

Bartek SCHMIDT

- 16 lat doświadczenia w IT
- Analiza biznesowa, kierowanie projektami IT
- Certyfikaty PRINCE II Practitioner, PMP, Professional Scrum Master I

PLAN SZKOLENIA

01 CZY ISTNIEJE
DEFINICJA ANALIZY
BIZNESOWEJ?

03 INŻYNIERIA WYMAGAŃ
I MODELOWANIE

05 TECHNIKI I
NARZĘDZIA ANALIZY
BIZNESOWEJ

02 KOMPETENCJE
ANALITYKA BIZNESOWEGO

04 USER EXPERIENCE
DESIGN

06 PODSUMOWANIE



01

Czy istnieje
definicja

ANALIZY
BIZNESOWEJ?

ZADANIE 1

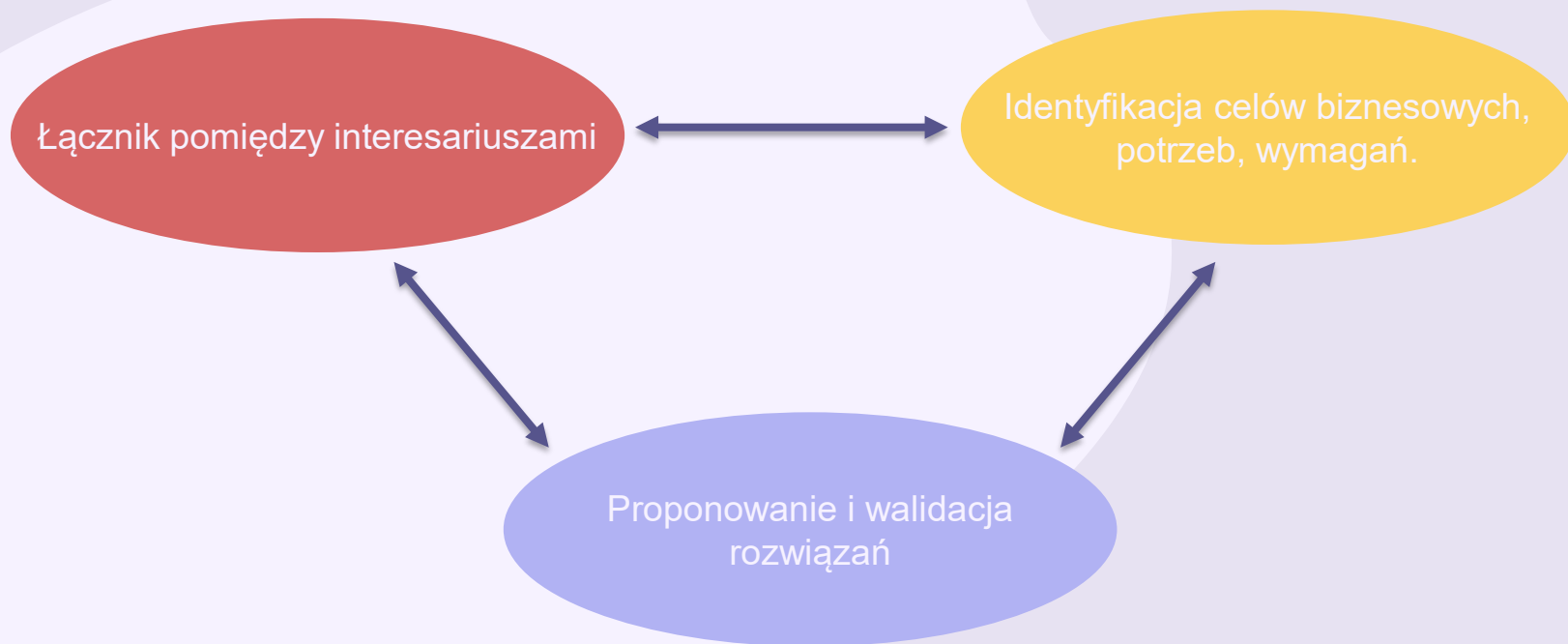
DZIENNIK ELEKTRONICZNY

Od kierownictwa firmy otrzymujecie zadanie stworzenie projektu aplikacji do rejestrowania ocen uczniów przez nauczycieli. Do aplikacji dostęp powinni mieć także rodzice uczniów i sami uczniowie. Aplikacja powinna służyć także do innej komunikacji na linii nauczyciel/uczniowie/rodzice np. przesyłanie usprawiedliwień. Jakie będą wasze pierwsze kroki, plan prac, planowane produkty?



ANALIZA BIZNESOWA

Zbiór aktywności związanych z transformacją organizacji z obecnego do nowego stanu



02

Kompetencje

ANALITYKA BIZNESOWEGO





ZADANIE 2 – CZĘŚĆ I

1

Analiza prawa oświatowego pod kątem wymagań dla aplikacji Dziennika elektronicznego. Np. jakie ustawy, rozporządzenia regulują funkcjonowanie szkół.

2

Dyrektor sprzedaży mocno skrytykował w mailu przedstawiony przez was projekt aplikacji dziennika elektronicznego (treść w załączniku na slacku). Co robicie w tej sytuacji?

3

Ze względu na koszty firma preferuje zastosowanie w projekcie bazy danych SQL Server, architekt projektu woli jednak zastosowanie bazy Oracle (szczegóły tej sytuacji w załączniku na slacku).

