



GUÍA DE LA APP · JUMPSELLER

Ruklo Loyalty 360 para Jumpseller

Instalación, configuración y uso del programa de fidelización con puntos: conexión con Ruklo, tarjeta de lealtad, canje en el carrito y experiencia del comprador.

Versión 1.0 · Octubre 2026 · Ruklo (ruklo.cl) · Soporte: soporte@ruklo.cl
Dirigida a comercios que usan la app y al equipo de Jumpseller que la revisa.

Contenido

1. Qué hace la app
2. Antes de empezar
3. Instalar y abrir la app
4. Conectar tu cuenta de Ruklo
5. Tu tarjeta de lealtad
6. Activar el canje y configurar el widget
7. Código de identificación (recomendado)
8. Cómo lo vive tu cliente en la tienda
9. El día a día: Inicio y Actividad
10. Restablecer la conexión y desinstalar
11. Problemas comunes
12. Anexo técnico para el equipo de Jumpseller

1. Qué hace la app

Ruklo Loyalty 360 conecta tu tienda de Jumpseller con **Ruklo**, una plataforma de fidelización. Tus clientes acumulan puntos con cada compra pagada y los canjean como descuento en su próxima compra, sin salir de tu tienda. Su tarjeta de lealtad también vive en Apple Wallet o Google Wallet.

1. Compra

El cliente, con sesión iniciada y términos aceptados, paga un pedido.

2. Acumula

La app recibe el pago y suma puntos en su tarjeta de Ruklo según el % de tu programa.

3. Ve su saldo

En tu tienda ve sus puntos y cuánto ganará con cada compra ("Ganarás X").

4. Canjea

En el carrito usa sus puntos: la app crea un cupón de un solo uso y lo aplica.

Lo que incluye

- **Conexión en un clic** con Ruklo desde el panel de la app, creando la cuenta ahí mismo si no la tienes.
- **Asistente de tarjeta** para crear y editar tu tarjeta de Cashback o Membresía (con niveles) sin salir de Jumpseller.
- **Canje en el carrito** (página del carrito, carrito lateral o botón flotante), con cupón atado al cliente y devolución automática de puntos si no completa la compra.
- **Widget configurable**: colores, textos, ícono, posición y márgenes, con vista previa en vivo del widget real.
- **Consentimiento explícito**: el cliente acepta los términos del programa antes de acumular.
- **Panel de actividad** para seguir los canjes y revertir puntos de un pedido reembolsado.

Sin tocar tu tema

La app instala sola el widget en tu tienda al autorizarla. Lo único opcional es una línea de código para que tus clientes vean su saldo aun con el carrito vacío (capítulo 7).

2. Antes de empezar

Necesitas	Detalle
Una tienda en Jumpseller	Con acceso de administrador para instalar apps.
Una cuenta de Ruklo	Si no la tienes, la creas en el mismo paso de conexión (capítulo 4).
Cientes con cuenta en tu tienda	Los puntos se acumulan a clientes que inician sesión antes de pagar. Las compras como invitado no acumulan.
Una sola moneda	La app trabaja en la moneda de tu tienda al momento de conectar. 1 punto equivale a 1 unidad de esa moneda al canjear.
Ventanas emergentes permitidas	Para autorizar y conectar se abre una ventana. Si tu navegador la bloquea, la app te ofrece abrirla en una pestaña.

Tipos de tarjeta compatibles

- **Cashback:** devuelve un porcentaje de cada compra como puntos.
- **Membresía:** niveles (por ejemplo Plata y Oro) con su propio porcentaje; el cliente sube de nivel por puntos, compras o antigüedad.

Plan de Ruklo para tiendas online

Las cuentas que se crean desde la ventana de conexión de Jumpseller nacen en el **plan e-commerce gratuito** de Ruklo:

Regla	Valor
Compras que acumulan puntos	Hasta 50 al mes (los canjes no cuentan)
Tipos de tarjeta	Cashback y Membresía
Tarjetas, sucursales y usuarios	1 de cada uno
Panel web de Ruklo	No incluido: todo se administra desde la app en Jumpseller

Para ampliar el plan, escribe a soporte@ruklo.cl.

3. Instalar y abrir la app

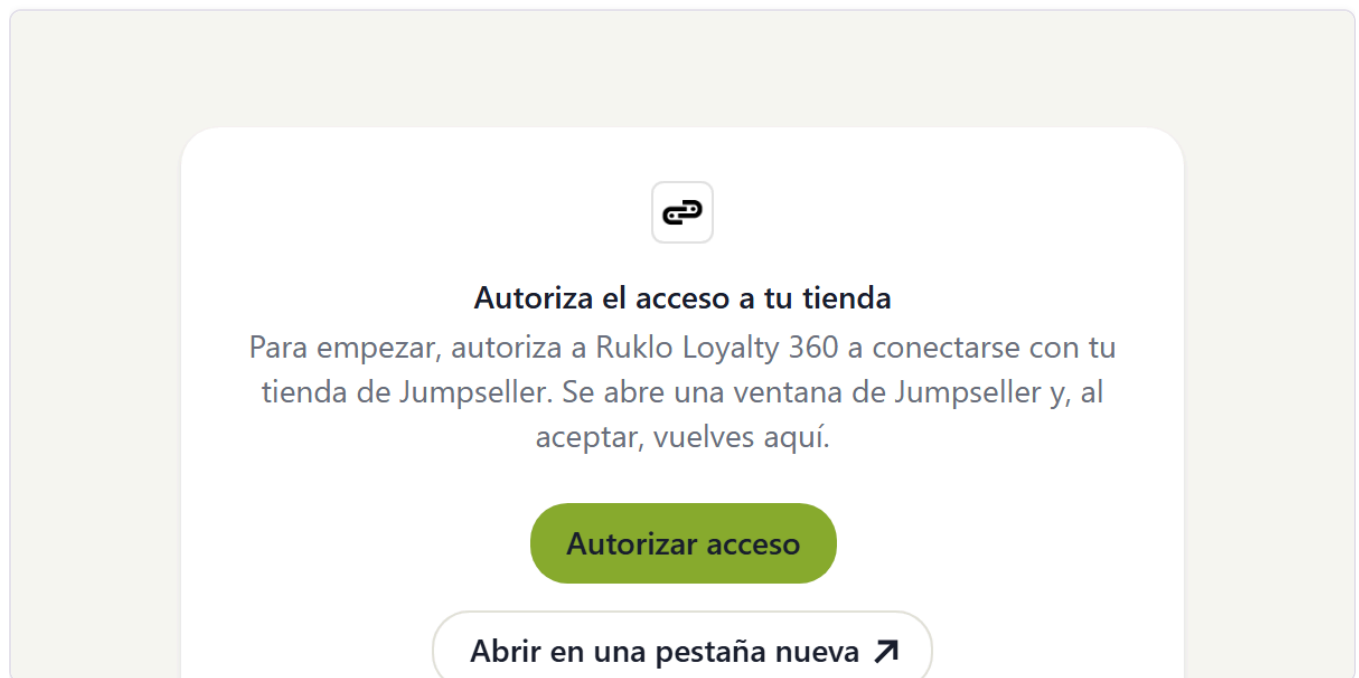
3.1 Instalar

- 1 Busca **Ruklo Loyalty 360** en la App Gallery de Jumpseller y pulsa instalar.
- 2 Jumpseller te muestra los permisos que pide la app. Acéptalos (el detalle de cada permiso está en el anexo).
- 3 Vuelves al panel de la app dentro del admin de Jumpseller.

