

ILIRIX

# Карта "У"

Платформа взаимодействия жителей с городом



ПРОБЛЕМАТИКА

# ОТСУТСТВИЕ ЕДИНОГО СЕРВИСА

В городе отсутствует единый цифровой сервис получения услуг.

По предварительным оценкам из-за этого городской бюджет недополучает около 15%



ПРОБЛЕМАТИКА

# ОПЛАТА ТРАНСПОРТА

Транспортная карта используется небольшим количеством людей ввиду ее применения только в муниципальном транспорте и отсутствия возможности оплатить другие услуги – лишь 3% от общего числа населения (340 тыс. человек) ежемесячно пользуются картой.

Использование единой карты, в том числе и существующей транспортной, недостаточно популярно ввиду возможности ее пополнения через ограниченное количество банков и точек приобретения и пополнения.





## ПРОБЛЕМАТИКА

# Стейкхолдеры



### Город

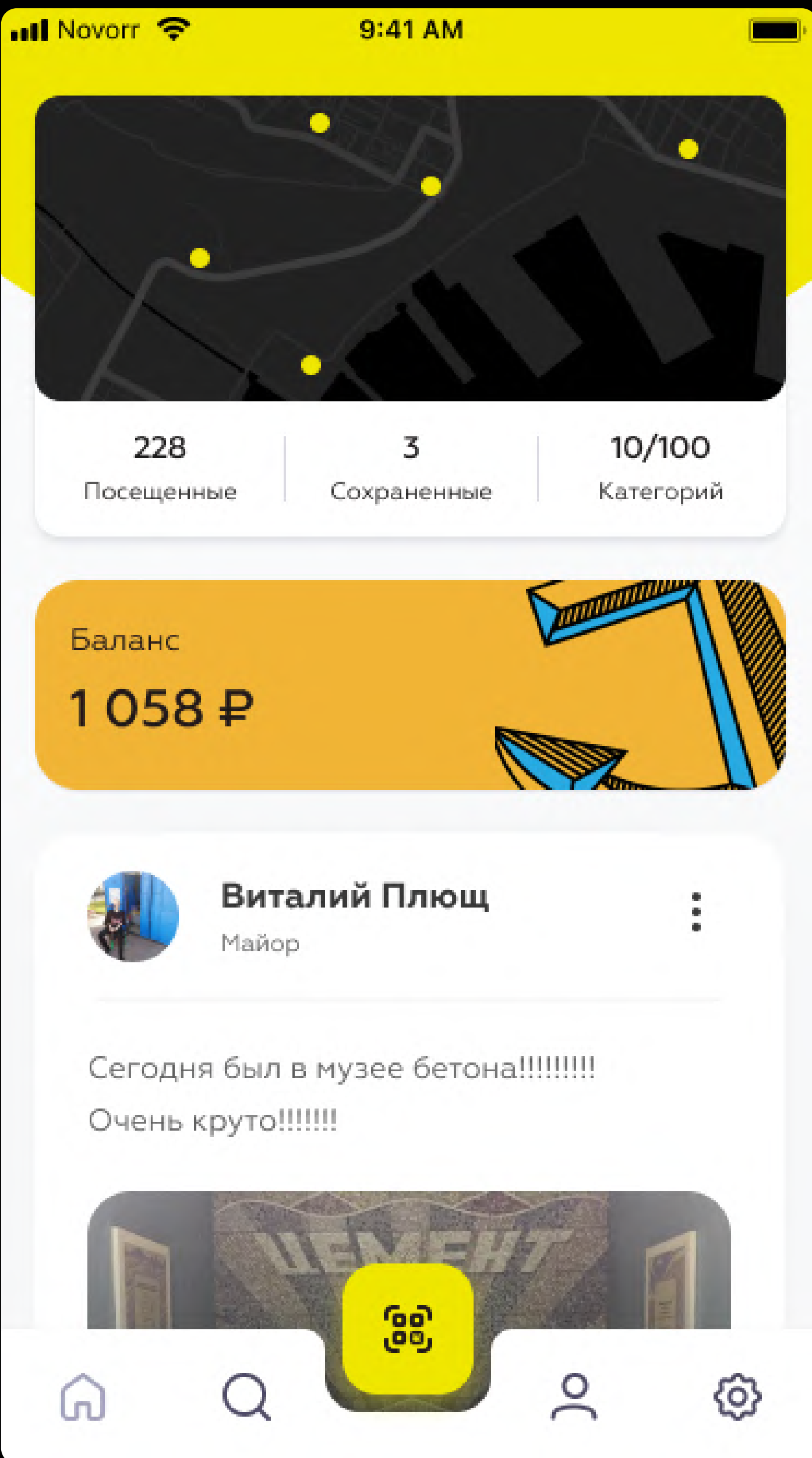
- недополучает значительную прибыль
- не получает данных о жителях и туристах
- не может активно взаимодействовать
- нет механизмов позитивного стимулирования

