

Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ

Факультет	компьютерного проектирования
Кафедра	проектирования информационно-компьютерных систем
Дисциплина	Бизнес-анализ

Отчёт

по лабораторной работе №1

на тему:

**АНАЛИЗ БИЗНЕСА И ЕГО ПРОДУКТА. АНАЛИЗ
ЗАИНТЕРЕСОВАННЫХ СТОРОН И ИХ ВОВЛЕЧЕНИЕ В
СОВМЕСТНУЮ РАБОТУ НА ПРОЕКТЕ**

Выполнил

(подпись)

Иванова А.Е.,
группа 114302

Минск, 2023

1 АНАЛИЗ БИЗНЕСА И ЕГО ПРОДУКТА

1.1 Выполнение стратегического анализа бизнеса, применяя техники анализа: *Business Model Canvas*, Анализ проблемы.

Сегменты целевой аудитории:

1. Образовательные учреждения
2. Преподаватели
3. Студенты

Ценностное предложение: удобная и доступная платформа для студентов, где они могут протестировать свои знания; уменьшение нагрузки преподавателей по проверке знаний студентов; для учреждений образования появляется возможность интегрировать в учебный процесс данную систему для оценки успеваемости студентов, а также получать детальную статистику из данной системы и корректировать образовательный процесс по результатам анализа успеваемости обучающихся.

Каналы сбыта: магазины приложений для скачивания и обновления приложения пользователями; веб-сайт с информацией о приложении и поддержкой пользователей; социальные сети для маркетинга и вовлечения новых пользователей.

Отношения с клиентами: постоянное обновление и совершенствование приложения на основе отзывов пользователей; вовлечение клиентов через социальные сети и форумы сообщества.

Потоки доходов: премиальные функции или подписка для студентов и учебных заведений; партнерство с поставщиками образовательного контента; рекламные возможности для брендов, ориентированных на студенческую аудиторию.

Ключевые ресурсы: квалифицированная команда разработчиков для создания и обновления приложения; маркетинговые и рекламные ресурсы для привлечения пользователей; серверная инфраструктура для размещения приложения.

Ключевые виды деятельности: разработка приложения; маркетинг и продвижение приложения с целью привлечения новых пользователей; обеспечение поддержки клиентов технической помощью.

Ключевые партнёры: поставщики образовательного контента; учреждения образования (для потенциальных партнёрских программ и привлечения пользователей); поставщики технологий для хостинга и поддержки серверов.

Структура затрат:

1. Разработка программного средства.
2. Расходы на хостинг и сервер для бесперебойной работы приложения.
3. Маркетинг и реклама.
4. Поддержка и обновление программного средства.

Обобщив все данные, получим следующую схему, представленную на рисунке 1.

