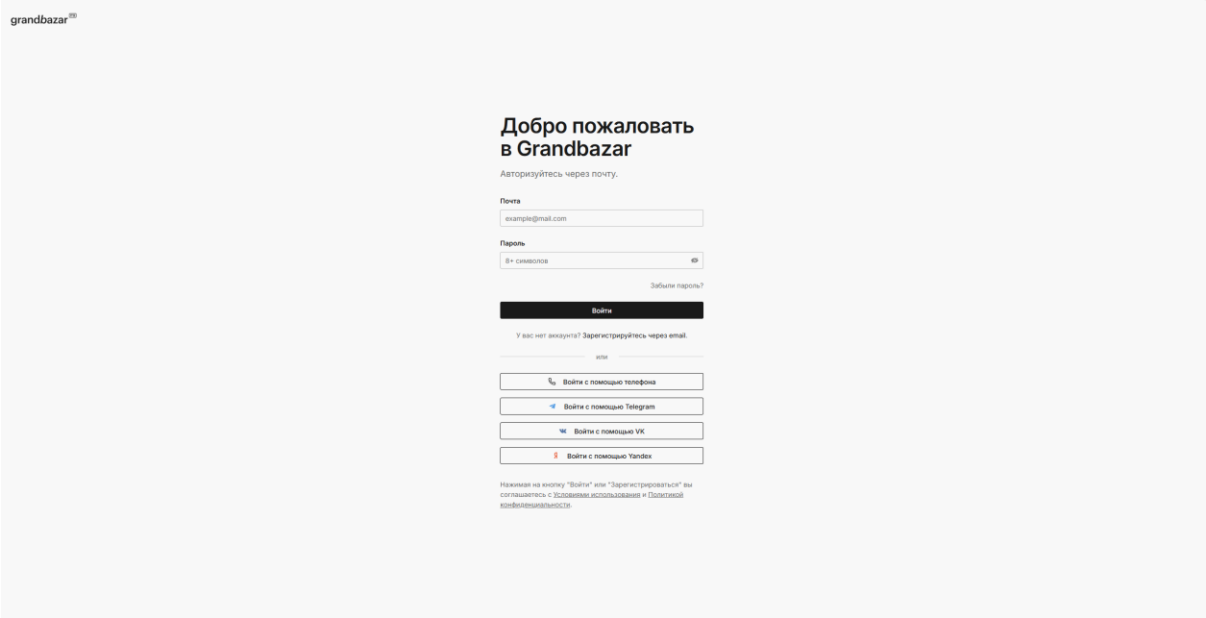
Инструкция по эксплуатации

ООО «ИТГЛОБАЛКОМ ЛАБС»
Выпуск 3.0
08.07.2026

Инструкция по эксплуатации **1**
1. Регистрация, авторизация и выход. 3
2. Проекты. 5
3. Контрольная панель 10
4. Карты. 11
5. Механики. 16
6. Промостраницы. 47
7. Монеты. 53
8. Коллекция призов. 54
9. События. 57
10. Интеграция. 61

1. Регистрация, авторизация и выход.

1.1. Авторизация и регистрация.



1.1.1. Выбор метода аутентификации.

1.1.1.1. Email address.

1.1.1.1.1. Ссылка "Зарегистрируйтесь через email" — для перехода на страницу регистрации аккаунта через почту.

1.1.1.2. Номер телефона.

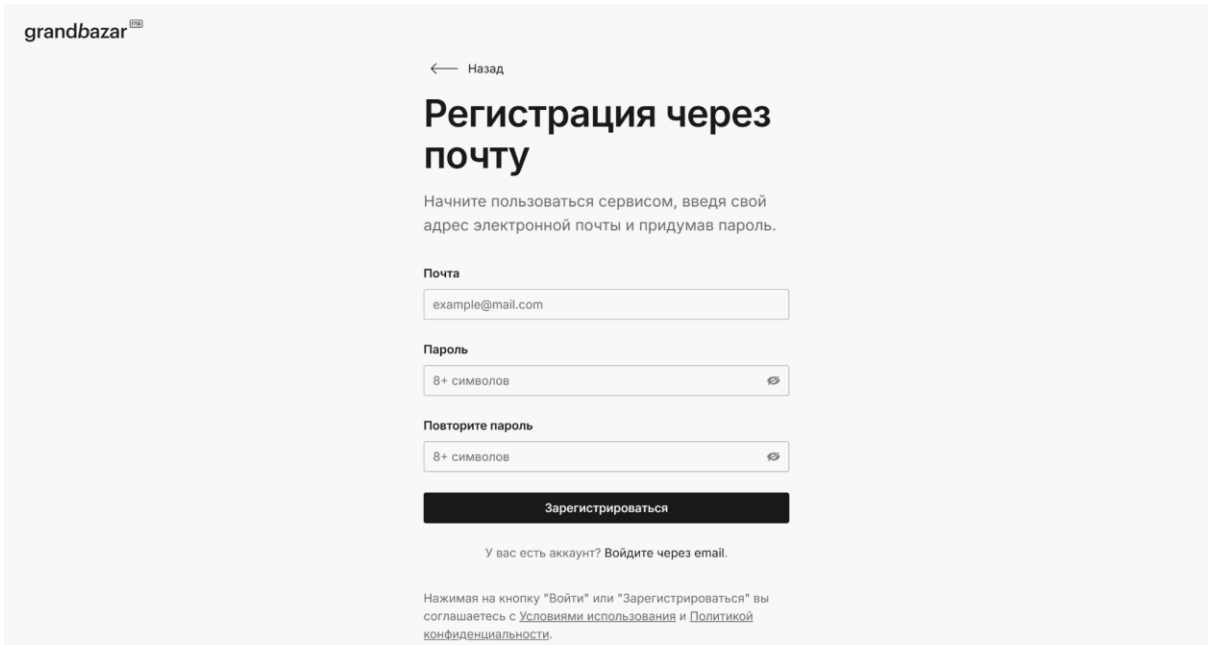
1.1.1.3. Telegram

1.1.1.4. ВК.

1.1.1.5. Яндекс.

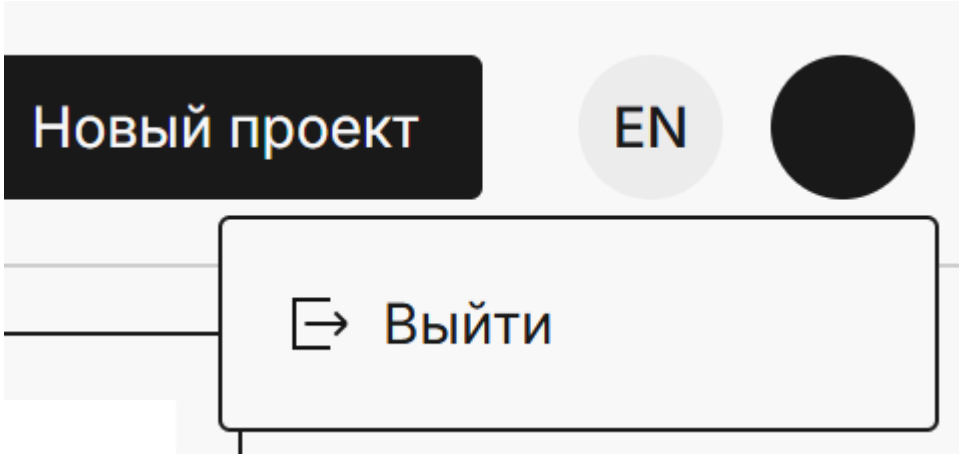
1.1.2. При выборе любого метода аутентификации, кроме Email address, если пользователь не зарегистрирован, то произойдет автоматическая регистрация.

1.1.3. Регистрация через почту.



1.1.3.1. Поле для ввода email адреса — пользователю предлагается ввести свою электронную почту.
1.1.3.2. Поле для ввода пароля — поле для ввода пароля, с указанием минимальной длины в 8 символов.
1.1.3.3. Поле для повторного ввода пароля — поле для ввода пароля, который вводили выше.
1.1.3.4. Кнопка "Зарегистрироваться" — позволяет создать учетную запись.
1.1.3.5. Ссылка "Войдите через email" — для перехода на страницу входа если у пользователя уже есть аккаунт.

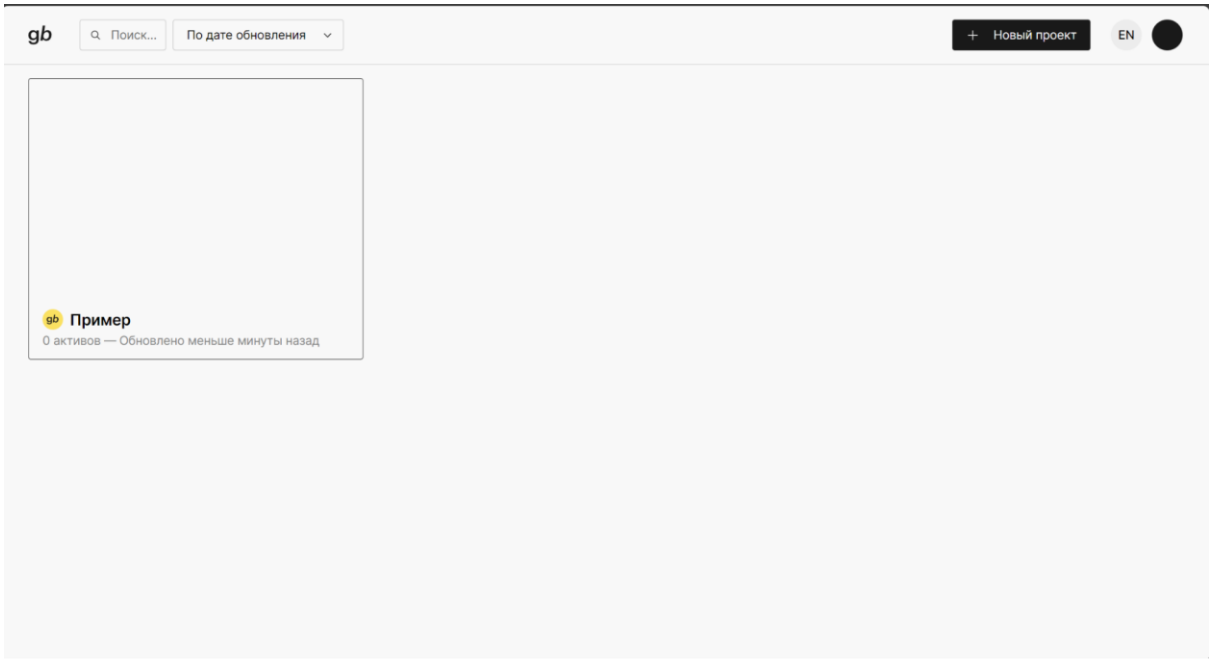
1.2. Выход.



1.2.1. Аватар пользователя — кнопка с изображением пользователя.
1.2.1.1. Опция "Выйти" — кнопка для выхода из учетной записи.

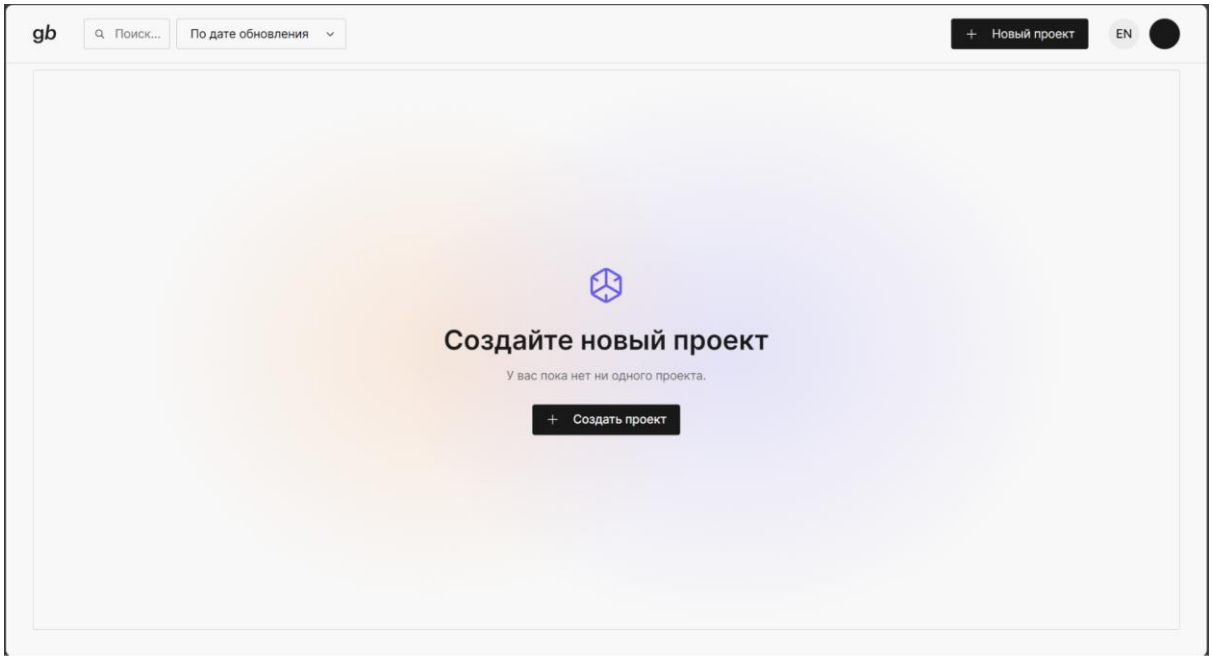
2. Проекты.

2.1. Раздел со всеми проектами.



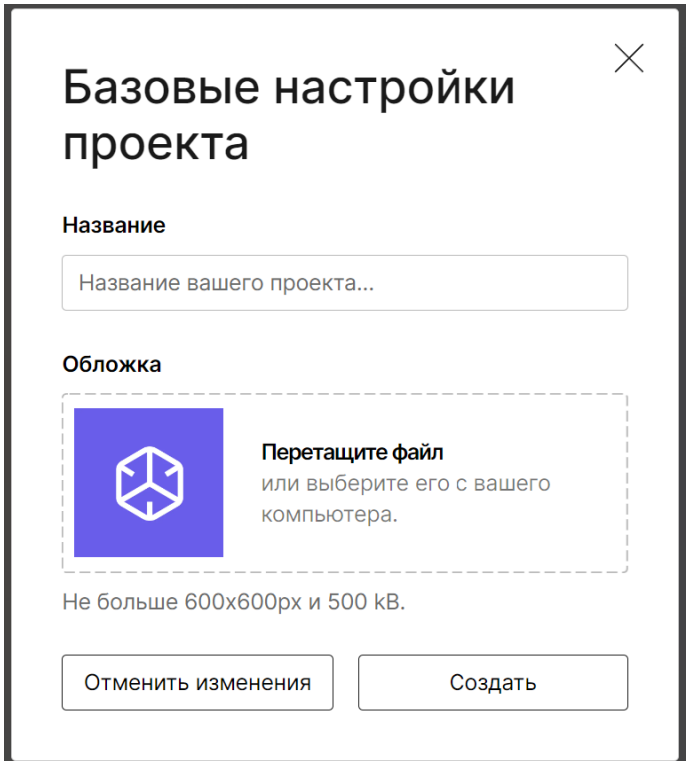
2.1.1. При нажатии на проект, можно перейти в раздел управления конкретным проектом.

2.2. Создание проекта.



2.2.1. Кнопка "Создать проект" — позволяет начать процесс создания нового проекта.

2.3. Окно создания проекта



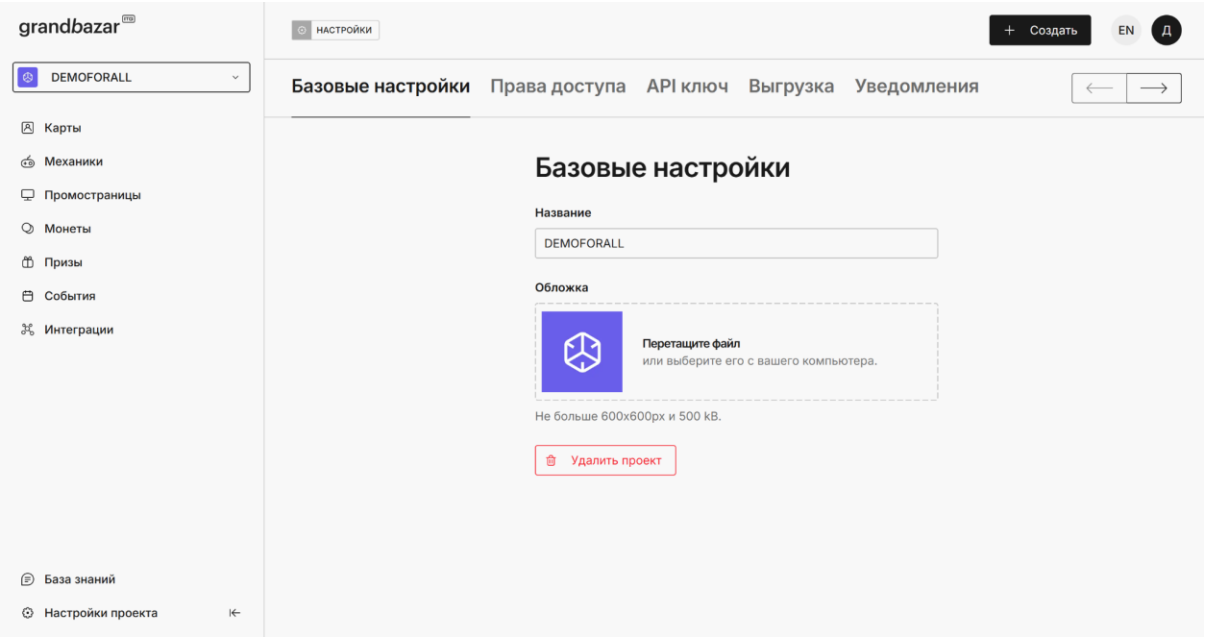
2.3.1. Названия проекта — пользователь может ввести название своего проекта.

2.3.2. Загрузка обложки проекта — здесь пользователю предлагается перетащить файл с изображением обложки проекта. Ограничения по размеру: до 600x600 пикселей и 500 кБ.

2.3.3. Кнопка "Отменить изменения" — позволяет отменить внесенные изменения.

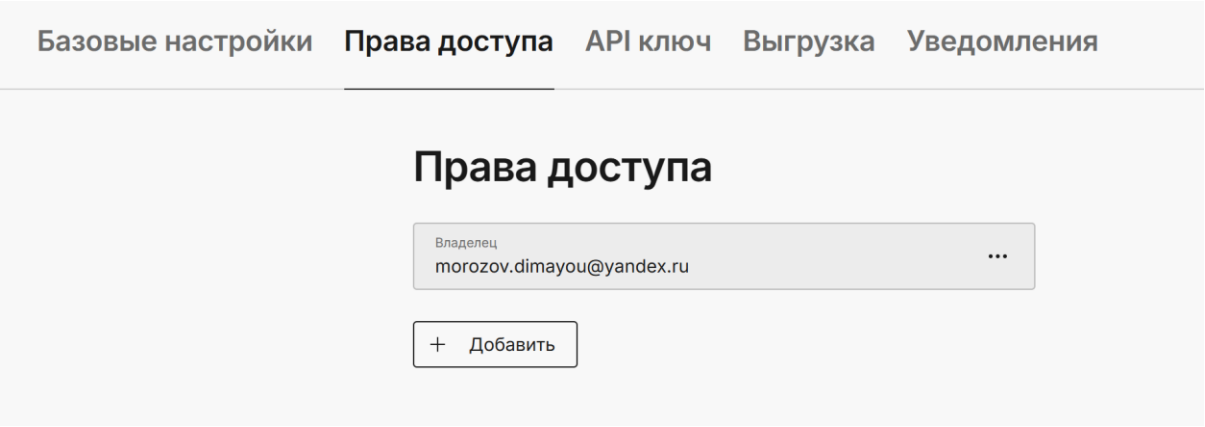
2.3.4. Кнопка "Создать" — позволяет сохранить изменения и создать проект.

2.4. Настройки проекта.



2.4.1. Базовые настройки — здесь можно отредактировать название или обложку проекта.

2.4.2. Права доступа — выдача прав доступа к проекту по почте.



2.4.2.1. Кнопка “+ Добавить” — позволяет добавить доступ к проекту на определенную роль.

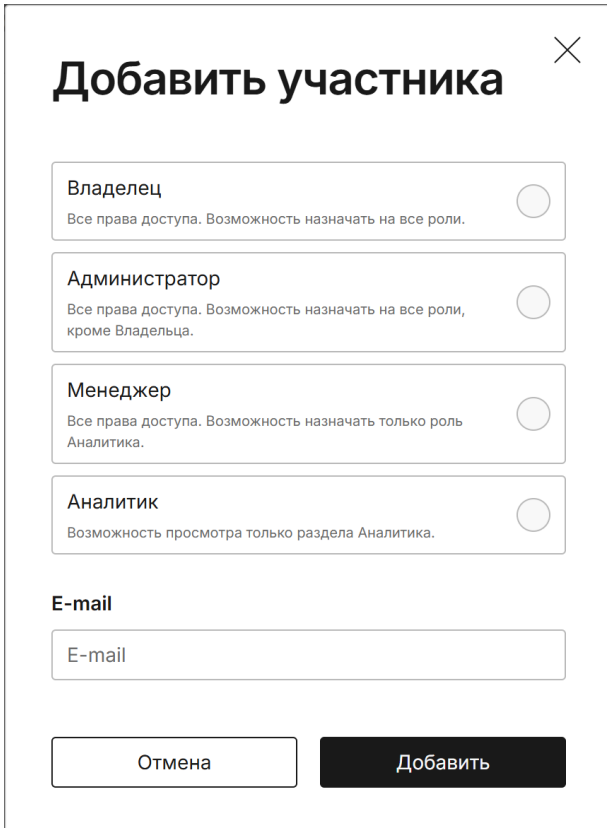
2.4.2.1.1. Владелец — Все права доступа. Возможность назначать на все роли.

2.4.2.1.2. Администратор – Все права доступа. Возможность назначать на все роли, кроме Владельца.

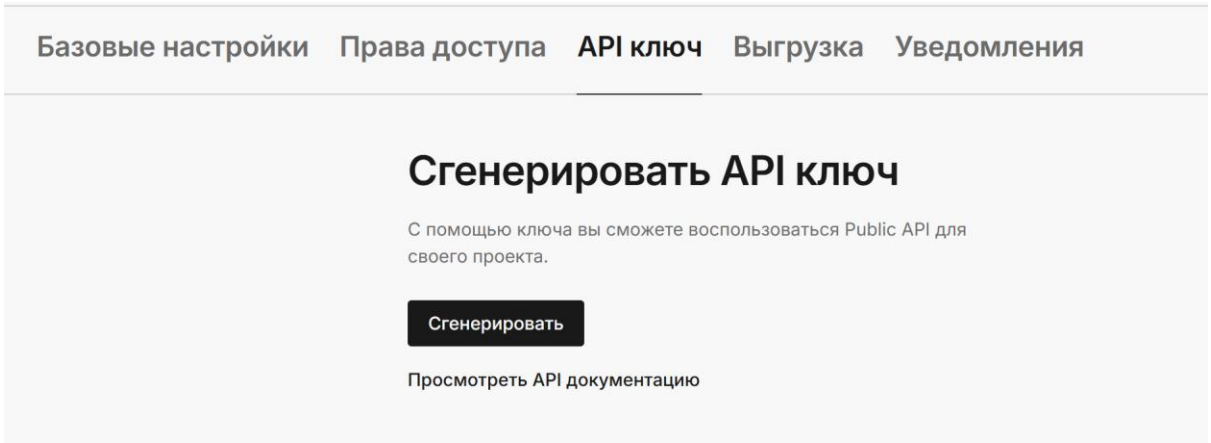
2.4.2.1.3. Менеджер — Все права доступа. Возможность назначать только роль Аналитика.

2.4.2.1.4. Аналитик — Возможность просмотра только раздела Аналитика.

2.4.2.2. Поле “Email” — поле для ввода email-адреса участника, которому выдается доступ.



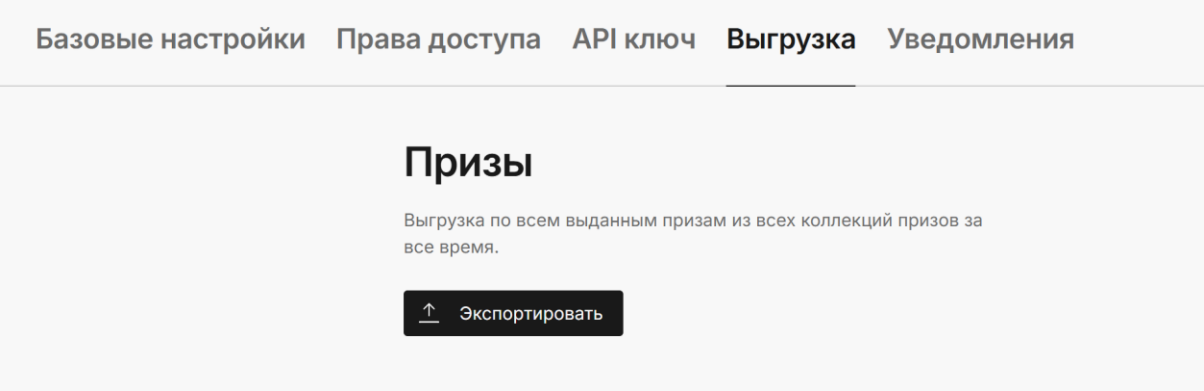
2.4.3. API ключ — с помощью ключа вы можете воспользоваться Public API для своего проекта.



2.4.3.1. Кнопка “Сгенерировать” — генерация API ключа для вашего проекта.

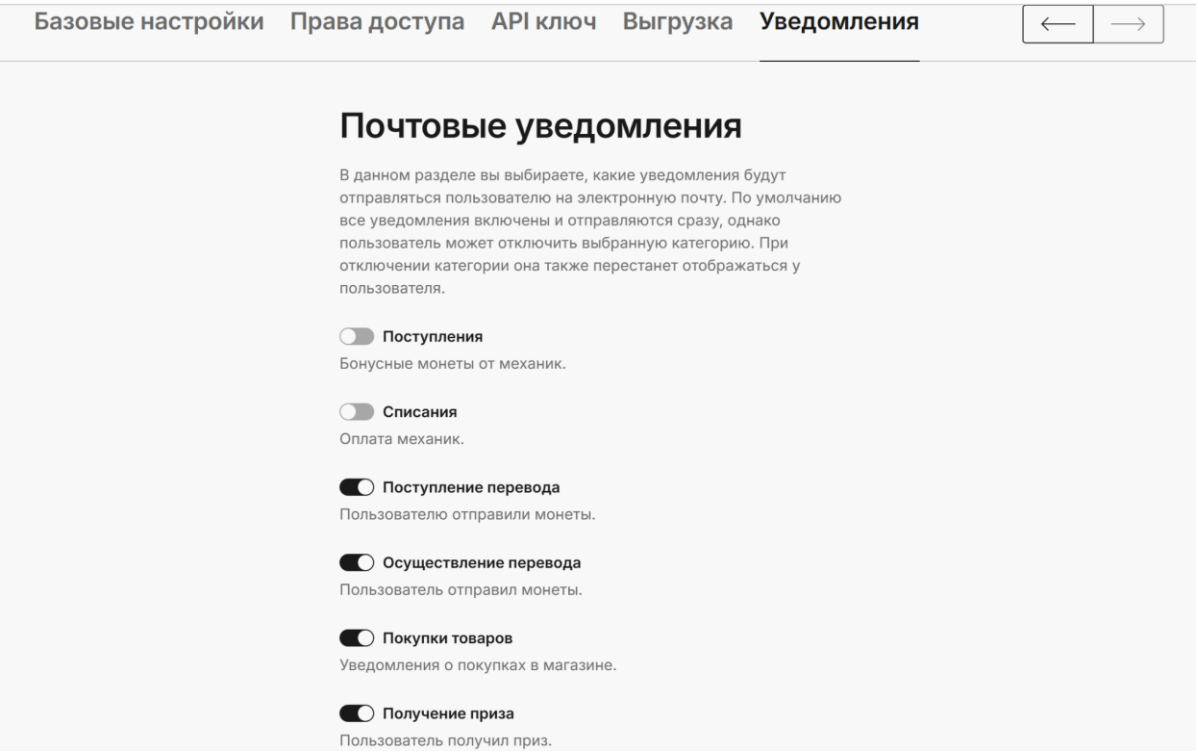
2.4.3.2. Ссылка “Просмотреть API документацию” — переход на Control Panel API.

2.4.4. Выгрузка — выгрузка информации по всем выданным призам из коллекций призов за все время.



2.4.4.1. Кнопка “Экспортировать” — запустить выгрузку призов в формате .xlsx или .json.

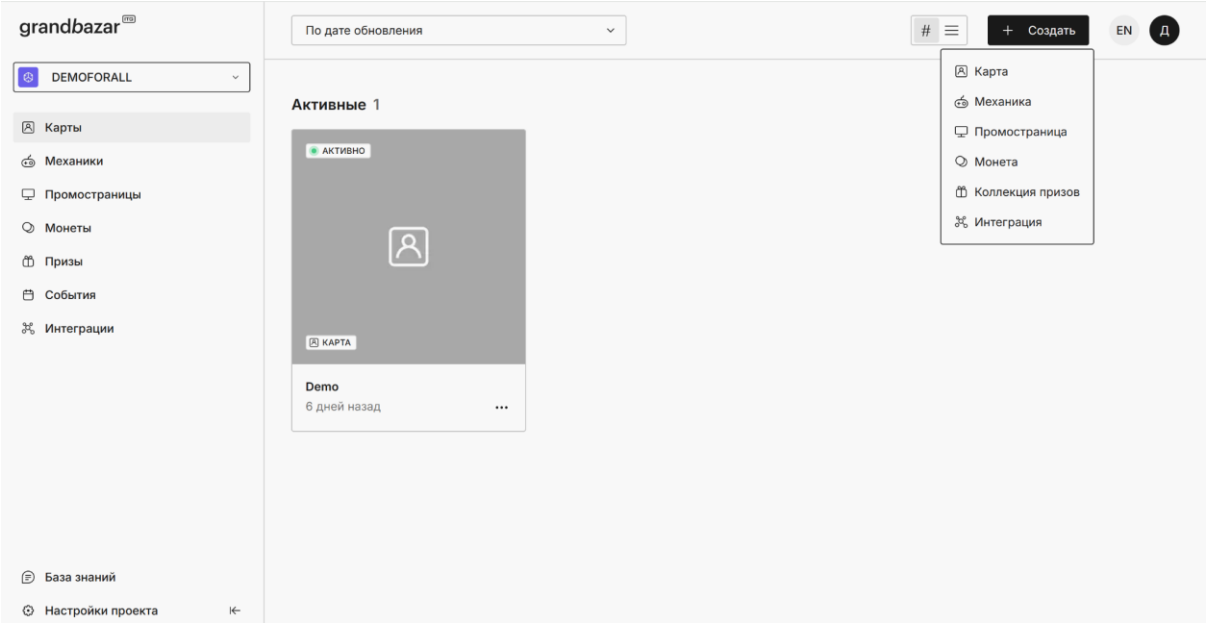
2.4.5. Уведомления — настройка транзакционных уведомлений через слайдер (вкл/выкл) для пользователей на электронную почту.



2.4.5.1. Поступления.
2.4.5.2. Списания.
2.4.5.3. Поступление перевода.
2.4.5.4. Осуществление перевода.
2.4.5.5. Покупки товаров.
2.4.5.6. Получение приза.

3. Панель управления

3.1. Общее меню — содержит в себе все элементы управления программой лояльности.



3.2. Навигация — меню слева с разделами.

3.2.1. Карта — содержит коллекции карт.

3.2.2. Механика.

3.2.2.1. Цепная реакция.

3.2.2.2. Обмен чеков на призы.

3.2.2.3. Магазин.

3.2.2.4. Баннер.

3.2.2.5. Баланс для поощрений.

3.2.2.6. Сжигание призов.

3.2.2.7. Онбординг.

3.2.2.8. Памятная дата.

3.2.2.9. Инвестиционная механика.

3.2.2.10. Сбор меток.

3.2.2.11. Реферальная программа.

3.2.2.12. Квиз.

3.2.2.13. Колесо фортуны.

3.2.2.14. Достижения.

3.2.2.15. Приветствие.

3.2.3. Промостраница.

3.2.4. Монета.

3.2.5. Коллекция призов

3.2.6. Интеграция

3.3. Сортировка.

3.3.1.1. По дате обновления.

3.3.1.2. По имени (А – Я).

3.4. Создание всех сущностей программы лояльности.

