

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
УО "ПОЛЕССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ"**

**РАЗРАБОТКА НОВОГО
КРЕДИТНОГО ПРОДУКТА**

*"Виртуальная кредитная карта
"КиберСпорт"*

ПИНСК 2020

Классификация банковских кредитных продуктов

К
И
К
Р
е
д
и
т

продуктовое предложение банка, которое создается исходя из кредитной политики банка

Банковские кредитные продукты

ы

По временному критерию

краткосрочные

среднесрочные

долгосрочные

По целевому рынку

рынок корпоративных продуктов

розничный рынок

По потребностям клиента

на потребительские нужды

на установленные цели физических лиц

на финансирование недвижимости

на инвестиционные цели

на финансирование оборотного капитала

По форме реализации

разовый продукт

кредитная линия

карточный продукт

пакетный продукт



Кредитные продукты, предлагаемые банками Республики Беларусь физическим лицам



Потребительское кредитование в Республике Беларусь

Виды
потребительских
кредитов

на потребительские нужды
без установленного целевого использования

на приобретение товаров в розничных торговых объектах

на приобретение товаров отечественного производства

на приобретение автомобиля

на обучение

на медицинские услуги

на оплату отдыха

на благоустройство мест захоронения

на ведение личных подсобных хозяйств

Проблема неохваченности молодежного сегмента кредитными услугами

Как правило, линейка кредитных продуктов, выдаваемых банками в нашей стране, ориентирована, главным образом, на людей от 25 до 50–60 лет, в то время как молодежный сегмент остается практически неохваченным. Банки зачастую полностью упускают из виду сегмент клиентов в возрасте от 18 до 21 года.

О

Д
Н
а
к
о



молодые совершеннолетние потребители относятся к активному сегменту потребительского рынка

данная категория граждан достаточно платежеспособна, активна, любит все новое и охотно реагирует на рекламу и тенденции моды

в настоящее время во всем мире банки заинтересованы в наращивании кредитных портфелей, и молодежь для них – перспективный клиентский сегмент с повышенным спросом и, как правило, невысокой текущей закредитованностью

Поэтому представляется актуальной разработка нового кредитного продукта с целью заинтересовать молодежный сегмент

Информация о линейке кредитных продуктов ориентированных на молодежный сегмент кредитного рынка Республики Беларусь

Наименование кредита и выдающего банка	Сроки предоставления	Сумма кредита	Ставки по кредиту
”На оплату обучения“ (“Белинвестбанк“)	срок обучения + 59 мес.	в размере стоимости обучения	7,75% + 5,6 п.п.
”Национальный“ (“Идея банк“)	от 3 до 42 мес.	от 100 до 10 000 руб.	7,75% + 5,25 п.п.
”Кредитная карточка CREDO“ (“Идея банк“)	от 1 до 60 мес.	от 50 до 10 000 руб.	7,75% + 5,6 п.п.
”Зачетный“ (“БТА банк“)	от 3 до 60 мес.	от 200 до 10 000 руб.	7,75% + 5,6 п.п.

Киберспорт как одно из увлечений современной молодежи

Интересы современной молодежи обширны и разнообразны, и далеко не последнее место в списке увлечений молодых людей занимает **КИБЕРСПОРТ**



НАПРИМЕР

Существуют десятки киберспортивных дисциплин, по которым проводятся как профессиональные, так и любительские турниры, а призовые фонды могут достигать до десятков миллионов долларов

Согласно данным Белорусской федерации киберспорта, в настоящее время в Республике Беларусь зарегистрировано **62** тыс. профессиональных киберспортсменов, а на любительском уровне более **60%** молодежи в той или иной степени увлекаются компьютерными играми

призовой фонд чемпионатов по "Dota 2"

"International – 2019" и "Dota 2"

"International – 2020" составил в рамках международного турнира

"International – 2019"

житель г. Жлобина Гомельской области

Анатолий Чаша создал видео для мирового конкурса анимационных

фильмов по "Dota 2"

и получил 25 тыс. долларов

за первое место

Финансирование киберспорта

Как и любое серьезное увлечение, киберспорт требует финансовых затрат



~~Денежные средства необходимы на:~~

- покупку современного компьютерного оборудования
- регистрационные взносы для участия в турнирах
- краутфайтинг (добровольные пожертвования зрителей турнира для увеличения призового фонда)
- на покупку игровой валюты, аккаунтов и игровых артефактов в онлайн играх (донат)

Все эти покупки, как правило, осуществляются в сети Интернет

В связи с этим, предлагается внедрение нового кредитного продукта –
”Виртуальная кредитная карта ”КиберСпорт“

Характеристика нового кредитного продукта "Виртуальная кредитная карта "КиберСпорт"

Потенциальный клиент сможет оформить заявку на получение карты на сайте банка.

