**Проектирование и прототипирование веб-сайта для онлайн-школы программирования для детей.**

**Этап 1: Исследование и анализ**

1. **Анализ целевой аудитории:**

* Основные пользователи — родители (платежеспособная аудитория), вторичные пользователи — дети (непосредственные учащиеся).
* Родители ищут качественное образование, безопасность и отзывы. Дети хотят увлекательный процесс обучения.

1. **Анализ конкурентов:**

* Изучение сайтов других онлайн-школ программирования.
* Выявление сильных и слабых сторон. Например, интерфейс, навигация, доступность информации.

1. **Определение ключевых функций:**

* Быстрая форма записи.
* Интуитивно понятная структура.
* Элементы визуальной привлекательности для детей (анимации, яркие цвета).
* Убедительные блоки для родителей (отзывы, информация о преподавателях).

**Этап 2: Проектирование**

1. **Информационная архитектура:**

* **Главная страница:** Приветствие, преимущества, CTA (записаться на урок).
* **Программы:** Каталог курсов по возрастам/уровням.
* **Преподаватели:** Подробная информация о каждом учителе.
* **Отзывы:** Комментарии родителей и учеников.
* **Контакты:** Форма обратной связи и контактная информация.
* **Блог:** Полезные статьи (по желанию).

1. **Каркасы (Wireframes):**

* Скетчи каждой страницы с расположением элементов.
* Учет логической последовательности информации.

1. **Макеты (Mockups):**

* Визуальный стиль: Яркие цвета, детские иллюстрации, простые шрифты.
* Легкая навигация для родителей и детей.

1. **UI/UX-дизайн:**

* Адаптивность сайта для мобильных устройств.
* Приятный пользовательский опыт: быстрый доступ к форме записи, наглядная подача информации.

**Этап 3: Прототипирование**

1. **Выбор инструмента:** Figma — удобный, современный инструмент для интерактивного прототипирования.
2. Интерактивный прототип:

* Кликая по элементам, пользователь может переходить между страницами.
* Прототип демонстрирует работу ключевых функций: запись на пробный урок, просмотр курсов, контактная форма.