

**KUMBO**  
**HEDEFİNE ULAŞ!**

# KUMBO NEDİR?

**Tasarrufu bir beceri haline getirmek.**

Çocuklara para biriktirmekten öte,  
**bir hedefe adım adım**  
**ulaşma becerisi kazandırdığı**  
bir uygulamadır.

**Para burada bir amaç değil;**  
**ilerlemeyi görmek ve sabretmeyi öğrenmek**  
**icin kullanılan bir araçtır.**

# KUMBO NE YAPAR?

- **Çocuk bir hedef seçer**
- **Küçük adımlarla biriktirir**
- **İlerlemesini görür**
- **Davranışı pekiştiren rozetler kazanır**
- **Kumbo, "hemen al" kültürü yerine "biraz daha yaklaş" kültürü kurar.**

# KUMBO NASIL ÇALIŞIR?

- Hedef belirlenir
- Basit bir plan oluşturulur
- Para eklendikçe ilerleme görünür
- Küçük başarılar kutlanır
- Hedef tamamlanır

**Her adım çocuğun kontrolünde,  
her karar ise ebeveynin güven sınırları içinde.**

# KUMBO NE DEĞİLDİR?

- Bir banka uygulaması değildir
- Çocuğu harcamaya yönlendirmez
- Satın alma baskısı yaratmaz
- Korku ya da aciliyet dili kullanmaz
- Kumba öğretmez.  
Eşlik eder.

# KUMBO NEDEN FARKLI?

- Etik sınırları UX'in içine gömer
- Karakterleri süs değil, fonksiyon olarak kullanır
- Bildirimleri dürtü değil, hatırlatma olarak tasarlar

**Bu sayede:**  
Çocuk yönlendirilmez  
Ebeveyn rahat eder  
Marka güven kazanır

## KUMBO KİM İÇİNDİR?

Hedeflere ulaşmayı,  
öğrenmek isteyen  
çocuklar

Paranın değerini  
çocuğuna bağırmadan  
anlatmak isteyen  
ebeveynler

**Kumbo, iki tarafı da memnun etmeye çalışır.**  
**İki tarafın da sınırlarına saygı duyar.**

**Kumbo, çocuklara  
para biriktirmeyi değil;  
hedefe ulaşmayı öğreten  
bir davranış tasarımlı ürünüdür.**

# **BRAND IN PRODUCT Guide v1.0**

## **Product is the Brand**

### **BRAND-IN-PRODUCT NEDİR?**

Brand-in-Product, markanın: yalnızca logo, renk ve maskotla değil, davranış, zamanlama, dil, sessizlik, tepki ve etik sınırlarla ürünün içinde yaşamasıdır.

Kumbo için bu şu demektir:

**Kumbo, çocuğa parayı öğretmez.  
Çocuğun kendi öğrenmesine alan açar.**

### **KUMBO'NUN TEMEL MARKA VAADI**

**“istediğin şeye adım adım yaklaşmayı eğlenceli ve güvenli hale getirir.”**

Bu vaadin ürününe yansımıası:

**“Hemen al” X**

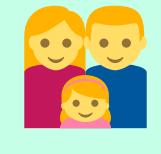
**“Biraz daha yaklaş” ✓**

# KULLANICI PSİKOLOJİSİ: İKİ AYRI BEYİN

**Kumba iki kullanıcıya aynı anda hitap eder.**



**Çocuk**



**Ebeveyn**

Dürtüsel & Görsel

Rasyonel

Kısa vadeli ödül arar

Güven arar

Kontrol hissi ister

Manipülasyona hassas

“Eğitiyor mu?” sorusunu sorar

## Brand-in-Product Görevi

Bu iki zihni çatıştırmadan aynı ürünlerde tutmak.

## MARKA KİŞİLİĞİ



**Oyunbaz**



**Sakin**



**Cesaret verici**



**Abartılı**



**Bağıran**



**Manipülatif**



**Didaktik**

# ÜRÜN DİLİ (TONE OF VOICE)

## Çocuk Modu Dili

Fiil odaklı: “Ekle”, “Yaklaştın”, “Devam”

Mizah: küçük ve “tatlı” (alaycı değil)

“Hata” dilinde suçlama yok:

**Amaç: Aksiyon + motivasyon**

### Kurallar

- 7–10 kelime max
- Fiil odaklı
- Soru yerine davet
- Suçlama yok

### Örnek

✗ “Bugün eklemediğin.”

