

**Уникальный
продукт — удобная
страховка**





Что такое “Удобная страховка”

Удобная страховка — это возможность обезопасить себя и близких в случае болезни или потери работы. При возникновении страхового случая можно получить выплату для погашения кредита или решения финансовых проблем.



Удобная страховка

Возможности

Застраховаться можно на любую сумму от 30 000 до 1 000 000 рублей	Размер платежей выбираете сами	Остановить страхование можно в любой момент
Клиент сам принимает решение о сумме страхования	В приложении СберБанк Онлайн есть удобный калькулятор для расчета суммы ежемесячного платежа	Если необходимость в страховке отпала, то можно просто отключить автоплатеж в приложении СберБанк Онлайн



Удобная страховка

Программы страхования

“Защита здоровья”	“Защита в связи с недобровольной потерей работы”	“Защита здоровья и в связи с добровольной потерей работы”
<ul style="list-style-type: none">• впервые получили диагноз инфаркт, инсульт или онкология• ушли на больничный• были госпитализированы из-за несчастного случая	<ul style="list-style-type: none">• попали под сокращение• потеряли работу по соглашению сторон	<ul style="list-style-type: none">• включает в себя условия обеих программ



Удобная страховка

Стоимость программы

1,25%

- от страховой суммы в год для программ “Защита здоровья” или “Защита в связи с недобровольной потерей работы”

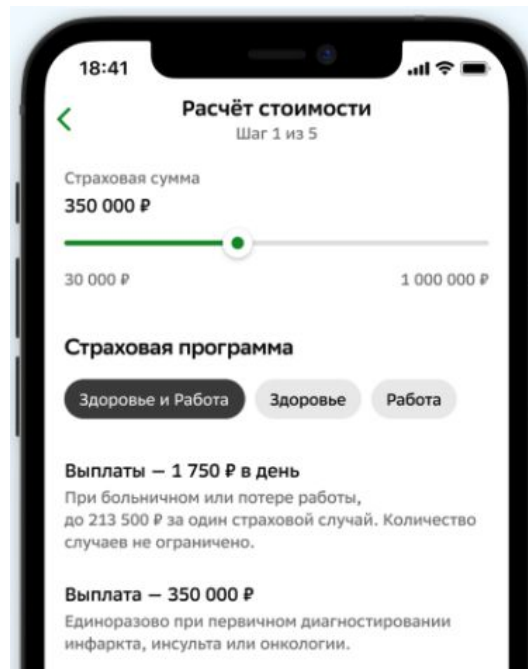
2%

- от страховой суммы в год для программы “Защита здоровья и в связи с недобровольной потерей работы”

Удобная страховка

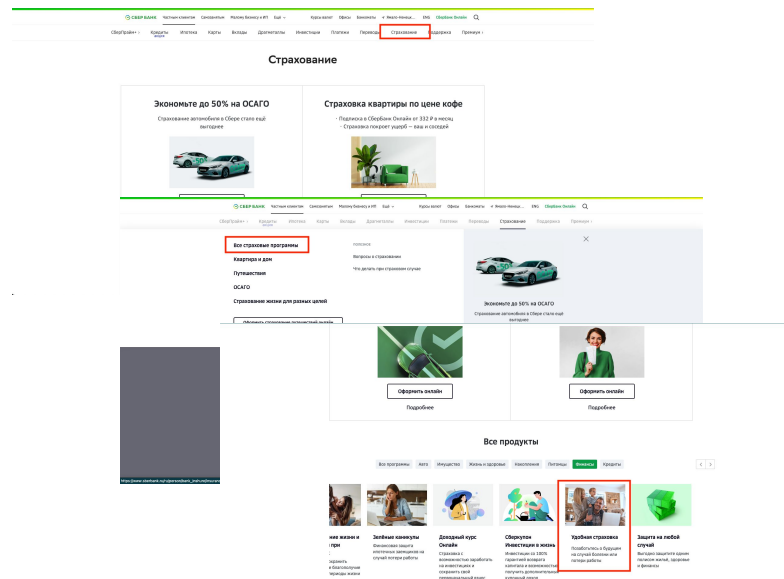
Как оформить?

В мобильном приложении СберБанк Онлайн выберите “Страхование” —> “Удобная страховка” и выберите нужную программу.



