

Пользовательское соглашение для бизнес-симуляции Say&Pay

Краткий обзор документа

Этим пользовательским соглашением (далее – Соглашение) урегулированы отношения между ООО «Фьючерпруф», являющимся правообладателем бизнес-симуляции Say&Pay (далее – Игра), и Вами, пользователем, по поводу оказания услуг по проведению Игры.

Игра представляет собой автоматизированную с помощью Telegram-бота командную бизнес-симуляцию, в которой участники берут на себя роли топ-менеджеров, принимают ключевые решения и влияют на показатели и культуру компании на разных стадиях ее развития. Сюжет Игры основан на кейсе трансформации стартапа Say&Pay. Цель игры – превратить его в эффективную и устойчивую организацию с сильной командой.

Игра автоматизирована с помощью Telegram-бота. Участники принимают управленческие решения, получают обратную связь и сразу видят последствия в Telegram-боте.

Проведение Игры в зависимости от предпочтений и целей пользователя возможно в двух форматах:

- самим пользователем самостоятельно,
- командой Futureproof в онлайн (с использованием средств видеоконференц-связи) или оффлайн (с выездом команды Futureproof к месту проведения Игры) формате.

Оказание услуги по проведению Игры осуществляется по принципу «один заказ (токен) – одна игра». Пользователь вправе приобрести проведение Игры неограниченное количество раз.

Для приобретения самостоятельного проведения Игры Пользователь оформляет заказ на сайте и оплачивает стоимость проведения Игры на условиях, определенных настоящим Соглашением. Вся информация о проведении Игры представлена на сайте и в настоящем Соглашении.

Проведение Игры командой Futureproof осуществляется по предварительному запросу пользователя через форму на сайте или электронную почту. Стоимость и иные условия проведения Игры командой Futureproof определяются по согласованию в индивидуальном порядке для каждого конкретного запроса пользователя на условиях, определенных настоящим Соглашением.

1. Основные термины

1.1. **Бизнес-симуляция Say&Pay (далее – Игра)** – обучающая модель, имитирующая реальные процессы управления компанией, продуктом или проектом, с целью развития управленческих, стратегических, финансовых и

командных навыков у участников. Игра представлена в форме автоматизированного чат-бота «Say & Pay!» в Telegram (далее – Telegram-бот).

1.2. **Пользователь** – лицо, приобретающее проведение Игры.

1.3. **Участник** – лицо, участвующее в проведении Игры.

1.4. **Futureproof или Компания** – общество с ограниченной ответственностью «Фьючерпруф» (ОГРН: 1257700067657, юридический адрес: Россия, город Москва, Пресненская наб, д. 12, помещ. 21/66), которое на условиях настоящего Соглашения оказывает Пользователю услуги по проведению Игры.

1.5. **Сайт** – сайт в сети Интернет, содержащий информацию о самостоятельном проведении Игры Пользователем:

<https://www.fproof.ru/businessgames/sayandpay/self>, а также сайт в сети Интернет, содержащий информацию о проведении Игры командой Futureproof: <https://www.fproof.ru/businessgames/sayandpay>

2. Порядок заключения Соглашения

2.1. Соглашение адресовано неопределенному кругу лиц и является публичной офертой об оказании услуг по проведению Игры на условиях и порядке, определенных настоящим Соглашением.

2.2. Пользователь выражает свою волю на заключение Соглашения, соглашаясь с его условиями, осуществляя оплату стоимости проведения Игры на условиях и в порядке, установленных настоящим Соглашением.

2.3. Совершение действий, указанных в п. 2.2 настоящего Соглашения, признается направлением Пользователю Компанией оферты о заключении Соглашения и совершением Пользователем полного и безоговорочного акцепта такой оферты.

2.4. Соглашение считается заключенным с момента осуществления Пользователем оплаты стоимости проведения Игры на условиях и в порядке, установленных настоящим Соглашением. В подтверждение факта заключения настоящего Соглашения Компания направляет уведомление об этом Пользователю по указанному им адресу электронной почты.

2.5. Заключая Соглашение, Пользователь безоговорочно принимает все его условия в полном объеме без каких-либо изъятий и ограничений и предварительно ознакомился с ним.

