



ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИНСТРУКЦИЯ

Версия документа

Версия	Дата	Автор	Описание изменений
2.0.1	19.06.2026	Цымлов М. А.	Расширенная версия документа
2.0.2	29.06.2026	Цымлов М. А.	Изменена информация об операции Wallet.ConfirmPhone для анкетирования.
2.0.3	31.07.2026	Цымлов М. А.	Минорные изменения в главе "Расширенная интеграция"
2.0.4	11.08.2026	Цымлов М. А.	Добавлен новый пункт 4.3 о возможности дополнительно настраивать точки контакта для анкетирования
2.0.5	14.09.2026	Цымлов М. А.	Добавлен FAQ

Оглавление

Оглавление.....	3
1. Введение	4
1.1. Цели интеграции	4
1.2. Общая схема работы	4
1.3. Поддерживаемые платформы	4
1.4. Архитектура решений: Сценарии запуска в зависимости от целей	5
Сценарий А: У вас уже настроена и работает ПЛ в Mindbox	5
Сценарий Б: У вас еще нет программы лояльности в Mindbox (Запуск с нуля) ..	6
Сценарий В: Миграция с другого сервиса электронных карт на OSMIcards	6
Сценарий Г: Продвинутое маркетинг (Для работающей базовой интеграции) ..	7
2. Настройка интеграции в личном кабинете OSMIcards	8
2.1. Личный кабинет	8
2.2. Проверка и подготовка шаблонов карт	8
2.3. Подключение модуля интеграции с Mindbox	9
2.4. Сбор параметров для настройки в Mindbox	10
3. Настройка Mindbox	11
3.1. Настройка и подготовка интеграции	11
3.1.1. Проверка прав доступа	11
3.1.2. Создание точки интеграции	12
3.1.3. Создание балльного счета	13
3.1.4. Создание нового типа дисконтных карт	14
3.1.5. Импорт карт в личный кабинет	14
3.1.6. Создание доп. полей в сущности “Клиент”	16
3.1.7. Создание шаблона действия “Обновление электронной карты”	18
3.2. Базовая интеграция	19
3.2.1. Создание базовых операций в Mindbox	19
3.2.2. Настройка API Mindbox в личном кабинете OSMIcards	22
3.2.3. Создание интеграции для вебхуков	23
3.2.4. Создание базовых вебхуков	23
3.2.5. Создание базовых сценариев	26
3.2.6. Распространение эл. карт	33
3.3. Расширенная интеграция	34
3.3.1. Отправка пушей на эл. карты и динамических акций	34
3.3.2. Создание дополнительных вебхуков	34
3.3.3. Варианты дополнительных сценариев	37
4. Анкетирование (Регистрация клиентов)	38
4.1. Создание шаблона действия анкетирования	38
4.2. Настройка операций для анкетирования в Mindbox	38
4.3. Настройка точки контакта для анкетирования	43
5. FAQ.....	44

1. Введение

Интеграция **OSMIcards** с **Mindbox** позволяет автоматизировать работу с программой лояльности, переводя пластиковые карты в цифровой формат Wallet. Это создает прямой канал коммуникации с клиентом через экран смартфона, объединяя данные о покупках в CRM с визуальным интерфейсом электронной карты.

Этот документ предназначен для менеджеров и владельцев бизнеса, которые настраивают систему самостоятельно. Инструкция охватывает путь от первичной подготовки личных кабинетов до запуска автоматических сценариев и отладки вебхуков.

1.1. Цели интеграции

- **Автоматизация:** Полное управление жизненным циклом карты (создание, обновление, удаление) без ручных действий
- **Единая экосистема:** Синхронизация данных о клиенте между Mindbox и Wallet в режиме реального времени
- **Расширение маркетинга:** Использование PUSH-уведомлений (маркетинговых, транзакционных и геолокационных) как бесплатной и эффективной замены SMS

1.2. Общая схема работы

Для корректной настройки важно понимать логику взаимодействия систем:

- **Mindbox:** Хранит профили клиентов, их сегменты и баллы. При наступлении события (например, покупка) Mindbox отправляет сигнал (вебхук)
- **OSMIcards:** Принимает сигнал, обновляет данные эл. карты и передает их в смартфон клиента
- **Смартфон:** Клиент видит обновленную эл. карту в Apple Wallet или Wallet Union, также получает push-уведомления

1.3. Поддерживаемые платформы

Электронные карты Wallet работают нативно и не требуют установки специальных приложений бренда:

- **iOS:** Системное приложение **Apple Wallet**
- **Android:** Приложение **Wallet Union**
- **Huawei (App Gallery):** Приложение **Wallet Union**

1.4. Архитектура решений: Сценарии запуска в зависимости от целей

Сочетание платформ **OSMIcards** и **Mindbox** гибко адаптируется под текущие бизнес-задачи компании. Перед тем как приступить к пошаговому выполнению технических настроек, определите, какая конфигурация CRM уже развернута на вашей стороне, чтобы выбрать оптимальный путь интеграции и сократить время запуска.

Ниже приведены основные комбинации и дорожные карты для каждого случая.

Определившись со сценарием, переходите к пошаговой подготовке систем. Начните с настройки личного кабинета OSMIcards [\[см. Раздел 2\]](#).

Сценарий А: У вас уже настроена и работает ПЛ в Mindbox

Ситуация: В вашей CRM уже создана база клиентов, настроены правила начисления бонусов, уровни лояльности и заведен балльный счет.

Цель: Оцифровать пластиковые карты или выдать новые электронные карты текущей и новой базе клиентов, чтобы выводить на экран смартфона актуальный баланс бонусов и отправлять бесплатные PUSH-уведомления вместо SMS.

Дорожная карта внедрения:

1. **Пропуск шагов:** Вы можете полностью пропустить этап создания балльного счета внутри Mindbox [\[см. Раздел 3.1.3\]](#).
2. **Подготовка дисконтной системы:** Создайте новый тип дисконтной карты, предназначенный для Wallet [\[см. Раздел 3.1.4\]](#), и импортируйте в систему пул номеров карт [\[см. Раздел 3.1.5\]](#).
3. **Хранение данных:** Заведите дополнительные поля в сущности «Клиент» для записи персональных ссылок на карты [\[см. Раздел 3.1.6\]](#).
4. **Синхронизация систем:** Настройте базовые операции и вебхуки [\[см. Раздел 3.2.1, Раздел 3.2.4\]](#). Это позволит OSMIcards мгновенно менять баланс или ФИО на карте, как только данные обновляются в Mindbox.
5. **Дистрибуция:** Запустите триггерные сценарии выдачи карт по текущей базе [\[см. Раздел 3.2.5\]](#) и начните распространение ссылок через Email или SMS-рассылки [\[см. Раздел 3.2.6\]](#).

Сценарий Б: У вас еще нет программы лояльности в Mindbox (Запуск с нуля)

Ситуация: Вы только начинаете собирать клиентскую базу, либо планируете использовать электронные карты Wallet без привязки к бонусам (например, как цифровой пропуск, информационную карту клиента со штрихкодом или клубную визитку).

Дорожная карта внедрения:

- **Вариант 1 (Если бонусы планируются):** Начните настройку с обязательного создания балльного счета в Mindbox [\[см. Раздел 3.1.3\]](#), а также [бальной промоакции](#) (настройка ПЛ) после чего двигайтесь по стандартному пути настройки карт и доп. полей [\[см. Раздел 3.1.4 - 3.1.6\]](#).
- **Вариант 2 (Если нужны только информационные карты):** Полностью пропустите создание балльного счета [\[Раздел 3.1.3\]](#). При настройке базовых вебхуков [\[см. Раздел 3.2.4\]](#) в теле запроса удалите строки, отвечающие за передачу бонусов, оставив только ФИО клиента и генерацию штрихкода. На карте будет отображаться только статус клиента и его идентификатор.
- **Обязательный шаг для Сценария Б (Сбор базы):** Так как готовой базы клиентов в CRM еще нет, ключевым элементом становится **Настройка анкетирования** [\[см. Раздел 4\]](#).

Сценарий В: Миграция с другого сервиса электронных карт на OSMIcards

Ситуация: В Mindbox у вас уже созданы типы дисконтных карт, настроены сценарии лояльности и, возможно, уже есть ссылки на карты старого провайдера в профилях клиентов.

Цель: Переключить отправку вебхуков, генерацию ссылок и процессинг PUSH-уведомлений на OSMIcards без потери данных клиентов.

Дорожная карта внедрения:

1. Вы можете использовать текущий тип дисконтных карт [\[Раздел 3.1.4\]](#) или создать новый (для разделения аналитики по старым и новым картам).
2. Создать новую точку интеграции с OSMI и интеграцию для вебхуков [\[см. Раздел 3.2.3, Раздел 3.2.4\]](#).
3. Перенастройте триггерные сценарии Mindbox [\[см. Раздел 3.2.5\]](#), чтобы при изменении баланса или регистрации команда на обновление карты уходила на шлюз OSMIcards.

Сценарий Г: Продвинутый маркетинг (Для работающей базовой интеграции)

Ситуация: Базовый цикл выпуска и обновления карт у вас уже стабильно функционирует. Вы хотите задействовать весь маркетинговый потенциал связки OSMIcards + Mindbox.

Дорожная карта внедрения: Переходите сразу к настройке **Расширенной интеграции** [[см. Раздел 3.3](#)]. Этот этап позволяет реализовать:

- Смену дизайна и шаблона карты (например, при переходе клиента с «Серебряного» уровня лояльности на «Золотой») [[см. Раздел 3.3.4](#), п.3].
- Автоматическую установку и отправку гео-сообщений (PUSH на экране смартфона появляется в тот момент, когда клиент находится рядом с вашим магазином) [[см. Раздел 3.3.3](#), п.1].
- Запуск механик динамических акций непосредственно на обратной стороне Wallet-карты (например, отображение персональных условий «Акция 3=2» или поздравления с Днем рождения) [[см. Раздел 3.3.2](#), [Раздел 3.3.4](#), п.5].

2. Настройка интеграции в личном кабинете OSMICards

2.1. Личный кабинет

1. Менеджер OSMICards пришлет вам доступ(логин, пароль) в личный кабинет
2. Авторизуйтесь в личном кабинете, войдя под своим логином и паролем
3. Убедитесь, что ваша лицензия оплачена и активна в разделе **“Финансы”**

2.2. Проверка и подготовка шаблонов карт

К моменту начала настройки интеграции специалисты OSMICards уже создают необходимые шаблоны карт на основе ранее согласованного дизайна. Ваша задача - убедиться в их наличии и подготовить данные для сопоставления полей в Mindbox.

1. Перейдите в раздел **“Шаблоны”**
2. Найдите в списке шаблон (или несколько), который будет использоваться для выпуска карт через Mindbox
3. Проверьте визуальное оформление и убедитесь, что все необходимые блоки отображаются корректно
4. **Важно для интеграции:** Перейдите в настройки полей шаблона. Вам необходимо выписать и сохранить название шаблона и ярлыки тех полей, которые будут обновляться из Mindbox (например, бонусный баланс или уровень лояльности), как на рис. 2.1.
 - Примечание: Именно эти названия-ярлыки вы будете вставлять в настройки вебхуков Mindbox в дальнейшем, чтобы данные попадали в нужные строчки на карте.

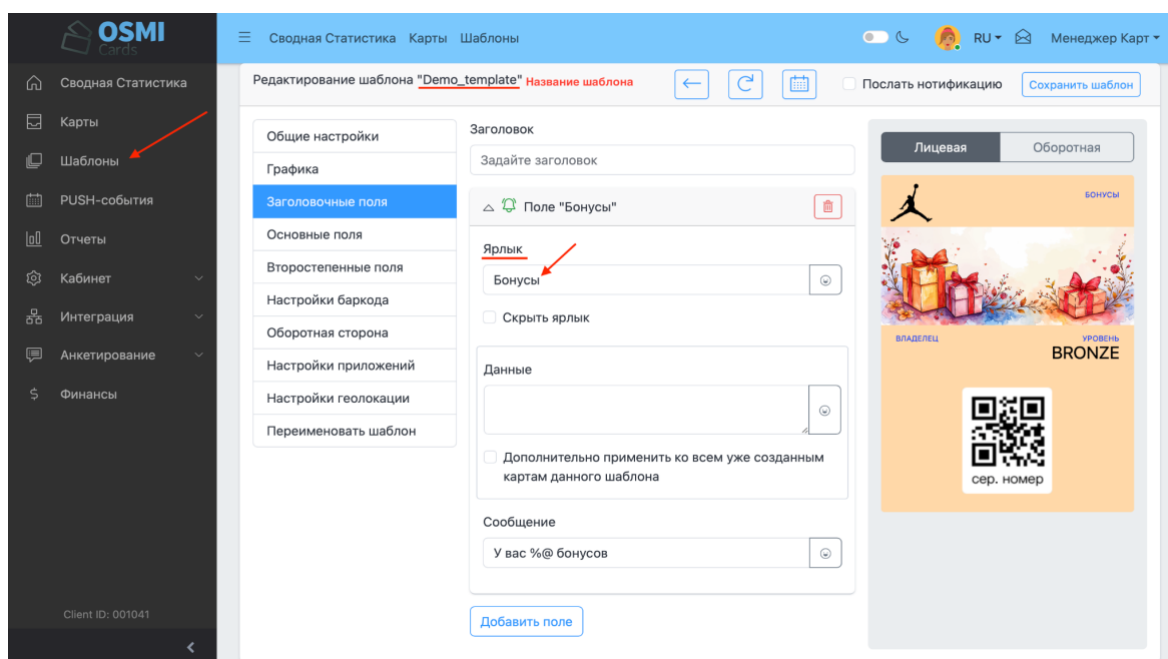


Рис. 2.1 Редактирование шаблона

Внимание: Если в дальнейшем вы собираетесь изменять название шаблонов или названия ярлыков, в таком случае следует их также в соответствии заменить на стороне Mindbox.

2.3. Подключение модуля интеграции с Mindbox

Активация модуля интеграции производится специалистом OSMIcards. Этот модуль обеспечивает техническую возможность приема и отправки данных для Mindbox.

Ваша задача на этом этапе - убедиться, что модуль активен:

1. В личном кабинете OSMIcards перейдите в раздел **“Настройки”** → **“Интеграции”**.
2. Проверьте наличие блока Mindbox в списке активных интеграций.

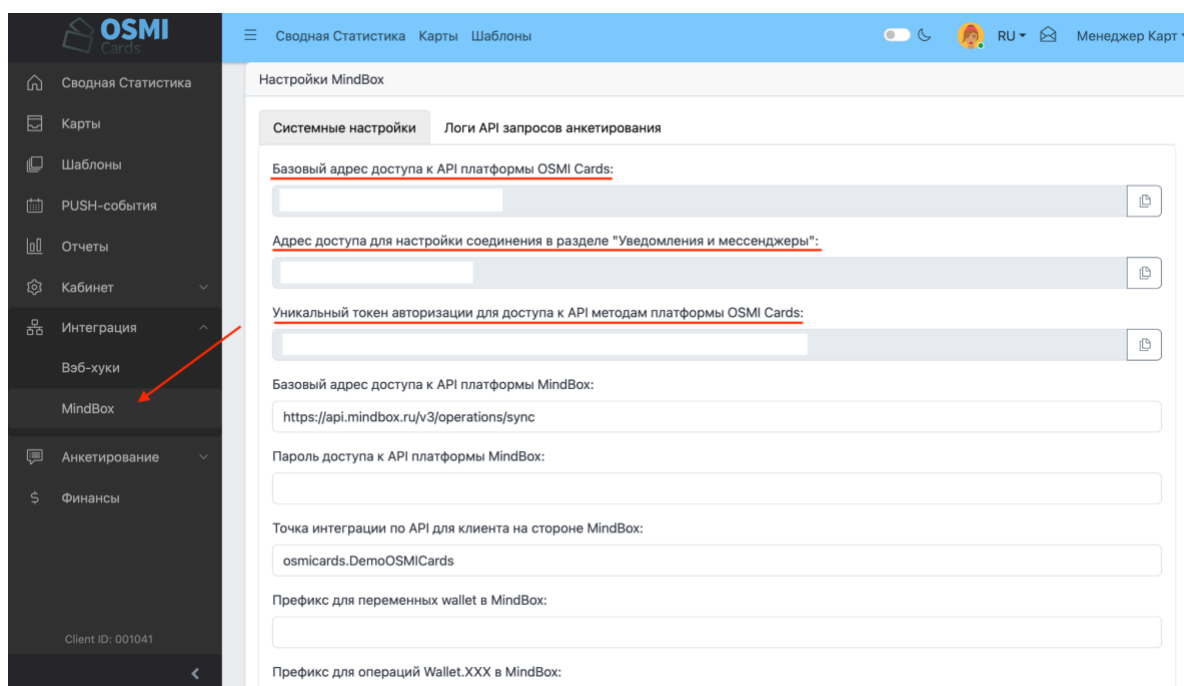


Рис. 2.2 Интеграция Mindbox

Также следует определиться в самом начале интеграции что будет являться идентификатором клиента для OSMI, либо номер карты клиента в Mindbox, либо номер телефона клиента, остальной пункт игнорируйте. И выбрать его в настройках интеграции в пункте **“Поле номера карты”**.

