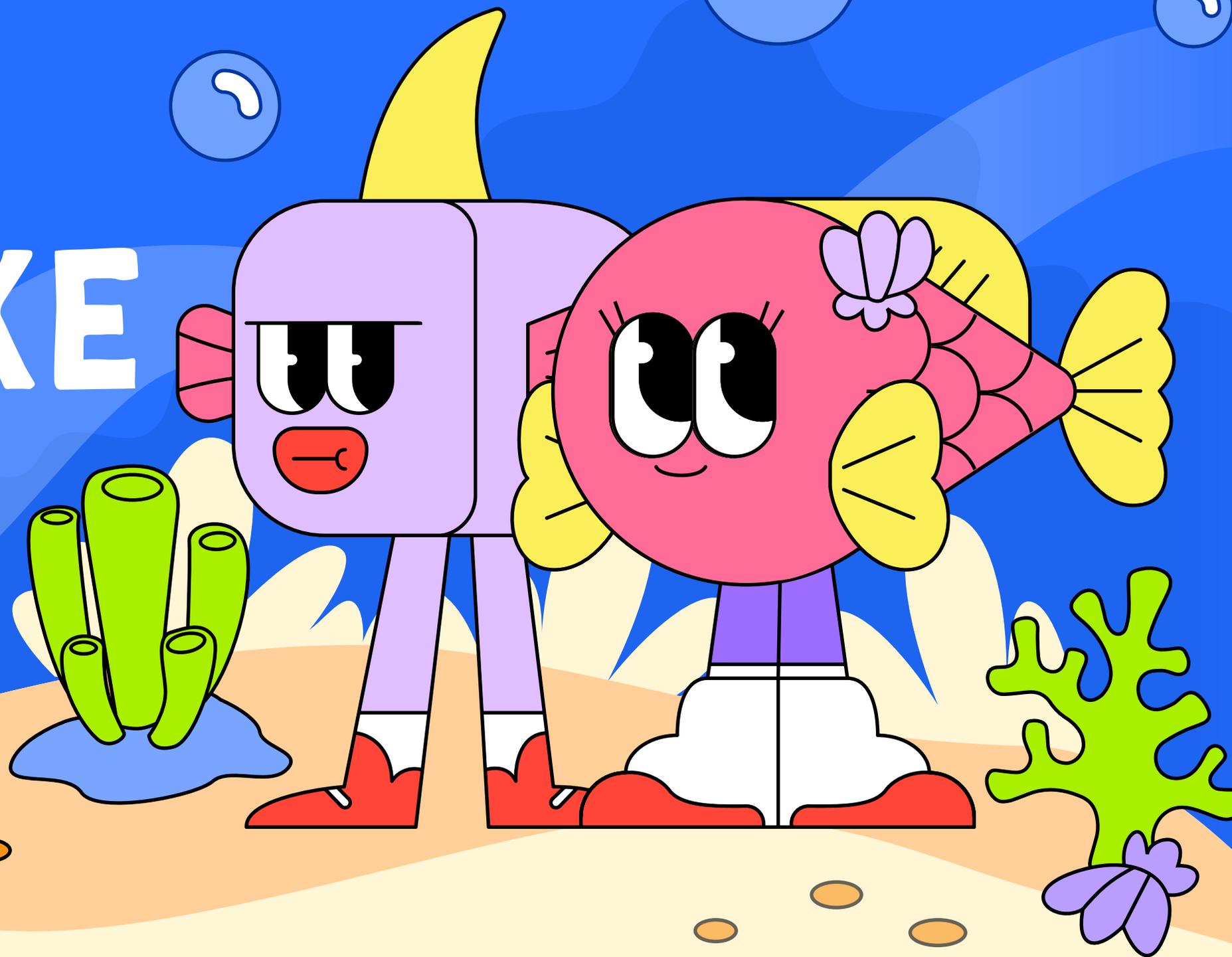


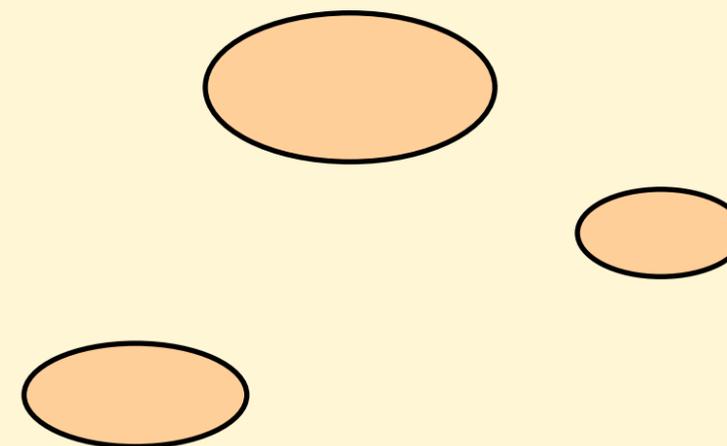
# РЫБКИ В БАНКЕ



# ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

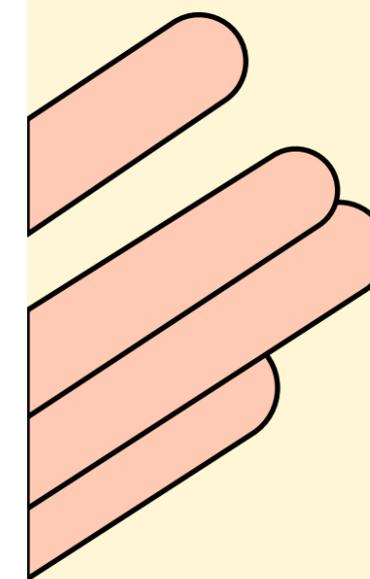
Разработать игру, которая поможет обучить детей 6–13 лет основам финансовой грамотности