Al instalar, la app registra sola el widget en tu tienda y los avisos de pedidos (pagado, actualizado, cancelado) y de clientes borrados. No tienes que pegar nada en tu tema.

3.2 Abrir la app dentro del admin

La app se abre dentro del admin de Jumpseller. La primera vez, o si tu navegador no conserva la sesión, verás **Autoriza el acceso a tu tienda**:



Primera apertura dentro del admin: un clic en "Autorizar acceso" y quedas dentro.

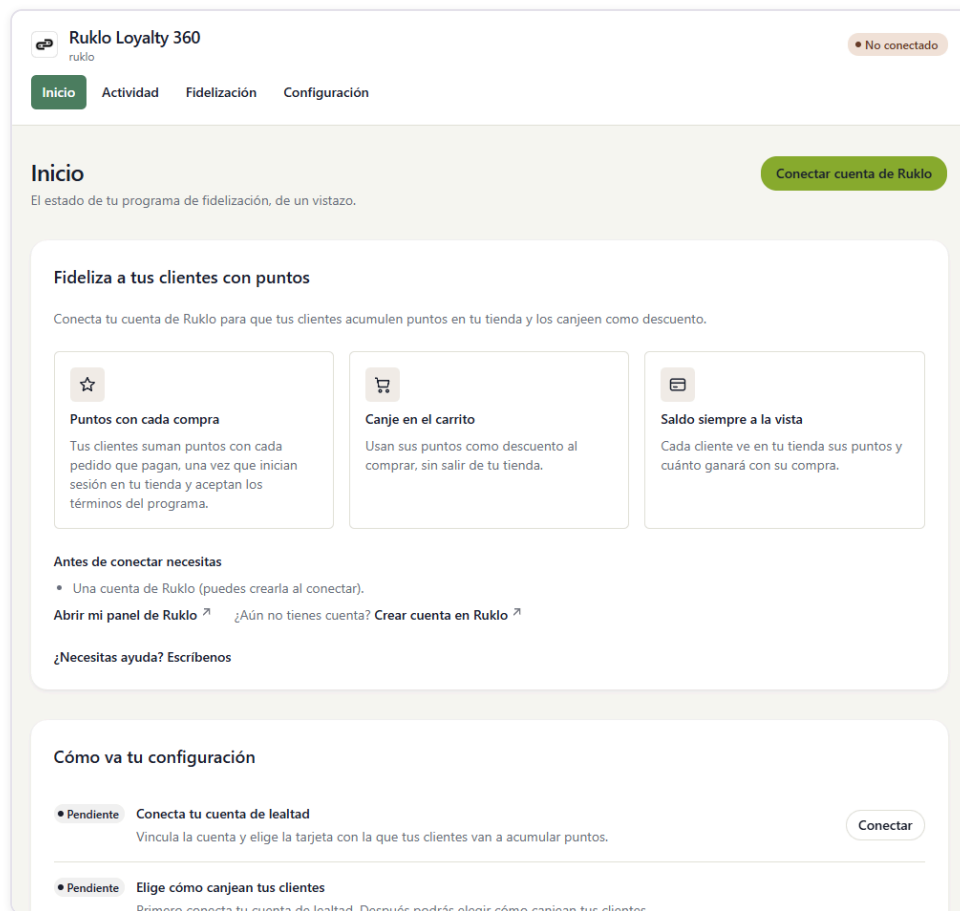
- 1 Pulsa **Autorizar acceso**. Se abre una ventana de Jumpseller.
- 2 Acepta. La ventana se cierra sola y el panel de la app se carga dentro del admin.
- 3 Si tu navegador bloqueó la ventana, permite las ventanas emergentes o usa **Abrir en una pestaña nueva**.

¿Por qué este paso?

Algunos navegadores (Safari, Chrome con bloqueo de cookies de terceros) no guardan sesiones dentro de un iframe. La ventana de autorización crea una sesión propia del panel que dura 30 días.

3.3 El panel

El panel tiene cuatro pestañas: **Inicio**, **Actividad**, **Fidelización** y **Configuración**. Arriba ves el estado de la conexión con Ruklo y, abajo, los enlaces a soporte, términos y privacidad.

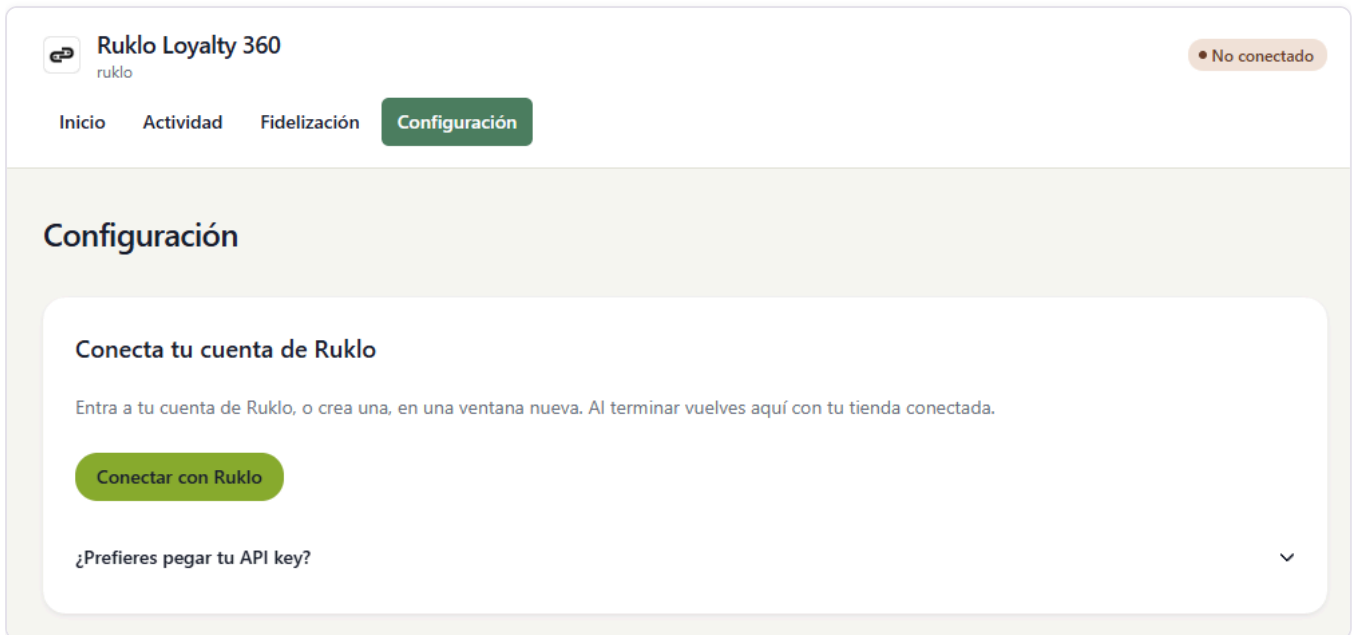


Inicio antes de conectar: qué hace la app, qué necesitas y la lista de configuración.