✓ “Bugün eklemek ister misin?”

## Ebeveyn Modu Dili

Net, resmiye yakın ama soğuk değil

Veriye dayanır (“son 7 gün”, “toplam birikim”)

Güven kalıpları: “veri”, “kontrol”, “Şeffaflık”

**Amaç: Güven + Netlik**

### Kurallar

- Düz cümle
- Veri temelli
- Duygusuz ama insani

### Örnek

Bu uygulama ödeme almaz.  
Hedef takibi sunar.

# **SESSİZLİK DE MARKADIR.**

**Kumbo'nun en büyük farklarından biri:  
Her yerde konuşmaz.**

**Bilinçli sessizlik olan yerler:**

**Ana hedef ekranı  
Ebeveyn ayarları  
Paywall sonrası dönüş**

**Sessizlik = güven.**

## **MICRO-INTERACTION FELSEFESİ**

**Dopamin ≠ Bağımlılık  
Alışkanlık > Dürütü**

### **Kurallar**

#### **Aksiyon**

**Para ekleme  
Milestone  
Üst üste ekleme  
Çok sık tekrar**

#### **Tepki**

**Kısa kutlama  
Rozet  
Azalan animasyon  
Sessizlik**

# ETİK SINIRLAR

## Kumbo asla:

- ✗ Geri sayılm kullanmaz
- ✗ Korku dili kullanmaz
- ✗ “Kaçırıyorsun” demez
- ✗ Çocuğa satın alma çağrıları yapmaz
- ✗ Ebeveyni utandırmaz

## GÖRSEL DİL PRENSİPLERİ

### Renk

Canlı ama bağırmayan  
Aynı paletin:  
Çocuk için doygundan  
Ebeveyn için sakin ton

### Form

Yuvarlak köşeler  
Keskin hat yok  
Oyuncak hissi  
ama “ucuz” değil

## KUMBA’NIN KENDİNE SORDUĞU 5 SORU

**Her yeni ekran / özellikle sorulmalı:**

- Bu çocuğa kontrol hissi veriyor mu?
  - Ebeveyn bunu etik bulur mu?
  - Burada konuşmak gereklidir mi?
  - Bu davranış uzun vadede alışkanlık yaratır mı?
  - Satın almayan kullanıcı kendini kötü hisseder mi?
- Birine “hayır” ise → revizyon.**

# KARAKTERLER

## KARAKTERLER MARKA DEĞİL, MARKA DAVRANIŞIDIR

Kumbo'da karakterler maskot değil,  
fonksiyonel personadır.

Üçlü karakter sistemi ile  
Aksiyon, Bilgi ve Duygu kavramları için ayrı ayrı  
konuşan karakter teması kullanılacaktır.

**Ana koç = Aksiyon      Robot = Bilgi      Hayvan = Duygu**

### **ANA KOÇ**

#### **Markanın sesi (Rehber)**

Aksiyon başlatır / Kutlar / Rehberlik eder

**✗ Asla satış yapmaz    ✗ Asla suçlamaz**

### **ROBOT**

#### **Markanın aklı (Görev Lideri)**

Hesap / Plan / Fiyat / Paywall

Satin alma ekranında sadece robot konuşur.

### **HAYVAN**

#### **Markanın kalbi (Duygusal Destek)**

Empati / Devamlılık / Yumuşak hatırlatma

**✗ Asla paywall    ✗ Asla hesap/para bilgisi**

# **MICROCOPY KİT**

## **ANA KOÇ – Aksiyon & Kutlama**

**Amaç:** başlatmak, devam ettirmek, kutlamak

**Ton:** neşeli, net, kısa

“Hadi ilk hedefini seçelim.”

“Hazırsan başlayalım.”

“Bir adım daha yaklaştın.”

“Harika bir başlangıç!”

“Devam edersen daha hızlı olur.”

“Yolun yarısına geldin!”

“Az kaldı, pes etmek yok.”

“Bugün bunu başardın.”

“Plan güzel gidiyor.”

“Hedef tamamlandı!”

“Yeni bir hedefe hazır mısın?”

