



**СБЕРБАНК**

Корпоративный  
университет

**ПРЕЗЕНТА**

**ЦИЯ**

Дополненная реальность

Augment Reality





**СБЕРБАНК**

Корпоративный  
университет

6 млн. клиентов сегмента молодежь смогут пользоваться картами с дополненной реальностью; Повышение финансовой грамотности молодежи; Увеличение дохода за счет выхода в новый сегмент. Рост новой клиентской базы, а не замещение действующих продуктов

➤ **Цели проекта**

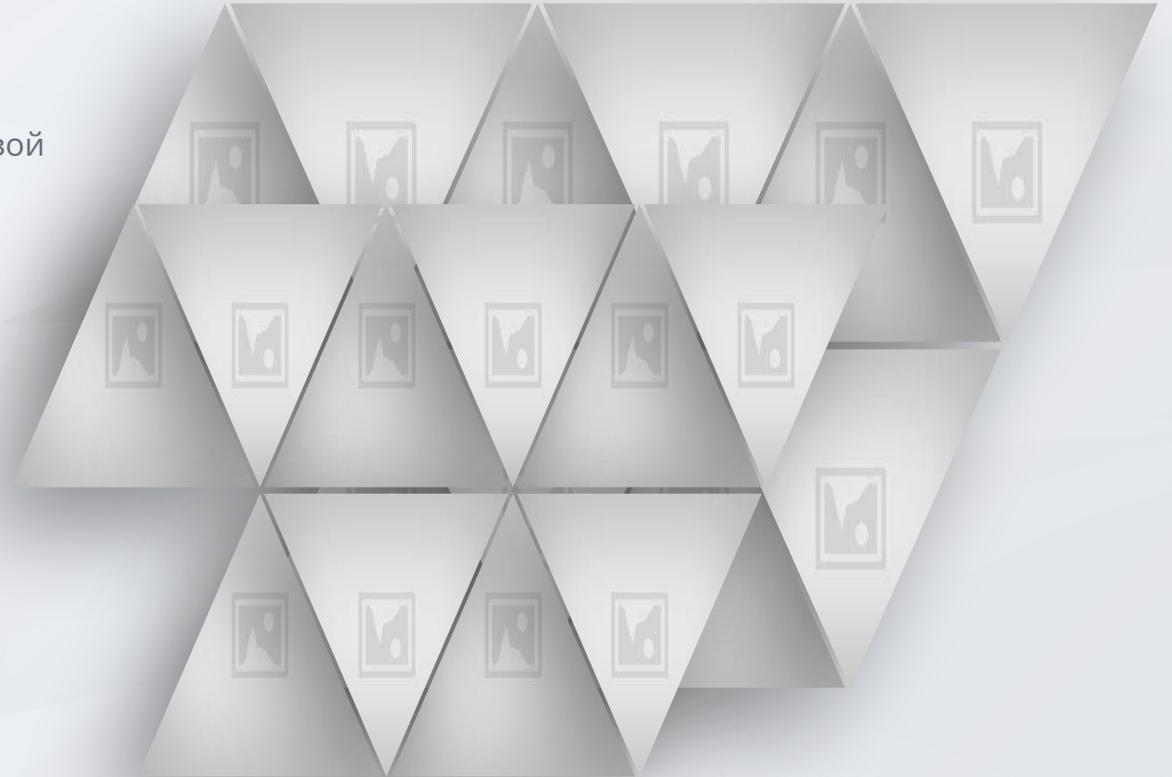
1. Созданы волшебные раскраски для детей 3+ с дополненной реальностью
2. Создан прототип модуля дополненной реальности к картам «молодежная»

➤ **Стадия реализации**

- Созданы раскраски с 3D реальностью
- Создан прототип модуля дополненной реальности к картам

➤ **Целевые бизнес показатели (КПЭ)**

- NPV – 108,7 млн.руб.
- 25 400 новых карт





**СБЕРБАНК**

Корпоративный университет



Дополни реальность - AR

# Дорожная карта проекта





**СБЕРБАНК**

Корпоративный  
университет



ЦЕЛЬ

**Выявить потребность в дополнении существующих банковских продуктов современными технологиями.**

В рамках подготовки проекта были проведены сессии дизайн-мышления:

- 4 фокус-группы с детьми 7-8 лет и 11-12 лет в Москве, Белгороде // Общая численность 40 человек
- 3 фокус-группы с молодежью – юноши и девушки 14-22 лет в Москве, Калуге, Воронеже // 23 участника
- Онлайн-блоги с молодежью – юноши и девушки 14-22 лет в Москве, Калуге, Воронеже // 18 участников
- Этнографические экскурсии 4 экскурсии в Москве, Калуге, Воронеже // 6 участников
- 5 фокус-групп с родителями в Москве, Калуге, Воронеже // – 19 человек
- Экспертные интервью – 3 глубинных интервью с преподавателями, которые имеют
- Опрос в рамках проекта Сбербанк-500



Дополни реальность - AR

**Сбор данных для  
анализа**



**СБЕРБАНК**

Корпоративный университет

**Выставочная,  
экспозиционная,  
музейная деятельность**

**В  
образовательных  
целях**

**Ikea**

**Медицина**

**Крупнейший  
канадский банк**

Наш проект – может стать лишь первым шагом на пути создания системы продвижения банковских продуктов с дополненной реальностью.