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

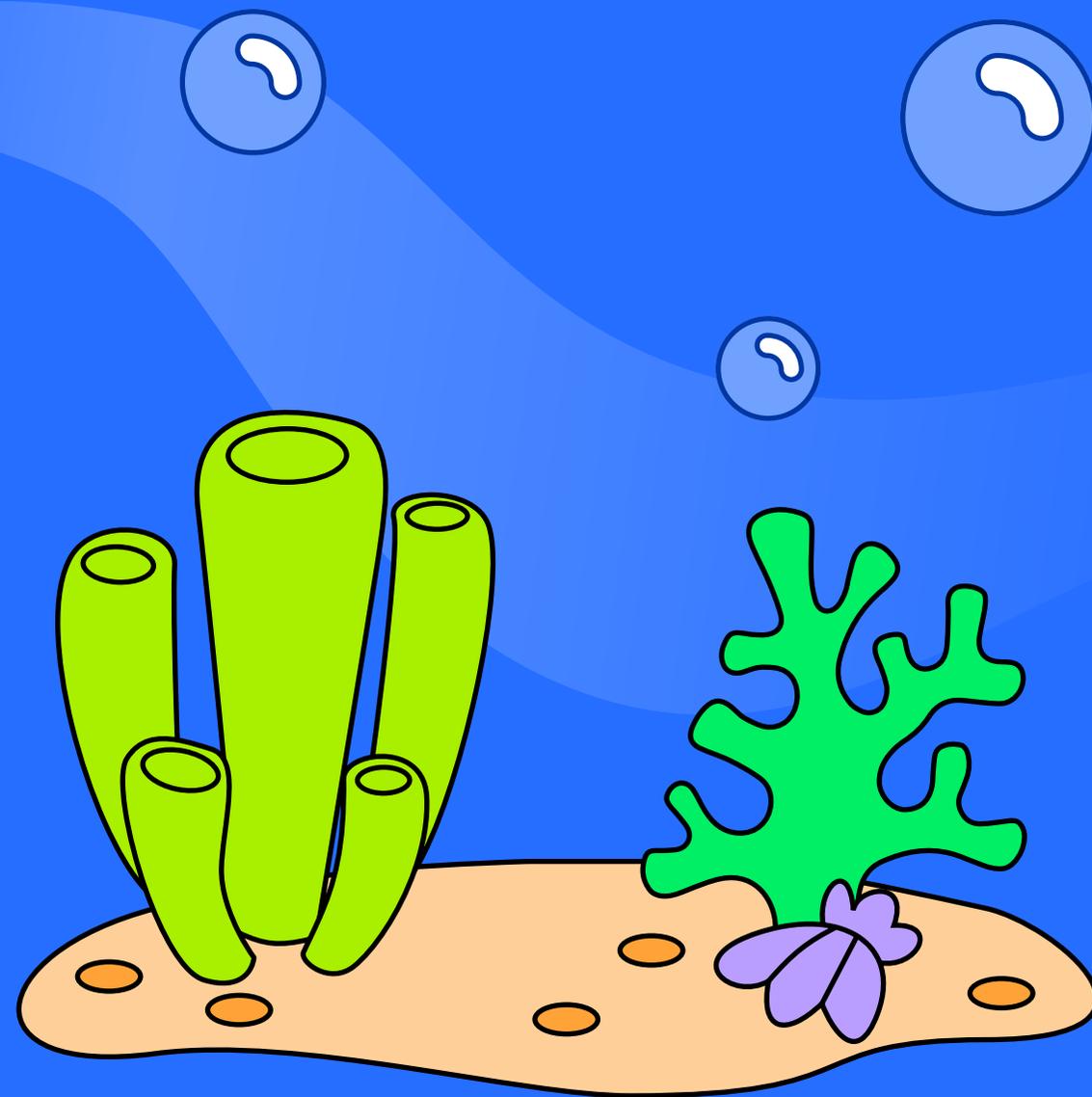
**Персонализация.** Ребёнок может играть за героя, который ему нравится

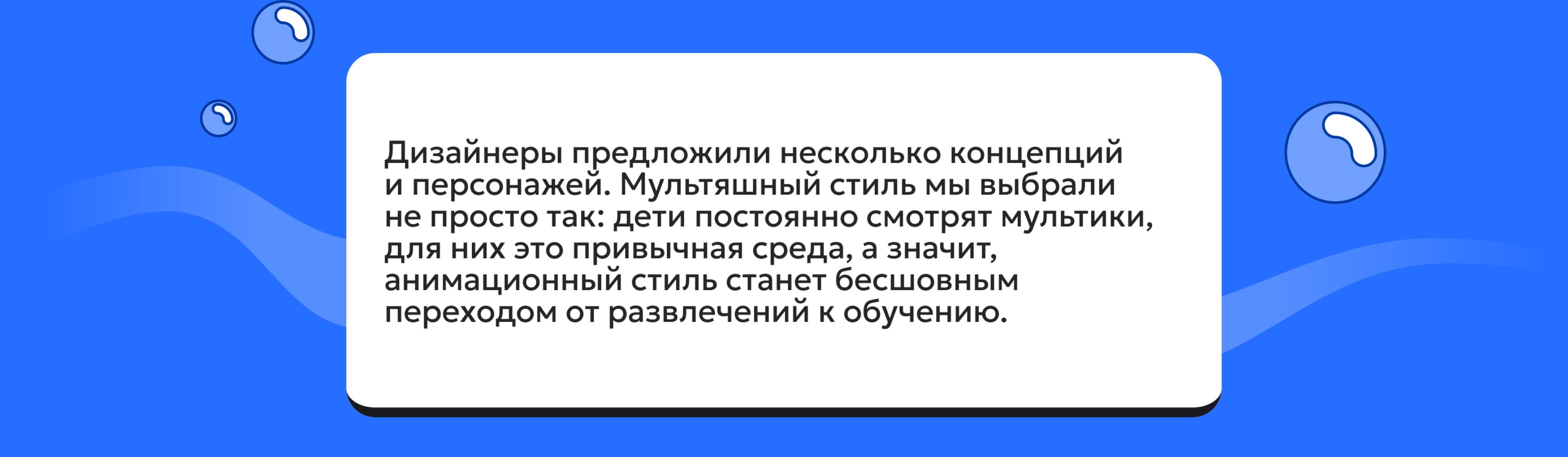
**Вовлечение.** Взаимодействуем с ребёнком в понятной игровой среде