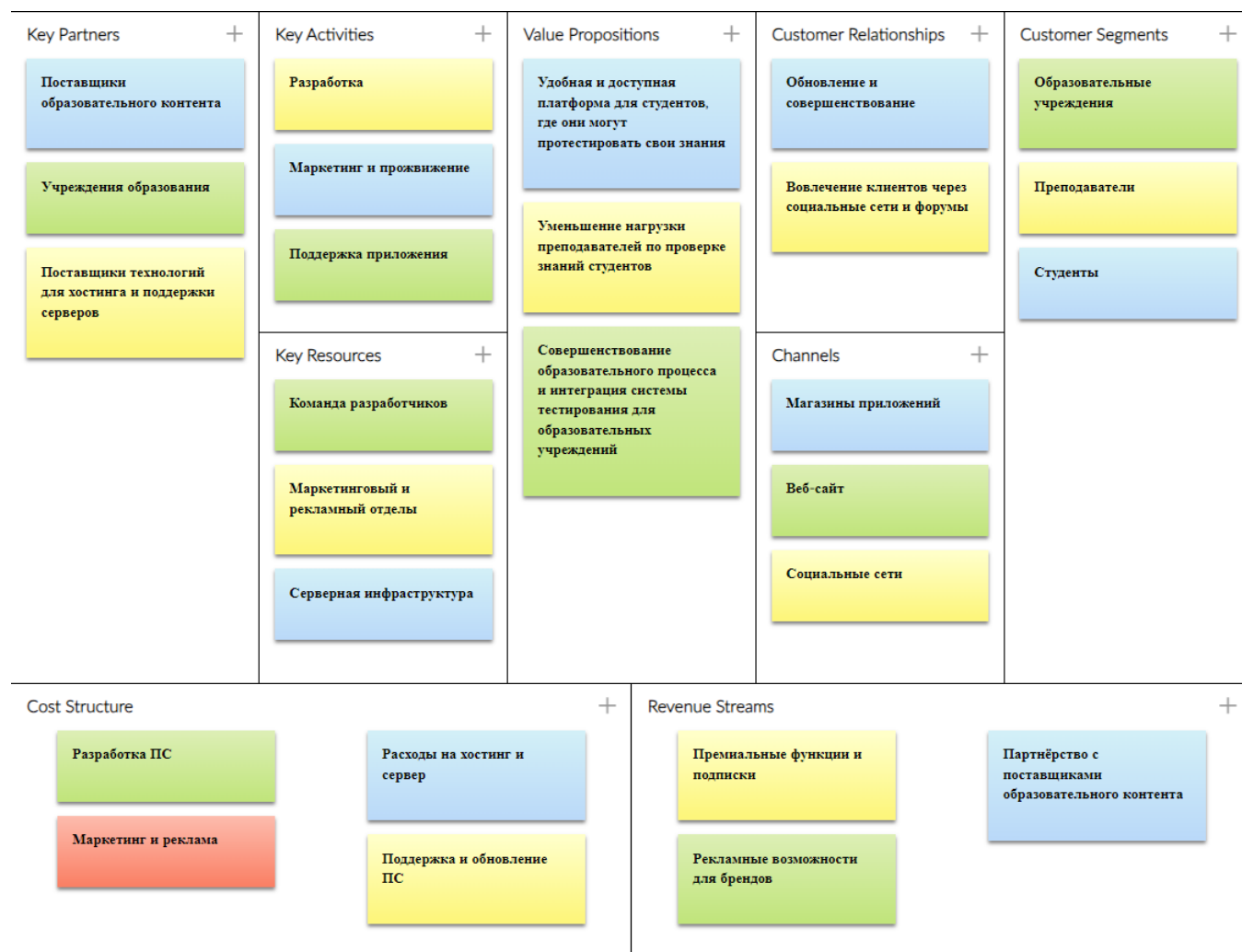


Рисунок 1 – Бизнес-модель программного средства тестирования знаний студентов на базе Quiz-сервиса

1.2 Выявление бизнес-проблемы и формализация её решения посредством применения техники CATWOE.

Составляющие CATWOE:

Clients (клиенты) – учреждения образования, студенты и преподаватели.

Actors (действующие лица) – разработчики, служба поддержки, маркетинговый отдел.

Transformation (изменение) – изменяются процессы проверки знаний обучающихся и оценивания студентов.

Worldview (глобальный взгляд) – основная проблема лежит в неэффективности мануального тестирования студентов. При автоматизации данного процесса: добавляется возможность дистанционного проведения процедуры тестирования, возможность быстро получать обратную связь, следить за успеваемостью становится проще как студентам, так и преподавателям, уменьшается использование бумаги. Преподавателям придётся пересмотреть свой подход к составлению заданий, поменять учебно-методические материалы. Возникает необходимость каждому студенту иметь доступ к интернету и какому-либо устройству, поддерживающему данную систему.

Owners (владельцы) – организация, которая разрабатывает данную систему, поддерживает её.

Environmental constraints (ограничения) – приложение должно работать в цифровой среде, быть доступным с различных устройств, таких как смартфоны, планшеты или компьютеры. Оно должно соответствовать законодательным нормам по защите данных и конфиденциальности, обеспечивая безопасность информации о студентах и преподавателях. Кроме того, приложение должно быть адаптировано к различным условиям обучения как для отдельных студентов, так и для крупных учебных заведений.

1.3 Определение целей проекта (SMART-цели)

SMART-цель должна быть:

S – Specific – конкретной;

M – Measurable – измеримой;

A – Achievable – достижимой;

R – Relevant – значимой;

T – Time bound – ограниченной во времени.

В данном проекте было определено несколько SMART-целей:

1. Повышение вовлеченности студентов: внедрение элементов геймификации в приложение должно поощрить активное участие и повышение вовлечённости студентов в онлайн-тестирование, достигнув 15%-ного

увеличения числа студентов, проходящих тестирование в онлайн формате, по сравнению с предыдущими методами тестирования в течение 6 месяцев.

2. Повышение удобства использования: провести опросы пользователей и тестирование удобства использования для сбора отзывов об интерфейсе и функциональности приложения. На основе полученных данных итеративно вносить улучшения, стремясь к тому, чтобы в течение 3 месяцев после запуска приложения удовлетворенность пользователей составляла не менее 4 из 5.

