Szanowni Państwo,

To już drugi numer kwartalnika poświęconego tematyce z zakresu działów: inżynieria wymagań, inżynieria oprogramowania oraz zarządzanie projektami.

W skład najnowszego numeru wchodzi nowy dział: UX (User Experience), który obecnie cieszy się dużym zainteresowaniem wśród kierowników projektów, a od kilku lat jest innowacyjnym obszarem biznesu. Firmy stosujące w swojej pracy metodykę projektowania zorientowanego na użytkownika zwiększają lojalność swoich klientów i osiągają wymierne korzyści. Klienci w wyborze rozwiązań nie kierują się technologią, lecz jej użytecznością, elastycznością i ergonomią pracy. Dlatego coraz częściej dostawcy oprogramowania podczas tworzenia produktu nie skupiają się tylko na zapewnieniu wymagań funkcjonalnych, ale również na zapewnieniu w swoim rozwiązaniu wymagań pozafunkcjonalnych, które sprawiają, że rozwiązanie jest bardziej przyjazne dla Użytkownika.

W ramach nowego działu: UX będziemy promowali dobre praktyki projektowania zorientowanego na użytkownika. Dlaczego warto pomyśleć o UX? Odpowiedzi na to pytanie znajdziecie w artykule: "Zwrot w stronę realnego odbiorcy, czyli...".

W tym numerze przeczytacie również kolejną część artykułu z cyklu: na styku biznesu i IT, w którym poruszamy kwestię różnicy między zakresem projektu a produktu końcowego, jakim jest oprogramowanie. Odpowiadamy również na pytania większości analityków: w jaki sposób weryfikować wymagania? Jakie kryteria przyjąć do ich weryfikacji?

Rozwój firmy zależy nie tylko od dobrej strategii zarządu, lecz przede wszystkim od pomysłów jej pracowników. W numerze poszukujemy odpowiedzi na pytania: Jak wdrażać i zarządzać innowacjami w firmach? W jaki sposób ulepszać proces biznesowy?

**Zapraszam do lektury!**

**Monika Perendyk**

Prezes Stowarzyszenia Inżynierii Wymagań

Redaktor Naczelna