**Nazwa przedmiotu:**

Modelowanie procesów biznesowych 1

**Koordynator przedmiotu:**

prof. nzw. dr hab. inż. Andrzej Dzieliński, Andrzej.Dzielinski@ee.pw.edu.pl, +48222347703

**Status przedmiotu:**

Obowiązkowy

**Poziom kształcenia:**

Studia I stopnia

**Program:**

Informatyka

**Grupa przedmiotów:**

Wspólne

**Kod przedmiotu:**

**Semestr nominalny:**

5 / rok ak. 2009/2010

**Liczba punktów ECTS:**

2

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład: | 30h |
| Ćwiczenia: | 0h |
| Laboratorium: | 0h |
| Projekt: | 0h |
| Lekcje komputerowe: | 0h |

**Wymagania wstępne:**

Matematyka. Podstawy programowania.

**Limit liczby studentów:**

**Cel przedmiotu:**

Znajomość języka modelowania procesów. Umiejętność analizy procesów biznesowych i modelowania wybranych procesów.

**Treści kształcenia:**

1. Pojęcie procesu biznesowego
2. Rodzaje i złożoność procesów
3. Znaczenie procesów w organizacji
4. Cele i zadania modelowania procesów biznesowych
5. Język modelowania procesów - BPML
6. Przegląd notacji służących do opisu procesów (sieci Petriego, UML, BPMN)
7. Zasady modelowania procesów
8. Zarządzanie modelem procesów w organizacji
9. Modelowanie procesów przepływu pracy (WorkFlow)
10. Modelowanie procesów z wykorzystaniem algebry procesowej
11. Przykładowe narzędzia wspierające modelowanie procesów.

**Metody oceny:**

brak

**Egzamin:**

**Literatura:**

1. Michael Havey, Essential Business Process Modeling, O'Reilly Media, 2005; 2. Wil van der Aalst, Kees van Hee, Workflow Management. Models, Methods, and Systems, The MIT Press 2004; 3. Robin Milner, Communicating and mobile systems: the pi-calculus, Cambridge University Press 2004; www.bpmn.org; www.wfmc.org

**Witryna www przedmiotu:**

**Uwagi:**

## Efekty przedmiotowe