3. Доступность для всех студентов: разработать приложение с учетом таких особенностей, как совместимость с программами чтения вслух с экрана, цветовая контрастность и поддержка альтернативных методов ввода. Провести тестирование на соответствие стандартам в области доступности, обеспечив равный доступ к онлайн-тестированию для всех студентов в течение 6 месяцев после запуска приложения.

4. Оптимизировать процесс создания и оценки тестов: разработать в приложении функции, позволяющие преподавателям более эффективно создавать и оценивать тестов. Внедрить интуитивно понятный интерфейс создания тестов с шаблонами вопросов и возможностью автоматического выставления отметок. Таким образом сократить среднее время, затрачиваемое преподавателями на создание тестов и их оценивание, не менее чем на 30% в течение 6 месяцев после внедрения приложения.

1.4 Анализ проблемы и сопоставление их с основной целью проекта

В ходе проведения анализа было выявлено несколько проблем: преподаватели тратят много времени на составление и проверку заданий, высокий уровень списывания среди студентов.

В таблице 1 приведён разбор проблемы.

Таблица 1 – Проблема №1

Проблема/ потребность	Преподаватели тратят много времени на составление и проверку заданий
Влияет на	Преподавателей, студентов
Приводит к	Преподаватели тратят больше времени на проверку и составление заданий и меньше на сам процесс обучения студентов. Студенты долго ожидают результаты, что может приводить к стрессу.

Продолжение таблицы 1

Её решение принесло бы	Преподаватели смогут уделять самому преподаванию больше времени. Снижение стресса у обучающихся. Преподаватели смогут давать более персонализированную обратную связь.
Важность и приоритет	Высокая важность, высокий приоритет

Таблица 2 – Проблема №2

Проблема/ потребность	Высокий уровень <i>списывания</i> среди студентов
Влияет на	Студентов, учреждения образования, преподавателей
Приводит к	Обесценивание достижений студентов; Снижение престижа учебного заведения; Загрузка преподавательского состава работой по предупреждению списывания;
Её решение принесло бы	Отметки становятся более справедливыми и сильнее коррелируют к настоящему оцениванию уровня знаний; Сохранение репутации учреждения образования; Повышение мотивации к изучению материала студентами.
Важность и приоритет	Высокая важность, высокий приоритет

Исходя из данного анализа, мы выяснили, что существуют проблемы перегруженности преподавателей и списывания среди студентов

Решение этих проблем имеет решающее значение для поддержания престижа и важности образовательной системы, создания справедливой среды обучения и обеспечения долгосрочного успеха студентов и учебных заведений. Также снижает нагрузку преподавателей и студентов, помогая улучшить процесс обучения.

Важность и приоритет данных проблем подчеркивают необходимость их решения.

2 ВЫЯВЛЕНИЕ И АНАЛИЗ ЗАИНТЕРЕСОВАННЫХ СТОРОН

2.1 Стейкхолдеры и виды заинтересованных сторон

Программное средство тестирования знаний студентов на базе *Quiz*-сервиса имеет различных стейкхолдеров. Каждый стейкхолдер имеет свои интересы, потребности и влияние на проект. Рассмотрим различных стейкхолдеров:

1. Студенты: студенты являются основными пользователями приложения, и их опыт и удовлетворенность работой с платформой имеют решающее значение. Они являются заинтересованными сторонами, поскольку приложение непосредственно влияет на их учебный процесс и успеваемость.

2. Преподаватели: преподаватели играют важную роль в администрировании и использовании приложения для тестирования. Они являются заинтересованными сторонами, поскольку полагаются на приложение при оценке успеваемости учащихся, отслеживании результатов и предоставлении обратной связи. Приложение должно соответствовать их методам преподавания и способствовать эффективному оцениванию.

3. Руководство учреждений образования: руководители учреждений образования отвечают за внедрение образовательных технологий в рамках системы обучения. Они являются заинтересованными сторонами, поскольку им необходимо убедиться, что приложение соответствует целям, политике и учебному плану их учреждения. Они также могут учитывать такие факторы, как стоимость, масштабируемость и интеграция с существующими системами.

4. Спонсоры: лица, занимающиеся вложением средств в проект.

5. IT-команда: сотрудники, отвечающие за разработку и поддержку приложения, являются заинтересованными сторонами, поскольку им необходимо обеспечить соответствие приложения требованиям и ожиданиям пользователей. Они играют решающую роль в разработке удобного интерфейса, внедрении надежных мер безопасности и решении технических проблем.

6. Исследователи в области образования: исследователей в области образования может интересовать влияние приложения на результаты обучения, вовлеченность студентов и методы оценки. Они являются заинтересованными сторонами, поскольку могут предоставить ценные идеи и отзывы для повышения эффективности приложения.