2.6. Для использования Telegram-бота Пользователь обязуется обеспечить соответствие имеющихся у него технических и программных мощностей требованиям, которые могут быть установлены Компанией и размещены на Сайте и(или) в Telegram-боте, а также могут обновляться время от времени.

2.7. Заключая настоящее Соглашение, Пользователь выражает согласие на обработку его персональных данных, осуществляемую на условиях Политики конфиденциальности, размещенной по адресу в сети Интернет: <https://fp.saypaygame.ru/policy>

3. Предмет соглашения

- 3.1. В соответствии с Соглашением Компания предоставляет любому Пользователю возможность приобрести проведение Игры, автоматизированной с помощью Telegram-бота, на условиях, определенных настоящим Соглашением.
- 3.2. Проведение Игры осуществляется в одном из следующих форматов:
- 3.2.1. самостоятельное проведение Игры самим Пользователем;
- 3.2.2. проведение Игры командой Futureproof в онлайн (с использованием средств видео-конференц-связи) или оффлайн (с выездом команды Futureproof к месту проведения Игры) формате.
- 3.3. Игра представляет собой командную бизнес-симуляцию, автоматизированную с помощью Telegram-бота, в которой участники берут на себя роли топ-менеджеров, принимают ключевые решения и влияют на показатели и культуру компании на разных стадиях ее развития.
- 3.4. Сюжет Игры основан на кейсе трансформации стартапа Say&Pay. Цель игры – превратить стартап в эффективную и устойчивую организацию с сильной командой.
- 3.5. Приобретая самостоятельное проведение Игры, Пользователю предоставляется следующий набор функциональных возможностей:
- 3.5.1. проведение Игры, автоматизированной с помощью Telegram-бота;
- 3.5.2. полноценный разбор хода и результатов Игры по ее завершении.
- 3.6. Приобретение проведения Игры командой Futureproof осуществляется по запросу Пользователя к Компании через форму на Сайте или электронную почту.
- 3.7. При приобретении проведения Игры командой Futureproof набор функциональных возможностей и иные условия проведения Игры определяются индивидуально для каждого запроса Пользователя по согласованию Пользователя и Компании и могут предусматривать, помимо функциональных возможностей, указанных в п. 3.5 Соглашения, включая, но не ограничиваясь, проведение диагностики культуры принятия решений и текущего организационного дизайна в команде, рекомендации по дальнейшему развитию команды.
- 3.8. Предоставление Компанией услуг по проведению Игры осуществляется в соответствии с принятым в мировой правоприменительной практике принципом «как есть» (as is). Компания не предоставляет никаких гарантий того, что Игра, Telegram-бот или их элементы могут подходить для конкретных целей использования. Компания не может гарантировать, что Игра, Telegram-бот будут соответствовать всем требованиям Пользователя, работать непрерывно, быстро и без ошибок, а также что результаты, которые могут быть получены с их использованием, будут точными и надежными.

4. Характеристика Игры

4.1. Игра направлена на решение целого ряда задач развития компании, ее команды и бизнес-процессов, среди которых:

- 4.1.1. развитие управленческого мышления – участники получают практический опыт принятия решений вместо сухой теории;
- 4.1.2. укрепление взаимодействия, доверия и сплоченности команды;
- 4.1.3. тренировка принятия решений в условиях неопределенности давления и ограниченных ресурсов;
- 4.1.4. демонстрация связи между действиями и положением компании – как управленческие выборы влияют на метрики и структуру;
- 4.1.5. развитие компетенций в области организационного дизайна и эффективного принятия решений.

4.2. Преимущества Игры:

- 4.2.1. реалистичный опыт принятия решений. Игра погружает в настоящие вызовы: командные обсуждения, разногласия, принятие решений под давлением – все, как в жизни;
- 4.2.2. развитие системного и стратегического мышления. Каждое решение влияет на будущее компании. Участники видят причинно-следственные связи и учатся мыслить на несколько шагов вперед;
- 4.2.3. пространство экспериментов без риска. Игра позволяет пробовать нестандартные подходы, тестировать идеи и учиться на ошибках – без последствий для реального бизнеса;
- 4.2.4. гибкость игрового формата. Симуляция легко адаптируется под стратегические сессии, диагностику команд или обучение – подходит для разных целей и аудиторий.

