

Сопроводительная документация к проекту «Геймификация в мобильном приложении банка для повышения финансовой грамотности»

1. Описание механики и сюжетной линии игры

Игра встроена в мобильное приложение Газпромбанка и представляет собой обучающую карточную систему с наставниками.

- Пользователь выбирает тему:
 - «Депозиты» (Наставник: Процентус Мудрый)
 - «Защита от мошенников» (Наставник: Страж Алармус)
 - «Инвестиции» (Наставник: Инвесто Прагматик)
 - и другие темы (дополняются в будущем).
- На каждом уровне игрок получает вопросы/ситуации, связанные с финансовой грамотностью.
- За правильные ответы начисляются очки () и монеты ().
- Игрок продвигается по уровням, открывает достижения и новых наставников.

Сюжетная линия:

Пользователь проходит путь ученика, обучающегося у «наставников» в разных областях финансов. Цель — стать финансово грамотным «мастером», получив все достижения и набрав максимальное количество очков.

2. Пользовательский сценарий

1. Запуск: клиент открывает приложение Газпромбанка и видит кнопку «Финансовая игра».
2. Главное меню: отображаются карточки с наставниками (темами).
3. Выбор уровня: пользователь выбирает тему (например, «Депозиты»).
4. Прохождение заданий: отвечая на вопросы/сценарии, игрок получает награды (очки, монеты).
5. Система достижений: за прохождение тем игрок открывает медали, бонусы, внутриигровые трофеи.
6. Вовлечение в продукты: после завершения блока появляется сообщение:
 - «Хотите открыть реальный депозит?» → переход на продукт банка.
 - «Узнайте больше о защите от мошенников» → ссылка на обучающие материалы.
7. Повторные заходы: игрок возвращается, чтобы проходить новые уровни и сравнивать себя с другими в лидерборде.

3. Техническое описание

- Архитектура:
 - Фронтенд-игра на HTML, CSS, JavaScript.
 - Данные уровней и заданий описаны в файлах `game-data.js` и `achievements.js`.

- Логика работы с прогрессом — в script.js.
- Возможна интеграция с API банка для:
 - учёта прогресса пользователя,
 - персонализации заданий,
 - связи с реальными продуктами.
- Технологии:
 - WebView внутри мобильного приложения Газпромбанка.
 - Адаптивная верстка для разных экранов.
 - Простая файловая структура → легко расширять новыми темами и уровнями.
- Безопасность:
 - Запуск в «песочнице» (нет доступа к критическим данным клиента).
 - Возможность подключения SSO для привязки прогресса к аккаунту пользователя.

4. Экономическая модель

Игра использует систему виртуальных наград:

- Очки — отражают успехи игрока, формируют его рейтинг.
- Монеты — внутриигровая валюта, которая может быть:
 - обменива на виртуальные достижения,
 - использована для открытия новых тем или уровней,
 - потенциально привязана к реальным бонусам (например, кэшбэк, промокоды).
- Достижения — трофеи за прохождение определённых задач.

Зачем нужны награды:

- Мотивация продолжать обучение и возвращаться в игру.
- Создание конкурентного элемента (лидерборды, соревнования).
- Возможность связать игру с реальными банковскими продуктами (например: за пройденный блок о вкладах предложить бонус на депозит).

Таким образом, игра сочетает обучение + геймификацию + продвижение банковских продуктов, повышая вовлечённость и лояльность клиентов.