Удобная страховка Как оформить?

или на сайте СберБанк выберите “Частным клиентам” > “Страхование” > “Все страховые программы” и выберите нужную программу.





Разработка по методологии Agile

- Поможет команде в кратчайшие сроки выпустить продукт для конечного пользователя;
- Разработка в рамках методологии подчиняется определенному своду правил, что делает ее крайне удобной и легкой в исполнении;
- Данная методология основана на получении постоянной обратной связи, что позволяет вносить своевременные изменения в проект еще на стадии разработки



Разработка по методологии Agile

Основные принципы

Люди прежде всего	<ul style="list-style-type: none">• Планирование, дизайн, разработка, тестирование, внедрение, обратная связь, запуск;• Более низкие шансы выгорания команды;• Ответственность на всей команде, а не на одном человеке
Рабочий продукт превышает документацию	<ul style="list-style-type: none">• Постепенное внедрение уже протестированного функционала продукта и планомерное внесение изменений прямо во время разработки
Тесное взаимодействие с клиентом	<ul style="list-style-type: none">• Акционеры и конечный потребитель принимают активное участие в разработке продукта
Быстрое реагирование на возможные изменения	<ul style="list-style-type: none">• Изменения в продукт могут вноситься на любой стадии разработки



Команда

Владелец продукта

- Работает с акционерами для определения требований к продукту;
- Предоставляет требования заказчика и пользователя;
- Занимается приоритезацией требований для Scrum команды;
- Оценивает готовность функции и инициирует ее интеграцию;
- Управляет списком требований к функциональности продукта и приоритезирует эти требования;
- Следит за соблюдением бюджетных и временных рамок командой.



Команда

Scrum мастер

- Помогает ввести и сохранять методологию Agile;
- Организует все Scrum встречи;
- Разбирается со всеми препятствиями, с которыми сталкивается команда;
- Разрешает внутренние конфликты;
- Следит за тем, чтобы команда оставалась работоспособной;
- Дает обратную связь команде.



Команда

Команда разработки

- Разработчики ПО, QA, команда по взаимодействию с пользователями, сапорт;
- Предоставляют готовый продукт;
- Оценивают временные рамки выполнения задачи;
- Ежедневно предоставляют обратную связь по своей работе на Standup сессиях.



Тестирование

Анализ требований к продукту	определение типов тестирования; сбор информации о приоритетах в тестировании; определение тестового окружения; анализ возможности автоматизации тестирования
Планирование тестирования	подготовка плана тестирования; выбор инструментов тестирования; оценка трудозатрат; определение ролей и ответственности
Создание тест-кейсов	создание тест-кейсов и подготовка исходных данных
Настройка тестового окружения	подготовить список необходимого оборудования и программного обеспечения; настроить оборудование; провести smoke-тест окружения
Тестирование	тестирование в соответствии с планом; получение результатов тестирования; регрессионное тестирование
Завершение тестирования	оценка критериев завершения цикла; выводы; отчет о завершении тестирования; отчет для заказчика с количественными и качественными характеристиками тестируемого продукта; анализ результатов тестирования



Тестирование

Кто такой QA-специалист?

Цель

Найти как можно больше ошибок в ПО на начальных этапах (до запуска продукта) для их дальнейшего исправления. Сообщить об ошибках, которые могут негативно отразиться на качестве финального продукта.