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

**Эволюция.** Усложняем персонажа и события от уровня к уровню

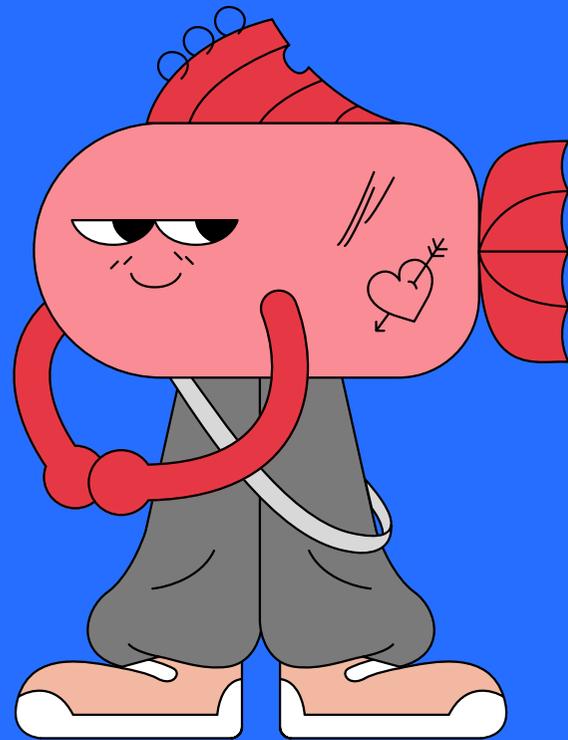
**Интеграция.** Рассказываем в игре о сервисах Альфа-Банка