4.3. Навыки, на развитие которых направлена Игра:

- 4.3.1. системное мышление;
- 4.3.2. принятие решений в состоянии неопределенности;
- 4.3.3. лидерство и командная динамика;
- 4.3.4. видение и стратегическая осознанность;
- 4.3.5. навыки коммуникации и управления влиянием.

5. Порядок проведения Игры

5.1. Игра автоматизирована с помощью Telegram-бота. Участники принимают управленческие решения, получают обратную связь и сразу видят последствия в Telegram-боте.

5.2. Порядок проведения Игры:

- 5.2.1. Участники объединяются в команды по 5 человек и распределяют между собой игровые роли;
- 5.2.2. каждому Участнику поступают вводные детали кейса и список решений, соответствующие выбранной роли;
- 5.2.3. все решения влияют на ключевые метрики компании. Результаты команды в режиме реального времени отображаются на дашборде;
- 5.2.4. в процессе игры периодически происходят внешние события, влияющие на показатели компании как в позитивную, так и в негативную сторону;
- 5.2.5. по завершении игры Участники получают отчет на основе искусственного интеллекта с анализом ее хода и результатов.
- 5.3. Механика Игры:
- 5.3.1. **Кейс.** Say&Pay – успешный платежный сервис, пионеры в разработке оплаты по голосу. Компания готовится к новому раунду инвестиций, но главный стратегический инвестор, АБ1Я, требует навести порядок в компании. В рамках новой стратегии необходимо трансформировать компанию в эффективную организацию с понятным организационным дизайном;
- 5.3.2. **Правила.** Задача Участников – принимать решения, опираясь на контекст и ключевые показатели. Участники распределяются по командам 5-6 человек. Команд может быть неограниченное количество. В течение игры также происходят события, как зависящие от решений игроков, так и нет;
- 5.3.3. **Роли.** Каждому Участнику назначается одна из ролей: CEO (Chief Executive Officer – генеральный директор), CTO (Chief Technology Officer – технический директор), CMO (Chief Marketing Officer - директор по маркетингу), CFO (Chief Financial Officer – финансовый директор), HR BP (Human Resources Business Partner – специалист по персоналу, который тесно сотрудничает с высшим руководством). В командах с более чем 5 человек роли могут дублироваться (напр., ко-СЕО или ко-СМО);
- 5.3.4. **Решения.** У каждого Участника есть 6 решений, каждое из которых можно принять только один раз за игру. У CEO – 7 решений, 7-е решение является последним в игре. Его также можно обсуждать со всей командой, но оно играется только, когда команда хочет закончить игру и зафиксировать результат;
- 5.3.5. **Показатели.** Принимая решения, Участники влияют на позицию компании по показателям (финансовый результат (EBITDA), операционная эффективность (oper. eff.), NPS клиента (NPS), NPS сотрудника (NPSe));
- 5.3.6. **Культура.** Принятое решение влияет не только на показатели, но и на культуру внутри команды: команда может двигаться от фиолетовой до зеленой в течение всей игры (в базе симуляции – теория спиральной динамики).

