

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

<b>Застраховаться можно на любую сумму от 30 000 до 1 000 000 рублей</b>	<b>Размер платежей выбираете сами</b>	<b>Остановить страхование можно в любой момент</b>
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 недобровольной потерей работы”
<ul style="list-style-type: none"><li>• впервые получили диагноз инфаркт, инсульт или онкология</li><li>• ушли на больничный</li><li>• были госпитализированы из-за несчастного случая</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• попали под сокращение</li><li>• потеряли работу по соглашению сторон</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• включает в себя условия обеих программ</li></ul>



# Удобная страховка

## Стоимость программы

**1,25%**

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

**2%**

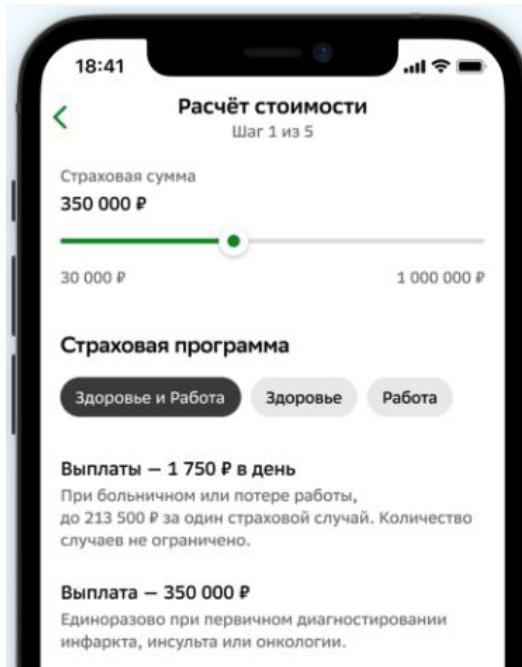
- от страховой суммы в год для программы “Защита здоровья и в связи с недобровольной потерей работы”



# 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.

The screenshot displays the SberBank website's insurance section. At the top, there is a navigation bar with links like "Справка", "Частным клиентам", "Семейкам", "Мои деньги", "Личн.", "Кредиты", "Образование", "Инвестиции", "Полезно", "Приват", and "Страхование". A red box highlights the "Страхование" link. Below the navigation, there are several promotional banners:

- Экономьте до 50% на ОСАГО**: Shows two cars with the text "Страхование автомобилей в Сбере стало еще выгоднее".
- Страховка квартиры по цене кофе**: Shows a living room interior with the text "Приехали в Сберафон? Сберафон и Страховка квартир — это то что надо".

Below these banners, there is a section titled "Все страховые программы" with a red box around it. It lists categories such as "Квартиры и дома", "Путешествия", "ОСАГО", and "Страхование жизни для разных целей". Further down, there are two large boxes labeled "Подробнее" with "Оформить онлайн" buttons, each featuring a person icon. At the bottom, there is a "Все продукты" section with a red box around the "Кредиты" tab, showing various product cards like "Несколько лет", "Долгосрочный кредит", "Сбербанк Инвестиции в недвижимость", "Кредитная карта", and "Взять на льготной ставке".



