



# Digital Banking Handover – это не одномоментный процесс, а долгосрочный проект

Переход к последующей совместной разработке и передаче экспертизы от Вендора Банку нужно планировать заранее - уже на этапе обсуждения внедрения новой системы по диджиталу, как его логичное продолжение



## СТРАТЕГИЯ БАНКА (ЛИНИЯ ВОДОРАЗДЕЛА)

#### ПОЗИЦИЯ 1. Небольшой Банк

«Мы не хотим гнаться за рынком. Интернет-каналы не наш профиль и нам достаточно иметь средний по рынку функционал»

Достаточно коробки с закрытым кодом

Достаточно делать редкие доработки

#### ПОЗИЦИЯ 2. Большой Банк

«Мы хотим зарабатывать через Интернет-каналы. Мы хотим быстро выводить на рынок новые услуги (и для этого быстро адаптировать внутренние процессы)»

?



## ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ХЭНДОВЕРА

СВОИМИ СИЛАМИ ОТДАТЬ ВЕНДОРУ

## СОВМЕЩЁННЫЙ ПОДХОД

На первом этапе внедрить не коробочное решение от вендора, а в дальнейшем развивать его совместно или самостоятельно



#### СТРАТЕГИЯ ВНЕДРЕНИЯ

## **ШАГ 1.** ПРИВЕДЕНИЕ В ПОРЯДОК ТЕКУЩИХ СИСТЕМ



**ШАГ 2. РЕАЛИЗАЦИЯ БАЗОВОЙ С ПОСЛЕДУЮЩИМ РАСШИРЕНИЕМ ФУНКЦИОНАЛЬНОСТИ** 



**ШАГ 3. ОТКРЫТИЕ СИСТЕМ ДЛЯ СТОРОННИХ СЕРВИСОВ** 

### ПРИВОДИМ В ПОРЯДОК ТЕКУЩИЕ СИСТЕМЫ

- Создана и развёрнута система в базовом функционале
- Создана качественная документация на платформу, собраны знания по системам, данным, бизнес-логике и т.д.
- Отработан процесс взаимодействия с вендором (если внедряет данный вендор)
- Сформирован договор поддержки в подходящем для Банка варианте



## **COCTABHЫE ЧАСТИ HANDOVER**

#### Handover – это проект

# Он должен иметь план, бюджет, ответственных, должны быть просчитаны сроки

#### Handover подразумевает

- Формирование команды на стороне Банка
- Выделение отдельных бюджетов на оплату работ вендора по хэндоверу
- Что есть система, работающая в проде, на основании которой будут выполняться дальнейшие разработки и развитие



## ОТВЕТСТВЕННОСТЬ СТОРОН

# На каждом этапе реализации проекта одна из сторон должна быть главной в плане несения ответственности за общий процесс поставки данного проекта

- Мастер сторона, которая отвечает за доставку, контроль качества, сборку, обеспечение согласованной работы системы и т.д.
- Разработчик сторона, которая предоставляет ресурсы и выполняет предварительно согласованные задачи Мастера.
- Обычно сначала Мастер Вендор, а Сотрудники ІТ Банка – разработчики.
- После принятия и самостоятельного ведения проекта, Банк становится мастером (владеет бэклогом своих задач), а Вендор разработчиком.



## ФАЗЫ ХЭНДОВЕРА

#### НАЧАЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ

- Может быть начато сразу после запуска проекта (~3 месяца)
- Обычно происходит в тестовом режиме в песочнице по аналогии с сотрудниками, которые приходят работать к вендору в компанию



#### РАЗРАБОТЧИК



- Постановка боевых задач для сотрудников IT Банка
- Мастхэв понимание ими:
   цифровой платформы и её архитектуры
  - понимание типовых изменений, создания бизнеспроцессов
  - принципов расширения/реализации платформы

#### **MACTEP**

Появление у сотрудников IT Банка большого опыта по всем типам возможных изменений и расширений платформы

Такие элементы, как структура ответственности, гарантии, обновление системы, процесс сборки системы и контроль качества должны быть определены и согласованы для каждого этапа отдельно



## ТИПОВЫЕ РАБОЧИЕ ЗАДАЧИ

#	Изменение	Описание
1	Добавление или обновление Продукта	Пример: добавление нового поля в информацию о карте, поддержка нового типа кредита и т.д. Требуются вертикальные изменения (от ESB и выше). Уровень сложности: средний.
2	Добавление или обновление Операции	Пример: перевод с карты на карту или добавление нового шага (подтверждение действия при помощи одноразового (сеансового?) пароля). Уровень сложности: средний.
3	Поддержка совместимости для изменений во внешних протоколах	Пример: внесение изменений в интеграционный адаптер для EasyPay (для поддержки измененного протокола).  Уровень сложности: низкий/средний.
4	Поддержка новых версий браузеров, мобильных SDK, мобильных устройств и т.д.	Пример: поддержка iPhone X. Необходим опыт работы с нативными SDK.
5	Интеграция новых внешних сервисов	Пример: интеграция сервиса по продаже билетов. Уровень сложности: средний/высокий.