Внимание: дальнейшая смена идентификатора будет сопровождаться трудностями, заранее подумайте о выборе.

Рекомендуется использовать номер карты клиента, так как это позволит корректно использовать модуль **“Уведомления и мессенджеры”** в Mindbox с OSMICards и записывать статистику по рассылкам.

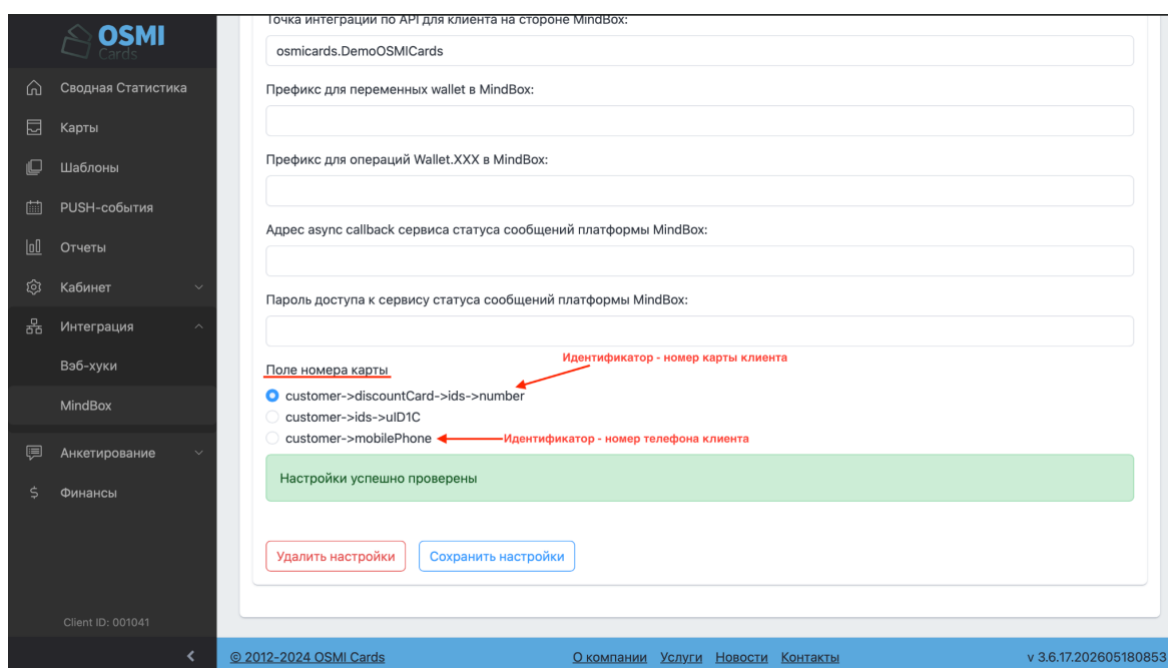


Рис. 2.3 Выбор идентификации

2.4. Сбор параметров для настройки в Mindbox

Теперь необходимо выписать технические данные, которые потребуются для “ответной” настройки внутри кабинета Mindbox. Без этих параметров системы не смогут связаться друг с другом. Обычно эти параметры вам предоставляет менеджер.

Если по каким-то причинам параметры не были переданы, то перейдите в настройки подключенного модуля **Mindbox** и скопируйте/сохраните следующее, как указано на рис. 2.2:

- **Базовый адрес доступа к API платформы OSMICards:** URL-адрес, для настройки вебхуков.
- **Уникальный токен авторизации для доступа к API методам платформы OSMICards:** Уникальный ключ авторизации (необходим для безопасности передачи).
- **Адрес доступа для настройки соединения в разделе "Уведомления и мессенджеры":** URL-адрес, для настройки пушей.

3. Настройка Mindbox

В этом разделе мы подготовим фундамент внутри Mindbox, чтобы система могла хранить данные карт и обмениваться ими с OSMIcards.

3.1. Настройка и подготовка интеграции

3.1.1. Проверка прав доступа

Прежде чем приступить, убедитесь, что у вас достаточно прав для редактирования системных настроек.

- **Требования:** Роль «Владелец» или расширенные права (пермиссии) на управление интеграциями, лояльностью, вебхуками и данными клиентов.
- **Как проверить:** В боковом меню выбрать

“Настройки”→”Безопасность”→”Пользователи” и выбрать нужного пользователя.

В графе “Выданные права” будут указаны уже имеющиеся, если это не “Владелец”, то понадобятся доп. права, их может выдать “Владелец”, пример указан на рис. 3.1.

- Примечание: про назначения пермиссий можно прочитать в [документации Mindbox](#).

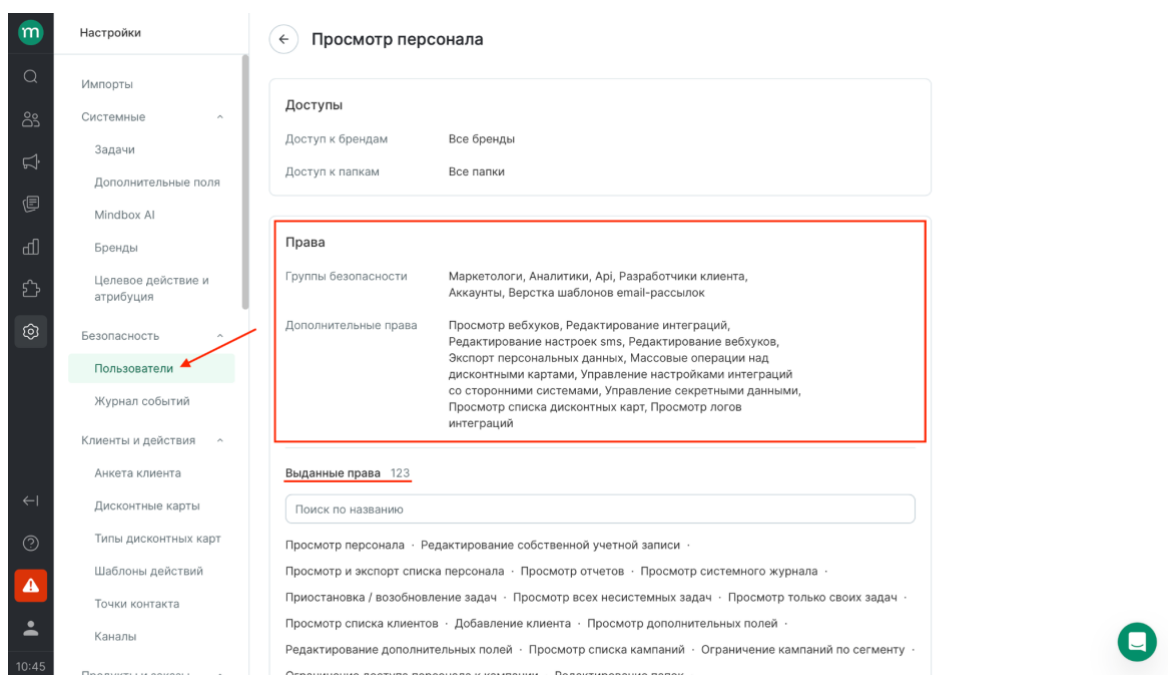


Рис. 3.1 Настройка прав и доступов

3.1.2. Создание точки интеграции

Точка интеграции нужна, чтобы Mindbox понимал, куда и под каким именем он отправляет данные.

1. Перейдите в раздел “Интеграции”→”Интеграции”
2. Нажмите кнопку “Добавить интеграцию” и выберите “Другое” (Для создания и настройки интеграции с внешней системой)

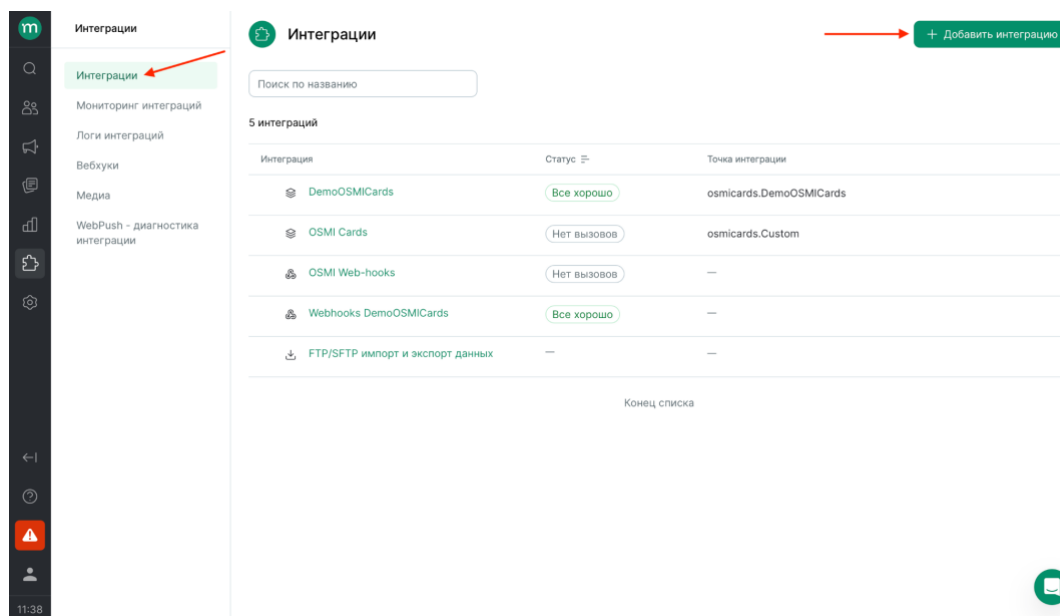


Рис. 3.2 Добавление интеграции

3. Введите название, которое будет понятным для чего эта интеграция. Также используйте только английские буквы и цифры без пробелов. Остальные параметры и настройки не обязательно менять. Пример на рис. 3.3.
4. Если вы планируете использовать анкету от OSMICards то установите в “Настройках подтверждения контактов ” пункт “Подтверждение мобильного телефона”, он должен быть активным, в ином случае ее не стоит применять.
5. **Важно:** Выпишите и сохраните “**Системное имя**” точки и основной **секретный ключ** - их потребуется передать менеджеру OSMICards.

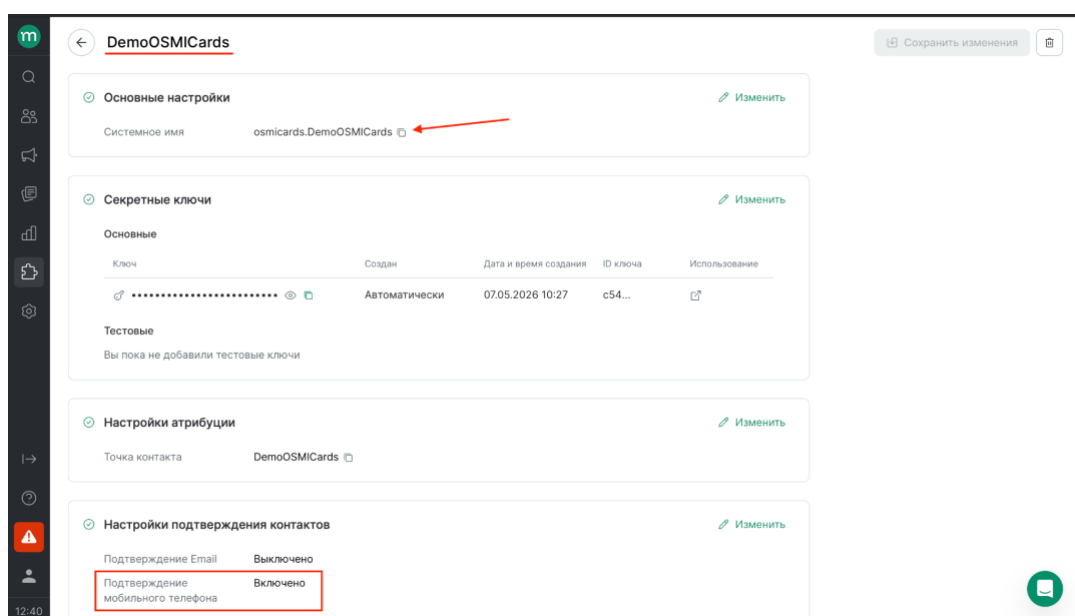


Рис. 3.3 Создание интеграции

3.1.3. Создание балльного счета

Если на карте Wallet должен отображаться баланс бонусов, в системе должен существовать соответствующий счет.

Если нужный счет уже создан (например, «Основной»), пропустите этот шаг.

Если нет - создайте новый счет, который будет синхронизироваться с картой.

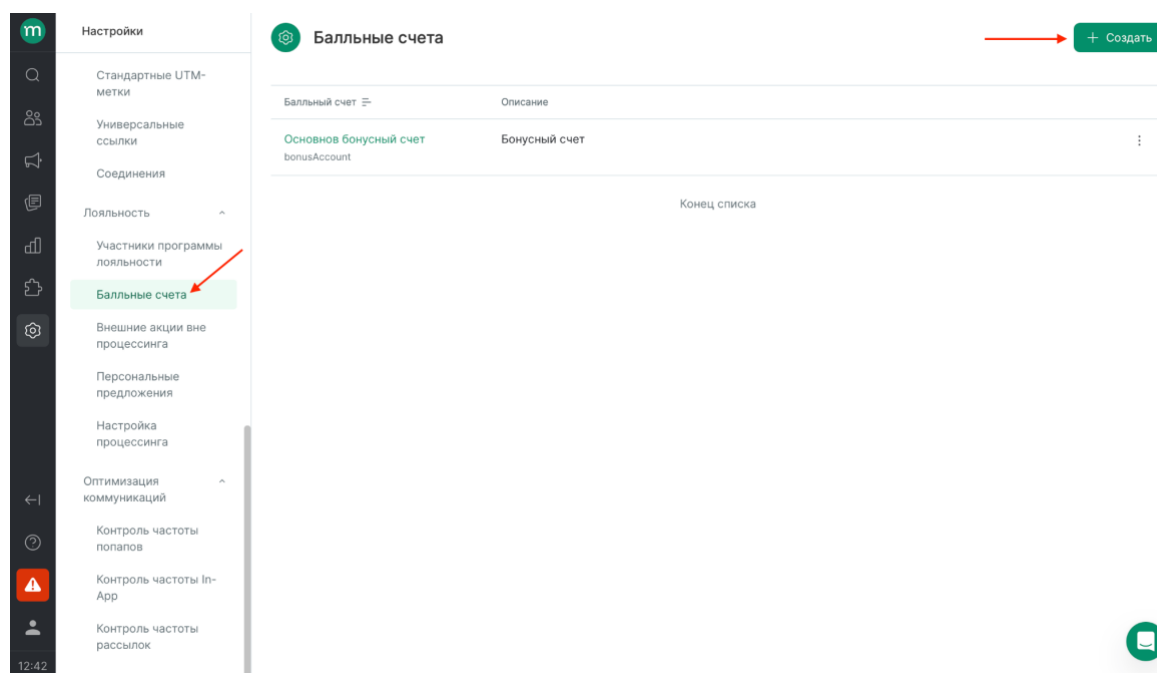


Рис. 3.4 Создание балльного счета

1. Перейдите в раздел “Настройки”→”Лояльность”→”Балльные счета”
2. Введите название и системное имя(используйте англ. буквы и цифры), а также выберите необходимые параметры для вашей компании. Добавить описание по желанию.
3. Нажать кнопку “Добавить”

3.1.4. Создание нового типа дисконтных карт

Если полем номера эл. карты будет номер дисконтной карты со стороны Mindbox, то в таком случае необходимо создать новый тип дисконтной карты. Если вы выбираете номером эл. карты номер телефона клиента, в таком случае можно пропустить этот(3.1.4) и следующий шаг(3.1.5).