# 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

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



# 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.

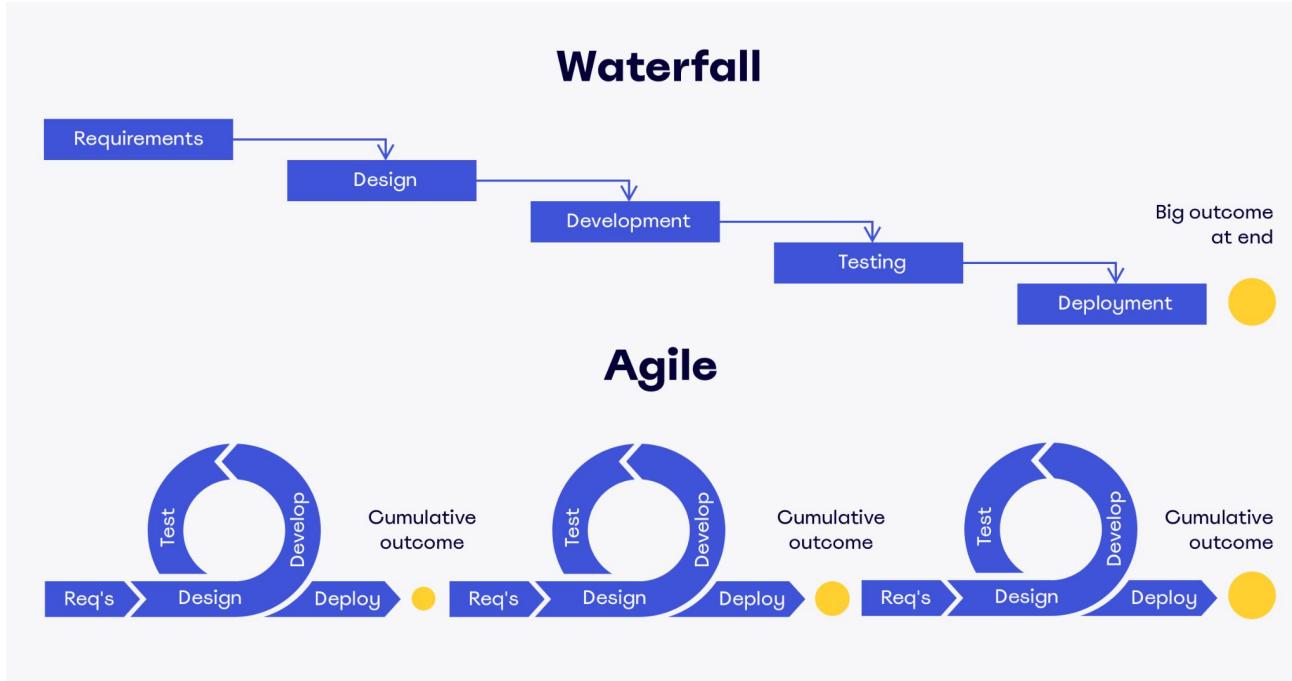
### Значение

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 оказаться на уровне прибыли.

### Обязанности

Анализ требований, приоритизация, 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

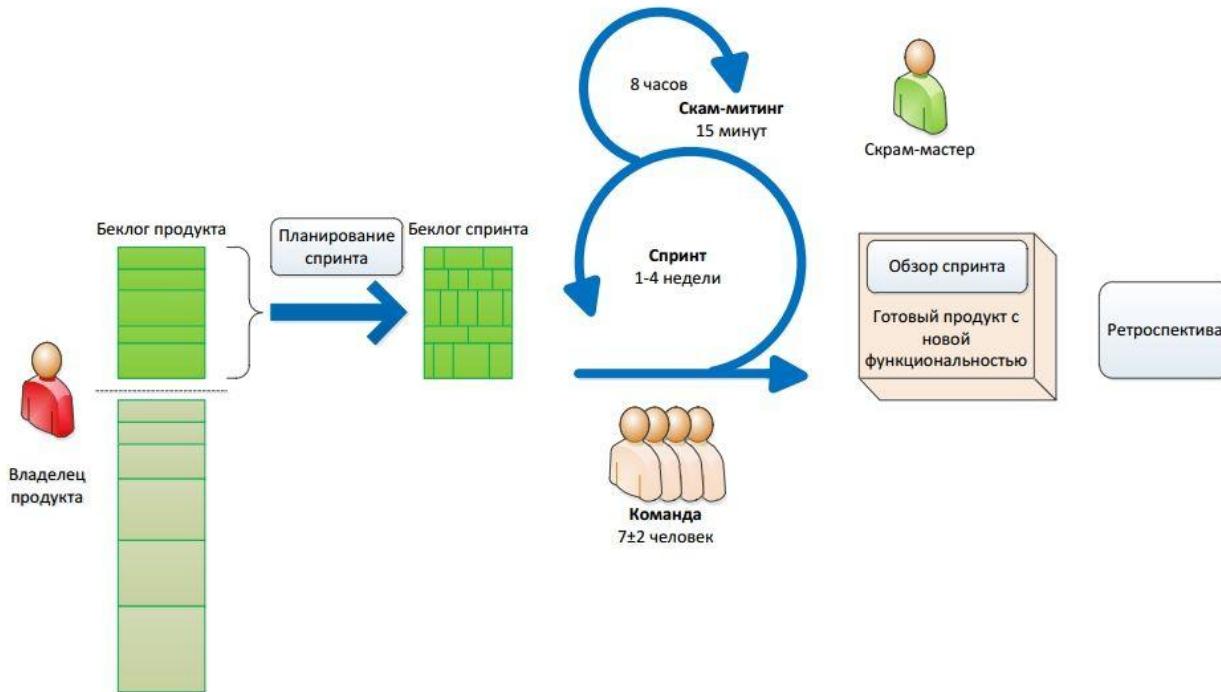
- Быстрое получение рабочего продукта
- Быстрая доработка функционала продукта
- Постоянная проверка качества посредством тестирования
- Более короткий цикл разработки
- Фокусировка на конечном потребителе
- Возможность внесения изменений

## 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?