Inicio te guía con una lista de tres pasos: conectar tu cuenta y elegir tarjeta, elegir cómo canjean tus clientes, y mostrar el widget en tu tienda. Cuando completas los tres, verás **Tu programa de fidelización está listo**.

4. Conectar tu cuenta de Ruklo

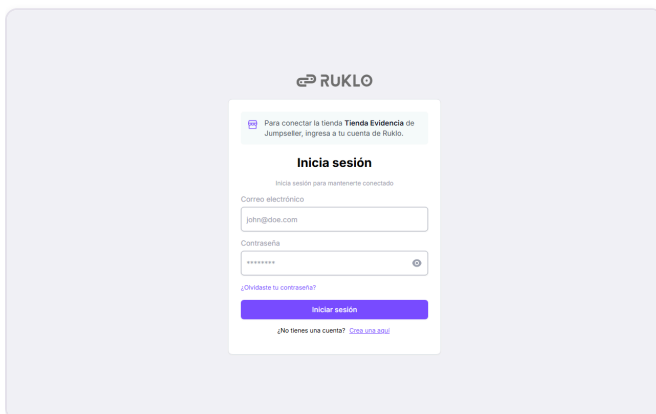
Ve a **Configuración**. Hay dos formas de conectar: el botón **Conectar con Ruklo** (recomendado) o pegar una API key.



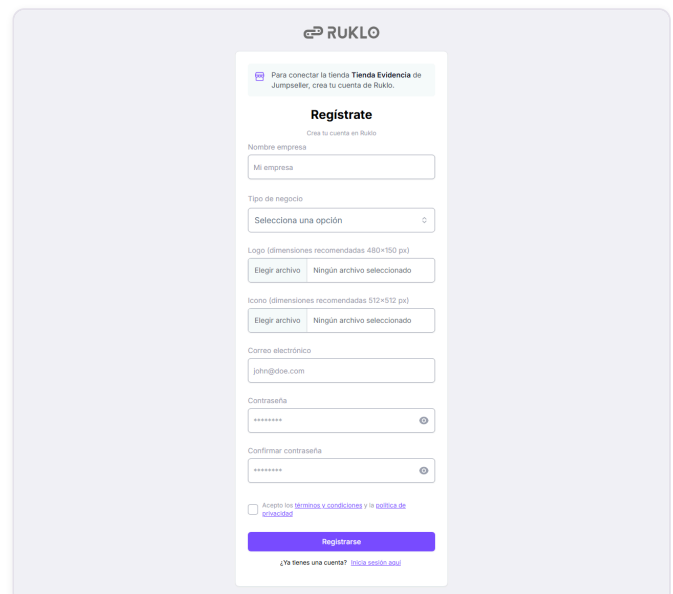
Configuración antes de conectar.

4.1 Con el botón "Conectar con Ruklo"

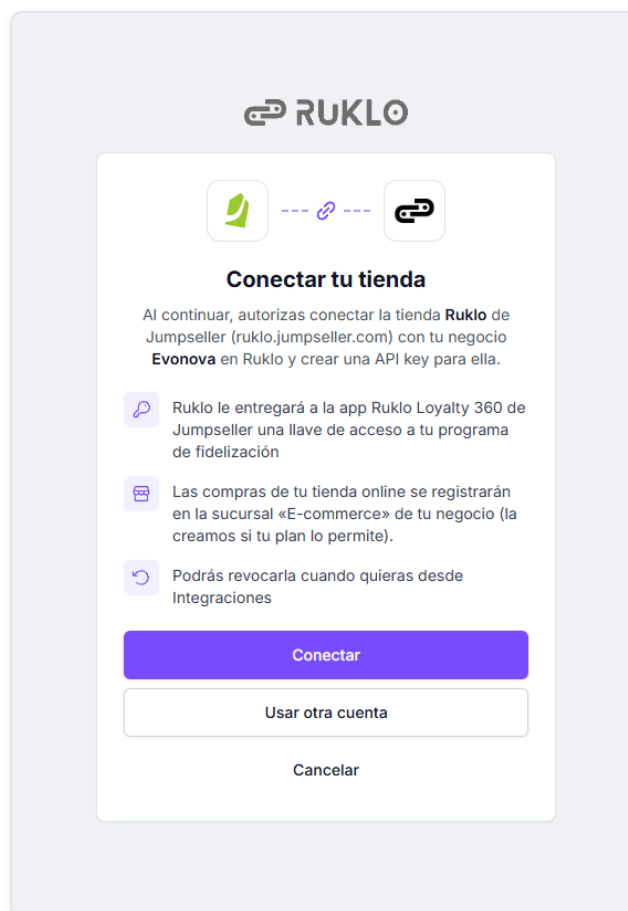
- 1 Pulsa **Conectar con Ruklo**. Se abre una ventana de Ruklo.
- 2 Inicia sesión con tu cuenta de Ruklo, o pulsa **Crea una aquí** para registrarte (nombre de la empresa, tipo de negocio, logo, ícono, correo y contraseña).
- 3 Revisa la pantalla **Conectar tu tienda** y pulsa **Conectar**.
- 4 La ventana se cierra y el panel queda **Conectado**. Nunca ves ni copias una API key.



Iniciar sesión en la ventana.



O crear la cuenta ahí mismo.



Confirmación: qué autorizas y dónde quedan registradas tus compras.

Sucursal "E-commerce"

Al conectar, Ruklo registra las compras de tu tienda online en una sucursal llamada «**E-commerce**» de tu negocio, y la crea si no existe y tu plan lo permite. Así puedes distinguir en Ruklo las ventas de tu tienda online de las de tus locales físicos. Si tu plan no tiene cupo para otra sucursal, la conexión funciona igual y las compras quedan sin sucursal.

Si la conexión no termina, el panel te dice por qué: la conexión venció (dura 60 segundos), hubo demasiados intentos (espera un minuto) o Ruklo no respondió (inténtalo de nuevo).

4.2 Pegando una API key

Si prefieres, abre ¿Prefieres pegar tu API key?, pega la key de tu negocio en Ruklo y pulsa **Conectar cuenta de Ruklo**. La key se guarda cifrada.

4.3 Ya conectado

 Ruklo Loyalty 360
ruklo

• Conectado Conexión actualizada el 18 oct 2026

[Inicio](#) [Actividad](#) [Fidelización](#) [Configuración](#)

Configuración

[Renovar API key](#) [Restablecer conexión](#)

Cuenta

Tienda	ruklo
Proveedor	Ruklo
Moneda de la tienda	CLP
Tarjeta en uso	Club Ruklo: acumula el 10% de cada compra Cashback

Tu tarjeta

TARJETA DE LEALTAD

Club Ruklo: acumula el 10% de cada compra

10% de cashback en cada compra

Ruklo

[Cashback](#)

[Editar tarjeta](#)

[Cambiar tarjeta](#)

Configuración con la cuenta conectada y la tarjeta en uso.