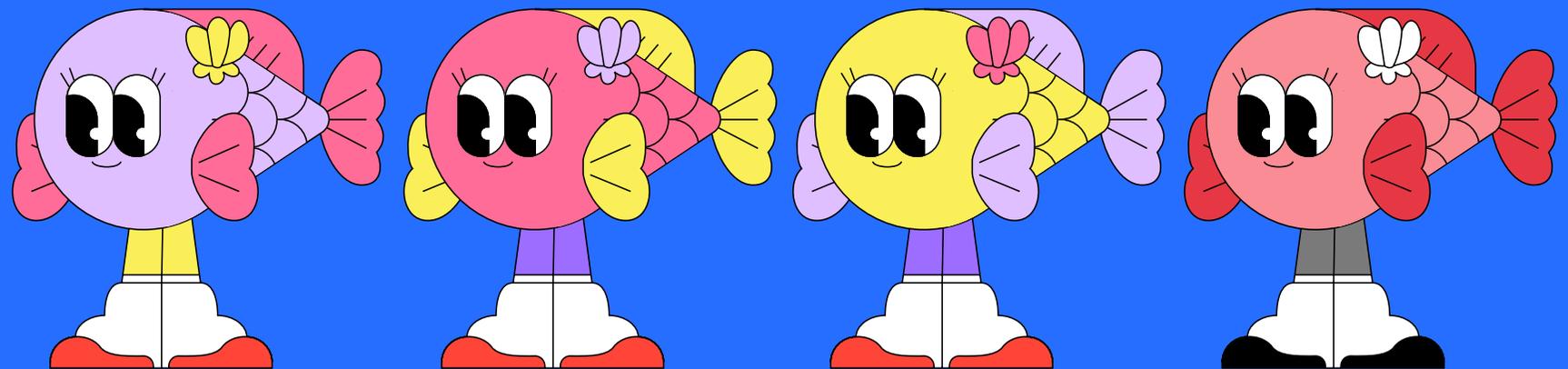
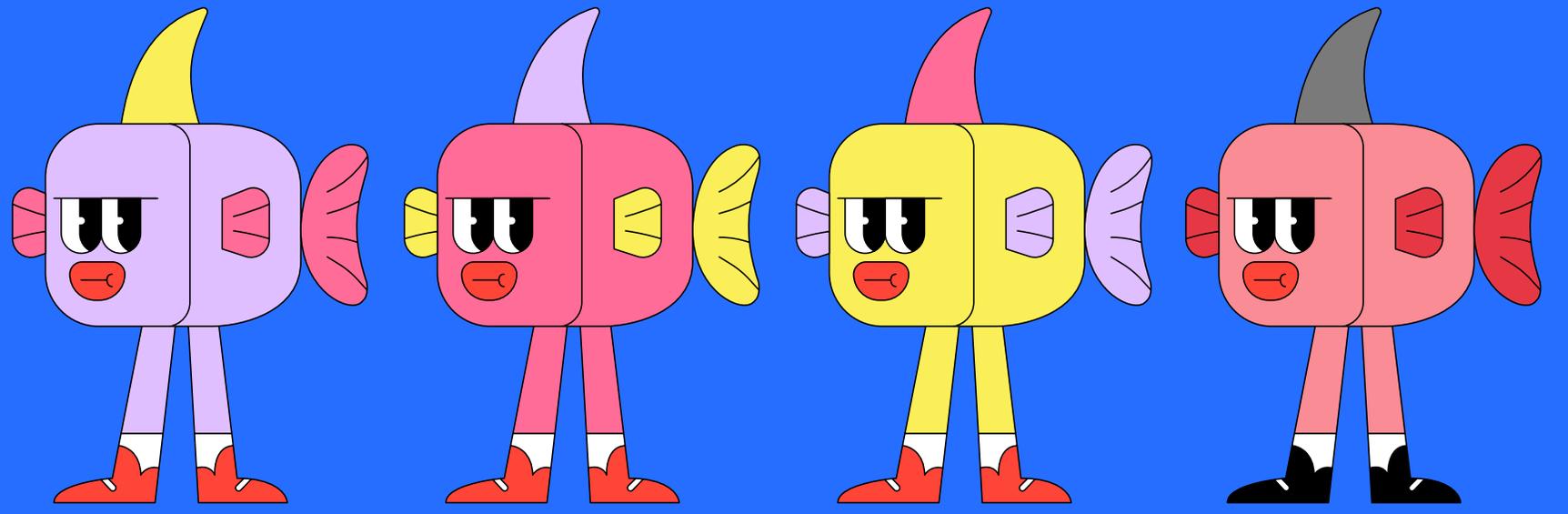
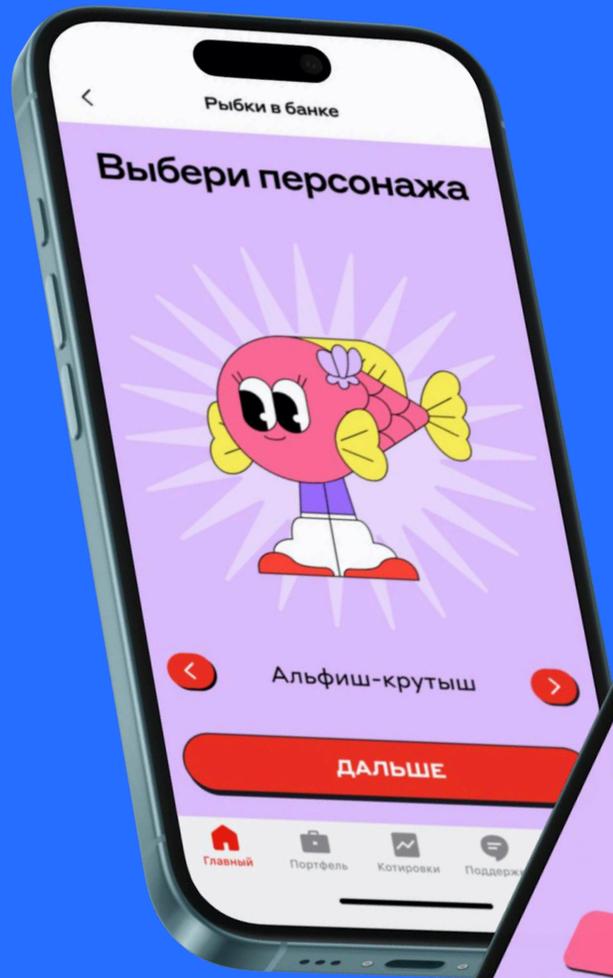




Дизайнеры предложили несколько концепций и персонажей. Мультяшный стиль мы выбрали не просто так: дети постоянно смотрят мультики, для них это привычная среда, а значит, анимационный стиль станет бесшовным переходом от развлечений к обучению.