1. Перейдите в раздел “Настройки”→”Клиенты и действия”→”Типы дисконтных карт”
2. Нажать кнопку “Добавить”. Введите “Название” и “Внешний идентификатор”, можно как на рис. 3.5. Дополнительные функции по желанию.
3. Еще раз нажать кнопку “Добавить”

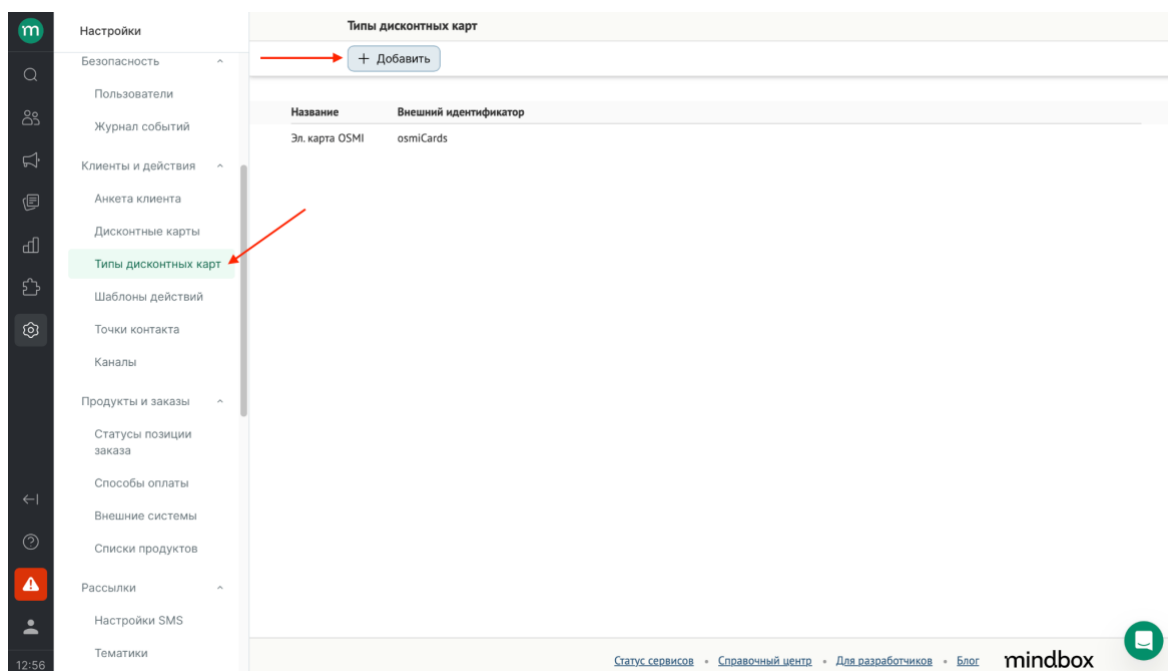


Рис. 3.5 Создание балльного счета

3.1.5. Импорт карт в личный кабинет

Чтобы выдавать карты клиентам, Mindbox должен иметь их список в своей базе.

1. Перейдите в раздел “Настройки”→”Клиенты и действия”→”Дисконтные карты”
2. Нажмите “Импорт, открепление и удаление”

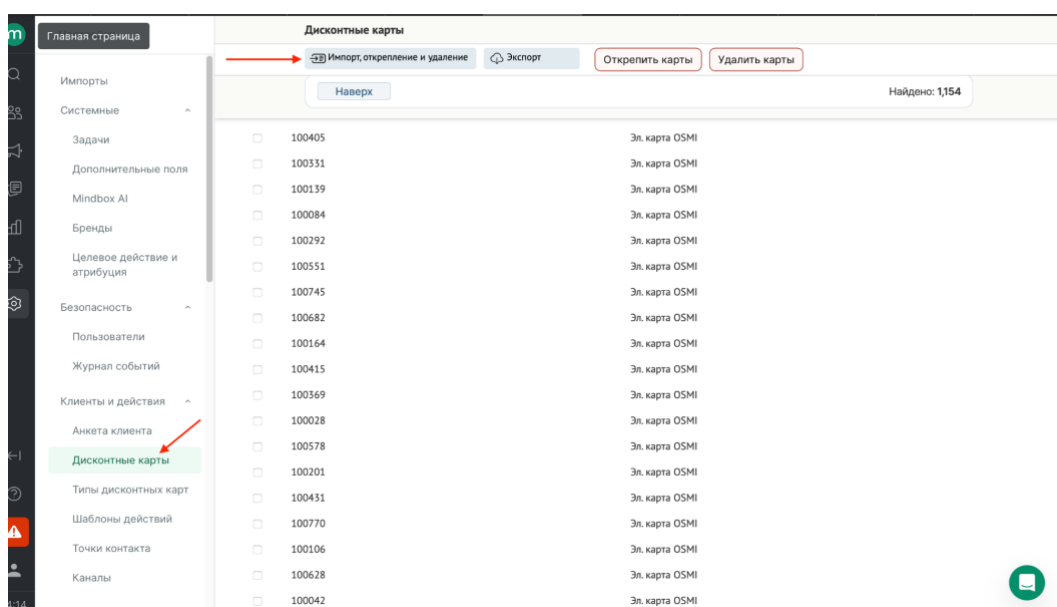


Рис. 3.6 Дисконтные карты

3. Подготовить файл в формате **csv**, где должны быть две колонки Number и Type. Где Number - номера карт(система номерации ваша), а Type - внешний идентификатор карты, который устанавливался в [шаге 3.1.4](#). Также правильно указывайте “Разделитель колонок”, который используется в файле для импорта
 Более подробная инструкция по [ссылке](#).
4. Выбрать операцию “Импорт дисконтных карт”
5. После добавления файла для импорта, нажать кнопку “Добавить задачу”, когда задача выполнится, то у вас появятся карты как на рис. 3.6

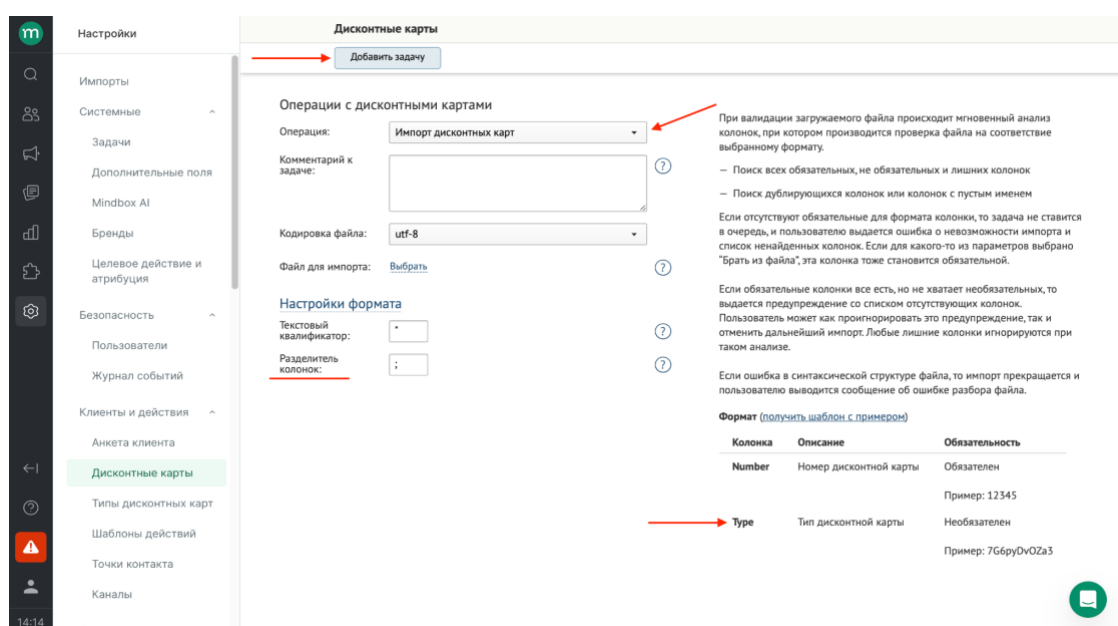


Рис. 3.7 Импорт дисконтных карт

3.1.6. Создание доп. полей в сущности “Клиент”

Здесь мы создаем поля, где будет храниться информация о карте для каждого конкретного клиента, все доп. поля создаются для сущности “Клиент”.

1. Перейдите в “Настройки”→”Системные”→”Дополнительные поля”
2. Нажать “Создать” и выбрать “Дополнительное поле”

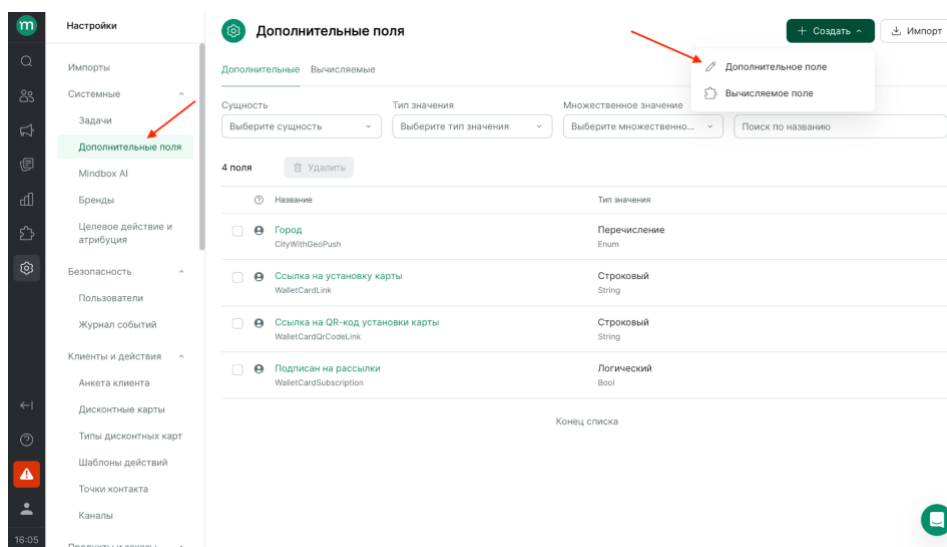


Рис. 3.7 Создание доп. полей

3. Создать доп. поле “Подписан на рассылки”. При создании поля сохраняйте системное имя - **WalletCardSubscription** и тип поля - **Логический** точно в точь как на рис. 3.8. Имя самого поля можно подобрать другое. В этом поле фиксируется факт установки карты, если она установлена, то значение поля будет - да, если клиент удалит карту или отключит ее автообновление, то значение - нет, до первой установки карты поле будет пустым.

Общие настройки

Сущность

Клиент

Имя поля

Подписан на рассылки

Системное имя

WalletCardSubscription

Тип поля ?

Логический

Настройки данных поля

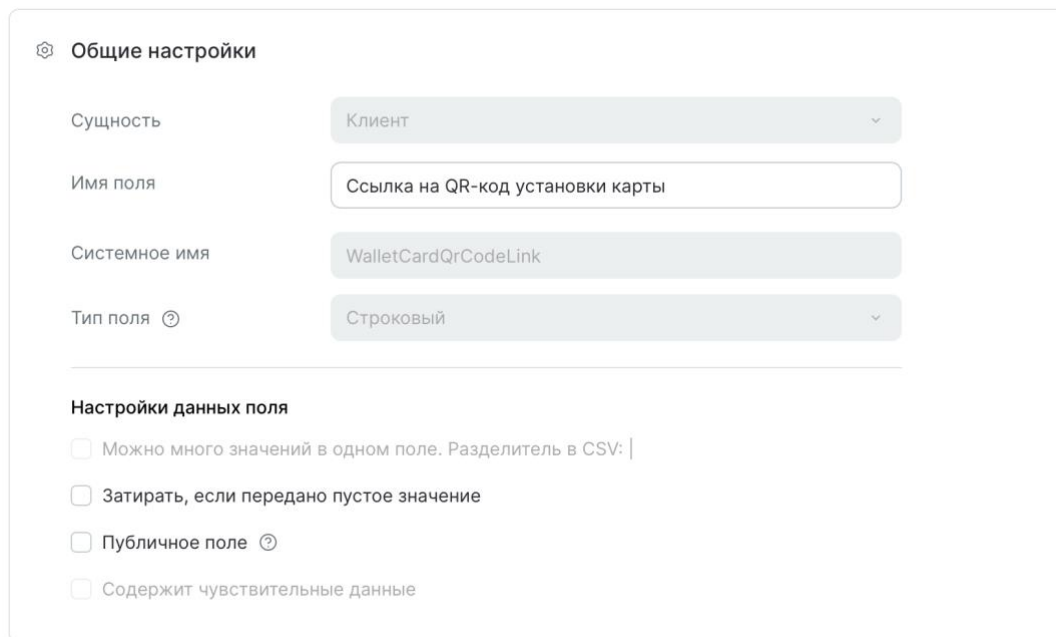
☐ Можно много значений в одном поле. Разделитель в CSV: |

☐ Затирать, если передано пустое значение

☐ Публичное поле ?

Рис. 3.8 Настройки поля “Подписан на рассылки”

- Создать доп. поле “Ссылка на QR-код установки карты”. При создании поля сохраняйте системное имя - **WalletCardQrCodeLink** и тип поля - **Строковый** точь в точь как на рис. 3.9. Имя самого поля можно подобрать другое.



Общие настройки

Сущность: Клиент

Имя поля: Ссылка на QR-код установки карты

Системное имя: WalletCardQrCodeLink

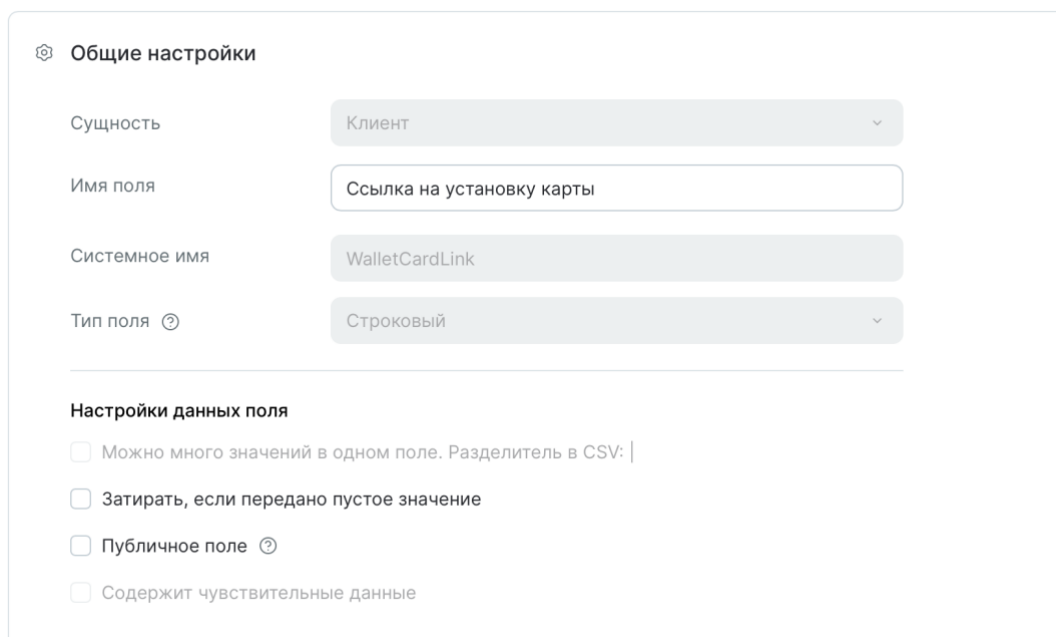
Тип поля: Строковый

Настройки данных поля

- ☐ Можно много значений в одном поле. Разделитель в CSV: |
- ☐ Затирать, если передано пустое значение
- ☐ Публичное поле
- ☐ Содержит чувствительные данные

Рис. 3.9 Настройки поля “Ссылка на QR-код установки карты”

- Создать доп. поле “Ссылка на установку карты”. При создании поля сохраняйте системное имя - **WalletCardLink** и тип поля - **Строковый** точь в точь как на рис. 3.10. Имя самого поля можно подобрать другое.



Общие настройки

Сущность: Клиент

Имя поля: Ссылка на установку карты

Системное имя: WalletCardLink

Тип поля: Строковый

Настройки данных поля

- ☐ Можно много значений в одном поле. Разделитель в CSV: |
- ☐ Затирать, если передано пустое значение
- ☐ Публичное поле
- ☐ Содержит чувствительные данные

Рис. 3.10 Настройки поля “Ссылка на QR-код установки карты”

3.1.7. Создание шаблона действия “Обновление электронной карты”

1. Перейдите в “Настройки”→”Клиенты и действия”→”Шаблоны действий”
2. Нажать “Добавить”→”Шаблон действия”

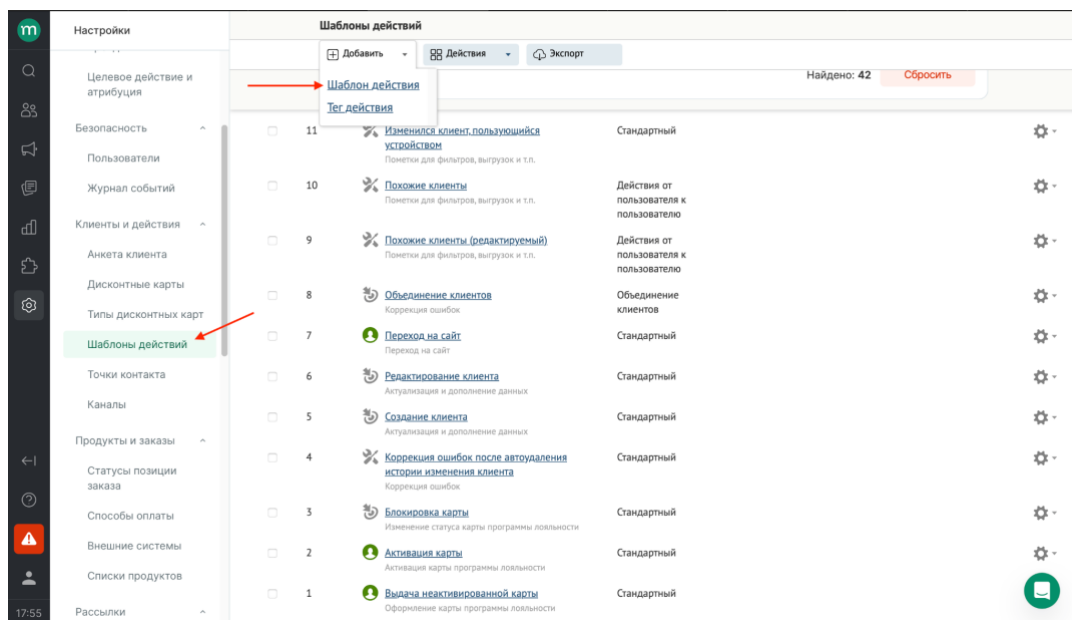


Рис. 3.11 Шаблоны действий

3. Заполнить название и поля, подсказка на рис. 3.12. Выбрать папку можно любую существующую или создать ее в “Кампании” по кнопке “Создать папку”.

