Подростковая ОТП карта Условия, предложения и функции карты

1. Пользователям карты предоставляется возможность каждый месяц выбирать категории кэшбека, который будет начисляться рублями в конце месяца, для которого были выбраны категории кэшбека.

Категории кэшбека, которые мы предлагаем:

* 1. Кэшбек на все покупки (1.25%)
  2. Кэшбек на курсы в онлайн-школах (Школково, Фоксворд) (Также доступен для родителей держателей карты) (5%)
  3. Кэшбек при перечислении на счета банков, связанных с маркетплейсами (Вайлдберриз Банк, Озон Банк) (оттуда нельзя перевестить обратно) (3%)
  4. Кэшбек на покупки в играх (1.5%)
  5. Кэшбек на покупку билетов в кино/театры/музеи (5%)
  6. Кэшбек на спорттовары (3%)
  7. Кэшбек на кафе и рестораны (3%)
  8. Кэшбек на пополнение Steam (или на сервисы, предназначенные для пополнений) (2%)
  9. Кэшбек на косметику (4%)
  10. Кэшбек на покупки в магазинах одежды (3%)
  11. Кэшбек на покупки в супермаркетах (2%)
  12. Кэшбек на аренду самокатов (5%)
  13. Кэшбек на пополнение номера телефона (5%)
  14. Кэшбек на услуги транспорта (15%)

1. Пользователям карты доступен сервис “Копилка”: Пользователь может положить в копилку любое количество денег в любое время. Копилка показывает, сколько в ней в данный момент средств. Чтобы получить свои деньги назад, пользователь должен “разбить” копилку. При этом, перед тем как разбить копилку, программа уточняет у пользователя, действительно ли он хочет это сделать, и показывает, сколько пользователь может накопить через год, если будет откладывать 10% от своего дохода каждый месяц.
2. Родителям держателей карты предоставляется возможность выбрать предпочтительные категории трат для своего ребенка. При этом если в топ-5 категорий трат ребенка хотя бы 3 – предпочтительные, ребенку предоставляется возможность выбрать дополнительную категорию кэшбека на следующий месяц и начисляются ОТП коины (10\_000) (см. дальше, что это). Родители не видят баланс ребенка, но видят категории его трат в этом месяце (в неупорядоченном виде)
3. Держатель карты имеет возможность перевыпустить свою карту, сделав её с индивидуальным дизайном. Стоимость индивидуального дизайна – 300 руб.
4. Игровое/образовательное пространство “Мой мир”
   1. *Общее описание.* Пространство “Мой мир” (пользователь в любой момент может переименовать пространство) позволит подростку почувствовать себя более взрослым и автономным, развиваться и финансово образовываться, узнавать что-то новое и будет мотивировать клиента тратить деньги именно с

ОТП карты. Пространство представляет собой отдельную вкладку, находящееся в меню информации о карте (там же где номер карты и функция заморозки). В пространстве пользователь распоряжается вымышленной валютой – ОТП коинами (далее - ОТПК), которые он может использовать.

Внутри пространства у пользователя есть несколько основных возможностей.