## ИЗ ЧЕГО СОСТОИТ ИГРА:

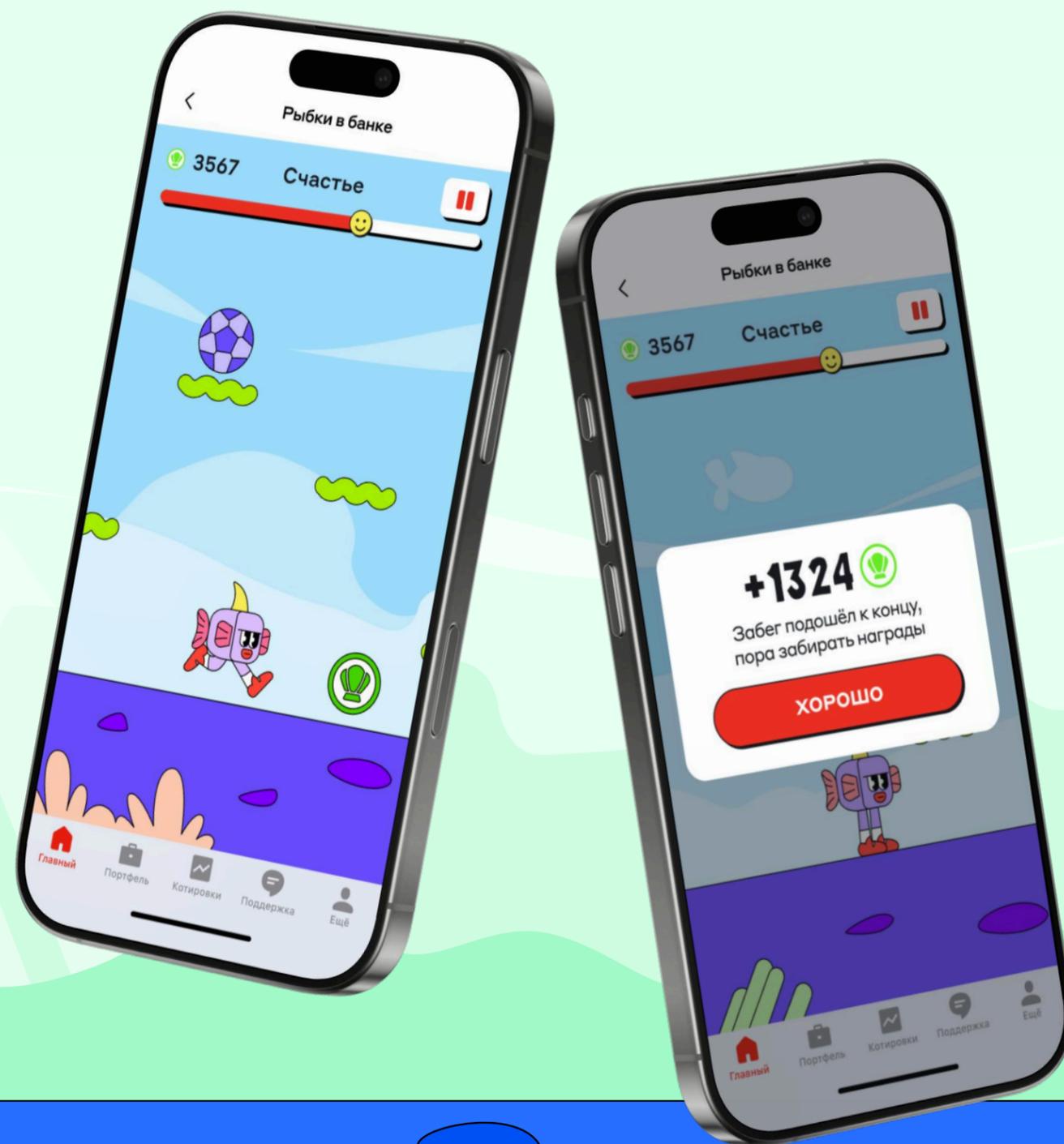
Забег — игровой уровень, где игрок собирает предметы и зарабатывает фишки.

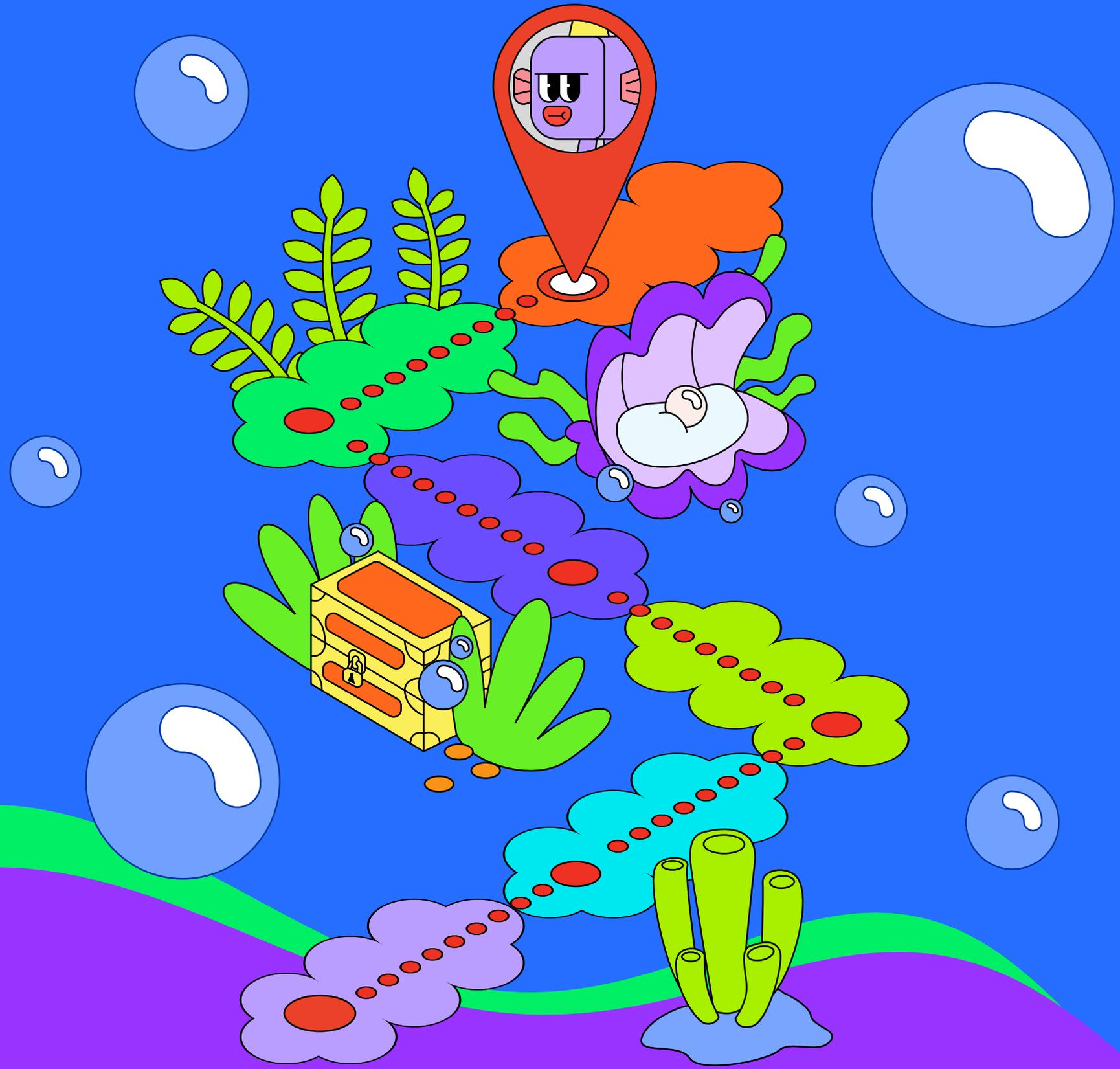
Миссии и события — задания, за которые можно получить фишки или счастье для забегов.