## **HAYVAN – Empati & Yumuşak Dürtme**

**Amaç:** Suçlamadan hatırlatmak

**Ton:** sakin, destekleyici

“Bugün az da ekleyebiliriz.”

“Birlikte devam edelim mi?”

“Uzun zamandır buradayım.”

“Hazırım, sen de hazır mısın?”

“Bugün de güzel bir gün.”

“Küçük adımlar da önemli.”

“Dilersen yarın tekrar bakarız.”

“Yanındayım.”

# ROBOT – Bilgi & Plan

**Amaç:** güven, netlik, hesap

**Ton:** düz, duygusuz ama sevimli

“Bu hızla: 18 gün.”

“Kalan tutar: 1.240 TL.”

“Bugün eklersen: +1 gün.”

“Plan güncellendi.”

“Hedefe %42 ulaştı.”

“Bu haftaki toplam: 120 TL.”

“Bu özellik Plus’ta.”

“Birden fazla hedef ekleyebilirsin.”

## EKRAN – KARAKTER EŞLEŞME HARİTASI

Ecran	Konuşan	Amaç	Microcopy Tipi
Splash	—	Sessiz marka girişи	—
Onboard Karşılama	Ana Koç	Başlatma	Davet
Onboard Hedef Seçim	Ana Koç	Aksiyon	Teşvik
Onboard Plan	Robot	Bilgi	Hesap
Onboard Kutlama	Ana Koç	İlk dopamin	Kutlama
Hedef Ana Ekranı	Robot	Net durum	Veri
Para Ekle	Ana Koç	Eylem	Teşvik
Para Ekle (Başarılı)	Ana Koç	Dopamin	Kutlama
3 Gün Pasif	Hayvan	Geri çağrıma	Empati
Empty State	Hayvan	Yumuşak CTA	Davet
%25/%50 Milestone	Ana Koç	Moral	Kutlama
Hedef Tamamlandı	Ana Koç	Final	Kutlama
Paywall	Robot	Satın alma mantığı	Net değer
Ayarlar	—	Dikkat dağıtmaya yok	—
Bildirim (Push)	1 karakter	Retention	Tek cümle

# ÜRÜN İÇİ KULLANIM SENARYOLARI

## Onboarding

Konuşan: Ana Koç (Fiko)

“Bir hedef seçelim. Adım adım yaklaşacağız.”

(tek cümle, emoji yok)

## Hedef Ana Ekranı

Konuşan: Robot (Kumbo)

“Bu hızla devam edersen 18 gün kaldı.”

## Para Ekleme

Konuşan: Ana Koç (Fiko)

“Harika! Bir adım daha yaklaştın.”

(Mini Kutlama Animasyonu)

## 3 Gün Para Eklenmedi

Konuşan: Hayvan (Bobo)

“Az bile olsa bugün eklemek ister misin?”

(Yargı veya suçlama yok)

## %50 Milestone

Konuşan: Ana Koç (Fiko)

“Müthiş! Yolu yarıladık bile. Devam.”

## Hedef Tamamlandı

Konuşan: Üçü birlikte ama konuşan Ana Koç (Fiko)

“Kutlalarız. Gerçekten çok iyi başardın.

Yeni hedefe hazır mısın?”

## Paywall

Konuşan: Robot (Kumbo)

“Plus ile birden fazla hedef ekleyebilirsin.”

(Asla hayvan veya ana koç paywall'da konuşmaz)

- Aynı ekranda 1 konuşan karakter

- Push notification'da günde max 1 karakter

# **TEMALAR**

**Tema, sadece bir “skin”den ibaret değil**

**Çocuğun birikimi  
nasıl anlaşıldıracığını belirleyen  
bir deneyim çerçevesidir.**

**Üçlü Karakter Sistemi içerisinde  
Üç farklı tema düşünülmüştür.**

**Bunlar;**

**Spor ve Koç Teması  
Doğa ve İzci Teması  
Uzay ve Merak Teması**

# TEMA 01

# DOĞA VE İZCI TEMASI

Birikimi bir keşif ve emek yolculuğu olarak ele alır.

Bu temada çocuk, para biriktiren biri değil; doğayı tanıyan, sabırla ilerleyen bir kaşif gibidir.