* 1. *Главная вкладка.* Здесь пользователь видит свой баланс в ОТПК. ОТПК можно заработать путем траты денег с ОТП карты (1р = 10 ОТПК). Также здесь пользователь видит свой уровень и прогресс по этому уровню. Прогресс по уровню повышается за покупки ОТП картой и покупки виртуальных вещей внутри пространства. Сверху справа – вкладка с друзьями. Там пользователь может увидеть уровень и состояние своих друзей, а также пригласить новых в игру и получить 5\_000 ОТПК. Также в главной вкладке, в нижней частить экрана есть магазин, в котором пользователь может потратить ОТПК. В центре главной вкладки – Кнопка, позволяющая открыть карту города. В карте пользователь может открывать новые районы городов, которые он посещает. Изначально все районы закрыты. Районы разделяются активно используемыми дорогами (Районы  кварталы). Районы открываются путем траты хотя бы 100р в этом районе (Переводы не считаются). Последнее что находится в главном меню – задания, достижения и квесты (от 1\_000 до 100\_000 ОТПК за выполнения челленджа или достижения), связанные с тратой денег с ОТП карты и покупок товаров из категорий, выбранных родителями как приоритетные (10\_000).
  2. *Образовательная вкладка.* Здесь пользователь может найти короткие и интерактивные курсы, после прохождения которых, его возможности в пространстве расширятся (например, купить машину можно только после сдачи итогового теста в курсе ПДД), а также начислятся ОТПК (от 5\_000 до 10\_000). Также в этой вкладке пользователь может попробовать уроки от партнерских онлайн школ. Помимо этого, ОТПК можно также заработать за ежедневное посещение пространства (500), за пройденное количество аов (1\_000 за 10\_000 шагов) и за AR-челленджи (до 1\_000), которые запускаются в определенных местах и в определенное время (места проведения – парки и аллеи, расположенные близко к коммерческим зонам – мы сможем проводить AR-челленджи безопасно и близко к местам, где людить могут потратить свои деньги).
  3. *Магазин.* Здесь пользователь может потратить свои ОТПК. Купленные предметы можно продать с потерей 20% от их первоначальной стоимости. Пользователь может купить:
     1. *Виртуальные предметы.* Машины (от 5\_000 до 500\_000), недвижимость (от 10\_000 до 1\_000\_000), одежда (от 100 до 40\_000), предметы роскоши (от 1\_000 до 250\_000), коллекции (от 100 до 20\_000), телефоны (от 200 до 25\_000), острова (от 500\_000 до 1\_000\_000), самолеты (от 100\_000 до 700\_000), яхты (от 250\_000 до 900\_000), возможность основать свою компанию (от 350\_000 до 1\_000\_000), найм работников (10\_000).
     2. *Реальные предметы.* Дополнительный слот для кешбэка (250\_000), повышенный кэшбек по одной из категорий (350\_000), промокоды для игр и маркетплейсов (100\_000), дополнения к интерфейсу приложения (50\_000), анимации при переводе денег (50\_000).
  4. *За покупку виртуальных предметов.* За покупку виртуальных предметов пользователь повышает свой уровень, а также зарабатывает значки отличия,

которые видны остальным пользователям. Чем сложнее значок отличия для получения – тем он ценнее и реже.

* 1. *Кредиты и вклады.* У пользователя есть возможность оформить кредит (до 100\_000) или депозит (от 10\_000 до 100\_000) в ОТПК. При этом на средства, взятые в кредит возможно купить только виртуальные предметы. Процентные ставки зависят от ключевой ставки ЦБ. Ставка по кредиту всегда выше на 4 пункта.
  2. *Открытие собственной компании в пространстве.* Бизнес приносит пользователю пассивный доход (до 1\_000 ОТПК в день)
  3. *Замечания.* При покупке виртуальных предметов или оформления кредита или вклада, пользователю высвечивается небольшое окно, которое вкратце рассказывает, как в реальной жизни покупается такой же товар и какие издержки это за собой влечет.
  4. *Предложения по внутриигровым курсам наград и товаров.*
     1. *Челленджи (обновляются раз в месяц)*
        1. Любитель кино (1\_500) – три раза за месяц купить билеты в кино
        2. Ван Гог (3\_000) – Посетить картинную галерею или музей
        3. Спортивный старт (3\_000) – Купить разовый абонемент в спортзал
        4. Быстрый перекус (1\_000) – Перекусить в ресторане фастфуда
     2. *Достижения (не обновляются)*
        1. Вррум-вррум (1\_000) – Купить машину
        2. Владелец (5\_000) – Купить недвижимость
        3. Знаток (100\_000) – Пройдены все образовательные курсы
        4. Предприниматель (100\_000) – Основана собственная компания
     3. *Социальное положение*
        1. Рабочий – состояние до 30\_000 И текущий уровень <=10
        2. Средний класс – состояние до 100\_000 И 10 < уровень <= 30
        3. Состоятельный – состояние до 200\_000 И 30 < уровень <= 50
        4. Очень важная персона – состояние до 500\_000 И 50 < уровень <= 60
        5. Богатый – состояние до 1\_000\_000 И (60 < уровень <= 70)
        6. Миллионер – состояние больше 1\_000\_000 И (70 < уровень <= 80)
        7. Мультимиллионер – состояние больше 3\_000\_000 И 80 (< уровень <= 100)
        8. В списке Forbes – ТОП 500 по состоянию И (уровень > 100) И состояние больше 5\_000\_000 И владение бизнесом, приносящем 1000 ОТПК/день

\* Реальные предметы, купленные за ОТПК не входят в счет состояния

*Примечание*: Польза создания карты и разработки приложения состоит не просто в том чтобы получить чистую прибыль с неотрицательной рентабельностью, но так же в том, чтобы привлечь новых клиентов, которые будут приносить прибыль уже на взрослых дебетовых картах не один десяток лет.