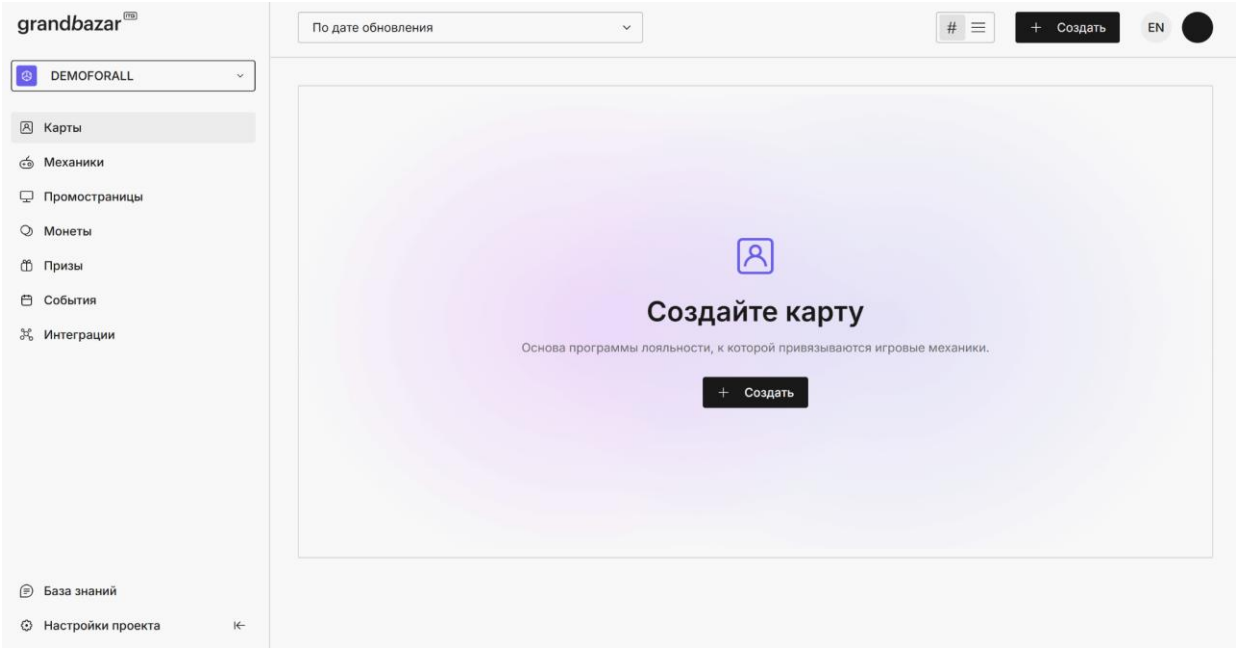
3.4.1.1. Карты.
3.4.1.2. Механики.
3.4.1.3. Промостраницы.
3.4.1.4. Монеты.
3.4.1.5. Призы.
3.4.1.6. События.
3.4.1.7. Интеграции.

4. Карты.

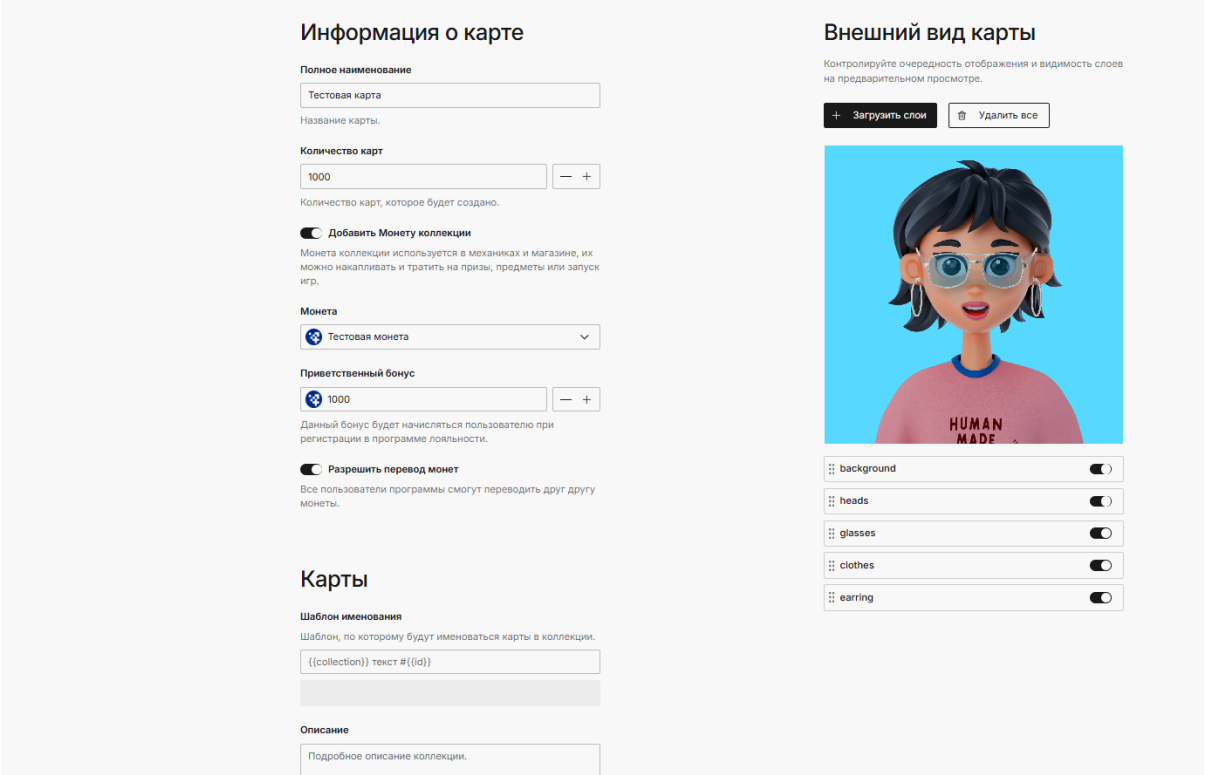
4.1. Коллекция карт — это основа программы лояльности, к которой привязываются игровые механики.

4.2. Создание карт.

4.2.1. Кнопка "Создать" — позволяет создать карту.



4.2.2. Основные настройки карты.



4.2.2.1. Полное наименование — поле для ввода полного названия коллекции.

4.2.2.2. Количество карт — поле для ввода количества карт в коллекции, с возможностью его увеличения и уменьшения.

4.2.2.3. Добавить монету коллекции — чекбокс для разрешения привязки монеты к коллекции карт.

4.2.2.4. Приветственный бонус — бонус, который будет начисляться пользователю при регистрации в программе.

4.2.2.5. Разрешить перевод монет — чекбокс для разрешения перевода монет между пользователями программы.

4.2.2.6. Область для загрузки изображения — место для загружаемого изображения карты.

4.2.2.6.1. Папка — загрузка папки с изображениями для разделения карты на слои.

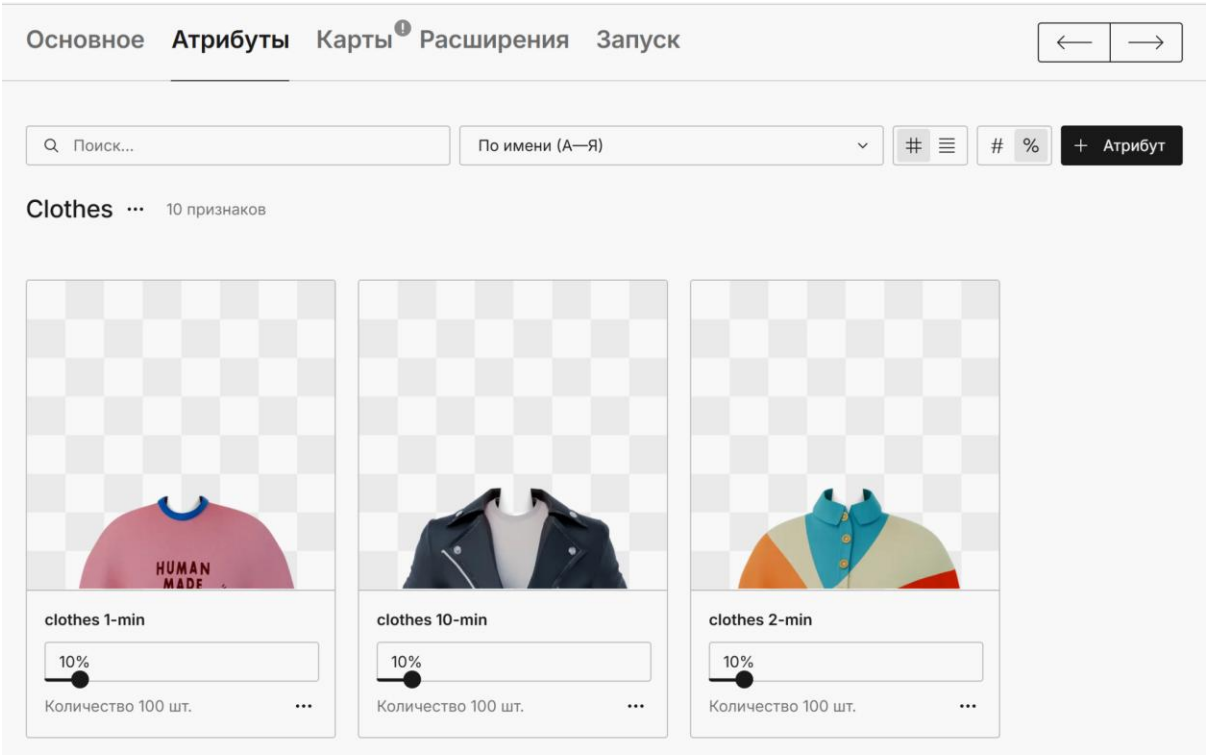
4.2.2.6.2. Файл — загрузка одного изображения, которое будет отображаться для всех пользователей.

4.2.2.7. Шаблон именования карт — создание общего наименования для всех карт коллекции.

4.2.2.8. Описание — создание общего описания для всех карт коллекции.

4.2.2.9. Демонстрация слоев и атрибутов карты — пользователь может выбрать и показать или скрыть атрибуты карт (тема, руки, тело и т.д.).

4.2.3. Атрибуты коллекции.



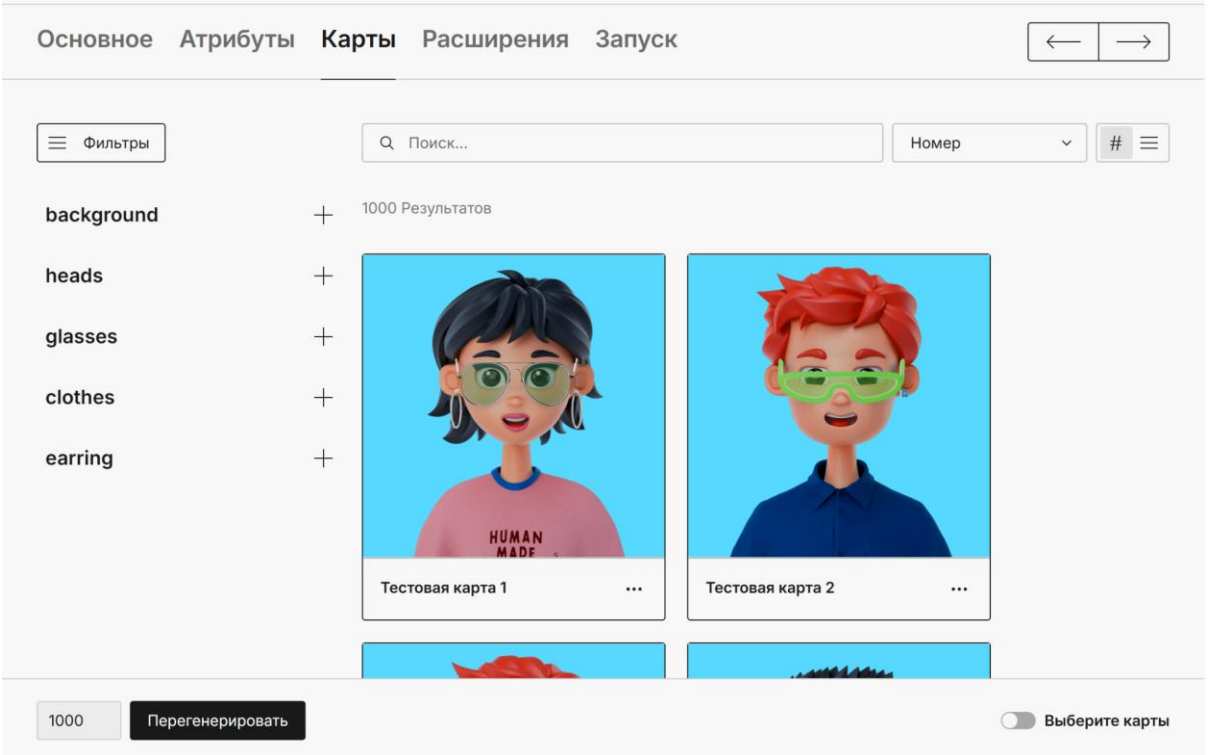
4.2.3.1. Поиск и возможность сортировки атрибутов.

4.2.3.2. Выбор частоты выпадения определенного слоя в атрибуте (из примера выше: три вариации 10%, 10% и 10%).

4.2.3.3. Кнопка "+Атрибут" — позволяет добавить новый атрибут или слой для атрибута.

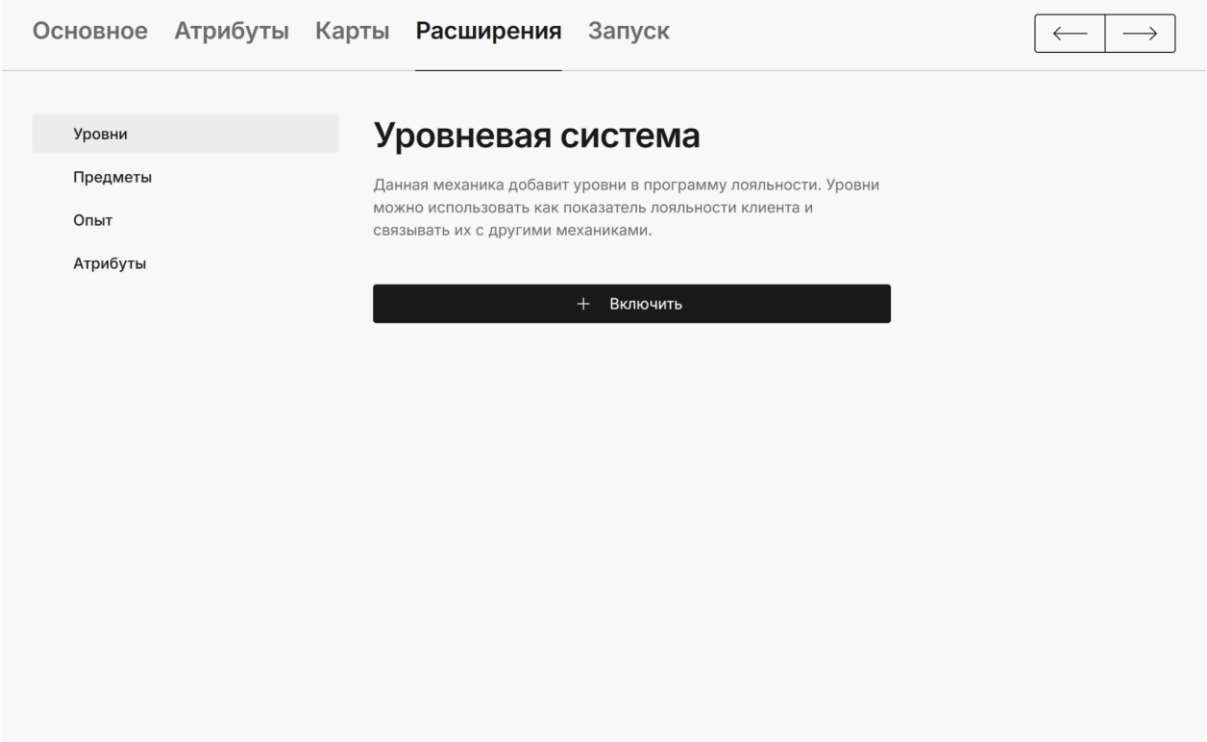
4.2.3.4. Действия над атрибутами: изменение и удаление.

4.2.4. Карты.



4.2.4.1. Демонстрация сгенерированных карт на основе введенных ранее настроек.
4.2.4.2. Фильтры карт по атрибутам (из примера выше: background, heads, glasses, clothes, earring).
4.2.4.3. Поиск карт — строка поиска для быстрого нахождения карт.
4.2.4.4. Кнопка "Перегенерировать" — возможность перегенерации карт.

4.2.5. Расширения — дополнительные настройки для геймификации карты лояльности.



4.2.5.1. Расширение "Уровни". Данное расширение добавит уровни в программу лояльности. Уровни можно использовать, как показатель лояльности клиента и связывать его с механиками.
4.2.5.1.1. Кнопка “+Добавить” — создание уровня в программе лояльности.
4.2.5.1.1.1. Иконка — загрузите изображение для уровня.
4.2.5.1.1.2. Название — введите название для уровня.
4.2.5.1.1.3. Описание — введите описание преимуществ уровня.
4.2.5.1.2. Кнопка "Отключить уровни" — позволяет отключить уровни.
4.2.5.2. Расширение “Предметы”. Создание предметов из атрибутов коллекции, которые можно будет продавать в магазине, использовать в механиках и обменивать.
4.2.5.2.1. Кнопка “+Добавить” — создание предметов в программе лояльности.
4.2.5.2.2. Кнопка “Добавить группу предметов”. Возможность создать предметы для каждого слоя.

4.2.5.2.2.1. Атрибут, который станет группой предметов — выберите атрибут, который хотите добавить в группу предметов.

4.2.5.2.2.2. Отображаемое название — введите наименование, которое будет отображаться пользователям.

4.2.5.2.2.3. Обложка — добавьте изображения для выбранных предметов.

4.2.5.2.3. Кнопка “Отключить предметы” — позволяет отключить предметы.

4.2.5.3. Расширение “Опыт”. Значение карты, которое растет или уменьшается в зависимости от действий с картой (изменение предметов, игр , покупки товаров и т.д.)

4.2.5.3.1. Кнопка “+Включить” — создание опыта в программе лояльности.

4.2.5.3.2. Отображаемое название — введите название, которое будет отображаться для пользователей в программе.

4.2.5.3.3. Отображаемое описание — введите описание, которое будет отображаться для пользователей в программе.

4.2.5.3.4. Максимальное значение опыта.

4.2.5.3.4.1. Не ограничен — опыт накапливается без ограничений.

4.2.5.3.4.2. Ограничен — установите максимальное значения опыта.

4.2.5.3.5. Связать с уровнем — возможность закрепить опыт с уровневой системой.

4.2.5.3.6. Кнопка “Отключить опыт” — позволяет отключить опыт.

4.2.5.4. Расширение “Атрибуты”. Информация по карте и профилю пользователя.

4.2.5.4.1. Системные атрибуты — готовые атрибуты, которые уже добавлены в карту (phone, email, name, birthDate)

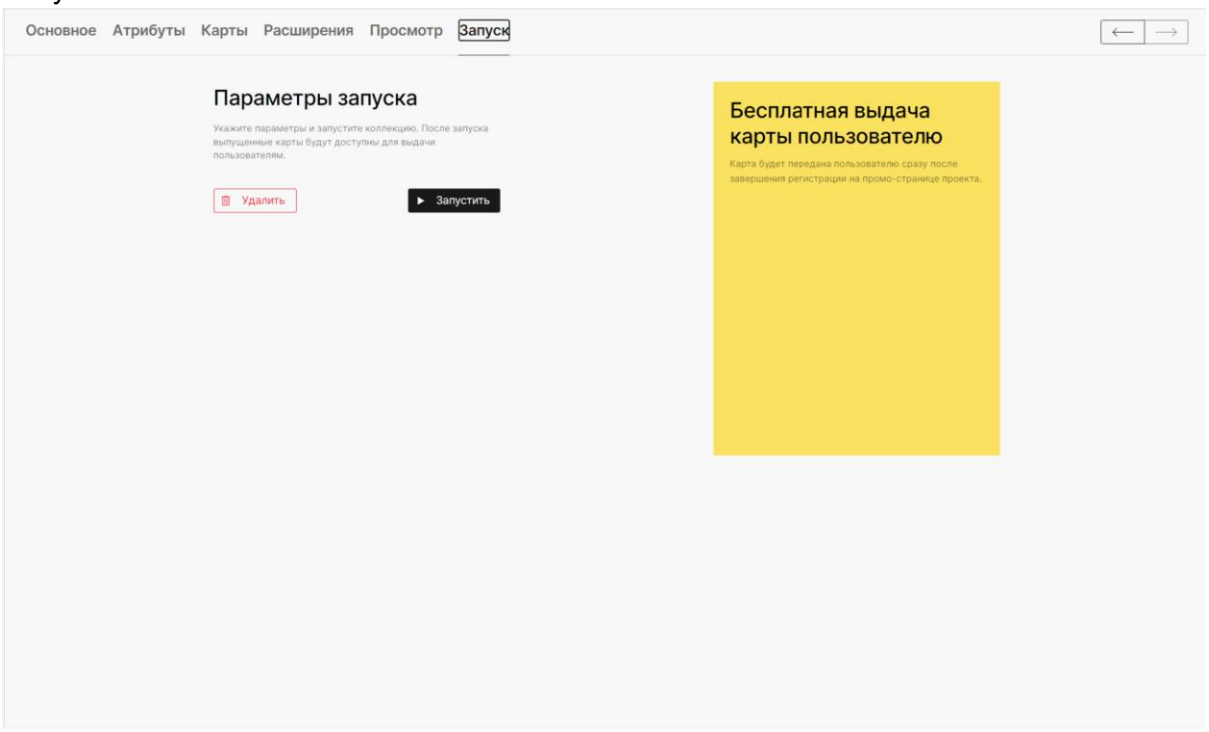
4.2.5.4.2. Дополнительные атрибуты — расширение информации по профилю пользователя.

4.2.5.4.2.1. Название — введите название атрибута (например, пол).

4.2.5.4.2.2. Тип атрибута — укажите формат данных, который вам нужен. (числовой, текстовой, дата, варианты).

4.2.5.4.3. Кнопка “Отключить атрибуты” — позволяет откл

4.2.6. Запуск.



4.2.7. Финальная стадия для запуска коллекции.

4.2.8. Кнопка "Запустить" — для запуска коллекции.

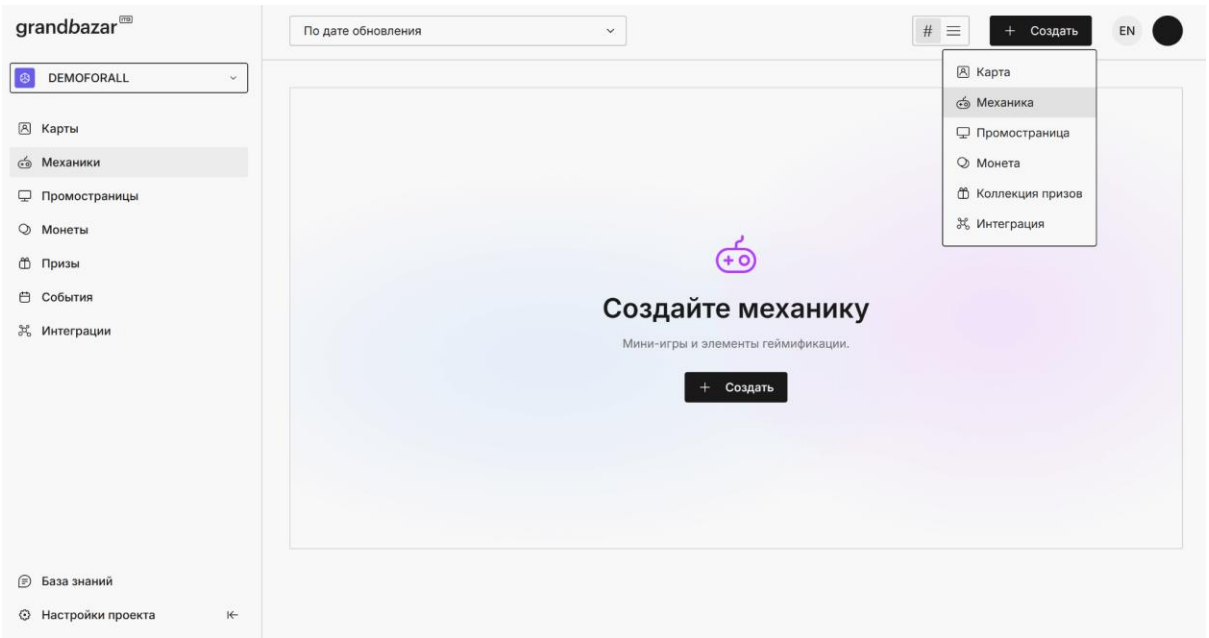
4.2.9. Кнопка "Удалить" — для удаления коллекции.

5. Механики.

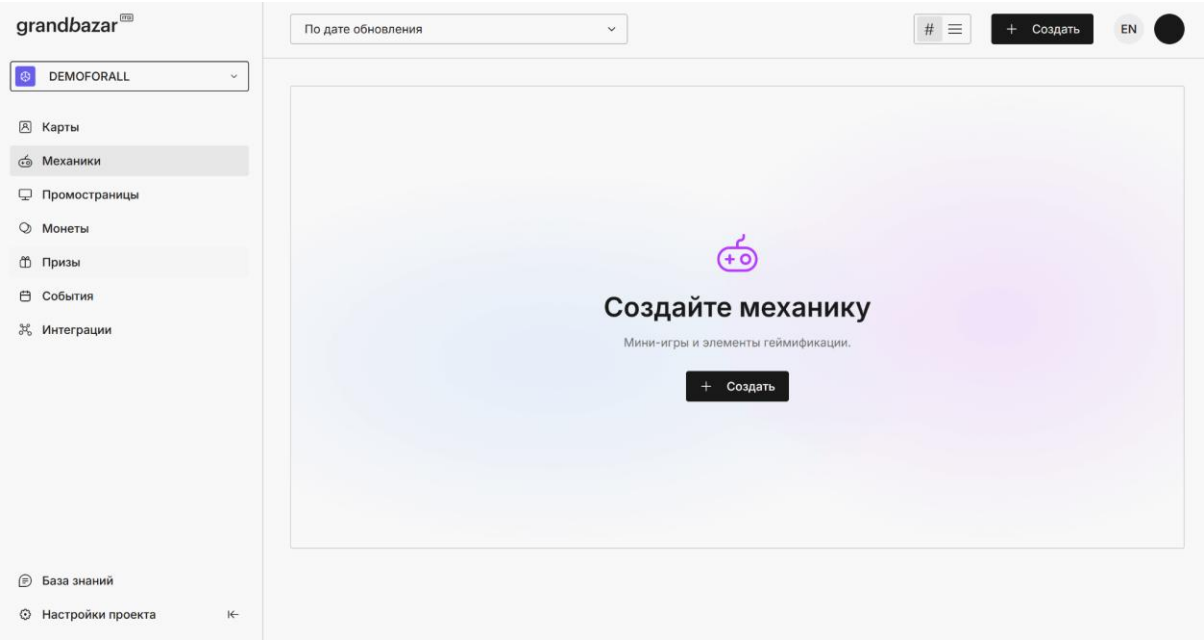
5.1. Механики — мини—игры и элементы геймификации программы лояльности. Подключаются к коллекции карт.

5.2. Создание механики.

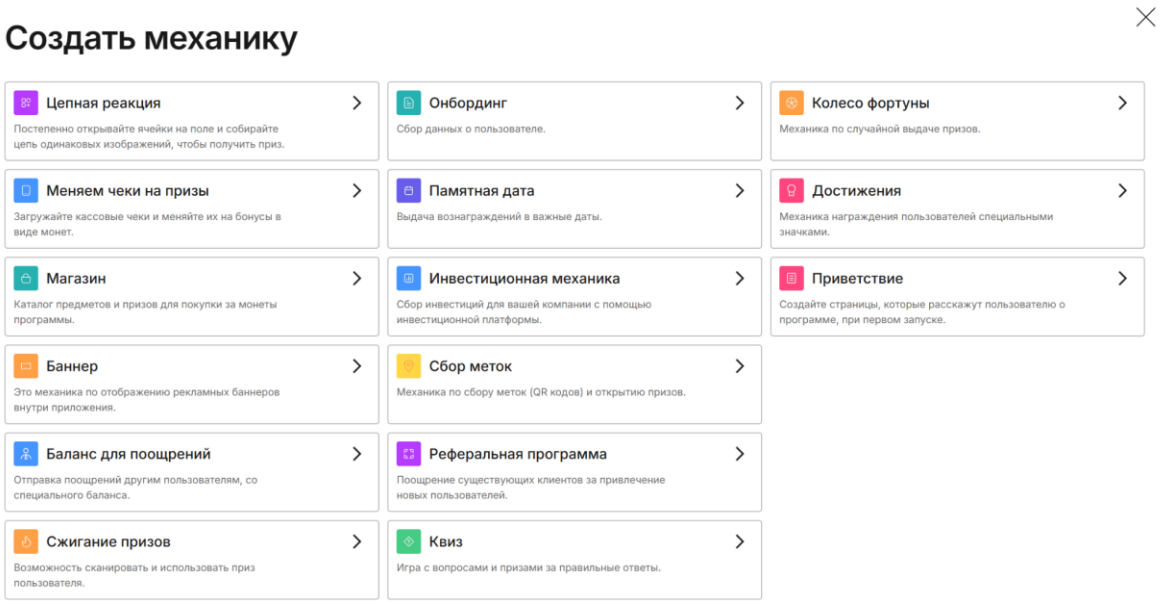
5.2.1. Кнопка "Создать" в шапке навигации — выбора раздела Механика.



5.2.2. Кнопка “Создать” в разделе “Механики”.



5.2.3. Выбор механики из доступных.



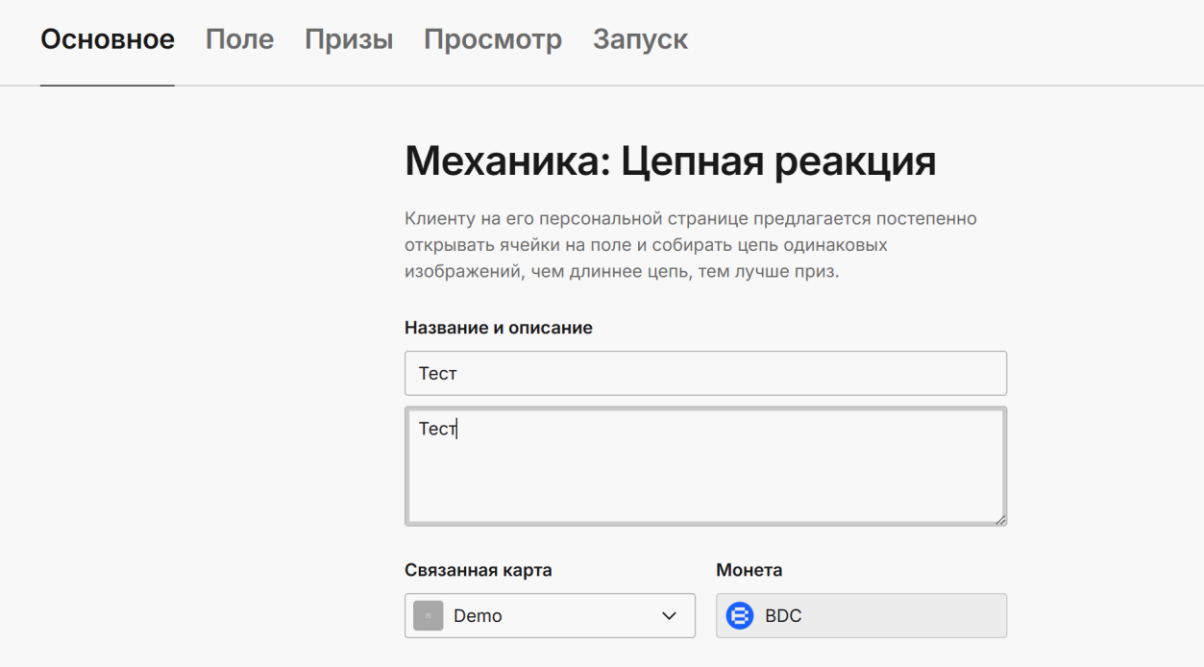
5.2.3.1. Цепная реакция — мини—игра с постепенным открытием ячеек и сбором одинаковых изображений для получения приза.

5.2.3.1.1. Основное.

5.2.3.1.1.1. Название — укажите название механики, которое будет отображаться в разделе “Механики”.

