire émerger l'identité collective

La culture mange de la stratégie au petit déjeuner. Êtes-vous sûrs que les valeurs adoptées par vos équipes correspondent aux valeurs édictées par l'entreprise ?

4

#### \* Créer un marché interne des idées

Encore un entretien avec votre N+1 et toujours la même constatation : « Nous devons innover ».

5

#### \* Récompenser efficacement ses collaborateurs

Récompenser ses collaborateurs est un sujet sensible dans nos organisations car il est souvent lié à un enjeu pécunier.

6

#### \* Déléguer ses responsabilités

Auto-organisation des équipes rime notamment avec délégation des responsabilités. Cependant, il n'est ni simple de déléguer, ni simple de s'auto-organiser.

7

#### \* Engager ses collaborateurs

L'engagement des collaborateurs est une des top priorités de nos organisations pour se développer.

8

#### \* Expliquer le management 3.0 dans mon entreprise

Depuis quelques temps, vous entendez parler votre équipe d'agilité et votre Direction de management agile.

9

#### \* Donner du sens au travail

Donner du sens au travail est l'action prioritaire du manager. Avoir un but commun est la force des entreprises performantes.

10

#### \* Animer des réunions efficaces

Encore une réunion ! Un grand moment de solitude et un sentiment de perdre votre temps.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ✓ Développer son leadership,
- ✓ Engager et responsabiliser ses équipes,
- ✓ Aligner les actions des équipes aux enjeux de l'organisation,
- ✓ Faciliter la transition agile.



### PUBLIC

Toute personne souhaitant faciliter la transition vers une organisation contemporaine, agile, digitale ou libérée

- Direction générale,
- Directeur/chef de projet,
- Manager/leader d'organisation et d'équipes
- Responsable de produit/Responsable de ligne
- Responsable de Ressources Humaines/Chief Happiness Officer,
- Coach agile/Scrum Master/Product Owner,



### PRÉREQUIS

Aucun pré-requis n'est nécessaire, si ce n'est l'envie !



### PÉDAGOGIE

Alternance de présentation de la théorie (50%) et d'ateliers pratiques collaboratifs et de temps d'échange (50%), intégrant les nouveaux modules issus du « Managing for Happiness ». Un support de cours sera remis à chacun. A l'issue de la formation, le facilitateur validera les acquis en vue de l'obtention de la certification Management 3.0.

50%  
PRATIQUE

50%  
THÉORIE

**INNOVATION &  
AGILITÉ**

## LEAN START-UP & DESIGN THINKING

Durée : 3 jours

Nombre de participants : 4 à 12 personnes

Tarif (inter-entreprise) : 1690€ HT/participant

Pour une session en intra-entreprise, merci de nous contacter.

AST-FMA-010

## DÉVELOPPEZ un produit qui se vendra !

L'innovation est un véritable atout. Votre entreprise le sait.

Reste à faire le premier pas !

Passez de l'intention à l'action. Vous découvrirez l'origine, les concepts et les synergies du Lean Startup et du Design thinking dans une démarche stratégique de l'innovation afin de mobiliser toutes les forces actives et créatives de votre organisation.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ✓ Comprendre les concepts et les pratiques du Lean Startup et du Design thinking.
- ✓ Appliquer les outils dans chaque phase méthodologique,
  - ✓ Identifier les pièges à éviter,
  - ✓ Développer un état d'esprit d'« intrapreneur »,
  - ✓ Insuffler une dynamique d'innovation.

### PROGRAMME DÉTAILLÉ

#### LES DIFFÉRENTES MÉTHODES ITÉRATIVES EN INNOVATION

- ✓ Découvrir le Lean Start-up : buts, principes, enjeux et bénéfices,
- ✓ Découvrir le Design Thinking : buts, principes, enjeux et bénéfices,
- ✓ Appréhender les synergies entre Lean Start-up et Design Thinking :  
**Atelier : « Promoteur, Détracteur et Facilitateur ».**

#### PILOTER UN PROJET INNOVANT

- ✓ Définir les impacts possibles du problème identifié :  
**Atelier : « Impact Mapping »,**
- ✓ Construire le bon produit au bon moment : **Atelier : « Lean Canvas »,**
- ✓ Déterminer un modèle économique fiable et profitable :  
**Atelier : « Business Model Canvas ».**

