



Наш девіз: «Ми навчимо мислити системно: **ВИЯВЛЯТИ** проблеми, **ПЕРЕДБАЧАТИ** проблеми, **ВИРІШУВАТИ** проблеми!»

*завідувач кафедри економічної кібернетики,
Іванченко Надія Олександрівна,
кандидат економічних наук, доцент*

<https://www.youtube.com/channel/UCjsCIKLT1FG1ho739V7JB4g>

instagram



@naukek

м. Київ, пр.Л.Гузара 1, НАУ
Корп. 8, кімн. 8.300,
(044)-406-77-90
Кафедра
(097)-350-47-04
Зав.Кафедри
kek@nau.edu.ua

Facebook



@naukek

НАЦІОНАЛЬНИЙ АВІАЦІЙНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФАКУЛЬТЕТ ЕКОНОМІКИ ТА БІЗНЕС-АДМІНІСТРУВАННЯ



КАФЕДРА ЕКОНОМІЧНОЇ КІБЕРНЕТИКИ

Повна вища освіта

Бакалавр (є вступ на 2,3 курси), (денна, заочна, дистанційна форми)

Магістр (денна, заочна, дистанційна форми)

Галузь знань:

«Соціальні та поведінкові науки»

Спеціальність: «Економіка»

АБІТУРІЄНТУ ПРО ОПП

Термін навчання :

- Бакалавр – 3 роки 9 місяців
- Магістр – 1 рік 4 міс.

«ЕКОНОМІЧНА КІБЕРНЕТИКА»

(БІЗНЕС-АНАЛІТИКА)

Поєднує в собі **фундаментальну економічну освіту** і глибокі знання в області сучасних **інформаційних технологій**. Фахівець з цієї галузі вміє будувати інформаційні моделі економічних систем, вивчати поведінку цих моделей в залежності від дії різних факторів, розробляти оптимальну стратегію керування економічними системами.

«ЦИФРОВА ЕКОНОМІКА»

Від цифрової трансформації, цифрового підприємництва, великих даних, кібербезпеки, роздрібної торгівлі в Інтернеті до **Індустрії 4.0**, цифрова ера має все більший вплив на те, як ми живемо і працюємо.

Після завершення цієї ОПП Ви отримаєте знання та навички для виявлення нових ринкових можливостей, управління новими процесами та проектами, щоб впоратися з цією динамічною **цифровою революцією**.



Технології в бізнес-аналітиці



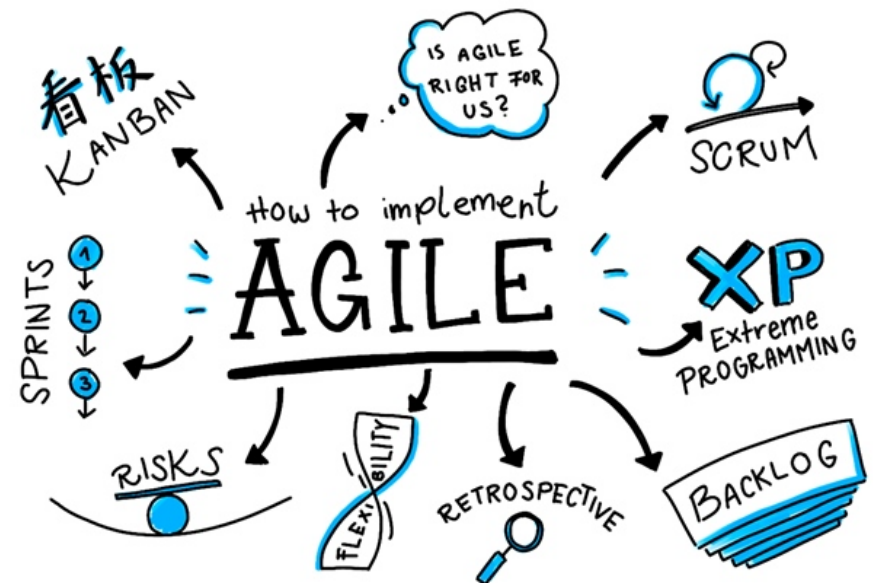
Що таке Agile ???

