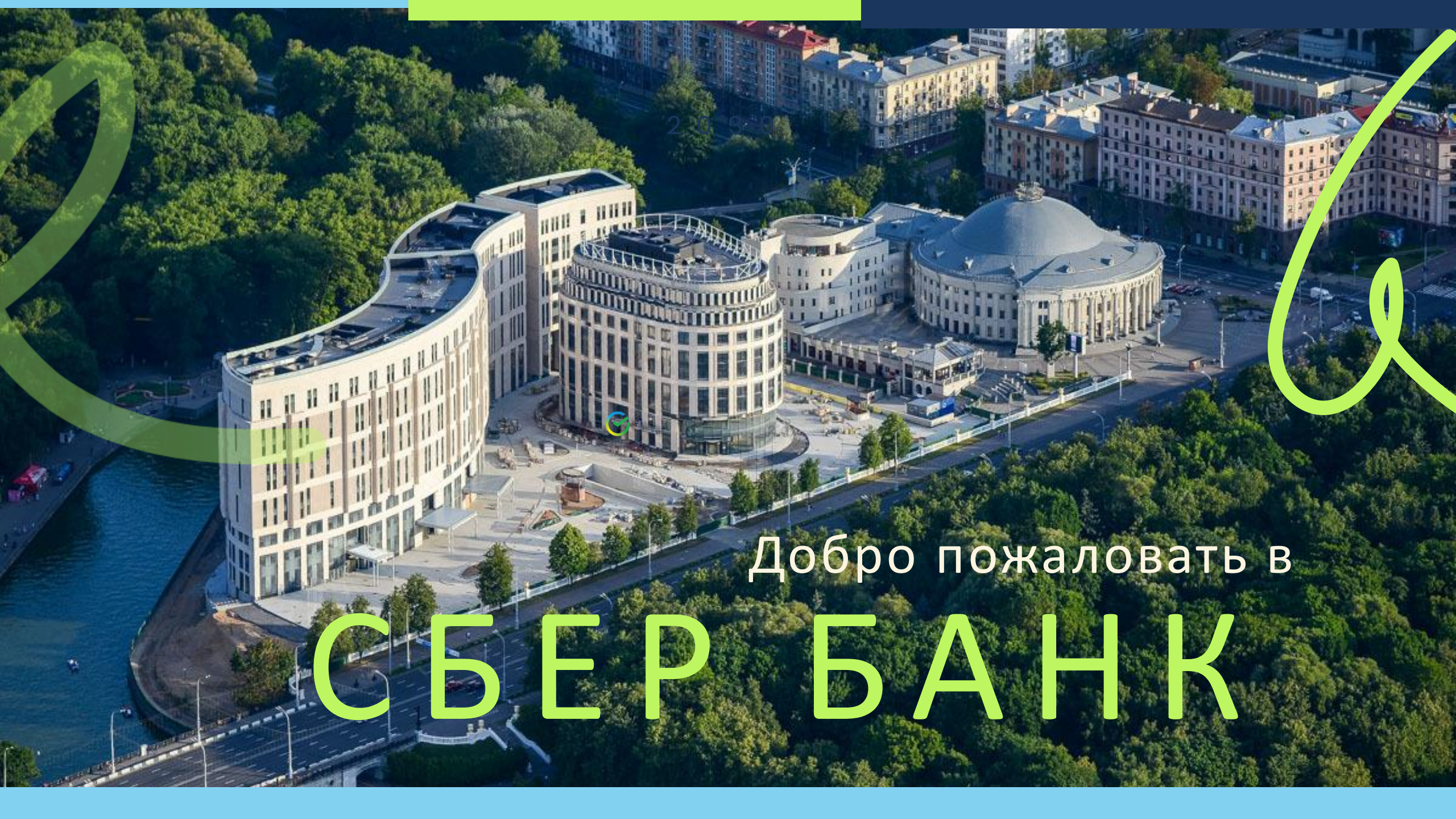




СберПоколение
5 мая – 30 мая





2 0 9 0

Добро пожаловать в

СБЕР БАНК

Сбер Банк

Как это было?

от начала до наших дней

Основание Банка

18 августа 1923 года в газете «Звезда» вышло объявление, в котором говорилось об открытии Белорусской конторы Российского торгово-промышленного банка,

В июле 1944 года оперативная группа Белконторы прибыла в освобожденный Минск. В это время активно ведется работа по созданию новых филиалов и подготовке кадров для подразделений банка.