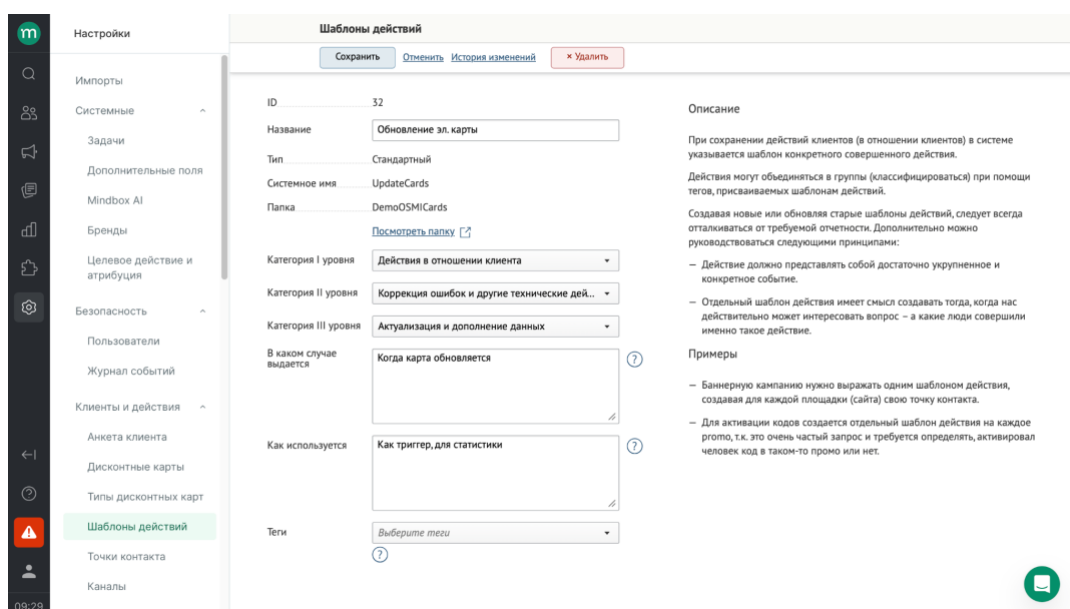


Рис. 3.12 Создание шаблона действия

3.2. Базовая интеграция

Базовая интеграция обеспечивает жизненный цикл электронной карты: от её создания и выдачи ссылки клиенту до отслеживания статуса установки на устройство.

3.2.1. Создание базовых операций в Mindbox

Для обмена данными необходимо создать в Mindbox набор операций. **Важно в точности соблюдать системные имена** операций для корректной работы модуля интеграции. Во всех операциях выбираем точку интеграции которую мы создавали в 3.1.2.

Важно: в зависимости от выбранного идентификатора(поле номера карты) в [пункте 2.3](#) будет соответствующее поле в шаге “Клиент-Авторизация-Редактирование” либо по дисконтной карте, либо по номеру телефона.

Все операции создаются одинаковым образом, “Кампании”→”Операции”→”Создать кампанию”→”Операция”, затем выбрать папку и нажать кнопку создать. Для удобства можно создать отдельную папку OSMICards, где будут храниться соответствующие кампании.

1. **Wallet.SetCardLink** (Получение ссылки на электронную карту): через эту операцию OSMIcards передает в Mindbox индивидуальную ссылку для установки карты, она формируется для каждой карты своя(не является общей для установки всех или каждой карты). Данная операция срабатывает когда вы создаете электронную карту в OSMI через вебхук.

Кампании → Редактирование операции

Сохранить изменения Перейти к папке Отменить Посмотреть описание Посмотреть логи интеграций История редактирования

Общие

Имя: Получение ссылки на электронную карту

Системное имя: Wallet.SetCardLink

Для сервиса: Операция V3

Описание: С помощью этой операции OSMICards отдает Mindbox ссылку на QR-код установки и ссылку на установку карты.

Для точек интеграции: DemoOSMICards

Тип: Стандартная

☐ Требуется передача DeviceUUID ?

☒ Требуется передача секретного сервисного ключа ?

☐ Операция возвращает валидационные ошибки ?

Шаги

Клиент – Авторизованный – Редактировать X ищем по дисконтной карте

редактировать по данным Из операции

☐ переопределить настройки доступа к аккаунту

Выберите тип

Рис. 3.13 Создание операции Wallet.SetCardLink

- 2. Wallet.SubscribeCard** (Карта добавлена на устройство): OSMIcards уведомляет Mindbox, когда клиент успешно установил карту в Wallet.

Кампании → Редактирование операции

Сохранить изменения Перейти к папке Отменить Посмотреть описание Посмотреть логи интеграций История редактирования

Общие

Имя: Подписка на пуши электронной карты

Системное имя: Wallet.SubscribeCard

Для сервиса: Операция V3

Описание: После установки клиентом карты на устройство, OSMICards передает в Mindbox соответствующий признак

Для точек интеграции: DemoOSMICards

Тип: Стандартная

☐ Требуется передача DeviceUUID ?

☒ Требуется передача секретного сервисного ключа ?

☐ Операция возвращает валидационные ошибки ?

Шаги

Клиент – Авторизованный – Редактировать X ищем по дисконтной карте

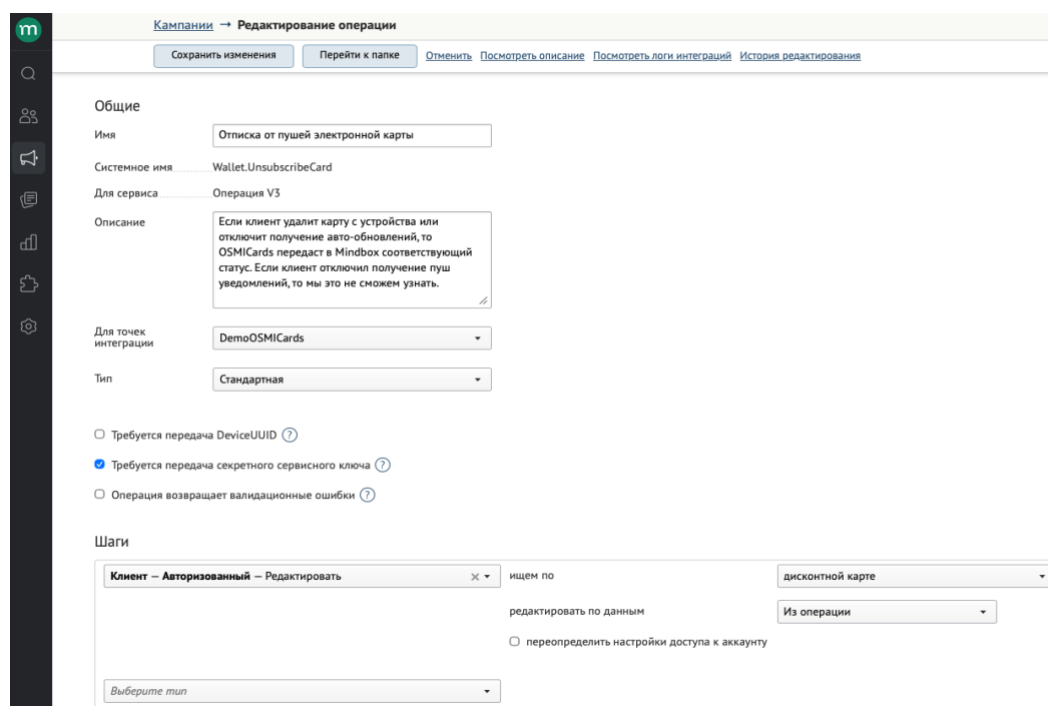
редактировать по данным Из операции

☐ переопределить настройки доступа к аккаунту

Выберите тип

Рис. 3.14 Создание операции Wallet.SubscribeCard

3. **Wallet.UnSubscribeCard** (Карта удалена с устройства): передает статус в Mindbox, если клиент удалил карту или отключил автообновления.



The screenshot shows the 'Редактирование операции' (Edit operation) screen in the OSMI Cards interface. The left sidebar contains navigation icons. The main area is titled 'Кампании → Редактирование операции'. At the top, there are buttons: 'Сохранить изменения', 'Перейти к папке', 'Отменить', 'Посмотреть описание', 'Посмотреть логи интеграций', and 'История редактирования'.

Общие (General) section:

- Имя: Отписка от пушей электронной карты
- Системное имя: Wallet.UnsubscribeCard
- Для сервиса: Операция V3
- Описание: Если клиент удалит карту с устройства или отключит получение авто-обновлений, то OSMICards передаст в Mindbox соответствующий статус. Если клиент отключил получение пуш уведомлений, то мы это не сможем узнать.
- Для точек интеграции: DemoOSMICards
- Тип: Стандартная

Options:

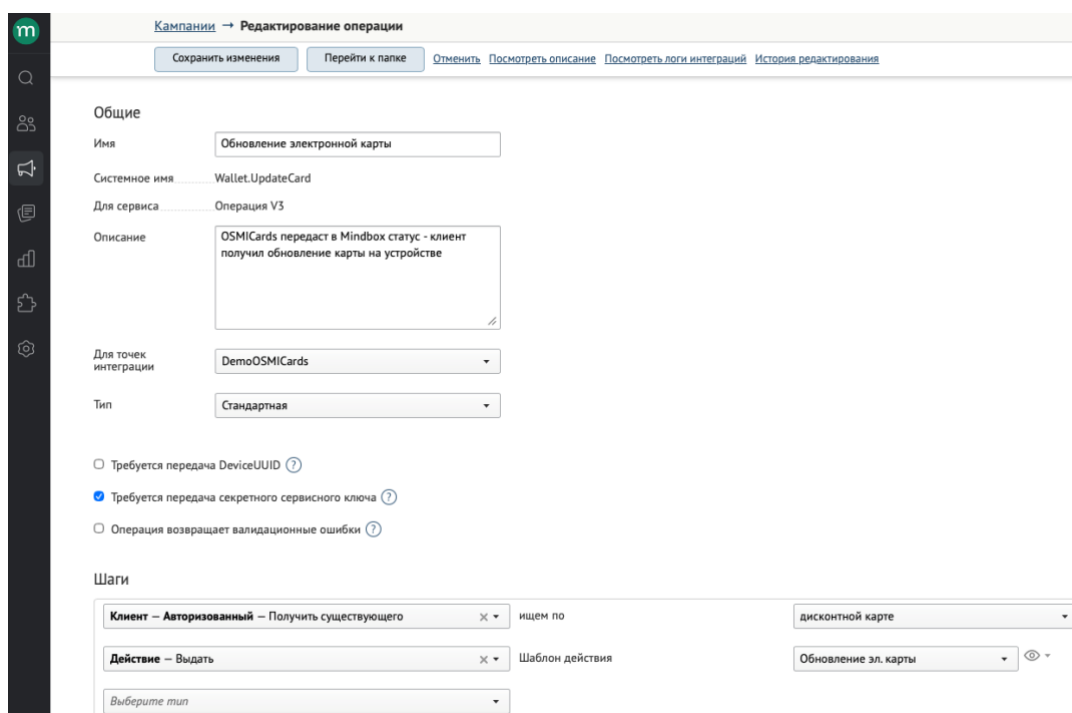
- ☐ Требуется передача DeviceUUID
- ☒ Требуется передача секретного сервисного ключа
- ☐ Операция возвращает валидационные ошибки

Шаги (Steps) section:

- Клиент — Авторизованный — Редактировать (иконка X)
- Ищем по: дисконтной карте
- редактировать по данным: Из операции
- ☐ переопределить настройки доступа к аккаунту
- Выберите тип (dropdown)

Рис. 3.15 Создание операции Wallet.UnSubscribeCard

4. **Wallet.UpdateCard** (Обновление получено): уведомляет Mindbox о том, что устройство клиента успешно приняло отправленное обновление данных.



The screenshot shows the 'Редактирование операции' (Edit operation) screen in the OSMI Cards interface for the 'Wallet.UpdateCard' operation. The layout is similar to the previous screenshot.

Общие (General) section:

- Имя: Обновление электронной карты
- Системное имя: Wallet.UpdateCard
- Для сервиса: Операция V3
- Описание: OSMICards передаст в Mindbox статус - клиент получил обновление карты на устройстве
- Для точек интеграции: DemoOSMICards
- Тип: Стандартная

Options:

- ☐ Требуется передача DeviceUUID
- ☒ Требуется передача секретного сервисного ключа
- ☐ Операция возвращает валидационные ошибки

Шаги (Steps) section:

- Клиент — Авторизованный — Получить существующего (иконка X)
- Ищем по: дисконтной карте
- Действие — Выдать (иконка X)
- Шаблон действия: Обновление эл. карты
- Выберите тип (dropdown)

Рис. 3.16 Создание операции Wallet.UpdateCard

3.2.2. Настройка API Mindbox в личном кабинете OSMIcards

Чтобы OSMIcards могла передавать данные в Mindbox, необходимо ввести параметры доступа Mindbox в личном кабинете OSMIcards в интеграции Mindbox. Обычно это делает специалист на стороне OSMIcards. Достаточно передать менеджеру нужные параметры.

Нужны следующие параметры из Mindbox.

Базовый адрес доступа к API MindBox: его можно найти перейдя в любую операцию и нажав на “Посмотреть описание”, смотреть Спецификацию - Url, обычно это <https://api.mindbox.ru/v3/operations/sync>, но может и отличаться.

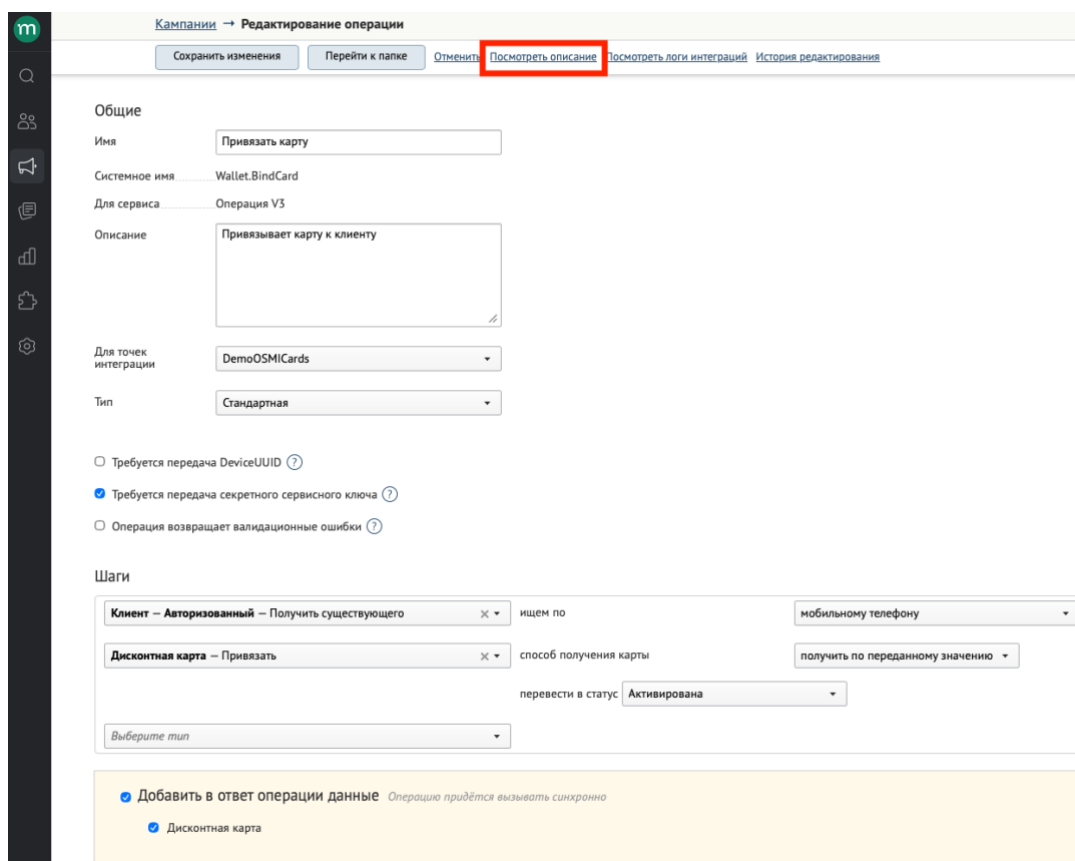


Рис. 3.18 Посмотреть описание

Точка интеграции по API: системное имя точки интеграции, созданной в [пункте 3.1.2](#), смотреть рис. 3.3.