- **Cuenta:** tienda, proveedor, moneda fijada y tarjeta en uso.
- **Tu tarjeta:** vista de la tarjeta, **Editar tarjeta** y **Cambiar tarjeta**.
- **Renovar API key:** reemplaza la key (después hay que volver a elegir la tarjeta).
- **Restablecer conexión:** ver capítulo 10.

5. Tu tarjeta de lealtad

La tarjeta define cómo acumulan y canjean tus clientes. Si tu cuenta de Ruklo ya tiene una tarjeta compatible, elígela con **Elegir tarjeta**. Si no, créala con **Crear una tarjeta nueva**.

5.1 Crear una tarjeta con el asistente

El asistente tiene cuatro pasos y una vista previa del teléfono (Android o iOS) que se actualiza mientras editas. **Siguiente** revisa el paso y te lleva al campo que falte.

Paso 1 · Información

← Configuración

Nueva tarjeta

Paso 1 de 4 · Información

Cashback

Información

Tipo, título y datos básicos de la tarjeta.

Tipo de tarjeta

Define la mecánica de la campaña. No se puede cambiar una vez creada.

Cashback

Devuelve un % del gasto

Puntos por compra

Membresía

Niveles con más beneficios

Sube de nivel

Título

Club Ruklo: acumula el 10% de cada compra

Tipo de código

QR | Código de barras

Configuraciones avanzadas (opcional)

Cancel

Atrás

Siguiente

VISTA PREVIA

Android | iOS

Nombre de tu negocio

Club Ruklo: acumula el 10% de cada compra

PUNTOS acumulados

1.250

Acumulación

10%



AAAAA

Tipo de tarjeta, título y tipo de código.

- **Tipo:** Cashback o Membresía. No se puede cambiar después.
- **Título** (hasta 70 caracteres) y **tipo de código** (QR o código de barras).
- Opcional: nombre del negocio en la tarjeta y mensaje del reverso.

Ruklo Loyalty 360 para JumpSeller · 10 / 28

Paso 2 · Programa y reglas

← Configuración

Nueva tarjeta

Paso 2 de 4 · Programa y reglas

CashbackCambiar tipo

Programa y reglas

Define cómo acumulan y canjean tus clientes.

Acumulación

Cashback (%)

Nombre de los puntos*

10

Puntos

Se acredita este % de cada compra como puntos para el cliente. Puedes usar decimales, por ejemplo 1,5.

Límites

Puntos iniciales

Min. para canjear

Máx. para canjear (opcional)

0

1000

10000

Vencimiento de puntos

☐ Habilitar expiración

Define cuánto tiempo permanecen válidos los puntos ganados. Al expirar, el cliente ya no puede canjearlos.

Reglas y opciones · avanzado (opcional)

▼

VISTA PREVIA

AndroidiOS

9:41

Nombre de tu negocio

Club Ruklo: acumula el 10% de cada compra

PUNTOS acumulados

Acumulación

1.250

10%



AAAAA

Cancelar

Atrás

Siguiente

Porcentaje, nombre de los puntos, límites y vencimiento.

- **Cashback:** porcentaje (10 % por defecto), nombre de los puntos, puntos iniciales y mínimo y máximo para canjear.
- **Membresía:** de 2 a 5 niveles. Cada nivel tiene nombre, porcentaje de acumulación, reglas para subir (puntos, compras o antigüedad en una ventana de días), tope de canje propio y la opción "Solo alcanzable manualmente".
- **Vencimiento de puntos** (opcional): por antigüedad (cada grupo de puntos vence según cuándo se ganó) o por período fijo, con avisos previos.
- Qué muestra la tarjeta en la wallet: símbolo \$, fecha de registro, porcentaje o nivel.

Paso 3 · Diseño

← Configuración

Nueva tarjeta

Paso 3 de 4 · Diseño

Cashback

Cambiar tipo

Diseño

Colores, logo, íconos y banners de tu tarjeta.

Colores de la tarjeta

Define cómo se verá tu tarjeta en Apple Wallet.

Color de fondo

#7C4DFF

Color de texto

#FFFFFF

Usar contraste automático

Recomendado para mantener la legibilidad

Imágenes

Logo, ícono y banners del pase. PNG, JPEG o WebP, hasta 1 MB cada una.

Logo

Ícono

Elegir logo

o arrastra tu propia imagen. El logo que se muestra en el encabezado del pase. Recomendado: 480x150 px.

Elegir ícono

o arrastra tu propia imagen. Ícono cuadrado, usado en notificaciones del pase. Recomendado: 512x512 px.

Banner (Google Wallet)

Banner (Apple Wallet)

VISTA PREVIA

Android

iOS

9:41

Nombre de tu negocio

Club Ruklo: acumula el 10% de cada compra

PUNTOS acumulados

1.250

Acumulación

10%



AAAAA

Cancelar

Atrás

Siguiente

Colores e imágenes del pase de wallet.

- Color de fondo y de texto (con contraste automático recomendado).
- Logo, ícono y banners de Apple Wallet y Google Wallet. PNG, JPEG o WebP, hasta 1 MB cada imagen y 4 MB en total.
- En Membresía, cada nivel puede tener sus propios colores e imágenes.

Ruklo Loyalty 360 para Jumpseller · 12 / 28

Paso 4 · Cliente

← Configuración

Nueva tarjeta

Paso 4 de 4 · Cliente

Cashback

Cambiar tipo

Cliente

Datos solicitados al cliente final al registrarse.

ⓘ

Estos datos llegan desde Jumpseller con cada compra: el correo y el teléfono siempre, y el nombre y la dirección cuando la tarjeta los pide. El RUT no llega desde Jumpseller.

Datos que pide la tarjeta al cliente

Marcamos el correo, el teléfono y el nombre, que llegan con cada compra. Puedes agregar o quitar los que quieras: la tarjeta necesita al menos un campo de identificación que llegue desde Jumpseller (correo o teléfono).

CAMPOS DE IDENTIFICACIÓN

☒ Email

☐ RUT

☒ Teléfono

☐ Patente del vehículo

CAMPOS ADICIONALES

☒ Nombre

VISTA PREVIA

Android

iOS

9:41

Nombre de tu negocio

Club Ruklo: acumula el 10% de cada compra

PUNTOS acumulados

1.250

Acumulación

10%



AAAAA

Cancelar

Atrás

Crear tarjeta

Datos que pide la tarjeta al cliente.

Vienen marcados el correo, el teléfono y el nombre. La tarjeta debe pedir al menos el **correo o el teléfono**, porque son los datos con los que Jumpseller identifica al comprador. El RUT no llega desde Jumpseller.

Al final, **Crear tarjeta** muestra un resumen para confirmar. La tarjeta nueva queda en uso.

¿Crear esta tarjeta?

Revisa el resumen antes de crearla. Podrás seguir ajustándola después desde el panel.

Título

Club Ruklo: acumula el 10% de cada compra

Tipo

Cashback

Seguir editando

Crear tarjeta

Resumen antes de crear la tarjeta.