4

Wysoki rangą Manager na spotkaniu prezentuje wam swoją wizję aplikacji, w trakcie analizy wymagań użytkowników jednak okazuje się, że ta wizja nie jest z nimi zgodna. Tymczasem Manager zapowiada, że za miesiąc będzie chciał się ponownie spotkać i zobaczyć wasz projekt. Co robicie w tej sytuacji?



ZADANIE 2 – CZĘŚĆ II

Jakie kompetencje są przydatne w radzeniu sobie z sytuacjami z części I?

KOMPETENCJE ANALITYKA BIZNESOWEGO (wg BABOK)

- **UMIEJĘTNOŚCI ANALITYCZNEGO MYŚLENIA I ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW**
 - kreatywność, umiejętność podejmowania decyzji, uczenia się, myślenia systemowego
- **UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE**
 - ustne, pisemne, umiejętność uczenia kogoś
- **UMIEJĘTNOŚCI INTERPERSONALNE**
 - negocjowania, wywierania wpływu, pracy zespołowej
- **WIEDZA BIZNESOWA**
 - ogólnobiznesowa, domenowa, znajomość organizacji i potencjalnych rozwiązań
- **SAMORGANIZACJA**
 - efektywne zarządzanie czasem, zadaniami i priorytetami
- **ZNAJOMOŚĆ NARZĘDZI**
 - ogólnego zastosowania (np. Word, Excel), specjalistyczne (np. Confluence, JIRA, Figma, Enterprise Architect)

03

Modelowanie i Inżynieria

Wymagań





WYMAGANIA

“Wymagania stanowią specyfikację tego, co powinno zostać zaimplementowane. Opisują, jak powinien zachowywać się system, albo określają jego właściwości lub atrybuty. Mogą nakładać ograniczenia na proces tworzenia systemu” Sommerville & P. Sawyer

Wymaganie jest nadającą się do użytku reprezentacją potrzeby. Wymaganie wskazuje jaka wartość zostanie dostarczona, jeżeli zostanie spełnione. (BABOK)