В сентябре 1991 года был учрежден акционерный коммерческий Белпромстройбанк, а в марте 1992 года он стал акционерным обществом открытого типа.

1923

1941

1944

1959

1991

2009

Филиальная сеть Промбанка СССР в Белоруссии состояла из 9 подразделений: в г. Минске, Гомельской, Витебской, Белостокской и Могилевской областных контор

В 1959 году образуется всесоюзный банк финансирования капитальных вложений – Стройбанк СССР

В декабре 2009 года Правительство РБ и Сбербанк России объявили о покупке Сбербанком России 93,27% акций ОАО «БПС-Банк» и заключении инвестиционного соглашения о долгосрочном развитии БПС-Банка.



Сбер Банк

Сегодня

Беларусь

100+ лет истории

дочерний Банк Сбербанка

60+

офисов

2300+

сотрудников

700+ тыс.

клиентов

ТОП-6

по активам



*Сбер признан самым сильным финансовым брендом в мире и самым дорогим брендом в России, со стоимостью более 10 млрд долларов (рейтинг Brand Finance Global 500).

Органы управления и руководство Банка

Общее собрание акционеров

Наблюдательный совет

Правление

Председатель Правления

Награды

Компания года

В области цифровизации процессов и цифровой трансформации производственной деятельности и «Реализованный проект в области IT»
«Цифровой сервис года» – 2 место, проект «СберКарта»

#1 по ESG

Единственный в Беларуси обладатель высокой рейтинговой оценки ESG-рейтинга

Best Office Awards 2023

Лауреат в номинации «Зарубежный проект». Жюри премии высоко оценило проект новой штаб-квартиры Банка в Минске

Премия «Банк года 2024»

Сбер стал обладателем 11 наград, завоевав три «золотых» (*Кредитование малого бизнеса, Лидер розничного кредитования, Экспортное финансирование*) и шесть «серебряных» и одну «бронзу» в различных номинациях



Интересные факты о команде

СПЕРВА МЫ - КОМАНДА, ЗАТЕМ МЫ - КОМПАНИЯ

38,5 лет

средний возраст сотрудников

24 %

в возрасте до 30 лет

79 %

женщины

21 %

мужчины

Корпоративный
бизнес

Риски

IT
подразделения

Стратегия
и финансы

Безопасность

Юристы

Розничный
бизнес

Аудит

Маркетинг
и PR



Построй карьеру



Возможности СБЕРА для тебя



Корпоративное обучение

#внутреннее
#внешнее



Карьерный рост

#горизонтальный
#вертикальный



Социальный пакет

#ДМС
#компенсации
#корпоративные программы





СПАСИБО, ЧТО
ВЫБИРАЕШЬ СБЕР 



СберПоколение
5 мая – 30 мая



СберПоколение

Образовательная программа для студентов, где участники создают продукт в рамках технического задания, работают в командах и получают опыт решения реальных цифровых задач под руководством экспертов



Кто принимает участие?

Студенты:
ВУЗы РФ

Ролевая Модель:
владелец продукта, бизнес-аналитик, дизайнер, разработчик, маркетолог