6. Приобретение проведения Игры и порядок расчетов

- 6.1. Оказание услуги по проведению Игры осуществляется по принципу «один заказ (токен) – одна игра». Пользователь вправе приобрести проведение Игры неограниченное количество раз.
- 6.2. Для приобретения самостоятельного проведения Игры Пользователь оформляет заказ на Сайте и оплачивает стоимость проведения Игры в соответствии с правилами, определенными настоящим разделом Соглашения.
- 6.3. Актуальная стоимость самостоятельного проведения Игры устанавливается Компанией и размещается на Сайте. Стоимость проведения Игры командой Futureproof определяется по согласованию в индивидуальном порядке для каждого конкретного запроса Пользователя.
- 6.4. Пользователь обязуется самостоятельно отслеживать на Сайте актуальные условия проведения Игры.
- 6.5. Оплата стоимости проведения Игры осуществляется Пользователем одним из следующих способов:
- 6.5.1. **Оплата по банковской карте.** Платеж по банковской карте осуществляется через сервис третьего лица, оказывающего услуги по переводу денежных средств (далее – Платежный сервис). Для совершения оплаты Пользователь с Сайта переходит в интерфейс Платежного сервиса, вносит платежные реквизиты и подтверждает проведение оплаты. Отношения Пользователя и Платежного сервиса не регулируются настоящим Соглашением.
- 6.5.2. **Оплата по QR-коду.** Используя функционал Платежного сервиса, Пользователь может сформировать QR-код для оплаты и произвести оплату по нему через банковское приложение.
- 6.5.3. **Оплата по счету на расчетный счет Компании.** Используя функционал Платежного сервиса, Пользователь может при необходимости самостоятельно сформировать счет на оплату на расчетный счет Компании и произвести оплату по такому счету. По запросу Компании Пользователь предоставляет ей копию платежного документа.
- 6.6. Компания не гарантирует безошибочную работу Платежного сервиса и отсутствие технических сбоев при его использовании. При осуществлении платежных операций Платежный сервис вправе устанавливать и взимать с Пользователя комиссионное вознаграждение. Такое комиссионное вознаграждение является отдельной платой и не учитывается в стоимости Лицензии.
- 6.7. Пользователь подтверждает свое согласие с тем, что любые действия, связанные с проведением оплаты (включая операции с применением электронных платежных средств), рассматриваются как совершенные непосредственно Пользователем.
- 6.8. Процесс приема и обработки платежей посредством электронных платежных средств осуществляется исключительно Платежным сервисом. Компания не принимает участия в обработке данных об электронных платежных средствах и не получает доступ к соответствующей информации. В

частности, сведения о реквизитах банковских карт и других платежных данных, вводимых Пользователем в интерфейсе Платежного сервиса, не передаются Компании.

6.9. Обязательства Пользователя по оплате стоимости проведения Игры считаются исполненными с момента зачисления денежных средств на корреспондентский счет банка Компании. Подтверждением оплаты, по усмотрению Компании, может являться копия документа с отметкой банка, свидетельствующая о перечислении денежных средств в адрес Компании. Пользователь обязан сохранять документы, подтверждающие оплату в течение всего времени оказания ему услуг, и по запросу Компании предоставить ей такие документы, а также информацию об обстоятельствах совершения такого платежа Пользователем. Пользователь соглашается, что все риски возникновения убытков при оплате услуг Компании, являются рисками Пользователя.

6.10. Компания обязуется обеспечить предоставление Пользователю доступа к самостоятельному проведению Игры не позднее 3 (трех) рабочих дней с даты поступления оплаты на банковский счет Компании. Сроки проведения Игры командой Futureproof определяются по согласованию в индивидуальном порядке для каждого конкретного запроса Пользователя.

6.11. В случае отказа Пользователя от проведения Игры перечисленные (списанные) денежные средства в счет их оплаты не возвращаются, а возможность самостоятельного проведения Игры, проведения Игры командой Futureproof сохраняется за Пользователем.

6.12. Для приобретения проведения Игры командой Futureproof Пользователь направляет Компании запрос через форму на Сайте или по адресу электронной почты. Компания рассматривает поступивший запрос, определяет возможность проведения Игры в таком формате на запрашиваемых Пользователем условиях и его стоимость и направляет ответ на запрос Пользователя на его адрес электронной почты. В случае получения Пользователем ответа от Компании, подтверждающего возможность проведения Игры в таком формате и на запрашиваемых им условиях, Пользователь оплачивает проведение Игры в соответствии с установленным Соглашением порядком расчетов.

7. Права и обязанности Компании

7.1. Компания обязуется оказывать Пользователям услуги по проведению Игры на условиях, изложенных в настоящем Соглашении.

7.2. Компания вправе без предварительного уведомления Пользователя производить обновления Telegram-бота, изменять параметры, условия, стоимость и иные аспекты проведения Игры.

7.3. В целях повышения качества предоставляемых Компанией услуг по проведению Игры, Компания (ее представители) вправе осуществлять сбор мнений и отзывов Пользователей, Участников по различным вопросам проведения Игры посредством функционала Telegram-бота, направления

сообщения на адрес электронной почты, личного опроса мнений при проведении Игры командой Futureproof. Собранные мнения и отзывы могут быть использованы для формирования статистических данных, направленных на улучшение оказываемых Компанией услуг в соответствии с настоящим Соглашением. Отзывы, предоставленные Пользователями, Участниками при проведении опроса, также могут быть опубликованы (или обнародованы иным способом) Компанией.