## İZCI FİKO



## MILESTONE REWARDS İZCI ROZETLERİ



# **TEMA 01**

# **DOĞA VE İZCI TEMASI**

**Deneyim Duyusu:** Sabır, Emek, Merak, Tatmin

Küçük katkılar, doğadaki küçük ama sürekli çalışmalar gibi görülür.

## **KARAKTER YAPISI**

### **İzci Fiko:**

**Rol:** Yol gösteren, kaşif

**Duruş:** Izci lideri, rehber

**Ton:** Sakin, öğretici ama didaktik değil

“Bir adım daha  
ilerledik, yolumuz net.”

### **Robot Kumbo:**

**Rol:** Mesafe ve kaynak ölçer

Kalan günleri “yol” olarak ifade eder  
İlerlemenin temposunu gösterir

“Hedefe ulaşmana  
17 gün kaldı.”

**Kumbo bu temada bir pusula ve harita gibidir.**

### **Arı Vizo:**

**Rol:** Emek ve düzen sembolü

**Duruş:** Sabır ve süreklilik

**Ton:** Küçük işler – Büyük sonuçlar

**Vizo, doğadaki emeği ve çalışkanlığı temsil eder.**

“Biraz daha gayret  
edersek başaracağız!”

## **Milestone & Ödül Sistemi**

**Bu temada ilerleme izci rozetleriyle anlaşırlar.**

**İlk katkılar : İlk Kamp Rozeti**

**%50 hedef : Orman Rozeti**

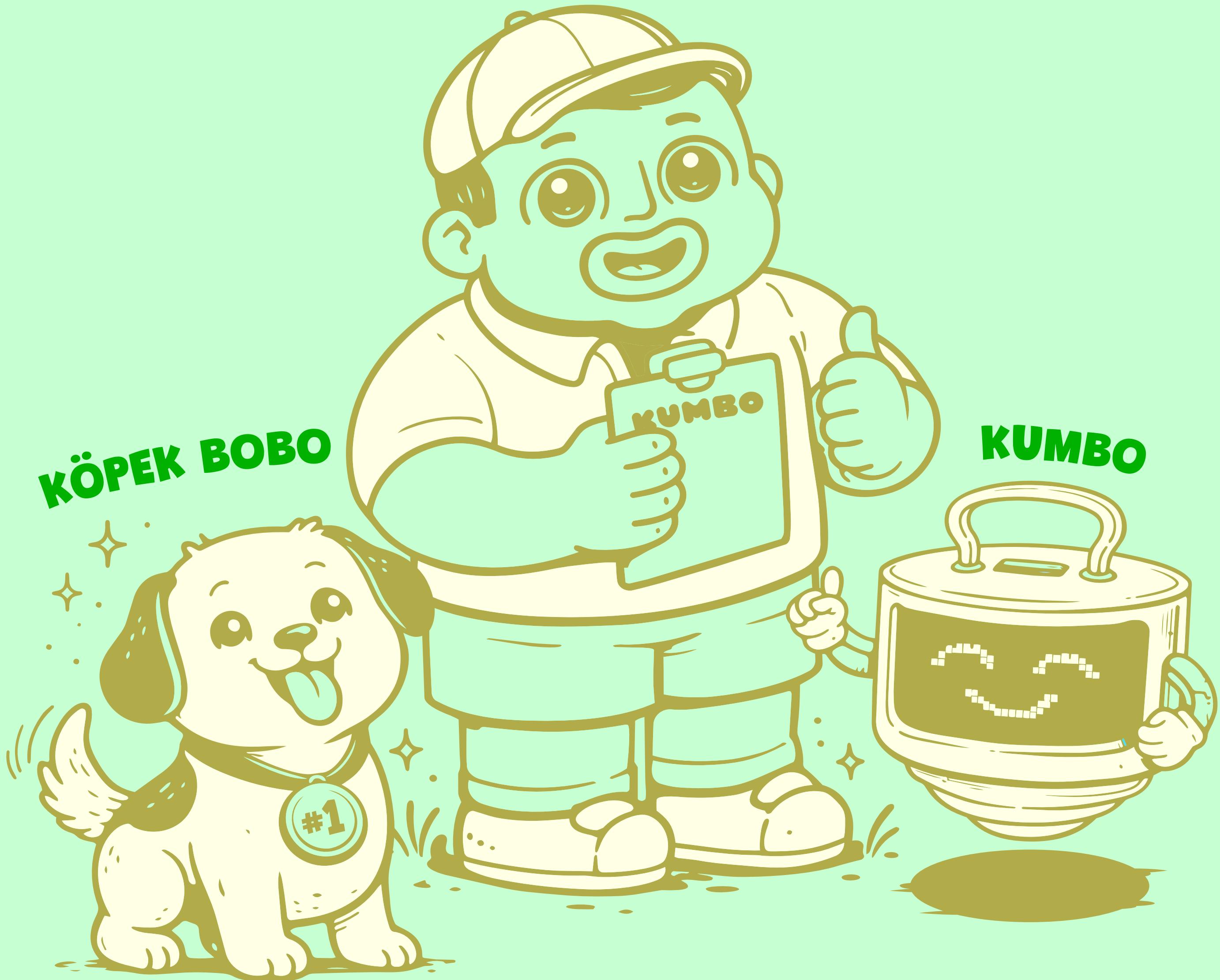