Пароль доступа к API: секретный ключ API берется из той же интеграции в пункте “Секретные ключи” - “Основные”, смотреть рис. 3.3.

3.2.3. Создание интеграции для вебхуков

Для отправки сигналов из Mindbox в OSMICards необходимо создать отдельную техническую интеграцию.

Создается она также как и в [пункте 3.1.2](#), только при создании интеграции нужно выбрать “Интеграция для вебхуков”.

1. Задать название для интеграции, например “Webhooks OSMI”
2. В общих настройках указать URL, который мы получили в [пункте 2.4](#)
3. В заголовках указать ключ “Authorization” и в значении указать “Bearer ...”, где на месте троеточия записать значение которое мы получили в [пункте 2.4](#)
Например: “Bearer 12345abcdf”

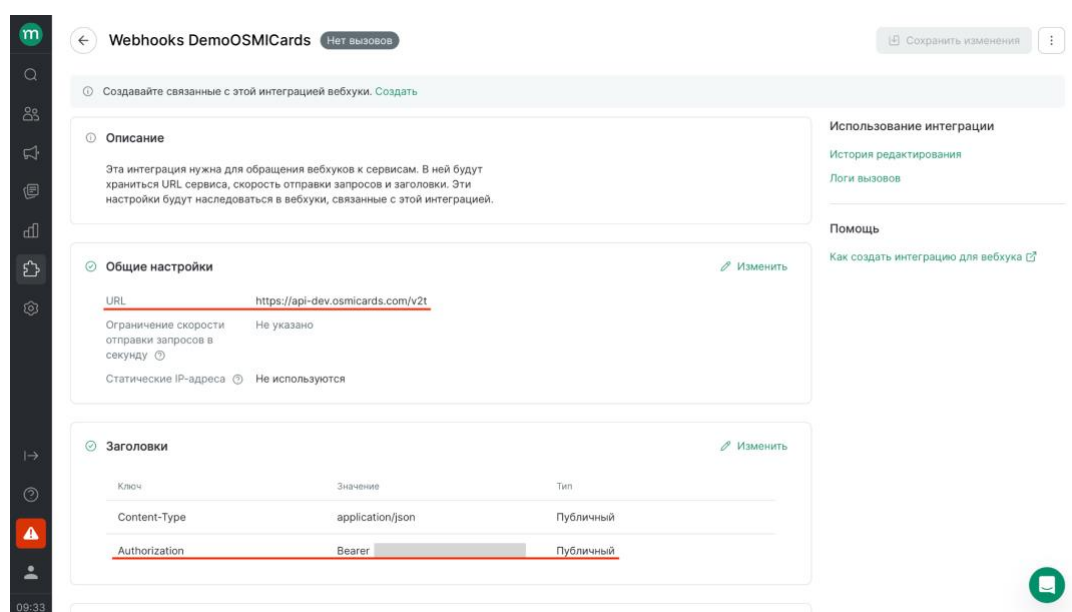


Рис. 3.19 Интеграция вебхуков

3.2.4. Создание базовых вебхуков

Все вебхуки создаются в разделе “Интеграции”→”Вебхуки”, где нужно нажать “Создать” и выбрать созданную интеграцию в предыдущем пункте, затем продолжить.

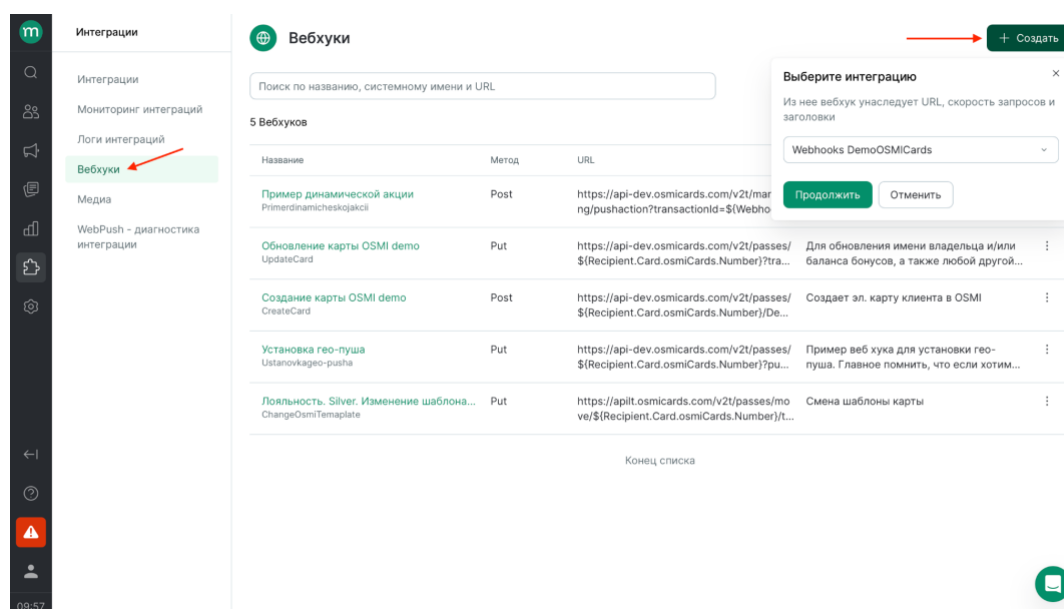


Рис. 3.20 Создание вебхука

Документацию по API OSMICards для создания вебхуков можно посмотреть [здесь](#). С помощью нее можно настроить разные вебхуки в mindbox, помимо указанных в документации, а также проверить корректную работу настраиваемых вами вебхуков соответствующими запросами.

Важно: Заменяйте текст внутри квадратных скобок [...] на свои данные, удаляя сами скобки. Кавычки " " удалять категорически нельзя

1. Создание эл. карты в OSMICards

Создает электронную карту клиента в OSMICards.

Название, любое подходящее по смыслу, системное имя формируется исходя из названия. Ниже показан пример на основе референса, у вас тело запроса может быть видоизмененным. В данном примере в баркод записывается номер карты, если требуется чтобы в баркод передавался номер телефона, то записывайте параметр который передает телефон в нормализованном виде - Recipient.MobilePhone, либо другую нужную вам информацию с соответствующей переменной шаблонизатор. Более подробная документация по [API методу "Создать карту"](#).

Метод	POST
Корневой URL	Наследуется из интеграции
URL	/passes/\${Recipient.Card.[внешний идентификатор карты, см. пункт 3.1.4].Number}/[название шаблона дизайна дисконтной карты полученный от OSMI или клиента]?withValues=true&transactionId=\${WebhookRequest.TransactionId}

Заголовки	Используются все
Тело запроса	<pre> { "values": [{ "label": "[название поля "владелец" полученное от OSMI или клиента]", "value": "@{if not IsEmpty(Recipient.OnlyStandardFirstName)}\${Recipient.First AndLastName}@{else}\${Recipient.LastName}@{end if}" }, { "label": "[название поля "баллы" полученное от OSMI или клиента]", "value": "\${Recipient.GetBonusPointsAccount("[системное имя бального счета, см. пункт 3.1.3])}.Available}" }], "barcode": { "show": true, "showSignature": true, "message": "\${Recipient.Card.[внешний идентификатор карты, см. пункт 3.1.4].Number}", "signature": "\${Recipient.Card.[внешний идентификатор карты, см. пункт 3.1.4].Number}" } } </pre>

2. Обновление эл. карты в OSMICards

Название, любое подходящее по смыслу, системное имя формируется исходя из названия. Вебхук обычно служит для обновления имени владельца и/или баланса бонусов, а также любой другой информации которая записывается в поля на эл. карте. Ниже показан пример с обновлением только поля "баллы" на электронной карте, у вас тело запроса может быть видоизмененным. Не обязательно записывать все доступные параметры, достаточно только тех которые необходимо обновить. Более подробная документация по [API методу "Обновить карту"](#).

Метод	PUT
Корневой URL	Наследуется из интеграции
URL	/passes/\${Recipient.Card.[внешний идентификатор карты, см. пункт 3.1.4].Number}?push=true&transactionId=\${WebhookRequest.Tr

	ansactionalId}
Заголовки	Используются все
Тело запроса	<pre>{ "values": [{ "label": "[название поля "баллы" полученное от OSMI или клиента]", "value": "\${Recipient.GetBonusPointsAccount("[системное имя бального счета, см. пункт 3.1.3]").Available}" }] }</pre>

3.2.5. Создание базовых сценариев

Сценарий - это алгоритм взаимодействия с пользователями на определенном этапе клиентского пути, основанный на поведении до и во время прохождения подобранной цепочки.

Более подробно про сценарии можно прочитать [здесь](#).

Чтобы создать сценарий перейдите “Кампании”, нажмите “Создать кампанию” и выберите “Сценарий”.

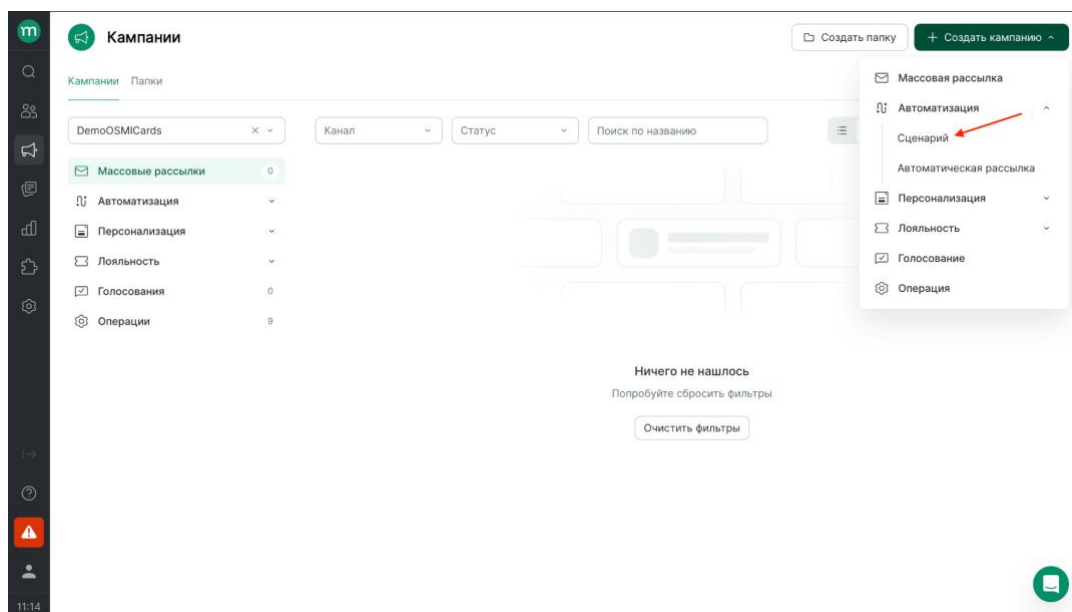


Рис. 3.21 Создание сценария

1. Создание эл. карты в OSMI

Для начала определяем условие запуска сценария, в данном примере сценарий будет срабатывать при создании Нового клиента. Срабатывает один раз.

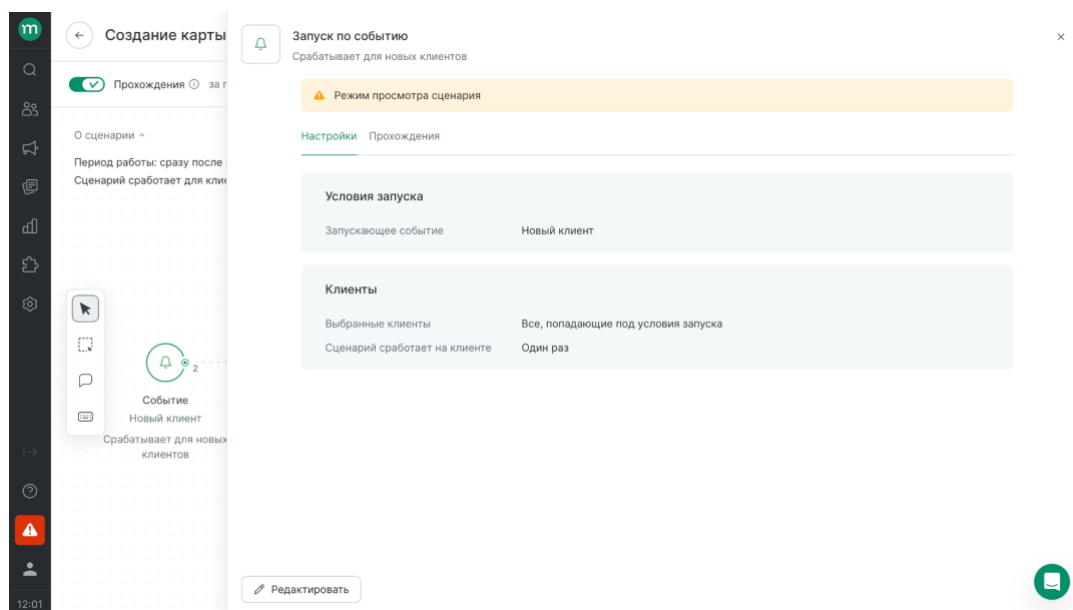


Рис. 3.22 Запуск по событию

Задаем условие для дальнейшего прохождения сценария, проверяем, что у созданных клиентов нет эл. карты OSMICards.

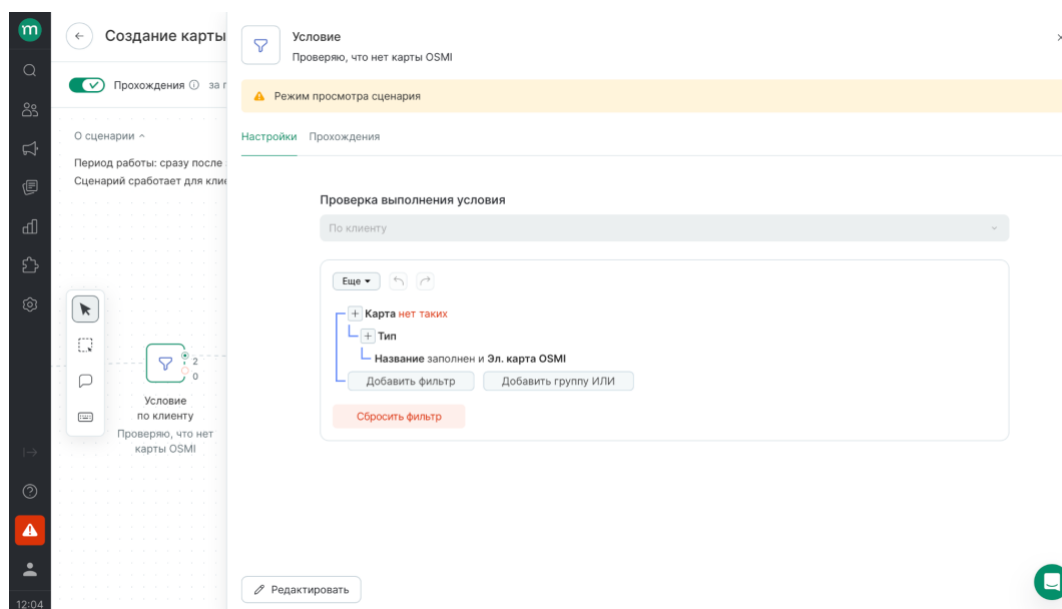


Рис. 3.23 Условие

Устанавливаем какие шаги будут выполняться в сценарии, в нашем случае "Привязать дисконтную карту", где выбираем созданный в [3.1.4](#) тип карты со статусом "Активирована". И шаг "Вызвать вебхук" по созданию карты, который создавали на предыдущем шаге.