*Доход на карту в ОТПК за выполнение заданий:*

П1. Карта посещённых мест: челленджи и начисление ОТП-коинов

Механика: В приложении есть вкладка "Карта посещённых мест", где отображаются геолокации, где подросток оплачивал что-то картой ОТП. После оплаты место отмечается красной зоной (круг радиусом 50 метров). За посещение определённых мест начисляются ОТП-коины.

Цель для родителей: Поощрять полезные траты (спорт, культура), а не развлечения вроде фастфуда или клубов.

Тариф: Коины начисляются с разными коэффициентами в зависимости от категории места:

Высокий коэффициент (полезные места): спортзалы, музеи, театры.

Средний коэффициент (нейтральные места): магазины, кинотеатры.

Низкий коэффициент (развлечения): фастфуд, клубы.

Спортзалы и фитнес

Челлендж: "Спортивный старт" — купить разовый абонемент в спортзале (от 300 рублей).

Награда: +3000 ОТП-коинов.

Челлендж: "Фитнес-марафон" — посетить спортзал 3 раза за месяц (оплата картой).

Награда: +3000 ОТП-коинов.

Причина: Высокий коэффициент (x3 от базовой ставки), так как спорт полезен для здоровья.

Музеи и выставки

Челлендж: "Ван Гог" — посетить картинную галерею или музей (от 200 рублей).

Награда: +2800 ОТП-коинов.

Челлендж: "Любитель искусства" — посетить 2 музея или выставки за месяц.

Награда: +2800 ОТП-коинов.

Причина: Высокий коэффициент (x2.5), поощрение культурного развития.

Театры и концерты

Челлендж: "Театральный вечер" — оплатить билет в театр (от 500 рублей).

Награда: +2800 ОТП-коинов.

Челлендж: "Меломан" — сходить на 2 концерта или спектакля за месяц.

Награда: +2800 ОТП-коинов.

Причина: Высокий коэффициент (x2.5), развитие эстетического вкуса.

Кинотеатры

Челлендж: "Любитель кино" — купи билет в кино (от 300 рублей).

Награда: +1800 ОТП-коинов.

Челлендж: "Киномарафон" — посетить кино 3 раза за месяц.

Награда: +1900 ОТП-коинов.

Причина: Средний коэффициент (x1.5), нейтральное развлечение.

Фастфуд

Челлендж: "Быстрый перекус" — оплатить заказ в кафе (от 200 рублей).

Награда: +1200 ОТП-коинов.

Челлендж: "Фастфуд-неделя" — сделай 3 покупки в кафе за неделю.

Награда: +1200 ОТП-коинов.

Причина: Низкий коэффициент, минимизация нейтральных и вредных трат.

Челлендж: "Тусовщик" — посетить 2 молодёжных мероприятия за месяц.

Награда: +1800 ОТП-коинов.

Пример интерфейса карты

Фон: карта города с красными зонами (места оплаты).

Иконки: спортзал — гантель, музей — картина, театр — маска, фастфуд — бургер.

Всплывающее окно: "Ты посетил Спортзал X — +2500 ОТП-коинов!"

П2. Ежедневные задания с шагами

Механика: Пользователь подключает шагомер (Google Fit, Apple Health) и получает ОТП-коины за пройденное расстояние. Лимит — 10 000 шагов в день (≈14 км), чтобы избежать накрутки.

Цель: Поощрять активный образ жизни и ежедневное взаимодействие с приложением.

Начисления

Базовая ставка: 1 км = 1000 ОТП-коинов.

Максимум в день: 14 км = 14000 ОТП-коинов.

Бонусы:

5 дней подряд (мин. 5 км/день): +7500 ОТП-коинов.

10 000 шагов в день: +2000 ОТП-коинов дополнительно.

Пример интерфейса

Экран: "Сегодня: 7500 шагов (5.2 км) — +5200 ОТП-коина".

Ограничение: При превышении 10 000 шагов — уведомление "Лимит достигнут!"