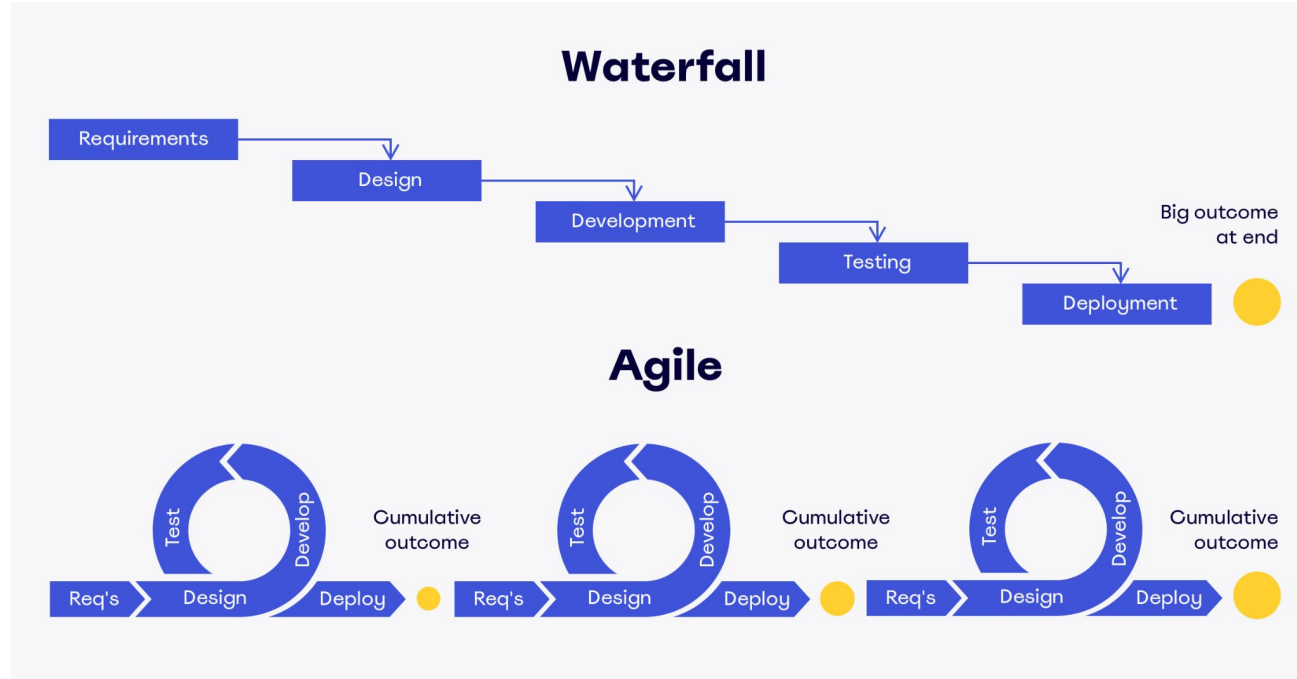
Значение

Не существует идеального продукта, тем более цифрового. Будет множество ошибок в ПО, которые будут сказываться на стабильности работы приложения и, впоследствии, на степени удовлетворения потребностей заказчика (финального потребителя), что, в свою очередь, может сказаться на уровне прибыли.

Обязанности

Анализ требований, приоритезация, подготовка планов тестирования, создание тест-кейсов, написание баг-репортов, подготовка отчета по тестированию для заказчика.

Waterfall vs Agile





Waterfall vs Agile

Waterfall

Включает в себя следующие стадии:

- Анализ требований
- Дизайн
- Реализация
- Верификация
- Запуск
- Поддержка

Предполагает последовательный переход к каждому этапу проекта. Вернуться назад, чтобы что-то исправить невозможно. Любые изменения придется вносить только после релиза финальной версии продукта.

Agile

Включает в себя следующие стадии:

- Планирование
- Дизайн
- Разработка
- Тестирование
- Установка
- Проверка
- Запуск

Суть методологии заключается в том, чтобы предоставить заказчику продукт с самым важным функционалом максимально быстро. Команда разработки очень тесно взаимодействует с заказчиком и финальным клиентом, что позволяет быстро реагировать на рынок и вносить необходимые изменения.



Waterfall vs Agile

Преимущества

- Простота — фазы идут друг за другом
- Легко отслеживать прогресс

Недостатки

- Рабочая версия продукта появляется спустя долгое время
- Тестирование производится только на стадии верификации, что не позволяет отследить проблемы на ранних этапах разработки
- Невозможно изменить требования к продукту. Это может привести к провалу

