

+|т1

Предметная область

# О преподавателе



Больше 6 лет в IT  
Банки, Ритейл, Финтех, Электроавто

Главный системный аналитик  
Старший системный аналитик  
Бизнес аналитик  
Финансовый аналитик  
Стажер

Дополнительно:  
+ Преподаватель СА  
+ Ментор  
+ Наставник

# Предметная область



## **Знания и область деятельности**

Предметная область охватывает конкретные знания, процессы, объекты и правила, связанные с определенной областью деятельности

## **Процессы и взаимосвязи**

Предметная область определяет процессы, взаимосвязи и взаимодействия между объектами и субъектами в рамках конкретной области

## **Терминология и концепции**

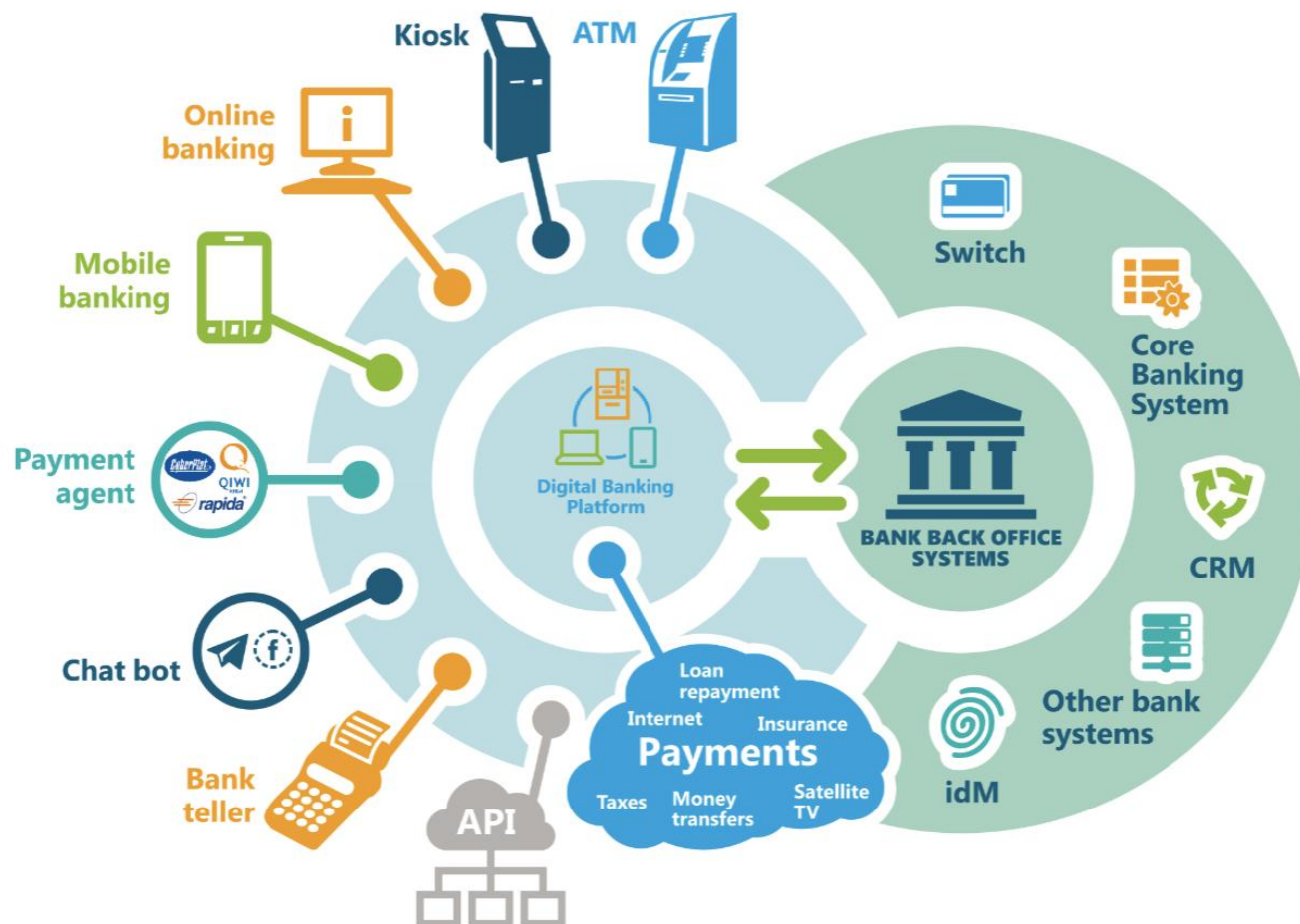
В предметной области используются специфическая терминология, термины и концепции, которые необходимо понимать для успешной работы в данной области

