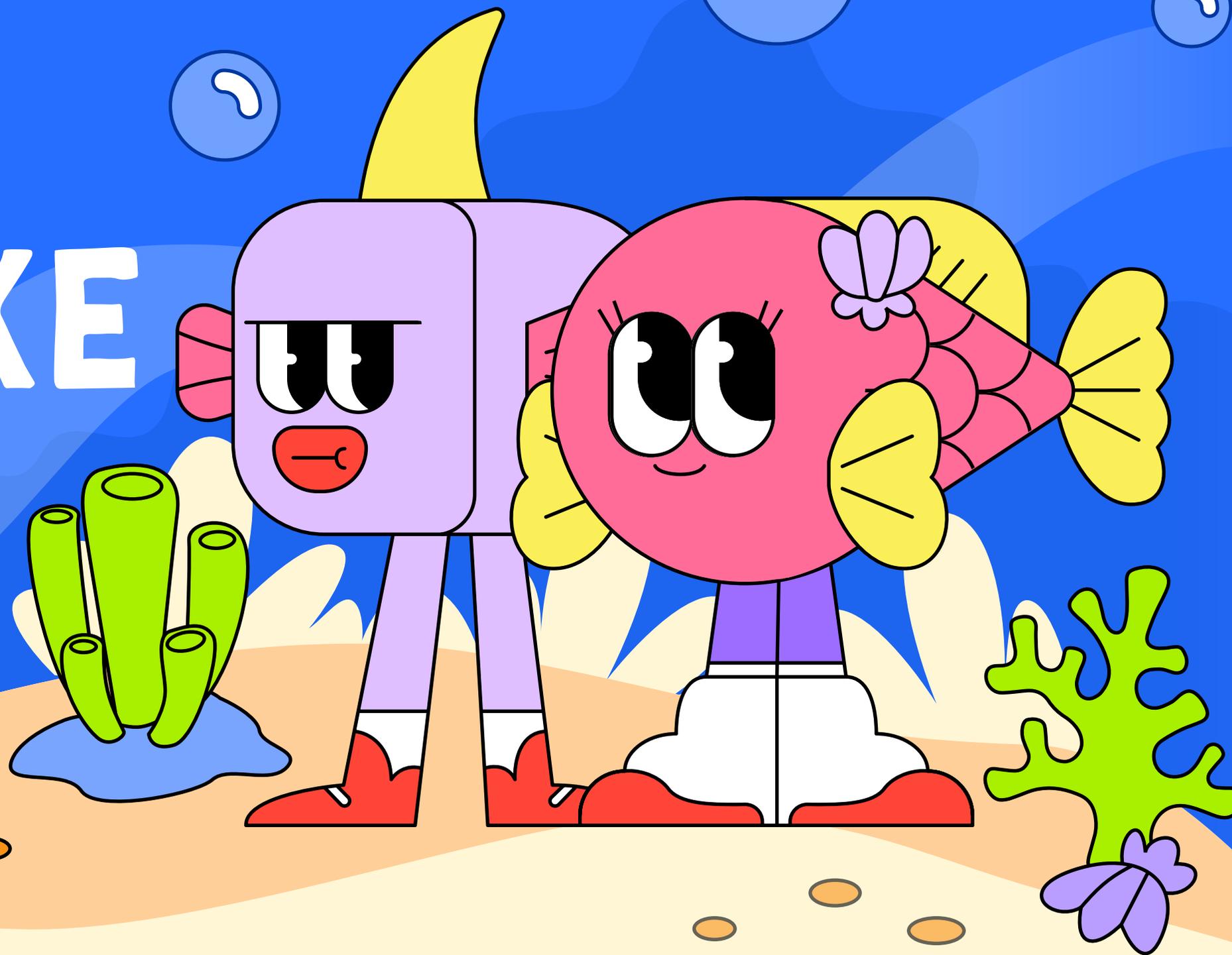


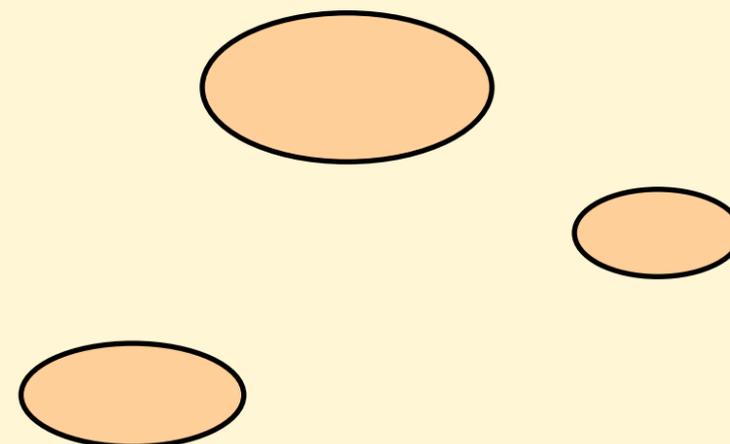
РЫБКИ В БАНКЕ



ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

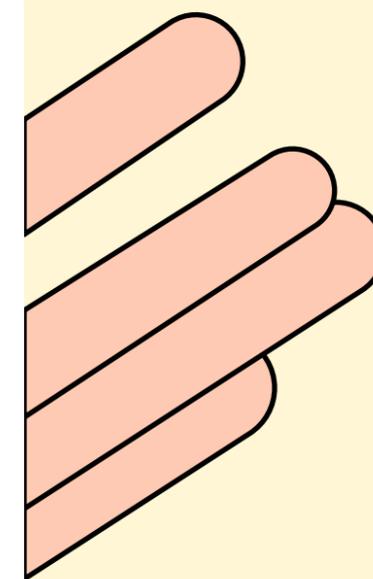
Разработать игру, которая поможет обучить детей 6–13 лет основам финансовой грамотности

Научить детей рационально распоряжаться деньгами, в том числе с помощью Детской карты и других банковских сервисов Альфа-Банка



РЕШЕНИЕ

Мы начали с исследований и инсайтов: посмотрели, как дети распоряжаются деньгами, обсудили это с родителями, потом вместе с командой банка составили карту компетенций для будущей игры: чему хотим научить детей и через какое действие — так в игре появились события и миссии.



ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

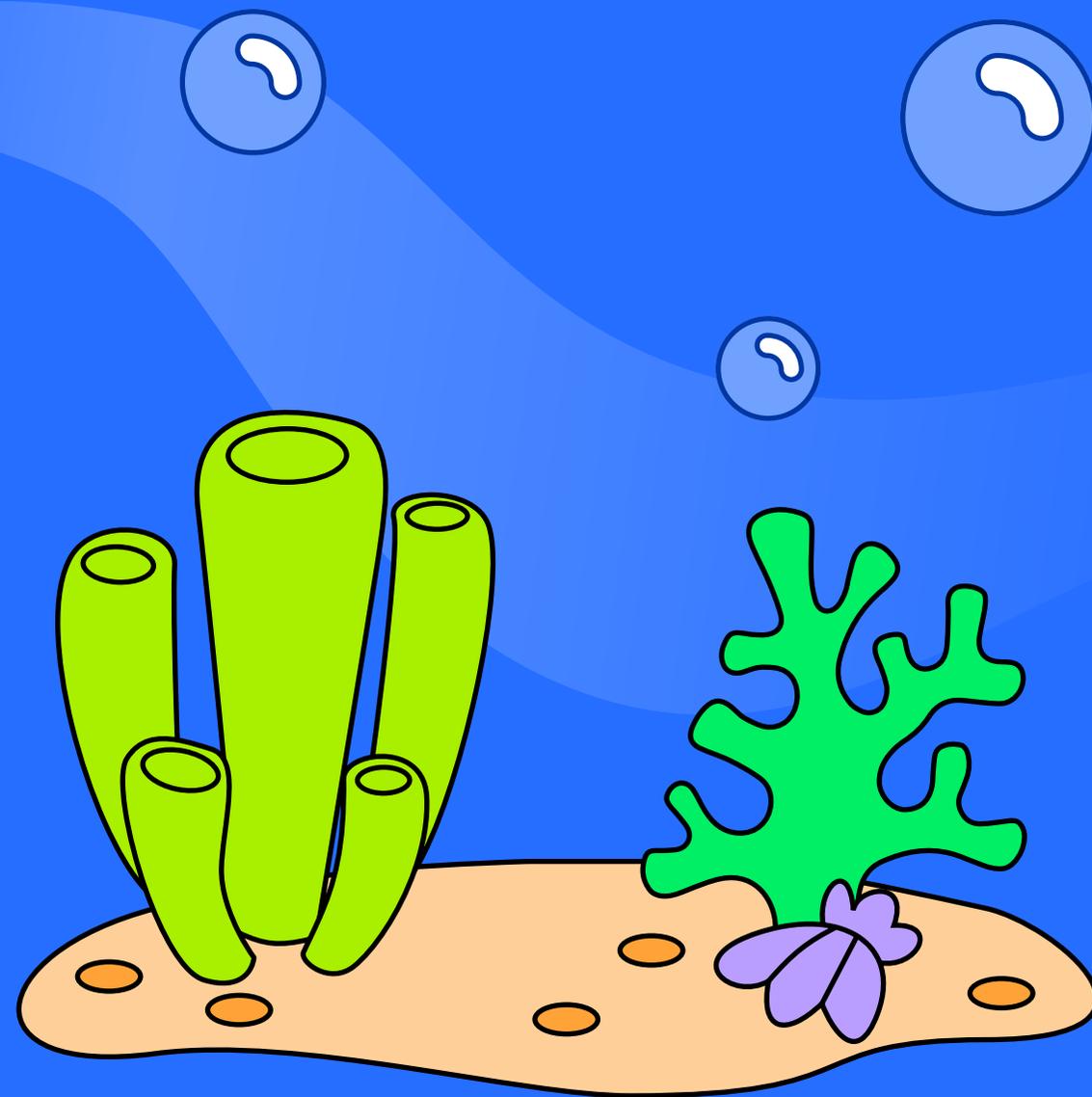
Персонализация. Ребёнок может играть за героя, который ему нравится

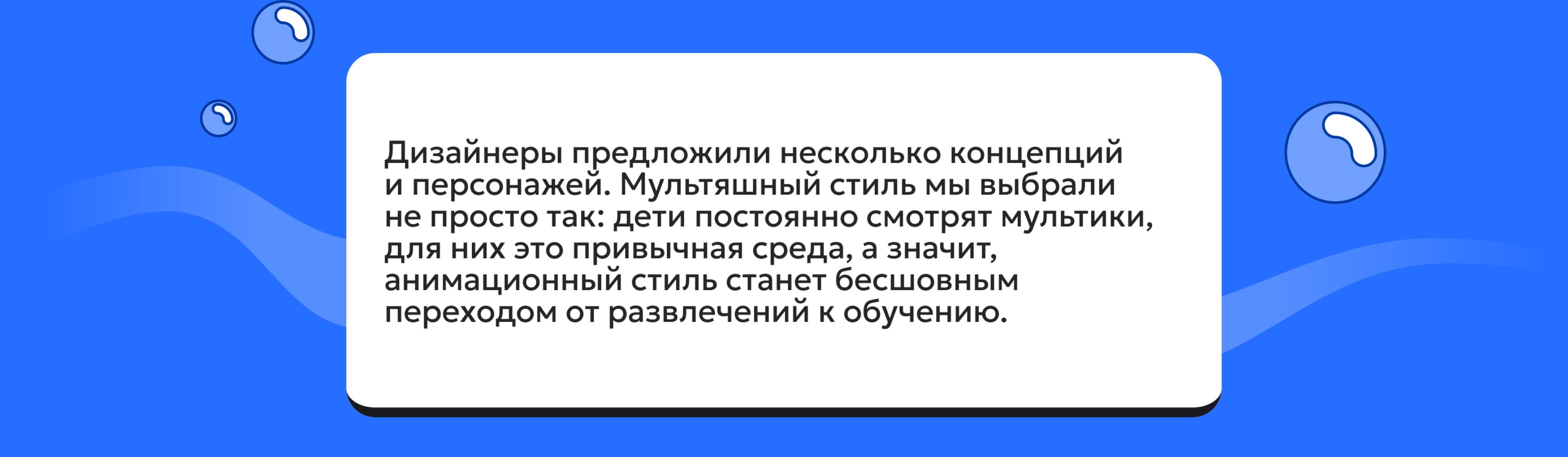
Вовлечение. Взаимодействуем с ребёнком в понятной игровой среде

