

《实战需求分析》

图书基本信息

书名：《实战需求分析》

13位ISBN编号：978730244031X

出版时间：2016-10-1

作者：杨长春

页数：268

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《实战需求分析》

内容概要

本书是一本系统讲解软件需求分析及设计的书，面向管理软件，以实战为主。书中包括大量案例以及来自作者工作实践中的经验心得，主要讲述了需求分析的工作步骤、需求分析的工作内容、如何进行需求调研、如何进行系统规划、如何设计软件、如何设计出好软件、快速原型开发模型、需求文档的撰写、如何应对需求变更、如何成为需求分析高手。

本书适合从事需求分析工作的专业人士、希望从事需求分析工作的IT人、希望了解需求分析工作的IT人、计算机相关专业的大学生、管理相关专业的大学生、企事业单位从事管理工作的各级管理者，以及企业信息化管理体系中的关键用户等。

《实战需求分析》

作者简介

作者杨长春，大学学的会计专业，毕业后在一家建筑公司做过几年财务工作，后因为对企业信息化管理的浓厚兴趣，改弦更张进入软件行业。一晃十几年了，干过软件行业中的大多数岗位，主攻软件实施、团队管理与需求分析三个方向。曾经创建过软件公司做ERP开发，未能成功，现于无锡某软件公司做管理工作，分管产品、项目、流程、团队建设等方面的事务。本书是作者对需求分析工作的经验、心得、教训、领悟的总结。新浪微博：@无锡杨长春；微信公共号：yang_changchun。

书籍目录

第1章需求分析入门

- 1.1认识管理软件
 - 1.1.1什么是管理软件
 - 1.1.2什么是好的管理软件
 - 1.1.3管理软件的发展
 - 1.1.4常用的管理软件
 - 1.1.5管理软件的实施方式
- 1.2认识需求分析
 - 1.2.1什么是需求分析
 - 1.2.2需求获取
 - 1.2.3系统规划
 - 1.2.4数据建模
 - 1.2.5功能设计
 - 1.2.6界面设计
 - 1.2.7原型说明书
 - 1.2.8需求变更
- 1.3成为一个需求分析师
 - 1.3.1什么是需求分析师
 - 1.3.2性格要求
 - 1.3.3掌握IT专业知识
 - 1.3.4掌握企业管理知识
 - 1.3.5精通一种开发模型

第2章需求获取

- 2.1观察法
 - 2.1.1什么是观察法
 - 2.1.2观察法的缺点
- 2.2体验法
 - 2.2.1什么是体验法
 - 2.2.2体验法的使用
- 2.3问卷调查法
 - 2.3.1如何制作调查问卷
 - 2.3.2选择答题者
 - 2.3.3问卷调查的局限性
- 2.4访谈法
 - 2.4.1访谈对象确定
 - 2.4.2访谈准备
 - 2.4.3访谈预约
 - 2.4.4访谈进行
 - 2.4.5访谈结果整理
 - 2.4.6访谈结果确认
- 2.5单据分析法
 - 2.5.1单据收集
 - 2.5.2单据分析
 - 2.5.3单据管理
- 2.6报表分析法
 - 2.6.1不要轻视报表分析
 - 2.6.2生成报表的触发条件