# Предметная область при разработке ПО



1. Понимание предметной области является ключевым для успешной разработки программного обеспечения. Согласованная работа команды
2. Разработка на основе хорошего понимания предметной области помогает создать более эффективные и адаптированные к потребностям заказчика программные решения
3. Тесное взаимодействие с экспертами предметной области позволяет улучшить качество разработки, сократить сроки и уменьшить вероятность ошибок и недоразумений

# Автоматизированная банковская система







## Сервисы и каналы разработки

1. **Омниканальная платформа** - программно-аппаратный комплекс, предоставляющий функциональность общих, служебных сервисов и инфраструктурных компонент для реализации информационных систем **в микросервисной архитектуре**. **Состоит из множества продуктов и услуг**

- Веб - сервисы внутри банка для сотрудников
- Интернет - банк для клиентов
- Мобильный банк для клиентов
- Кабинет потенциального клиента – для неклиентов

**Везде содержит пользовательский интерфейс**

2. **Общий сервис** - ИС, предоставляющая функциональность, общую для нескольких продуктов, не содержащую специфику клиентского продукта; предназначенная для повторного использования более чем одним потребителем.

Не содержит пользовательского интерфейса за исключением административной консоли

3. **Служебный сервис** - ИС, предоставляющая технологическую функциональность микросервисной платформы

4. **Общий продуктовый сервис** – то же, что и п.2 только содержит специфику клиентского продукта

5. **Сервис устойчивых бизнес-операций (СУБО)** — приложение, реализующее бизнес-операции по продаже и обслуживанию банковского продукта или определяющее базовые операции над банковским продуктом, предоставляющее UI и/или программный интерфейс (API), которые могут быть повторно использованы в различных каналах

6. **Единая платформа аутентификации** - платформа для аутентификация внешних и внутренних пользователей, систем партнеров и систем для доступа к ресурсам, опубликованных на платформе внутренних и внешних АПИ.

Задачи ЕПА:

**Выдача access\_token при аутентификации потребителя**

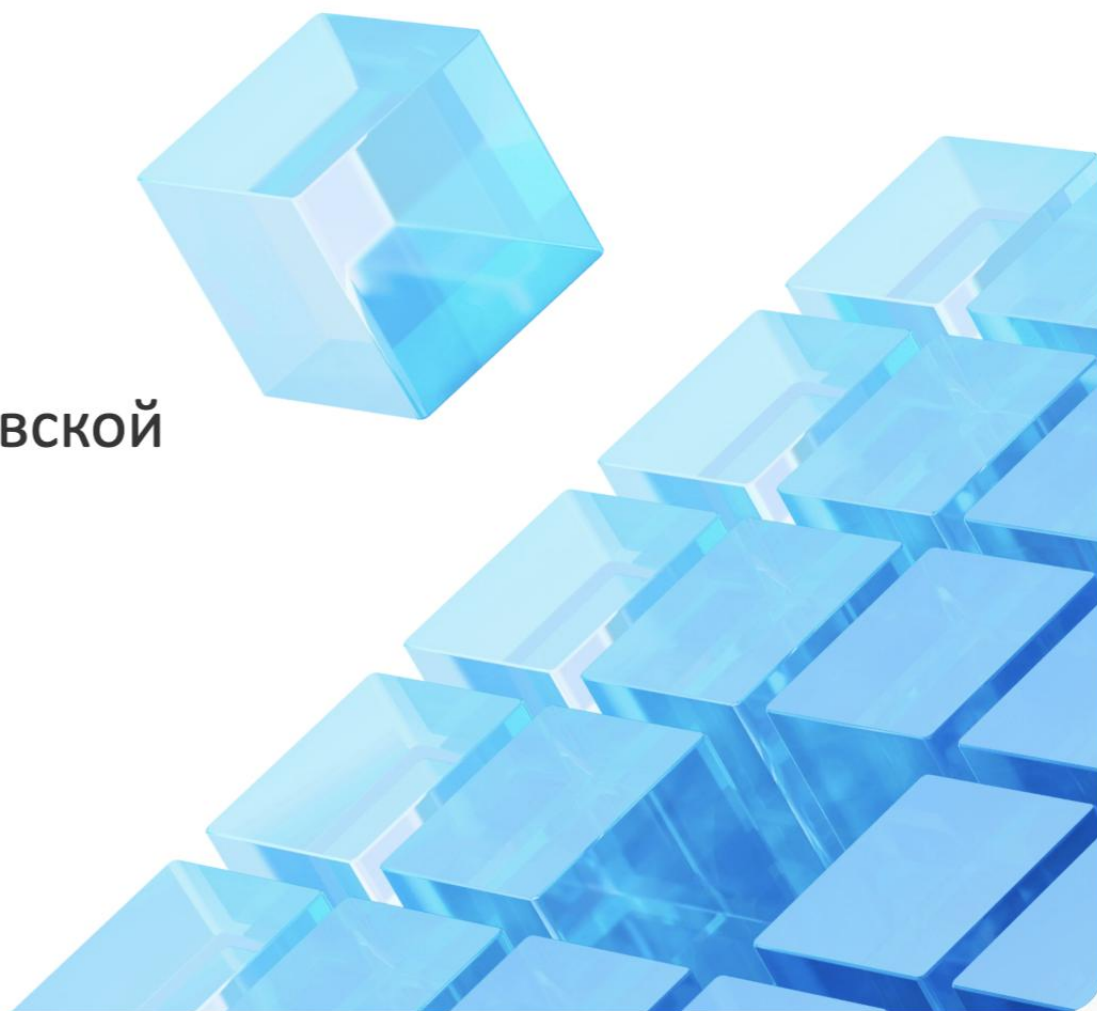
## Глобальные бизнес- линии



Название	Сокращение
Средний и малый бизнес	СМБ
Корпоративно-инвестиционный бизнес	КИБ
Розничный бизнес	РБ