Обучение. Наглядно показываем ребёнку, из чего складываются его доходы и расходы

Эволюция. Усложняем персонажа и события от уровня к уровню

Интеграция. Рассказываем в игре о сервисах Альфа-Банка

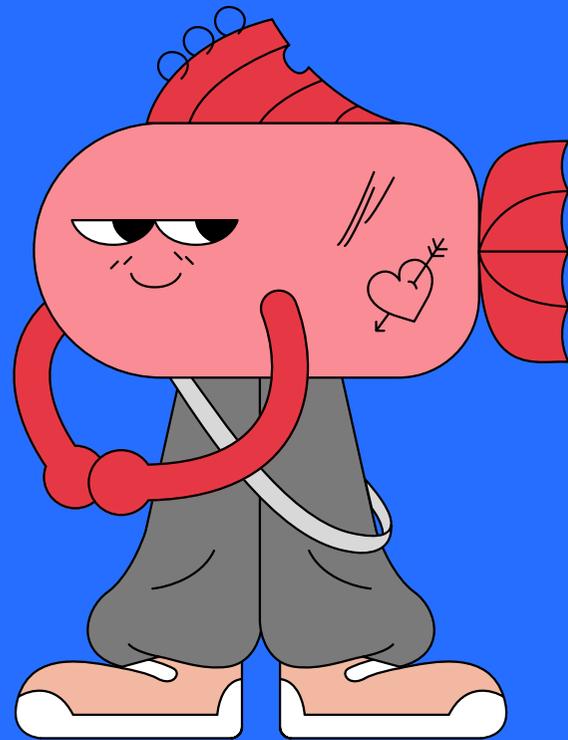


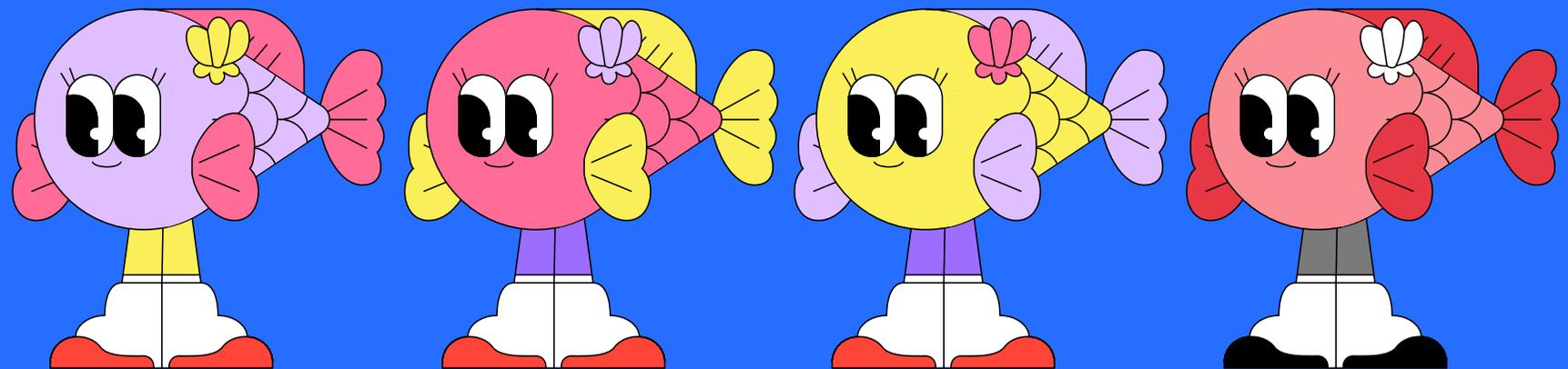
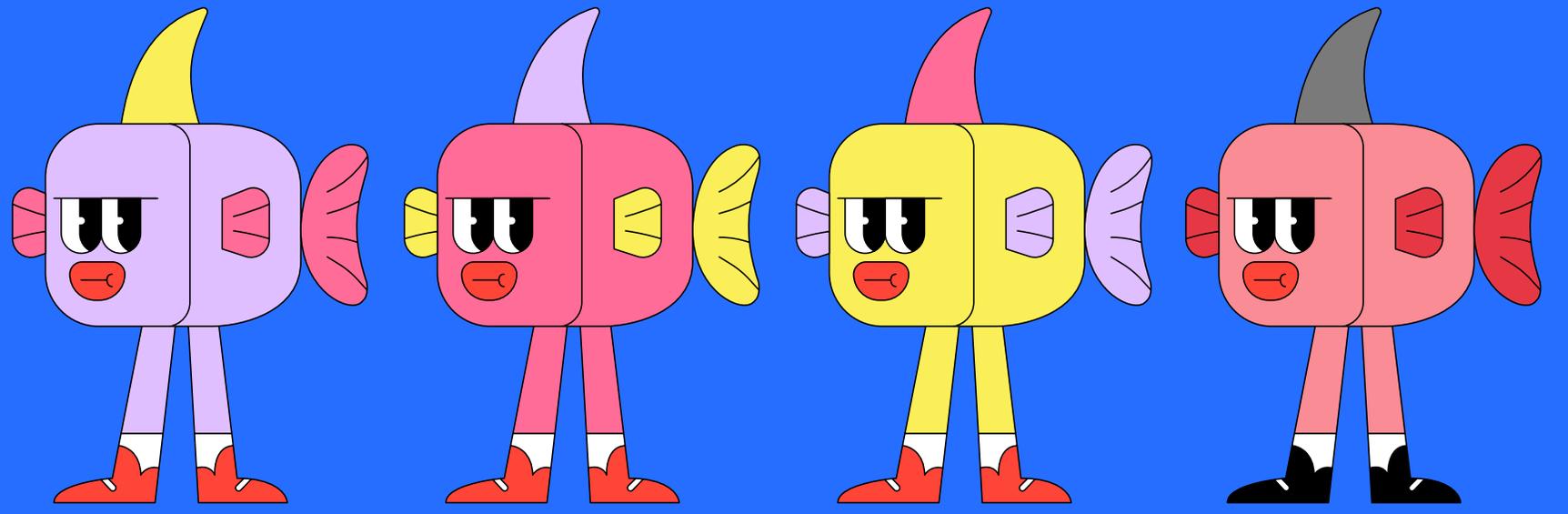
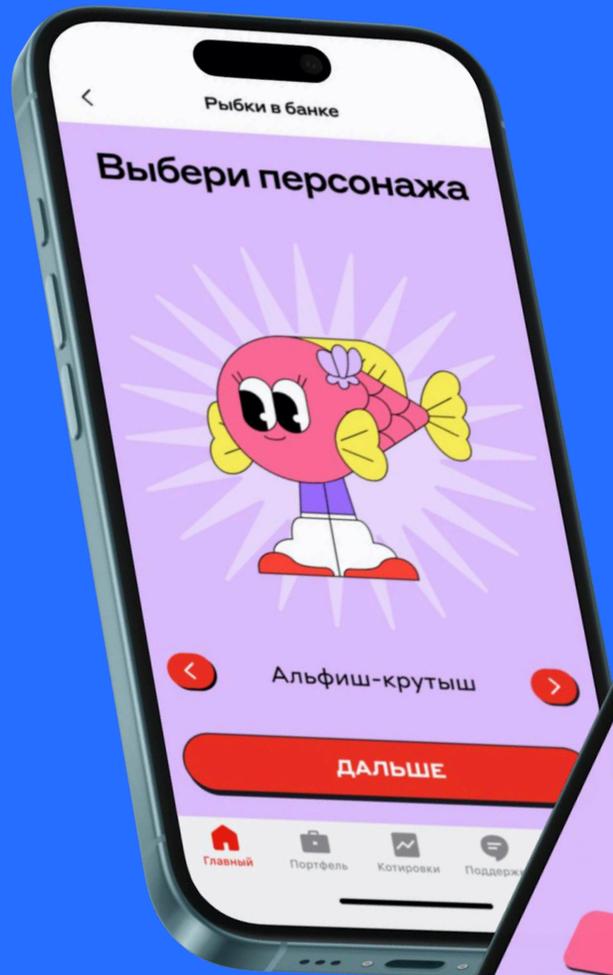


Дизайнеры предложили несколько концепций и персонажей. Мультяшный стиль мы выбрали не просто так: дети постоянно смотрят мультики, для них это привычная среда, а значит, анимационный стиль станет бесшовным переходом от развлечений к обучению.



Альфиш, главный герой игры, — это рыбка, которая живёт в океане. Основная задача игрока — пройти с Альфишем путь от школьника до владельца бизнеса. Для этого надо быстро бегать, собирать фишки и предметы, проходить миссии и события. Всего дизайнеры отрисовали 6 персонажей, но в игру вошли только два. Остальных героев можно найти в карточках событий и миссий.





ИЗ ЧЕГО СОСТОИТ ИГРА:

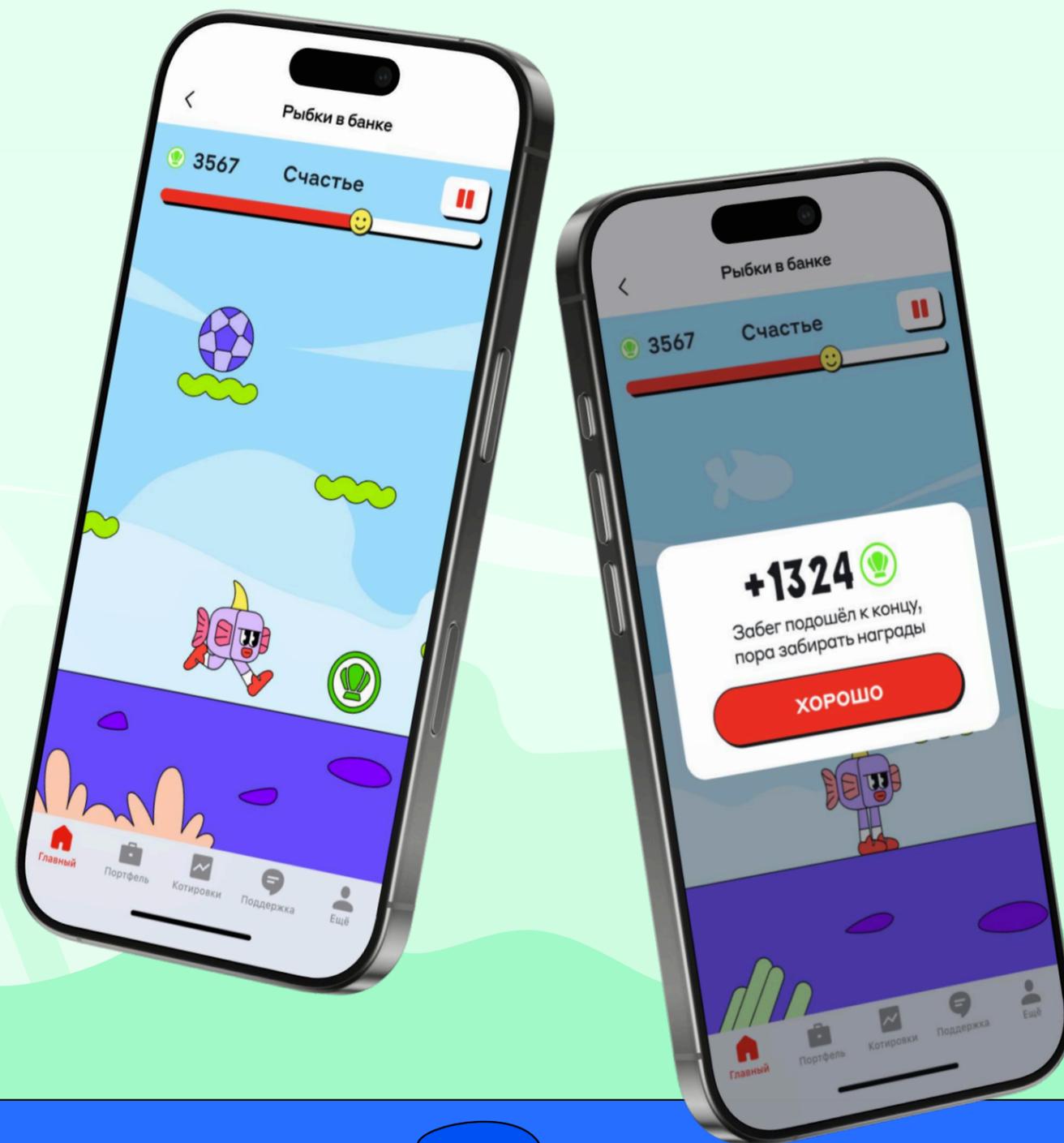
Забег — игровой уровень, где игрок собирает предметы и зарабатывает фишки.

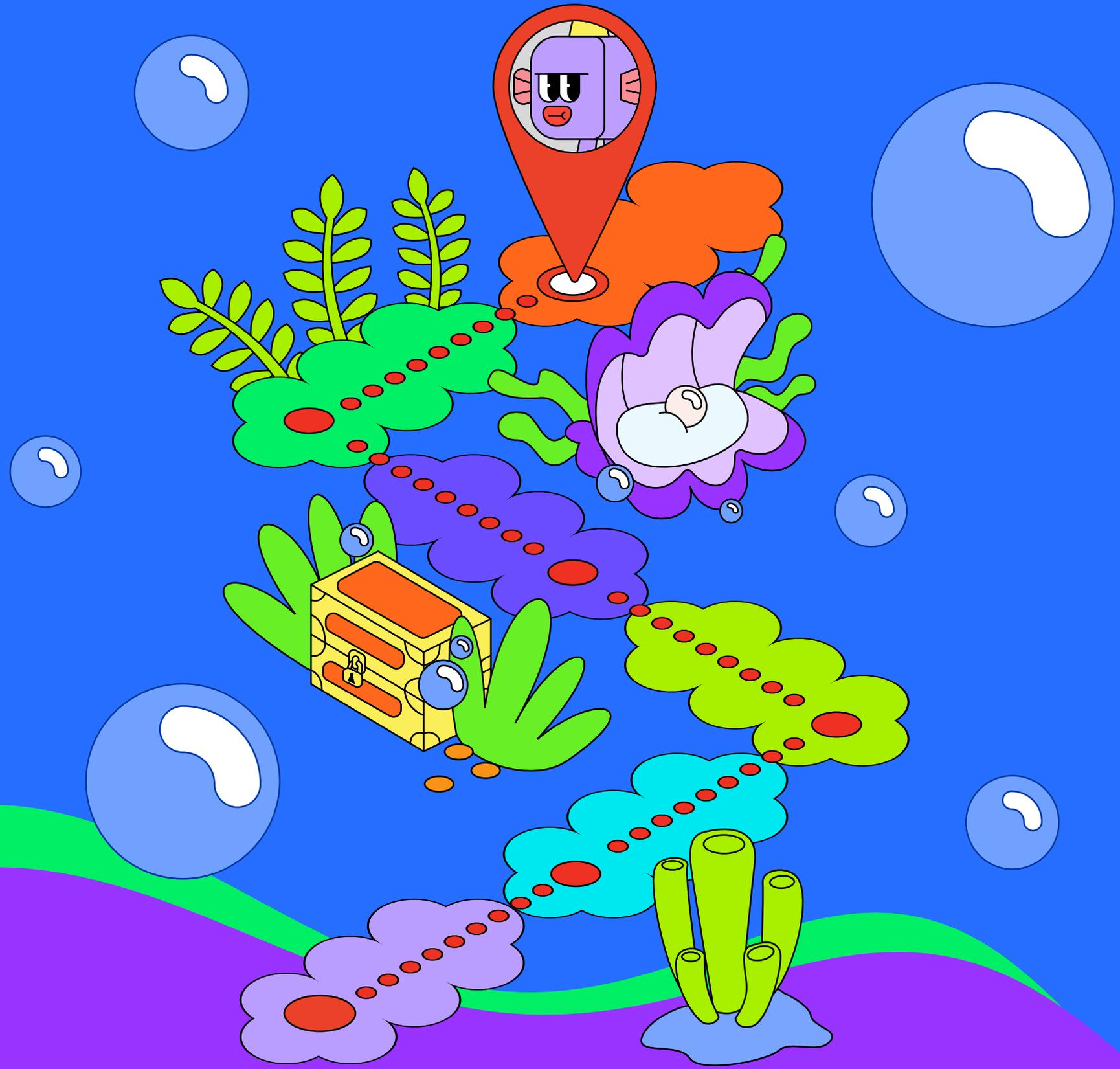
Миссии и события — задания, за которые можно получить фишки или счастье для забегов.