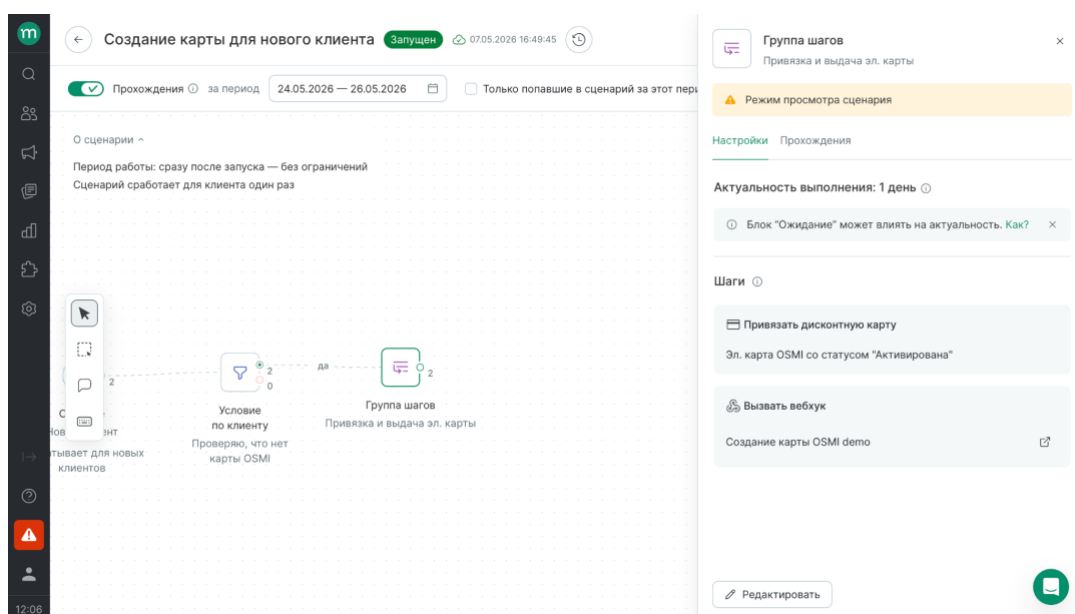


Рис. 3.24 Группа шагов

2. Изменение бонусного баланса карты

Для начала определяем условие запуска сценария, в данном примере сценарий будет срабатывать при изменении бонусного баланса, созданного в [3.1.3](#). Срабатывает каждый раз при попадании.

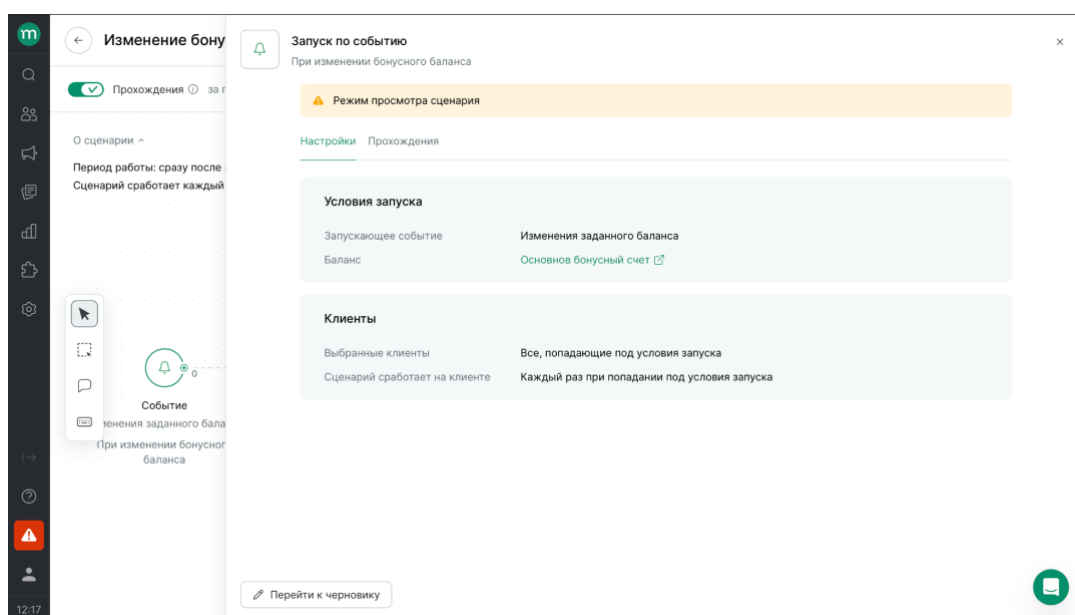


Рис. 3.25 Запуск по событию

Задаем условие для дальнейшего прохождения сценария, проверяем, что у созданных клиентов есть эл. карты OSMICards.

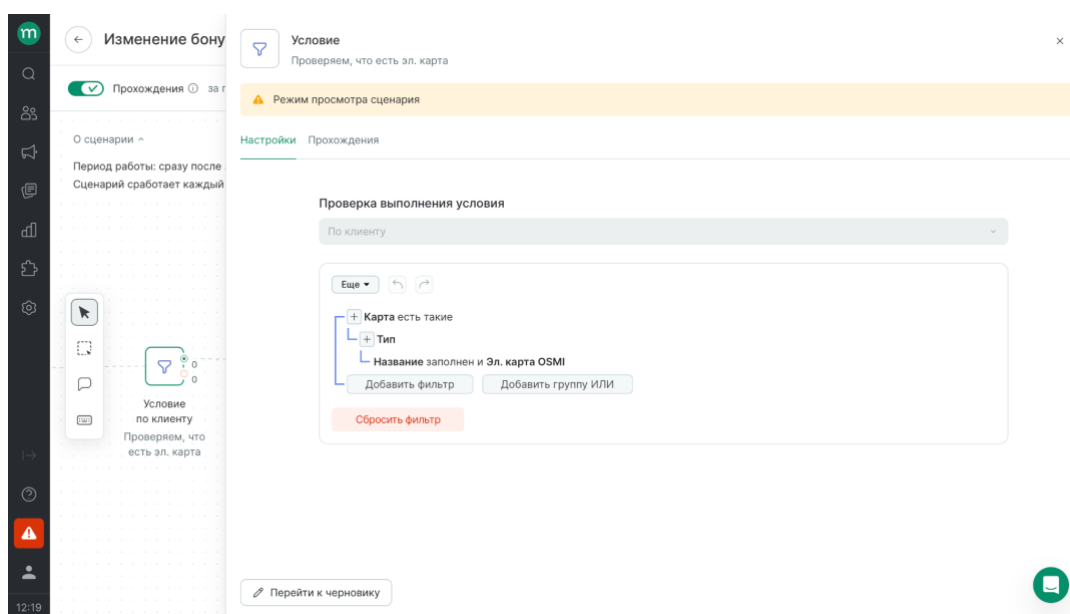


Рис. 3.26 Условие

Устанавливаем какие шаги будут выполняться в сценарии, в нашем случае “Вызвать вебхук” который обновляет эл. карту OSMICards.

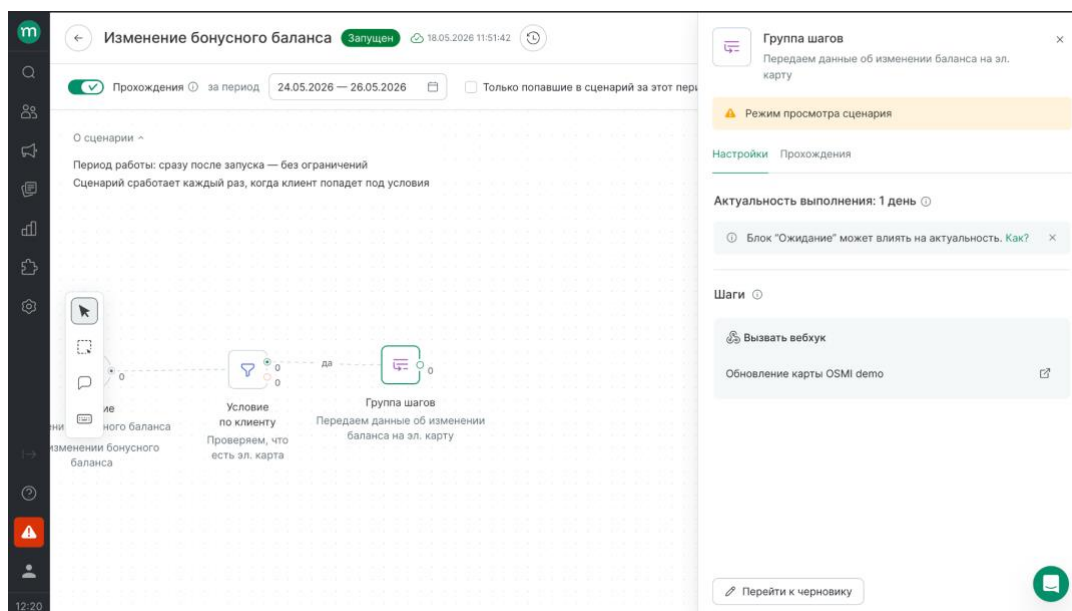


Рис. 3.27 Группа шагов

3. Массовое создание и рассылка карт

Применяется после импорта карт в Mindbox, когда нужно массово присвоить их существующим клиентам и разослать им ссылку на установку карты.

Для этого создаем сценарий, точно также как в начале данного раздела.

Триггером будет действие “Выдача неактивированной карты”, о том как вызвать данное действие расскажем после создания сценария.

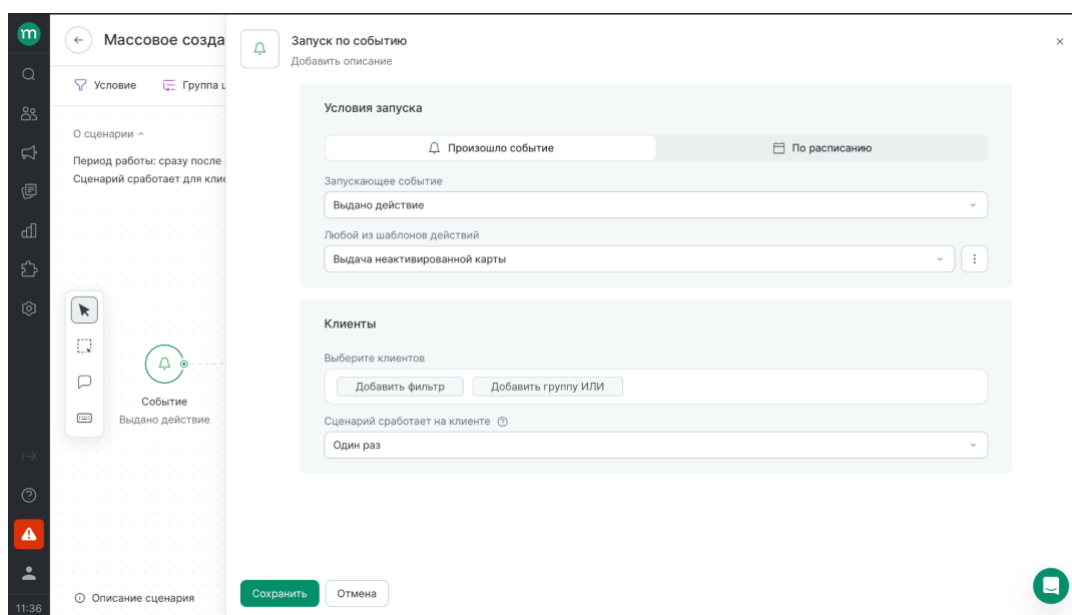


Рис. 3.28 Установка триггера

Следующим шагом привязываем карту со статусом “Активирована” и вызываем вебхук на создание электронной карты в OSMI.

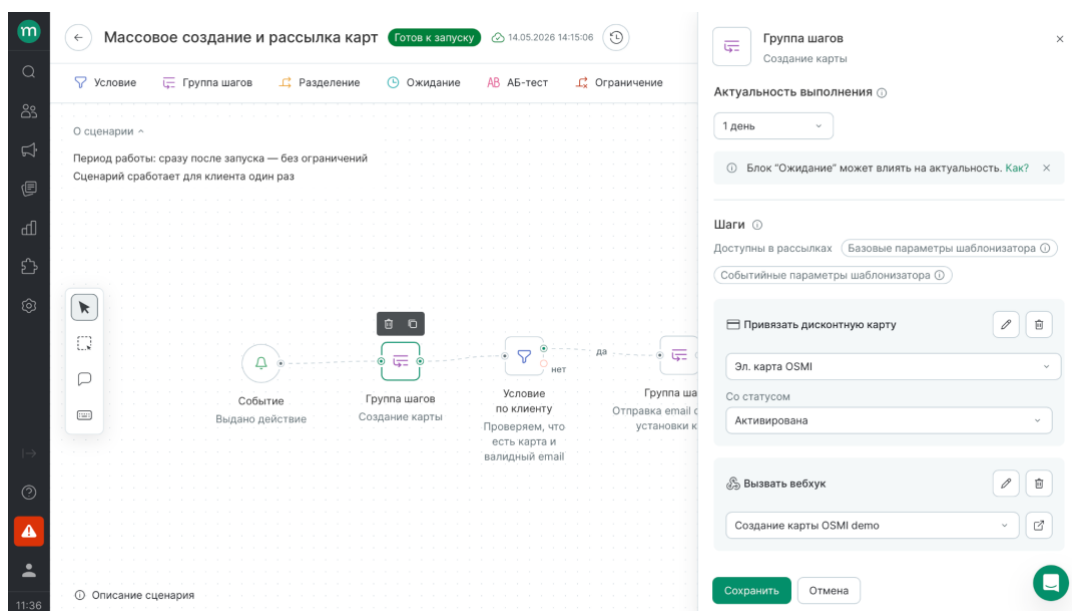


Рис. 3.29 Установка группы шагов

Следует добавить ожидание 1 минуту, так как ссылка не мгновенно попадает в карточку клиента.

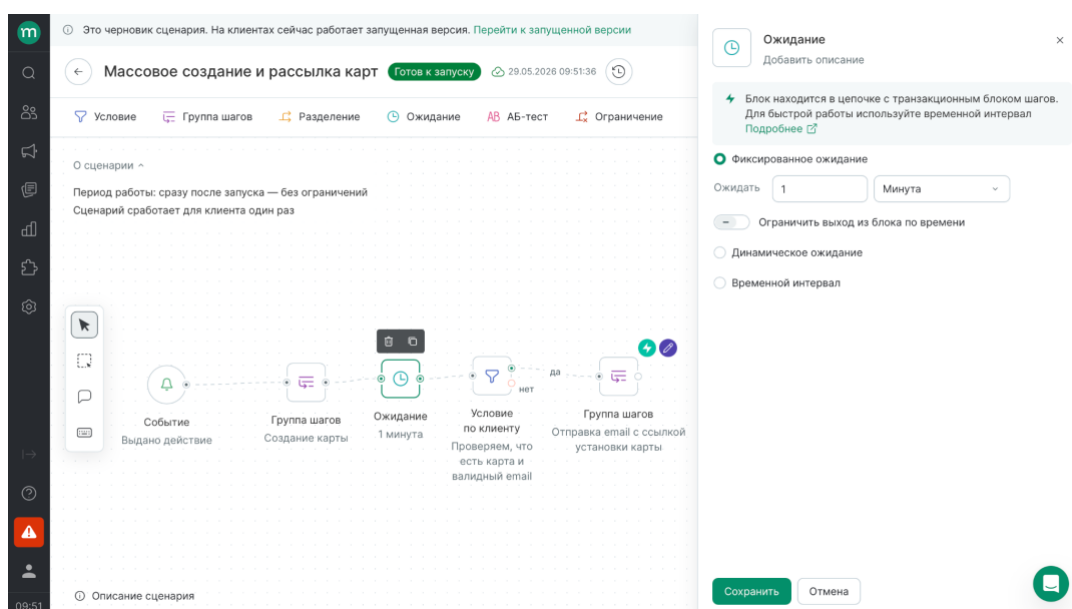


Рис. 3.30 Установка ожидания

Затем проверяем в условии, что у клиента есть электронная карта, валидный email и наличие ссылки на установку карты.