**Hedef tamamlandı : Usta İzci Rozeti**

## TEMA 02

# SPOR VE KOÇ TEMASI

Birikimi bir antrenman ve müsabaka süreci gibi kurgular.  
Bu temada çocuk, para biriktiren biri değil;  
hedefe hazırlanan bir sporcu gibidir.

### KOÇ FİKO



### MILESTONE REWARDS MADALYALAR



## TEMA 02

# SPOR VE KOÇ TEMASI

**Deneyim Duyusu:** Disiplin, Devamlılık, İlerleme, Başarı

Her küçük katkı, bir antrenman gibi algılanır.

## KARAKTER YAPISI

### Koç Fiko:

**Rol:** Rehber ve motivatör

**Duruş:** Koç, yol gösterici

**Ton:** Teşvik edici, net

“Her idman bizi biraz daha güçlendiriyor.”

### Robot Kumbo:

**Rol:** Performans Analisti

Kalan gün sayısını verir

İlerlemenin hızını hesaplar

Hedefe ne kadar yaklaşıldığını gösterir

**Kumbo bu temada bir istatistik tablosu gibidir.**

“Hedefe ulaşmana 17 gün kaldı.”

### Köpek Bobo:

**Rol:** Takım Arkadaşı

**Duruş:** Sadakat ve Devamlılık

**Ton:** Arkadaş, destekleyici

**Bobo, sporda takım ruhunu temsil eder.**

“Yanındayım, haydi devam edelim!”