#### BÂTIR UN DISCOURS INSPIRANT SON ÉQUIPE PROJET

- ✓ Être clair pour convaincre,
- ✓ Être pertinent et percutant : **Atelier : « Elevator Pitch ».**

#### DE LA PRODUCTION D'IDÉES AU PROTOTYPE DU PRODUIT MINIMUM VIABLE

- ✓ Observer et comprendre les besoins et les comportements de la cible :  
**Atelier : « Carte d'Empathie »,**
- ✓ Générer des idées par une mise en situation : **Atelier : « Bodystorming »,**
- ✓ Confronter les idées à la situation réelle : **Atelier : « Reportage photo »,**
- ✓ Prototyper le produit minimum viable.

#### ITÉRER ET PIVOTER

- ✓ Tester,
- ✓ Savoir pivoter,
- ✓ Piloter la démarche d'innovation.

### PUBLIC

Toute personne désireuse de faire émerger les idées de ses collaborateurs, et de transformer les défis du futur et des nouvelles technologies, en opportunités pour l'entreprise.

- Chief Innovation Officer,
- Directeur/Chef de projet innovant,
- Porteur de projet innovant,
- Startupper, coachs agiles,

### PRÉREQUIS

Aucun.

### PÉDAGOGIE

Alternance de la présentation de la théorie (40%) et de temps d'échange, d'ateliers de mise en pratique et de retour d'expérience (60%).

60%  
PRATIQUE

40%  
THÉORIE



## ESPRIT AGILE – Niveau 1

### Se sensibiliser aux principes agiles

Durée : 1 jour  
 Nombre de participants : 4 à 12 personnes  
 Tarif (inter-entreprise) : 610€ HT/participant  
 Pour une session en intra-entreprise, merci de nous contacter.  
**AST-FAG-001**

## L'AGILITÉ dans la pratique et dans les esprits !

L'agilité repose davantage sur une culture de la collaboration que sur des méthodologies. Vous découvrirez, au travers d'ateliers pragmatiques, les multiples apports de la mise en place de l'agilité au sein des organisations.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ✓ Comprendre les fondements théoriques et éthiques des approches « Agiles » de la gestion de projet.
- ✓ Être capable de naviguer dans l'écosystème « Agile » et d'approfondir ses connaissances,
  - ✓ Découvrir les fondamentaux de la démarche Scrum,
  - ✓ Permettre de créer un cadre agile adapté au contexte des participants.

### PROGRAMME DÉTAILLÉ

#### CRÉER UN ENVIRONNEMENT PROPICE À LA COLLABORATION

- ✓ Souligner les enjeux des moments collectifs et des interactions dans l'organisation agile : **Atelier : « Personal Maps »**,
- ✓ Se positionner par rapport à son expérience agile : **Atelier : « Belts of Agile »**,
- ✓ Construire les principes de vie commune de l'équipe : **Atelier : « Guild of Values »**.

#### QU'EST-CE QUE L'AGILITÉ ?

- ✓ Définir une vision commune de l'agilité : **Atelier : « Images Agiles »**,
- ✓ Découvrir le manifeste agile, ses principes et ses valeurs, le panorama des méthodes agiles,
- ✓ Se centrer sur la valeur du client final : **Atelier : « Jeu des pièces »**.

#### À LA DÉCOUVERTE DE SCRUM

- ✓ Tester les connaissances collectives et découvrir les principes de SCRUM de manière ludique : **Atelier : « Scrum Puzzle »**,
- ✓ Débriefing sur les rôles, les cérémonies et les artéfacts.

#### DÉVELOPPER UN ÉCOSYSTÈME AGILE

- ✓ Définir les impacts liés à la mise en œuvre d'une démarche agile au sein d'une organisation : **Atelier : « Jeu de la collaboration »**,
- ✓ Approfondir les trois notions essentielles de l'agilité (complexité, équipe, innovation),
- ✓ Définir les moyens nécessaires et utiles pour être opérationnel : **Atelier : « Mindmapping des bonnes pratiques »**,
- ✓ Débriefing en plénière et sélectionner les meilleures idées.

#### BREF, JE SUIS UN AGILISTE

- ✓ Synthétiser les connaissances acquises avec un aspect ludique par un support vidéo.

#### PUBLIC

Toute personne susceptible d'intervenir sur des projets suivant une méthode agile.