WYMAGANIA - RODZAJE

- Biznesowe – cele i rezultaty które opisuje dlaczego dana zmiana została zainicjowana.
- Interesariuszy – opisują potrzeby interesariuszy które muszą być zaspokojone aby zrealizować wymagania biznesowe
- Rozwiązania – opisują jakości i funkcje rozwiązania, które spełniają wymagania interesariuszy. Te wymagania powinny być sformułowane w sposób, która pozwala na zbudowanie i implementację danego rozwiązania.
 - Funkcjonalne - konkretne aspekty funkcjonalności aplikacji, które definiują działania, które mogą być udostępniane dla użytkownika czy samego oprogramowania.
 - Niefunkcjonalne - ograniczenia lub wymagania nałożone na system. Dotyczą cech jakości systemu. Wymagania niefunkcjonalne mogą dotyczyć takich aspektów jak wydajność, bezpieczeństwo, niezawodność itp.
- Przejściowe – określają funkcjonalności, które musi posiadać rozwiązanie aby umożliwić samą zmianę, ale nie są potrzebne później np. dotyczące transferu danych.



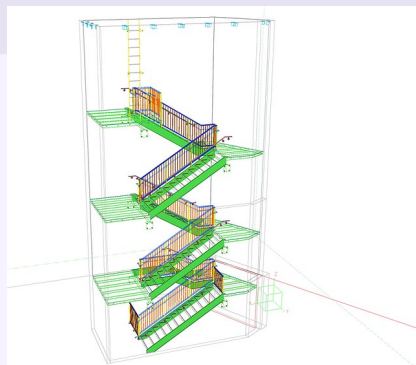
CZYM JEST MODEL?

Model – stanowi kompletny opis systemu stworzony z określonej perspektywy i na wybranym poziomie szczegółowości. „Kompletny” oznacza, że żaden dodatkowy element nie jest potrzebny aby zrozumieć system z danej perspektywy. Do opisanego złożonego systemu zwykle potrzeba wielu modeli opisujących go z różnych perspektyw. Model może być opisany w sposób graficzny np. diagramy jak i tekstowy.

Co modelujemy?

- Procesy biznesowe
- Elementy systemu
- Projekt rozwiązania (design)

MODEL - PRZYKŁADY



- o Elementy składowe interfejsu (wstążki, [toolbox](#), przeglądarka projektu itp.)
- o Workspace-y, Perspektywy itp.
- Konfiguracja projektu
 - o Tworzenie nowego projektu
 - o Rodzaje projektów
- Tworzenie struktury projektu (pakiety, diagramy)
- Praca z diagramem
 - o Dodawanie i edycja elementów
 - o Usuwanie elementów – sposoby usuwania i ich konsekwencje
 - o [Audit Viser](#)
 - o Alternatywne widoki diagramów
- Dodawanie legendy i style automatyczne
- Funkcjonalności wspierające prace w zespole
- Praca z repozytorium w EA
- Praca z wzorcami modeli
 - o Tworzenie [własnych](#) wzorców
 - o Wzorce predefiniowane
- Korzystanie z funkcjonalności wyszukiwania
 - o Predefiniowane rodzaje zapytań
 - o Edycja zapytań
 - o Tworzenie [własnych](#) zapytań