5.2.3.1.1.2. Описание — добавьте краткое описание механики.

5.2.3.1.1.3. Связанная карта — привяжите механику к карте и монете, чтобы она была привязана к игровой валюте.



5.2.3.1.2. Поле.

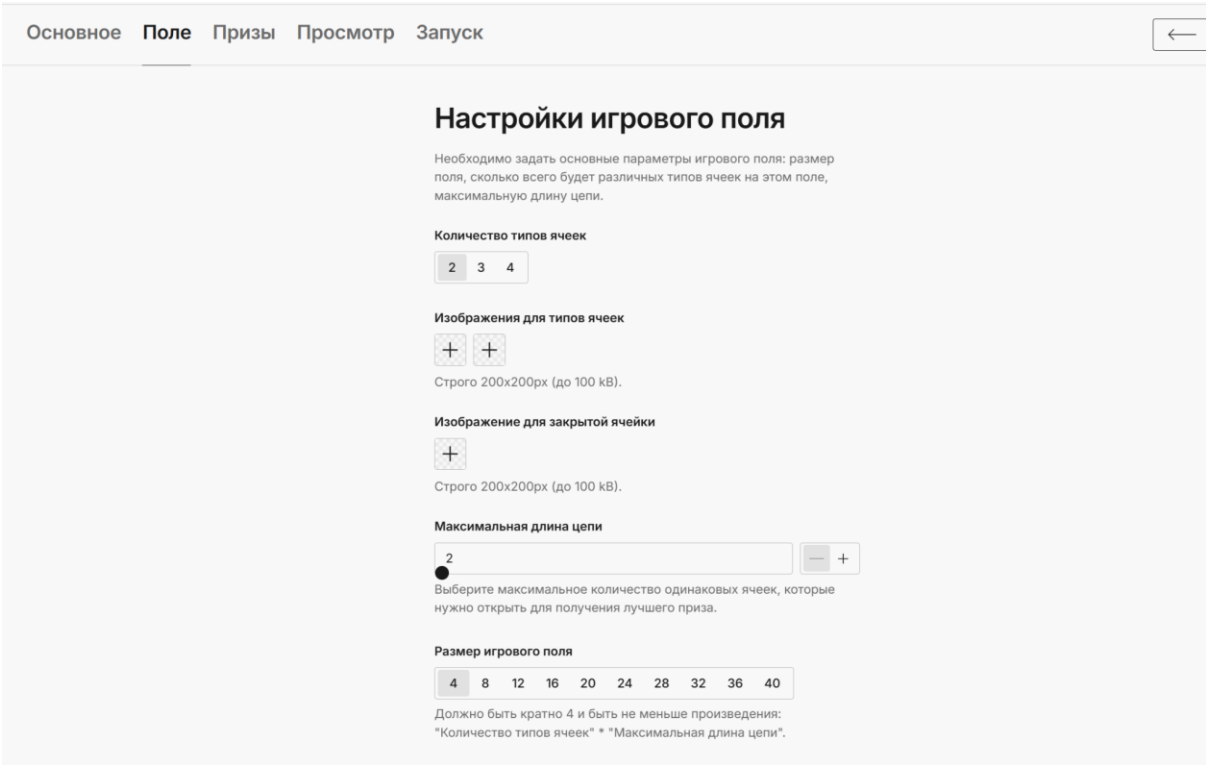
5.2.3.1.2.1. Количество типов ячеек — укажите количество типов ячеек.

5.2.3.1.2.2. Изображения для типов ячеек — загрузите изображения для ячеек.

5.2.3.1.2.3. Изображения для закрытой ячейки — загрузите изображения для закрытого типа ячейки

5.2.3.1.2.4. Максимальная длина цепи — укажите максимальное количество ячеек в цепи.

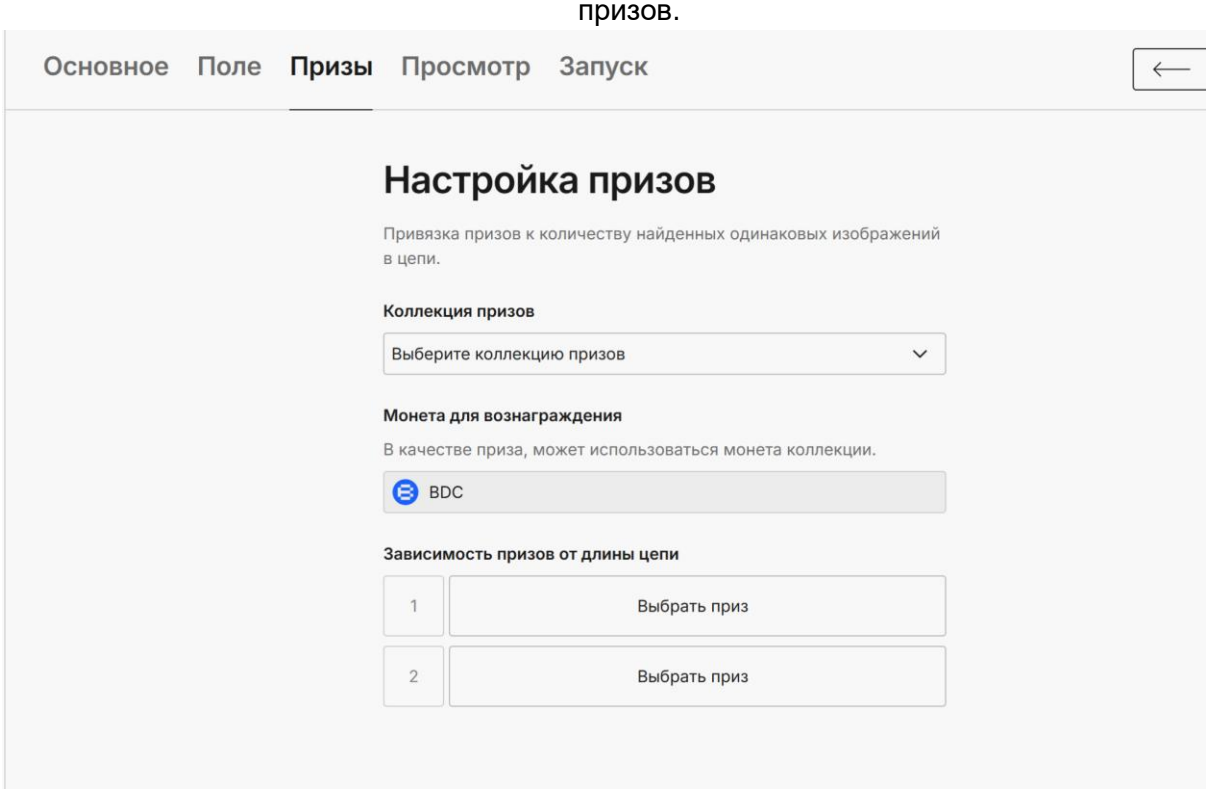
5.2.3.1.2.5. Размер игрового поля — выберите размер игрового поля.



5.2.3.1.3. Призы.

5.2.3.1.3.1. Коллекция призов — выберите призы из каталога или ограничьтесь монетами.

5.2.3.1.3.2. Зависимость призов от длины цепи — настройте призовой фонд в виде монет или призов.



5.2.3.1.4. Просмотр.

5.2.3.1.4.1. Текст для стартового баннера — введите заголовок для баннера в программе

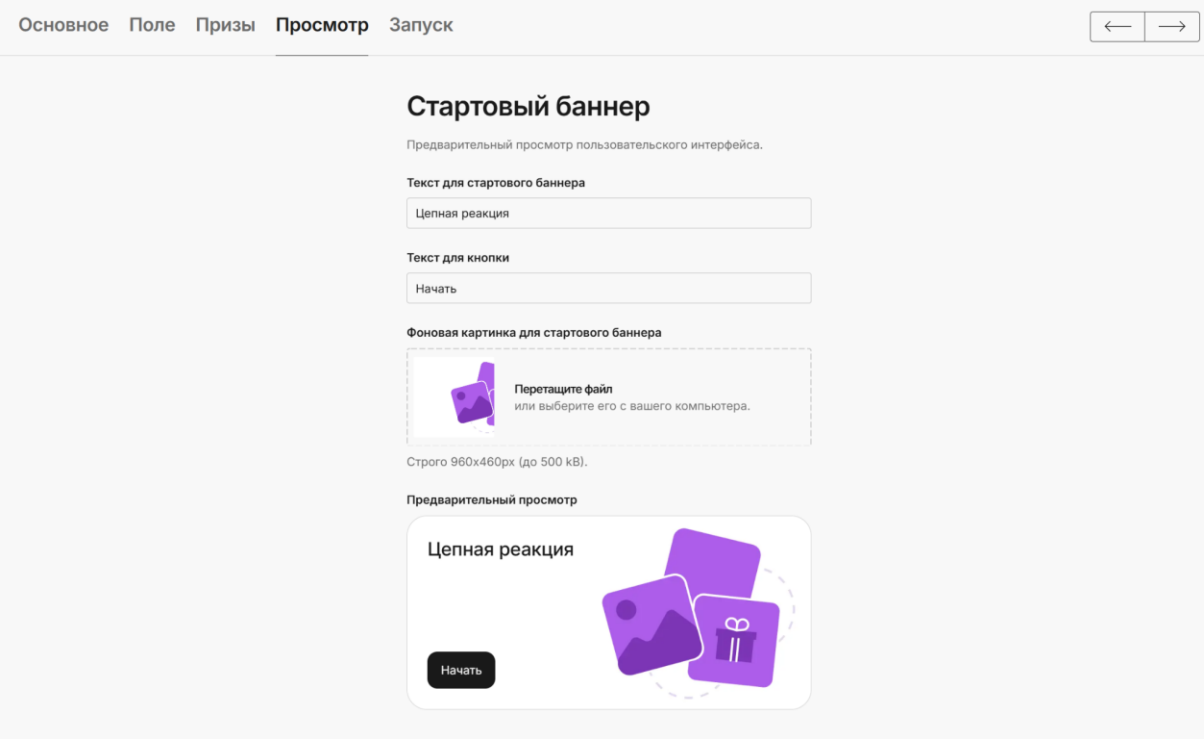
5.2.3.1.4.2. Текст для кнопки — введите заголовок для кнопки старта механики.

5.2.3.1.4.3. Фоновая картинка для баннера — загрузите изображения для баннера механики в программе.

5.2.3.1.4.4. Предварительный просмотр — демонстрация, как будет выглядеть баннер в программе.

5.2.3.1.4.5. Правила игры — укажите правила, по которым пользователи могут запустить механику.

5.2.3.1.4.6. Баннер при проигрыше — введите текст для баннера, который будет выдаваться при проигрыше.



5.2.3.1.5. Запуск.

5.2.3.1.5.1. Стоимость запуска механики — укажите стоимость одной игры.

5.2.3.1.5.2. Периодичность — возможность выбрать как часто можно запустить игру (в день, в неделю, в месяц, в квартал).

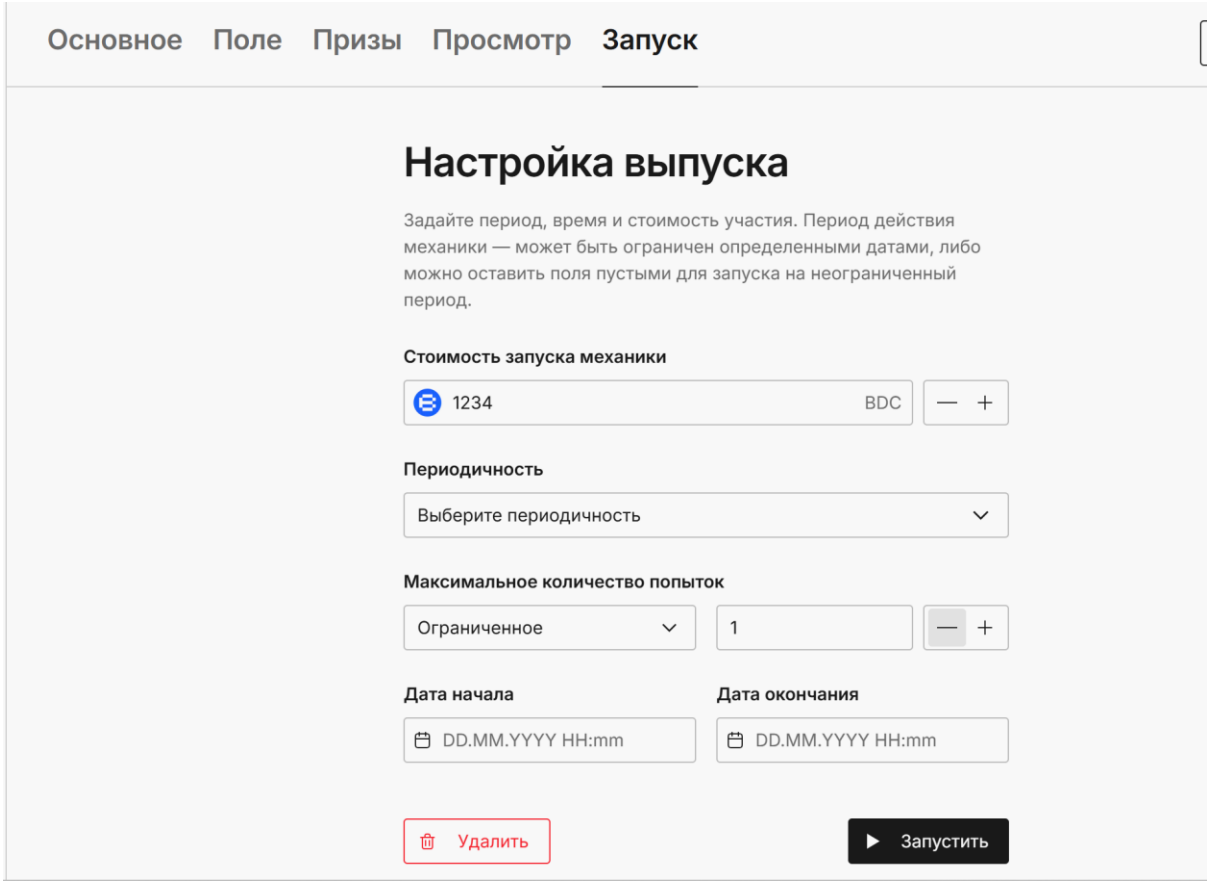
5.2.3.1.5.3. Максимальное количество попыток — возможность ограничить количество попыток.

5.2.3.1.5.4. Дата начала — укажите дату, когда механика будет доступна.

5.2.3.1.5.5. Дата окончания — укажите дату, когда механика будет недоступна.

5.2.3.1.5.6. Кнопка “Запустить” — сделать механику “Активной”

5.2.3.1.5.7. Кнопка “Удалить” — удалить механику без возможности восстановления.

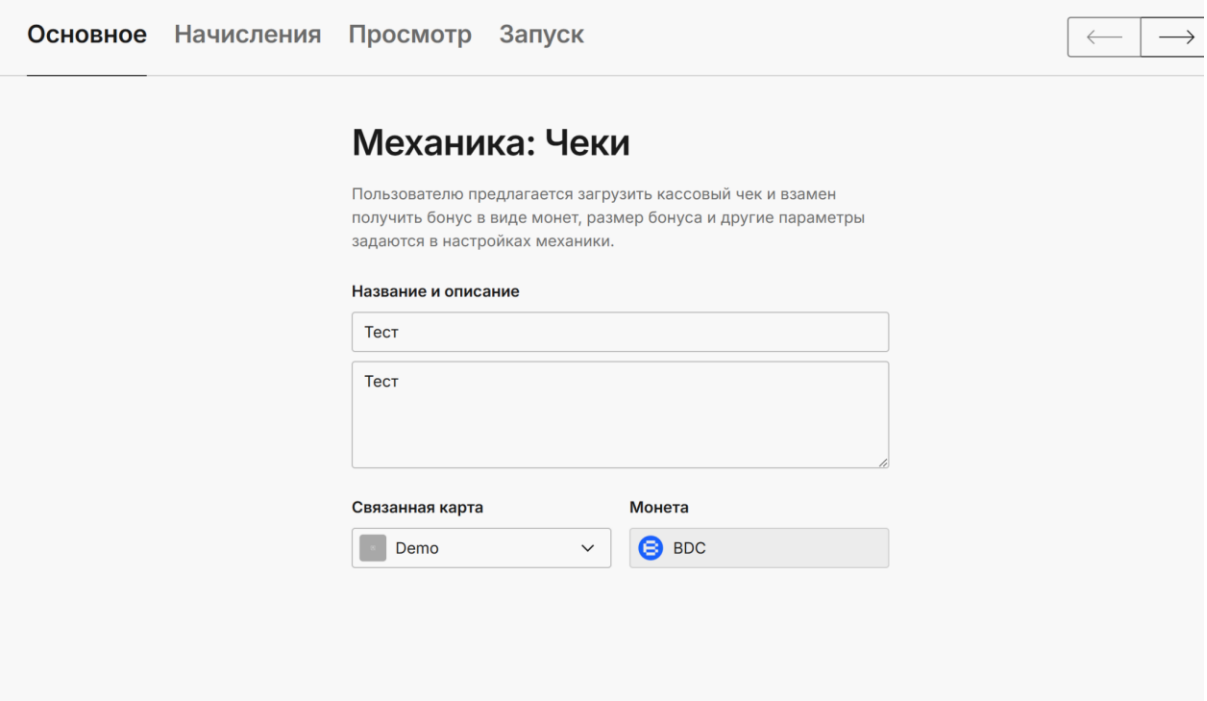


5.2.3.2. Меняем чеки на призы — обмен загруженных кассовых чеков на бонусы в виде баллов.

5.2.3.2.1. Основное.

5.2.3.2.1.1. Название и описание — введите название и описание механики, которое будет отображаться в панели управления.

5.2.3.2.1.2. Связанная карта — привяжите карту, которая будет участвовать в механике.



5.2.3.2.2. Начисления.

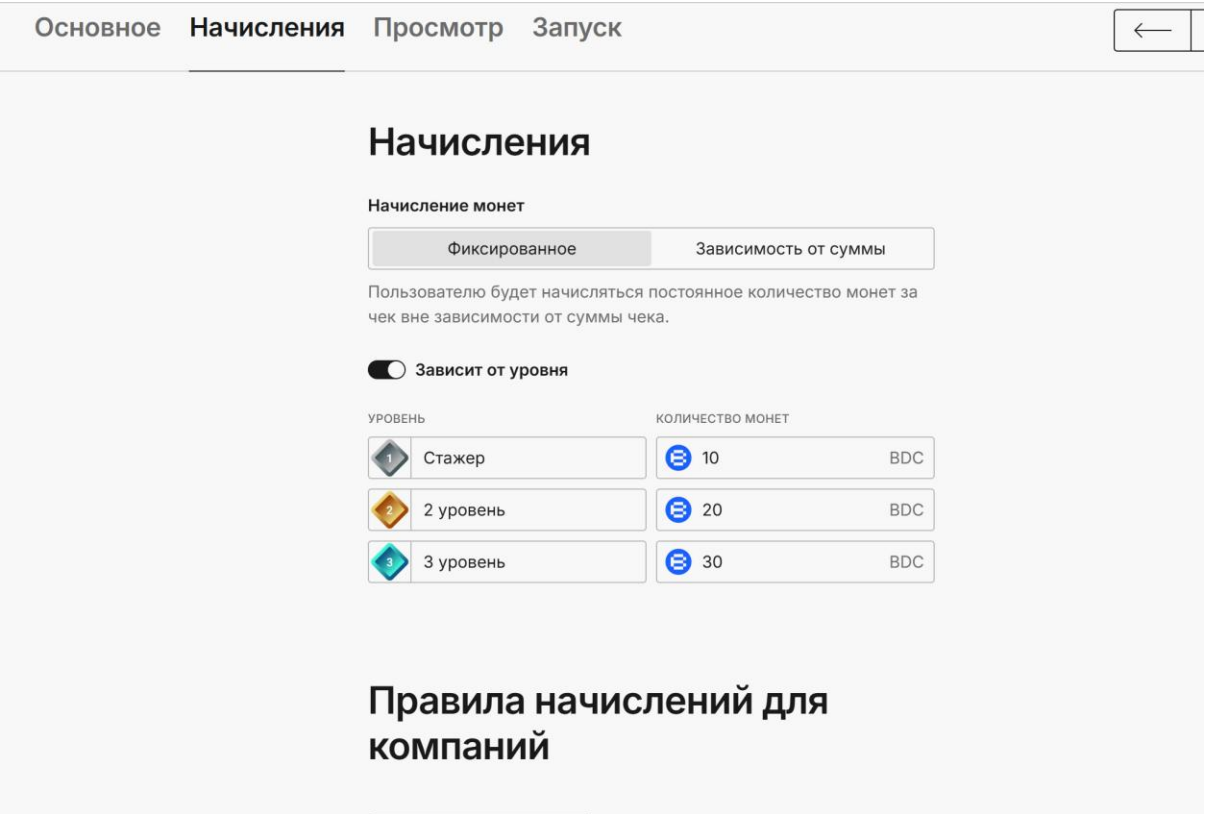
5.2.3.2.2.1. Начисление монет — укажите как будут начисляться монеты.

5.2.3.2.2.1.1. Фиксированное — монеты начисляются вне зависимости от суммы чека.

5.2.3.2.2.1.2. Зависимость от суммы — 1 монета начисляется за определенную сумму в чеке (например, за каждые 100 рублей в чеке — 1 монета).

5.2.3.2.2.2. Зависит от уровня — укажите сколько монет должно начисляться для каждого из уровней.

5.2.3.2.2.3. Правила начисления — добавьте ИНН компаний для загрузки чеков с определенных точек.



5.2.3.2.3. Просмотр.

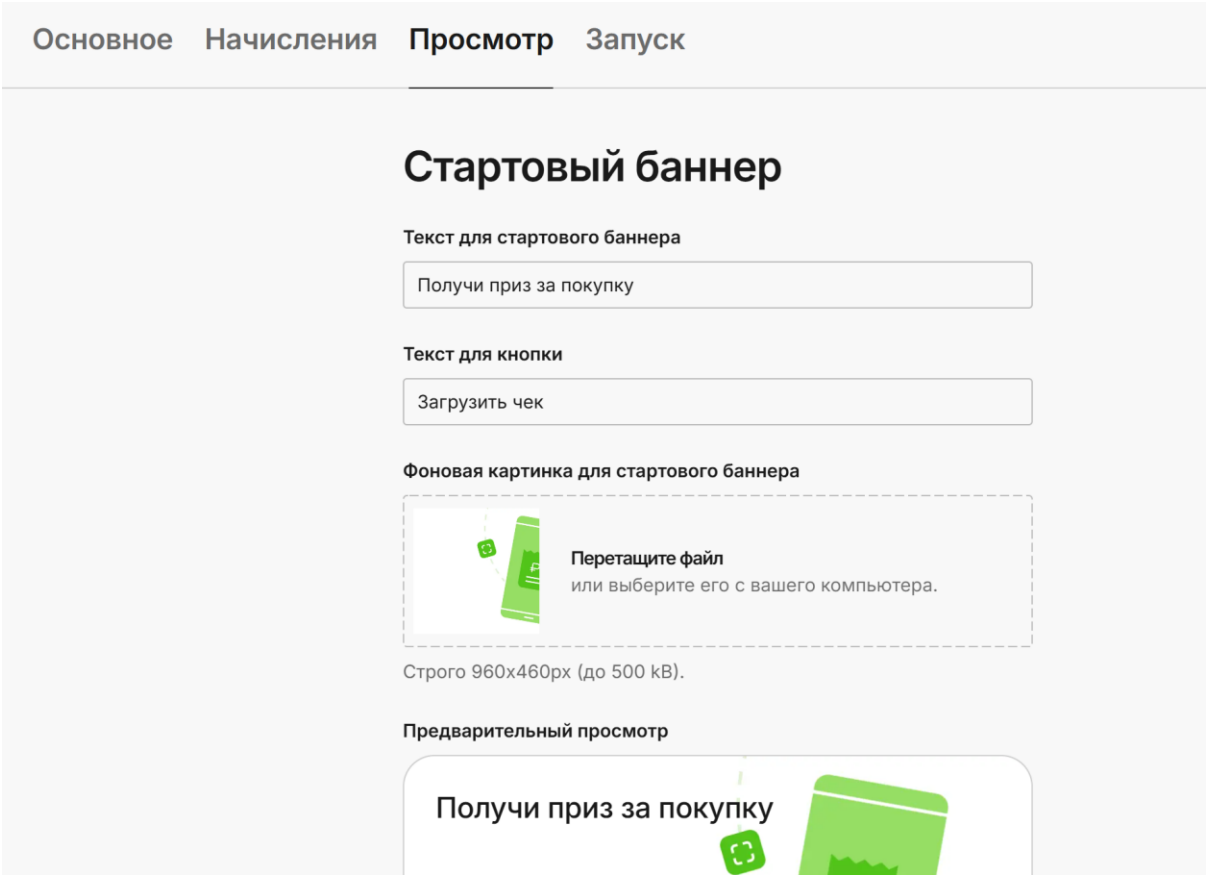
5.2.3.2.3.1. Текст для стартового баннера — введите заголовок для баннера в программе

5.2.3.2.3.2. Текст для кнопки — введите заголовок для кнопки старта механики.

5.2.3.2.3.3. Фоновая картинка для баннера — загрузите изображения для баннера механики в программе.

5.2.3.2.3.4. Предварительный просмотр — демонстрация, как будет выглядеть баннер в программе.

5.2.3.2.3.5. Правила — укажите правила, по которым пользователи могут загружать чеки.



5.2.3.2.4. Запуск.

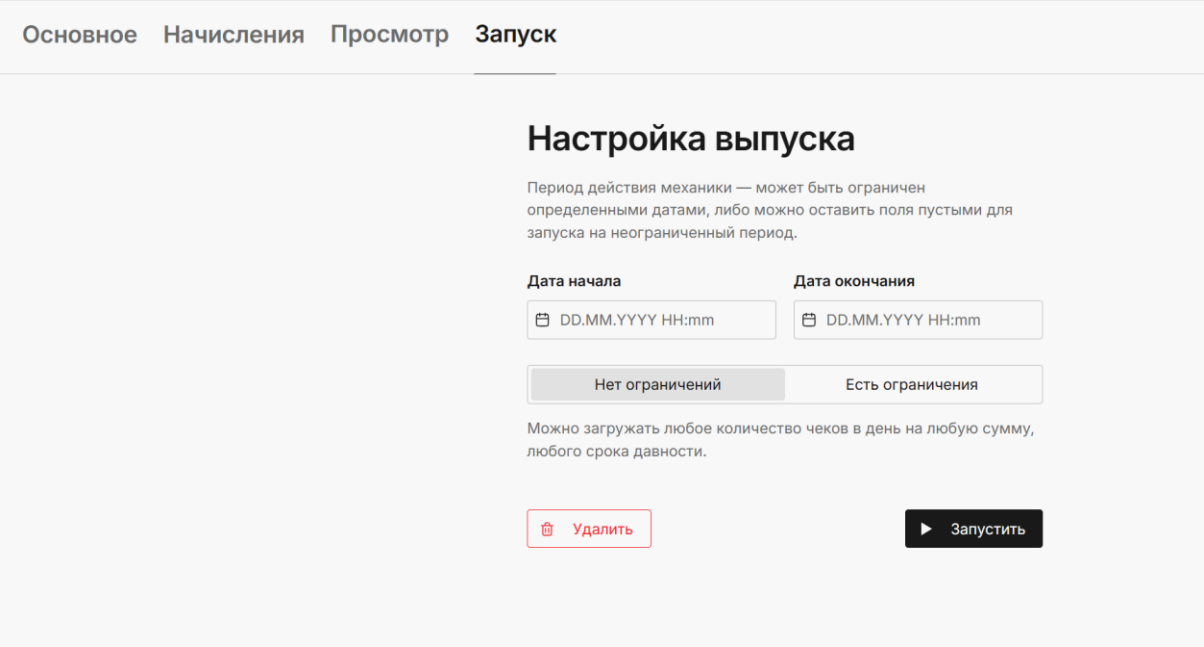
5.2.3.2.4.1. Дата начала и дата окончания — укажите срок действия механики.

5.2.3.2.4.2. Нет ограничений — можно загружать любое количество чеков в день на любую сумму.

5.2.3.2.4.3. Есть ограничения — укажите правила по загрузке чеков, которые будут проверяться (чек не старше, максимальное кол-во чеков в день)

5.2.3.2.4.4. Кнопка “Запустить” — сделать механику “Активной”

5.2.3.2.4.5. Кнопка “Удалить” — удалить механику без возможности восстановления.

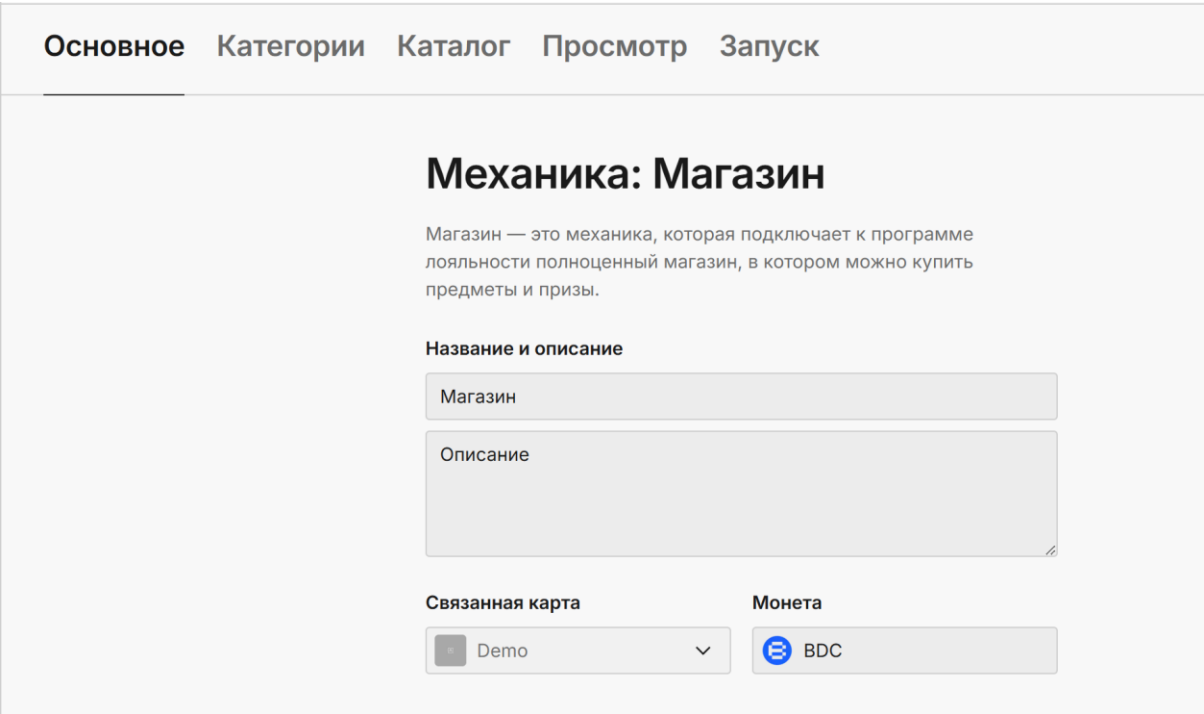


5.2.3.3. Магазин — каталог предметов и призов, которые можно купить за монеты программы.

5.2.3.3.1. Основное.

5.2.3.3.1.1. Название и описание — введите название и описание механики, которое будет отображаться в панели управления.