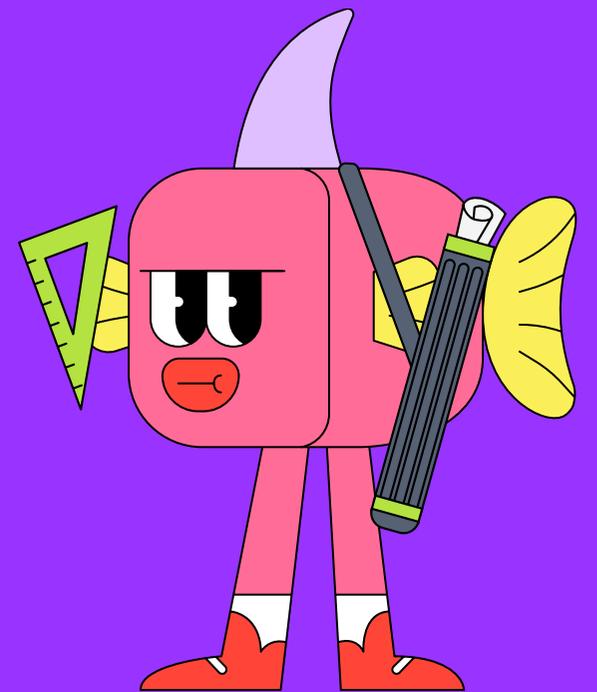
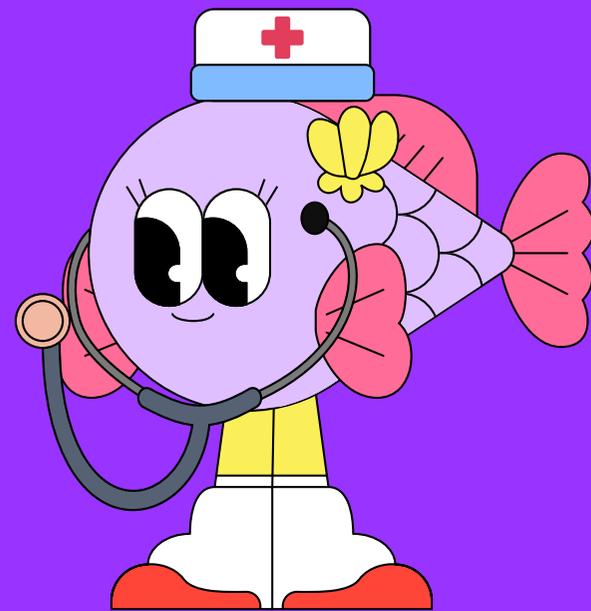
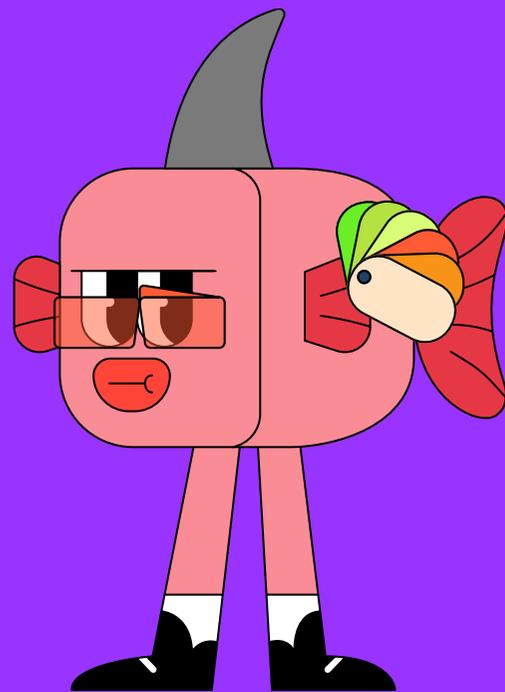
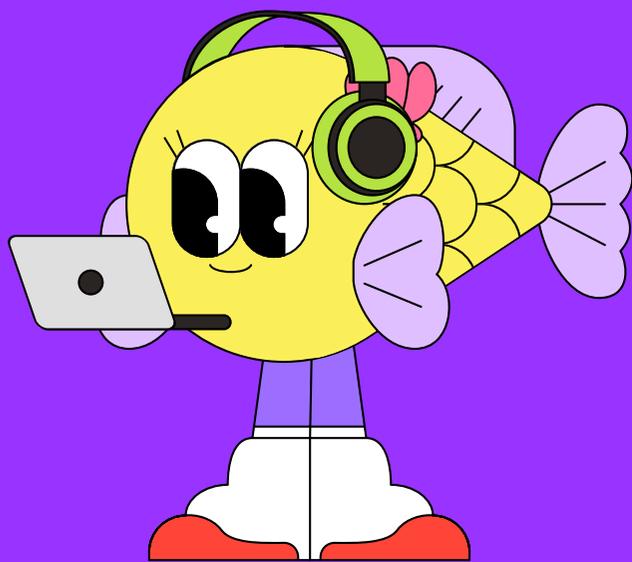
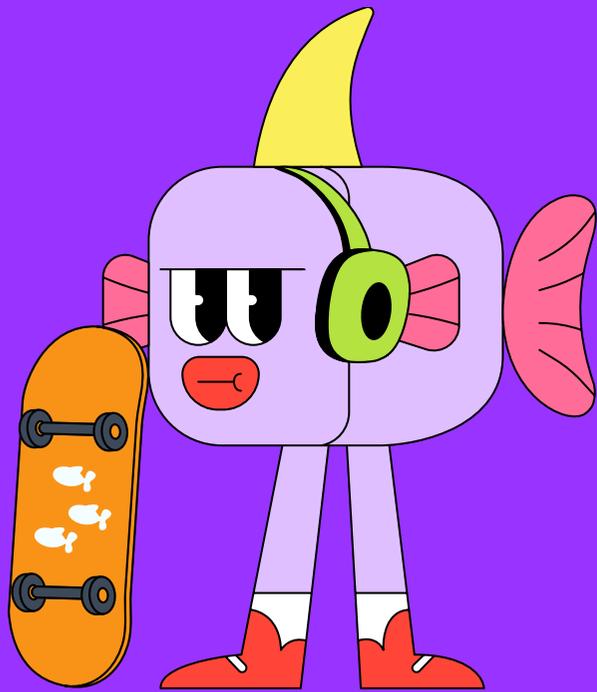
Счёт Альфиша — экран с общим игровым балансом, доходами, активами и расходами.

