

УПРАВЛЕНИЕ ОПЕРАЦИОННЫМИ РИСКАМИ БАНКА В AGILE СРЕДЕ

ТАТЬЯНА МЕЛЬНИКОВА



AGILE

Гибкая методология разработки (англ. Agile software development) — серия подходов к разработке программного обеспечения, ориентированных на использование **итеративной разработки**, **динамическое формирование требований** и обеспечение их реализации в результате постоянного взаимодействия внутри **самоорганизующихся** рабочих групп, состоящих из специалистов различного профиля.

Существует несколько методик, относящихся к классу **гибких методологий разработки**, в частности **экстремальное программирование**, DSDM, Scrum, FDD.

(Wikipedia)



AGILE - МАНИФЕСТ

- ✓ Люди и их взаимодействие важнее процессов и инструментов
- ✓ Работающее программное обеспечение важнее исчерпывающей документации
- ✓ Взаимодействие с заказчиком важнее обсуждений условий контракта
- ✓ Реагировать на изменения важнее следования первоначальному плану



**КАК КОНТРОЛИРОВАТЬ РИСКИ ПРИ РАЗРАБОТКЕ
ПРОДУКТОВ?**

СЕМЕЙНЫЙ БАНК

Начало разработки – 15.08.18
Старт продукта - 19.12.18

БАНК ВСЕГДА ПОМОЖЕТ

Списание баллов программ



Большая покупка

Клиент может вернуть стоимость большой покупки (от 5 000 р.).

БАНК ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ: РОДИТЕЛЯМ



Личный счет

- отдельный бонусный счет
- 0,5 % кэшбэк в баллы
- кэшбэк от партнеров
- бонусные баллы эмитера
- лимит = 5 000 баллов
- можно перевести на семейный счет

Семейный счет

- общий бонусный счет
- 1,5% кэшбэк в баллы
- кэшбэк от партнеров
- бонусные баллы эмитера
- нет лимита на баллы



БАНК ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ: ДЕТЯМ

Мы разработали более простую и красочную версию приложения. Оно обеспечивает все нужды ребенка и обучает основам финансовой грамотности в игровой форме.

Копилка

Простой и веселый подход к обучению детей долгосрочному накоплению.

1. Установите ребенку дневные или недельные лимиты.
2. Включите копилку.
3. Весь остаток карманных денег за день или неделю бьет копилку.
4. Ребенок сам решает, когда разбить копилку.

Задания

Идеальная механика для геймификации выполнения заданий открывает новый способ взаимодействия в семье.

1. Предлагайте ребенку выполнять задания и назначайте награды.
2. Принимать задание или отклонить, решает сам ребенок.
3. Ребенок выполняет задание и отмечает его в своем дневнике.
4. Родители подтверждают, что задание выполнено и делятся впечатлениями.

Геолокация

Детская версия приложения передает родителям текущую геолокацию ребенка.

БАНК ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ ВСЕ СЧЕТА КАК НА ЛАДОНИ!

Родитель 1



Установка лимитов, полный доступ к счетам, контроль затрат, добавление новых участников

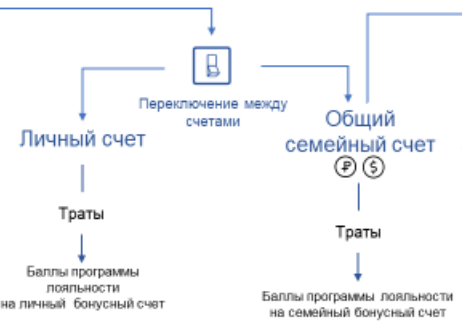
Родитель 2

Лимит средств



Ребенок

Москвенок, Тройка, лимит средств, копилка



ЭЛЕКТРОННЫЕ БАНКОВСКИЕ ГАРАНТИИ



Начало разработки -
Сентябрь 18



Первые заявки – Середина
октября 18



Первая гарантия –
30 октября 18



Текущий объем портфеля >
250 млн. руб.



Средний чек
< 2 млн. руб.



Срок принятия решения < 1
часа с момента подачи
заявки



СПРИНТ – СПОСОБ МИНИМИЗАЦИИ РИСКОВ

Спринт – итерационный цикл разработки

Срок спринта в среднем 2 недели

Результат каждого скрипта – завершённый мини-проект, готовый к релизу.

Соблюдение сроков релизов – обязательно

Спринт включает в себя:

- планирование
- анализ требований
- проектирование
- программирование
- тестирование
- документирование

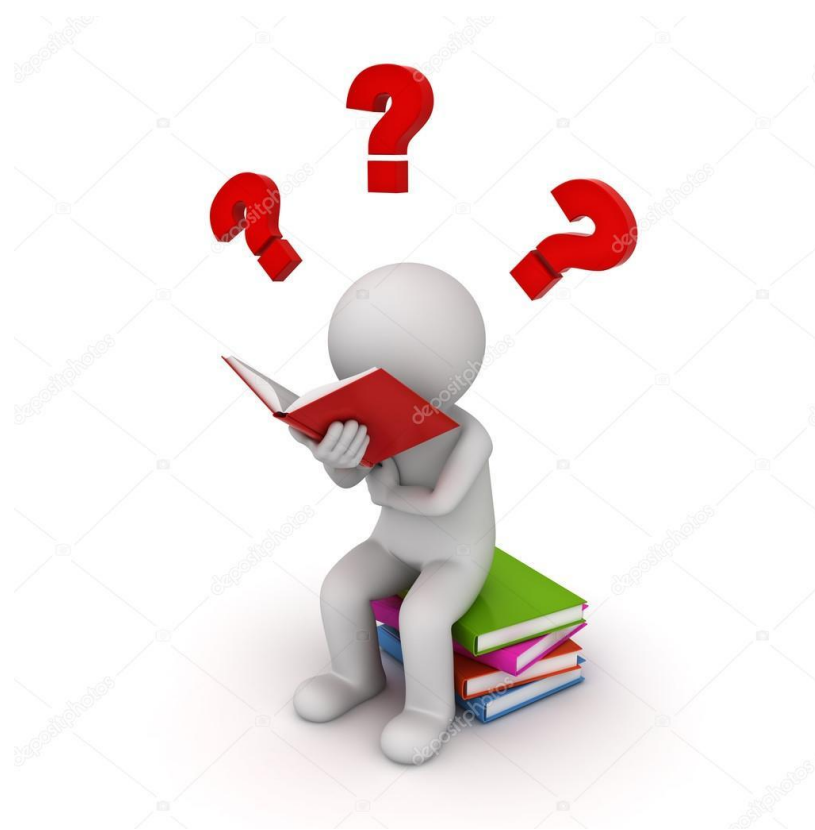
Тестирование – важнейший элемент разработки

Обязательное регрессионное тестирование каждого релиза



СОВСЕМ ДРУГИЕ РИСКИ?

- Мотивация agile-КОМАНД
- Взаимодействие agile-КОМАНД
- ...



СПАСИБО!