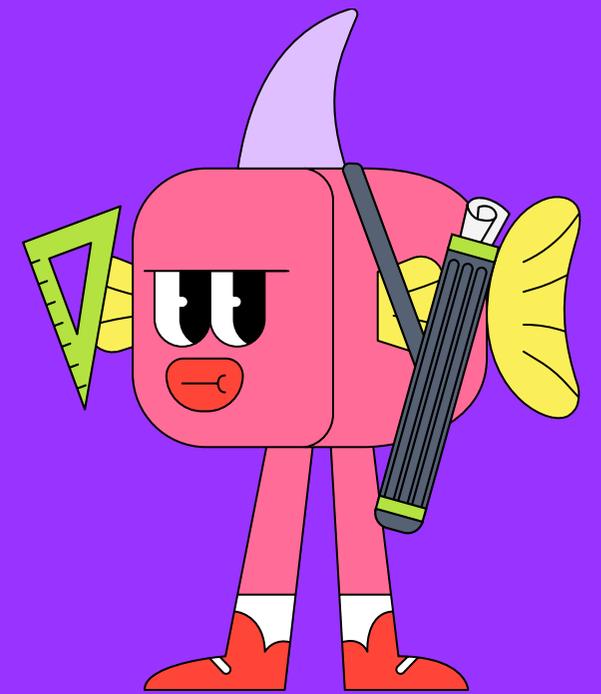
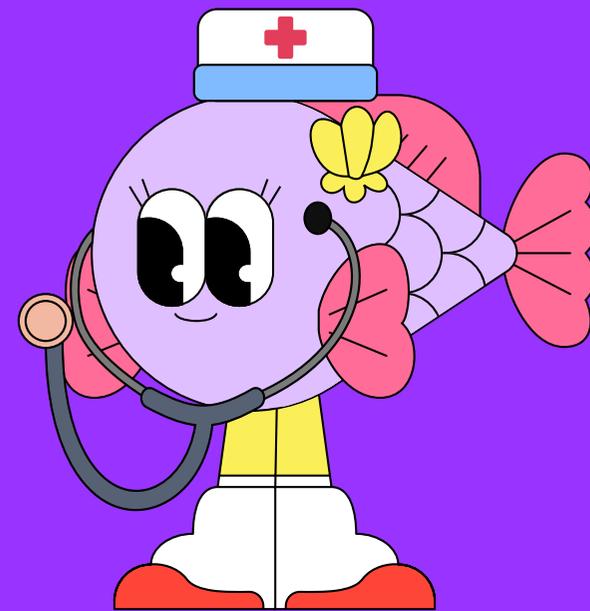
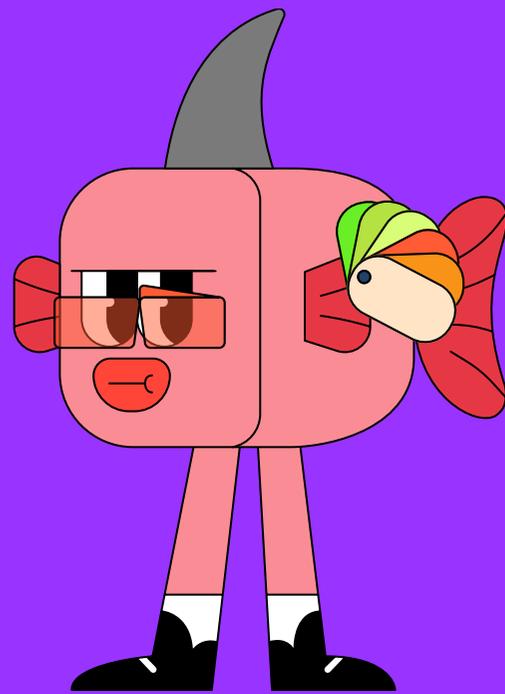
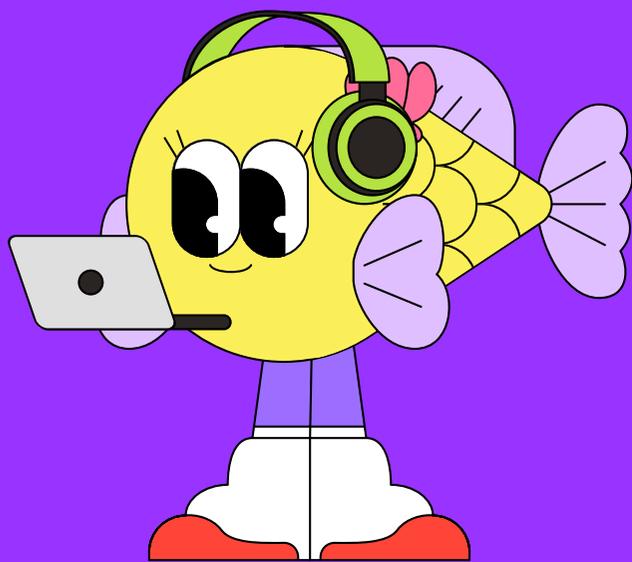
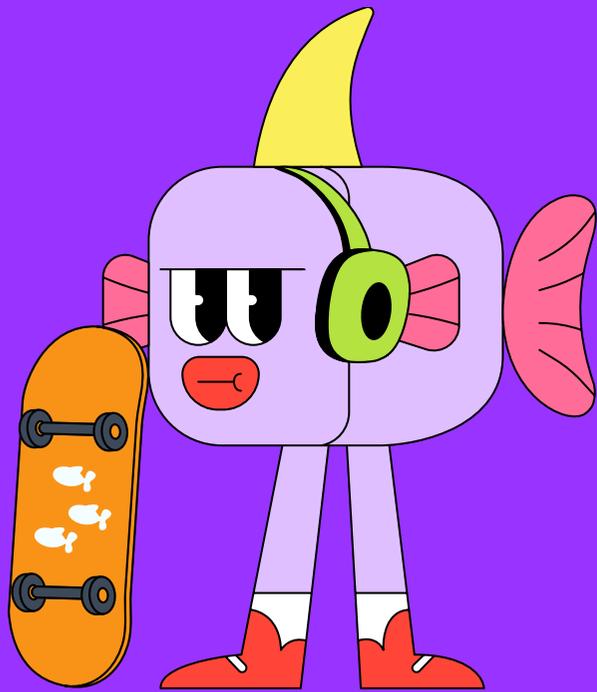
Счёт Альфиша — экран с общим игровым балансом, доходами, активами и расходами.