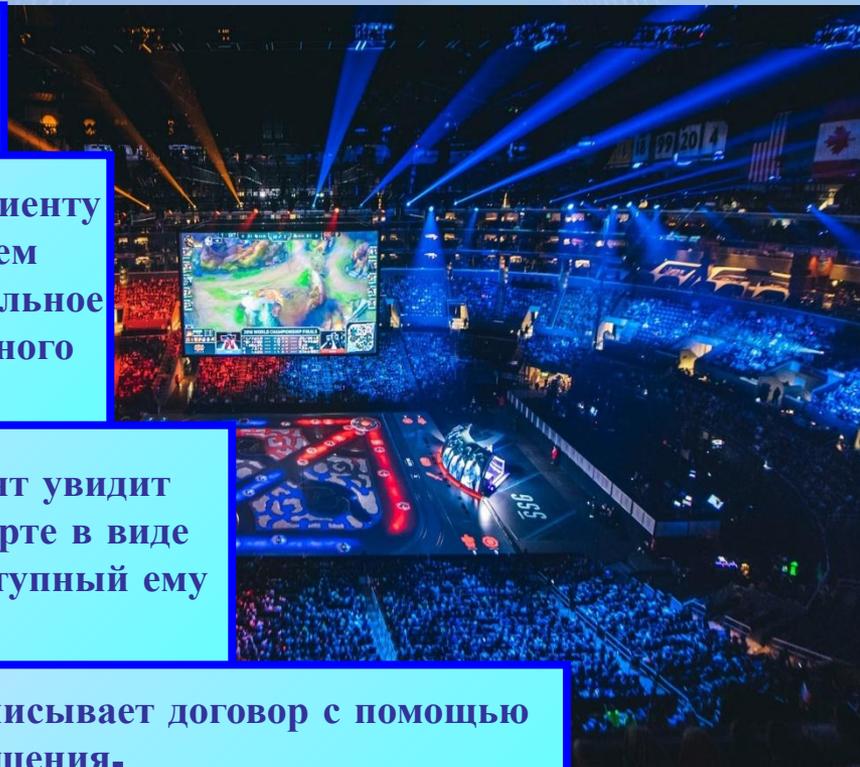
После рассмотрения заявки и ее одобрения, клиенту будет приходить **SMS**-оповещение с указанием ссылки, по которой можно будет скачать специальное приложение "КиберСпорт кредит" для мобильного телефона.

При входе в мобильное приложение клиент увидит персональное предложение по кредитной карте в виде "**stories**", в котором он может выбрать доступный ему размер кредитного лимита.

Заполнив специальную форму, он подписывает договор с помощью кода из **SMS**-сообщения.

После этого клиенту высылаются реквизиты виртуальной карты для совершения покупок в Интернете, карта моментально станет доступна в приложении "КиберСпорт кредит", и ее сразу можно начать использовать для оплаты в режиме онлайн.

Кроме того, карту можно будет добавить в одно из приложений бесконтактной оплаты ("**GooglePay**", "**ApplePay**", "**Samsung pay**", "**Android pay**") и оплачивать покупки с помощью смартфона в торговых точках.



Характеристика нового кредитного продукта "Виртуальная кредитная карта "КиберСпорт"

Параметры	Характеристика
1. Валюта счета	белорусские рубли
2. Срок кредитования	1 год
3. Способ предоставления	виртуальной кредитной платежной банковской карточкой
4. Сумма кредита	в пределах платежеспособности клиента, но не более 60 базовых величин
5. Льготный период	30 дней
6. Процентная ставка	во время льготного периода – 7,75% + 1,5 п.п.; далее – 7,75% + 4,5 п.п.
7. Кэш-бек	от 3 до 5%
8. Бонусный контент	предусмотрен

Характеристика нового кредитного продукта "Виртуальная кредитная карта "КиберСпорт"

К
р
е
д
и
т
н
о
й
к
а
р
т
ы
”
К
и
б
е
р
С
п

– мгновенный выпуск виртуальной карты и доступ к кредитным средствам;

– безопасность использования гарантирует система кодирования информации в приложении;

– виртуальная карта не имеет физического носителя (пластика), поэтому ее невозможно потерять;

– первые 30 календарных дней после возникновения задолженности по кредиту кредитополучателю предоставляется grace-период;

– при покупке компьютерных комплектующих в магазинах – партнерах банка предусмотрен кэш-бек в размере 3%;

– при оплате билетов на турниры и чемпионаты серии "МЭТА" Белорусской федерации киберспорта предусмотрена скидка 5%;

– предусмотрен бонусный контент продукта

Х а н и к И а к л и е н т у п р е д о с т И

Сущность бонусного контента продукта "Виртуальная кредитная карта "КиберСпорт"

После окончания grace-периода (30 календарных дней после возникновения задолженности по кредиту) приложение "КиберСпорт кредит" оповестит клиента о возможности начать выполнение квеста "Продли свой grace-период".

– задание №1 "Будь с нами":
вступить в группу банка в социальной сети.
Бонус – продление grace-периода на 1 месяц;

– задание №2 "Расскажи о нас друзьям":
репост рекламной информации
о продукте "Виртуальная кредитная карта
"КиберСпорт" в трех социальных сетях
("Одноклассники", "В контакте",
"Facebook").

Бонус – продление grace-периода на 2 месяца;

– задание №3 "Приведи друга":
зарегистрировать заявку нового клиента
на получение кредитной карты
по реферальной ссылке.