Agile – це набір методів та методологій

Agile – світогляд

Agile – постійні зміни

Agile – команда



Agile маніфест



Люди і взаємодія важливіші ніж процеси та інструменти



Працюючий програмний продукт важливіше документації



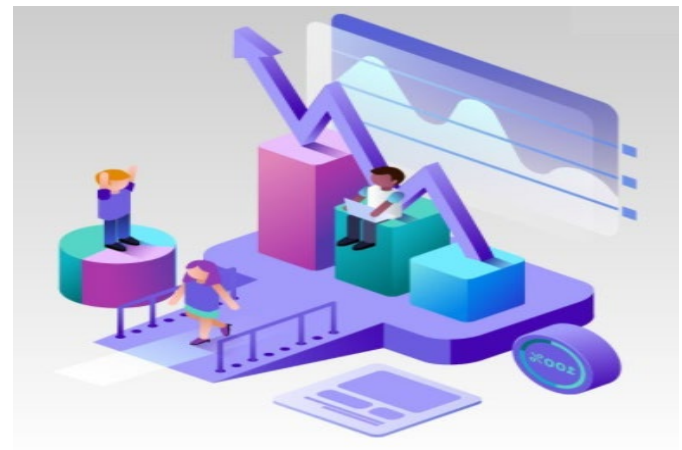
Співпраця з замовником важливіша за узгодження контракту



Готовність до змін важливіша дотримання початкового плану



Принципи маніфесту Agile:



- Задоволення потреб замовника важливіше суперництва і внутрішньої ієрархії. Це досягається безперервною роботою і миттєвим виправленням помилок.
- Швидка реакція на зміни вимог до продукту.
- Безперервний темп з повторюваною швидкістю роботи.
- Підтримка залучених співробітників. Мотивована команда виконує роботу краще, ніж незадоволені умовами праці фахівці.
- Тісна комунікація з замовником і всіма членами команди розробників протягом усього проекту.
- Простота, як основа роботи.
- Маркетинговий план повинен оновлюватися якомога частіше - раз на два тижні або півтора місяця.
- Відмова від умовностей і суб'єктивних думок на користь детального вивчення замовника, впровадження змін та аналізу результатів.
- Кілька короткострокових тестувань актуальніше одного довгострокового експерименту.

- Яку потребу ми намагаємося задовольнити?



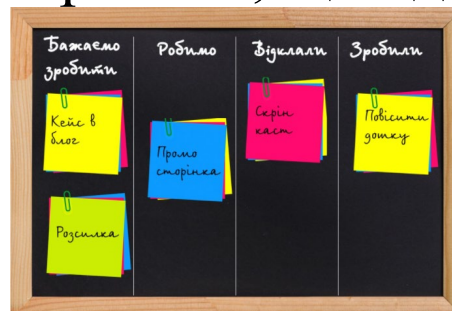
- Яка справжня ціна задоволення потреби?



- Що нам слід представити, щоб задовольнити цю потребу?



- Як правильно виконати роботи, щоб доставити те, що потрібно?