7. Государственные органы: органы управления образованием, которые следят за использованием образовательных технологий. Они являются

заинтересованными сторонами, поскольку могут устанавливать руководящие принципы, стандарты и политику, которым должно соответствовать приложение.

8. Потенциальные рекламодатели: заинтересованы в создании образовательной площадки с большой базой студентов для продвижения своих услуг, используя данную систему.

Описание ключевых подходов к идентификации заинтересованных сторон проекта представлены в таблице 3.

Таблица 3 – Описание ключевых подходов к идентификации стейкхолдеров

Название техники	Суть техники	Недостаток техники
Интервью	Проведение беседы для выявления заинтересованности, потребностей, ожиданий и взглядов на проект.	Трудо- и времязатратный процесс. Сравнительно сложный процесс последующей обработки полученной информации.
Мозговой штурм	Совместная идентификация и достижения консенсуса в отношении того, к каким источникам информации бизнес-анализа следует обращаться и какие методы выявления могут быть наиболее эффективными	Невозможно учесть все необходимые вопросы.
Изучение документов	Изучение существующих документов, таких как отчеты, планы, политики, контракты и другие.	Не всегда есть доступ к нужным документам, не всегда документация является актуальной. Достаточно времязатратный процесс.
Карты ассоциаций	Используется для составления списка заинтересованных сторон и определения их ролей и обязанностей.	Трудо- и времязатратный процесс, требует опыта в предметной области

2.2 Описание выявленных заинтересованных лиц

В таблице 4 представлено описание выявленных заинтересованных лиц.

Таблица 4 – Описание выявленных заинтересованных лиц

Стейкхолдер	Описание	В чем заинтересовано
Студенты	Конечный пользователь, выполняющий в системе задания, созданные преподавателем.	– Точности и скорости оценивания – Удобстве пользования приложением – Эффективности отслеживания успеваемости
Преподаватели	Конечный пользователь, создающий задания для студентов	– Лёгкости и скорости создания и проверки тестов – Точности оценивания заданий – Эффективности отслеживания успеваемости
Руководство учреждений образования	Занимаются администрированием учебного процесса в институции образования	– Оптимизации процесса обучения – Качественной статистике по успеваемости студентов
Спонсоры	Организации, оказывающие финансовую поддержку	– Успешном внедрении системы – Окупаемости системы
Гос. органы	Государственные органы, регламентирующие процессы в образовании	– Соблюдении законодательства, нормативных документов и регламентов
IT-команда	Сотрудники, отвечающие за разработку и поддержку приложения	– Успешном внедрении системы – Бесперебойной работе – Функционировании продукта
Исследователи в области образования	Специалисты, изучающие образование как институт и процесс	– Валидных и достоверных оценочных данных
Потенциальные рекламодатели	Возможные партнёры, которые будут размещать таргетную рекламу в приложении	– Большом охвате пользователей, пользующихся данным приложением

2.3 Представление луковичной диаграммы

По выявленной информации мы построили луковичную диаграмму. Она представлена на рисунке 2.