- Développeurs, Analystes, Architectes, Testeurs
- Chefs de projet,
- Utilisateurs et clients finaux

#### PRÉREQUIS

Avoir une expérience dans la conduite et la mise en œuvre d'un projet informatique ou industriel.

#### PÉDAGOGIE

Alternance de la présentation de la théorie (25%) et de temps d'échange, d'ateliers de mise en pratique et de retour d'expérience (75%).

**75%**  
PRATIQUE

**25%**  
THÉORIE



## ESPRIT AGILE – Niveau 2

### Se sensibiliser aux principes agiles

Durée : **3 jours**  
 Nombre de participants : **4 à 12 personnes**  
 Tarif (inter-entreprise) : **1690€ HT/participant**  
 Pour une session en intra-entreprise, merci de nous contacter.  
**AST-FAG-002**

## DEVENEZ un acteur de la construction de vos PROJETS en mode AGILE !

L'agilité prouve son efficacité opérationnelle en se basant sur les communautés de projet. Les équipes et les utilisateurs contribuent en permanence, et de manière réactive dans un seul but : faire avancer le projet et livrer de la valeur en continue. Vous approfondirez vos connaissances de l'agilité et expérimenterez concrètement des démarches de mise en œuvre dans le respect de la culture agile.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ✓ Piloter un projet agile : estimer l'effort et la capacité de réalisation, optimiser le déroulement d'une itération et l'organisation du travail au quotidien,
- ✓ Construire la vision produit, les fonctionnalités et la roadmap,
- ✓ Spécifier les besoins et gérer les changements,
- ✓ Appréhender le rôle du Scrum Master, du Product Owner et de l'équipe.

### PROGRAMME DÉTAILLÉ

#### AGILITÉ IN VITRO

- ✓ Briser la glace : **Atelier « Journal de l'Agilité »**,
- ✓ Tester les connaissances sur SCRUM : **Atelier « Scrum Puzzle »**,
- ✓ Débriefing sur les rôles, les cérémonies et les artéfacts et sur le manifeste agile.

#### AGILITÉ IN VIVO

- ✓ Partager les enjeux du projet (objectifs, critères de succès, risques) : **Ateliers « Charte Vision Projet »** et **« Impact Mapping »**,
- ✓ Élaborer et prioriser la Product Backlog : **Atelier « Buy a building »**,
- ✓ Planifier les releases : **Atelier « Story Mapping »**,
- ✓ Décrire les User Stories, définir les critères d'acceptance, avec des tests de bout en bout (Behavior Driven Development)
- ✓ Estimer les User Stories en point de complexité : **Atelier « Priority Poker »**,
- ✓ Exécuter les itérations : **Atelier « Construire votre ville en Lego »**,
- ✓ Suivre l'avancement : Daily Meeting, Kanban Board et indicateurs agiles : **Atelier « Airplane Game »**,
- ✓ Clore les itérations : démonstration et rétrospective,
- ✓ S'approprier les techniques de conduite d'activité par flux tirés : **Atelier « Kanbanzine »**.

#### AGILITÉ IN FINE

- ✓ Découvrir les modèles d'agilité à grande échelle, présentation du framework SAFe 4.0,
- ✓ Donner des perspectives et permettre aux participants d'approfondir certaines techniques à l'issue de la formation : **Atelier « Bibliothèque Agile »**,
- ✓ Animer une rétrospective collective.

#### PUBLIC

Toute personne susceptible d'intervenir sur des projets suivant une méthode agile.

- Directeur/chef de projet,
- Equipe projet MOA/MOE,
- Coach de projet,
- Utilisateurs et clients finaux,

#### PRÉREQUIS

Avoir une expérience dans la conduite et la mise en œuvre d'un projet informatique ou industriel en mode agile.

#### PÉDAGOGIE

Alternance de la présentation de la théorie (25%) et de temps d'échange, d'ateliers de mise en pratique et de retour d'expérience (75%).

**75%**  
PRATIQUE

**25%**  
THÉORIE

#### TÉMOIGNAGE

« Avant la formation, j'étais capable de rédiger des users stories. Après la formation, je suis capable de prioriser les besoins mais aussi de renoncer à certaines users stories. » SFR





## KANBAN(zine)

Durée : 1 jour

Nombre de participants : 4 à 16 personnes

Tarif (inter-entreprise) : 610€ HT/participant

Pour une session en intra-entreprise, merci de nous contacter.