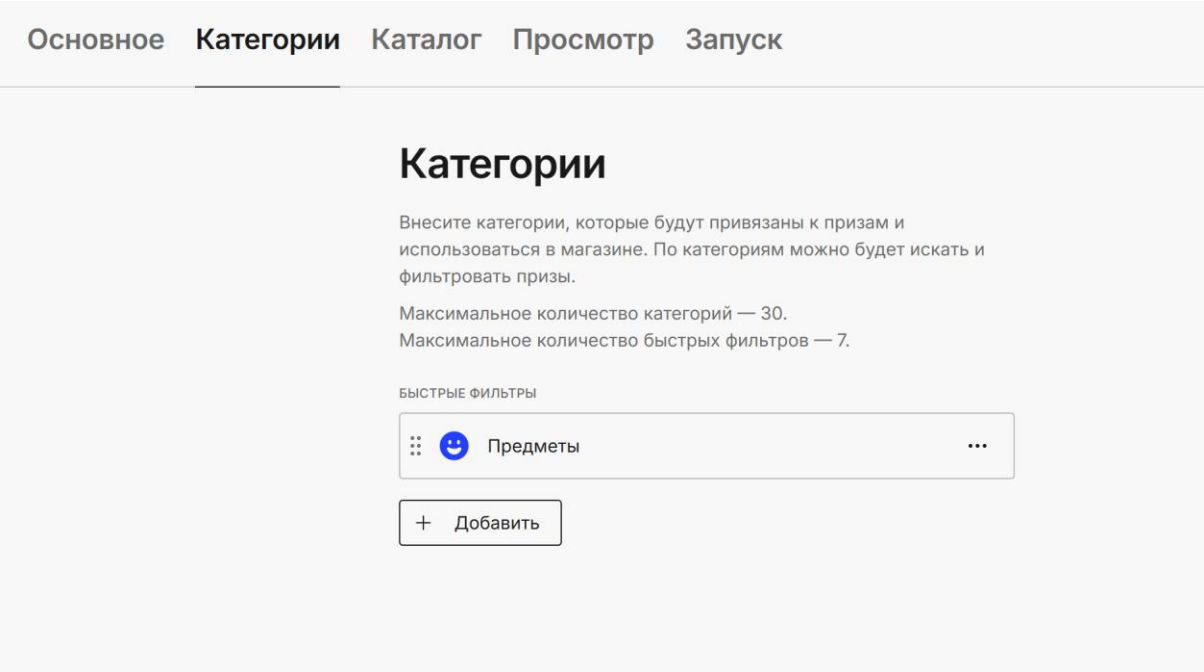
5.2.3.3.1.2. Связанная карта — привяжите карту, которая будет участвовать в механике.



5.2.3.3.2. Категории.

5.2.3.3.2.1. Кнопка “+ Добавить” — добавить новую категорию.

5.2.3.3.2.2. Название — укажите название категории.
5.2.3.3.2.3. Добавить в быстрый фильтр — добавьте обложку для категории.

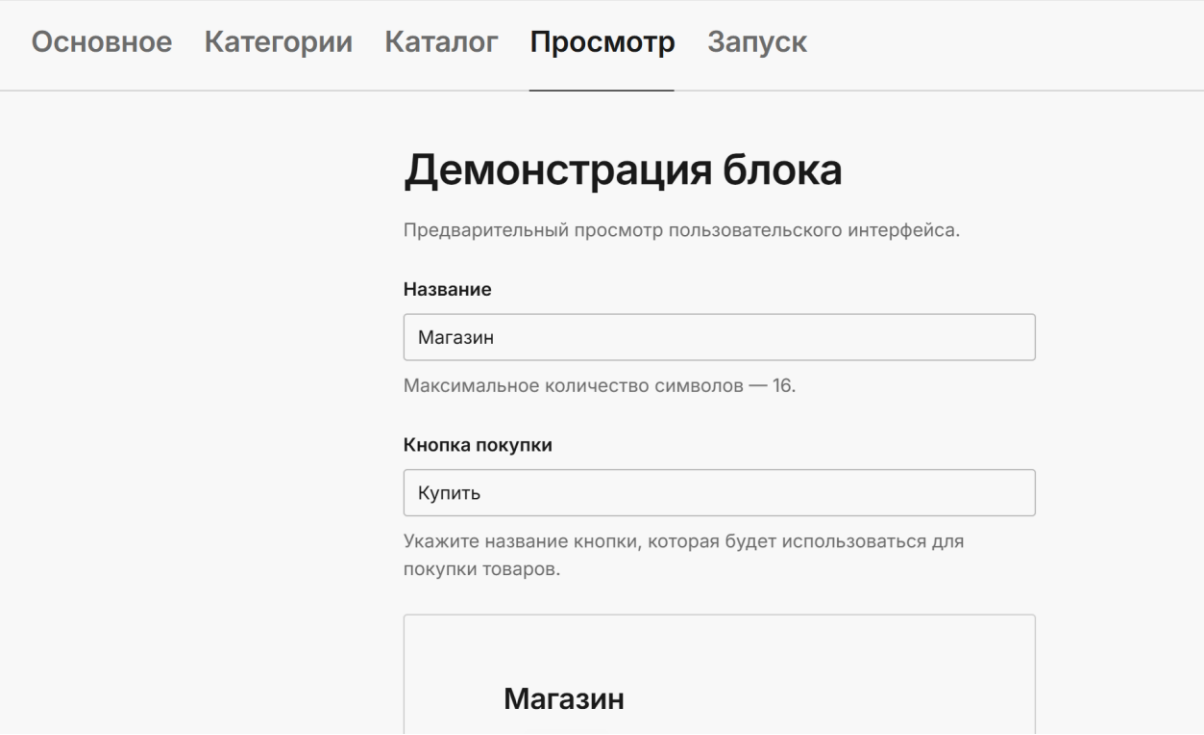


5.2.3.3.3. Каталог.
5.2.3.3.3.1. Тип товара — выберите тип позиции для каталога.
5.2.3.3.3.1.1. Приз — загрузка существующих товаров, подарков, промокодов и т.д.
5.2.3.3.3.1.2. Предмет — загрузка цифровых предметов для кастомизации карты.
5.2.3.3.3.1.3. Группа — загрузка одного приза с разными характеристиками (например, размеры одежды или цвет).
5.2.3.3.3.2. Коллекция призов (группа предметов)— укажите из какой коллекции загружается приз.
5.2.3.3.3.3. Приз (предмет) — выберите конкретную позицию для загрузки в маркетплейс.
5.2.3.3.3.4. Описание — укажите описание для приза.
5.2.3.3.3.5. Категория — выберите категорию, созданную ранее.
5.2.3.3.3.6. Стоимость — установите стоимость приза в валюте.
5.2.3.3.3.7. Тираж (для предметов) — возможность сделать тираж предметов неограниченным.
5.2.3.3.3.8. Ограничение срока продаж — возможность ограничить время продажи определенного приза.
5.2.3.3.4. Просмотр.

5.2.3.3.4.1. Название — укажите название, которое будет отображаться в программе.

5.2.3.3.4.2. Кнопка покупки — укажите название кнопки, которая будет отображаться у каждого товара.

5.2.3.3.4.3. Ниже можно предварительно увидеть пользовательский интерфейс.

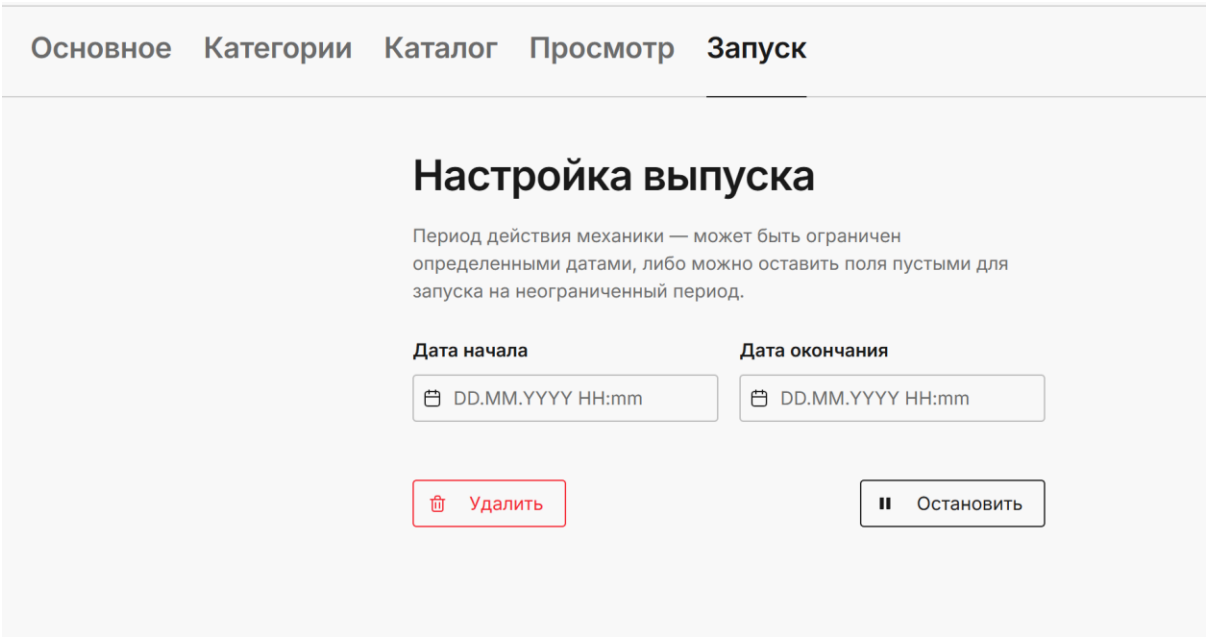


5.2.3.3.5. Запуск.

5.2.3.3.5.1. Дата начала и дата окончания — укажите срок действия механики.

5.2.3.3.5.2. Кнопка “Запустить” — сделать механику “Активной”

5.2.3.3.5.3. Кнопка “Удалить” — удалить механику без возможности восстановления.

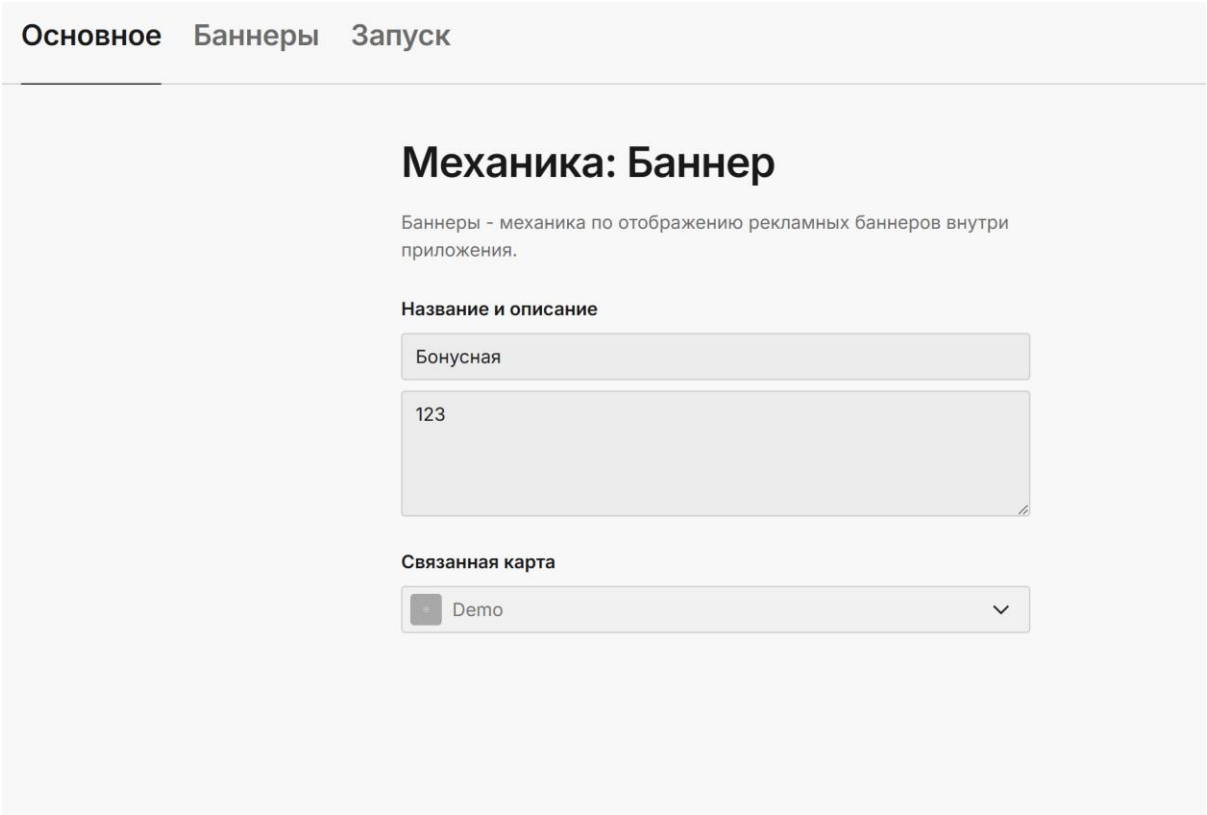


5.2.3.4. Баннер — механика по отображению рекламных баннеров внутри программы.

5.2.3.4.1. Основное.

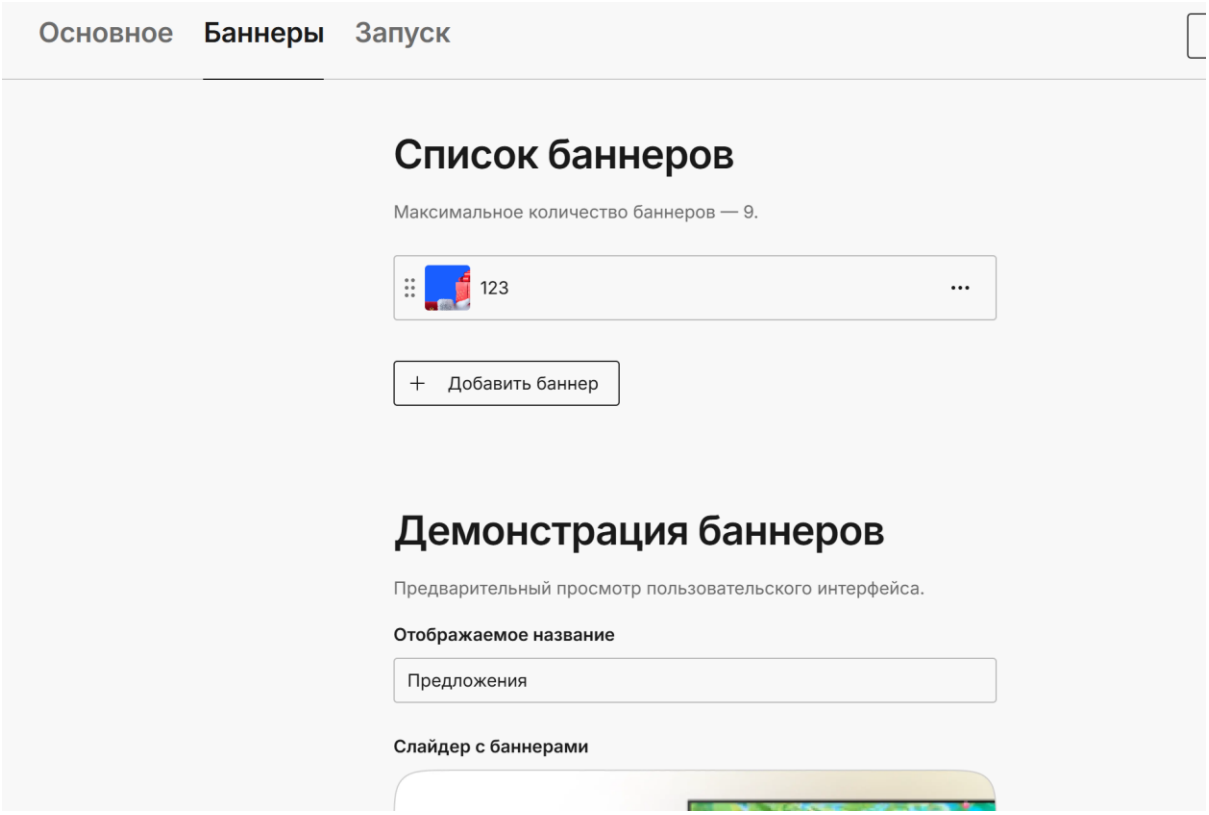
5.2.3.4.1.1. Название и описание — введите название и описание механики, которое будет отображаться в панели управления.

5.2.3.4.1.2. Связанная карта — привяжите карту, которая будет участвовать в механике.



5.2.3.4.2. Баннеры

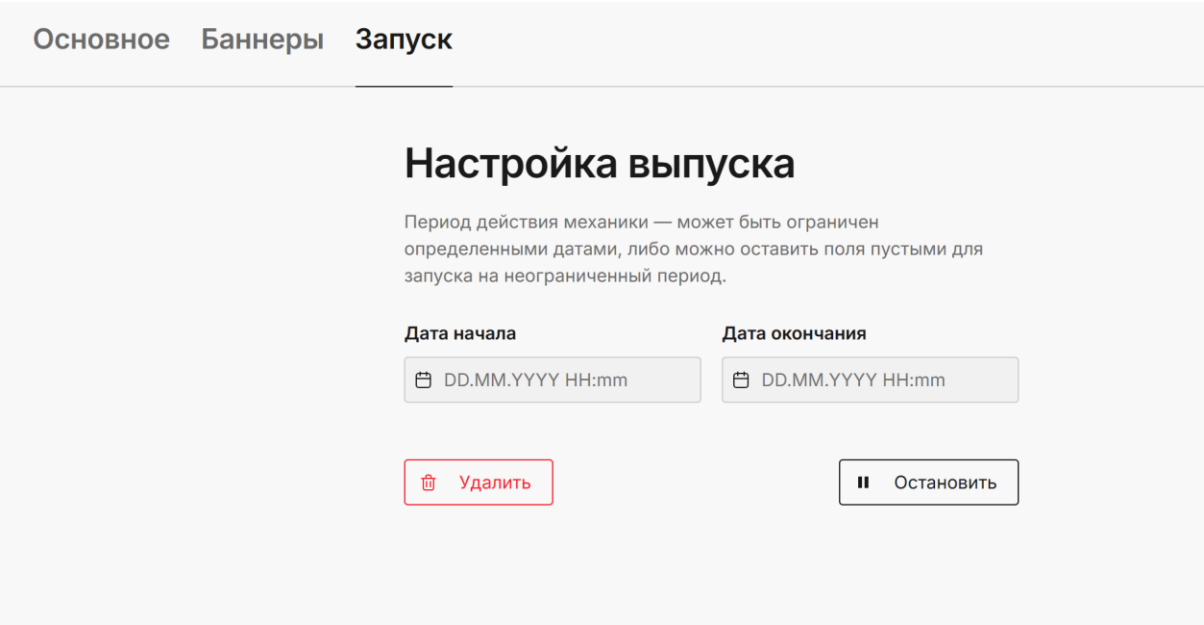
5.2.3.4.2.1. Кнопка “+ Добавить баннер” — загрузить баннер в программу.
5.2.3.4.2.2. Переход с баннера.
5.2.3.4.2.2.1. Нет — баннер с изображением без ссылок.
5.2.3.4.2.2.2. Ссылка — баннер с переходом на внешний ресурс.
5.2.3.4.2.2.3. Механика — баннер с переходом в механику программы.
5.2.3.4.2.3. Название — укажите название баннера, которое не будет отображаться в программе.
5.2.3.4.2.4. Обложка — добавьте изображение баннера.
5.2.3.4.2.5. Ссылка — добавьте ссылку на внешний ресурс.
5.2.3.4.2.6. Механика — выберите механику, на которую будет вести баннер.
5.2.3.4.2.7. Использовать баннер механики — оставить существующий баннер из механики.
5.2.3.4.2.8. Ограничение срока отображения — ограничьте срок показа баннера.
5.2.3.4.2.9. Отображаемое название — укажите название, которое будет отображаться в программе рядом с баннерами.



5.2.3.4.3. Запуск.
5.2.3.4.3.1. Дата начала и дата окончания — укажите срок действия механики.

5.2.3.4.3.2. Кнопка “Запустить” — сделать механику “Активной”

5.2.3.4.3.3. Кнопка “Удалить” — удалить механику без возможности восстановления.

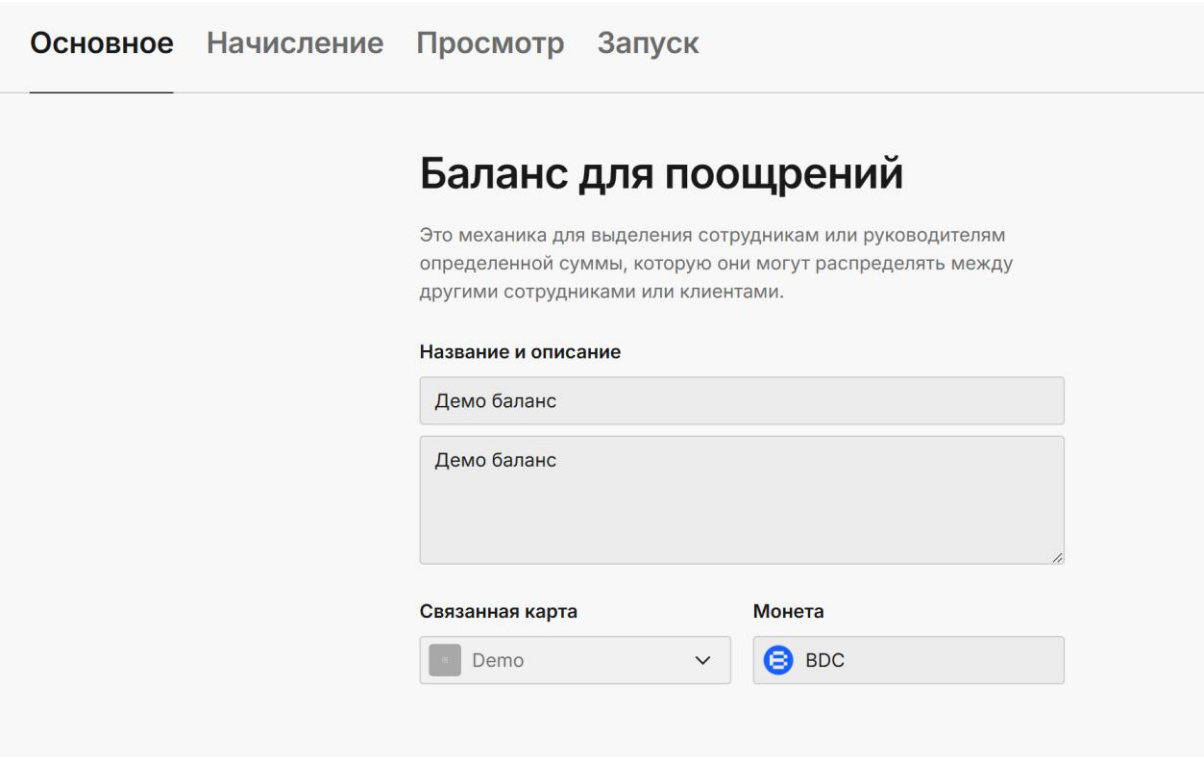


5.2.3.5. Баланс для поощрений — отправка монет другим пользователям, со специального баланса.

5.2.3.5.1. Основное.

5.2.3.5.1.1. Название и описание — введите название и описание механики, которое будет отображаться в панели управления.

5.2.3.5.1.2. Связанная карта — привяжите карту, которая будет участвовать в механике.



5.2.3.5.2. Начисление.

5.2.3.5.2.1. Кнопка “+ Добавить” — добавить пользователя, которому будет доступен баланс.

5.2.3.5.2.1.1. Пользователь — укажите данные пользователя (имя, почта, телефон, номер карты, UUID карты)

5.2.3.5.2.1.2. Способ начисления — установите как часто будут происходить автоматические начисления.

5.2.3.5.2.1.3. Дата начисления — укажите дату, когда будут начисляться баллы.

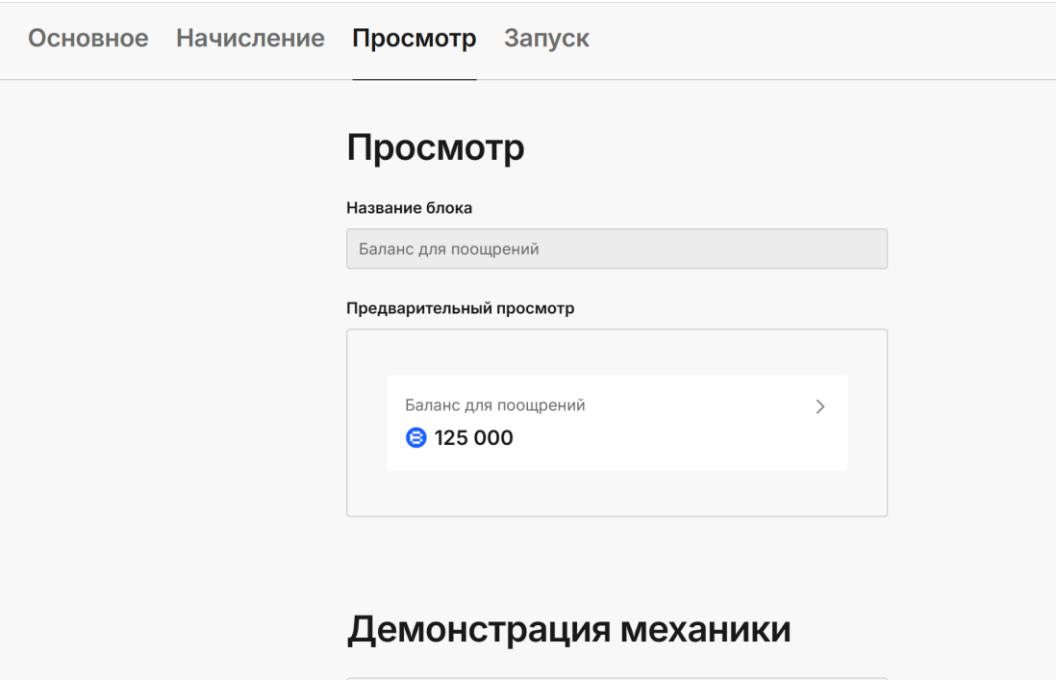
5.2.3.5.2.1.4. Сумма — укажите сумму, которая будет отправляться указанному пользователю.

5.2.3.5.2.2. Поиск руководителя — возможности найти руководителя по имени, телефону, почте.

5.2.3.5.3. Просмотр.

5.2.3.5.3.1. Название блока — укажите название блока с баллами, которое будет отображаться у пользователей.

5.2.3.5.3.2. Предварительный просмотр — отображается как блок будет выглядеть в программе.



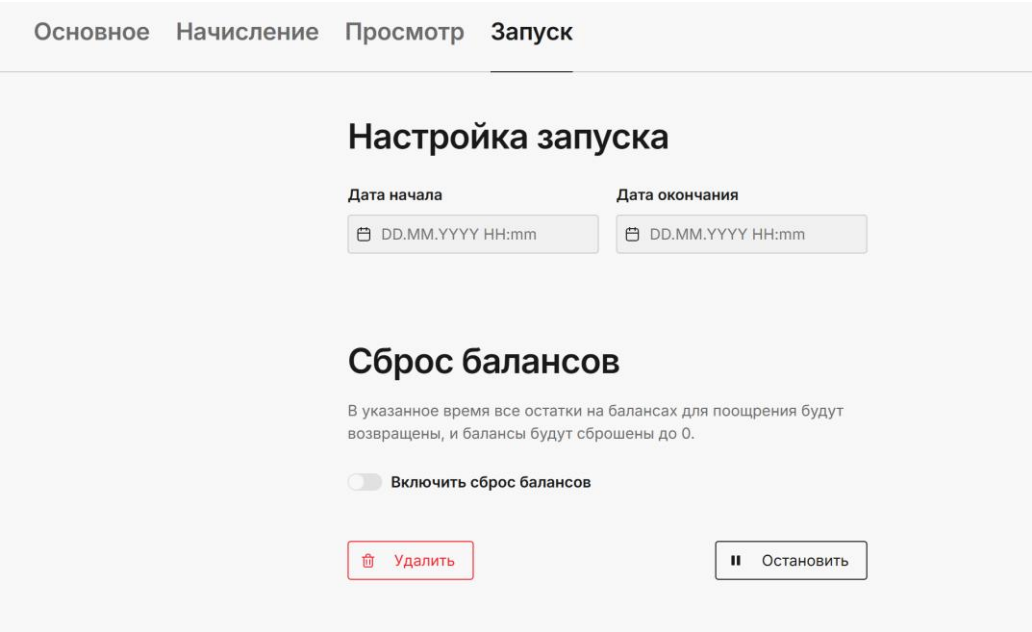
5.2.3.5.4. Запуск.

5.2.3.5.4.1. Дата начала и дата окончания — укажите срок действия механики.

5.2.3.5.4.2. Сброс балансов — в указанное время все остатки на балансах для поощрения будут сброшены до 0.

5.2.3.5.4.3. Кнопка “Запустить” — сделать механику “Активной”

5.2.3.5.4.4. Кнопка “Удалить” — удалить механику без возможности восстановления.



5.2.3.6. Сжигание призов — механика сканирования и использования призов пользователей.

5.2.3.6.1. Основное.

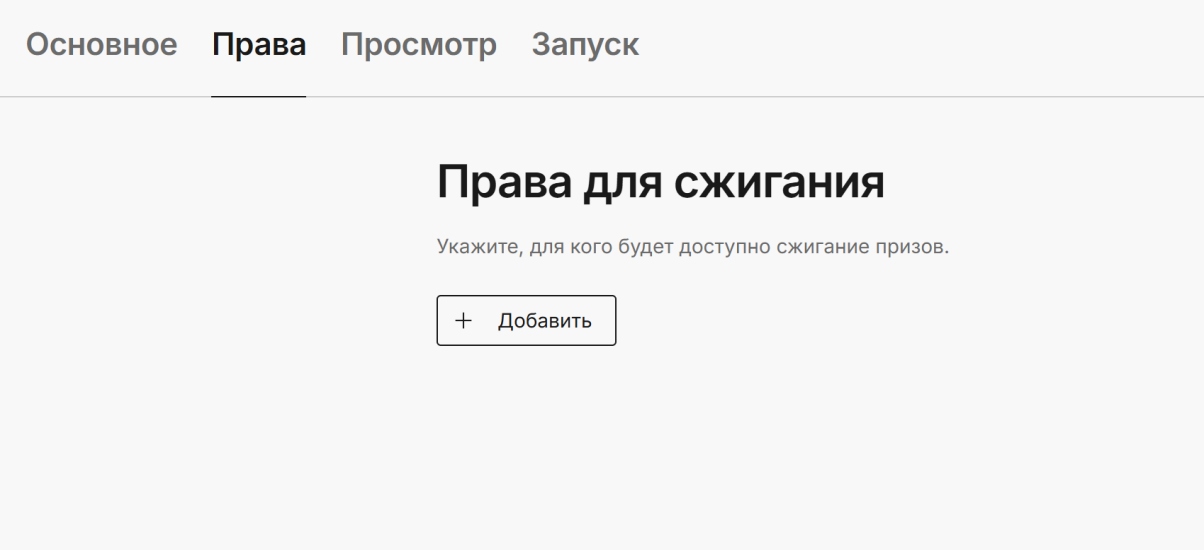
5.2.3.6.1.1. Название и описание — введите название и описание механики, которое будет отображаться в панели управления.

5.2.3.6.1.2. Связанная карта — привяжите карту, которая будет участвовать в механике.

5.2.3.6.2. Права.

5.2.3.6.2.1. Кнопка “+ Добавить” — добавить пользователя с правами для сжигания призов.

5.2.3.6.2.1.1. Укажите имя/почту/телефон/номер карты/UUID пользователя и нажмите “Добавить”.



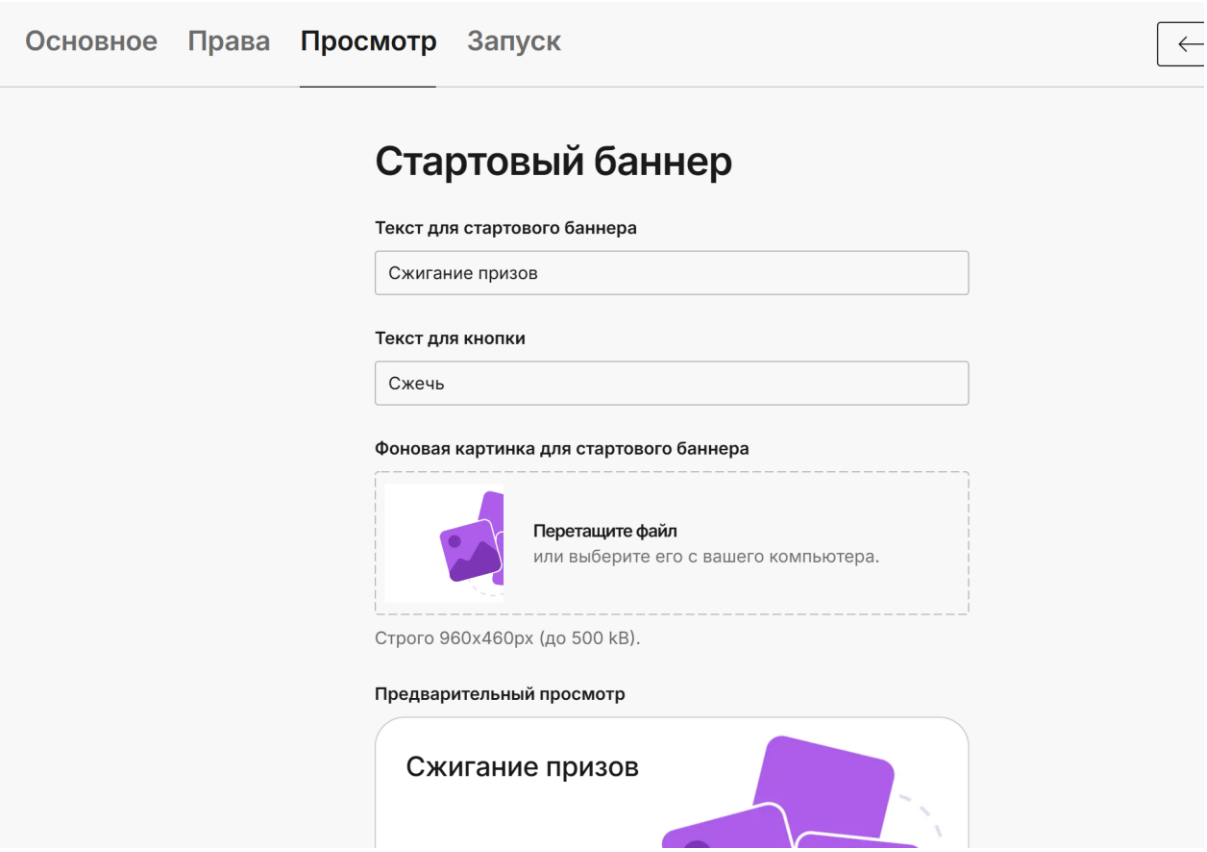
5.2.3.6.3. Просмотр.