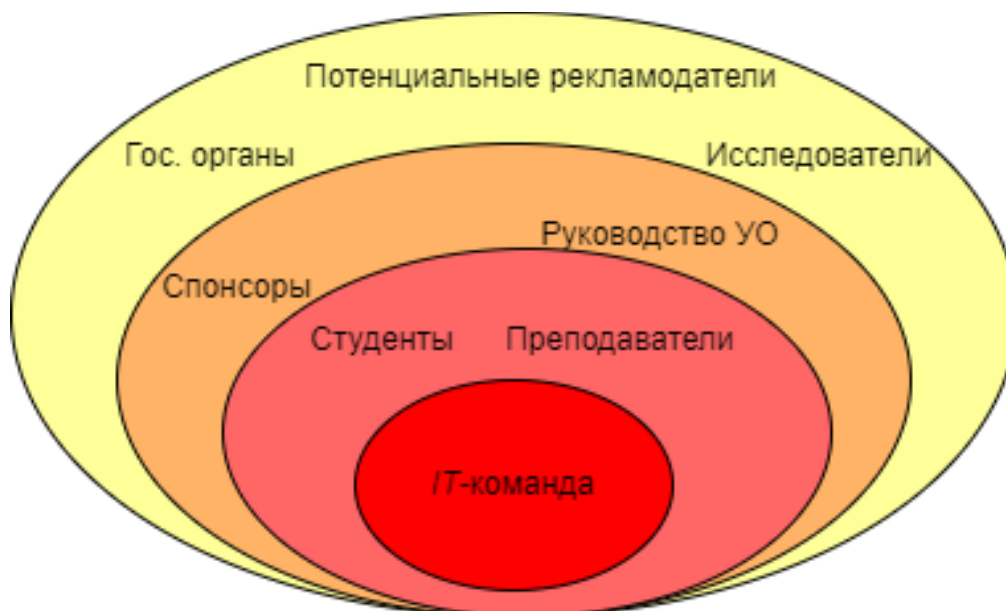


Рисунок 2 – Луковичная диаграмма

Данная диаграмма наглядно демонстрирует степень вовлечённости различных выявленных стейкхолдеров в проект. Здесь мы видим, что ближе всего к продукту команда разработки, далее идут конечные пользователи. На следующем слое мы видим спонсоров и руководство УО, а в широкое окружение входят государственные органы, потенциальные рекламодатели и исследователи.

2.4 Представление карты заинтересованных сторон

На рисунке 3 представлена карта заинтересованных сторон, она отражает степень влияния и заинтересованности в проекте всех выявленных стейкхолдеров, а также возможность влияния на них со стороны лидера компании.

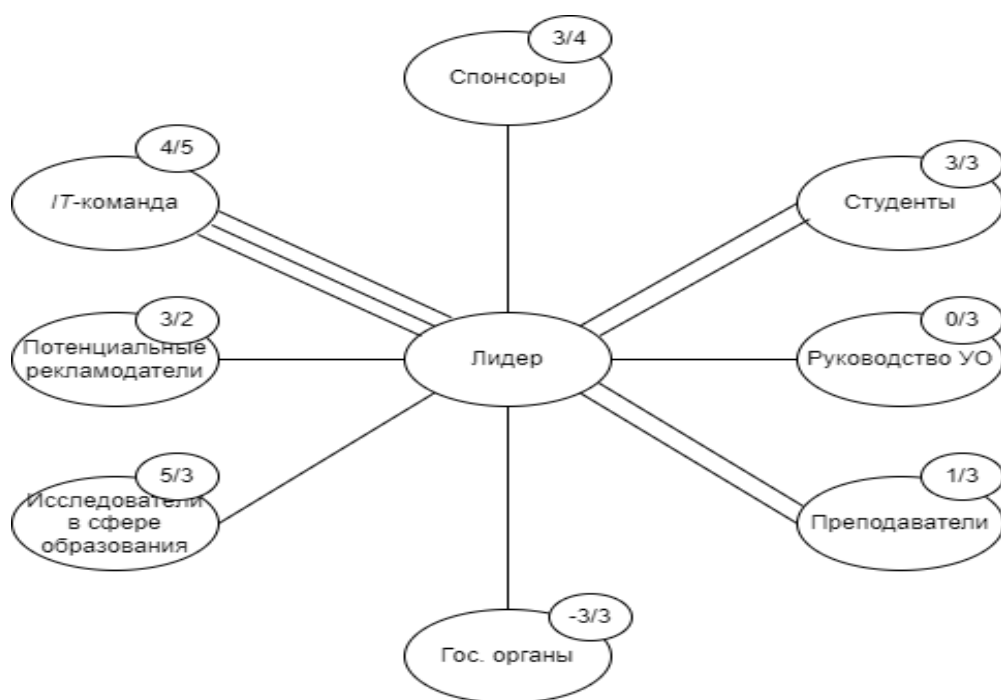


Рисунок 3 – Карта заинтересованных сторон

2.5 Представление *RACI*-матрицы

Данная матрица показывает степень ответственности и вовлечения стейкхолдеров относительно изменения в терминах. *RACI* – это англоязычный акроним от основных видов участия в процессе:

Исполнитель (Accountable, A) – разработчики, бизнес-аналитики;

Ответственный (Responsible, R) – владелец;

Консультирующий (Consulted, C) – эксперты, конечные пользователи, конкуренты;

Информируемый (Informed, I) – команда поддержки, государственные органы.

Полученная информация в обобщённом виде представлена в таблице 5.

Таблица 5 – *RACI*-таблица

Участник процесса разработки решения	Роль в <i>RACI</i>
Студенты	C
Преподаватели	C
Руководство учреждений образования	I
Спонсоры	I
Гос. органы	I

Продолжение таблицы 5

Участник процесса разработки решения	Роль в <i>RACI</i>
Бизнес-аналитик	A
Менеджер проекта	I
Тестировщик	R
ИТ-архитектор	C
Разработчики	R
Исследователи в области образования	C
Потенциальные рекламодатели	C

Таким образом была построена *RACI*-таблица, с помощью которой стало легко идентифицировать роль каждого стейкхолдера.