### Туристы

- отсутствие доступной информации о местах интереса
- отсутствие возможностей по заказу и оплате онлайн
- нет пакетных предложений
- нет стимула посещать конкретные места

### Жители

- не удобно пользоваться транспортом и услугами
- нет единой точки входа для получения услуг
- не могут активно взаимодействовать
- нет легкодоступной информации об активностях в городе

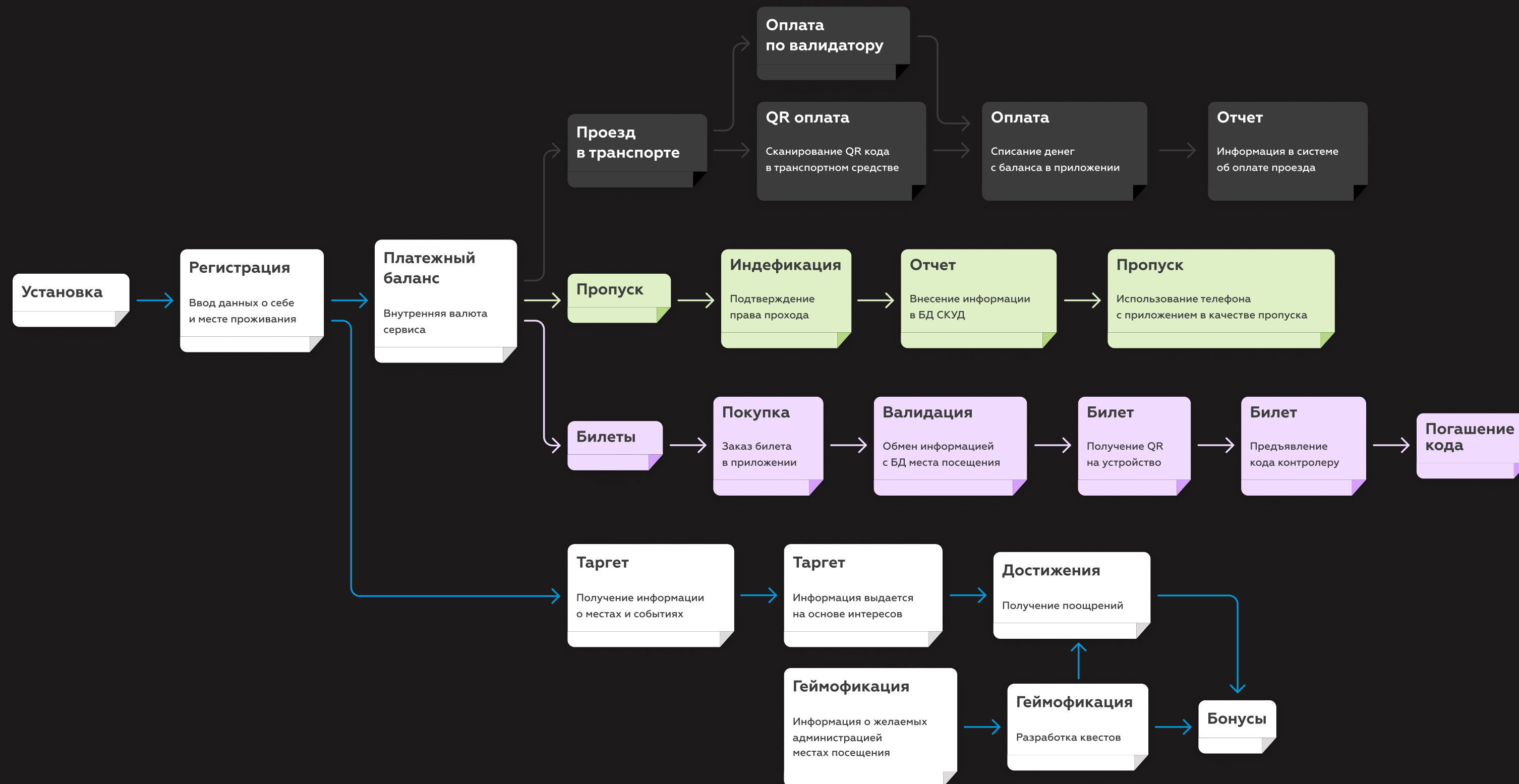


РЕШЕНИЕ

УНИВЕРСАЛЬНАЯ  
ПЛАТФОРМА  
ДЛЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ  
С ЖИТЕЛЯМИ  
И ГОСТЯМИ ГОРОДА

РЕШЕНИЕ

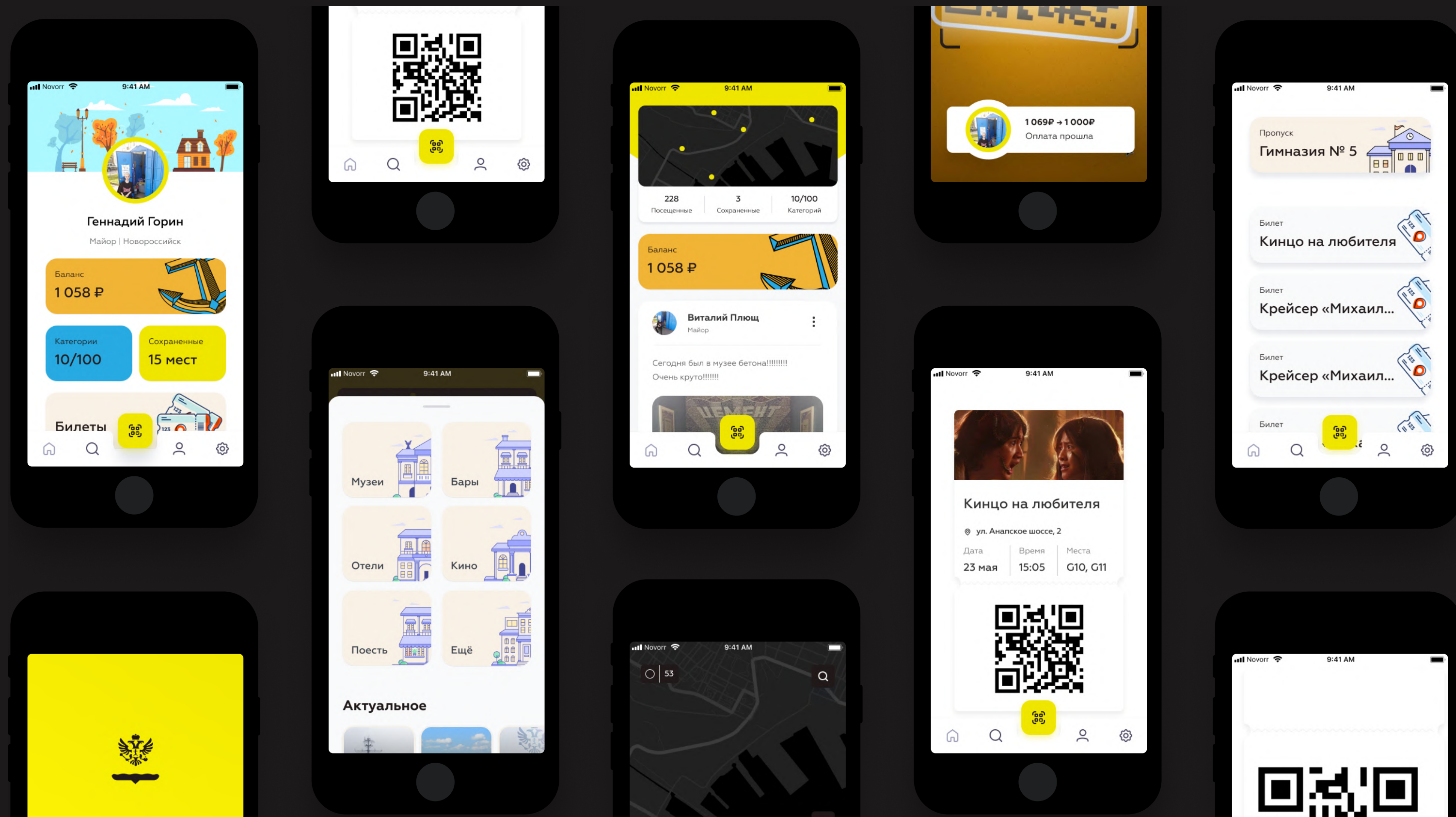
# Механика платформы





РЕШЕНИЕ

# Мобильное приложение



РЕШЕНИЕ

# Особенности



## Универсальность

- для проезда
- для прохода в музеи и театры
- для помощи гостям города
- ...