## КЛЮЧЕВЫЕ АСПЕКТЫ В ХЭНДОВЕРЕ

## Определение, согласование и внедрение процесса совместной разработки и доставки

- Инфраструктура репликация GIT-репозитория, кроссработа в Jira, хранение документации, совместный доступ, совместные модификации
- Процесс изменения документа кто и как может вносить изменения в документ
- Сборка билда процесс подтверждения, проверки и сборки
- Изменения в контроле качества кто, что и как тестирует
- Определение роли Мастера для общего выполнения проекта
- Определение принципов управления проектами (распределение задач и контроль)



#### Поддержка системы

- Как и кем будет осуществляться поддержка системы?
- Определить и согласовать правила обновления платформы, а также то, как это влияет на уровень совместных изменений (например, изменений в ядре)
- Определить и согласовать влияние на SLA
- Определить процесс исследования и устранения проблем (исключительно Мастер должен быть ответственен за анализ и квалификацию дефектов). Определить, кто исправляет дефекты, вызванные действиями Разработчика.



#### Контроль качества

- Проверки кода стороной Мастера перед каждым коммитом в центральном репозитории кода.
   Примечание: полная проверка кода возможна только в том случае, если Мастер полностью понимает специфику функции (например, проанализированные документы) – требует отдельно выделенного времени.
- Изменения со стороны Разработчика не проверяются стороной Мастера (по умолчанию). Необходима специальная Процедура Контроля Качества для обеспечения общего качества доставки. Кто что тестирует? Кто контролирует результат?



#### Процесс управления проектом

• Должна быть определена процедура управления задачами и получены ответы на вопросы:

Кто определяет задачи для стороны Разработчика? Кто контролирует результат и своевременную доставку? Какие для этого есть механизмы?



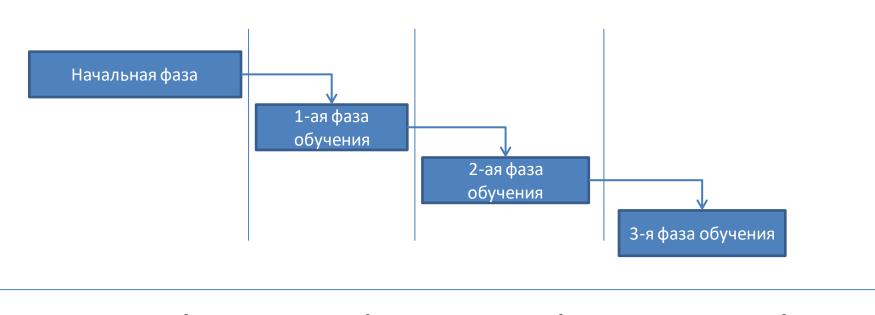
#### Ответственность за целостность системы

Любое изменение в системе должно быть целостное и с задействованием всех ролей, участвующих в разработке

- Процесс анализа требований кто выполняет анализ задач Разработчика?
- Кто создает/обновляет необходимую документацию (спецификации)?
- Кто вносит изменения в UI/UX, если это необходимо?
- Кто анализирует общую целостность архитектуры, необходимые архитектурные изменения и зависимости?
- Как можно задействовать повторно используемые компоненты для реализации функций (и как эти компоненты могут быть предоставлены Разработчику)?



## ПЛАН ХЭНДОВЕРА



3 месяца 3 месяца 3 месяца 3 месяца

- Начальная фаза (престади): определение участников проекта, определение фреймворка процессов (требования, менеджмент), формирование команды на стороне Банка.
- Этап обучения: обучение сотрудников со стороны IT Банка работе с платформой, постановка задач обучения, создание процесса / инфраструктуры, совместная реализация плана, обзоры и мониторинг, консультирование и т.д.



## ФИНАНСОВАЯ МОДЕЛЬ

# Все стороны должны чётко понимать, что на передачу проекта должен быть выделен собственный бюджет

- Затраты на ревью кода и консультации сотрудников IT Банка (периодические)
- Затраты, связанные с налаживанием процессов по передаче проекта (обсуждение документов, регламентов, правил, организация репозитория и т.д.)
- Возможные затраты на риски, связанные с дополнительной ответственностью в проекте при привлечении в Банк новых сотрудников IT (периодические)

#### НАШИ КЛИЕНТЫ

Более 20 крупных и средних Банков стран СНГ, Европы и Азии работают с нами Более 5 млн. клиентов работают с платформой StandFore FS

































# **Digital Banking**

We know how to do it



#### **CONTACTS**

STANDFORE FS

https://www.standfore.com

#### Контакты:

+375 17 306 38 68

+375 29 178 09 78

Email: novikovdv@qulix.com

Skype: <a href="qulix.systems">qulix.systems</a>

#### Адрес:

Oakwood, Dunstan Lane, Burton, Neston, Cheshire, United Kingdom, CH64 8TQ