5.2.3.6.3.1. Текст для стартового баннера — введите заголовок для баннера в программе

5.2.3.6.3.2. Текст для кнопки — введите заголовок для кнопки старта механики.

5.2.3.6.3.3. Фоновая картинка для баннера — загрузите изображения для баннера механики в программе.

5.2.3.6.3.4. Предварительный просмотр — демонстрация, как будет выглядеть баннер в программе.

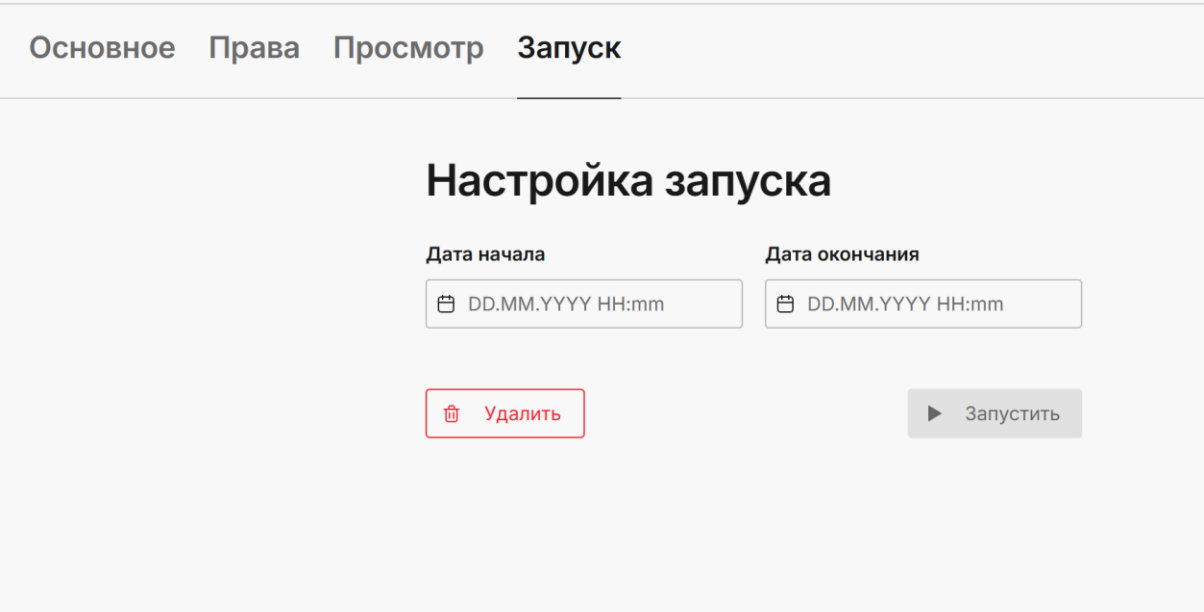


5.2.3.6.4. Запуск.

5.2.3.6.4.1. Дата начала и дата окончания — укажите срок действия механики.

5.2.3.6.4.2. Кнопка “Запустить” — сделать механику “Активной”

5.2.3.6.4.3. Кнопка “Удалить” — удалить механику без возможности восстановления.



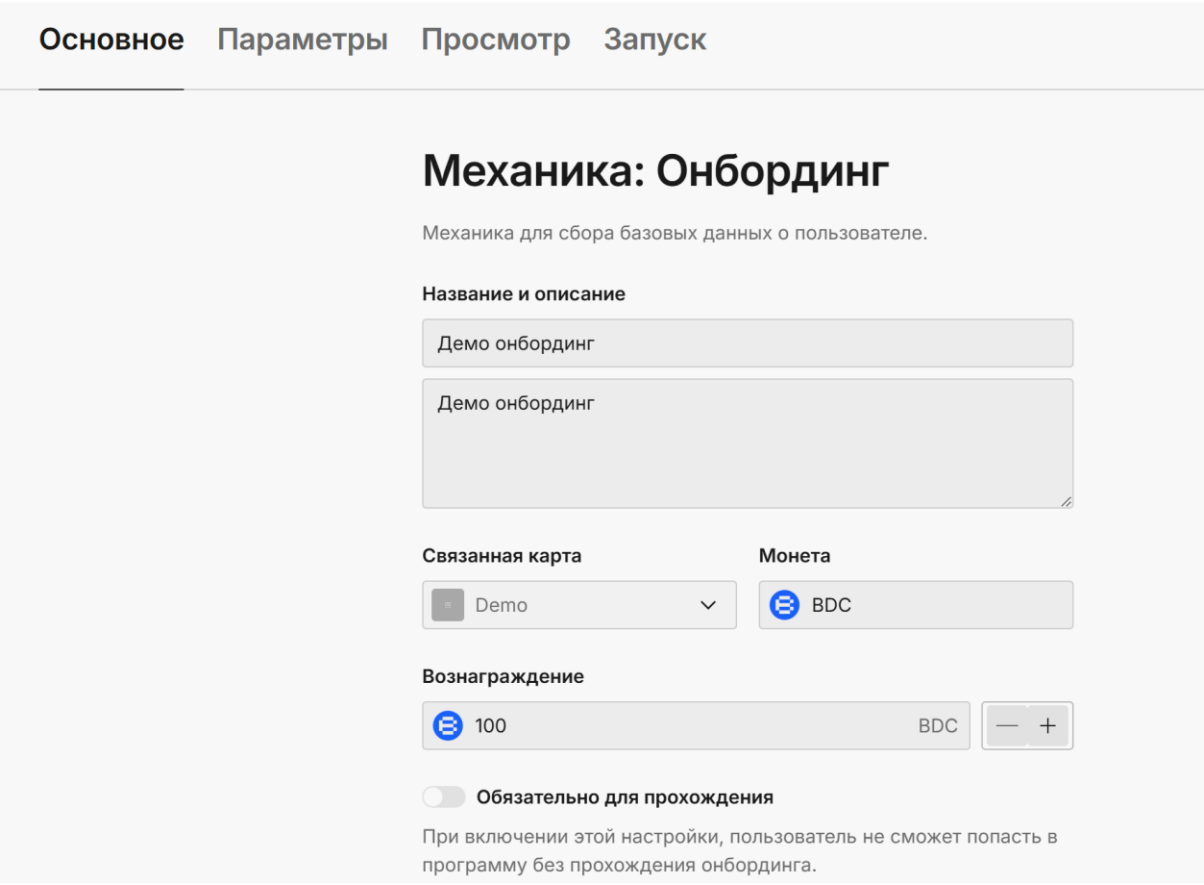
5.2.3.7. Онбординг — механика со сбором данных о пользователях

5.2.3.7.1. Основное.

5.2.3.7.1.1. Название и описание — введите название и описание механики, которое будет отображаться в панели управления.

5.2.3.7.1.2. Связанная карта — привяжите карту, которая будет участвовать в механике.

5.2.3.7.1.3. Обязательно для прохождения — чекбокс, при котором можно настроить обязательное прохождение механики при регистрации.



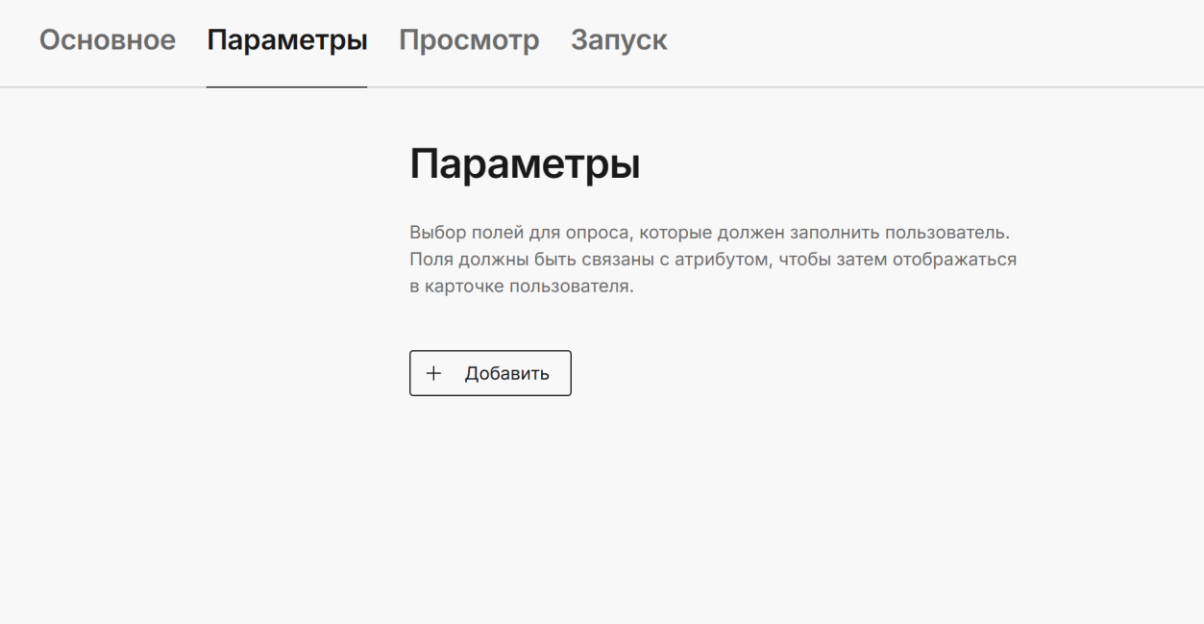
5.2.3.7.2. Параметры.

5.2.3.7.2.1. Кнопка “+ Добавить” — добавить поля опроса, которые должен заполнить пользователь.

5.2.3.7.2.1.1. Атрибут — выберите атрибут (phone, name, birthDate).

5.2.3.7.2.1.2. Название — укажите название поля, которое увидит пользователь.

5.2.3.7.2.1.3. Описание — укажите описание поля, которое увидит пользователь.



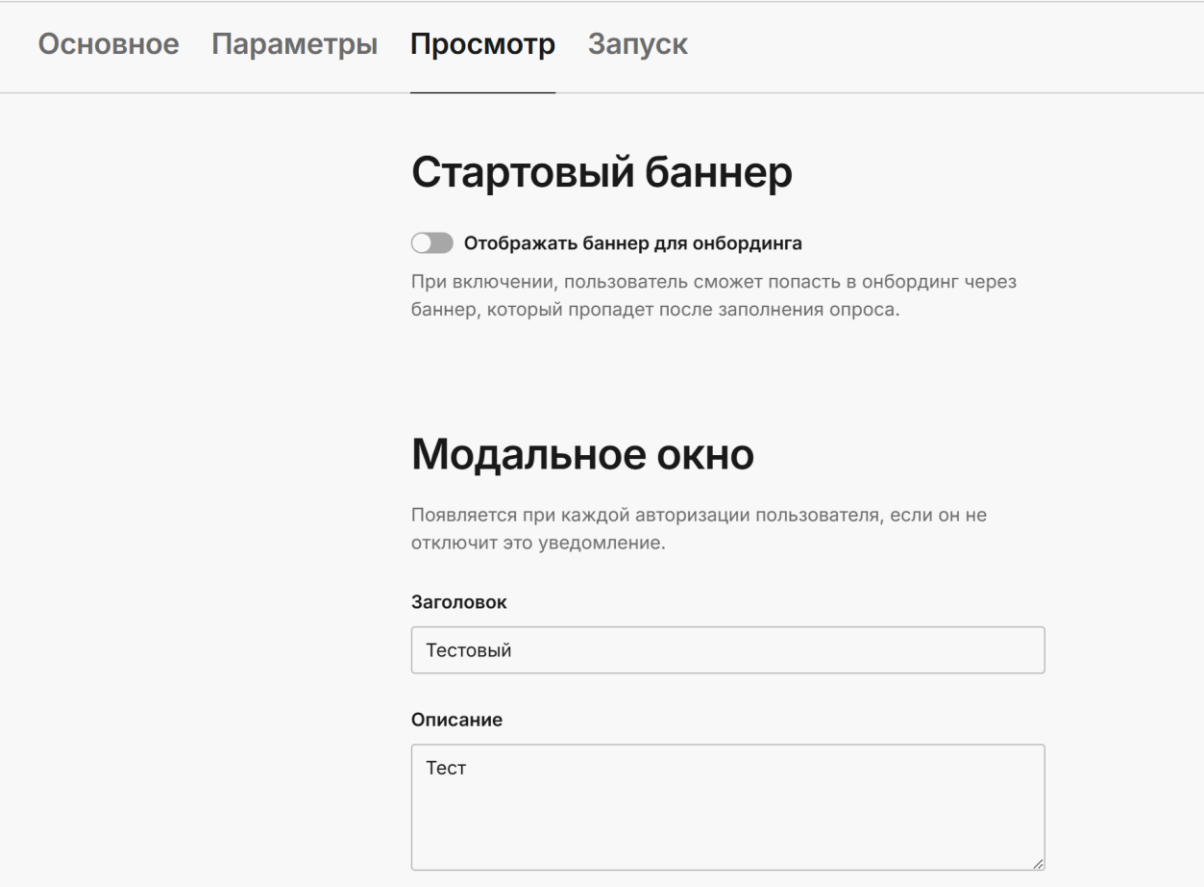
5.2.3.7.3. Просмотр.

5.2.3.7.3.1. Отображать стартовый баннер для онбординга — добавить баннер на странице программы, который пропадет после заполнения.

5.2.3.7.3.2. Модальное окно — появляется при каждой авторизации пользователя, если он не отключит уведомление.

5.2.3.7.3.2.1. Заголовок — введите заголовок модального окна.

5.2.3.7.3.2.2. Описание — введите описание модального окна.

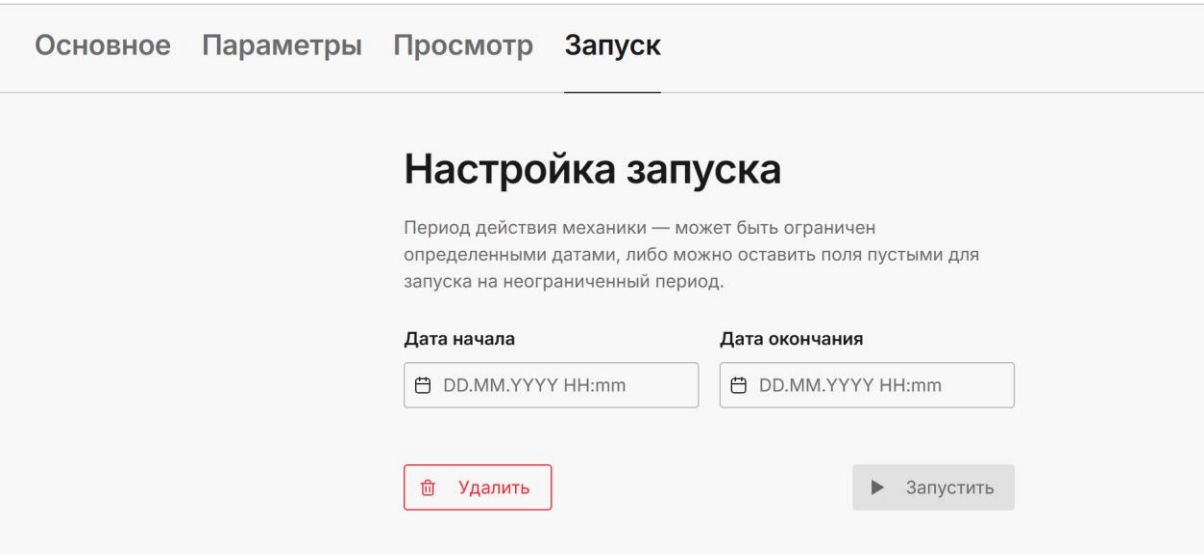


5.2.3.7.4. Запуск.

5.2.3.7.4.1. Дата начала и дата окончания — укажите срок действия механики.

5.2.3.7.4.2. Кнопка “Запустить” — сделать механику “Активной”

5.2.3.7.4.3. Кнопка “Удалить” — удалить механику без возможности восстановления.

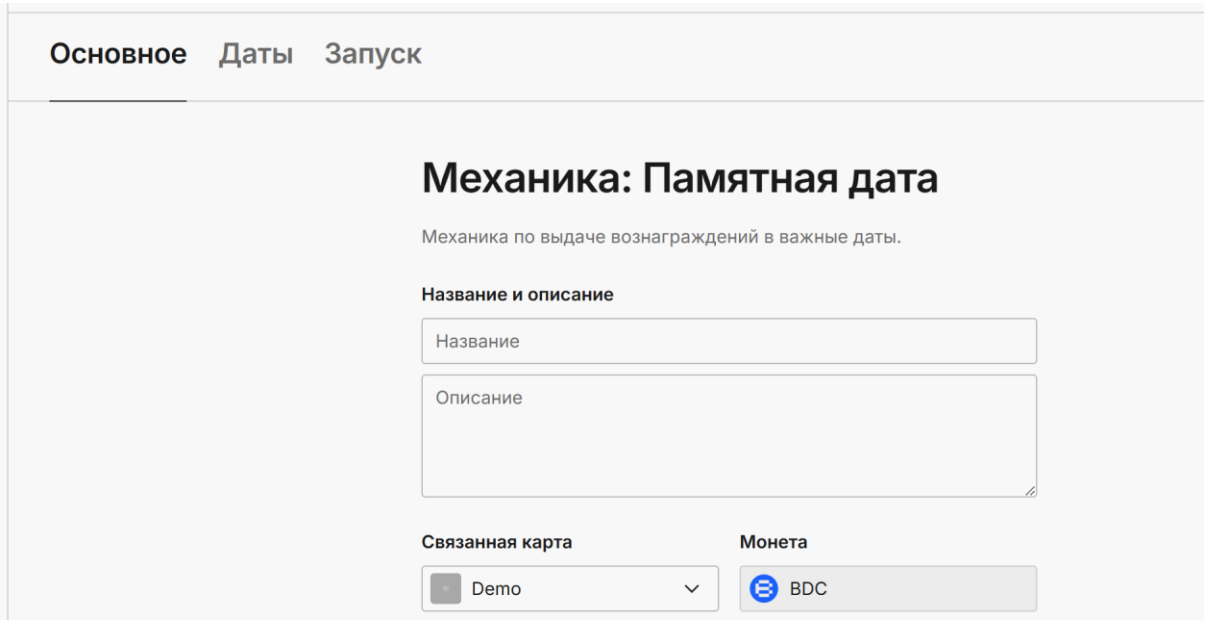


5.2.3.8. Памятная дата — выдача монет в важные даты (дни рождения, годовщины и т.д.)

5.2.3.8.1. Основное.

5.2.3.8.1.1. Название и описание — введите название и описание механики, которое будет отображаться в панели управления.

5.2.3.8.1.2. Связанная карта — привяжите карту, которая будет участвовать в механике.



5.2.3.8.2. Даты.

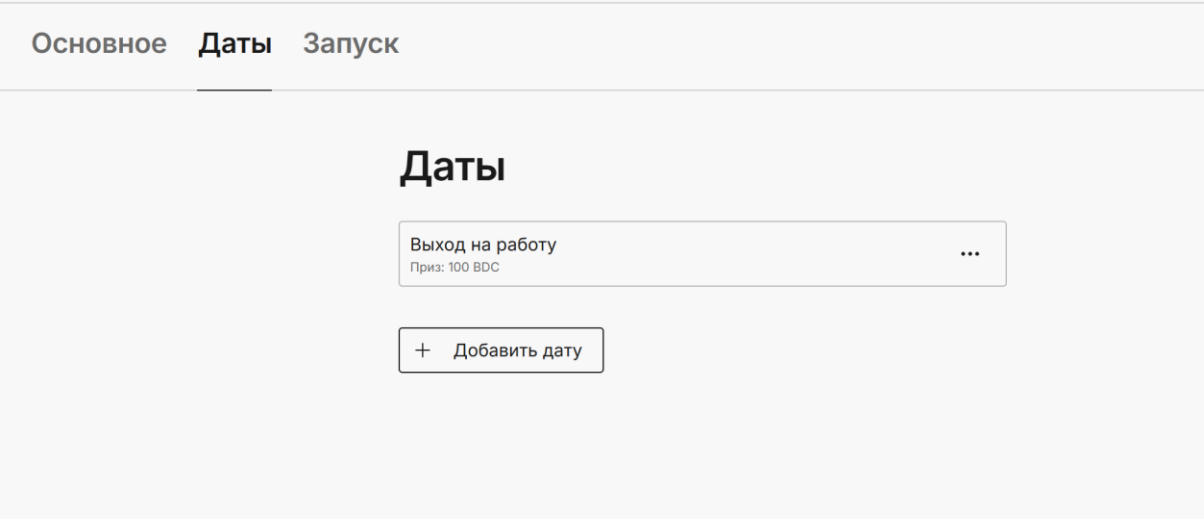
5.2.3.8.2.1. Кнопка “+ Добавить дату” — добавить дату, когда будет начисление.

5.2.3.8.2.1.1. Выбор атрибута с датой — укажите атрибут, созданный ранее, с датой.

5.2.3.8.2.1.2. Частота — выберите момент, в который будут происходить начисления.

5.2.3.8.2.1.3. Вознаграждения — укажите сумму вознаграждения.

5.2.3.8.2.1.4. Заголовок и описание уведомления — укажите заголовок и описание для модального окна при наступлении события.

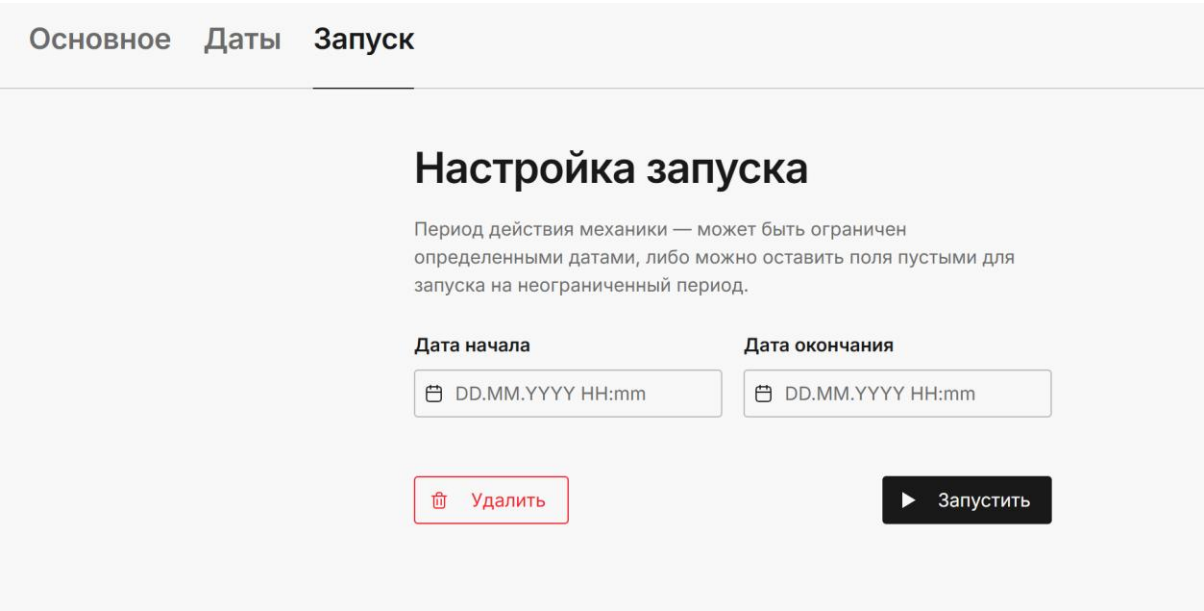


5.2.3.8.3. Запуск.

5.2.3.8.3.1. Дата начала и дата окончания — укажите срок действия механики.

5.2.3.8.3.2. Кнопка “Запустить” — сделать механику “Активной”

5.2.3.8.3.3. Кнопка “Удалить” — удалить механику без возможности восстановления.



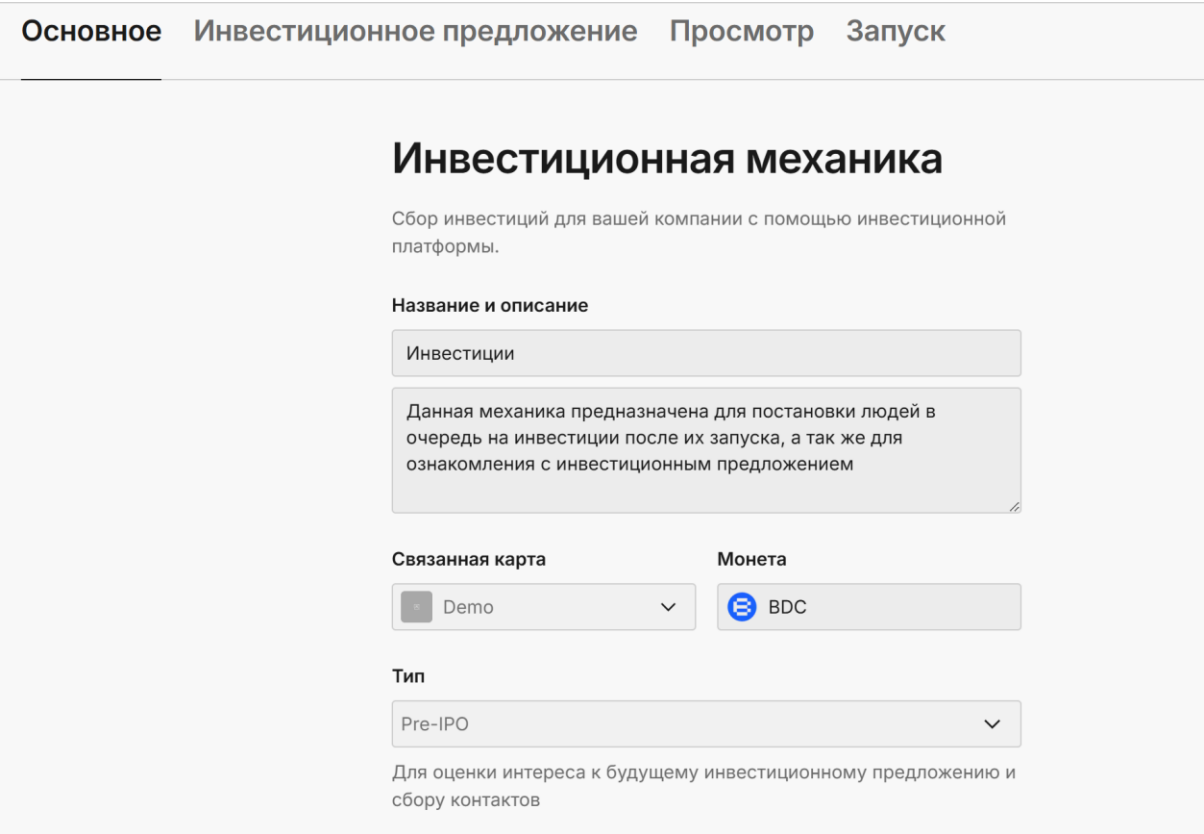
5.2.3.9. Инвестиционная механика — сбор инвестиций для вашей компании с помощью инвестиционной платформы.

5.2.3.9.1. Основное.

5.2.3.9.1.1. Название и описание — введите название и описание механики, которое будет отображаться в панели управления.

5.2.3.9.1.2. Связанная карта — привяжите карту, которая будет участвовать в механике.

5.2.3.9.1.3. Тип — выберите этап, который отражает контекст предложения (Pre-IPO, Посевной раунд, Серия A, Серия B, Рисковый капитал)



5.2.3.9.2. Инвестиционное предложение.

5.2.3.9.2.1. Название — укажите название для вашего предложения.

5.2.3.9.2.2. Карточка предложения — добавьте изображение предложения.

5.2.3.9.2.3. Запрос.

5.2.3.9.2.3.1. Общая сумма раунда — целевой объём привлечения.

5.2.3.9.2.3.2. Минимальная сумма инвестиции, руб — ориентир для заявки.

5.2.3.9.2.3.3. Цена за одну акцию, руб — ориентировочный параметр (при наличии).

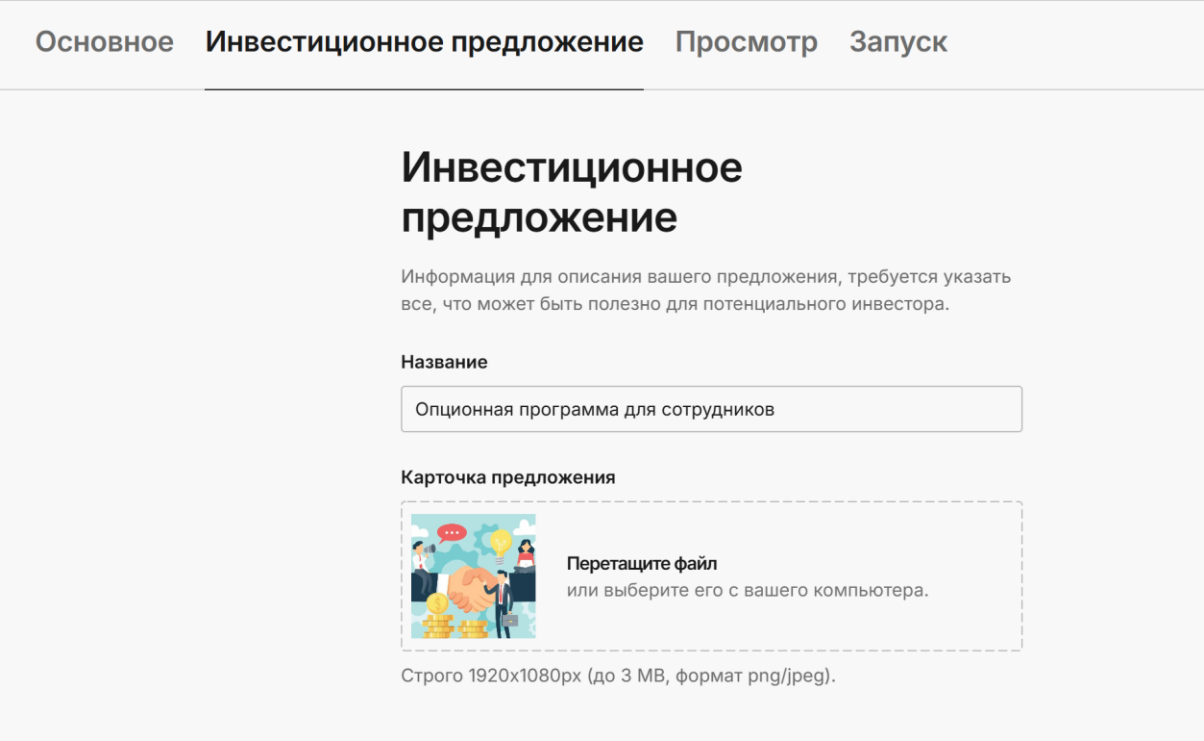
5.2.3.9.2.4. Компания — укажите информацию о компании.

5.2.3.9.2.4.1. О компании — краткая информация о компании.

5.2.3.9.2.4.2. Сайт компании — укажите ссылку на сайт компании.