04

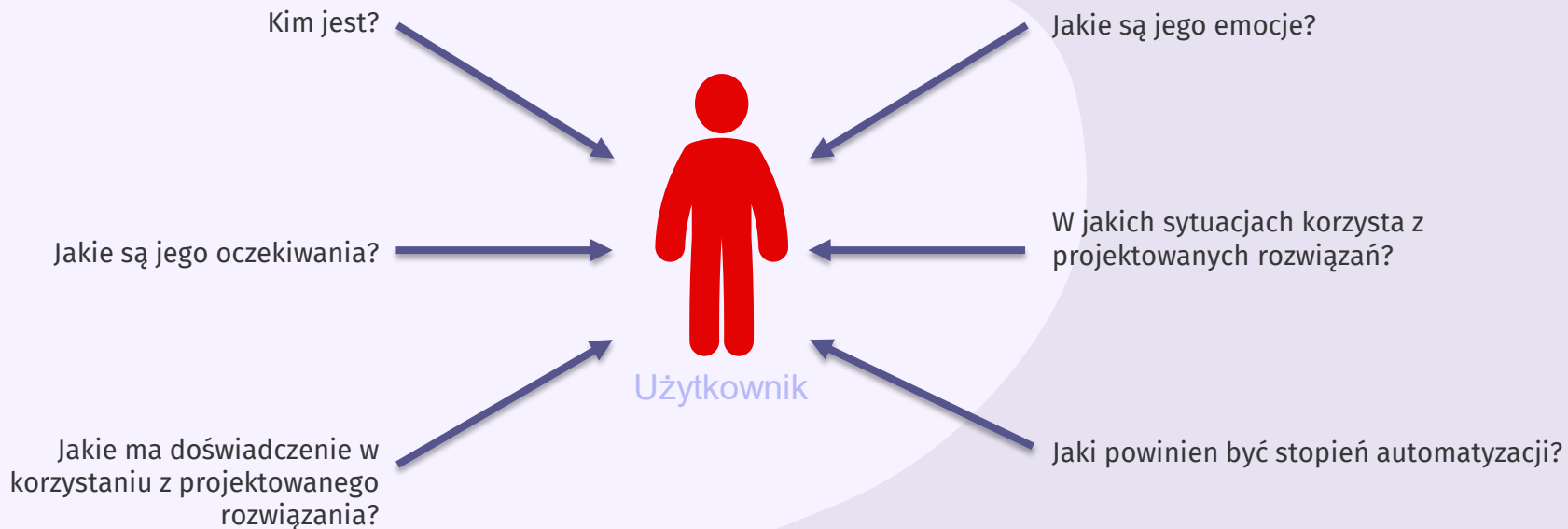
User Experience Design





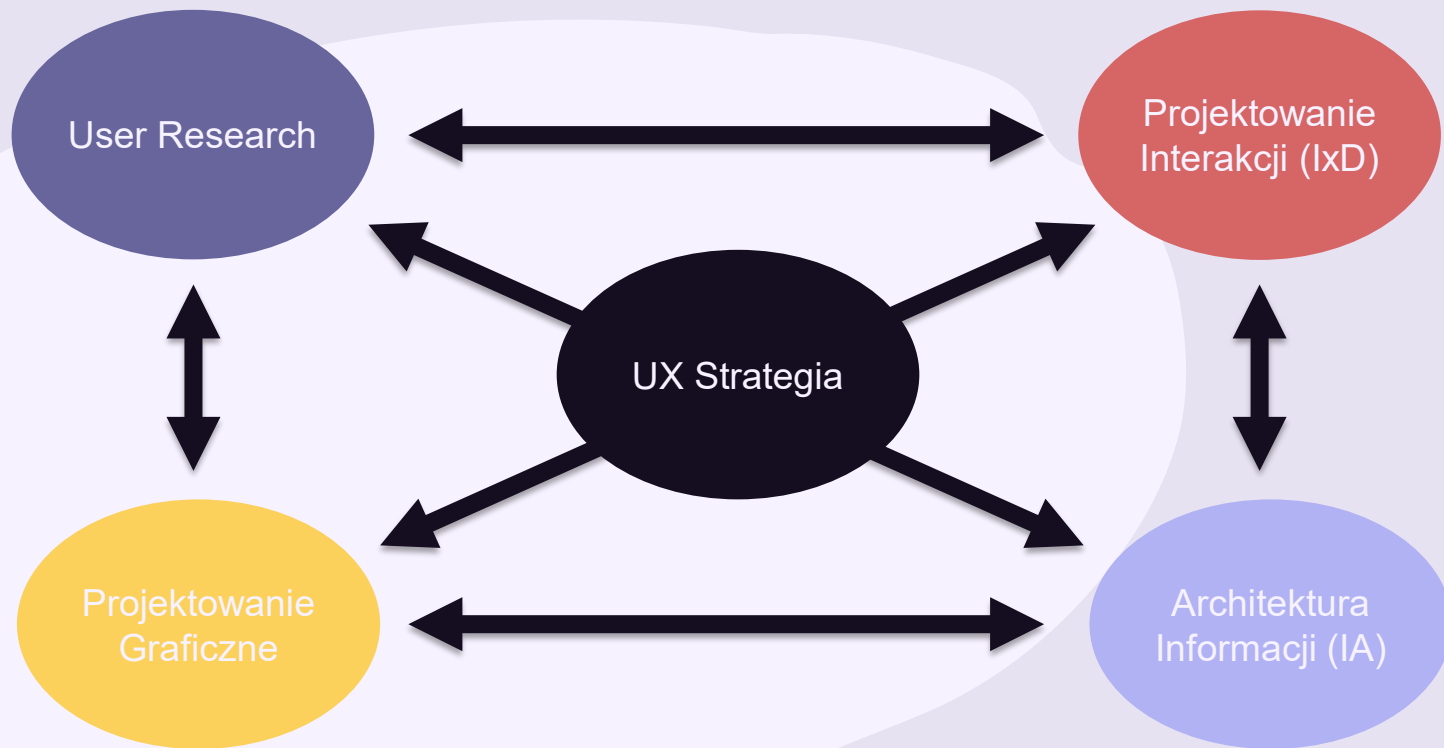
DEFINICJA

Proces projektowania w którego centrum stawia się użytkownika, jego potrzeby i oczekiwania.