Матрица ролей и прав *CRUD* является инструментом для определения и управления доступом пользователей к информации и функциональности системы. Она позволяет определить различные роли пользователей и соотнести их с разрешениями на выполнение операций *CRUD* (*Create*, *Read*, *Update*, *Delete*) над данными.

- *Create* – создать;
- *Read* – прочитать (просмотреть);
- *Update* – изменить;
- *Delete* – удалить.

Таблица 6 — матрица ролей и прав *CRUD*

Роль	Создание (<i>Create</i>)	Чтение (<i>Read</i>)	Обновление (<i>Update</i>)	Удаление (<i>Delete</i>)
Студенты	+	+	+	+
Преподаватели	+	+	+	+
Руководство учреждений образования	+	+	+	+
Бизнес-аналитик	+	+	+	+
Менеджер проекта	+	+	+	+
Тестировщик	+	+	+	+
ИТ-архитектор	+	+	+	+
Разработчики	+	+	+	+

Продолжение таблицы 7

Роль	Создание (<i>Create</i>)	Чтение (<i>Read</i>)	Обновление (<i>Update</i>)	Удаление (<i>Delete</i>)
Исследователи в области образования	-	+	-	-
Потенциальные рекламодатели	+	+	-	-

2.6 Представление Матрицы власть/интерес для заинтересованных сторон

Мы используем матрицу власть/интерес заинтересованных сторон для определения стратегии взаимодействия с различными стейкхолдерами, с целью достижения высокого качества и эффективности работы. Для построения матрицы мы размещаем всех идентифицированных стейкхолдеров на сетке размером 10 на 10, основываясь на двух критериях: интерес стейкхолдера и его влияние. Полученная матрица представлена на рисунке 4.

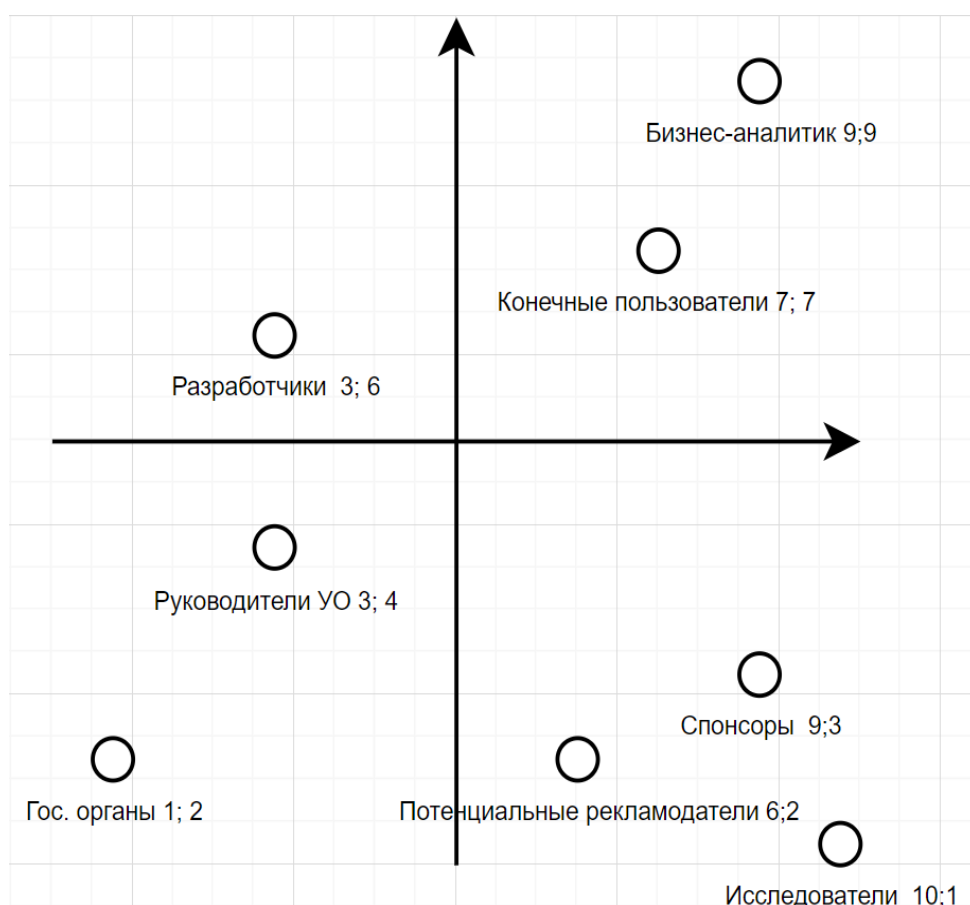


Рисунок 4 – Матрица власть/интерес для заинтересованных лиц

С использованием матрицы власть/интерес мы можем определить, как действовать по отношению к каждому стейкхолдеру и, при необходимости, внести изменения в подходе к ним. По данной матрице мы видим, что необходимо уделять максимум внимания конечным пользователям. Нужно поддерживать информированность руководителей УО и государственных органов. Нужно стараться поддерживать удовлетворённость спонсоров, потенциальных рекламодателей и исследователей. Так же требуется держать в поле зрения команду разработки.