5.2 Editar la tarjeta

Desde **Configuración** → **Editar tarjeta** se abre el mismo asistente. Puedes cambiar todo menos el tipo: reglas, niveles (agregar, quitar o renombrar), colores e imágenes (también quitarlas). Si quitas un nivel que ya tiene clientes, la app te dice a qué nivel pasarán antes de guardar. En la edición también eliges el **ícono del widget** que verán tus clientes en la tienda.

5.3 Elegir una tarjeta existente

Cambiar la tarjeta

Tarjeta

Solo se pueden usar tarjetas de Cashback y Membresía que Jumpseller pueda entregar al comprar.

- ☐ **Plugin QA Club**
Cashback
- ☐ **Plugin QA Membresía**
Membresía
- ☐ **Plugin QA Cashback**
Cashback
- ☐ **QA color texto por nivel**
Membresía
Esta tarjeta no pide correo ni teléfono, que son los datos con los que Jumpseller identifica al comprador (el RUT y la patente no llegan). Necesita pedir al menos uno de los dos.

Cancelar **Guardar**

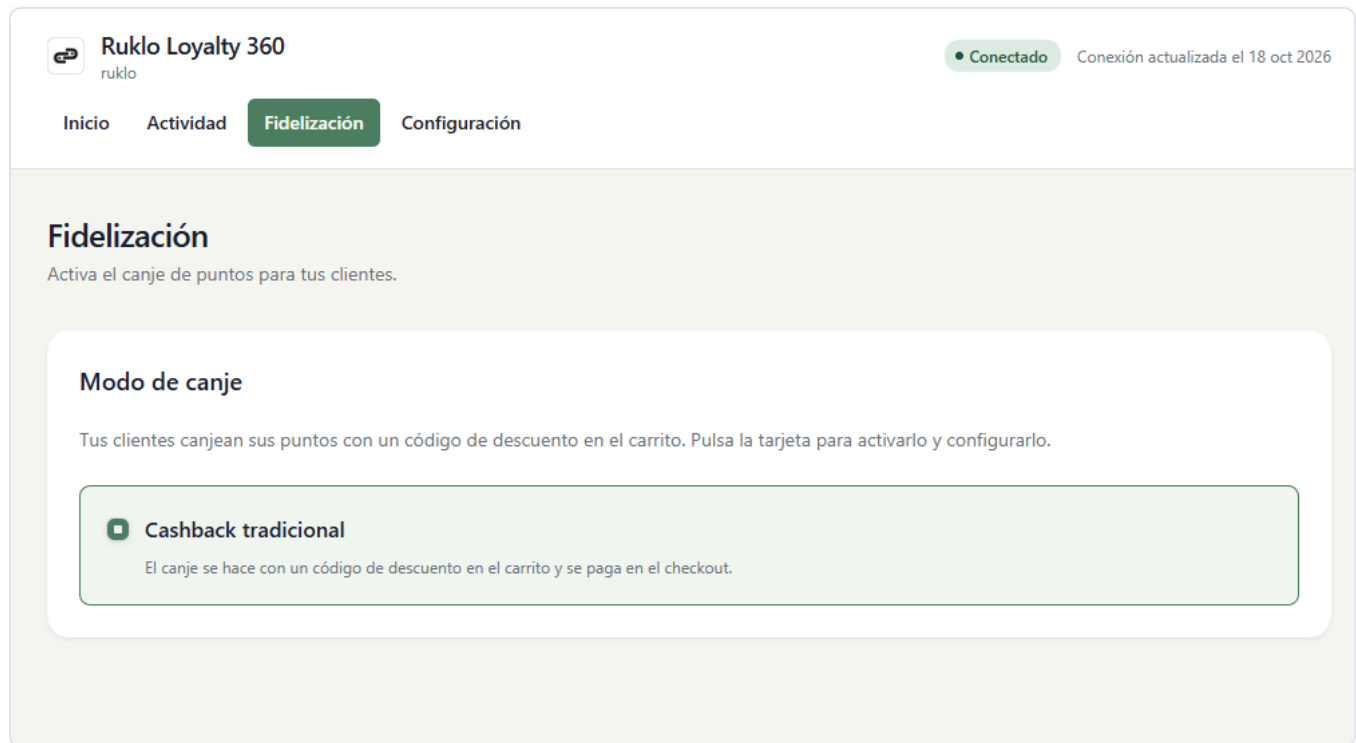
Las tarjetas que no sirven para Jumpseller aparecen deshabilitadas con su motivo.

Solo se listan tarjetas de Cashback y Membresía. Una tarjeta aparece deshabilitada si pide datos de menores de edad, si tiene campos personalizados obligatorios o si no pide correo ni teléfono, porque Jumpseller no puede entregar esos datos al comprar.

6. Activar el canje y configurar el widget

6.1 Activar el canje

- 1 Ve a Fidelización.
- 2 Pulsa la tarjeta **Cashback tradicional** para activarlo y entrar a sus ajustes.



El modo de canje: un código de descuento en el carrito que se paga en el checkout.

Antes de abrir tu tienda a clientes

Elige el modo de canje en cuanto conectes. Los puntos se acumulan desde que eliges la tarjeta, pero el canje solo funciona con el modo activado.

6.2 Ajustes del widget

La pantalla tiene los ajustes a la izquierda y una **vista previa en vivo** a la derecha, con el widget real en una página de muestra. Los cambios se aplican a tu tienda al pulsar **Guardar cambios**; **Descartar** los deshace.

Cashback tradicional

Canje de puntos

Ganarás X

¿Dónde se muestra el canje?

☐ Flotante

Un botón fijo en una esquina de la pantalla abre y cierra el canje, en toda la tienda.

☒ En el carrito

El canje va dentro del carrito de tu tema, junto al total.

☐ Desactivado

Tus clientes no pueden canjear puntos en la tienda.

¿En qué carrito?

☐ Página de carrito

Dentro del resumen, solo en la página del carrito.

☐ Carrito lateral

Dentro del carrito lateral, en toda la tienda. En la página del carrito no se muestra.

☒ Ambos

En el carrito lateral y, en la página del carrito, dentro del resumen.

Caja del canje

Estilo

☒ Suave

☐ Tarjeta

☐ Contorno

☐ Mínimo

Página

Tienda

Producto

Carrito

Carrito lateral

Comprador y situación

Socio

Dispositivo

Celular

Escritorio

Tienda de ejemplo

Inicio

Catálogo

Contacto

Carrito de compras

Polera de algodón

Talla M

Calcular los gastos de envío

Selecciona tu región

Cupón de descuento

Ingresa tu código

Subtotal

\$25.990

Envío

Por calcular

Total

\$25.990

Ganarás 2.599 Puntos con esta compra

Pestaña "Canje de puntos" con la vista previa.

¿Dónde se muestra el canje?

Ubicación	Qué hace
Flotante	Un botón fijo en una esquina abre un panel con el saldo y el canje, en toda la tienda.
En el carrito → Página de carrito	Dentro del resumen, solo en la página del carrito (opción por defecto).
En el carrito → Carrito lateral	Dentro del carrito lateral de tu tema, en toda la tienda.
En el carrito → Ambos	En el carrito lateral y en la página del carrito.
Desactivado	Nadie puede canjear. Tus ajustes se conservan para cuando lo vuelvas a activar.