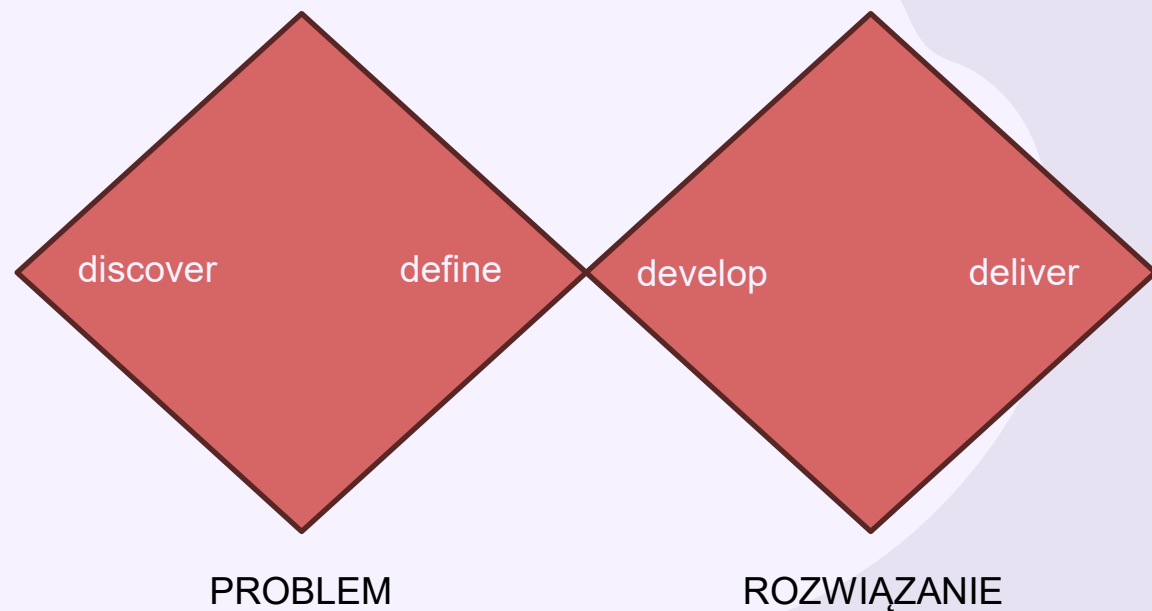


ELEMENTY UX DESIGN





PODWÓJNY DIAMENT





DESIGN THINKING

1. Empathize
2. Define
3. Ideate
4. Prototype
5. Test

PERSONY - DEFINICJA

Fikcyjna osoba reprezentująca użytkownika danego produktu.