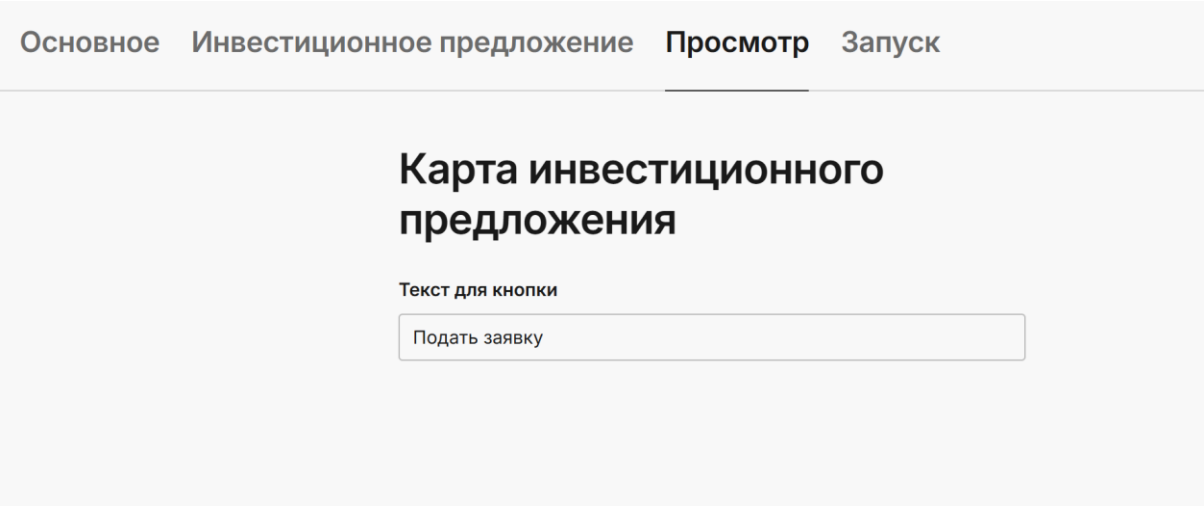
5.2.3.9.2.5. Документы — прикрепите необходимые документы (можно менять порядок, редактировать и удалять).

5.2.3.9.2.6. Презентация — добавьте изображения слайдов, которые можно редактировать, менять местами и удалять.



5.2.3.9.3. Просмотр.

5.2.3.9.3.1. Текст для кнопки — укажите текст, который будет на карте инвестиционного предложения.

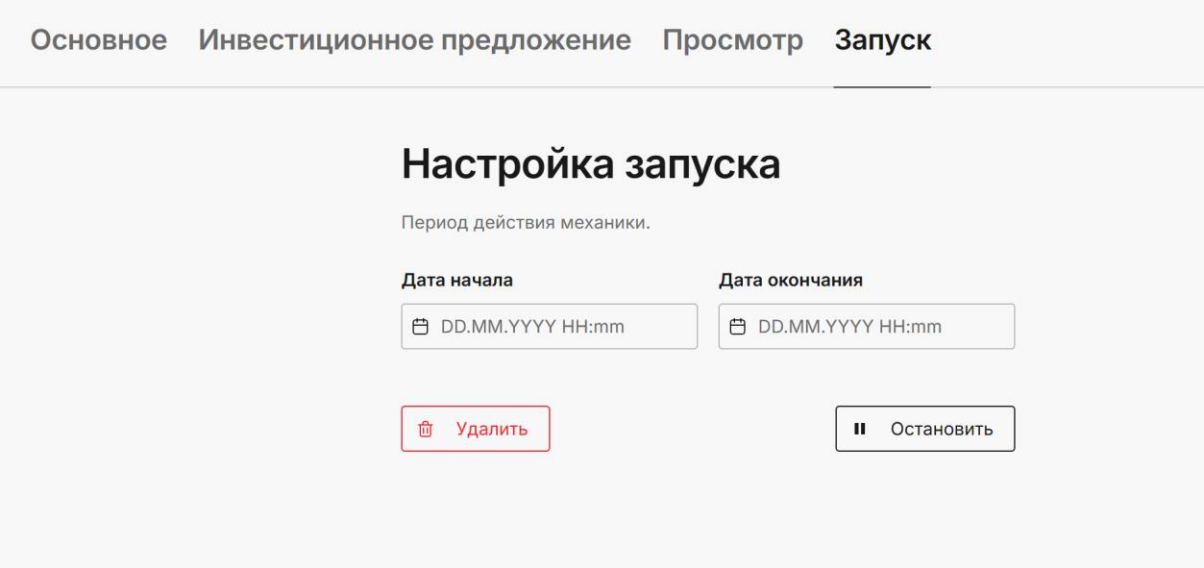


5.2.3.9.4. Запуск.

5.2.3.9.4.1. Дата начала и дата окончания — укажите срок действия механики.

5.2.3.9.4.2. Кнопка “Запустить” — сделать механику “Активной”

5.2.3.9.4.3. Кнопка “Удалить” — удалить механику без возможности восстановления.

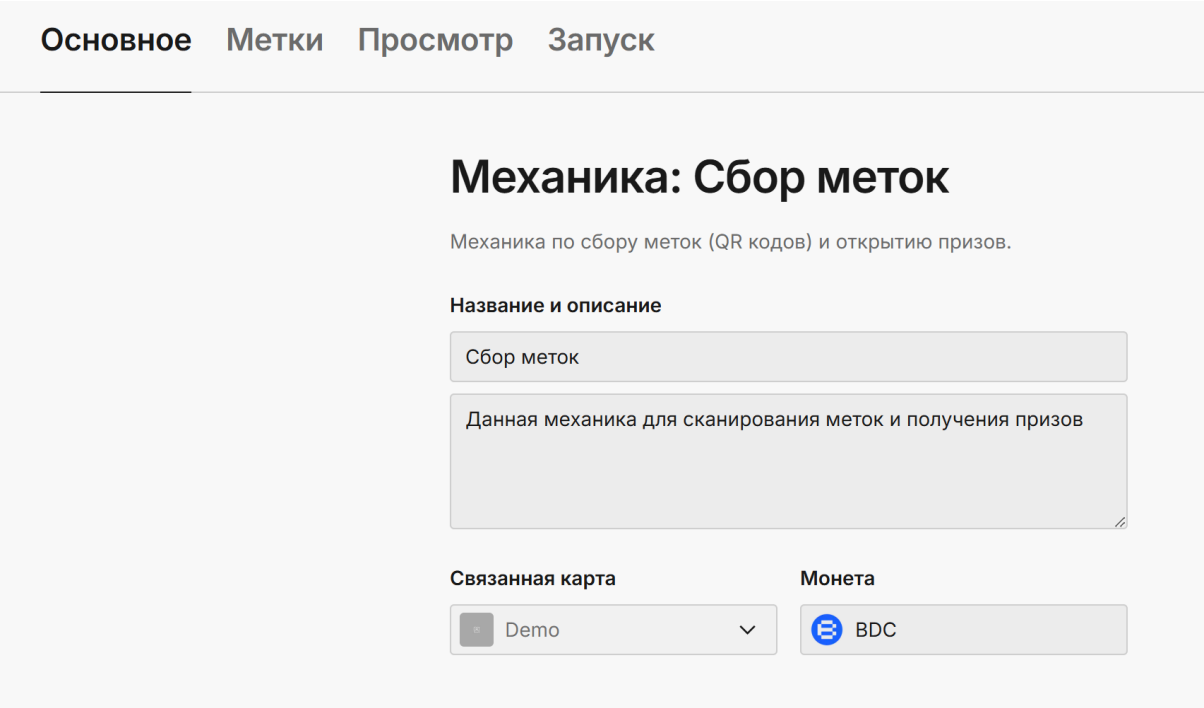


5.2.3.10. Сбор меток — механика по сбору меток (QR-кодов) и открытию призов.

5.2.3.10.1. Основное.

5.2.3.10.1.1. Название и описание — введите название и описание механики, которое будет отображаться в панели управления.

5.2.3.10.1.2. Связанная карта — привяжите карту, которая будет участвовать в механике.



5.2.3.10.2. Метки.

5.2.3.10.2.1. Кнопка “Добавить метку”.

5.2.3.10.2.1.1. Название — укажите название метки.

5.2.3.10.2.1.2. Картинка метки — загрузите изображение открытой метки.

5.2.3.10.2.2. Изображение закрытой метки — загрузите изображение метки, отображаемое пользователям до ее открытия.

5.2.3.10.2.3. Отображаемое название карточки меток — заполните общее название меток.

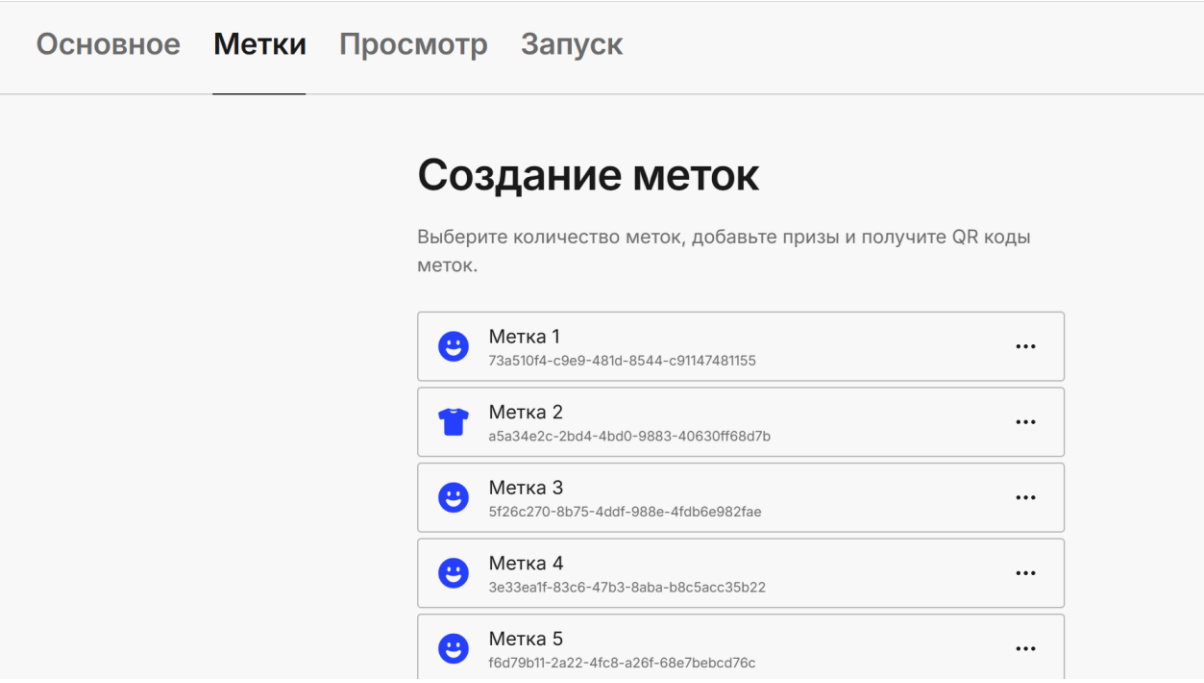
5.2.3.10.2.4. Отображаемое описание карточки меток — заполните общее описание меток.

5.2.3.10.2.5. Список наград — от количества меток, формируется количество наград за их открытие.

5.2.3.10.2.5.1. Призы — в качестве награды вы можете выбрать загруженные ранее призы. Выберите коллекцию и укажите подходящий приз.

5.2.3.10.2.5.2. Монеты — в качестве награды вы можете выбрать сумму монет за открытие метки.

5.2.3.10.2.6. Кнопка “Сгенерировать и загрузить” — генерация и загрузка QR-кодов для всех меток.



5.2.3.10.3. Просмотр.

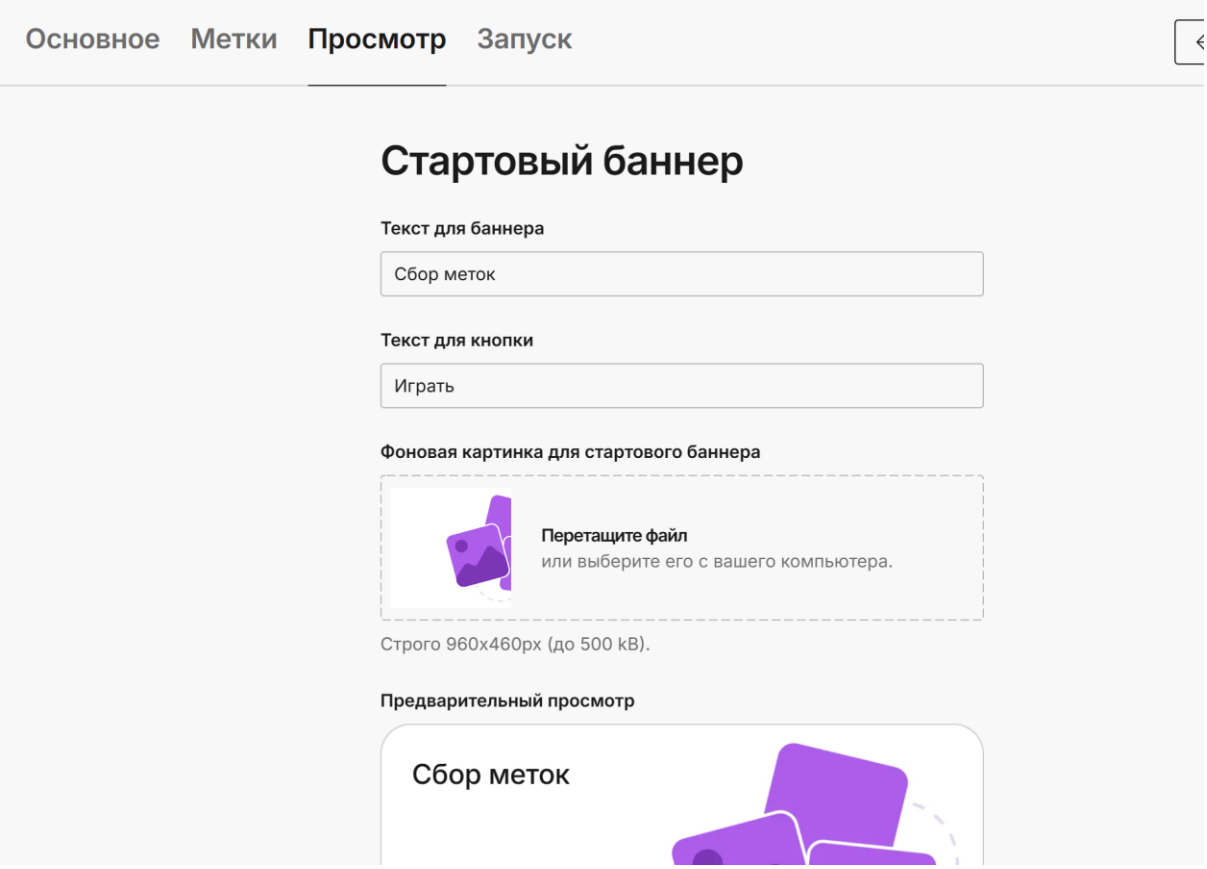
5.2.3.10.3.1. Текст для стартового баннера — введите заголовок для баннера в программе

5.2.3.10.3.2. Текст для кнопки — введите заголовок для кнопки старта механики.

5.2.3.10.3.3. Фоновая картинка для баннера — загрузите изображения для баннера механики в программе.

5.2.3.10.3.4. Предварительный просмотр — демонстрация, как будет выглядеть баннер в программе.

5.2.3.10.3.5. Правила — укажите правила, по которым пользователи могут собирать qr-коды.

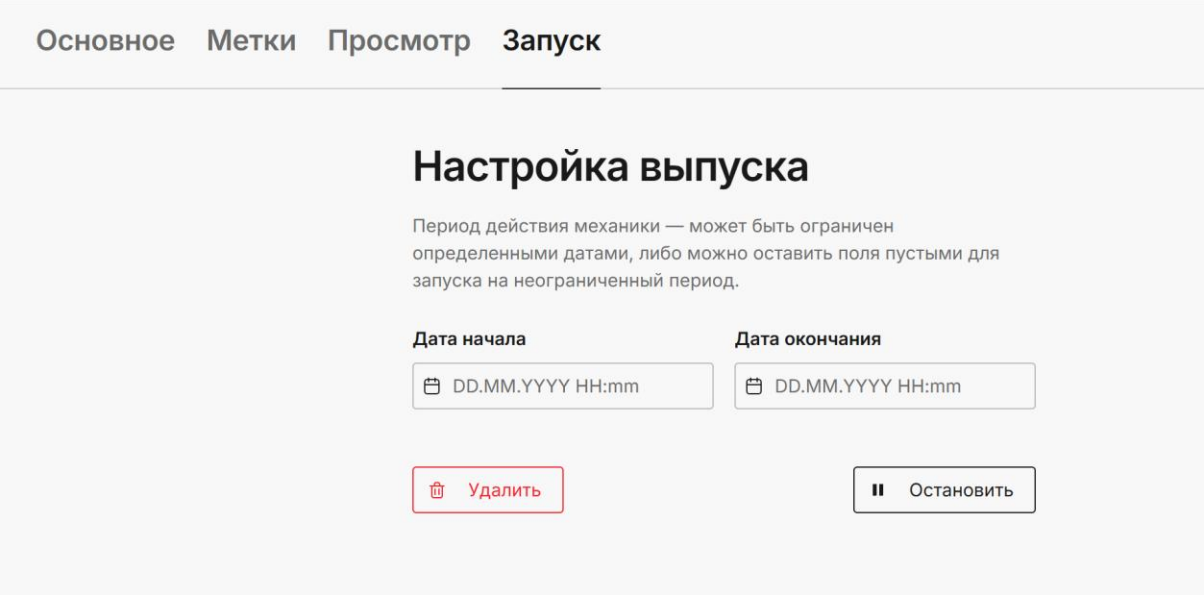


5.2.3.10.4. Запуск.

5.2.3.10.4.1. Дата начала и дата окончания — укажите срок действия механики.

5.2.3.10.4.2. Кнопка “Запустить” — сделать механику “Активной”

5.2.3.10.4.3. Кнопка “Удалить” — удалить механику без возможности восстановления.

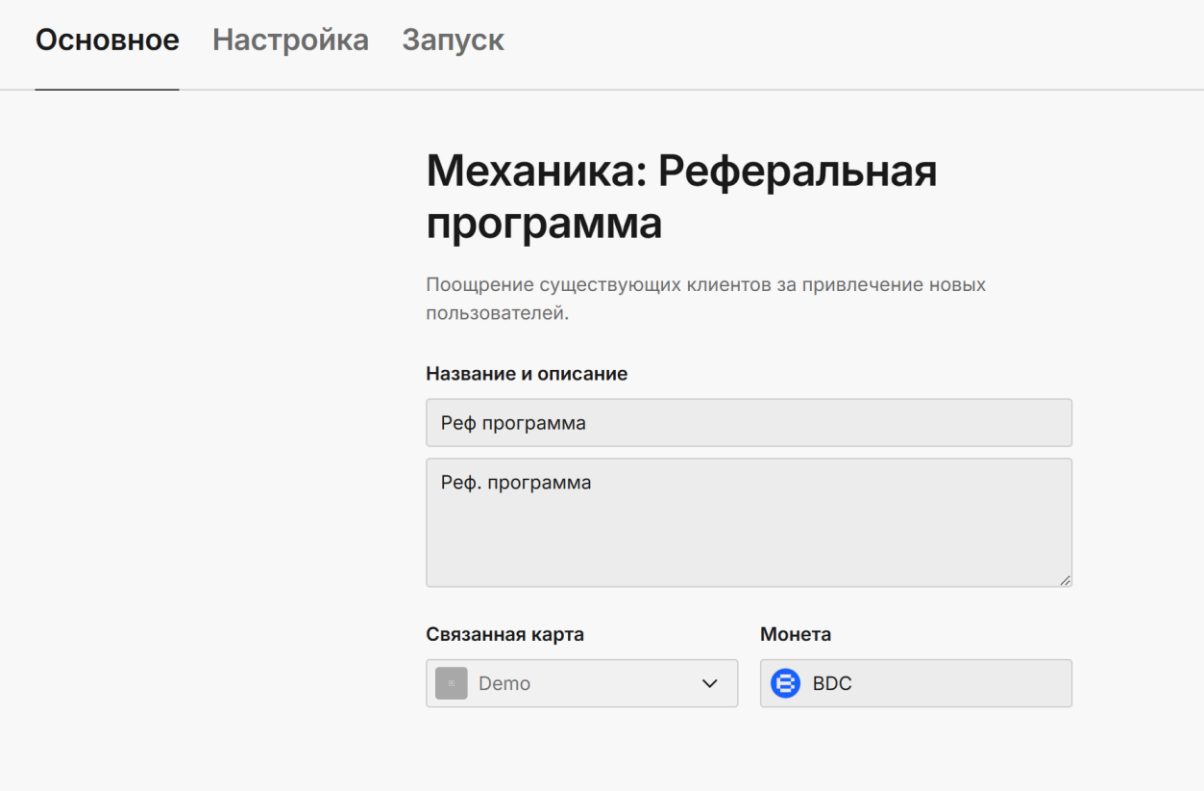


5.2.3.11. Реферальная программа — механика с поощрением существующих клиентов за привлечение новых пользователей.

5.2.3.11.1. Основное.

5.2.3.11.1.1. Название и описание — введите название и описание механики, которое будет отображаться в панели управления.

5.2.3.11.1.2. Связанная карта — привяжите карту, которая будет участвовать в механике.



5.2.3.11.2. Настройка.

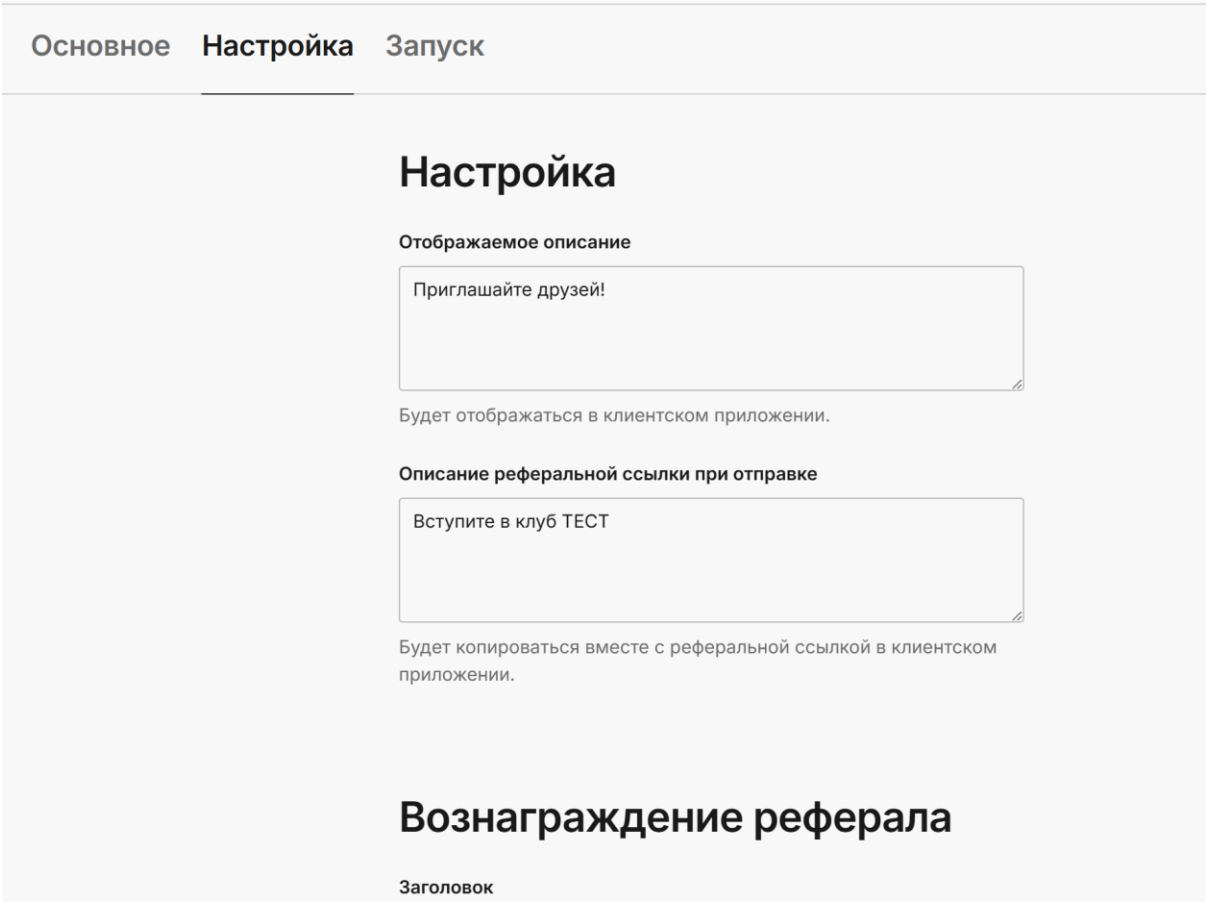
5.2.3.11.2.1. Отображаемое описание — укажите описание реферальной механики, которое будет отображаться в программе.

5.2.3.11.2.2. Описание реферальной ссылки при отправке — текст, который будет отправляться вместе с реферальной ссылкой.

5.2.3.11.2.3. Вознаграждение реферала.

5.2.3.11.2.3.1. Заголовок — основной текст в модульном окне при регистрации по реферальной ссылке.

5.2.3.11.2.3.2. Описание — текст описания в модульном окне при регистрации по реферальной ссылке.

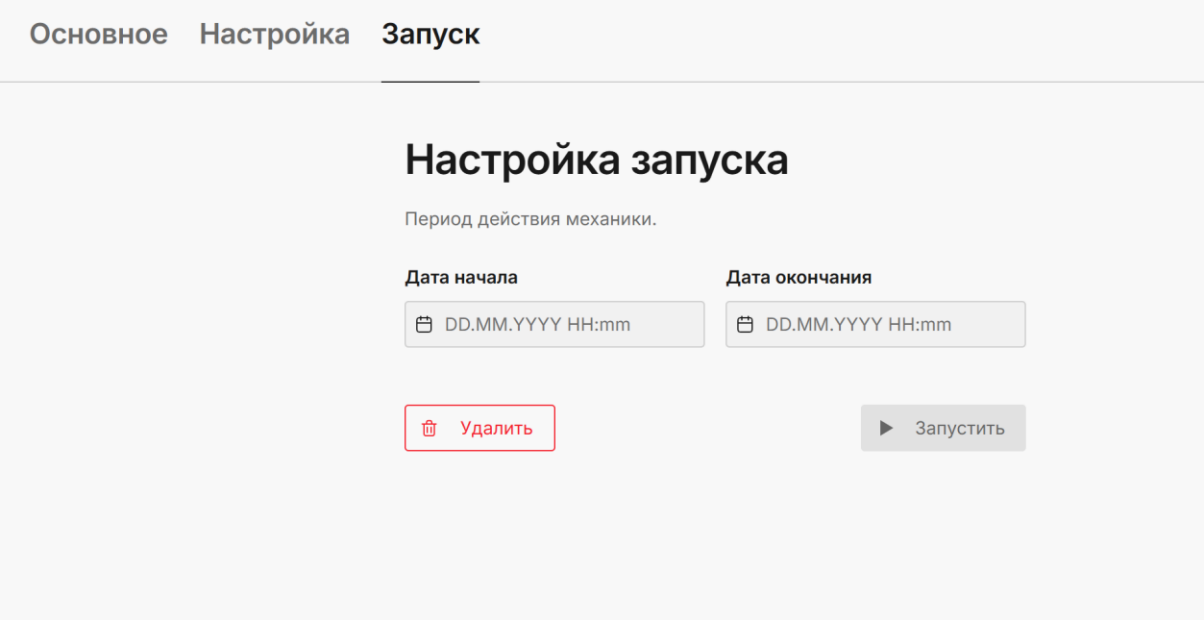


5.2.3.11.3. Запуск.

5.2.3.11.3.1. Дата начала и дата окончания — укажите срок действия механики.

5.2.3.11.3.2. Кнопка “Запустить” — сделать механику “Активной”

5.2.3.11.3.3. Кнопка “Удалить” — удалить механику без возможности восстановления.

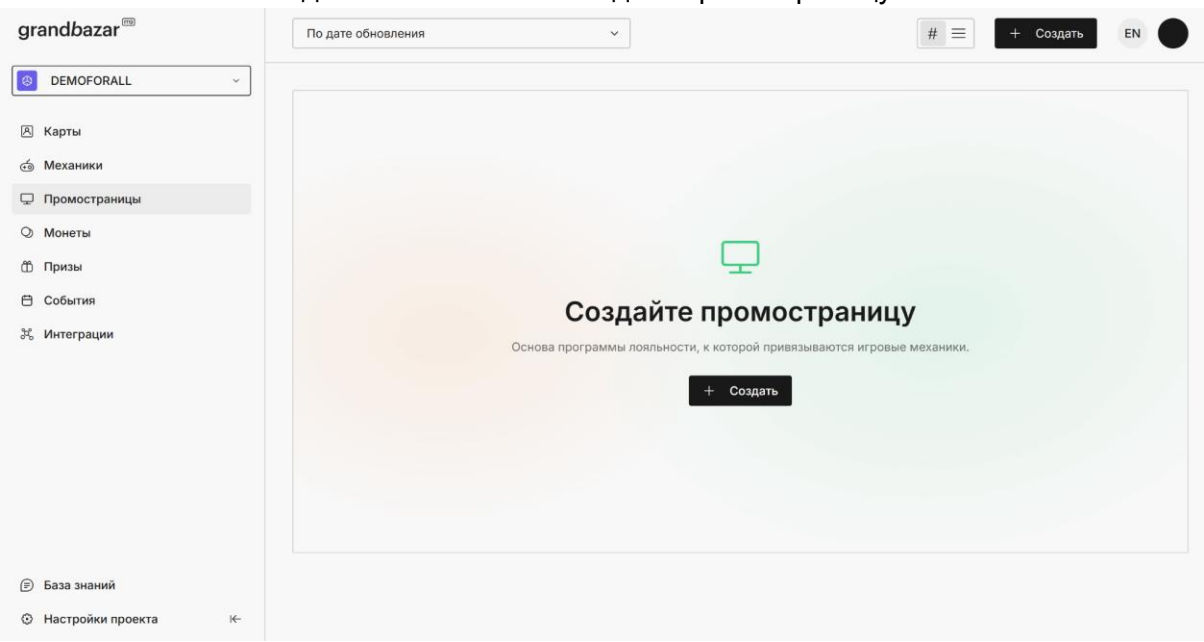


6. Промостраницы.

6.1. Промостраницы — это основа программы лояльности, к которой привязываются игровые механики и карта.

6.2. Создание промостраницы.

6.2.1. Кнопка “+ Создать” — позволяет создать промостраницу.



6.2.2. Основные настройки промостраницы.

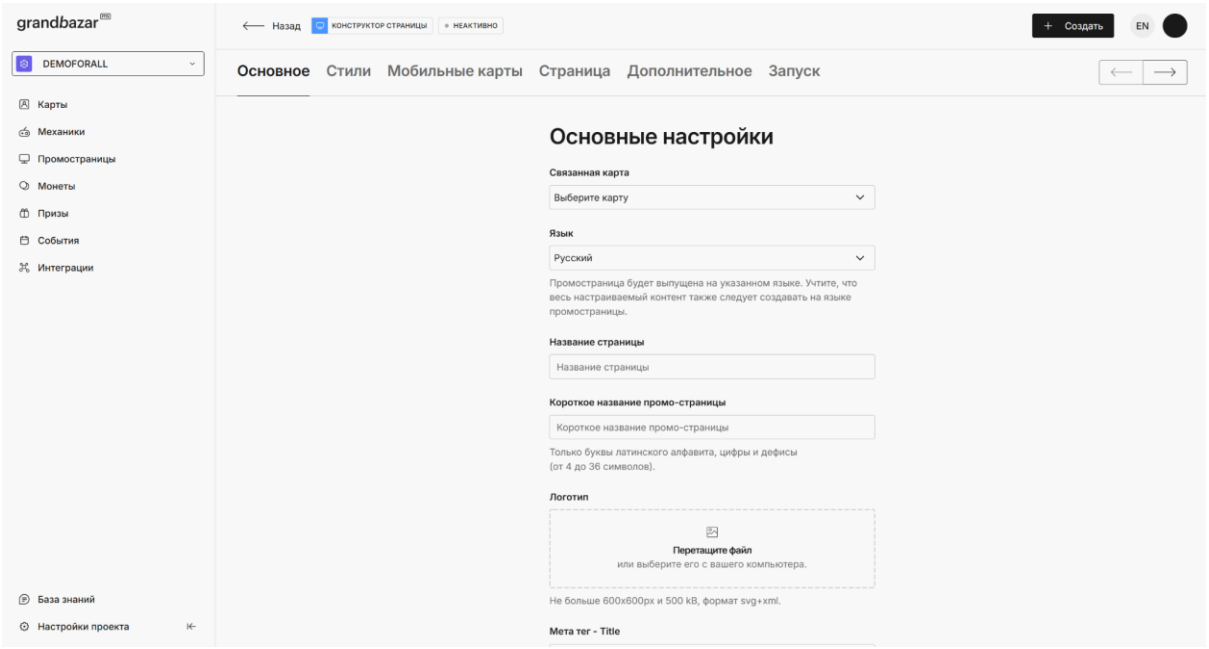
6.2.2.1. Связанная карта — привяжите промостраницу к созданной карте.