Преимущества

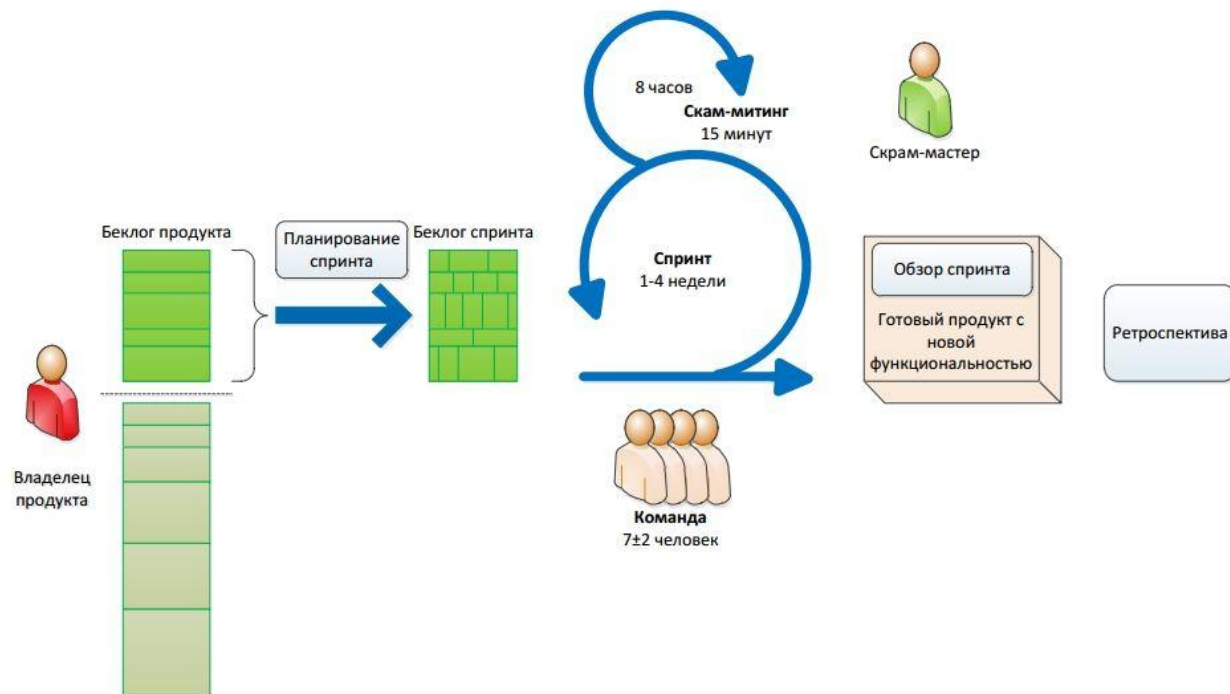
- Быстрое получение рабочего продукта
- Быстрая доработка функционала продукта
- Постоянная проверка качества посредством тестирования
- Более короткий цикл разработки
- Фокусировка на конечном потребителе
- Возможность внесения изменений

Недостатки

- Методология требует колокацию команды
- Отсутствие долгосрочного планирования
- Ограниченный документооборот



SCRUM





Agile

Планирование Спринта

Цель

Определение задач для команды разработки. Планирование осуществляется совместными усилиями всей команды. Такое планирование проводят в самом начале Спринта перед стартом работы. Как правило один Спринт занимает от 1 недели до 1 месяца.

Стэндап или Ежедневный митинг

Цель

Быстрое информирование всех о том, на какой стадии находится проект. Команда разработчиков анализирует проделанную работу и планирует работу на следующие 24 часа. Занимает не более 15 минут и проходит в самом начале рабочего дня. Каждый член команды отвечает на следующие вопросы: Что я сделал вчера?, Что я буду делать сегодня?, Есть ли какие-либо проблемы или помехи?



Agile

Обзор Спринта

Цель

Неформальная встреча для обсуждения проделанной за Спринт работы. На этой встрече проводится демонстрация того, что получилось за Спринт.

Ретроспектива

Цель

Анализ работы команды в Спринте и создание плана по улучшению работы команды в следующем. Проводится 1 раз по завершении каждого Спринта перед планированием следующего.



Agile

Демонстрация

Цель

Показать проделанную работу (промежуточный результат). Проводится чаще, чем обзор Спринта. Каждая команда устанавливает периодичность сама. Демонстрация может проводиться как часть обзора Спринта.

Актуализация бэклога проекта

Цель

Бэклог — это перечень задач, расположенных в порядке важности для команды разработчиков. Таким образом, актуализация — это, своего рода, ревизия пользовательских историй в таком перечне, написание новых и удаление неактуальных. Проводится не позднее, чем за 2 дня до планирования нового Спринта. Сам бэклог поддерживают в актуальном состоянии благодаря ежедневным митингам.

Вопросы?