2.7 Представление Матрицы оценки уровня вовлечения стейкхолдеров

Матрица оценки уровня вовлеченности заинтересованных сторон позволяет сравнить текущий уровень вовлеченности заинтересованных сторон с желаемыми уровнями, необходимыми для успешной реализации проекта. Уровни вовлеченности в проект представлены следующим образом:

1. Неосведомленные (1) – заинтересованные стороны не осведомлены о том, что происходит в проекте.
2. Сопrotивляющиеся (2) – заинтересованные стороны выражают сопротивление проекту или решению, принятому руководителем проекта.
3. Нейтральные (3) – заинтересованные стороны принимают проект без особых эмоций или отношений к нему.
4. Поддерживающие (4) – заинтересованные стороны желают, чтобы проект был успешно реализован.
5. Лидирующие (5) – заинтересованные стороны активно помогают достичь успешного завершения проекта.

Данная матрица представлена в таблице 7 ниже.

Таблица 7 – Матрица оценки уровня вовлечения заинтересованных сторон

Заинтересованное лицо	1	2	3	4	5
Студенты			C	D	
Преподаватели			C	D	
Руководство учреждений образования		C	D		
Спонсоры				C/D	
Гос. органы		C		D	
Команда разработки				C	D

Продолжение таблицы 7

Заинтересованное лицо	1	2	3	4	5
Исследователи в области образования			C/D		
Потенциальные рекламодатели			C/D		

Буква "С" в данной матрице представляет текущий уровень вовлеченности каждой заинтересованной стороны, а буква "D" обозначает уровень, который команда проекта определила как абсолютно необходимый для успешной реализации проекта.

Разрыв между текущим и желаемым уровнями вовлеченности каждой заинтересованной стороны служит основой для определения необходимого уровня коммуникации, который обеспечит эффективное вовлечение заинтересованных сторон.

2.8 Представление плана коммуникации по проекту

План коммуникации по проекту необходим для обеспечения эффективного обмена информацией между различными участниками проекта. Он определяет коммуникационные цели, методы и инструменты, распределяет ответственность за коммуникацию и устанавливает расписание коммуникационных мероприятий.

Причины, по которым план коммуникации является важным элементом проекта:

1. Обеспечение ясности и понимания: План коммуникации определяет, как, когда и с кем будет осуществляться обмен информацией. Это помогает участникам проекта понимать, какие ожидания у них есть относительно коммуникации и как они должны взаимодействовать друг с другом.

2. Снижение рисков и проблем: Хорошо спланированная коммуникация помогает предотвратить недоразумения, конфликты и проблемы, которые могут возникнуть из-за неправильного обмена информацией или недостатка связи между участниками проекта.

3. Улучшение сотрудничества и эффективности: Хорошая коммуникация способствует более тесному сотрудничеству между участниками проекта, улучшает понимание ролей и ответственности каждого и помогает достичь поставленных целей проекта.

План коммуникации представлен на рисунке 5.