6.2.2.2. Язык — укажите язык страницы (Русский/English).

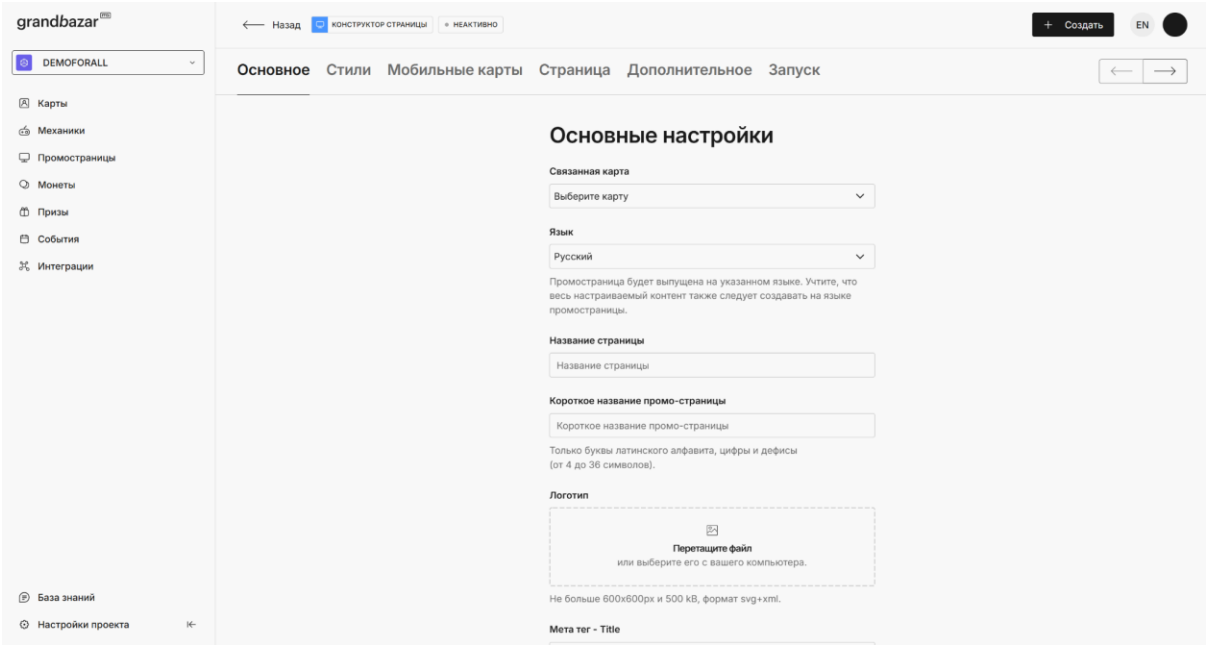
6.2.2.3. Название страницы — укажите название страницы для отображения в панели управления.

6.2.2.4. Короткое название промостраницы — укажите буквы латинского алфавита, цифры и дефисы (от 4 до 36 символов), так как будет отображаться в адресе страницы.

6.2.2.5. Логотип — загрузите изображение, которое будет отображаться в верхнем углу страницы.
6.2.2.6. Мета тег Title — укажите заголовок страницы для поисковых систем.
6.2.2.7. Мета тег Description — укажите описание страницы для поисковых систем.
6.2.2.8. Идентификатор Google Tag Manager — добавьте номер для подключения внешнего счетчика.
6.2.2.9. Favicon — добавьте изображение, которое будет отображаться во вкладке браузера, закладках и т.д..
6.2.2.10. Превью для социальных сетей — добавьте изображение, которое будет отображаться при отправке ссылки на программу.



6.2.3. Стили.
6.2.3.1. Выберите цвета для вашей программы.
6.2.3.1.1. Акцентный цвет — выберите цвет основных элементов программы (кнопки, иконки и т.д.)
6.2.3.1.2. Нейтральный цвет — выберите цвет второстепенных элементов программы (фон, текст и т.д.)
6.2.3.2. Выберите стили для вашей программы.
6.2.3.2.1. Шрифт — выберите шрифт текста (Inter, Gotham, Golos, Helios, Geologica).
6.2.3.2.2. Скругление — выберите процент скругления кнопок в программе (0; 0,3; 0,5; 1).
6.2.3.3. Демонстрация стилей в интерфейсе — превью вашей программы с выбранным цветом и стилем.



6.2.4. Мобильные карты.

6.2.4.1. Кнопка “+ Включить” — запуск мобильных карт для Apple Wallet и Google Pay.

6.2.4.1.1. Заголовок (если нет логотипа) — добавьте заголовок, который будет отображаться на карте.

6.2.4.1.2. Логотип — добавьте изображение логотипа, которое будет отображаться на карте в верхнем углу.

6.2.4.1.3. Изображение карты — добавьте основное изображение, которое будет отображаться на карте.

6.2.4.1.4. Цвет фона — укажите основной цвет карты.

6.2.4.1.5. Цвет текста — укажите цвет текста на карте.

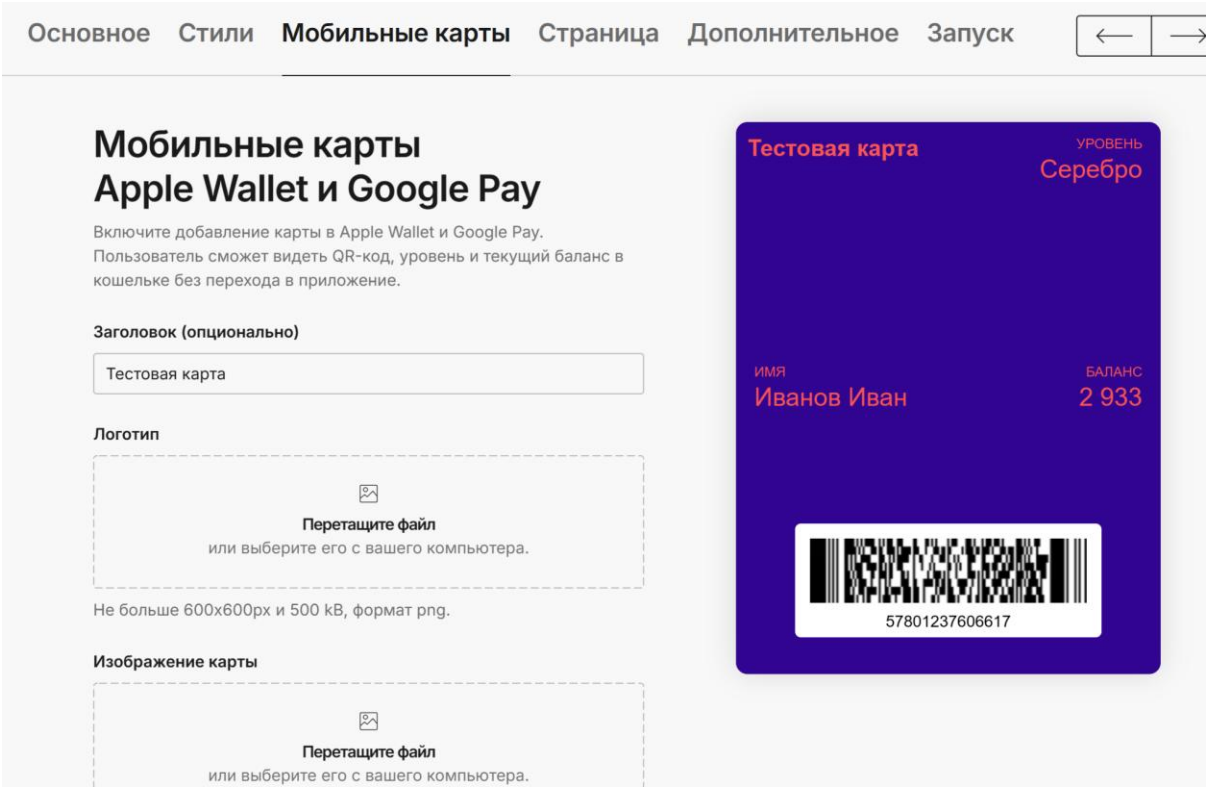
6.2.4.1.6. Оборотная часть.

6.2.4.1.6.1. Название карты — укажите название карты.

6.2.4.1.6.2. Описание — введите описание карты (например, правила вашей программы).

6.2.4.1.7. Кнопка “Отключить” — выключить Wallet-карты

6.2.4.1.8. Превью карты — в правой части экрана отображается превью Wallet-карты.



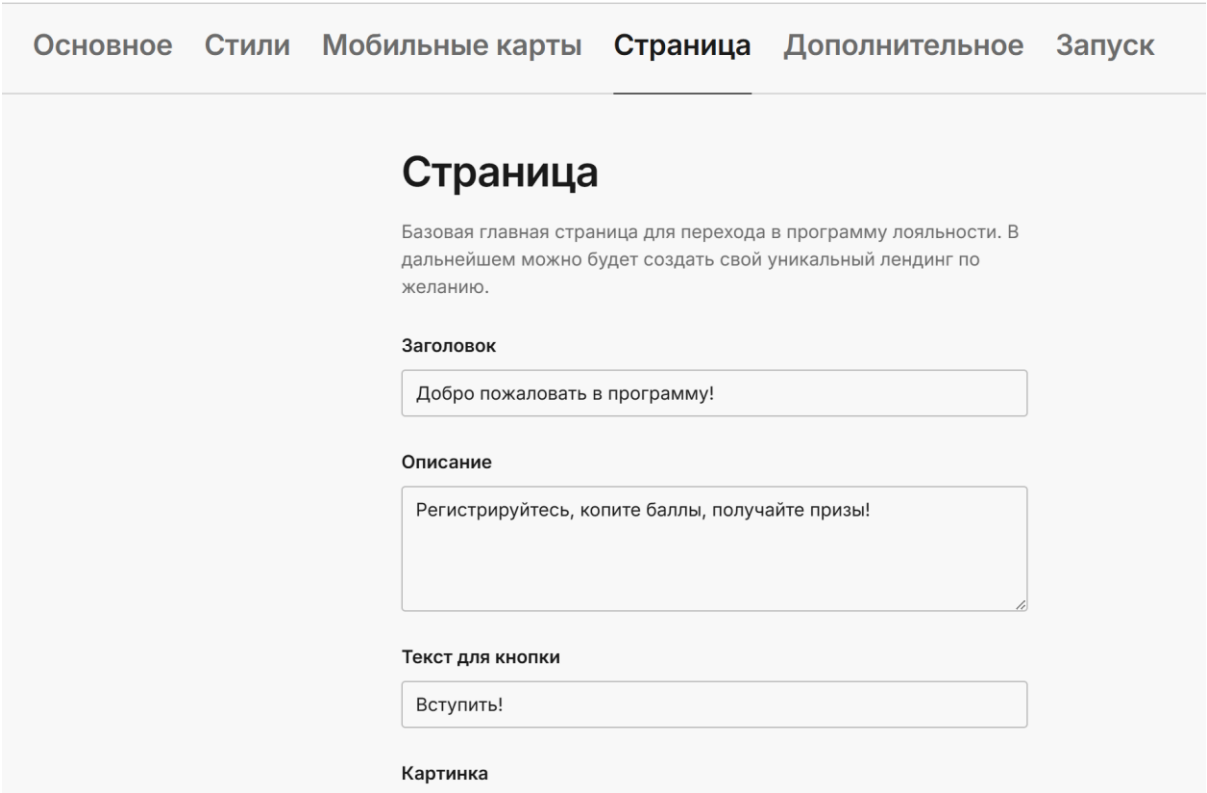
6.2.4.2. Страница.

6.2.4.2.1. Заголовок — введите заголовок для страницы регистрации.

6.2.4.2.2. Описание — введите описание для страницы регистрации.

6.2.4.2.3. Текст для кнопки — введите текст, который будет отображаться для перехода в программу.

6.2.4.2.4. Картинка — добавьте изображение для страницы регистрации.



6.2.4.3. Дополнительно — добавьте информацию, которую можно разместить в футере программы.

6.2.4.3.1. Кнопка “+Добавить ссылку” (максимальное кол-во ссылок - 10).

6.2.4.3.1.1. Название — укажите название ссылки.

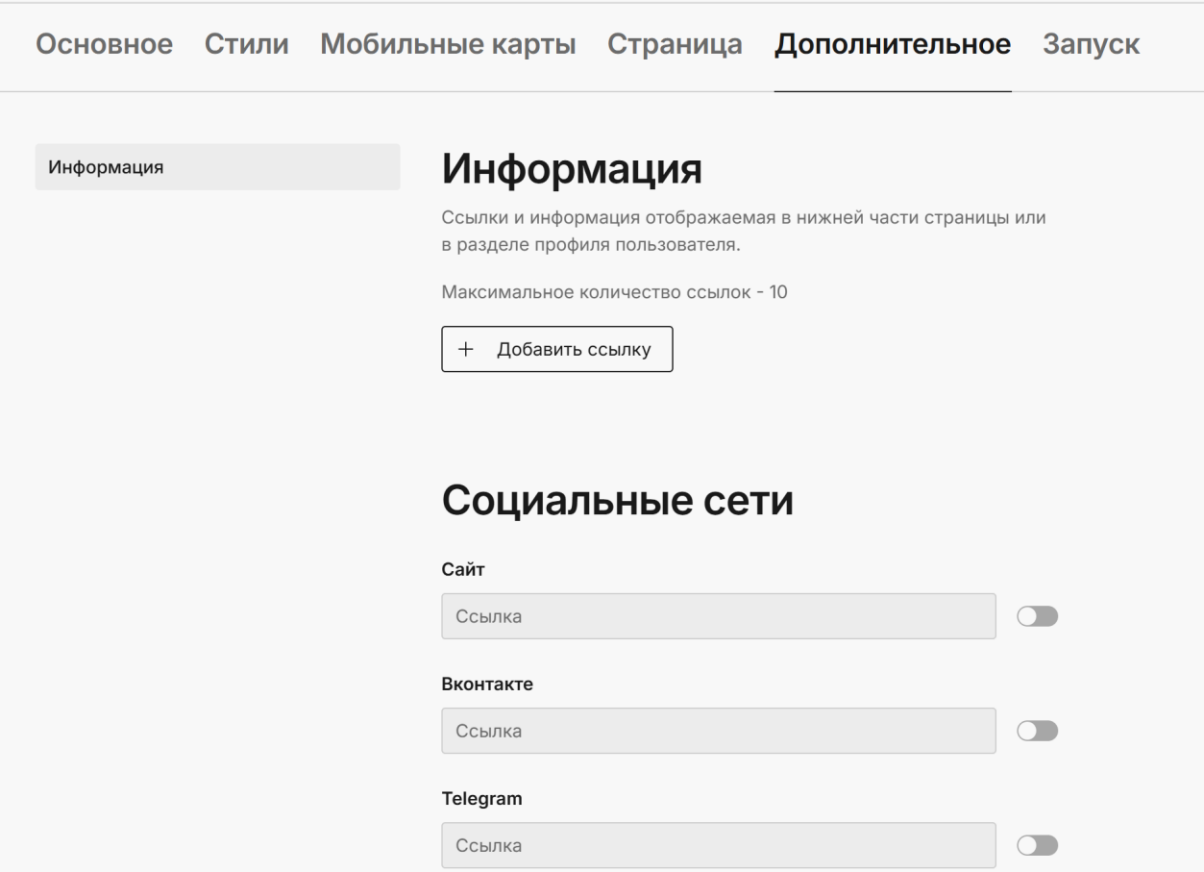
6.2.4.3.1.2. Ссылка — укажите ссылку на внешний ресурс.

6.2.4.3.2. Социальные сети

6.2.4.3.2.1. Сайт — добавьте ссылку на ваш сайт.

6.2.4.3.2.2. Вконтакте — добавьте ссылку на ВК.

6.2.4.3.2.3. Telegram — добавьте ссылку на ТГ.



6.2.4.4. Запуск.

6.2.4.4.1. Тип адреса — выберите подходящий для вас тип адреса.

6.2.4.4.1.1. Платформенный — создается на основе короткого названия промостраницы.

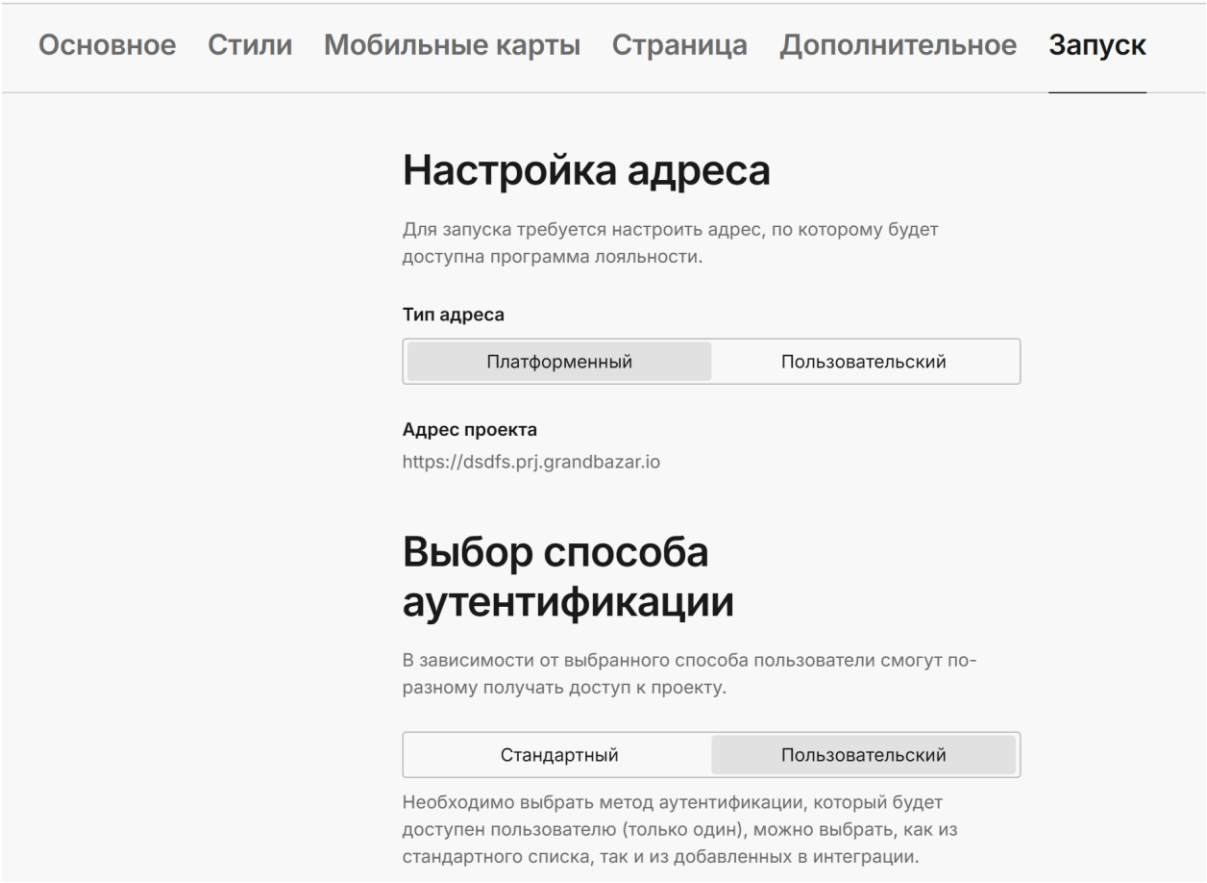
6.2.4.4.1.2. Пользовательский — добавление программы на ваш домен.

6.2.4.4.2. Способ аутентификации.

6.2.4.4.2.1. Стандартный — пользователю будет доступен стандартный способ с несколькими методами аутентификации: почта, google, яндекс, вк, telegram.

6.2.4.4.2.2. Пользовательский — выберите один из методов аутентификации: почта, google, яндекс, вк, telegram.

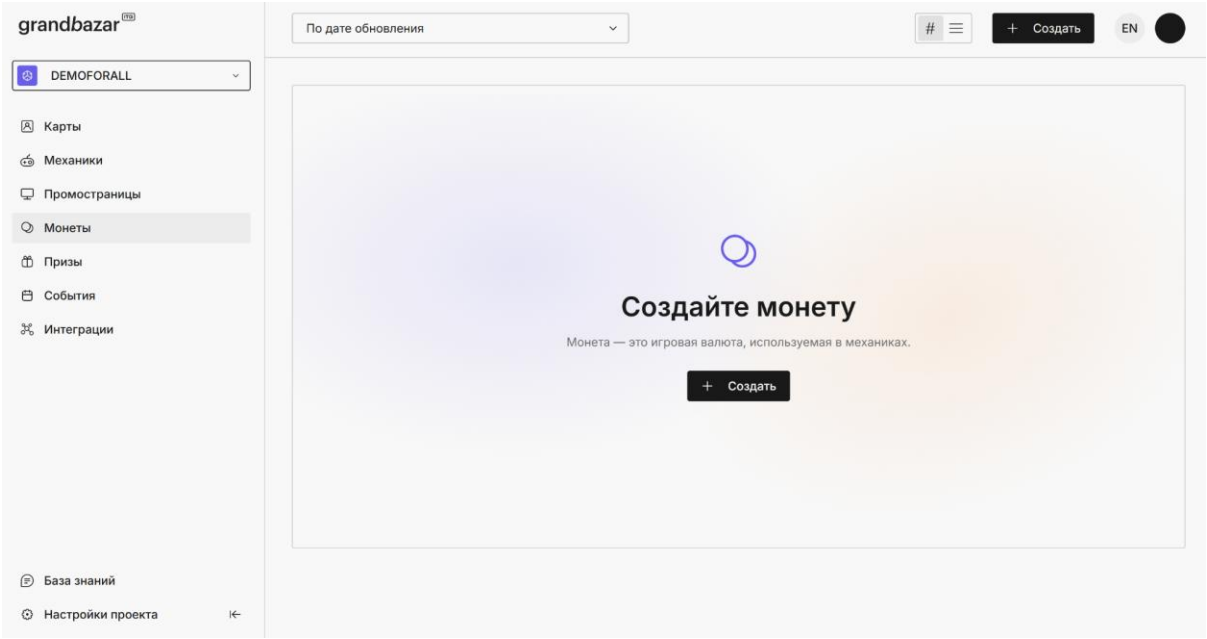
6.2.4.4.3. Кнопка “Опубликовать страницу” — выпустить страницу.
6.2.4.4.4. Кнопка “Удалить” — удалить страницу без возможности восстановления.



7. Монеты.

7.1. Монета — это игровая валюта используемая в механиках. После создания привязывается к коллекции и используется в механиках.
7.2. Создание монеты.

7.2.1. Кнопка "Создать" — позволяет создать монету.



7.2.2. Страница создания монеты.

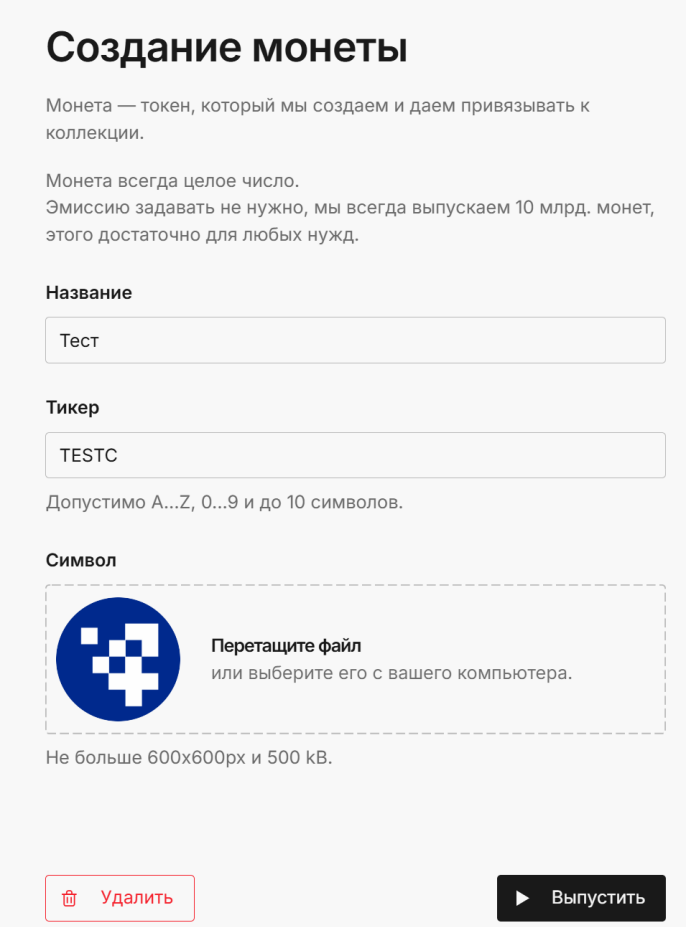
7.2.2.1. Название — поле для ввода названия монеты.

7.2.2.2. Тикер — поле для ввода тикера, который допускает латинские буквы и цифры в пределах 10 символов.

7.2.2.3. Символ — область для загрузки символа монеты. Требования к размеру изображения до 600x600 пикселей и 500 кБ.

7.2.2.4. Кнопка "Удалить" — позволяет удалить монету.

7.2.2.5. Кнопка "Выпустить" — для завершения создания и выпуска монеты.

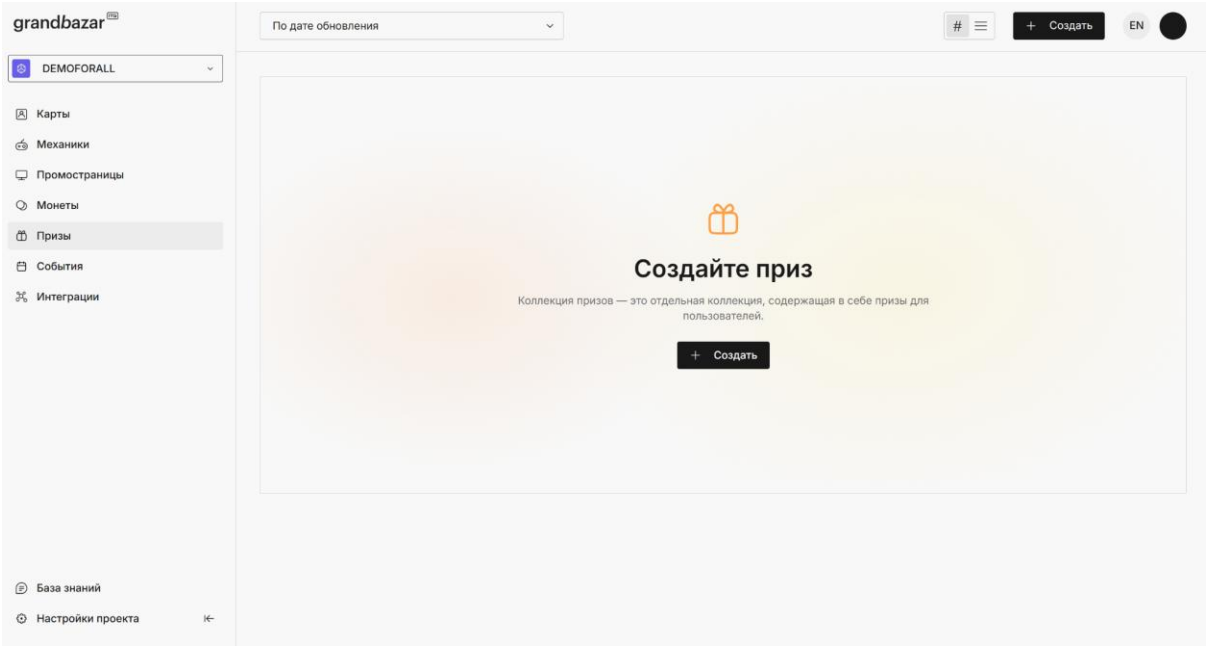


8. Коллекция призов.

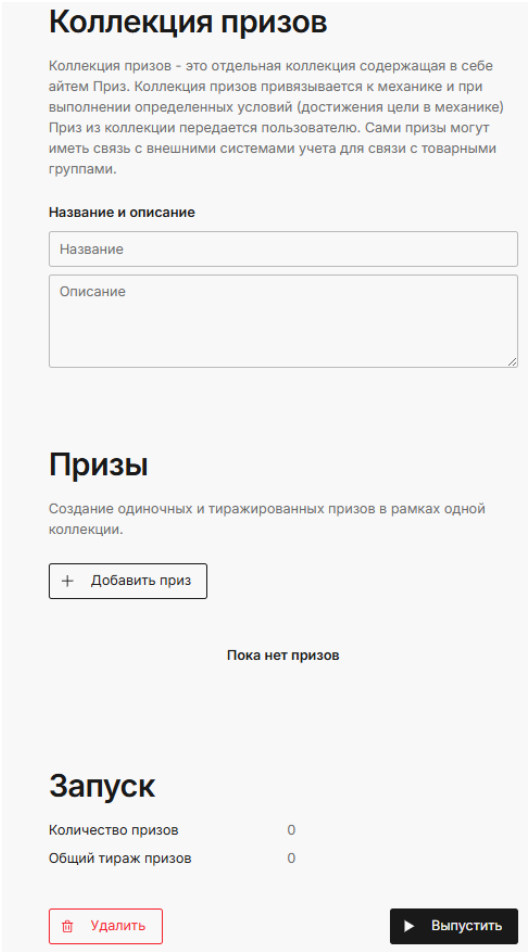
8.1. Коллекция призов — это отдельная коллекция содержащая в себе призы для пользователей. Коллекция призов привязывается к механике и при выполнении определенных условий (достижения цели в механике), приз из коллекции передается пользователю.

8.2. Создание коллекции призов.

8.2.1. Кнопка "Создать" — позволяет начать процесс создания новой коллекции призов.



8.2.2. Страница создания коллекция призов.

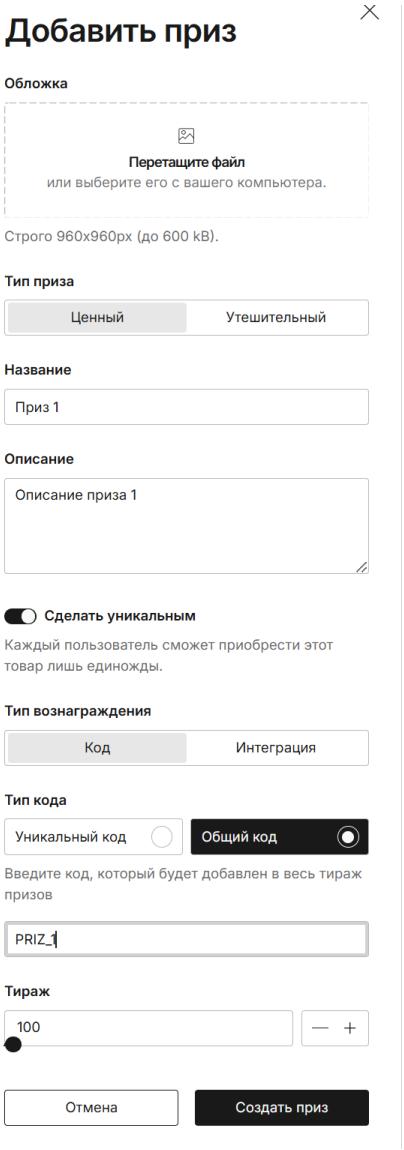


8.2.3. Поле для ввода названия — пользователю предлагается ввести название коллекции призов.

8.2.4. Поле для ввода описания — поле для описания коллекции призов.

8.2.5. Призы (список призов) — поле для отображения созданных призов.
8.2.6. Кнопка "Добавить приз" — для добавления новых призов.
8.2.7. Кнопка "Удалить" — позволяет удалить коллекцию призов.
8.2.8. Кнопка "Выпустить" — для завершения создания и выпуска коллекции призов.

8.3. Добавление и изменение приза.



8.3.1. Обложка — область для загрузки изображения обложки приза с ограничением по размеру до 960x960 пикселей и 600 кБ.
8.3.2. Тип приза — выбор типа приза
8.3.2.1. Ценный — содержит код.
8.3.2.2. Утешительный — не содержит кода.
8.3.3. Заголовок — поле для ввода заголовка приза.
8.3.4. Описание — поле для ввода описания приза.
8.3.5. Сделать уникальным — каждый пользователь сможет приобрести этот приз лишь единожды.
8.3.6. Тип кода — возможность выбора типа кода.
8.3.6.1. Уникальный — для каждого приза в тираже.
8.3.6.1.1. Загрузка файла со списком кодов (формат .xlsx, .xls, .csv).
8.3.6.1.2. Тираж равен количеству кодов в файле.