Например, в направлении по продвижению ипотечных и потребительских кредитов.



Дополни реальность - AR

**Стратегический  
анализ**



**СБЕРБАНК**

Корпоративный  
университет



В ходе реализации пилотного проекта «Волшебные раскраски», изучив материалы, собрав данные для анализа группа поняла, что проект является «растущим» и приступила к созданию 2 части работы прототипированию модуля дополненной реальности для другой целевой аудитории молодежи 14+, для которой так же актуальны применение современных технологий в банковских продуктах. Здесь, по мимо повышения лояльности к банку, удалось, также, финансово обосновать результат от внедрения продукта

**Тема «Дополненной реальности», при правильных подходах, может стать новым направлением в продвижении и продаже банковских продуктов, а так же в создании самих банковских продуктов.**

Дополни реальность - AR

**Результаты  
пилота**

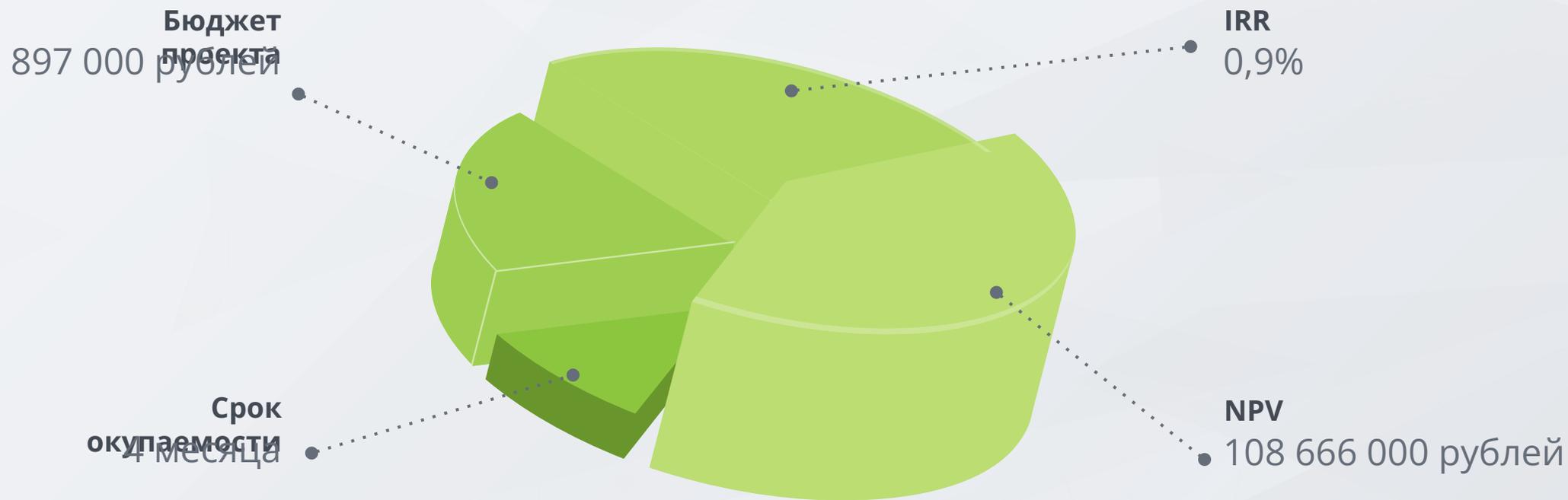




**СБЕРБАНК**

Корпоративный университет

## Ключевые статьи бюджета



Дополни реальность - AR

**Финансово-экономическое обоснование**





**СБЕРБАНК**

Корпоративный  
университет

## Что получилось сделать хорошо и за счет чего

Удалось найти тему инновационно новую для существующих на сегодня банковских продуктов

Вовлечь команду в реализацию проекта

Индивидуально проявить каждого члена команды в проекте

## Что можно делать в будущем иначе

Организовать тайминг мероприятия с четкими сроками и вехами реализации проекта

Распределение ролей в команде

Больше брать инициативу на себя

## Какие инструменты проектной деятельности

### вы использовали и почему

Составлена дорожная карта проекта – контроль сроков реализации проекта

Регулярный менеджмент (совещания, ТКС, общение в общем чате) – контроль стадий проекта

Регулярная обратная связь со стороны куратора проекта – своевременная корректировка действий



Дополни реальность - AR

**Извлеченные  
уроки**