## Взаимодействие

- Мы выдаём только релевантный контент для того, чтобы пользователь смог комфортно взаимодействовать с городом

## Геймификация

- Реальные действия конвертируются в виртуальные достижения.
- Соревнования, задания, вызовы



УНИКАЛЬНОСТЬ | KILLER FEATURE #1

# Базовое решение — QR

#1

Минимальная стоимость подключения точки

#2

Понятная механика взаимодействия

#3

Широчайший круг возможностей

#4

Нет необходимости в специальном оборудовании





# Геймификация



## РЕШЕНИЕ

# Эффект

## Город

- получает дополнительный канал продаж и взаимодействия с клиентами
- повышает доступность сервиса
- получает механизм стимулирования желаемого поведения клиентов

## Туристы

- автоматическое планирование отдыха
- планирование расходов на посещение мероприятий
- получение бонусов, пакетных тарифов  
дополнительные впечатления от игровых механик

## Жители

- удобно пользоваться транспортом и услугами
- получение актуальной информации о событиях
- превращают в игру повседневные активности, механики
- взаимодействия со специальными категориями граждан

## Бизнес

- канал продаж
- способ взаимодействия с клиентами
- повышение лояльности клиентов
- мотивация желаемого поведения клиентов

## РЕШЕНИЕ

# Экономический эффект

**6 800 000 рублей — получают музеи  
Новороссийска**

(1% от посещающих Геленджик и Анапу  
4 000 000 = 40 000 человек x 170 рублей  
стоимость билета)

**12 500 000 рублей - экономия  
на закупке валидаторов  
в транспорте**

(из расчета 100 транспортных средств с 2 стационарными  
x 50 000 рублей и 1 переносным 25 000 рублей  
валидатором)

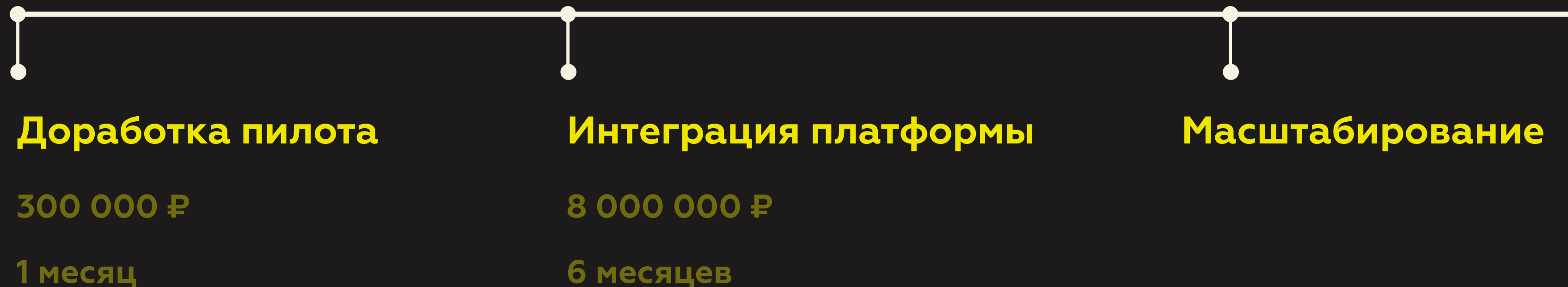
**40 000 новых клиентов посетят  
заведения культуры Новороссийска**

**34,5% рост узнаваемости  
Новороссийска в качестве объекта  
интереса 120 номеров - прирост  
номерного фонда в 2023 году**



ВНЕДРЕНИЕ

# Предполагаемые сроки и стоимость



ВНЕДРЕНИЕ

# Масштабирование

#1

Добавляем сервисы  
на платформу.  
Подключаем новые  
организации  
и бизнес

#2

Масштабируемся  
территориально,  
подключая новые  
населённые пункты  
и регионы

КОНТАКТЫ

dream team

DESIGN

**Вячеслав Бадыков**  
**v\_badykov@mail.ru**

TEAMLEAD

**Дмитрий Ткачев**  
**ftbiz@mail.ru**

FRONT-END

**Данил Андарзянов**  
**danya3107valiev@mail.ru**

BACK-END

**Сергей Косилов**  
**sergey.cosilov@ya.ru**

ANALITICS

**Олег Тедиашвили**  
**lilpeks@gmail.ru**