Мой опыт использования банковской терминологии





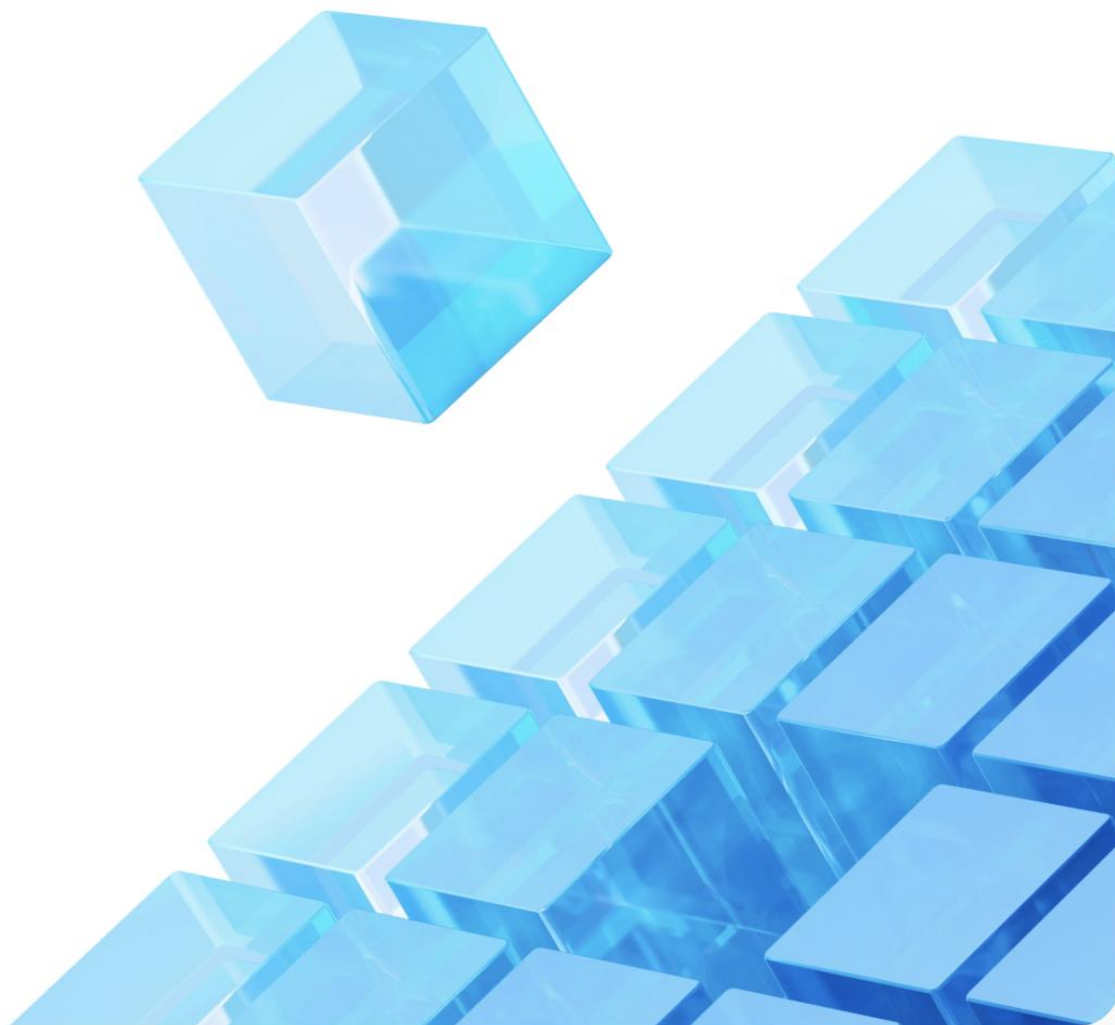
# Терминология



- Омниканальность
- Сопровождение контрактов
- Платежное поручение / подтверждающие документы
- Электронная подпись (ПЭП, НЭП, КЭП)
- Операционный день
- Выписки по счетам / отчетность
- Входящее/ исходящее сальдо
- Цепочки коопераций договоров
- Расчетный счет / Специальный счет
- Нормативы / ФЗ / Постановления правительства

+ | T1

Про ПроПро



# Стримы/команды/спринты



1. Над одним продуктом/проектом может работать одна команда, а может несколько

Несколько команд = **стрим**

Продукт команды = продукт стрима

**Стрим ~120-150 человек** в среднем

2. Работа короткими отрезками в 2 недели = **спринт**

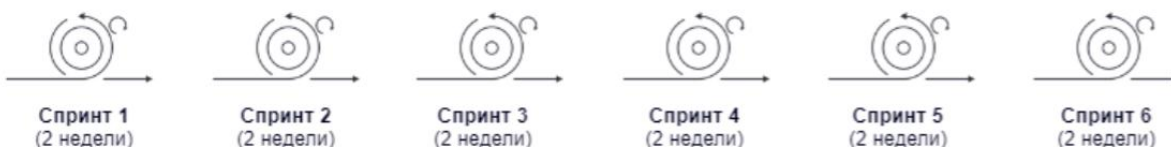
В каждом спринте должна быть цель, ценность и результат.

Спринты синхронизированы между всеми командами в банке: начинаются и заканчиваются одновременно

Нужны, чтобы:

- Понимать, что все двигаются в одном направлении
- Совместно планировать и учитывать зависимости
- Не терять время на ожидание других команд

**Не просто спринты, а суперспринты!** 1 суперспринт = 6 спринтов = 12 недель = 1 квартал



# Принципы работы



## 01

Работаем в команде людей с разными компетенциями

## 02

Налаживаем неформальный контакт между командами

## 03

Стрим и его команды принимают решения по продукту

## 04

Участник команды самостоятелен в своей роли

## 05

В команде не более 12 человек, а в стриме не более 150

## 06

Планирование и работа организованы отрезками времени с общим тактом

## 07

Команда на 100% нацелена на свой продукт

## 08

Мероприятия определены заранее и разделены по целям

# Виды команд



Развития

**CHANGE**

Занимается созданием и развитием продукта

Обеспечения

**RUN**

Занимается поддержкой и сопровождением продукта или оказанием сервиса внутренним клиентам

Количество участников может достигать 20 человек



# Церемонии



Для чего? Когда? Что происходит?

1. Планирование спринтов/ суперспринтов
2. Ежедневный стендап
3. Обзор спринта (демо команды)
4. Ретроспектива
5. Груминг