## Milestone & Ödül Sistemi

**Bu temada ilerleme spor başarılarıyla ödüllendirilir.**

**İlk adımlar : Isınma Madalyası**

**%50 hedef : Yarı Final Madalyası**

**Hedef tamamlandı : Şampiyonluk Madalyası**

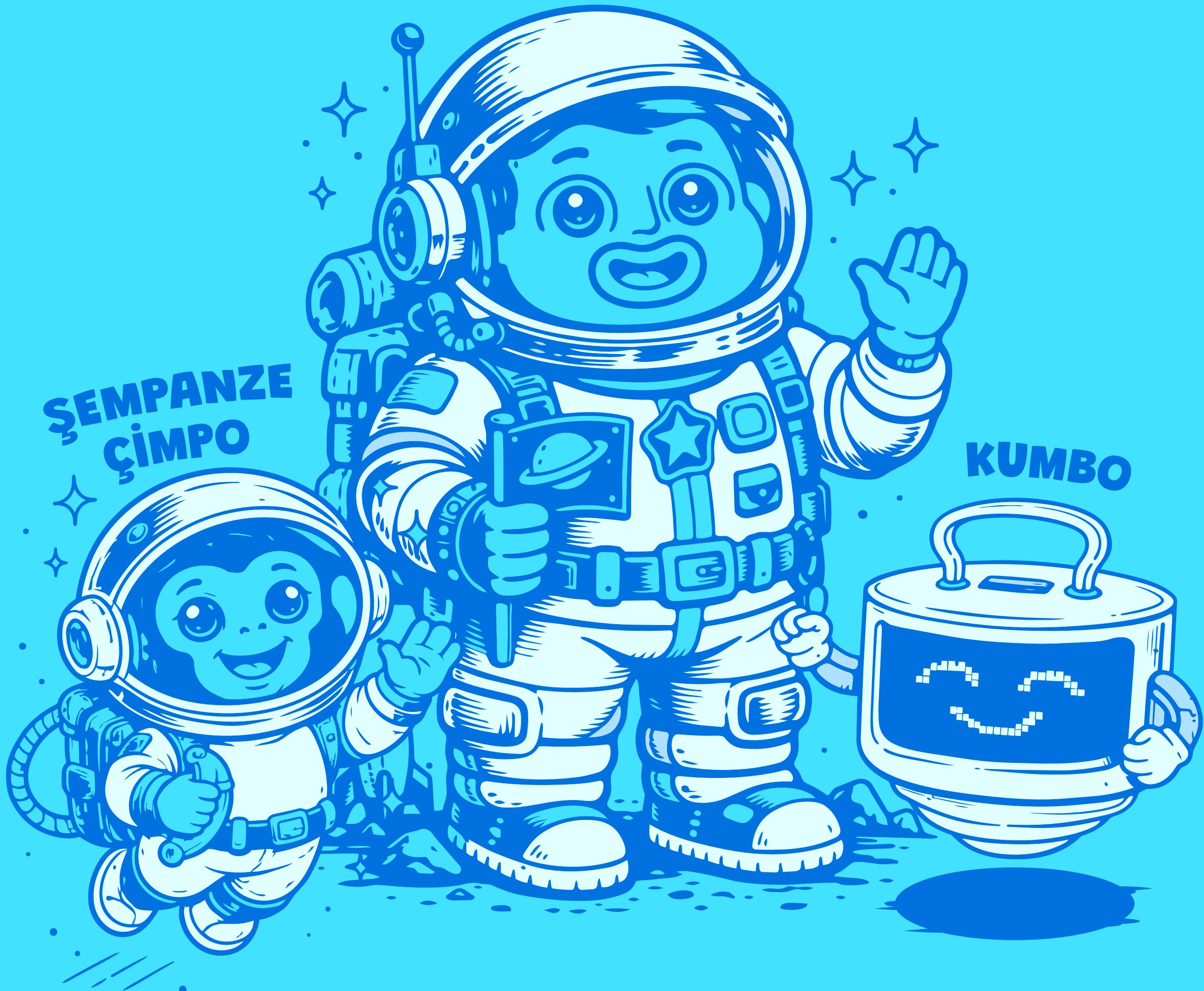
## TEMA 03

# UZAY VE MERAK TEMASI

Birikimi bir uzay yolculuğu ve keşif görevi olarak ele alır.

Bu temada çocuk, para biriktiren biri değil; bilinmeyeni keşfetmek için hazırlanan bir astronot gibidir.

## ASTRONOT FİKO



## MILESTONE REWARDS MISSION PATCHES



## TEMA 03

# UZAY VE MERAK TEMASI

**Deneyim Duygusu:** Merak, Keşif, Sabır, Büyük hedefler

Her katkı, uzay gemisine eklenen bir yakıt gibi algılanır.

## KARAKTER YAPISI

### Astronot Fiko:

**Rol:** Görev lideri / kaptan

**Duruş:** Astronot, kaşif, lider

**Ton:** İlham verici ama sakin

“Bu katkıın bizi başarıya biraz daha yaklaştırdı.”

### Robot Kumbo:

**Rol:** Görev ve sistem analisti

Kalan mesafeyi hesaplar

Keşiflerin süresini gösterir

Kaynak (birikim) durumunu netleştirir

**Kumbo burada bir uzay bilgisayarı gibidir.**

“Hedefe ulaşmana 17 gün kaldı.”

### Şempanze Çimpo:

**Rol:** Merak ve deney ruhu

**Duruş:** Keşfetme, öğrenme

**Ton:** Arkadaş, destekleyici

**Şempanze, “deneye deneye öğrenmenin” sembolüdür.**

“Bu görev için çok heyecanlıyım.”

## Milestone & Ödül Sistemi

İlerleme uzay görevleri ve rozetleri ile anlatılır.

**İlk birikimler : Fırlatma Rozeti**

**%50 hedef : Yörünge Rozeti**

**Hedef tamamlandı : Gezegen Keşfi Rozeti**

# STİL ALTERNATİF