Количество участников:
30 человек, 6 команд

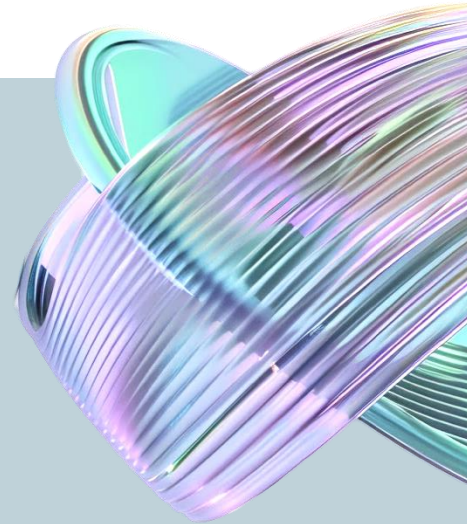


Формат проведения

Гибрид:
Очно в штаб-квартире Сбера:
лекции
Онлайн: работа в командах

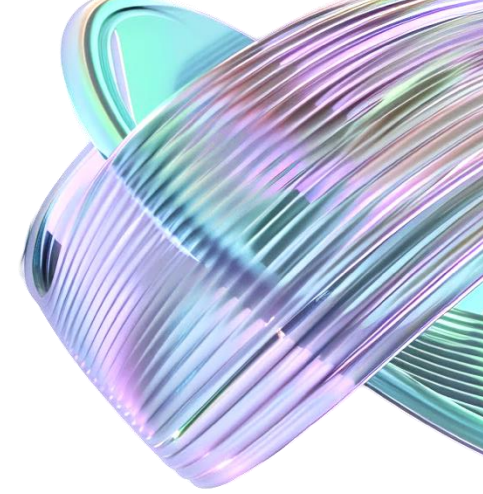
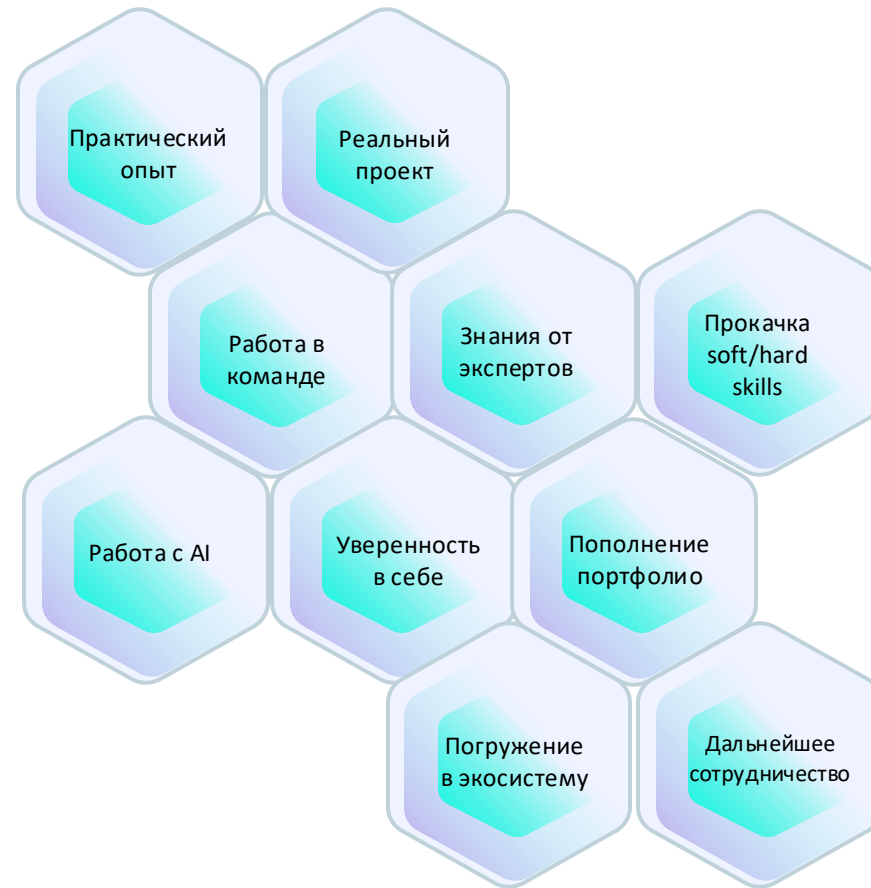
Продолжительность:
4 недели

Активности:
Реализация группового проекта,
общие лекции по направлениям



Что получает участник программы?

Каждый участник, успешно завершивший программу, получает сертификат Сбера и призы от Сбер Банка и Vadarod



Роли участников



Владелец продукта

- Анализ потребностей клиентов
- Определение бизнес-целей продукта
- Формирование бэклога продукта и приоритета для разработки
- Описание верхнеуровневых фич



Бизнес-аналитик

- Сбор требований и коммуникация с заинтересованными (клиенты, руководство, РО)
- Описание требований к дизайну
- Описание требований к разработке (User Stories)
- Описание бизнес-процессов (BPMN, UML)
- Разработка технической документации



Разработчик

- Разработка технической архитектуры
- Разработка и тестирование MVP по поставленным требованиям



Дизайнер

- Создание дизайна продукта, включая интерфейс (UI) и опыт пользователя (UX)
- Разработка и поддержка стилей, цветовой схемы и графических элементов
- Создание прототипов и эскизов
- Улучшение и оптимизация дизайна на основе обратной связи и аналитики



Маркетолог

- Разработка и реализация маркетинговой стратегии
- Создание и поддержка бренда и позиционирования продукта
- Создание и распространение контента для продвижения продукта

Помощники от Банка



Эксперты

Проводят образовательные лекции по направлениям



Менторы

Обеспечивают взаимодействие между участниками команды, координируют действия и решения участников в рамках технического задания