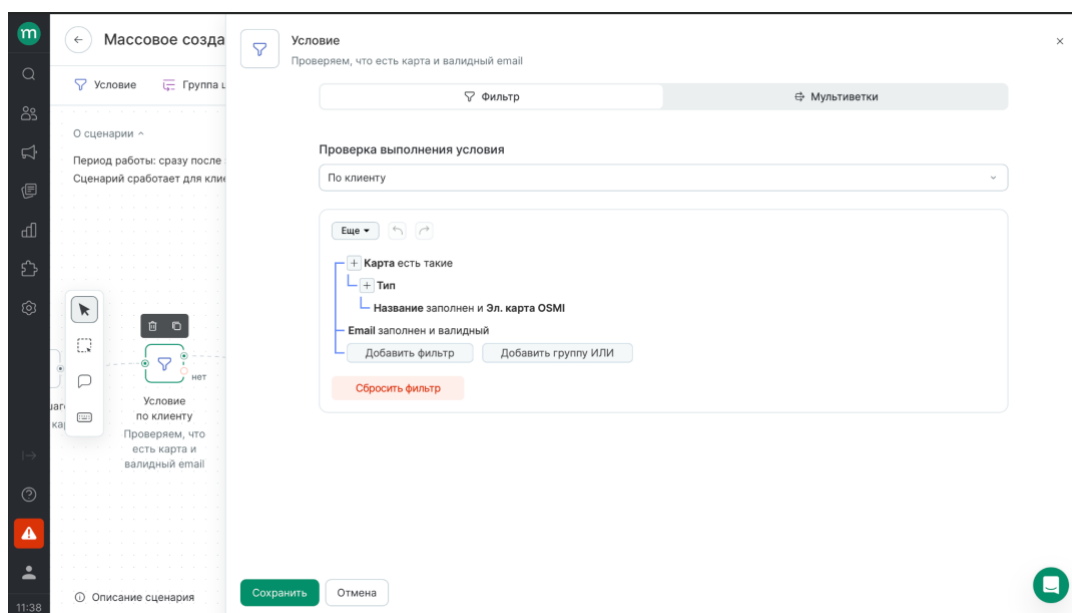


Рис. 3.31 Условие

И финальным шагом отправляем email рассылку. Пример рассылки в следующем [пункте 3.2.6.](#)

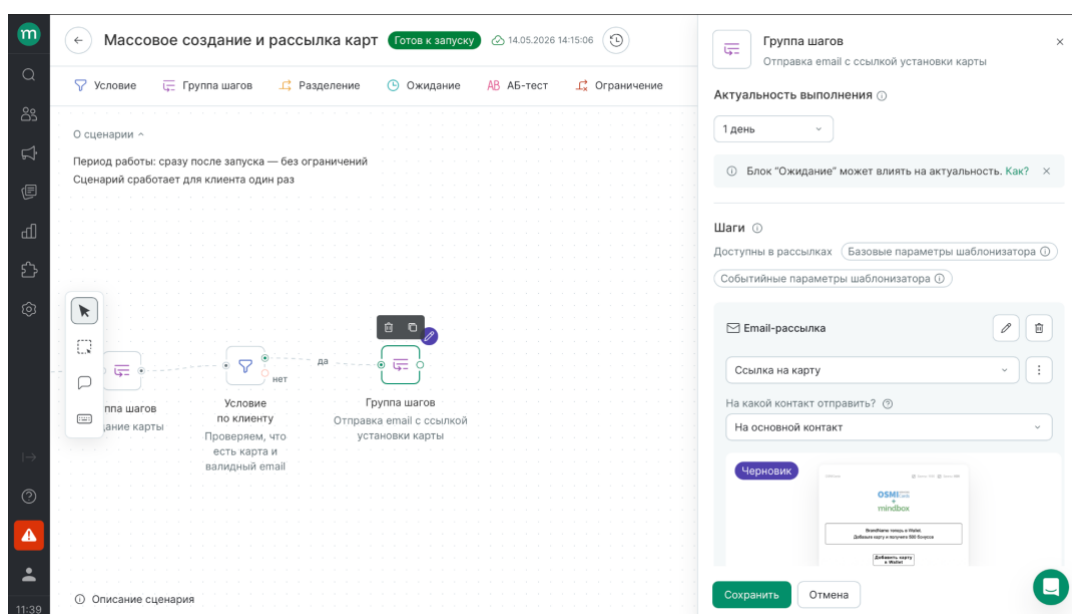


Рис. 3.32 Отправка рассылки

Чтобы выдать триггерное действие перейдите в “Данные”→”Клиенты”, выделите всех или выберите в фильтре нужный сегмент и также выберите всех из сегмента, затем троеточие и выдать действие “Выдача неактивированной карты”.

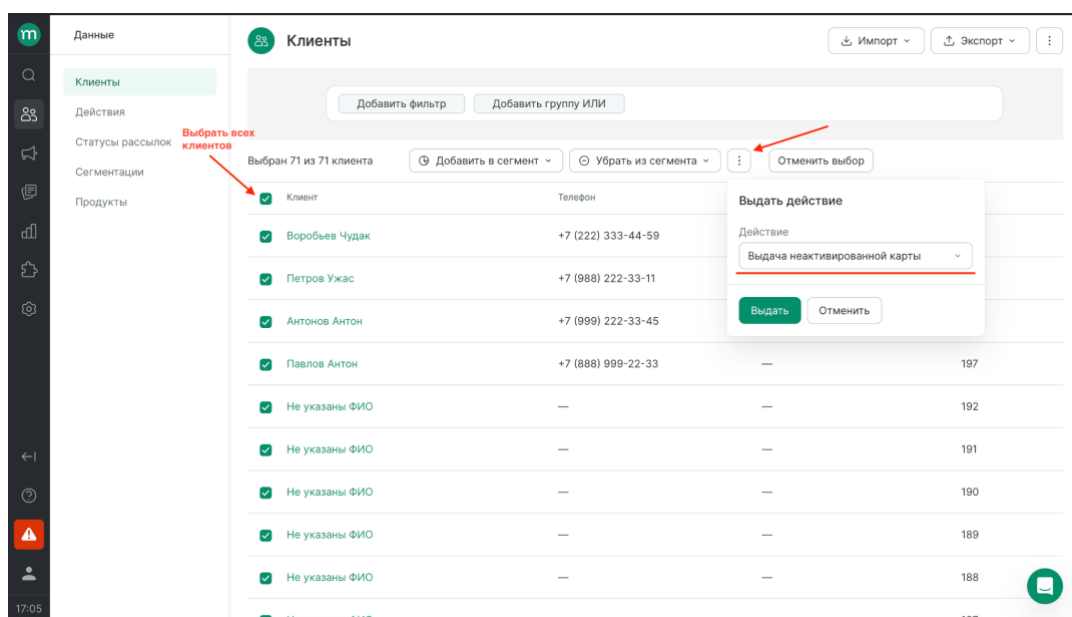


Рис. 3.33 Выдача неактивной карты

3.2.6. Распространение эл. карт

После настройки базовой интеграции встает вопрос о распространении карт, как правило, есть два основных способа донесения карты до конечного клиента, это SMS и Email рассылки, как массовые, так и реализованные с помощью сценариев.

Для этого у вас уже должны быть настроены отправители в SMS и Email, подробнее про настройку SMS [здесь](#), про настройку Email [здесь](#).

Чтобы создать рассылку нужно перейти в “Кампании”, нажмите “Создать кампанию” и выберите Массовую или Автоматическую рассылку, затем канал(SMS или Email).

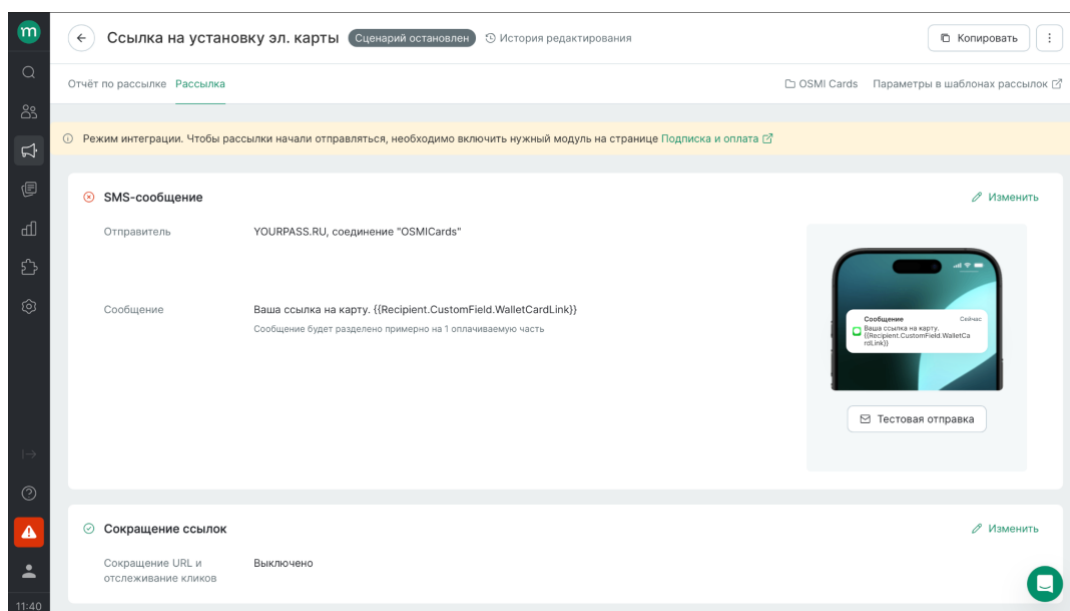


Рис. 3.34 Пример SMS рассылки

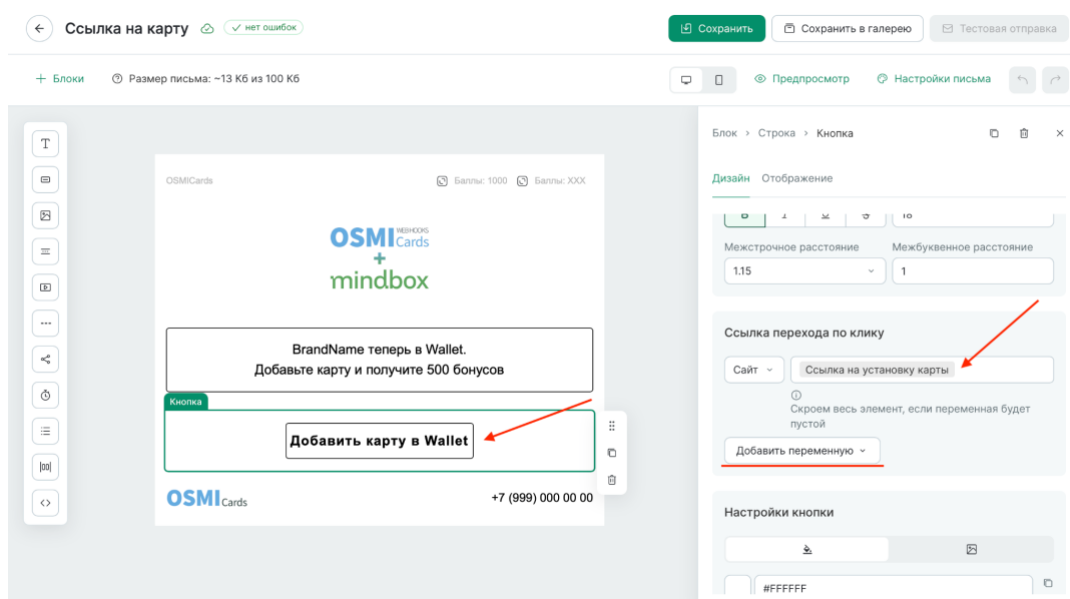


Рис. 3.35 Пример Email рассылки

3.3. Расширенная интеграция

3.3.1. Отправка пушей на эл. карты и динамических акций

Подробные инструкции описаны в [документации Mindbox](#), она актуальна если у вас подключен модуль “Уведомления и мессенджеры”, рекомендуется внимательно ее изучить с самого начала и до конца. Если вы отправляете динамические акции через данный модуль, то у вас будет возможность отслеживать переходы по ссылкам на обороте карты прямо в статистике Mindbox.

В случае если подключенного модуля нет, то отправка пушей и акций возможно при помощи вебхуков, инструкция по ним в следующей главе.

Внимание: Если в момент окончания push-уведомления или динамической акции у вас было запущено более длительное push-событие, то в таком случае по окончании push-события с меньшей длительностью придет уведомление от более длительного события(повторно).

3.3.2. Создание дополнительных вебхуков

1. Пуш сообщение

Эта команда позволяет отправить пуш сообщение на карту(карты). Сообщение отобразится на активных картах.

Если команда выполнена без ошибок, то она вернет HTTP статус 204 и пустое тело ответа.

- *serials* - Список номеров карт, на которые нужно отправить сообщение
- *templates* - Список имен шаблонов, картам которых нужно отправить сообщение, можно указать один или несколько через запятую
- *allCards* - Если использован и установлен в *true*, то сообщение отправится всем активным картам учетной записи. Если *false* или другое значение, то параметр игнорируется

При этом *serials*, *templates*, *allCards* - взаимоисключающие параметры. При задании в запросе более одного параметра, будет использован только один параметр, в следующем порядке: *serials*, *templates*, *allCards*. Обычно выбирают что-то одно. Более подробная информация по [настройке отправки пуш сообщений](#).

Метод	POST
Корневой URL	Наследуется из интеграции
URL	/marketing/pushmessage?transactionId=\${WebhookRequest.TransactionId}
Заголовки	Используются все
Тело запроса	{

	<pre> "message": "[Текст сообщения]", "serials": ["Recipient.Card.[внешний идентификатор карты, см. пункт 3.1.4].Number"], "templates": ["название шаблона дизайна дисконтной карты полученный от OSMI или клиента"], "allCards": true </pre>
--	---

2. Динамическая акция

Эта команда позволяет создать динамическую акцию для показа на карте, со сроком действия и опциональным пуш сообщением. На время действия акции на картах можно заменить центральную картинку, цвета фона и надписей. Акция и сообщение отобразятся на активных картах. Параметры списка карт такие-же как и в команде Настроить отправку пуш сообщений.

Если команда выполнена без ошибок, то она вернет HTTP статус 204 и пустое тело ответа.

Более подробная информация по [настройке отправки динамической акции](#).

Метод	POST
Корневой URL	Наследуется из интеграции
URL	/marketing/pushaction?transactionId=\${WebhookRequest.TransactionId}
Заголовки	Используются все
Тело запроса	<pre> { "message": "[Текст пуш сообщения]", "label": "[Текст заголовка акции, отобразится на оборотной стороне карты]", "body": "[Текст акции, отобразится на оборотной стороне карты]", "image": "[Идентификатор картинки из графической библиотки вашего ЛК OSMICards]", "colors": { "label": "[Цвет заголовка поля на лицевой стороне карты в формате #RRGGBB]", "foreground": "[Цвет текста поля на лицевой стороне карты в формате #RRGGBB]", </pre>

	<pre> "background": "[Цвет фона на лицевой стороне карты в формате #RRGGBB]" }, "serials": ["Recipient.Card.[внешний идентификатор карты, см. пункт 3.1.4].Number"]], "templates": ["название шаблона дизайна дисконтной карты полученный от OSMI или клиента"]], "allCards": true, "start": "[Дата и время отправки сообщения, в формате W3C или в относительном формате. Если не указан, то сообщение отправится сразу]", "end": "[Дата и время окончания динамической акции, в формате W3C или в относительном формате. Если не указан, то вызов вернет ошибку]" } </pre>
--	--

3. Геопуш

Создает уведомления, появляющиеся на экране смартфона в радиусе до 300 метров от заранее заданной географической точки.

Главное помнить, что для изменения требуется передавать полностью заполненный массив для всех геоточек. Например, если на карте уже есть 5 геоточек, а в запросе передать 2 геоточки, то существующие 5 будут стерты с карты и новые 2 будут добавлены. Если же передать пустой массив данных [] для locations, то имеющиеся на карте их значения будут стерты.

Название, любое подходящее по смыслу, системное имя формируется исходя из названия.

Метод	PUT
Корневой URL	Наследуется из интеграции
URL	/passes/\${Recipient.Card.[внешний идентификатор карты, см. пункт 3.1.4].Number}?push=true&transactionId=\${WebhookRequest.TransactionId}
Заголовки	Используются все

Тело запроса	<pre> { "locations": [{ "geo": "[широта , долгота]", "message": "[Сообщение которое будет показываться в пуше]" }] }</pre>
--------------	--

4. Смена шаблонов

Позволяет сменить текущий шаблон электронной карты на другой. Например, при переходе с одного уровня лояльности на другой.

Более подробная документация по [API методу "Переместить карту на другой шаблон"](#).

Метод	PUT
Корневой URL	Наследуется из интеграции
URL	/passes/move/\${Recipient.Card.[внешний идентификатор карты, см. пункт 3.1.4].Number}/[Название шаблона на который меняем, взять его можно из Личного кабинета OSMICards]?push=true&transactionId=\${WebhookRequest.TransactionId}
Заголовки	Используются все
Тело запроса	Не требуется

3.3.3. Варианты дополнительных сценариев

1. Установка геопуша в зависимости от условий, например от города
2. Сценарий смены шаблонов карт при переходе с одного уровня лояльности на другой или при переходе в определеннный сегмент
3. Сценарий с отправкой пушей на эл. карты, например маркетинговый пуши распределенный по сегментам
4. Сценарий с динамической акцией, например 3=2 или в честь дня рождения с промокодом на оборотной стороне карты
5. Сценарий с приветственным бонусом за установку эл. карты

4. Анкетирование (Регистрация клиентов)

Данный модуль опциональный, если вам необходима дополнительная точка контакта.

Анкета OSMIcards позволяет собирать данные о клиентах (имя, телефон, email, дата рождения и др.) и автоматически передавать их в Mindbox для создания или обновления профиля.

Сама анкета настраивается специалистами из OSMICards. В этом пункте настройка анкетирования на стороне Mindbox.

4.1. Создание шаблона действия анкетирования

Шаблон понадобится нам для возможности повторного прохождения анкетирования клиентом.

Шаблон действия создается также как и в пункте [3.1.7](#).