Qué puedes personalizar

- **Botón flotante:** forma, esquina, ícono y textos para socios y para quien aún no tiene tarjeta. **Subir otros botones flotantes** mueve hacia arriba los botones de otras apps (WhatsApp, chat) que choquen con el tuyo.
- **Caja del canje o panel:** estilo, colores, borde, redondeo y forma de los botones. Si el texto se lee mal sobre el color, la app te avisa.
- **Qué se muestra:** si ven el canje los visitantes sin sesión, el nivel del socio, el botón para agregar la tarjeta a la wallet y los mensajes para cada tipo de visitante.

- **Textos del canje:** título, botón, mensajes de éxito, de vigencia y de error. Si dejas uno vacío se usa el texto por defecto.
- **Puntos y cupones:** si el canje se puede combinar con otros cupones (apagado por defecto).
- **Posición y márgenes:** el widget se ubica solo. Si quieres moverlo, indica un selector CSS de tu tema y si va antes o después, y ajusta los márgenes (de -48 a 48 px).

Pestaña "Ganarás X"

Cashback tradicional

Canje de puntos

Ganarás X

Los cambios de «Ganarás X» pueden tardar hasta 5 minutos en verse en tu tienda.

Contenido

☒ Mostrar en la página de producto

☒ Mostrar en el carrito

Mensaje

Puedes usar {points}. 32/160

Estilo

Estilo en producto

☒ Mínimo
 ☐ Tarjeta
 ☐ Píldora
 ☐ Contorno

Estilo en carrito

☒ Suave
 ☐ Mínimo
 ☐ Tarjeta
 ☐ Píldora
 ☐ Contorno

Con estos estilos el aviso usa los colores de tu tema. Elige «Tarjeta», «Píldora» o «Contorno» para personalizarlos.

☒ Color de acento

☐ Ícono dentro de un círculo

☐ Ocultar el ícono

Página

Tienda

Producto

Carrito

Carrito lateral

Comprador y situación

Socio

▼

Dispositivo

Celular

Escritorio

Ganarás 2.599 Puntos con esta compra

PL-0042

Polera de algodón

\$25.990

Agregar al carrito

Algodón peinado, corte recto. Disponible en varias tallas.

El aviso de puntos que ganará el cliente, en producto y carrito.

Muestra "Ganarás {points} con esta compra" en la página de producto y en el carrito. Puedes cambiar el mensaje, el estilo y los colores, y su posición en el carrito (debajo del total, encima o debajo del botón de pago, o al inicio del resumen). Los cambios de esta pestaña pueden tardar hasta 5 minutos en verse en la tienda.

Vista previa

Elige la página (Tienda, Producto, Carrito, Carrito lateral), el tipo de comprador (Visitante, Sin tarjeta, Términos pendientes, Socio), situaciones del canje (reservado, aplicado, puntos insuficientes, cupón en conflicto...) y el dispositivo (Celular o Escritorio).

Ingresar tu código

Subtotal

\$25.990

Envío

Por calcular

Total

\$25.990

Ganarás 2.599 Puntos con esta compra

Usa tus puntos en esta compra

Tienes 12.500 puntos

Puedes canjear entre 1.000 y 12.500 puntos.

Puntos a canjear

12500

Canjear

Al participar en el programa de puntos aceptas los [Términos y condiciones](#) y la [Política de privacidad](#).

Proceder al pago

[Seguir comprando](#)

Socio con puntos en el carrito.

Tienda de ejemplo

Inicio

Catálogo

Contacto

Carrito de compras

Polera de algodón

Talla M

Calcular los gastos de envío

Selecciona tu región

Cupón de descuento

Activa tus puntos

×

Acepta los términos del programa para acumular y canjear puntos.

☐

Acepto los [Términos y condiciones](#) y la [Política de privacidad](#)

Aceptar y continuar

Cliente que aún no acepta los términos.

7. Código de identificación (recomendado)

Jumpseller entrega el correo del cliente al widget solo cuando el carrito tiene productos. Con el carrito vacío (por ejemplo, justo después de comprar), el widget no sabe quién es y no puede mostrar su saldo. Una línea de código en tu tema lo resuelve.

Código de identificación (recomendado)

Permite mostrar el saldo de tus clientes aunque su carrito esté vacío

Sin este código identificamos a tus clientes por el email de su carrito de Jumpseller, pero Jumpseller solo lo entrega cuando el carrito tiene productos: con el carrito vacío (por ejemplo, justo después de una compra) el widget no puede mostrarles su saldo. **Te recomendamos pegarlo** para que el widget reconozca siempre a tus clientes con sesión iniciada. En tu panel de Jumpseller, ve a Diseño → Editor de código, abre `layout.liquid` (en Templates) y pégalo antes del cierre de `</head>`. Si cambias de tema, vuelve a pegarlo en el tema nuevo.

```
<script>window.__ruklo = { customerId: {{ customer.id | json }}, cart: { subtotal: {{ cart.subtotal | json }}, currency: {{ store.currency | json }} } };</script>
```

Copiar código

Configuración → Código de identificación, con el estado detectado en tu tienda.

- 1 En **Configuración**, abre **Código de identificación (recomendado)** y pulsa **Copiar código**.
- 2 En tu admin de Jumpseller ve a **Diseño** → **Editor de código** y abre `layout.liquid` (en Templates).
- 3 Pégalo antes del cierre de `</head>` y guarda.
- 4 Vuelve a la app: revisa tu tienda y muestra **Código instalado** cuando lo encuentra. Si cambias de tema, repite el paso.

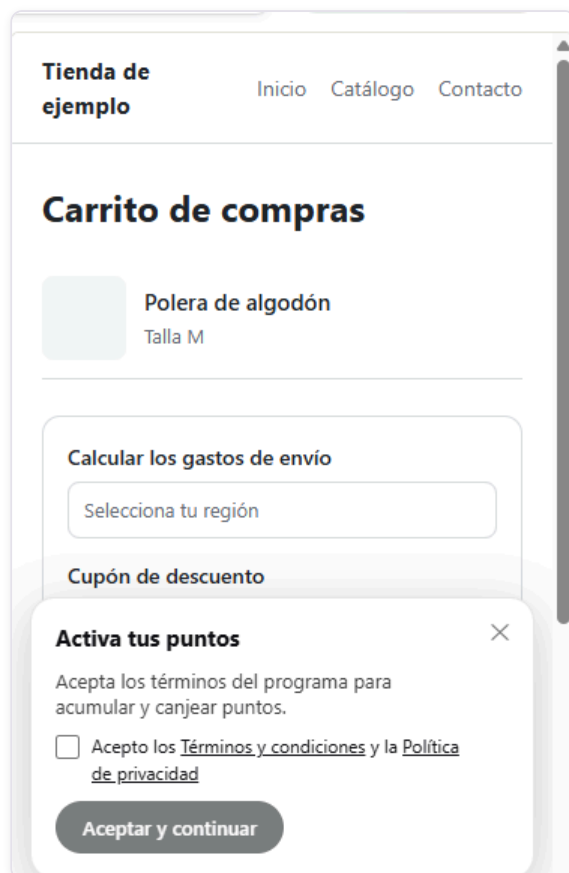
```
<script>window.__ruklo = { customerId: {{ customer.id | json }}, cart: { subtotal: {{ cart.subtotal | json }}, currency: {{ store.currency | json }} } };</script>
```

8. Cómo lo vive tu cliente en la tienda

Las imágenes de este capítulo son del widget real en la vista previa del panel (capítulo 6), con datos de muestra. En tu tienda toma la tipografía y los colores de tu tema.