CELE:

- Wizualizacja wyników badań użytkowników
- Wzbudzenie empatii wobec użytkowników
- Zapewnienie postawienia potrzeb użytkowników w centrum procesu projektowania
- Nadanie kierunku decyzjom projektowym
- Ułatwienie osobom spoza zespołu projektującego zrozumienie dla kogo tworzony jest produkt

RODZAJE PERSON:

- Proto-Persona
- Persona oparta na badaniach użytkownika

PERSONY - PRZYKŁAD



Imię i nazwisko: Anna Prawie-Oszczędna

Cechy Demograficzne: Kobieta, 27 lat, mieszka w Krakowie, ma wyższe wykształcenie ekonomiczne, prowadzi swój sklep internetowy z kosmetykami wegańskimi, zarabia od ok. 5000 do 8000zł netto/m-c, mężatka od roku, planuje mieć dzieci w niedalekiej przyszłości

Cele, potrzeby, wzywania: Chciałaby zacząć oszczędzać, aby odłożyć na wypadek gdyby zyski ze sklepu okazały się dużo gorsze od obecnych. Ma jednak problem z regularnością. Nie orientuje się w produktach oszczędnościowych, jeżeli oszczędza to na standardowej lokacie. Chciałaby jednak poznać inne opcje oszczędzania, nie ma jednak czasu na ich szukanie.

ZADANIE 3

DZIENNIK ELEKTRONICZNY – PERSONY

Stwórz Protopersony – rodzica.



HEURYSTYKI NIELSENA – DOBRE PRAKTYKI

- 1 Pokazuj status systemu
- 2 Zachowaj zgodność systemu z rzeczywistością
- 3 Daj użytkownikowi pełną kontrolę
- 4 Trzymaj się standardów i zachowaj spójność
- 5 Zapobiegaj błędom
- 6 Pokaż, zamiast zmuszać do pamiętania
- 7 Elastyczność i efektywność
- 8 Dbaj o estetykę i umiar
- 9 Zapewnij skuteczną obsługę błędów
- 10 Zadbaj o pomoc i dokumentację



04
Narzędzia i
techniki
ANALIZY
BIZNESOWEJ

NARZĘDZIA

- Kartka i długopis lub ołówek
- Tablica/flipchart

Diagramy

- Enterprise Architect
- Lucidcharts
- MS Visio

Notacje

- BPMN
- UML

Zarządzanie projektami/zadaniami

- JIRA
- Trello

Dokumentacja

- Confluence
- MS Word/Excel

Mockupy/Prototypowanie

- Figma
- Axure
- Balsamiq
- Adobe XD

Rozmowy/Spotkania

- Teams
- Zoom
- Skype

Prezentacje

- PowerPoint

Współpraca

- Miro
- Jamboard
- Dokumenty Google

Bazy Danych

- SQL

TECHNIKI

- Definicja kryteriów akceptacji i oceny
- Analiza porównawcza (Benchmarking)
- Burza mózgów
- Analiza reguł biznesowych
- Słownik danych i terminów
- Diagramy przepływu danych
- Modelowanie danych
- Analiza decyzji
- Analiza dokumentów
- Szacowanie
- Grupy focusowe
- Dekompozycja funkcjonalna
- Analiza interfejsu
- Wywiady
- Proces nauki z doświadczeń (Lessons Learned)
- Metryki i kluczowe wskaźniki wydajności
- Analiza wymagań niefunkcjonalnych
- Obserwacje
- Modelowanie Organizacji
- Śledzenie problemów
- Modelowanie procesów
- Prototypowanie
- Warsztaty funkcjonalne
- Analiza ryzyka
- Analiza przyczyn
- Scenariusze i przypadki użycia
- Modelowanie zakresu
- Diagramy sekwencji
- Diagramy stanów
- Ustrukturyzowany przegląd
- Ankiety i kwestionariusze
- Analiza SWOT
- User stories
- Ocena dostawcy

