

# Новые способы оплаты на устройствах с ОС iOS

NFC – Near Field Communication

ПС – платежная система

## 1. Вводные

Сфера платежей претерпевает кардинальные изменения под влиянием технологических инноваций и изменяющихся пользовательских предпочтений и настроений в Море. На повестке дня — задача, как закрыть вопрос бесконтактной оплаты на устройствах iOS, как грамотно интегрировать цифровые национальные валюты (например, цифровой рубль) и биометрические методы (оплата лицом, отпечатком пальца) в привычную платежную инфраструктуру. Одновременно актуальными становятся тренды геймификации и программ лояльности, способные мотивировать пользователей и повышать эмоциональную привязанность к цифровым кошелькам.

## 2. Описание проблемы и исходная ситуация

### **Факт**

В банке реализован и успешно применяется пользователями сервис бесконтактной оплаты эмитентский кошелек – T-Pay Wallet. Доступен на устройствах Android и карт ПС МИР.

На устройствах iOS не реализовано решение.

### **Санкции**

В связи с экономическими санкциями, на карты, выпущенные в российских Банках, действуют ограничения: карты не могут быть добавлены в кошелек бесконтактной оплаты Apple Pay и соответственно не доступна оплата по средствам wallet.

### **Технические проблемы и ограничения**

### **Проблема**

NFC на iPhone в значительной степени закрыт для сторонних разработчиков на территории РФ.

NFC закрыт в плане доступа к криптографии, то есть закрыт доступ для взаимодействия NFC и терминала с последующей передачей данных необходимых для оплаты.

Но NFC iPhone может видеть NFC метки на других устройствах.

В целом, это стратегический выбор Apple, направленный на обеспечение безопасности, контроль качества и управление экосистемой своих устройств.

## **Ограничение**

Обновление приложения на устройствах iOS осуществляется через «камуфлированные» приложения.

Но приложения Т-Банка быстро удаляются из Apple Store.

## **3. Цель задачи**

### **Задача**

- Необходимо исследовать, предложить идеи/ю, механизм и презентовать решение для оплаты на устройствах iOS.
- Поразмышлять за каким способом оплаты будущее.
- Дополнительно: Решает проблему обновления приложения для устройств iOS

### **Основные поинты к новому способу оплаты**

- **Инновационность**  
Создать решение, поддерживающее мультиматные платежи — от цифровых рублей до биометрических технологий и иных форм, не ограничиваясь традиционными рамками.
- **Мотивация пользователей:**  
Внедрить механики геймификации и системы лояльности, которые будут стимулировать повторное использование и увеличение вовлеченности пользователей.
- **Расширение функциональности:**  
Обеспечить возможность одновременного решения нескольких сценариев, таких как оплата товаров и услуг, накопление бонусов, участие в акциях и программах лояльности.
- **Механики липкости и эмоциональности:**  
Разработать интерфейс цифрового кошелька/ способа оплаты с

эмоционально привлекательными элементами, повышающими «липкость» (удержание пользователей) — например, через визуальные эффекты и персонализированные рекомендации. Опять же не ограничивайте себя в идеях

- **Интеграция с умными устройствами:**

Оценить и учесть специфику рынка носимых и электронных устройств (например, умные часы, браслеты, смартфоны) в России, с учетом сегментации по аудитории (дети, взрослые) и адаптировать UX/UI под разные девайсы.

## Целевая Аудитория и сценарии использования

- **Аудитория:**

- **Молодые пользователи:** Открыты к инновациям, ценят удобство, геймификацию и персонализацию.
- **Взрослые:** Требуют надежности, безопасности и комплексного функционала, интегрированного в привычную экосистему устройств.
- **Дети и подростки:** Интерес к образовательным и развлекательным элементам, простота и визуальная привлекательность интерфейса.

- **Сценарии использования:**

- Повседневные покупки с мгновенной оплатой
- Накопление бонусов за регулярные транзакции, участие в игровых акциях
- Интеграция с носимыми устройствами для бесконтактной оплаты в движении
- и тд

Сосредоточьтесь на тенденциях и мотивации пользователей, в том числе на том, как платежи могут выходить за рамки оплаты по терминалу.

**Важно:** обмен данными между устройствами по стандарту bluetooth не рассматриваем при решении задачи.

## 4. Критерии оценки

Критерий	Кол-во баллов	Пояснение
----------	---------------	-----------

Уникальность и инновационность решения	+5 баллов	Продукт демонстрирует оригинальный и нестандартный подход к существующим ограничениям (например, невозможность прямого доступа к NFC).
Качество предложения/сервиса	+5 баллов	Интуитивный и привлекательный прототип интерфейса. Минимальное количество кликов, понятная навигация и дружелюбные сообщения при ошибках или отсутствии приложения.
	+2 балла	Сервис представлен в виде desktop приложения или сайта
	+4 балла	Элементы геймификации и персонализация, повышающие «липкость» продукта, мотивация к повторному использованию и вовлечённость
	+1 балл	Сервис хоть как-то доставляет свои результаты пользователю в приемлемом виде
Адаптивность для различных целевых аудиторий	+3 балла	Разработка сценариев использования для молодых пользователей, взрослых и даже детей/подростков (например, образовательные или развлекательные элементы).
Интеграция с умными устройствами	+2 балла	Предложен вариант
Документация	+4 балла	Решение снабжено понятной инструкцией и примерами использования
Практическая применимость	+2 балла	Потенциал проекта для реального применения и коммерческого успеха
Обновление на устройствах iOS	+2 балла	Оценивается возможность оперативного обновления приложения, соответствие требованиям платформы и минимизация рисков удаления из App Store.
Безопасность и соответствие требованиям экосистемы iOS	+3 балла	Соблюдение стандартов безопасности Apple, включая защиту данных и контроль качества. Есть обоснование почему решение безопасно, так как стандарты apple ввиду

		невозможности использования NFC не покроют сам процесс оплаты
Презентация	+3 балл	Передана суть решения Команда ясно и эффективно представила свой проект, объяснила его ценность и убедила жюри в его потенциале
	+2 балла	Рассказана верхнеуровневая архитектура, приведен анализ опробованных методов, прокомментированы недостатки и пути к дальнейшему улучшению
	-1 балл	Наводящие вопросы от ревьюеров

**Максимальное количество баллов: 46**

Эти критерии успеха позволят оценить, насколько предложенное решение соответствует как техническим, так и пользовательским требованиям, и обеспечит конкурентоспособность продукта на рынке мобильных платежей.

## 5. Портрет команды

- Бизнес аналитик
- Системный аналитик
- Разработчик