7.4. Компания может использовать Персональные данные Пользователя, Участников, а также данные, связанные с проведением Игры, в собственной аналитике и исследованиях.

7.5. Компания вправе направлять на адрес электронной почты и (или) номер телефона Пользователя информационные сообщения, в том числе, но не ограничиваясь, сообщения, связанные с проведением Игры, уведомления, связанные с исполнением настоящего Соглашения и т.д. Заключая настоящее Соглашение, Пользователь дает согласие на получение от Компании указанных в настоящем пункте информационных сообщений.

7.6. Telegram-бот может быть в то или иное время частично или полностью недоступны по причине проведения профилактических или иных работ или по любым другим причинам технического характера. Компания вправе производить модификацию любого программного обеспечения Telegram-бота, проводить необходимые профилактические или иные работы, приостанавливать работу Telegram-бота в то или иное время по личному усмотрению с предварительным уведомлением Пользователя или без такового. Недоступность Telegram-бота в этом случае не является нарушением условий Соглашения.

7.7. В течение срока действия настоящего Соглашения Компания предпримет все усилия для устранения каких-либо технических сбоев и ошибок в случае их возникновения в разумный срок. При этом Компания не гарантирует полного отсутствия технических ошибок и сбоев по причинам, вызванным неисправностью оборудования, некорректной работой программного обеспечения.

7.8. Компания не несет ответственности за любые ошибки, упущения, прерывания, удаление, дефекты, задержку в обработке или передаче данных, сбое линий связи, кражу, уничтожение или неправомерный доступ к информации Пользователя, Участников. Компания не отвечает за любые технические сбои или иные проблемы любых телефонных сетей или служб, компьютерных систем, серверов или провайдеров, компьютерного или телефонного оборудования, программного обеспечения, сбоев сервисов электронной почты или скриптов по техническим причинам.

8. Права и обязанности Пользователя

8.1. Пользователь праве:

- 8.1.1. получать надлежащим образом оказываемые Компанией услуги по проведению Игры на условиях настоящего Соглашения;
- 8.1.2. приобрести проведение игры в одном из форматов, указанных в п. 3.2 Соглашения, на условиях настоящего Соглашения;
- 8.1.3. добавлять Участников в команду для проведения Игры;
- 8.1.4. осуществлять иные, не запрещенные законодательством РФ или настоящим Соглашением действия, связанные с оказываемыми ему Компанией услугами по проведению Игры.
- 8.2. Пользователь обязуется:
 - 8.2.1. ознакомиться с актуальной редакцией Соглашения и соблюдать его без каких-либо исключений;
 - 8.2.2. предоставлять достоверную и полную информацию при проведении Игры;
 - 8.2.3. не нарушать права интеллектуальной собственности Компании в отношении Игры, Telegram-бота или каких-либо их элементов;
 - 8.2.4. соблюдать иные требования и выполнять иные обязательства, предусмотренные настоящим Соглашением.
- 8.3. Пользователь не вправе:
 - 8.3.1. осуществлять действия, направленные на нарушение нормальной работы Telegram-бота, осуществлять попытки несанкционированного доступа к Telegram-боту, а также осуществлять любые иные аналогичные действия;
 - 8.3.2. продавать, тиражировать, копировать Игру, Telegram-бот полностью или частично, отчуждать иным образом, в том числе безвозмездно;
 - 8.3.3. требовать возмещения Компанией оплаченной стоимости проведения Игры или ее части в случае отказа от проведения Игры, а также в случае недоступности Telegram-бота по причине необходимости проведения Компанией технических работ в соответствии с условиями настоящего Соглашения;
 - 8.3.4. осуществлять любые иные действия, противоречащие положениям настоящего Соглашения или нарушающие действующее законодательство РФ.

