

Analiza biznesowa a metody agile’owe

Efekty kształcenia

P6S_WG01 ma wiedzę w zakresie metodyk zwinnych

P6S_WG02 ma wiedzę w zakresie zwinnego gromadzenia i zarządzania wymaganiami

P6S_WG03 zna i rozumie proces wytwarzania oprogramowania w podejściu Agile, w szczególności w metodyce SCRUM

P6S_WG04 zna i rozumie rolę analityka w zespole scrumowym

P6S_UW01 potrafi zbudować mapę produktu i wykorzystywać ją do planowania jego rozwoju (Story Mapping)

P6S_UW02 potrafi tworzyć wartościowe historyjki użytkownika, wykorzystując zasadę INVEST

P6S_UW03 potrafi korzystać z narzędzi wspierających gromadzenie i zarządzanie wymaganiami

P6S_KO01 ma świadomość ważności i zrozumienie roli analityka w zespole scrumowym

P6S_KO02 ma świadomość wagi ciągłej współpracy z klientem i zespołem przy tworzeniu wartościowych rozwiązań

Treści modułu kształcenia

1. Wprowadzenie do metodyki Agile.
2. SCRUM Guide i Manifest Agile.
3. Role, zdarzenia i artefakty w SCRUM.
4. Wartości SCRUM.
5. Rola analityka w zespole scrumowym.
6. Zwinne podejście do gromadzenia wymagań.
7. Narzędzia i dokumentacja.

Podstawy modelowania w BPMN

Efekty kształcenia

P6S_WG05 zna i rozumie elementy notacji BPMN

P6S_WG06 ma wiedzę w zakresie zasad modelowania w notacji BPMN

P6S_UW04 potrafi zamodelować procesy biznesowe w notacji BPMN

P6S_UW05 potrafi poddać analizie diagramy BPMN i wskazać potencjalne obszary poprawy procesu biznesowego

P6S_KK03 wykazuje gotowość do ciągłego poszerzania wiedzy i nabywania nowych kwalifikacji

Treści modułu kształcenia

1. Wprowadzenie do BPMN
2. Zastosowanie BPMN
3. Elementy notacji BPMN
 - 3.1. Elementy aktywne przepływu (flow objects)
 - 3.1.1. Czynności
 - 3.1.2. Zdarzenia
 - 3.1.3. Bramki
 - 3.2. Połączenia (connecting objects)
 - 3.3. Miejsca realizacji procesu (pools, swimlanes)
 - 3.4. Obiekty danych (data objects)
 - 3.5. Artefakty (artifacts)
4. Tworzenie diagramów procesów biznesowych w BPMN

Przygotowanie do certyfikatów IREB

Efekty kształcenia

P6S_WG07 ma wiedzę w zakresie zagadnień wymaganych do egzaminu IREB na poziomie podstawowym

P6S_WG08 zna i rozumie założenia certyfikacji IREB

P6S_UW06 potrafi sklasyfikować wymagania zgodnie z wytycznymi IREB

P6S_UW07 potrafi określić kontekst systemu i granice systemu

P6S_UW08 potrafi pozyskiwać, analizować i udokumentować wymagania zgodnie z wytycznymi IREB

P6S_KR04 ma świadomość ważności i zrozumienie znaczenia certyfikacji analityków

Treści modułu kształcenia

1. Podstawy inżynierii wymagań
2. Koncepcja wymagania
3. Zakres projektu i zakres systemu
4. Techniki identyfikacji wymagań
5. Techniki analizy i modelowania wymagań
6. Dokumentowanie wymagań w różnych formach

Podstawy teoretyczne analizy biznesowej

Efekty kształcenia

P6S_WG09 ma wiedzę w zakresie podstaw teoretycznych analizy biznesowej
P6S_WG10 zna i rozumie procesy i czynności analizy biznesowej
P6S_UW09 potrafi wyjaśnić koncepcje i pojęcia analizy biznesowej
P6S_UW10 potrafi dostosować proces analizy biznesowej do danego kontekstu
P6S_UO11 ma umiejętność planowania i organizowania procesu analizy biznesowej
P6S_KO05 ma świadomość ważności i zrozumienie procesu analizy biznesowej
P6S_KO06 ma świadomość ważności i zrozumienie umiejętności miękkich w pracy analityka

Treści modułu kształcenia

1. Wprowadzenie do zawodu analityka
2. Czynności analityczne
3. Zadania i produkty prac analizy biznesowej
4. Analiza a inne czynności projektowe
5. Proces analizy biznesowej
6. Organizacja procesu w różnych środowiskach
7. Techniki i metody – przegląd

Projekt

Efekty kształcenia

P6S_UW12 (projekt) potrafi przeprowadzić pełny proces analizy biznesowej, którego efektem jest specyfikacja/model wymagań

Treści modułu kształcenia

Przedmiot obejmuje pracownię, w ramach której słuchacze będą realizowali pełny proces analizy biznesowej na rzeczywistych (konkretnych) tzw. case-studies. Projekt obejmować będzie w szczególności: dostosowanie procesu analizy biznesowej do kontekstu projektu, zaplanowanie i zorganizowanie tego procesu, określenie granic systemu, identyfikację interesariuszy i określenie strategii postępowania wobec nich, pozyskanie, klasyfikację, modelowanie, specyfikację i walidację wymagań.