3 обов'язки бізнес-аналітика в Agile

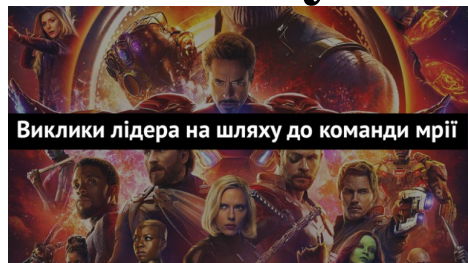
Комунікації



Створення дорожньої карти продукту

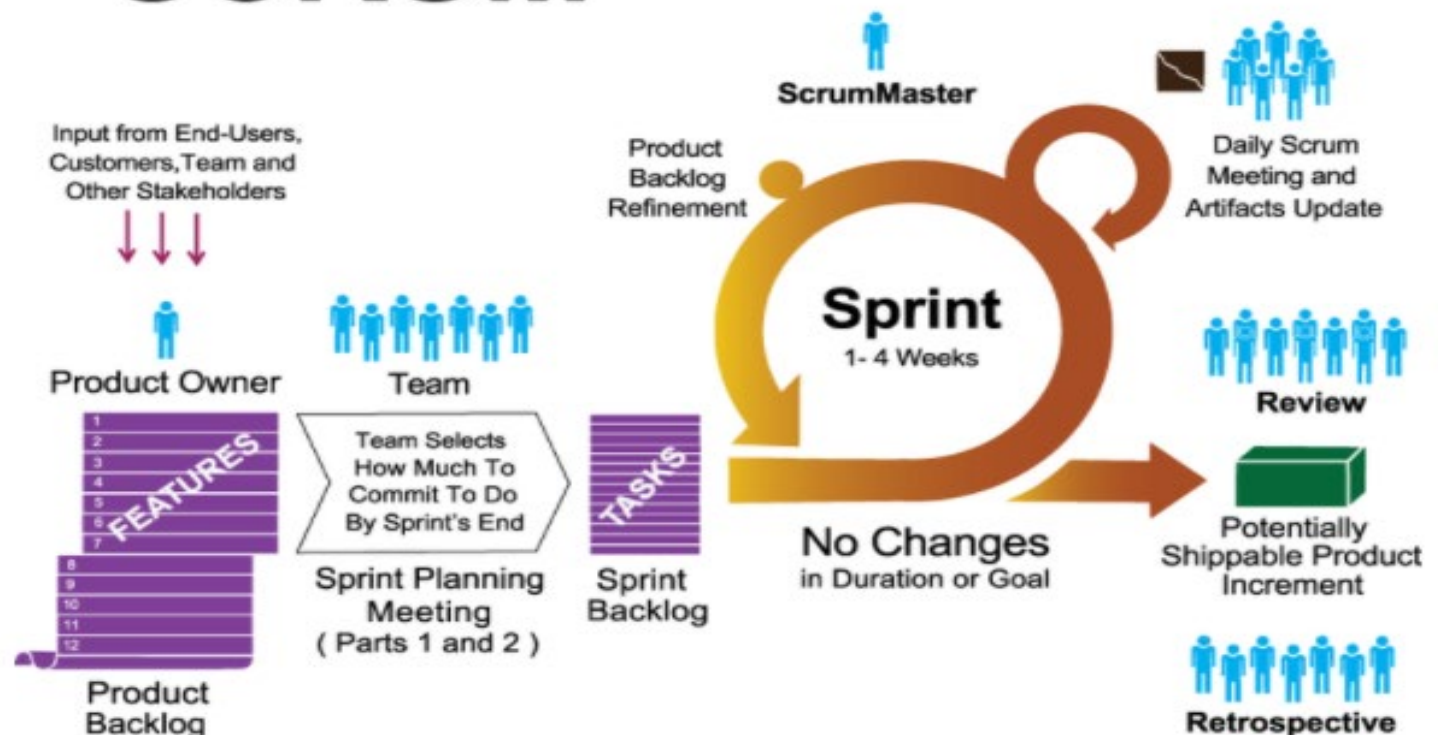


Збереження команди на правильному шляху



Scrum - це методологія (фреймворк) управління проектами з певним і обов'язковим до виконання зводом правил.

SCRUM



Основні ролі всередині Agile Scrum-команди :

Kanban

Kanban - це популярний підхід до реалізації agile-розробки. Він передбачає обговорення продуктивності в режимі реального часу і повну прозорість робочих процесів. Етапи роботи візуально представлені на **Kanban**-дошці, що дозволяє членам команди бачити стан кожного завдання в будь-який момент часу.



Переваги Kanban-дошки

1. Командність
2. Пріоритети і контроль ситуації
3. Чіткий фокус на задачах
4. Керування навантаженням
5. Мотивація і ретроспектива
6. Радість від переміщення задач



Lean

Lean-мислення (Lean production / Lean manufacturing) – це ефективна концепція менеджменту, суть якої полягає в оптимізації бізнес-процесів за рахунок максимальної орієнтації на інтереси та потреби клієнта (ринку) і врахування мотивації кожного працівника.



Extreme programming (XP)

Extreme Programming (XP) - це спрощена організація виготовлення програм для невеликих чи середніх за розміром компаній розробників, які займаються розробкою продукту в умовах нечітких та постійно змінних умовах.



Принципи ХР:

- перегляд коду виконується постійно (з урахуванням того, що програмування ведеться парами);
- кожен учасник проекту тестує код програми постійно (тестування модулів), навіть замовники проводять функціональне тестування;
- проектування є складовою частиною повсякденної роботи кожного розробника (перероблення коду);
- розроблення виконується з урахуванням вимоги збереження в системі найбільш простого дизайну, що забезпечує поточний необхідний рівень функціональності (простіші речі надійніші в роботі);
- увага до архітектури системи на кожному етапі проекту;
- інтеграційне тестування виконується після кожної найменшої зміни у системі (триваюча інтеграція);
- ітерації невеликі – тривають години, кілька днів (постійне планування).