Бонус – продление grace-периода на 3 месяца

Таким образом, выполнив задания квеста, клиент сможет продлить льготный период пользования кредитом еще на полгода. При этом действия клиента будут выступать средством продвижения продукта.

Расчет процентного дохода от реализации продукта "Виртуальная кредитная карта "КиберСпорт" в расчете на 1 предполагаемого клиента

Показатели	Месяцы												Итого	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Сумма кредита, руб.	810												x	
Погашение основного долга, руб.	67,5	67,5	67,5	67,5	67,5	67,5	67,5	67,5	67,5	67,5	67,5	67,5	67,5	810
Остаток основного долга, руб.	810	742,5	675	607,5	540	472,5	405	337,5	270	202,5	135	67,5	x	
Проценты по кредиту:														
а) без использования бонусного квеста	6,24	7,58	6,89	6,20	5,51	4,82	4,13	3,45	2,76	2,07	1,38	0,69	51,72	
б) при выполнении бонусного квеста:														
– 1 задание	6,24	5,72	6,89	6,20	5,51	4,82	4,13	3,45	2,76	2,07	1,38	0,69	49,86	
– 2 задания	6,24	5,72	5,20	6,20	5,51	4,82	4,13	3,45	2,76	2,07	1,38	0,69	48,17	
– 3 задания	6,24	5,72	5,20	4,68	5,51	4,82	4,13	3,45	2,76	2,07	1,38	0,69	46,65	
Плата за обслуживание карты, руб.	5,0												x	

Расчет процентного дохода от реализации продукта "Виртуальная кредитная карта "КиберСпорт" в расчете на 1 предполагаемого клиента

Как показывают расчеты, представленные в предыдущем слайде, сумма процентного дохода банка при реализации нового кредитного продукта в расчете на 1 клиента составит:



– без использования клиентом бонусного квеста: 51,72 руб.;

– при использовании клиентом бонусного квеста: 46,65 руб.

Как мы видим, если клиент будет использовать бонусный квест, то сумма процентного дохода банка с каждого клиента снизится на 5,07 руб. или на 9,8%. Однако эти потери будут являться вложением в рекламную компанию по продвижению данного продукта, поскольку выполнение квеста обеспечит:



– рекламу продукта в социальных сетях;

– привлечение новых клиентов
(при выполнении третьего задания квеста),
т.е. упущенные 5,07 руб. принесут новый процентный доход
в размере от 46,65 руб. до 51,72 руб.

Затраты банка на создание и реализацию продукта

Виртуальная карта не имеет физического носителя (пластика)

0

Разработка мобильного приложения "КиберСпорт кредит"

34 294
руб.

Размещение рекламных баннерных объявлений на сайтах тематического характера – популярных игровых сайтах ("DOTA 2", "World Of Tanks", "Counter Strike", "Lineage 2", "Minecraft", "Black Desert", "World Of Warcraft", "League of Legends" и др.), на сайте Белорусской Федерации киберспорта, на сайтах магазинов компьютерной техники – партнеров банка.

54 320
руб.

Рекламная статья на информационном портале "TUT.BY" в рубрике "Финансы"

2 400 руб.

Итого расходы банка на создание и реализацию продукта "Виртуальная кредитная карта "КиберСпорт"

91 014
руб.

Финансовые показатели реализации продукта

Согласно данным Национального статистического комитета Республики Беларусь, численность населения в возрасте от 18 до 24 лет составляет 667 тыс. чел. Примерно половина из них (т.е. 333,5 тыс. чел.) имеют собственный постоянный доход. Предположим, что из этого количества молодежи 20% всерьез увлечены компьютерными играми и вкладывают в свое увлечение денежные средства

$$333,5 \times 0,2 = 66,7 \text{ тыс. чел.}$$

Предположим, что 7% потенциальной аудитории воспользуется предложением банка

$$(46,65 + 5,0) \times (66\,700 \times 0,07) = 241\,153,85 \text{ руб.}$$

Из суммы дохода вычтем рассчитанные выше затраты на создание и реализацию продукта

$$241\,153,85 - 91\,014 = 150\,139,85 \text{ руб.}$$

$$150\,139,85 / 91\,014 = 1,65 \text{ руб.}$$

ВЫВОДЫ

Таким образом, внедрение нового продукта "Виртуальная кредитная карта" КиберСпорт" позволит:

– расширить клиентскую базу банка за счет привлечения молодежного сегмента;

– закрепить имидж банка как современной, прогрессивной организации, использующей нестандартный подход к формированию продуктов (создание "виртуального" продукта, ориентированного на ультрасовременное и перспективное увлечение молодежи – киберспорт; использование для стимулирования клиентов и продвижения продукта элементов геймификации – нелинейной системы мотивации на основе игровых процессов);

– увеличить доходы банка на 241 153,85 руб., а прибыль – на 150 139,85 руб. В итоге на каждый рубль, вложенный в создание и продвижение нового кредитного продукта, будет получена прибыль в размере 1 руб. 65 коп.





СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