Трекеры

Отвечают за организационную поддержку: связь с ментором, запрос консультации от эксперта, отслеживают работу команд согласно поставленному техническому заданию

Помощники от Банка

Менторы



Семён Буторин
Ментор в части СБОЛа



Евгения Четырбок
Ментор в части СБОЛа



Ольга Якимович
Ментор в части AI-помощников

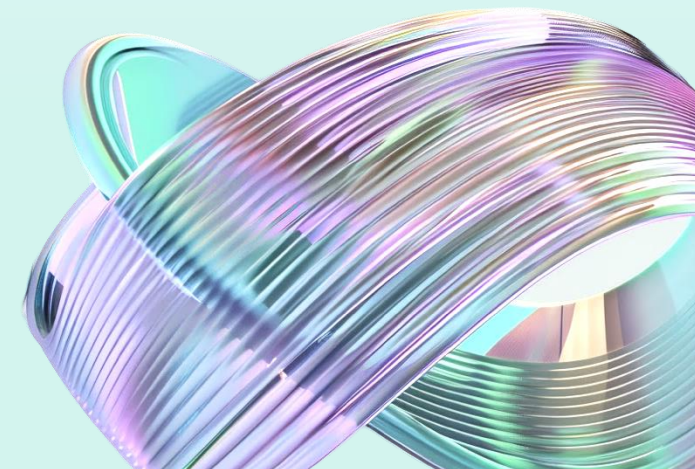
Трекеры



Анастасия Кузнецова



Валентина Лось



Спикеры программы

Работа в команде



Лина Жданович
«Про Agile, Scrum и команду»

Мобильное приложение СБОЛ



Семён Буторин
«Фишки СберБанк Онлайн»



Павел Степусюк
«Product Owner – между разработкой и бизнесом»



Галина Лукьянчик
«Сбор бизнес-требований»



Евгения Четырбок
«Дизайн в мобильном приложении»

Искусственный интеллект



Анна Макаревич
«AI: классические подходы и GenAI»



Сергей Каргин
«Применение AI в Сбере»



Ольга Якимович
«AI-помощники в Банке»

Исследование



Галина Городко
«Проведение CX-исследований»

Персонализация



Анастасия Сенюк
«Персонализация и потенциал ИИ»

Спикеры программы

Финансы



Анатолий Жибко
«Unit-экономика»

Маркетинг



Инга Жигарева
«Стратегия вывода продукта на рынок»

Топ-менеджмент

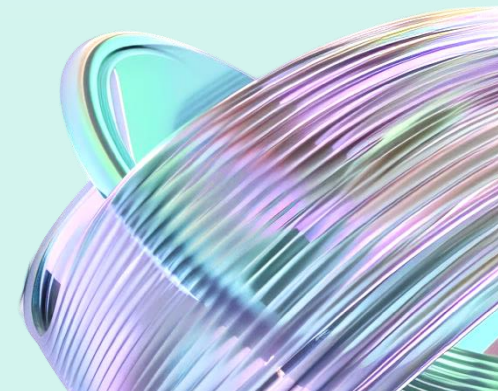


Елена Демиденко
«Современный руководитель:
баланс между жёсткостью и человечностью»

Питчинг



Сергей Каргин
«Навыки питчинга»



Календарь событий

| ПН | | ВТ | | СР | | ЧТ | | ПТ | |
|--|--|---|--|---|--|---|--|---|--|
| <div>5</div> | | <div>6</div> <div>15:00-16:00 – Лекция «Про Agile, Scrum и команду»</div> | | <div>7</div> <div>15:00-18:00 – Тренинг «Управление коммуникациями в команде»</div> | | <div>8</div> <div>15:00-16:30 – Лекция «Мобильное приложение СБОЛ»</div> | | <div>9</div> | |
| <div>12</div> <div>15:00-17:00 – Лекция «AI: классические подходы и GenAI. Применение AI в ПАО Сбербанк»</div> | | <div>13</div> <div>15:00-16:00 – Лекция «AI-помощники в Банке»</div> | | <div>14</div> <div>15:00-16:00 – Лекция «Проведение CX-исследований»</div> | | <div>15</div> <div>15:00-16:00 – Лекция «Персонализация и потенциал ИИ»</div> | | <div>16</div> <div>15:00-16:00 – Лекция «Дизайн в мобильном приложении»</div> | |
| <div>19</div> <div>15:00-16:00 – Лекция «Unit-экономика»</div> | | <div>20</div> <div>15:00-16:00 – Лекция «Стратегия вывода продукта на рынок»</div> | | <div>21</div> | | <div>22</div> <div>15:00-17:00 – Лекция «Навыки питчинга»</div> | | <div>23</div> | |
| <div>26</div> | | <div>27</div> <div>15:00-16:00 – Лекция «Современный руководитель: баланс между жёсткостью и человечностью»</div> | | <div>28</div> | | <div>29</div> <div>Финал программы</div> | | <div>30</div> | |