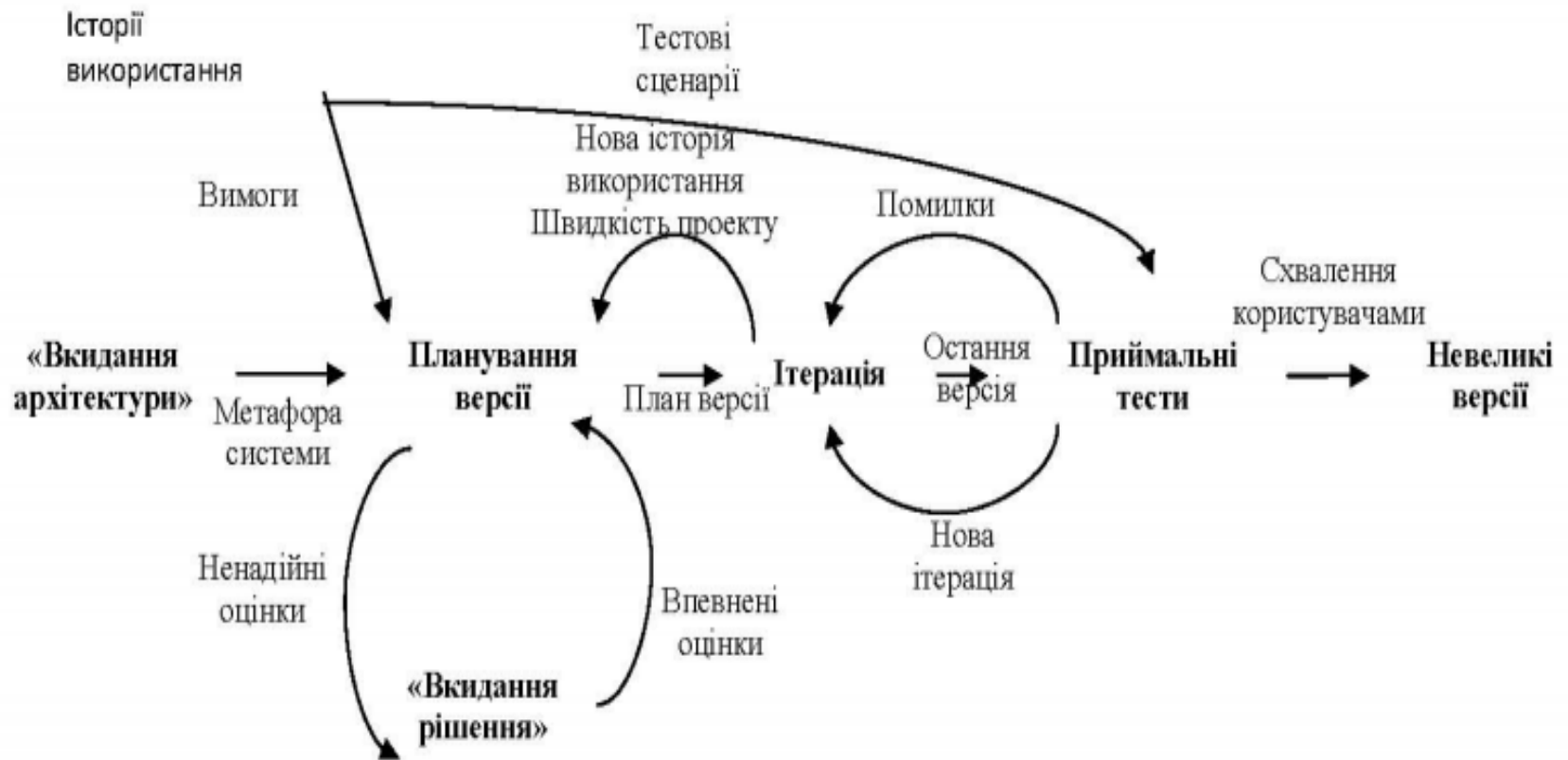


Схема процесу XP

Дякую за увагу!!!