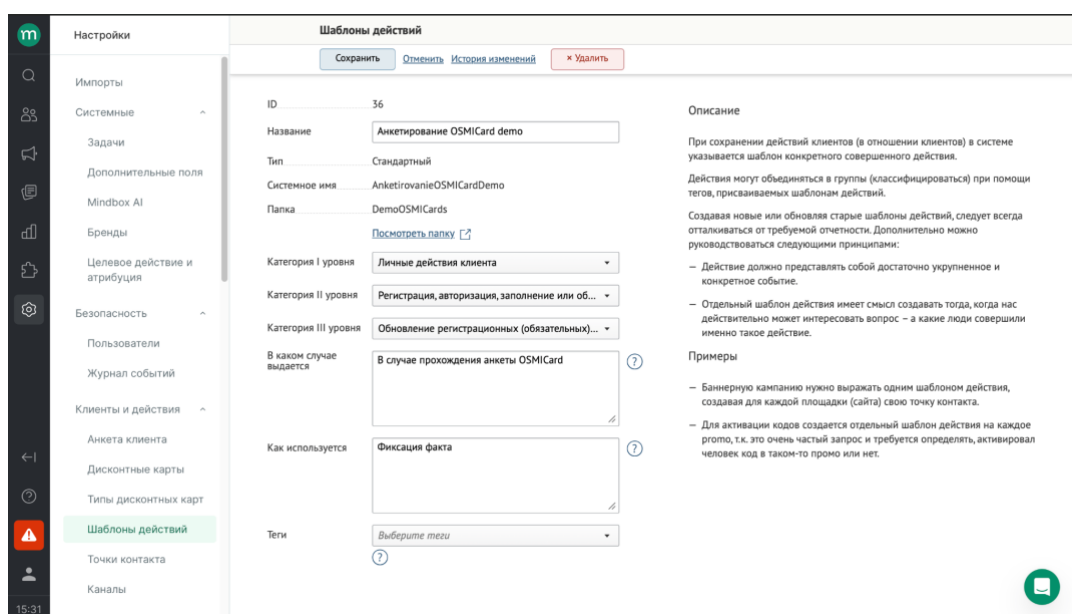


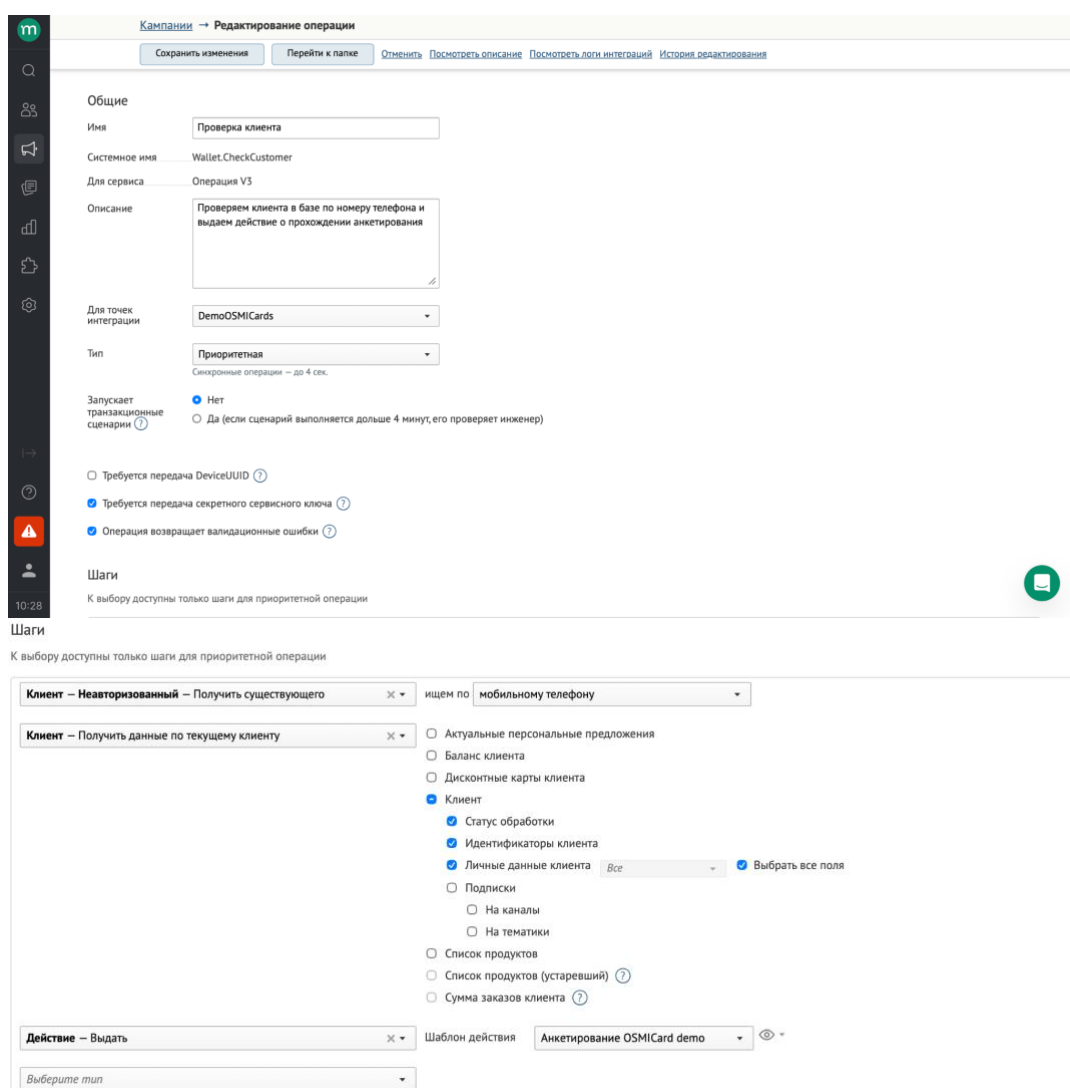
Рис. 4.1 Создание шаблона действия анкетирования

4.2. Настройка операций для анкетирования в Mindbox

Для обмена данными необходимо создать в Mindbox набор операций. **Важно в точности соблюдать системные имена** операций для корректной работы модуля интеграции. Во всех операциях выбираем точку интеграции которую мы создавали в [3.1.2](#).

Все операции создаются одинаковым образом, “Кампании”→”Операции”→”Создать кампанию”→”Операция”, затем выбрать папку и нажать кнопку создать. Для удобства можно создать отдельную папку OSMICards, где будут храниться соответствующие кампании.

1. **Wallet.CheckCustomer** (Проверка клиента): Проверяем клиента в базе по номеру телефона и выдаем действие о прохождении анкетирования. Обязательно в шаге “Получить данные по текущему клиенту” ставить галочку в “Идентификаторы клиента” и “Личные данные клиента”



Кампании → Редактирование операции

Сохранить изменения Перейти к папке Отменить Посмотреть описание Посмотреть логи интеграции История редактирования

Общие

Имя: Проверка клиента

Системное имя: Wallet.CheckCustomer

Для сервиса: Операция V3

Описание: Проверяем клиента в базе по номеру телефона и выдаем действие о прохождении анкетирования

Для точек интеграции: DemoOSMICards

Тип: Приоритетная

Синхронные операции – до 4 сек.

Запускает транзакционные сценарии: ☒ Нет ☐ Да (если сценарий выполняется дольше 4 минут, его проверяет инженер)

☐ Требуется передача DeviceUUID

☒ Требуется передача секретного сервисного ключа

☒ Операция возвращает валидационные ошибки

Шаги

К выбору доступны только шаги для приоритетной операции

Клиент – Неавторизованный – Получить существующего

ищем по: мобильному телефону

Клиент – Получить данные по текущему клиенту

☐ Актуальные персональные предложения

☐ Баланс клиента

☐ Дисконтные карты клиента

☒ Клиент

☒ Статус обработки

☒ Идентификаторы клиента

☒ Личные данные клиента: Все

☒ Выбрать все поля

☐ Подписки

☐ На каналы

☐ На тематики

☐ Список продуктов

☐ Список продуктов (устаревший)

☐ Сумма заказов клиента

Действие – Выдать

Шаблон действия: Анкетирование OSMICard demo

Выберите тип

Рис. 4.2 Создание операции Wallet.CheckCustomer

2. **Wallet.EditCustomer** (Изменение клиента): Если в результате операции Wallet.CheckCustomer был найден существующий клиент(по номеру телефона), то текущие данные клиента заменятся на данные из анкеты.

[Кампании](#) → Редактирование операции

[Сохранить изменения](#)
[Перейти к папке](#)
[Отменить](#)
[Посмотреть описание](#)
[Посмотреть логи интеграций](#)
[История редактирования](#)

Общие

Имя

Изменение клиента

Системное имя

Wallet.EditCustomer

Для сервиса

Операция V3

Описание

Если в результате операции Wallet.CheckCustomer был найден существующий клиент(по номеру телефона), то текущие данные клиента заменятся на данные из анкеты

Для точек интеграции

DemoOSMICards

Тип

Стандартная

☐ Требуется передача DeviceUUID

☒ Требуется передача секретного сервисного ключа

☒ Операция возвращает валидационные ошибки

Шаги

Клиент – Авторизованный – Редактировать

ищем по

мобильному телефону

редактировать по данным

Из операции

☐ переопределить настройки доступа к аккаунту

Клиент – Получить данные по текущему клиенту

☐ Актуальные персональные предложения
 ☐ Баланс клиента
 ☐ Дисконтные карты клиента
 ☒ Клиент
 ☒ Статус обработки
 ☐ Идентификаторы клиента
 ☐ Личные данные клиента
 ☐ Подписки
 ☐ На каналы
 ☐ На тематики
 ☐ Список продуктов
 ☐ Список продуктов (устаревший)
 ☐ Сумма заказов клиента

Выберите тип

Рис. 4.3 Создание операции Wallet.EditCustomer

3. **Wallet.RegisterCustomer** (Создание/регистрация клиента): если клиент не найден в Mindbox при прохождении анкетирования, то мы создаем нового.

[Кампании](#) → Редактирование операции

[Сохранить изменения](#)
[Перейти к папке](#)
[Отменить](#)
[Посмотреть описание](#)
[Посмотреть логи интеграций](#)
[История редактирования](#)

Общие

Имя

Системное имя

Для сервиса

Описание

Если в результате операции Wallet.CheckCustomer не был найден существующий клиент, то мы создаем нового

Для точек интеграции

Тип

☐ Требуется передача DeviceUUID ?
 ☒ Требуется передача секретного сервисного ключа ?
 ☒ Операция возвращает валидационные ошибки ?

Шаги

Клиент – Зарегистрировать

☐ переопределить настройки доступа к аккаунту

Клиент – Получить данные по текущему клиенту

☐ Актуальные персональные предложения
 ☐ Баланс клиента
 ☐ Дисконтные карты клиента
 ☒ Клиент
 ☒ Статус обработки
 ☐ Идентификаторы клиента
 ☐ Личные данные клиента
 ☐ Подписки
 ☐ На каналы
 ☐ На тематики
 ☐ Список продуктов
 ☐ Список продуктов (устаревший)
 ☐ Сумма заказов клиента

Выберите тип

Рис. 4.4 Создание операции Wallet.RegisterCustomer

4. **Wallet.ConfirmPhone** (Подтверждение телефона): при подтверждении номера телефона фиксируем соответствующий признак в карточке клиента. Перед этим убедитесь, что у вас в интеграции(которую мы подключаем в [пункте 3.1.2](#)) в “Настройки подтверждения контактов” включено “Подтверждение мобильного телефона”.
- Учтите, что если на момент тестирования интеграции у вас в анкете отключена проверка телефона по SMS или она недоступна по иным причинам, то есть риск получить невалидного клиента с таким же невалидным номером телефона в вашу систему.

Кампании → Редактирование операции

Сохранить изменения
Перейти к папке
Отменить
Посмотреть описание
Посмотреть логи интеграций
История редактирования
Посмотреть, где используется

Общие

Имя: Подтверждение номера телефона

Системное имя: Wallet.ConfirmPhone

Для сервиса: Операция V3

Описание: Подтверждения номера телефона, что он валиден

Для точек интеграции: DemoOSMICards

Тип: Стандартная

☐ Требуется передача DeviceUUID

☒ Требуется передача секретного сервисного ключа

☐ Операция возвращает валидационные ошибки

Шаги

Клиент – Подтвердить мобильный телефон на стороне клиента
ищем по Id в Mindbox

Выберите тип

☒ Добавить в ответ операции данные
Операцию придётся вызывать синхронно

☒ Статус подтверждения мобильного телефона

Рис. 4.5 Создание операции Wallet.ConfirmPhone

4.3. Настройка точки контакта для анкетирования

При необходимости можно указывать *точки контакта* в которых ваш клиент проходил анкетирование. Точка контакта — это место или способ взаимодействия с клиентом: магазин, сайт, мобильное приложение и так далее. Для офлайн-магазина обычно создают отдельную точку контакта на каждую торговую точку. Это позволяет в дальнейшем точнее настраивать сегментации и соответственно улучшить коммуникации с клиентом.

1. Если у вас еще не создана необходимая точка контакта, то ее можно создать по [инструкции](#)
2. Необходимо сохранить внешний идентификатор и передать его в OSMICards
3. Следует добавить действие “Переопределить точку контакта” в операциях Wallet.EditCustomer и Wallet.RegisterCustomer, которые мы настраивали на [предыдущем шаге](#)
4. По итогу вам предоставят ссылки на анкету для каждой вашей точки контакта, которую вы сможете разместить на соответствующих местах.

5. FAQ

1. Кто создает пул дисконтных карт в Mindbox?

Логика и правила формирования номеров дисконтных карт определяет бизнес. Сам пул с этими номерами создается на стороне Mindbox.

2. Что выбрать в качестве внешнего идентификатора электронной карты?

Важно: с выбором идентификатора лучше определиться сразу, так как его последующая смена — сложный процесс.

Идентификатор электронной карты — это ее номер.

Существует два варианта: номер дисконтной карты или номер телефона клиента. То есть номером электронной карты может быть как номер телефона клиента, так и номер дисконтной карты.

Мы настоятельно рекомендуем использовать номер дисконтной карты, особенно если вы планируете использовать соединение OSMICards для коммуникаций.

Это связано с тем, что существующее соединение в нашей интеграции в модуле “Уведомления и мессенджеры” предполагает использование номера дисконтной карты в качестве контакта получателя. В противном случае потребуются создать дополнительное поле.

3. Что делать, если дисконтная карта создана, но ссылки на установку электронной карты нет?

Наиболее вероятно, что сервер Mindbox не смог обработать запрос на получение ссылки для установки электронной карты.

В таком случае можно воспользоваться [API-методом «Получить ссылку на карту»](#).

Если электронная карта уже создана, вы получите ссылку на ее установку. Если нет — сообщение об ошибке.

Далее ссылку можно сохранить в карточке клиента. Для этого в Mindbox можно настроить отдельный сценарий.

Также можно связаться с менеджером OSMICards.

4. Код ошибки 404: из-за чего он может возникать?

При возникновении любой ошибки в первую очередь необходимо посмотреть тело ответа, в котором содержится информация об ошибке.

В данном случае сообщение «**API Resource not found**» означает, что ресурс API не найден. То есть путь API, указанный в URL, неверный или содержит ошибку.

Что можно сделать в данной ситуации:

- a) Убедиться что метод вебхука правильный, чаще всего используются POST и PUT.
- b) Проверить, нет ли опечатки в URL.
- c) Проверить, что шаблонизатор корректно передает значения в URL, в том числе номер дисконтной карты: существует ли такая карта и указана ли она в карточке клиента.
- d) Проверить, не были ли изменены названия шаблонов электронных карт, которые используются в некоторых URL, на стороне Mindbox или OSMICards. Проще говоря, необходимо убедиться, что названия совпадают.

5. Код ошибки 310: что он означает?

При возникновении любой ошибки в первую очередь необходимо посмотреть тело ответа, в котором содержится информация об ошибке.

В данном случае сообщение «**Invalid Serial Number**» означает недействительный номер. То есть электронной карты с таким номером (идентификатором) не существует либо номер был указан или передан с ошибкой.

6. Код ошибки 394: причины?

При возникновении любой ошибки в первую очередь необходимо посмотреть тело ответа, в котором содержится информация об ошибке.

В данном случае сообщение «**Invalid json : Syntax error**» означает ошибку в теле запроса. Необходимо проверить корректность передачи данных шаблонизатором, синтаксис JSON, то есть правильность поставленных скобок и кавычек.

7. Куда фиксировать факт подписки на рассылки канала OSMICards?

Этот вопрос может быть наиболее актуален если вы используете нашу анкету регистрации. Возможны два варианта: фиксировать подписку в канал MobilePush, либо создать для этого кастомное(дополнительное) поле. Если у вас есть собственное мобильное приложение, то мы рекомендуем использовать второй вариант. При выборе варианта с дополнительным полем, следует сообщить своему менеджеру OSMICards его системное имя для настроек в анкете регистрации от OSMICards.