

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
için kullanılan bir araçtır.**

KUMBO NE YAPAR?

- **Çocuk bir hedef seçer**
- **Küçük adımlarla biriktirir**
- **ilerlemesini 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 bağirmeden
anlatmak isteyen
ebeveynler**

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

**Kumbo, çocuklara
para biriktirmeyi değil;
hedefe ulaşmayı öğreten
bir davranış tasarımı 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

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

Bu vaadin ürüne yansıması:

“Hemen al” ✗

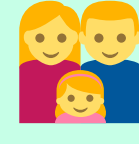
“Biraz daha yaklaş” ✓

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 üründe tutmak.

MARKA KİŞİLİĞİ



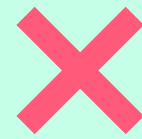
Oyunbaz



Sakin



Cesaret verici



Abartılı



Bağırان



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 eklemedin.”
- ✓ “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 > Dürtü

Kurallar

Aksiyon

Para ekleme

Milestone

Üst üste ekleme

Çok sık tekrar

Tepki

Kısa kutlama

Rozet

Azalan animasyon

Sessizlik

ETİK SINIRLAR

Kumbo asla:

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

GÖRSEL DİL PRENSİPLERİ

Renk

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

Form

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

KUMBA’NIN KENDİNE SORDUĞU 5 SORU

Her yeni ekran / özellikte sorulmalı:

- Bu çocuğa kontrol hissi veriyor mu?
- Ebeveyn bunu etik bulur mu?
- Burada konuşmak gerekli 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

Satın alma ekranında sadece robot konuşur.

HAYVAN

Markanın kalbi (Duygusal Destek)

Empati / Devamlılık / Yumuşak hatırlatma

✗ Asla paywall ✗ Asla hesap/para bilgisi

MICROCOPY KIT

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.”

“Yanımdayım.”

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 ulaşıldı.”

“Bu haftaki toplam: 120 TL.”

“Bu özellik Plus’ta.”

“Birden fazla hedef ekleyebilirsin.”

EKRAN – KARAKTER EŞLEŞME HARİTASI

Ekran	Konuşan	Amaç	Microcopy Tipi
Splash	—	Sessiz marka girişi	—
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 çağırma	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 dağıtma 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)

“Kutlarız. 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 deęil

**Çocuęun birikimi
nasıl anlamlandıracaęını belirleyen
bir deneyim çerçevesidir.**

**Üçlü Karakter Sistemi ierisinde
ü farklı tema düşünölmüştür.**

Bunlar;

**Spor ve Ko Teması
Doęa ve İzci Teması
Uzay ve Merak Teması**

TEMA 01

DOĞA VE İZCİ TEMASI

Birikimi bir keşif ve emek yolculuğu olarak ele alır.

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

İZCİ FİKO



MILESTONE REWARDS İZCİ ROZETLERİ



TEMA 01

DOĞA VE İZCİ TEMASI

Deneyim Duygusu: Sabır, Emek, Merak, Tatmin

Küçük katkılar, doğadaki küçük ama sürekli çalışmalar gibi görülür.

KARAKTER YAPISI

İzci Fiko:

Rol: Yol gösteren, kaşif

Duruş: İzci 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 ilerlemenin 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 anlamlandırılır.

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 Duygusu: 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

“Hedefe ulaşmana 17 gün kaldı.”

Kumbo bu temada bir istatistik tablosu gibidir.

Köpek Bobo:

Rol: Takım Arkadaşı

Duruş: Sadakat ve Devamlılık

Ton: Arkadaş, destekleyici

Bobo, sporda takım ruhunu temsil eder.

“Yanımdayım, haydi devam edelim!”

Milestone & Ödül Sistemi

Bu temada ilerleme spor başarılarıyla ödüllendirilir.