Prototypowanie i User Experience

Efekty kształcenia

P6S_WG17 Zna pojęcie User Experience i wie co wpływa na kreowanie doświadczeń użytkownika

P6S_WG18 Wie jak zbudować architekturę informacji a następnie przygotować projekt graficzny interfejsu w aplikacji Sketch lub Adobe XD

P6S_WG19 Zna narzędzia badań ilościowych oraz dobre praktyki w przeprowadzaniu badań jakościowych z użytkownikami

P6S_WG20 Wie jaka jest specyfika projektowania pod urządzenia mobilne i na komputery osobiste

P6S_UW24 Potrafi zbudować interaktywne prototypy aplikacji i przetestować je z użytkownikami końcowymi

Treści modułu kształcenia

1. Wstęp do User Experience (1h)
2. Projektowanie interfejsów (8h)
3. Prototypowanie rozwiązań (4h)
4. Badania ilościowe i jakościowe (3h)

Techniki pozyskiwania wymagań

Efekty kształcenia

P6S_WG21 ma wiedzę w zakresie podstawowych technik analitycznych

P6S_WG22 ma wiedzę w zakresie istnienia technik zaawansowanych analitycznych i wie gdzie pozyskać wymagane informacje o technikach

P6S_WG23 ma wiedzę w zakresie zasad stosowania poszczególnych technik analitycznych

P6S_UW25 umie dobrać technikę do potrzeby, projektu i etapu prac

P6S_UW26 potrafi w praktyce zastosować wybraną technikę i wykorzystać zebrane dane

P6S_KO09 ma świadomość niezbędnych ról wymaganych do stosowania technik analitycznych

P6S_KO10 potrafi zaangażować interesariuszy

P6S_KO11 potrafi przekazać wiedzę w zakresie stosowanej techniki interesariuszom i przedstawić wyniki

Treści modułu kształcenia

1. Dobieranie techniki do projektu
2. Macierz pokrycia (wspólnych technik z technikami analitycznymi w innych rolach, na przykład UX, Product Ownera)
3. Dobieranie techniki do etapu prac w projekcie nad produktem
4. Podstawowe techniki analityczne
 - 4.1. Burza mózgów
 - 4.2. Analiza dokumentów
 - 4.3. Grupy fokusowe
 - 4.4. Analiza interfejsu
 - 4.5. Wywiady
 - 4.6. Obserwacje
 - 4.7. Prototypowanie
 - 4.8. Warsztaty wymagań
 - 4.9. Ankiety, kwestionariusze
 - 4.10. Mapa myśli
 - 4.11. Analiza interesariuszy
 - 4.12. Analiza procesów i reguł biznesowych
 - 4.13. SWOT
 - 4.14. Analiza przyczyn źródłowych
 - 4.15. Analiza luk
 - 4.16. Analiza rynku
 - 4.17. Business Model Canvas

Podstawy modelowania w UML

Efekty kształcenia

P6S_WG11 zna i rozumie elementy notacji UML

P6S_WG12 ma wiedzę w zakresie zasad modelowania w notacji UML

P6S_UW13 potrafi wybrać odpowiednie w danym kontekście diagramy UML

P6S_UW14 potrafi zamodelować aspekty statyczne i dynamiczne systemów w notacji UML

P6S_UW15 potrafi opracować diagramy przypadków użycia, aktywności i stanów opisujące zachowanie systemu

P6S_KK03 wykazuje gotowość do ciągłego poszerzania wiedzy i nabywania nowych kwalifikacji

Treści modułu kształcenia

1. Wprowadzenie do UML
2. Zastosowanie UML
3. Wybrane elementy notacji UML
4. Diagramy struktur
 - 4.1. Klas (class diagram)
 - 4.2. Obiektów (object diagram)
 - 4.3. Komponentów (component diagram)
 - 4.4. Pakietów (package diagram)
5. Diagramy zachowań
 - 5.1. Czynności (activity diagram)
 - 5.2. Przypadków użycia (use case diagram)
 - 5.3. Maszyny stanów (state machine diagram)
 - 5.4. Komunikacji (communication diagram)
 - 5.5. Sekwencji (sequence diagram)
6. Tworzenie diagramów UML

Umiejętności miękkie

Efekty kształcenia

P6S_WG13 ma wiedzę w zakresie zasad skutecznej komunikacji oraz sposobów wywierania wpływu i perswazji
P6S_WG14 ma wiedzę w zakresie sposobów poprawienia produktywności osobistej
P6S_WG15 ma wiedzę w zakresie sposobów twórczego rozwiązywania problemów
P6S_WG16 ma wiedzę w zakresie technik sprzedawania usług i produktów
P6S_UU16 Potrafi poznać samego siebie poprzez test osobowości NEO-FFI
P6S_UU17 Posługuje się czynnikami skutecznej komunikacji
P6S_UK18 Umie prowadzić spotkania
P6S_UK19 Posiada umiejętność budowania relacji, dostrajania się fizycznego i mentalnego
P6S_UO20 Potrafi zarządzać czasem
P6S_UW21 Umie budować strategię, cechuje się Inteligencją działania
P6S_UW22 Umie odkrywać cele, fakty, problemy, pomysły, rozwiązania, zadawać pytania
P6S_UK23 Potrafi rozpoznawać i zaspokajać potrzeby i pragnienia klienta; potrafi zachwycać klienta
P6S_KO07 wykazuje gotowość budowania relacji
P6S_KO08 ma świadomość ważności i zrozumienie wywierania wpływu

Treści modułu kształcenia

1. Umiejętności interpersonalne.
2. Skuteczność w komunikacji.
3. Sprawne działanie.