8.1 Aceptar los términos del programa

Un cliente con sesión que todavía no aceptó ve la hoja **Activa tus puntos**, en cualquier página. Marca la casilla de Términos y condiciones y Política de privacidad y pulsa **Aceptar y continuar**. Desde ahí acumula puntos.



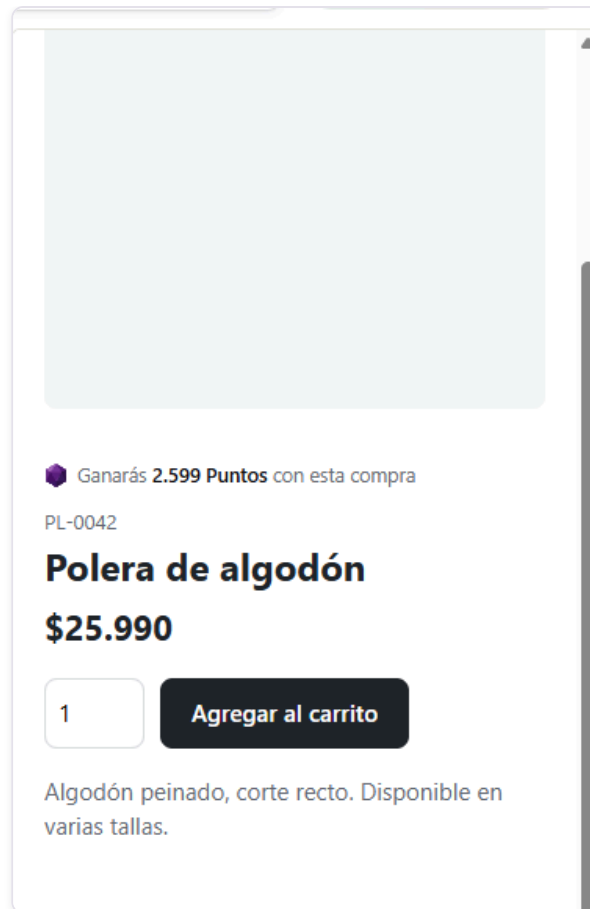
La aceptación es explícita: sin ella no se crea la tarjeta ni se envían datos a Ruklo.

Importante

Una compra hecha antes de aceptar los términos no acumula, aunque el cliente acepte después. Lo mismo vale para las compras como invitado.

8.2 Acumular

- Cuando Jumpseller avisa que un pedido está **pagado**, la app suma los puntos: el porcentaje de la tarjeta (o del nivel) sobre el subtotal menos los descuentos. El envío no cuenta.
- La primera compra pagada crea la tarjeta del cliente en Ruklo.
- Si el pedido se **cancela**, se revierten los puntos ganados y se devuelven los canjeados.
- "Ganarás X" muestra antes de comprar cuántos puntos ganará.



"Ganarás X" en la página de producto.

8.3 Canjear en el carrito

- 1 En el carrito, el cliente ve **Usa tus puntos en esta compra**, su saldo y cuántos puntos puede canjear.
- 2 Pulsa **Canjear**. La app descuenta los puntos, crea un cupón de un solo uso que solo ese cliente puede usar y lo aplica al carrito.
- 3 Paga en el checkout de Jumpseller con el descuento.
- 4 Si no paga en **15 minutos**, el cupón se desactiva y los puntos vuelven solos. También puede pulsar **Cancelar canje** antes.

Ingresa tu código

Subtotal \$25.990

Envío Por calcular

Total \$25.990

Ganarás 2.599 Puntos con esta compra

Usa tus puntos en esta compra

Tienes 12.500 puntos

Puedes canjear entre 1.000 y 12.500 puntos.

Puntos a canjear

12500 **Canjear**

Al participar en el programa de puntos aceptas los [Términos y condiciones](#) y la [Política de privacidad](#).

Proceder al pago

[Seguir comprando](#)

Caja de canje en el carrito.

Ingresa tu código

Subtotal \$25.990

Envío Por calcular

Total \$25.990

Ganarás 2.599 Puntos con esta compra

✓ Canjear 12.500 puntos — descuento aplicado a tu carrito.

Código: RK-7K2Q

Válido por unos 12 min. Si no completas la compra, recuperas tus puntos al vencer.

[Cancelar canje](#)

Al participar en el programa de puntos aceptas los [Términos y condiciones](#) y la [Política de privacidad](#).

Proceder al pago

[Seguir comprando](#)

Descuento aplicado, con su vigencia.

El máximo que puede canjear es el menor entre su saldo, el tope de la tarjeta (o del nivel) y el subtotal del carrito. Si ya tiene otro cupón y no permite combinarlos, el widget le pide quitarlo primero.

8.4 Wallet

Desde el panel flotante, el socio puede agregar su tarjeta a Apple Wallet o Google Wallet con **Agregar mi tarjeta a la wallet**. El pase se actualiza solo con cada compra y canje.

9.1 Inicio



Ruklo Loyalty 360 para Jumpseller · 23 / 28

9.2 Actividad

 Ruklo Loyalty 360
ruklo

● Conectado Conexión actualizada el 18 oct 2026

[Inicio](#) [Actividad](#) [Fidelización](#) [Configuración](#)

Actividad

Los canjes de tus clientes, en toda la tienda.

Revertir puntos de una orden

Si reembolsas sin cancelar la orden en Jumpseller, esta app no se enterará sola — revierte los puntos acá con el número de la orden.

Número de orden

Ej: 10452

El número que aparece en el pedido de Jumpseller.

Previsualizar

Pendientes de resolver

Canjes que ya tomaron los puntos del cliente pero todavía no tienen un código emitido. La mayoría se resuelve solo en los próximos minutos; los marcados "Necesita atención" no van a resolverse sin ayuda. Un "Código usado por otro cliente" quedó así a propósito — no se le entregan los puntos a nadie hasta que elijas qué pasó.

Nada pendiente

Todos los canjes recientes ya tienen su código.

Canjes recientes

Canjes recientes, pendientes y reversa por número de orden.

- **Revertir puntos de una orden:** Jumpseller no avisa de los reembolsos. Si reembolsas sin cancelar el pedido, escribe aquí el número de orden, pulsa **Previsualizar** y luego **Revertir puntos**. Repetirlo no revierte dos veces.
- **Pendientes de resolver:** canjes que tomaron puntos y aún no tienen cupón. La mayoría se resuelve sola en minutos. Si un cupón lo usó otro cliente, tú decides: **Era el mismo cliente** o **Devolver puntos al dueño**.
- **Canjes recientes:** los últimos 25, con su estado (Usado, Sin usar todavía, Nunca se emitió...).