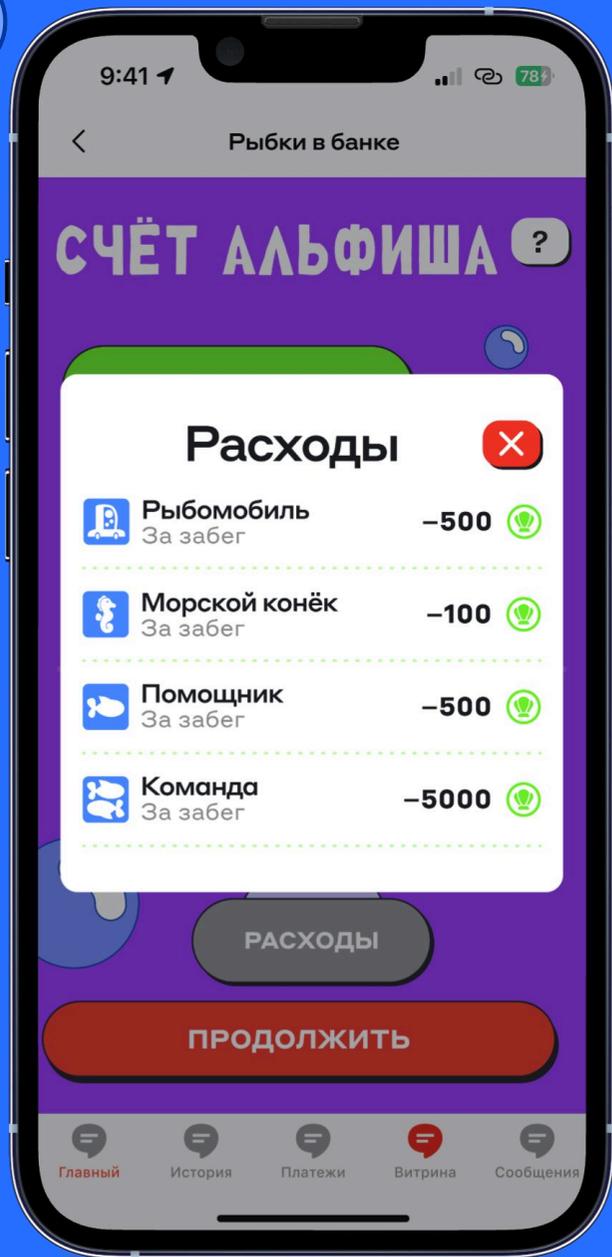
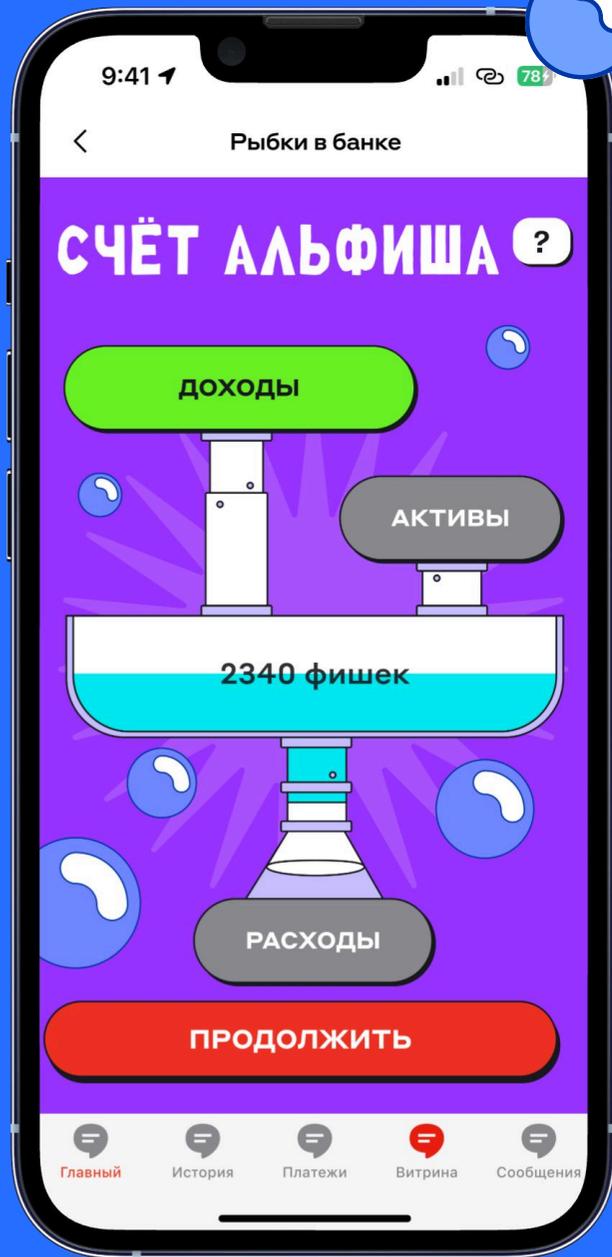
Профессии — при переходе на новый уровень можно выбрать одну из трёх профессий.