WYWIADY

Podstawowe typy:

- Swobodny – rozmowa prowadzona jest w sposób otwarty, prowadzący wywiad nie ma z góry określonych pytań
- Ustrukturyzowany – prowadzący wywiad wcześniej przygotowuje zestaw pytań na które chce uzyskać odpowiedź

Czynniki sukcesu:

- Dobre rozumienie domeny przez prowadzącego
- Doświadczenie prowadzącego
- Umiejętności prowadzącego w dokumentowaniu wywiadu
- Gotowość rozmówcy(ów) do przekazania właściwych informacji
- Poziom zrozumienia rozmówcy(ów) swoich wymagań odnośnie nowego systemu
- Dobre relacje pomiędzy prowadzącym a rozmówcą

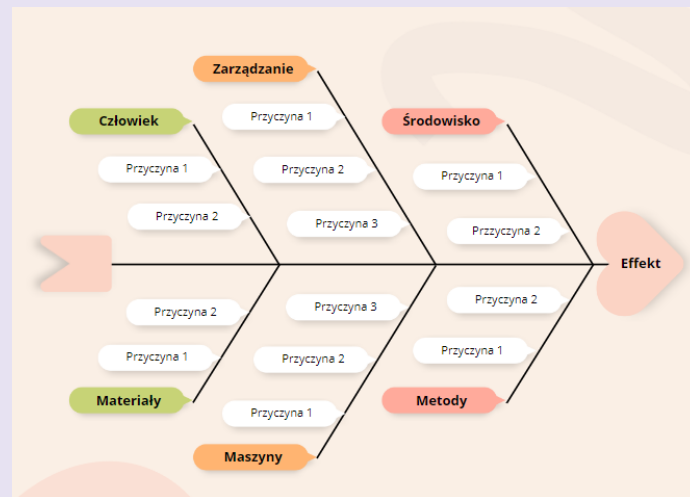
ANALIZA PRZYCZYŃ

5 x Dlaczego (5 Why)

Metoda ta opiera się na serii pytań której celem jest zidentyfikowanie prawdziwej przyczyny problemu.

Diagram Ishikawy (Diagram Ryby)

Graficzna metoda analizy przyczynowo-skutkowej. Ułatwia zrozumienie wpływu poszczególnych czynników i ich wzajemnych powiązań, których skutkiem jest określony problem np. duża liczba błędów w nowej aplikacji



ZADANIE 4

5xDLACZEGO

Stosując metodę 5xDlaczego przeanalizuj temat – „Po co chcę pracować/pracuję jako *Analitik Biznesowy?*”



05

Podsumowanie



CERTYFIKATY

- IIBA (International Institute for Business Analysis)
 - ECBA (Entry Certificate in Business Analysis™)
 - CCBA (Certification of Capability in Business Analysis™)
 - CBAP (Certified Business Analysis Professional™)
- IREB (International Requirements Engineering Board)
 - CPRE (Certified Professional for Requirements Engineering)
 - Foundation, Advanced, Expert Level

PRZYDATNE MATERIAŁY

- „Guide to Business Analysis Body of Knowledge (BABOK Guide) v3”
- „User Stories Applied”, Mike Cohn
- „Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych.”, Steve Krug
- „Architektura informacji w serwisach internetowych i nie tylko.”, Louis Rosenfeld, Peter Morville, Jorge Arango
- 10 Heurystyk Nielsena - <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Scrum Guide - <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Polish.pdf>





Q&A

DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ!

Kontakt:

b.schmidt@sages.io

CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik**