Имя	Коммуникационный подход	Главные интересы и проблемы	Текущий статус	Необходимая степень поддержки	Желаемая роль в проекте	Ожидаемые действия	Действия, коммуникация
Дмитриев Артём Сергеевич (Спонсор)	Оказывать внимание	Влияет на проект, обеспечивает принятие нужных проекту решений	Поддерживающий	Поддерживающий	Периодическая консультация	Помощь принятия нужных проекту решений, которые находятся вне полномочий руководителя проекта и проектной команды	Должен постоянно иметь актуальную информацию, получаемую как из онлайн, так и из оффлайн встреч.
Юнкевич Александра Дмитриевна (Разработчик)	Закрывать потребности	Имеет влияние на проект выше среднего, от качества его работы зависит успешность проекта	Поддерживающий	Лидирующий	Постоянная поддержка	Разработка программного средства, обновление и поддержка ПС.	Необходимо держать в курсе изменений, касающихся требований к ПС; онлайн-конференции или оффлайн встречи
Краснов Анатолий Владимирович (Бизнес-аналитик)	Активно вовлекать	Имеет большое влияние на проект, от его работы напрямую зависит успешность проекта	Лидирующий	Лидирующий	Постоянная поддержка	Разработка требований, документирование и сопровождение их в течение всего проекта	Должен постоянно иметь актуальную информацию, получаемую как из онлайн, так и из оффлайн встреч.
Зайцева Инна Романовна (Преподаватель)	Активно вовлекать	Имеет среднее влияние на проект, помогает определять ключевые требования к проекту, т.к. является представителем ключевой группы конечных пользователей	Нейтральный	Поддерживающий	Постоянные консультации	Консультирование для выявления и уточнения пользовательских требований	Частые консультации в онлайн или оффлайн формате.
Лауткина Елена Павловна (Исследователь в области образования)	Оказывать внимание	Имеет малое влияние на проект, консультирует по некоторым вопросам	Нейтральный	Нейтральный	Периодическая консультация	Консультирование по специфическим деталям предметной области	Редкие консультации в онлайн или оффлайн формате.

Рисунок 5 – План коммуникации по проекту

2.9 Реестр заинтересованных сторон

Реестр заинтересованных сторон представлен на таблице 7.

Таблица 7 – Реестр заинтересованных сторон

Поле	Алгоритм заполнения
ID	1
Имя	Дмитриев Артём Сергеевич
Роль в проекте	Спонсор
Должность	Директор по информационным технологиям
Отдел / департамент	It-отдел
Непосредственный начальник	Нет
Контактная информация	+375296845916, dmitrievart@gmail.com
Предпочитаемый вид коммуникаций	Телефон/совещания
Главные ожидания	Продукт, реализованный в сроки и с учётом ограничений в финансах.
Главные требования	Проект в образовательной сфере, окупаемость проекта
Влияние на проект	5
Отношение к проекту	Поддерживающий
Интерес к проекту	Опыт, деньги
ID	2
Имя	Юнкевич Александра Дмитриевна
Роль в проекте	Член команды
Должность	Главный разработчик
Отдел / департамент	IT-отдел
Непосредственный начальник	Нет
Контактная информация	+375299648237, yunkevichalexadnra@mail.ru
Предпочитаемый вид коммуникаций	Телефон/совещания
Главные ожидания	Работоспособный продукт
Главные требования	Доступ к функциональным и нефункциональным требованиям к проекту
Влияние на проект	6
Отношение к проекту	Поддерживающий
Интерес к проекту	Опыт, информация, деньги

Продолжение таблицы 7

Поле	Алгоритм заполнения
ID	3
Имя	Краснов Анатолий Владимирович
Роль в проекте	Член команды
Должность	Бизнес-аналитик
Отдел / департамент	БА-отдел
Непосредственный начальник	Нет
Контактная информация	+375297469281, krasnouav@gmail.com
Предпочитаемый вид коммуникаций	Электронная почта/телефон
Главные ожидания	Удовлетворённость стейкхолдеров
Главные требования	Эффективность управления требованиями на протяжении всего проекта
Влияние на проект	10
Отношение к проекту	Лидирующий
Интерес к проекту	Опыт
ID	4
Имя	Зайцева Инна Романовна
Роль в проекте	Представитель конечных пользователей
Должность	Преподаватель
Отдел / департамент	Учреждение образования
Непосредственный начальник	Нет
Контактная информация	+375299358436, zajcavair@mail.ru
Предпочитаемый вид коммуникаций	Телефон/совещания
Главные ожидания	Программное средство, которое бы облегчило процесс тестирования знаний студентов
Главные требования	Качественное и удобное программное средство, отвечающее требованиям
Влияние на проект	6
Отношение к проекту	Поддерживающий
Интерес к проекту	Оптимизация использования рабочего времени

Окончание таблицы 7

Поле	Алгоритм заполнения
ID	5
Имя	Лауткина Елена Павловна
Роль в проекте	Эксперт в домене
Должность	Научный исследователь в области образования
Отдел / департамент	НАН
Непосредственный начальник	Нет
Контактная информация	+375296726594, lautkina_e_p@mail.ru
Предпочитаемый вид коммуникаций	Телефон
Главные ожидания	Большой охват аудитории и сбор статистики
Главные требования	Качественная статистика в продукте
Влияние на проект	1
Отношение к проекту	Нейтральный
Интерес к проекту	Исследовательская ценность

Вывод: в данной лабораторной работе были получены теоретические и практические знания при работе бизнес-аналитика с выявлением проблем в доменной области и заинтересованных лиц в рамках проекта по разработке программного средства.