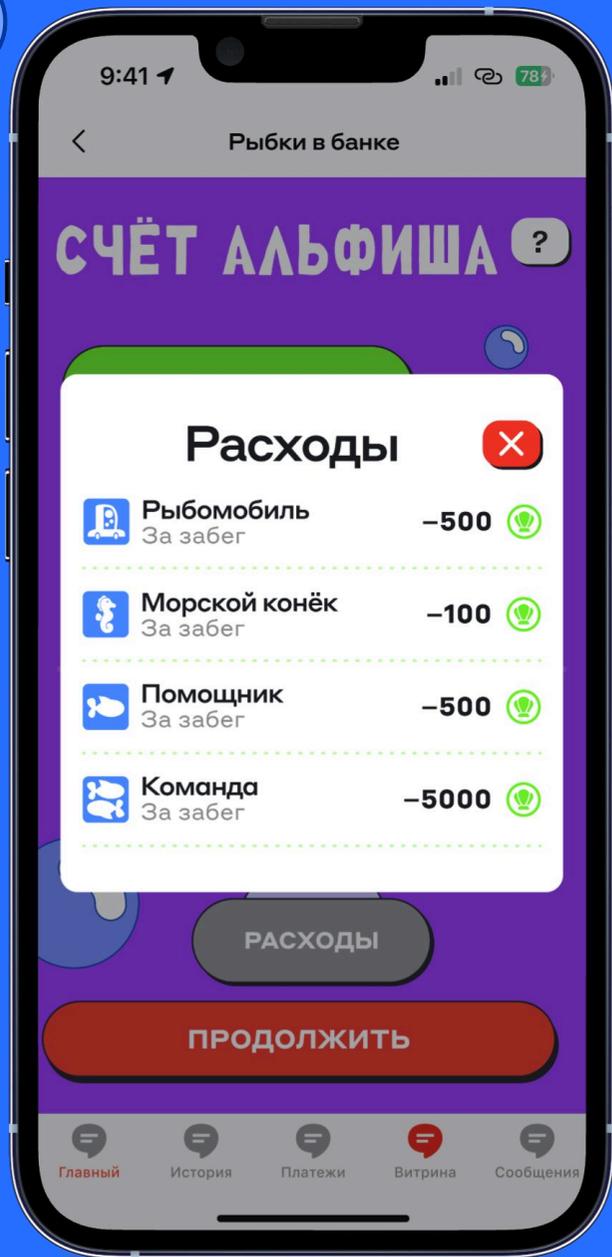
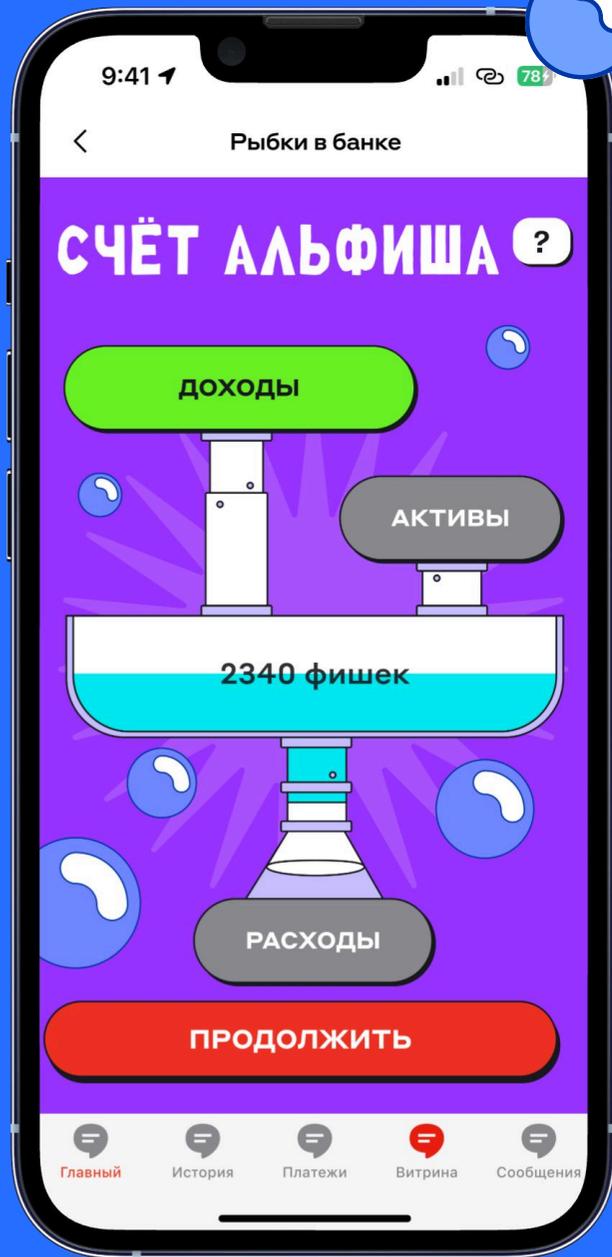
Профессии — при переходе на новый уровень можно выбрать одну из трёх профессий.

