

## jeu de projet agile

### expérimenter par le jeu les concepts de l'agilité

*Grési Business Académie 28 mars 2019*

#### **Pour qui ?**

Vous êtes membre d'une ou plusieurs équipes de projet intra ou inter-entreprises et vous souhaitez expérimenter des pistes d'amélioration.

Vous souhaitez impulser plus d'agilité chez vos clients et cherchez des manières d'y arriver.

Vous êtes intrigué par le vocable agilité et souhaitez en savoir plus.

#### **Pourquoi ?**

L'agilité est d'abord une pratique collective suscitant de nombreux doutes et questions :

- Comment, au sein d'un projet, faire confiance à ses coéquipiers ? Que se passe-t-il si tout le monde n'appartient pas à la même entreprise ?
- Comment prendre en compte les contraintes et exigences de chacun sans pour autant renoncer aux siennes ?
- Comment bâtir, en équipe, les nécessaires compromis ? Quand faut-il les remettre en cause ? Et quand les conserver ?
- L'agilité peut-elle fonctionner en dehors des développements logiciels ?
- Comment amender l'objectif du projet sans le dénaturer ?
- Quelles relations client-fournisseur ?
- Quels appuis et quels suivis prévoir ?
- L'agilité n'est-elle pas juste un concept à la mode servant à camoufler des dysfonctionnements : laxisme des spécifications, produits mal conçus, délais non tenus, dépenses peu maîtrisées ?



## Comment ?

**innotelos vous propose un jeu pour expérimenter, sans préparation et sans enjeu, le déroulement et le management d'un projet agile, dans un contexte non informatique.**

Ce jeu sérieux et souriant permet à des personnes avec ou sans expérience de projet de vivre, en groupe, les principaux mécanismes d'un développement de produit.

Par tirage au sort, les participants sont répartis dans des équipes de projet de 5 à 10 personnes comportant de multiples rôles : chef de projet, leader marketing, leader technique, leader commercial, manager design, experts techniques, stagiaire...



La partie active du jeu se déroule en 2 heures.

Les équipes disposent de ce laps de temps pour développer et "sortir" un produit de grande consommation.

Chaque participant reçoit au début du jeu un "brief" lui décrivant le contexte de l'entreprise et de l'équipe de projet ainsi que ses missions et ses objectifs personnels.

Durant cette simulation très réaliste d'un projet, les joueurs interagissent ensemble au sein de leur équipe.

Mais aussi, ils rencontrent et négocient, en face à face, avec les multiples parties prenantes de l'entreprise : différents types de clients le long des chaînes de valeur, fournisseurs, consultants, fonctionnaires, top managers...

Tous ces rôles externes à l'équipe de projet sont joués par les animateurs du jeu.

De surcroît, le jeu comporte des imprévus et des incertitudes qui perturbent la progression initialement huilée du projet.

Pour réussir la sortie de son produit, chaque équipe doit montrer agilité, résilience et bonne humeur.



Un débriefing est organisé à l'issue de la phase de de jeu très immersif.

Les participants échangent leurs ressentis, les points positifs mais aussi les difficultés et axes d'amélioration. Ils expriment aussi les ressemblances et les différences avec leurs vécus professionnels.

Avec leurs mots, petit à petit, ils formulent des fondamentaux de la gestion de projet agile, qu'ils ont expérimenté durant le jeu, sans toujours s'en apercevoir.

Si nécessaire, c'est à dire si les participants ne le formulent pas, les animateurs relient les difficultés exprimées avec les principes de l'agilité.

Ce débriefing permet de passer en revue les leviers méthodologiques et comportementaux du management de projet agile.

## Quand ? Où ? Comment s'inscrire ?

Grési Business Académie,

Jeudi 28 mars 2018 de 09:00 à 12:00

Pépinière d'entreprise Eurekalp - Saint Vincent de Mercuze (Isère)

GPS 45.367208, 5.958444

Nombre maximal de participants : 20

Nombre minimal de participants : 5

Inscriptions et renseignements :

- envoyer un mail à [inscription@innotelos.com](mailto:inscription@innotelos.com)
- téléphoner au 06 60 56 82 60
- en ligne : <http://innotelos.com/jeu-projet-gresibusiness>

## Combien ?

action	montant
adhérent à Grési Business	180 € HT par personne
non adhérent à Grési Business	230 € HT par personne

Facturation établie à l'issue du jeu  
Conditions de paiement : 30 jours net  
Offre conformément aux conditions générales de service de innotelos consultables sur le web à l'adresse <http://innotelos.com/cgs>

## Valeur ajoutée de innotelos

innotelos possède une forte expérience cumulée en conduite de projets agiles, en développement d'offres innovantes, en recherche de marchés et en élaboration de stratégies marketing.

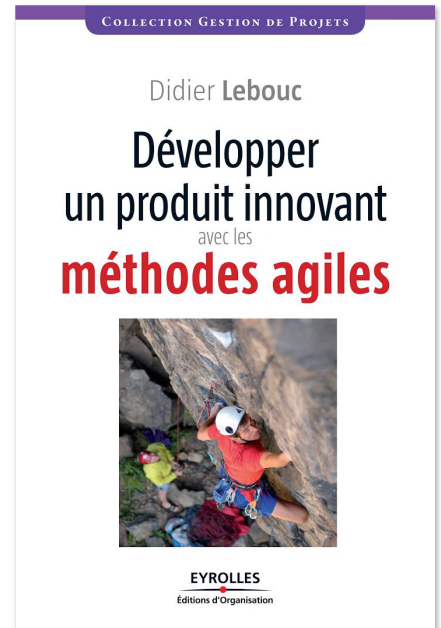
Ainsi, **Didier Lebouc**, à l'issue de son doctorat en Génie Électrique, a participé chez Schneider Electric au développement de disjoncteurs, de coffrets & tableaux électriques et de logiciels, successivement en engineering, management de projet et marketing.

Didier Lebouc enseigne la gestion de projet et l'innovation dans un master de l'Université Grenoble Alpes depuis 2001. Il est aussi l'auteur du livre "Développer un produit innovant avec les méthodes agiles" publié aux éditions Eyrolles. Les principes soulignés lors du débriefing sont ceux détaillés dans cet ouvrage (<http://innotelos.com/livre>).

**Didier Lebouc a aussi une grande expérience pédagogique.**

Il a effectué son année de Service National comme formateur professionnel dans une École de la Marine Nationale française. Depuis une quinzaine d'années, il enseigne la gestion de projet et l'innovation à l'Université Grenoble Alpes, à GEM Grenoble Ecole de Management et aussi en Tunisie.

Dans son activité professionnelle, il a monté et réalisé plusieurs formations en conduite de processus industriels, conception de produits, connaissance de clients et marketing.



**Anne Munchenbach**, ingénieur Télécom Paris, a dirigé une usine puis une "Line of Business" de Schneider Electric.

Elle a aussi mené la stratégie et le marketing des tableaux électriques de cette même entreprise. De surcroît, Anne a créé puis managé une filiale spécialisée en performance industrielle.

**Ce jeu agile de projet est directement issu de leurs expériences cumulées.**

Didier Lebouc a conçu la première version du jeu il y a une quinzaine d'années pour son enseignement à l'Université Grenoble Alpes. Depuis il a déployé et fait évoluer ce jeu dans d'autres contextes d'enseignement (écoles doctorales, formation d'ingénieurs en Tunisie) mais aussi lors de son activité de chef de projet.

Ainsi à deux reprises, Didier Lebouc a utilisé ce jeu pour souder son équipe lors de lancements de projet, en France mais aussi en Inde.