Техническое задание

AI-помощники в СБОЛ: улучшение опыта пользователей и привлечение новых клиентов

Цель – разработать концепции AI-помощников с использованием LLM (Large Language Models) для мобильного приложения СБОЛ, которые:

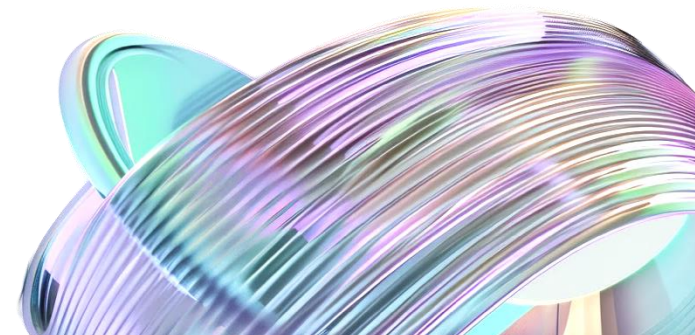
- Упрощают использование СБОЛ для существующих клиентов
- Привлекают новых пользователей за счёт инновационных и удобных функций
- Легки в использовании и доступны для людей с разным уровнем технической грамотности



Установить приложение



СберБанк Онлайн (СБОЛ) – это система дистанционного банковского обслуживания для физических лиц (интернет-банк), которая представляет собой мобильное приложение и Web-версию (адаптивную PWA-версии)



Основные требования к итоговой работе

Полезность для пользователей

- Решение реальных проблем клиентов
- Упрощение рутинных операций

Привлечение новых клиентов

- Предложение уникальных функций, которые выделяют продукт на фоне конкурентов
- Использование AI для персонализации и улучшения первого впечатления от сервиса

Простота использования

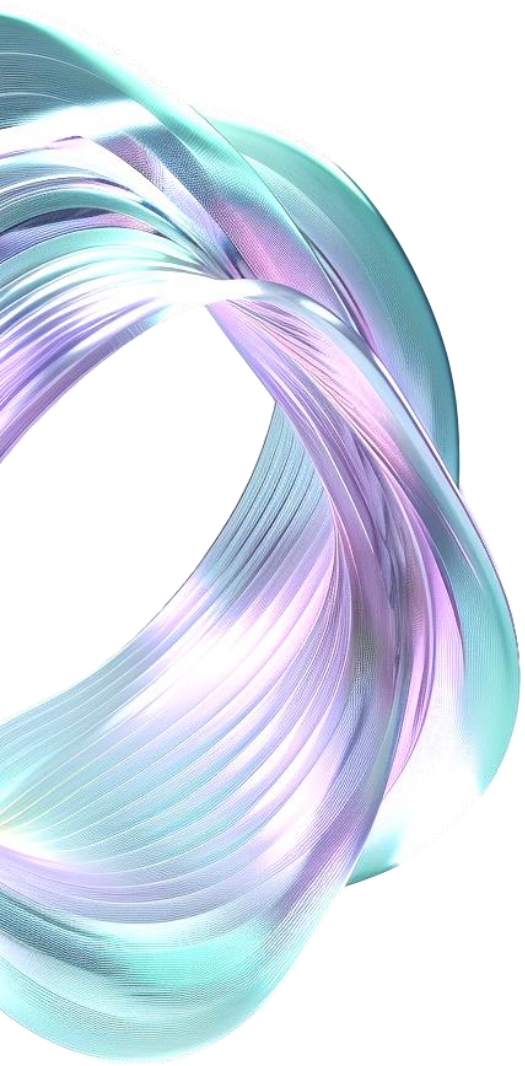
- Интуитивно понятный интерфейс (предложить прототип интерфейса, включая название продукта)
- Минимальное количество действий для выполнения задач с точки зрения пользователя

Персонализация

- Основываясь на знаниях и поведении клиентов дать рекомендации, как им сделать взаимодействие с Банком проще. При этом важно учитывать интересы бизнеса, т.е. связка с продуктами/услугами Банка



Инструменты, с которыми можно работать при подготовке



Исследование клиентов

Участникам необходимо провести мини-исследование (опрос, интервью, анализ данных) для выявления:

1. Где пользователи чаще всего сталкиваются с трудностями в интернет-банкинге
2. Какие задачи они готовы делегировать AI-помощнику
3. Какие функции могли бы заинтересовать новых клиентов



CJM

Карта клиентского пути



Прототипирование

Кликабельный прототип в Figma



Бизнес-моделирование

Документация Vision&Scope

Процесс в нотации BPMN, UML



Метод персон

Составление портрета пользователя будущего сервиса (интересы, предпочтения, цели в жизни, пол, возраст и др.)