AST-FAG-006

## 1 JOUR pour améliorer la COLLABORATION de vos équipes !

Vous êtes en charge d'activités récurrentes ? Vous voulez fluidifier et optimiser cette gestion ? Améliorer la collaboration de vos équipes ? Plus un instant à perdre ! Venez expérimentez la méthode Kanban et le management visuel.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ✓ S'approprier les principes de gestion d'activités en flux tirés,
- ✓ Piloter une activité en mode Kanban,
- ✓ Construire un tableau Kanban adapté à son activité,
- ✓ Identifier des pistes d'amélioration des processus.

### PROGRAMME DÉTAILLÉ

#### CRÉER UN ENVIRONNEMENT PROPICE À LA COLLABORATION

- ✓ Souligner les enjeux des moments collectifs et des interactions dans l'organisation agile : **Atelier « Personal Maps »**,
- ✓ Se positionner par rapport à son expérience agile : **Atelier « Belts of Agile »**.

#### QU'EST-CE QUE L'AGILITÉ ?

- ✓ Définir une vision commune de l'agilité : **Atelier « Images Agiles »**,
- ✓ Découvrir le manifeste agile, ses principes et ses valeurs, le panorama des méthodes agiles,
- ✓ Se centrer sur la valeur du client final : **Atelier « Jeu des pièces »**.

#### À LA DÉCOUVERTE DE KANBAN

- ✓ Tester les connaissances collectives et découvrir les principes de Kanban de manière ludique : **Atelier « Kanban Values »**,
- ✓ Débriefing sur les principes, les cérémonies et les éléments de Kanban.

#### EXPÉRIMENTER KANBAN

- ✓ Comprendre les mécanismes et les fondamentaux de Kanban : **Atelier « Kanbanzine »**,
- ✓ Synchroniser le flux de travail avec la réunion quotidienne,
- ✓ Gérer le flux de travail (limite WIP, anomalies...),
- ✓ Piloter le flux de travail (Diagramme de flux cumulés, suivi des délais...) vers un engagement de qualité de services.

#### CONCEVOIR UN SYSTÈME KANBAN

- ✓ Définir les règles du système,
- ✓ Visualiser les cartes et les tableaux Kanban : **Atelier « Construire votre tableau Kanban »**,
- ✓ Définir les limites Kanban pour un système en flux tiré,
- ✓ Définir les cadences des réunions.

#### AMÉLIORER SON SYSTÈME KANBAN

- ✓ Optimiser le système en gérant les goulets d'étranglement et les limites naturelles,
- ✓ Établir un engagement de service,
- ✓ Mettre en place un obeya.

#### PUBLIC

Toute personne susceptible d'intervenir sur des projets suivant une méthode agile.

- Directeur/chef de projet,
- Manager/leader d'organisation et d'équipes, coach agile,
- Responsable de produit/Responsable de ligne
- Responsable Assurance Qualité,
- Développeurs, architectes, Ops...

#### PRÉREQUIS

Avoir envie de s'améliorer.

#### PÉDAGOGIE

Alternance de la présentation de la théorie (25%) et de temps d'échange, d'ateliers de mise en pratique et de retour d'expérience (75%).

75%  
PRATIQUE

25%  
THÉORIE



# Avez-vous trouvé **LA FORMATION DE VOS RÊVES ?**

---

## OUI !

Formidable, appelez-nous dès maintenant  
pour réserver votre date.

---

## PEUT-ÊTRE...

Il semblerait que vous ayez besoin d'éclaircissements.  
Appelez-nous. Nous répondrons avec plaisir,  
à vos questions.

---

## NON !

Rencontrons-nous pour échanger sur vos besoins.  
Nous imaginons et concevons en permanence  
de nouvelles formations au sein de l'Astrakan Lab.

Sophia HAFYANE

06 86 37 17 90

sophia.hafyane@astrakhan.fr

Jonathan GASNER

06 50 07 26 49

jonathan.gasner@astrakhan.fr

**LE FUTUR** est à portée de main,  
**ALLONS-Y ENSEMBLE !**





## Nous les accompagnons



1, rue des Gâtines - 75020 Paris  
Téléphone : +33 (0) 1 73 79 19 90  
contact@astrakhan.fr

 [www.astrakhan.fr](http://www.astrakhan.fr)

 AstrakhanC

 astrakhanconsulting