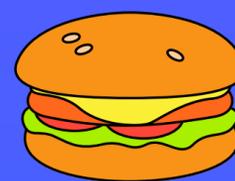
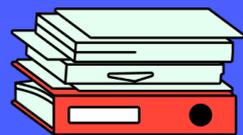
Главный экран — отсюда можно отправиться в забег или перейти в Счёт Альфиша.



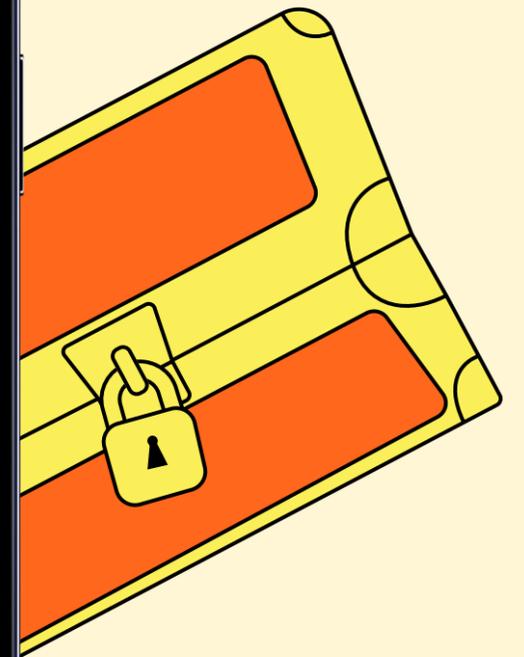
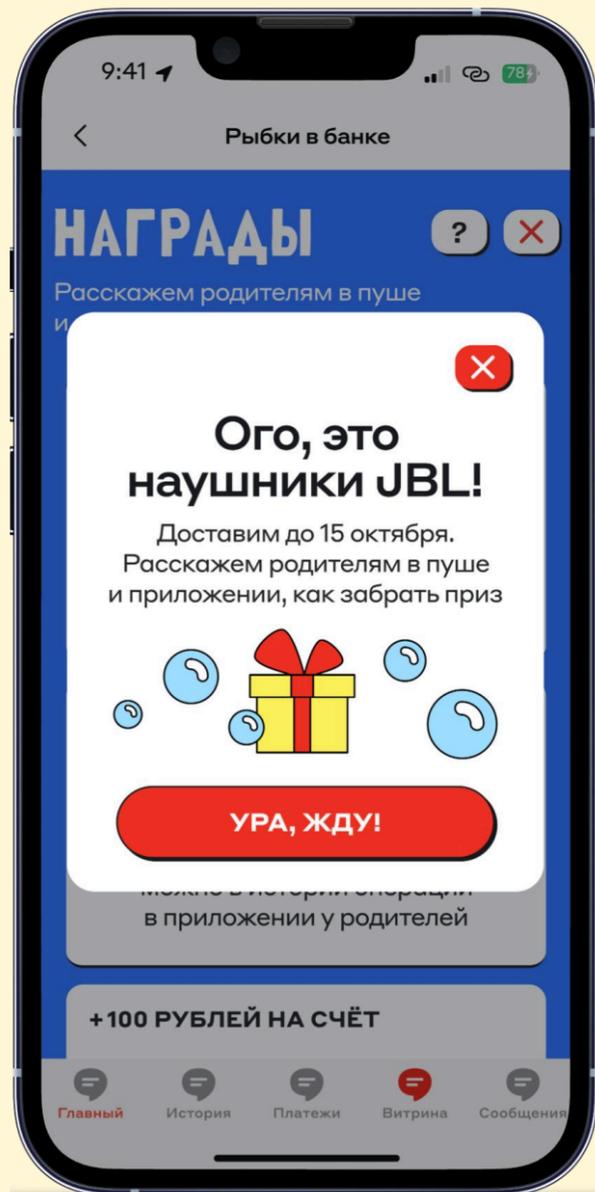








Яркая анимация и лёгкий юмор превращают обучение в приключение, к которому дети возвращаются снова и снова.



# 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