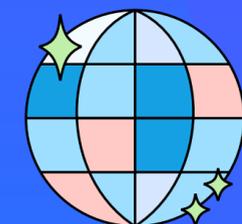
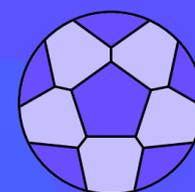
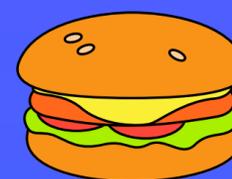
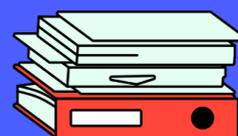
Главный экран — отсюда можно отправиться в забег или перейти в Счёт Альфиша.



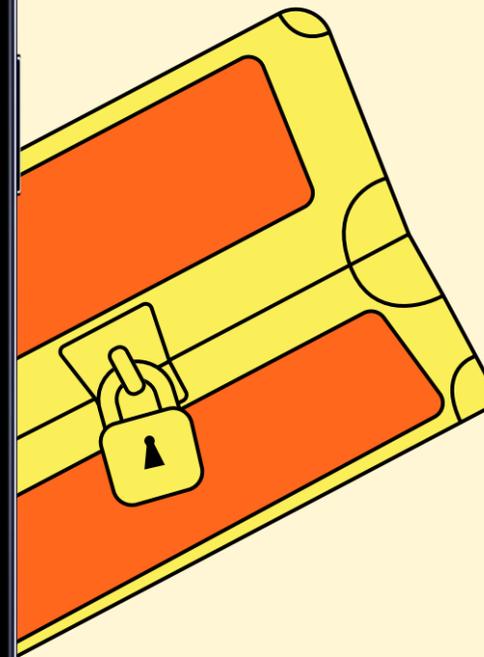
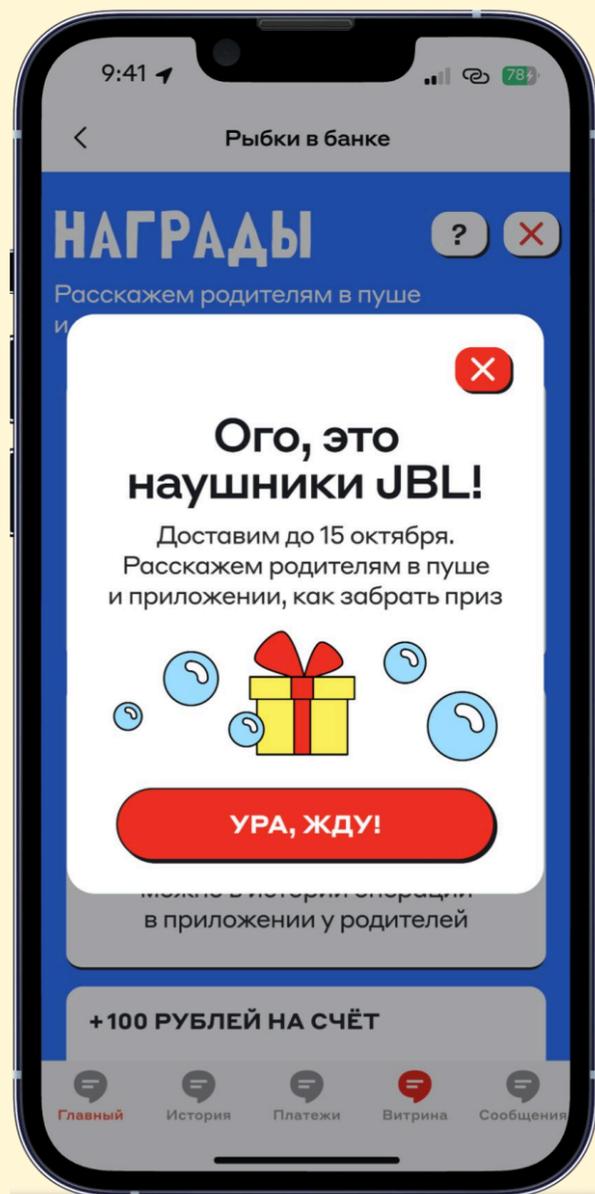








Яркая анимация и лёгкий юмор превращают обучение в приключение, к которому дети возвращаются снова и снова.



РЕЗУЛЬТАТЫ

148 576

игроков

1,6 МЛН

забегов

23 496

раз поделились игрой



КОМАНДА ПРОЕКТА

Креативный директор: Армина Азарян
Арт-директор: Анастасия Сухинина
UX/UI-дизайнеры: Юлия Федотова,
Анастасия Осемеж
Иллюстраторы: Алена Елева,
Екатерина Антонова
Шеф-редактор: Мария Шаталина
Редактор: Елизавета Сумовская
Гейм-дизайнер: Игорь Хаустов
Проджект-менеджеры: Ксения Перерва,
Руслан Кожушко