9. Ответственность сторон

- 9.1. Компания не несет ответственности за некорректное поведение лиц, приобретающих проведение Игры и участвующих в ней.
- 9.2. Компания не гарантирует, что:
 - 9.2.1. проведение Игры будет соответствовать требованиям и ожиданиям Пользователя;
 - 9.2.2. результаты, которые могут быть получены по итогу проведения Игры, будут точными и надежными, соответствовать ожиданиям Пользователя;

9.2.3. Telegram-бот будет работать непрерывно, быстро, надежно и без ошибок и будет соответствовать ожиданиям Пользователя;

9.2.4. все ошибки в работе Telegram-бота будут исправлены.

9.3. Компания не возмещает Пользователю и(или) третьим лицам убытки, понесенные в связи с проведением Игры, использованием, невозможностью использования Telegram-бота, разглашения информации третьим лицам в связи с проведением Игры, использованием Telegram-бота, другие убытки, прямо или косвенно связанные с проведением Игры, использованием, невозможностью использования Telegram-бота, включая, но не ограничиваясь, упущенную выгоду.

9.4. Компания не несет ответственности за полноту и достоверность сведений, предоставляемых Пользователями Компании для проведения Игры, а также не отвечает за возможный ущерб, связанный с недостоверностью или неполнотой таких сведений. Компания не принимает на себя никаких обязательств по проверке достоверности персональных данных, указанных Пользователем, и не несет ответственности в случае, если Пользователь предоставит больший объем данных, чем это предусмотрено соответствующими формами на Сайте или в Telegram-боте.

9.5. Применительно к любым обстоятельствам, вытекающим из отношений между Компанией и Пользователем, которые могут возникнуть на основании настоящего Соглашения, ответственность Компании по возмещению убытков в соответствии со ст. 15 Гражданского кодекса РФ во всяком случае ограничена 15 000 (пятнадцатью тысячами) руб.

10. Срок действия, изменение и расторжение Соглашения

10.1. Соглашение вступает в силу с момента, указанного в п. 2.4 Соглашения, и действует до момента завершения проведения Игры и получения Пользователем и Участниками ее результатов или оказания иных услуг Компанией в случае проведения Игры командой Futureproof. Доступ ко всем материалам Игры сохраняется за Пользователем и Участниками после прекращения действия Соглашения.

10.2. Компания вправе в одностороннем порядке вносить изменения в Соглашение. Пользователь обязуется самостоятельно отслеживать актуальную редакцию Соглашения на Сайте.

10.3. Новая редакция Соглашения вступает в силу с момента ее публикации на Сайте, если в отношении отдельных условий действующего Соглашения не предусмотрено иное.

10.4. Стороны могут расторгнуть Соглашение по взаимному согласию или по основаниям, предусмотренным законодательством РФ.

10.5. Пользователь вправе в любой момент в одностороннем порядке отказаться от Соглашения посредством направления уведомления Компании по адресу электронной почты info@fproof.ru за 7 (семь) календарных дней до

предполагаемой даты прекращения действия Соглашения. В случае если к моменту направления указанного уведомления Пользователь начал самостоятельное проведение Игры или если Пользователь и Компания согласовали все основные условия проведения Игры командой Futureproof, денежные средства, оплаченные Пользователем за проведение Игры, возврату не подлежат.

10.6. В случае нарушения Пользователем условий Соглашения, Компания имеет право в одностороннем порядке отказаться от Соглашения без возврата денежных средств, оплаченных Пользователем за проведение Игры, с момента направления Пользователю соответствующего уведомления на указанный им адрес электронной почты.

11. Заключительные положения

11.1. Соглашение подчинено праву Российской Федерации.

11.2. Все споры сторон Соглашения подлежат разрешению путем переговоров с соблюдением обязательного досудебного претензионного порядка. В случае невозможности достичь согласия между сторонами путем переговоров в течение 30 (тридцати) календарных дней с момента получения другой стороной письменной претензии, в том числе отправленной по адресу электронной почты стороны-адресата, рассмотрение спора передается любой заинтересованной стороной в компетентный суд по месту нахождения Компании.

12. Информация о Futureproof

Общество с ограниченной ответственностью «Фьючерпруф»

ОГРН: 1257700067657

ИНН: 9703204830

Юридический адрес: Россия, город Москва, Пресненская наб, д. 12, помещ. 21/66

Адрес электронной почты: info@fproof.ru