İlk adımlar : Isınma Madalyası

%50 hedef : Yarı Final Madalyası

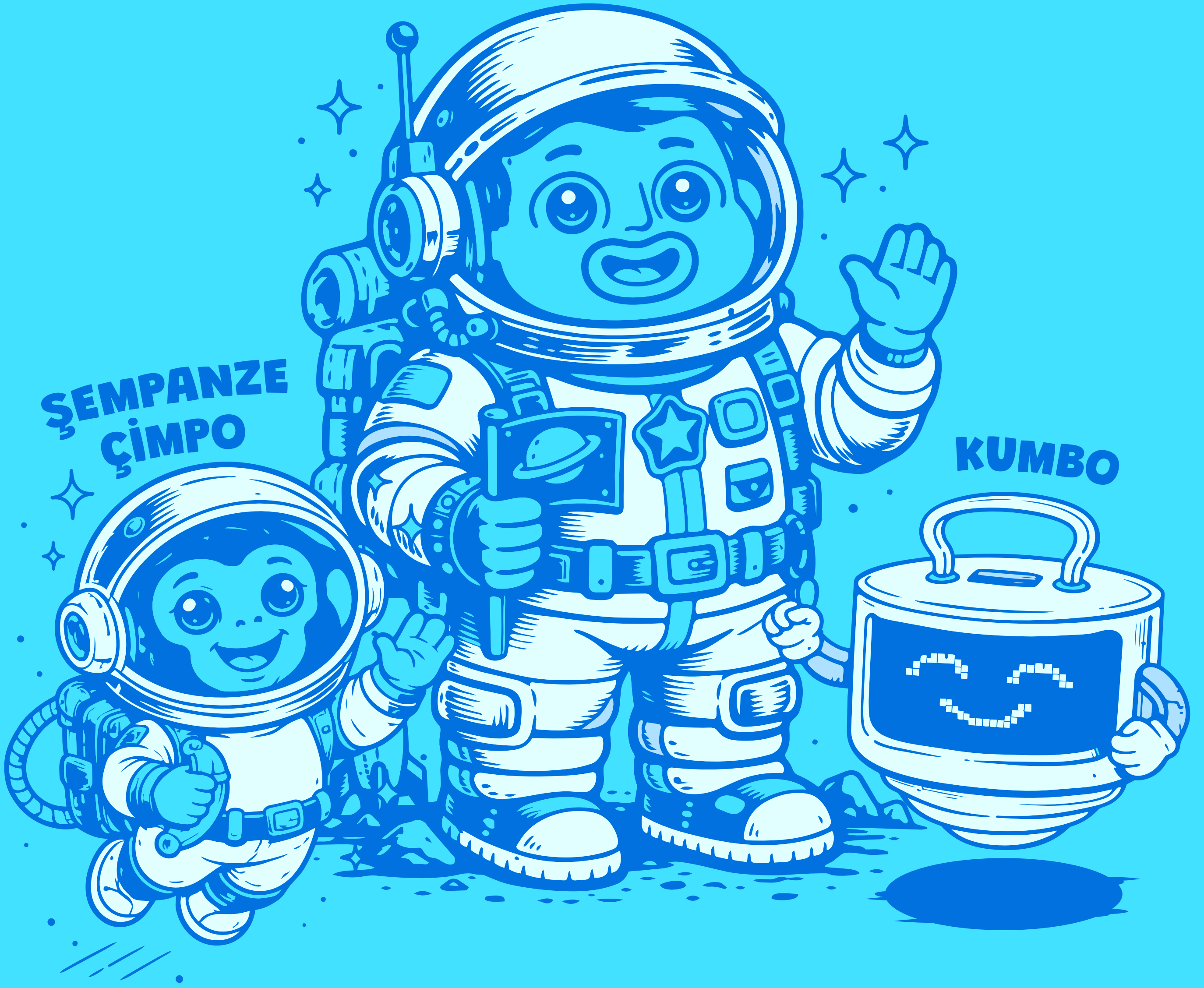
Hedef tamamlandı : Şampiyonluk Madalyası

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 sakın

“Bu katkı 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 bilgisayar 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