10. Restablecer la conexión y desinstalar

10.1 Restablecer la conexión

Restablecer conexión (en Configuración o en el pie) desconecta tu cuenta de Ruklo de esta tienda. Tus clientes dejan de acumular y canjear, pero sus puntos siguen guardados en Ruklo. Para volver, conecta otra vez y elige la tarjeta y el modo de canje.



La app confirma antes de restablecer.

Si hay canjes en curso, la app espera a que terminen (normalmente menos de 15 minutos) para no dejar puntos retenidos. Puedes forzarlo con **Restablecer de todos modos**, pero los canjes que no terminen en compra no devolverán sus puntos automáticamente.

10.2 Desinstalar

Al desinstalar desde Jumpseller, la app desactiva los cupones de canjes abiertos y devuelve esos puntos, borra el widget y los avisos que registró en tu tienda, y elimina toda su información de tu tienda (configuración, API key, canjes y aceptaciones). Las tarjetas y los puntos de tus clientes **siguen en Ruklo**.

11. Problemas comunes

Qué ves	Por qué	Qué hacer
"Autoriza el acceso a tu tienda" cada vez que abres la app	Tu navegador no conserva la sesión dentro del iframe	Pulsa "Autorizar acceso" o usa "Abrir en una pestaña nueva"
"Tu navegador bloqueó la ventana"	Bloqueo de ventanas emergentes	Permítelas para este sitio o abre la app en una pestaña
"Vuelve a autorizar la app"	La app necesita permisos nuevos	Pulsa "Volver a autorizar". Hasta hacerlo, el canje puede no funcionar
"La conexión venció o ya se usó"	Pasó más de un minuto en la ventana de conexión	Vuelve a pulsar "Conectar con Ruklo"
"Ruklo rechazó tu API key"	La key cambió o la revocaron, o tu plan de Ruklo llegó a un tope (ver la fila siguiente)	Si no cambiaste ni revocaste la key, revisa primero el tope de tu plan. Si no, "Renovar API key" o restablece y vuelve a conectar con el botón
"Ruklo rechazó tu API key" al crear una tarjeta, o las compras dejaron de sumar puntos antes de fin de mes	Tu plan llegó a su tope: en el plan e-commerce gratuito, 50 compras con puntos al mes, 1 tarjeta y 1 sucursal. Hoy la app lo muestra como un problema de la key	No renueves la key: no lo soluciona. Las compras vuelven a sumar puntos al empezar el mes siguiente y los canjes siguen funcionando. Para ampliar el plan, escribe a sosporte@ruklo.cl
"No hay tarjetas compatibles"	Tu cuenta no tiene tarjetas de Cashback o Membresía usables	Crea una con el asistente
"La moneda de tu tienda cambió"	Cambiaste la moneda en Jumpseller	Restablece la conexión y vuelve a conectar
Un cliente no ve su saldo con el carrito vacío	Falta el código de identificación	Instálalo (capítulo 7)
Un cliente compró y no sumó puntos	Compró como invitado, no había aceptado los términos o la moneda no coincide	Pídele iniciar sesión y aceptar antes de su próxima compra
El widget no aparece	Falta la conexión, la tarjeta o el modo, o la ubicación está en "Desactivado"	Revisa la lista de Inicio
Reembolsaste sin cancelar el pedido	Jumpseller no avisa de los reembolsos	Actividad → "Revertir puntos de una orden"
"Todavía hay canjes en curso" al restablecer	Hay cupones reservados sin terminar	Espera 15 minutos o pon el widget en "Desactivado" y espera

¿Algo más? Escríbenos a sosporte@ruklo.cl.

12. Anexo técnico para el equipo de Jumpseller

12.1 Datos de la app

Elemento	Valor
App URL	<code>https://plugin-js.ruklo.cl/</code> (se abre en el iframe del admin)
Redirect URI (OAuth)	<code>https://plugin-js.ruklo.cl/auth/callback</code>
Callback de desinstalación	<code>https://plugin-js.ruklo.cl/uninstall/:store_id</code> (firmado con HMAC)
Webhooks	<code>order_paid</code> , <code>order_updated</code> , <code>order_canceled</code> , <code>customer_deleted</code> → <code>/webhooks</code> , verificados con HMAC
JsApp	Un script en el template <code>layout</code> (todas las páginas de la tienda; no corre en el checkout)
Enmarcado	<code>frame-ancestors 'self' https://*.jumpseller.com https://jumpseller.com</code>

12.2 Permisos que pide y para qué

Scope	Uso
<code>read_orders</code>	Leer el pedido al pagarse, actualizarse o cancelarse, para acumular o revertir.
<code>read_customers</code>	Identificar al cliente del pedido y buscarlo por correo.
<code>read_store</code>	Código, URL, moneda y token de webhooks de la tienda.
<code>read_hooks</code> , <code>write_hooks</code>	Registrar y listar los webhooks de la app.
<code>read_jsapps</code> , <code>write_jsapps</code>	Instalar y quitar el script del widget.
<code>read_products</code>	Precios de producto para el catálogo de premios (función aún no activa en el modo de canje actual).
<code>read_promotions</code> , <code>write_promotions</code>	Crear y desactivar el cupón de cada canje.
<code>read_customer_categories</code> , <code>write_customer_categories</code>	Crear una categoría de un solo cliente para que el cupón solo lo use quien reservó los puntos.

12.3 Flujo de autorización embebida

Dentro del iframe, el panel abre una ventana a `/auth/authorize?mode=popup&challenge=...`, con un verificador tipo PKCE generado en el panel. Al aceptar, la ventana recibe un código de un solo uso (60 s, consumo atómico) que entrega al panel por `postMessage`, restringido al propio origen. El panel lo canjea por una cookie de sesión `Partitioned` (CHIPS) de 30 días. La sesión de primer nivel no cambia.

12.4 Conexión con Ruklo

"Conectar con Ruklo" sigue el mismo patrón: ventana al front de Ruklo con PKCE, código de un solo uso devuelto a `/connect/complete` y canje **servidor a servidor** con una credencial de la app (como el `client_secret` de OAuth). La API key resultante se guarda cifrada (AES-256-GCM) y nunca pasa por el navegador.

12.5 Canje y seguridad

- Cada canje crea una promoción de monto fijo y un solo uso, atada a una categoría de cliente de un único miembro.
- Al pagar, se verifica que el cliente del pedido sea el dueño de la reserva. Si no coincide, el canje queda para revisión del comercio y no se mueven puntos.
- Reserva de 15 minutos con liberación automática y devolución idempotente de puntos.
- Límites por IP y tienda en la API pública del widget (saldo, canje, consentimiento, "Ganarás X").

12.6 Datos que guarda la app

Por tienda: token OAuth, configuración (API key cifrada, tarjeta, modo de canje, ajustes del widget), canjes, eventos de webhooks procesados, caché de identidad de clientes y aceptaciones de términos (cliente, versión y fecha; sin correo ni IP). Todo se borra al desinstalar. Las tarjetas, puntos y transacciones viven en Ruklo.