- 2.6.3生成报表的数据来源
- 2.6.4分析报表逻辑
- 2.6.5报表对功能设计的重要影响
- 2.7需求调研会法
 - 2.7.1会前
 - 2.7.2会中
 - 2.7.3会后
- 第3章系统规划
 - 3.1需求确定
 - 3.1.1认清需求
 - 3.1.2控制需求
 - 3.1.3挖掘需求
 - 3.2整理需求
 - 3.2.1需求调研报告
 - 3.2.2业务流程图
 - 3.3系统蓝图设计
 - 3.3.1进行价值分析
 - 3.3.2规划软件边界
 - 3.3.3规划工作方式
 - 3.4几个注意事项
 - 3.4.1警惕利益受损者
 - 3.4.2避免重复劳动
 - 3.4.3处理好软件关系
 - 3.4.4避免信息孤岛
- 第4章数据建模
 - 4.1认识数据建模
 - 4.1.1什么是数据建模
 - 4.1.2Visio建模简介
 - 4.2实体关系
 - 4.2.1一对一关系
 - 4.2.2一对多关系
 - 4.2.3多对多关系
 - 4.3范式
 - 4.3.1第一范式
 - 4.3.2第二范式
 - 4.3.3第三范式
 - 4.3.4BC范式
 - 4.4数据库设计
 - 4.4.1表
 - 4.4.2表的关系
 - 4.4.3字段
 - 4.4.4数据字典
 - 4.5几个注意事项
 - 4.5.1数据建模不是孤立的
 - 4.5.2注意可扩展性
 - 4.5.3不要教条主义
 - 4.5.4不要经验主义
- 第5章功能设计
 - 5.1需求用例

- 5.1.1 什么是需求用例
- 5.1.2 用例的构成
- 5.1.3 用例编写
- 5.2 功能建模
 - 5.2.1 什么是功能建模
 - 5.2.2 功能点
 - 5.2.3 原子功能
 - 5.2.4 划分功能
- 5.3 功能逻辑
 - 5.3.1 基础功能逻辑
 - 5.3.2 数据流
 - 5.3.3 工作流
 - 5.3.4 一些功能逻辑案例
- 5.4 功能优化
 - 5.4.1 灵活性
 - 5.4.2 可重用性
 - 5.4.3 高效性
- 第6章 界面设计
 - 6.1 界面设计基础
 - 6.1.1 什么是软件界面
 - 6.1.2 以人为本
 - 6.1.3 原型设计
 - 6.1.4 快速原型开发模型
 - 6.2 界面设计过程
 - 6.2.1 入口
 - 6.2.2 功能主界面
 - 6.2.3 表单布局
 - 6.2.4 操作
 - 6.2.5 消息
 - 6.3 界面优化
 - 6.3.1 易学性
 - 6.3.2 易用性
 - 6.3.3 健壮性
 - 6.3.4 交互性
- 第7章 原型说明书
 - 7.1 原型说明书编写基础
 - 7.1.1 什么是原型说明书
 - 7.1.2 一个原型说明书模板
 - 7.1.3 一个原型说明书案例
 - 7.2 编写要求
 - 7.2.1 原型说明书章节详解
 - 7.2.2 如何撰写功能点需求
 - 7.2.3 常见错误
 - 7.3 文档优化
 - 7.3.1 聚焦
 - 7.3.2 精简编号结构
 - 7.3.3 引入语法
 - 7.3.4 提炼通用需求
- 第8章 需求变更

- 8.1认识需求变更
 - 8.1.1需求变更总会有的
 - 8.1.2需求变更产生的原因
 - 8.1.3需求变更的控制
- 8.2处理需求变更
 - 8.2.1需求变更的难易
 - 8.2.2从根本上解决问题
 - 8.2.3需求变更文档
- 8.3需求变更未必是坏事
 - 8.3.1提高客户黏性
 - 8.3.2带来利润
 - 8.3.3推动功能扩展
 - 8.3.4“炼”出软件产品
- 第9章从入门到优秀
 - 9.1减少失误
 - 9.1.1调研失误
 - 9.1.2规划失误
 - 9.1.3设计失误
 - 9.2有所权衡
 - 9.2.1优化的权衡
 - 9.2.2成本与利益的权衡
 - 9.3关注团队
 - 9.3.1了解团队
 - 9.3.2重视文档
 - 9.3.3建立规范
 - 9.4高远的目光
 - 9.4.1软件是管理体系的一部分
 - 9.4.2软件之外还有软件
 - 9.4.3软件是有生命的
- 后记

精彩短评

1、值得大多数软件从业人员，并且不限于软件从业人员读。

《实战需求分析》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com