8.3.6.2. Общий — один для всех призов в тираже.

8.3.6.2.1. Поле для ввода кода — ввод кода, который будет добавлен в весь тираж приза.

8.3.6.2.2. Тираж — указание тиража приза, с возможностью увеличения и уменьшения.

8.3.7. Кнопка "Отмена" — позволяет отменить внесенные изменения.

8.3.8. Кнопка "Изменить приз" — для сохранения изменений.

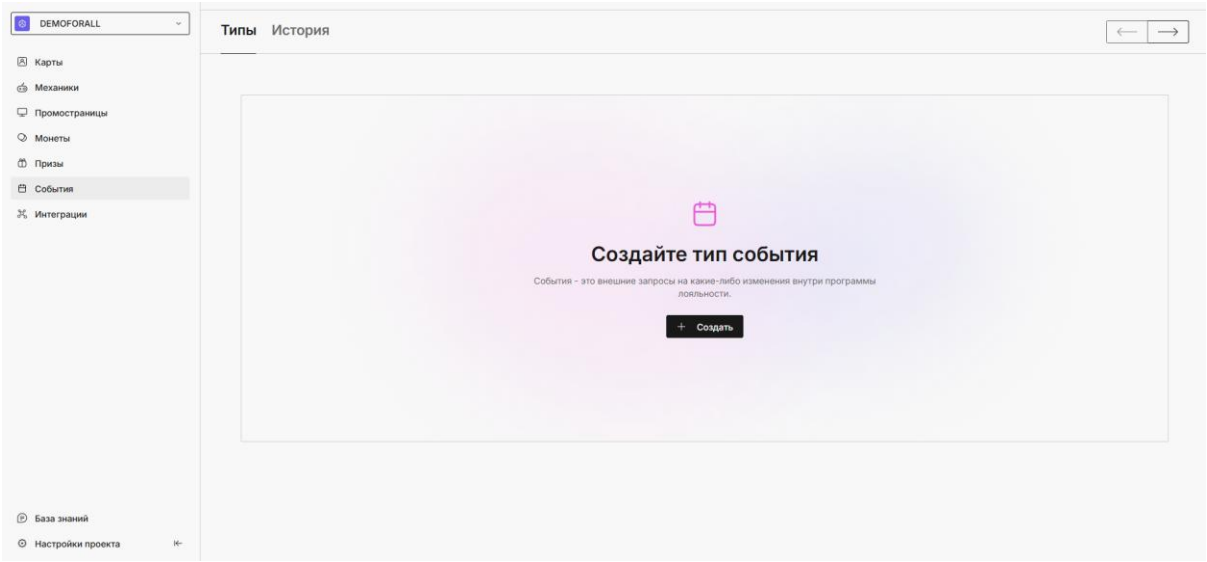
8.3.9. Кнопка "Создать приз" — для добавления приза.

9. События.

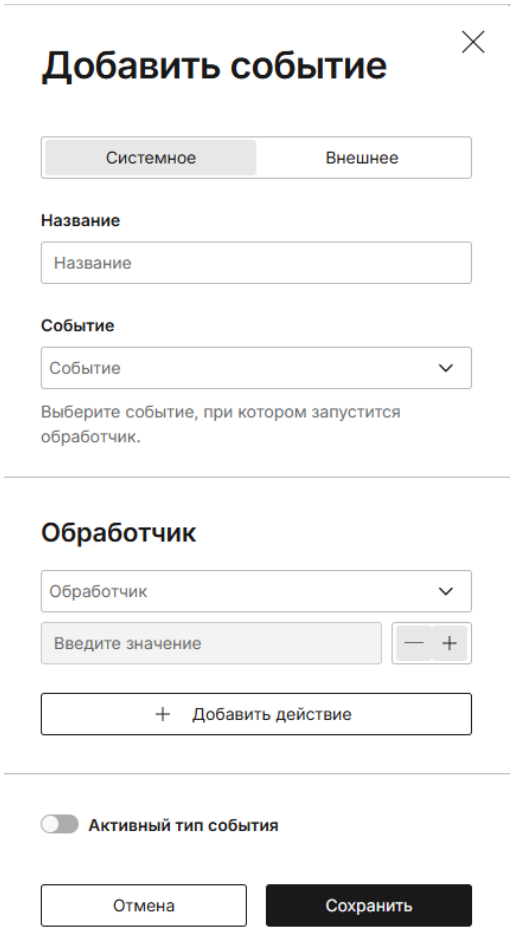
9.1. События — это действие-исполнитель, которое автоматически запускается после определённых действий пользователя на промостранице. События используются для автоматизации бизнес-логики: в ответ на определенное событие выполняется заданный набор изменений, например, начисление опыта, монет, повышение уровня пользователя и др.

9.2. Создание события.

9.2.1. Кнопка "Создать" — позволяет добавить новое событие.



9.2.2. Страница создания нового события.



9.2.2.1. Системное событие — события, которые предопределены платформой и инициируются действиями пользователя на промостранице.

9.2.2.1.1. Название — укажите название события.

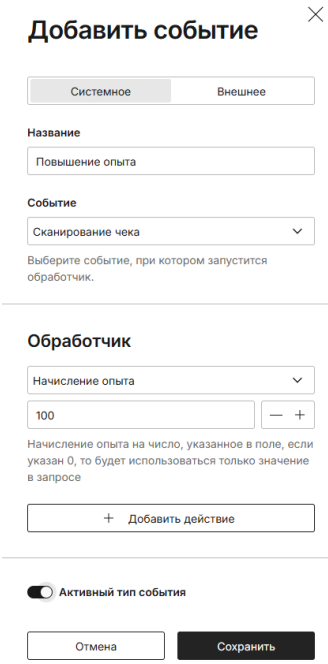
9.2.2.1.2. Событие — выберите, на какое действие реагирует событие (установка уровня, покупка в магазине, завершение лотереи, сканирование чека, завершение онбординга, регистрация, покупка в интеграции DentalPro).

9.2.2.1.3. Обработчик — выберите, какое действие нужно выполнить после возникновения события (повышение уровня, понижение уровня, начисление монет, списание монет, начисление монет реферу/рефералу, начисление опыта).

9.2.2.1.4. Активный тип события — включите чекбокс для активации события.

9.2.2.1.5. Сохранить — нажмите для того, чтобы событие сохранилось.

9.2.2.1.6. Отмена — позволяет отменить внесенные изменения.



9.2.2.2. Внешнее событие — предназначены для интеграций с внешними сервисами и могут запускаться по внешнему запросу. Вы можете создать событие и подтягивать его по коду из своей системы для отработки в системе.

9.2.2.2.1. Название — уникальное имя события.

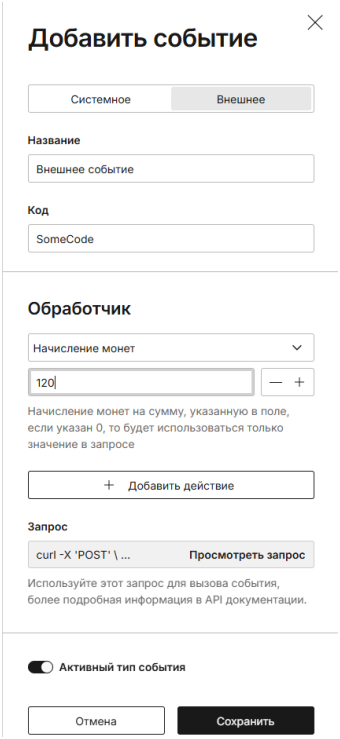
9.2.2.2.2. Код — внутренний идентификатор или внешний код события.

9.2.2.2.3. Запрос — данные запроса, по которым будет происходить активация события.

9.2.2.2.4. Активный тип события — включите чекбокс для активации события.

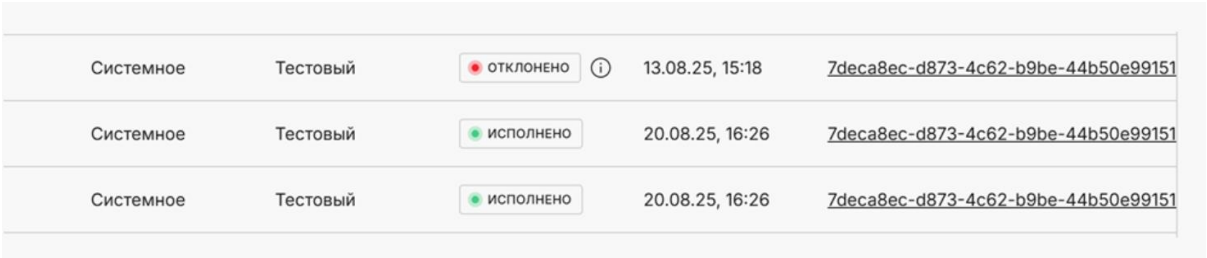
9.2.2.2.5. Сохранить — нажмите для того, чтобы событие сохранилось.

9.2.2.2.6. Отмена — позволяет отменить внесенные изменения.



9.2.3. Раздел “История”.

9.2.3.1. В разделе отображаются сработавшие или отклоненные события, подробности и данные пользователя.



9.2.4. Поиск и фильтрация.

9.2.4.1. Поиск.

9.2.4.1.1. Название события.

9.2.4.1.2. Имя пользователя.

9.2.4.1.3. Email пользователя.

9.2.4.1.4. Телефон пользователя.

9.2.4.1.5. UUID карты пользователя.

9.2.4.2. Фильтр.

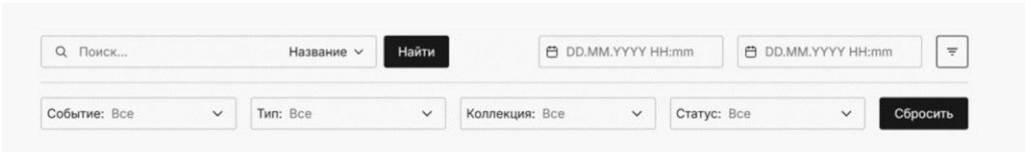
9.2.4.2.1. По виду события.

9.2.4.2.2. По типу события.

9.2.4.2.3. По коллекции карт.

9.2.4.2.4. По статусу.

9.2.4.2.5. Сбросить фильтр — очистить все фильтры одним действием.

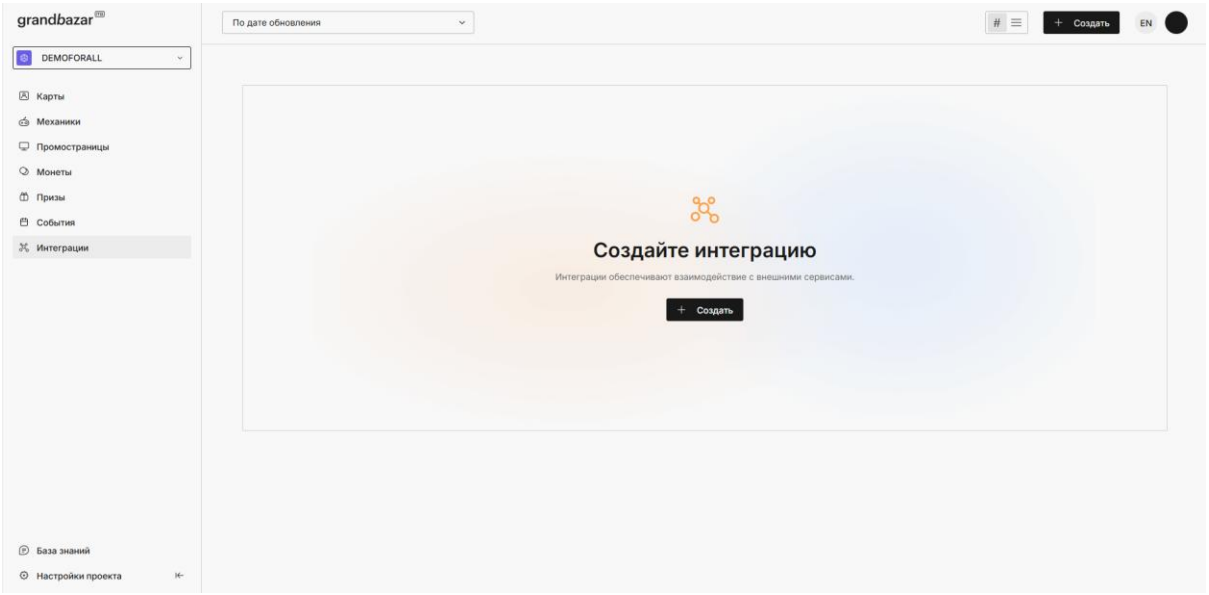


10. Интеграция.

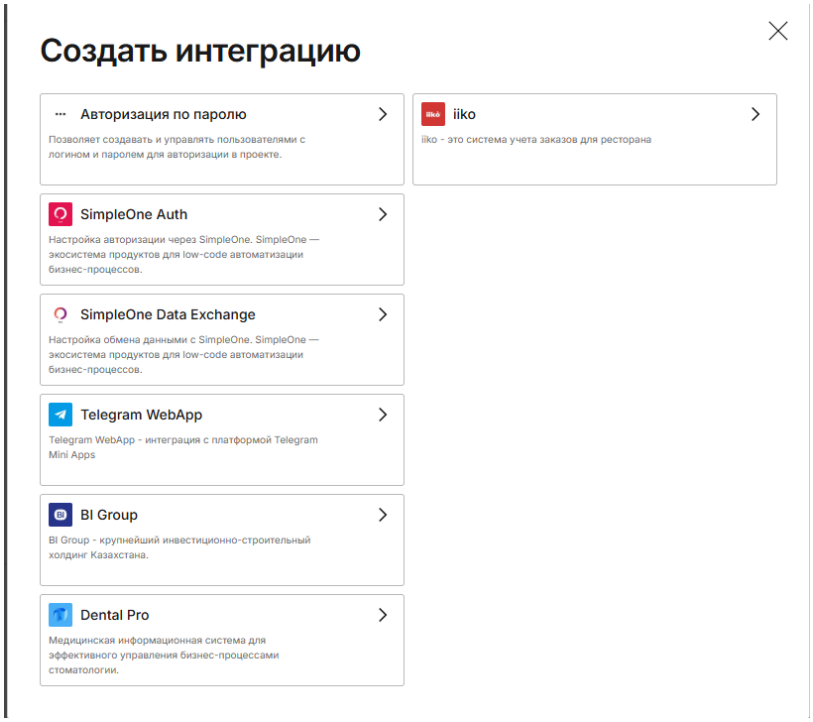
10.1. Интеграция — это раздел для подключения и настройки внешних сервисов и систем, которые могут использоваться в работе вашей компании. Здесь вы можете добавлять новые интеграции, редактировать существующие, а также управлять параметрами интеграций.

10.2. Создание интеграции.

10.2.1. Кнопка “+ Создать” — позволяет добавить новую интеграцию.



10.2.2. Выберите из списка необходимую интеграцию для вашей программы.



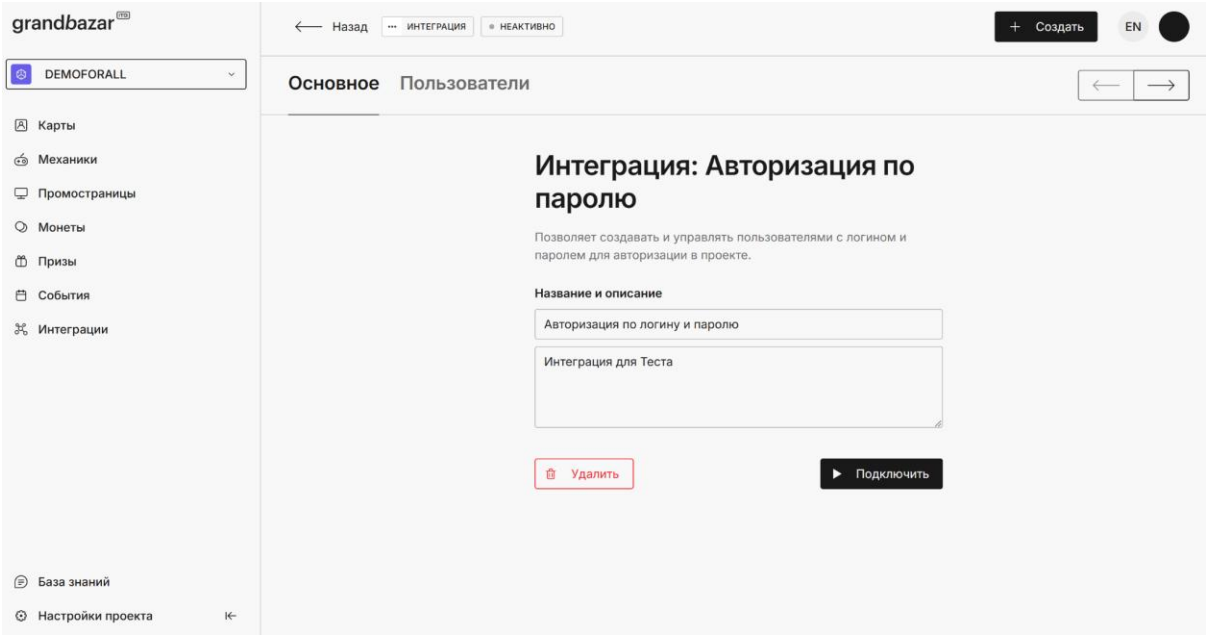
10.2.2.1. Авторизация по паролю — создание метода авторизации только по логину и паролю, контроль которых ведется из интеграции.

10.2.2.1.1. Основное.

10.2.2.1.1.1. Название и описание — введите уникальное название и описание интеграции, которое будет отображаться в панели управления.

10.2.2.1.1.2. Подключить — активировать интеграцию.

10.2.2.1.1.3. Удалить — удалить интеграцию без возможности восстановления.



10.2.2.1.2. Пользователи.

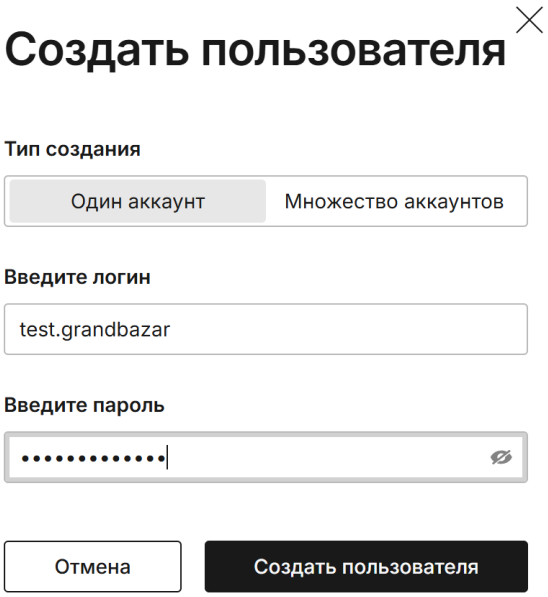
10.2.2.1.2.1. Кнопка “+ Добавить” — создать один или множество аккаунтов.

10.2.2.1.2.1.1. Введите логин и пароль для создания одного аккаунта.

10.2.2.1.2.1.2. Загрузите файл .xlsx с учетными данными пользователей: колонка 1 — логин, колонка 2 — пароль.

10.2.2.1.2.1.3. “Создать пользователя” — создать логины и пароли.

10.2.2.1.2.1.4. “Отмена” — отменить действия.



10.2.2.2. SimpleOne Auth — провайдер авторизации. Участвует в разделе запуска промостраницы как способ аутентификации.

10.2.2.2.1. Название и Описание — укажите название и краткое описание интеграции.

10.2.2.2.2. ClientID — идентификатор клиента для приложения в SimpleOne.

10.2.2.2.3. SecretKey — секретный ключ для аутентификации.

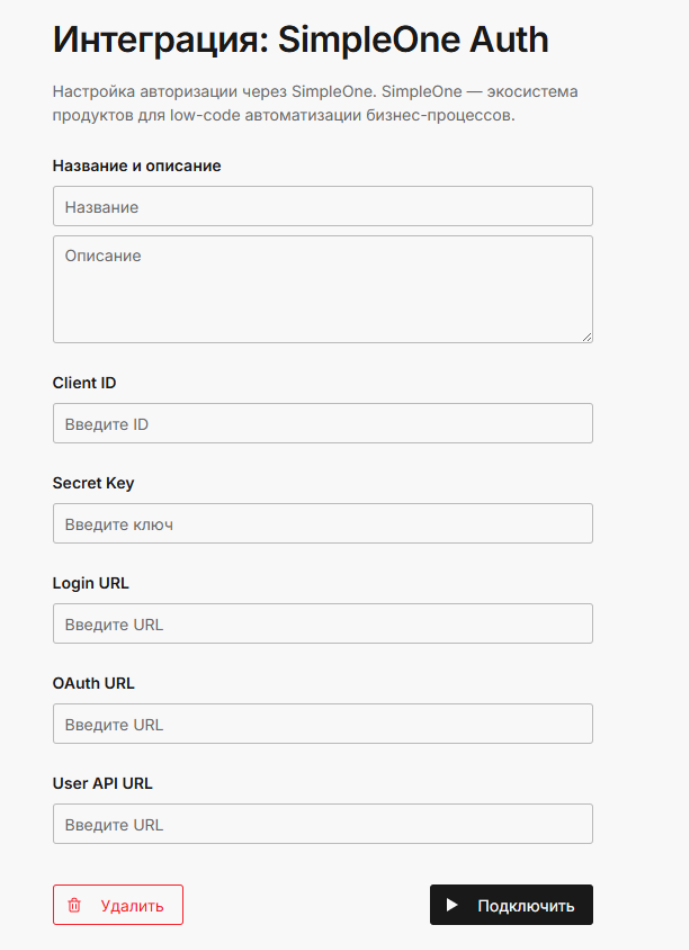
10.2.2.2.4. Login URL — ссылка для входа.

10.2.2.2.5. OAth URL — ссылка на сервис авторизации OAuth.

10.2.2.2.6. User API URL — ссылка на API пользователя.

10.2.2.2.7. Подключить — сделать интеграцию активной.

10.2.2.2.8. Удалить — удалить интеграцию без возможности восстановления.



10.2.2.3. SimpleOne Data Exchange — интеграция для обмена данными сотрудников через систему SimpleOne.

10.2.2.3.1. Название и Описание — укажите название и краткое описание интеграции.

10.2.2.3.2. Связанная карта — укажите карту коллекции для взаимосвязи с интеграцией.

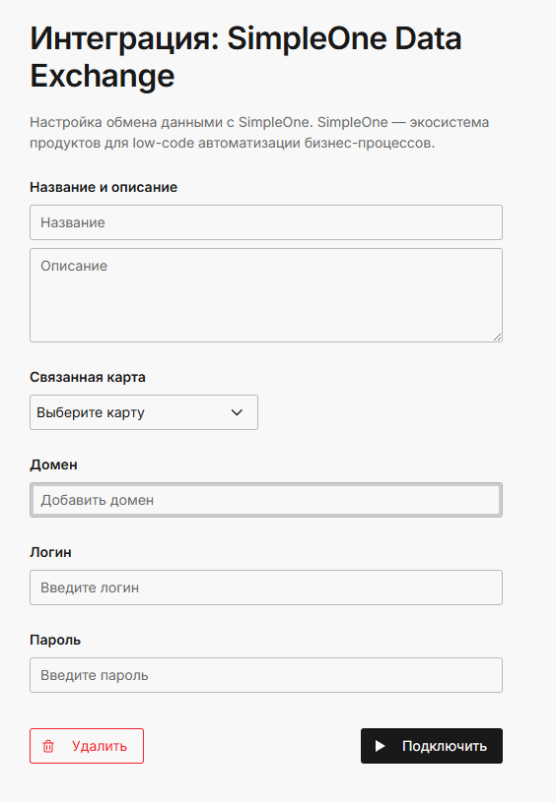
10.2.2.3.3. Домен — URL-адрес сервера SimpleOne.

10.2.2.3.4. Логин — имя пользователя в системе SimpleOne.

10.2.2.3.5. Пароль — пароль пользователя в системе SimpleOne.

10.2.2.3.6. Подключить — сделать интеграцию активной.

10.2.2.3.7. Удалить — удалить интеграцию без возможности восстановления.



10.2.2.4. Bi Group – провайдер авторизации. Участвует в разделе запуска промостраницы как способ аутентификации.

10.2.2.4.1. Название и описание — укажите удобное для вас название и краткое описание интеграции.

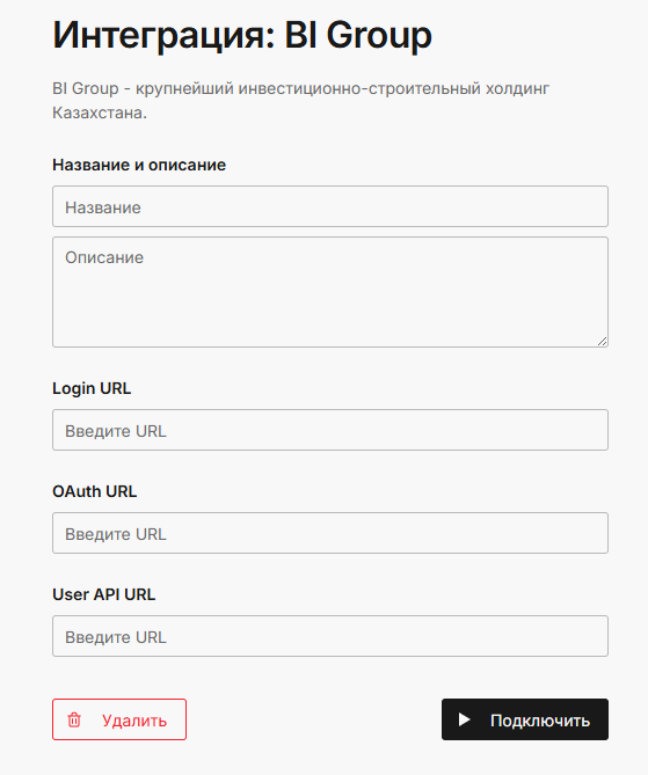
10.2.2.4.2. Login URL — ссылка для входа.

10.2.2.4.3. OAuth URL — ссылка на сервис авторизации OAuth.

10.2.2.4.4. User API URL — API для получения данных пользователей.

10.2.2.4.5. Подключить — сделать интеграцию активной.

10.2.2.4.6. Удалить — удалить интеграцию без возможности восстановления.



10.2.2.5. Dental Pro — интеграция с медицинской информационной системой.

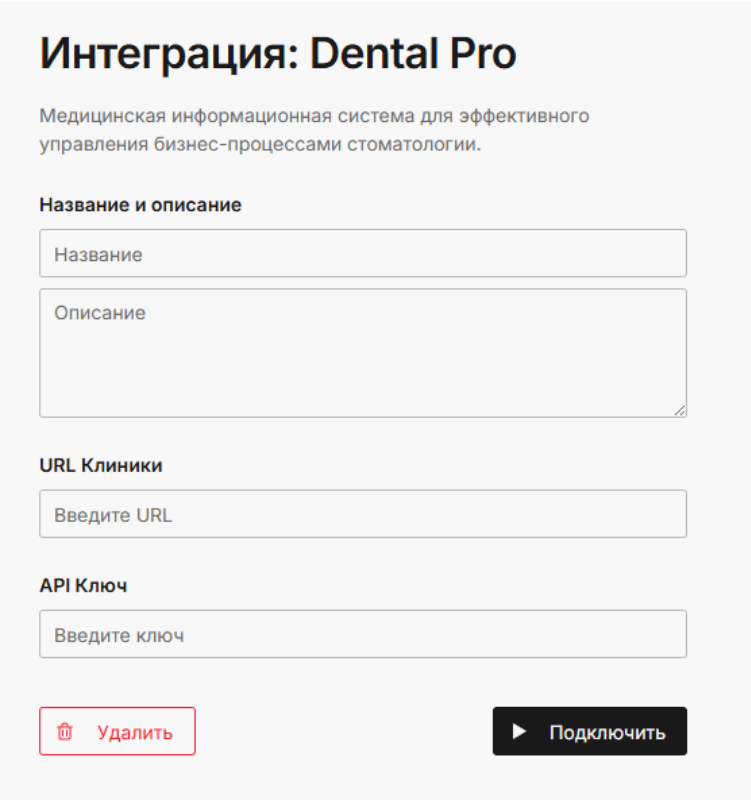
10.2.2.5.1. Название и описание — укажите удобное для вас название и краткое описание интеграции.

10.2.2.5.2. URL клиники — адрес клиники в системе Dental Pro.

10.2.2.5.3. API ключ — ключ для интеграции с Dental Pro.

10.2.2.5.4. Подключить — сделать интеграцию активной.

10.2.2.5.5. Удалить — удалить интеграцию без возможности восстановления.



10.2.2.6. Iiko — Система учета заказов для ресторанов.

10.2.2.6.1. Основное.

10.2.2.6.1.1. Название — имя интеграции.

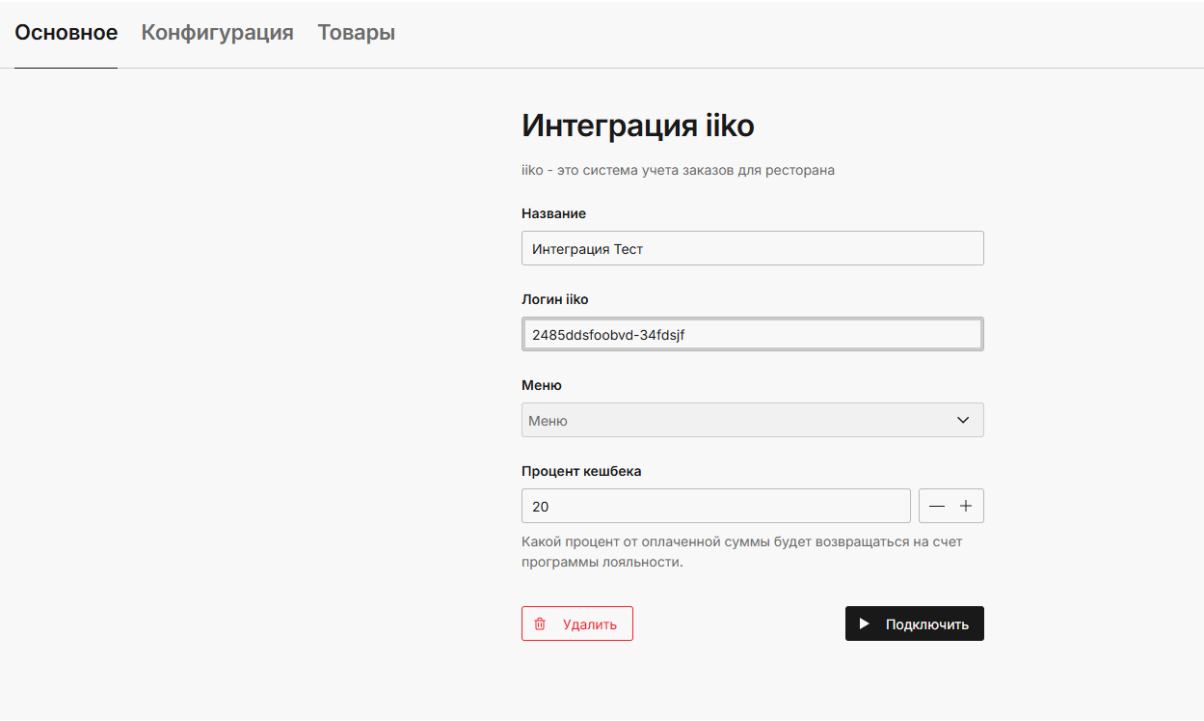
10.2.2.6.1.2. Логин iiko — учетная запись в системе iiko.

10.2.2.6.1.3. Меню — список доступных меню.

10.2.2.6.1.4. Процент кэшбека — какой процент от оплаченной суммы будет возвращаться на счет.

10.2.2.6.1.5. Подключить — сделать интеграцию активной.

10.2.2.6.1.6. Удалить — удалить интеграцию без возможности восстановления.



10.2.2.6.2. Конфигурация.

10.2.2.6.2.1. “+ Добавить” — кнопка добавления новой конфигурации.

10.2.2.6.2.2. Название — имя конфигурации.

10.2.2.6.2.3. Организация — название ресторана.

10.2.2.6.2.4. Программа лояльности — выбор или указание используемой программы.

10.2.2.6.2.5. Тип платежа (Grandbazar) — выбор типа платежей для интеграции.

10.2.2.6.3. Товар.

10.2.2.6.3.1. “+ Добавить” — добавление новых товаров для работы с заказами.