Бенч

По рынку и зарубежью

Критерии оценки итоговой работы



Полезность

- Насколько идея решает реальные проблемы пользователей
- Потенциальное влияние на улучшение пользовательского опыта
- Потенциальное влияние на привлечение новых пользователей

Достаточность исследования

- Наличие подтверждающих результатов исследования
- Широта изучения рынка/сегментов пользователей

Техническая реализуемость

- Возможность реализации идеи с использованием существующих технологий
- Простота интеграции в текущий продукт

Презентация

- Убедительность и ясность презентации

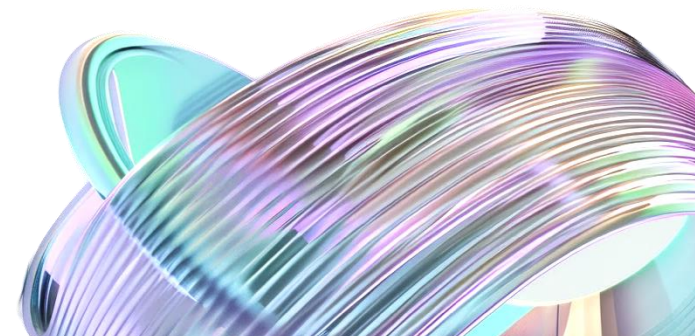
Уровень готовности MVP: прототип, макет, название продукта

Уникальность решения на рынке

Работа в течение программы (Agile, работа с трекерами)

Распределение по командам

1. Перейди по QR-коду, вступи в группу и узнай, в какой ты команде и кто твой трекер
2. Ознакомься с полезной информацией по предстоящим событиям



Распределение по командам



Команда

Колесинский Андрей – владелец продукта
Швец Валерия – бизнес аналитик
Ракицкий Егор – разработчик
Лукашевич Анна – маркетолог
Савицкая Варвара - дизайнер

Трекер – Анастасия Кузнецова



Команда

Головач Тимофей – владелец продукта
Коктыш Артём – бизнес-аналитик
Тихоненко Владислав – разработчик
Куликовская Анастасия – маркетолог
Садовникова Арина – дизайнер

Трекер – Анастасия Кузнецова



Команда

Мандрик Дарья – владелец продукта
Крамзюк Даниил – бизнес-аналитик
Равданов Александр – разработчик
Кузоб Михаил – маркетолог
Вильчинская Юлия – дизайнер

Трекер – Анастасия Кузнецова



Команда

Мацкевич Владислав – владелец продукта
Тэнц Матвей – бизнес-аналитик
Шакуро Мария – разработчик
Оськина Ульяна – маркетолог
Горбачёв Владислав – дизайнер

Трекер – Валентина Лось



Команда

Петраков Семён – владелец продукта
Рушлевич Игнат – бизнес-аналитик
Радкевич Тимофей – разработчик
Солтан Дарья – маркетолог
Волосович Евгения – дизайнер

Трекер – Валентина Лось



Команда

Стельмах Алексей – владелец продукта
Скиндер Алексей – бизнес-аналитик
Благодарный Артём – разработчик
Малашонок Ульяна – маркетолог
Радивоник Дарья – дизайнер

Трекер – Валентина Лось

Marshmallow Challenge

A close-up photograph of a Marshmallow Challenge setup. In the foreground, a hand is carefully placing a marshmallow onto a wooden stick. The sticks are scattered across a white surface, some already having marshmallows attached. In the background, a person's arm and hand are visible, also working with the sticks and marshmallows. The overall scene is brightly lit, with a soft, warm tone.

Marshmallow Challenge – это челлендж про управление проектами, прототипирование и командную работу

Инструменты: 20 спагетти, скотч, маршмеллоу

Время: 18 минут

Задача: создать **высокую и устойчивую структуру** вовремя, используя выделенные на это ресурсы.