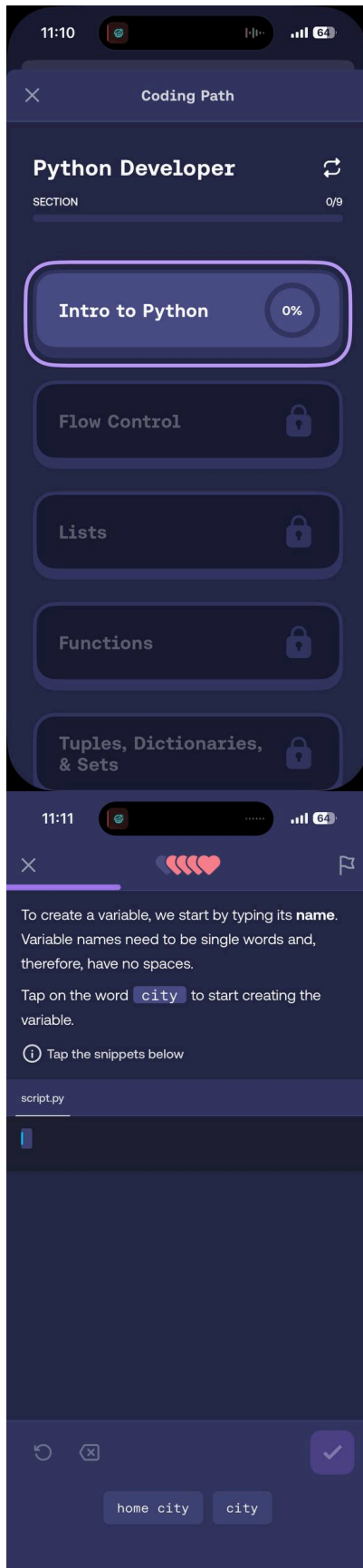
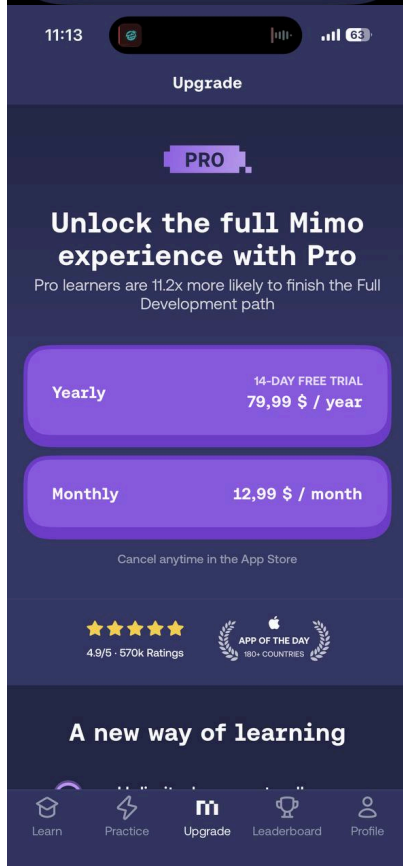
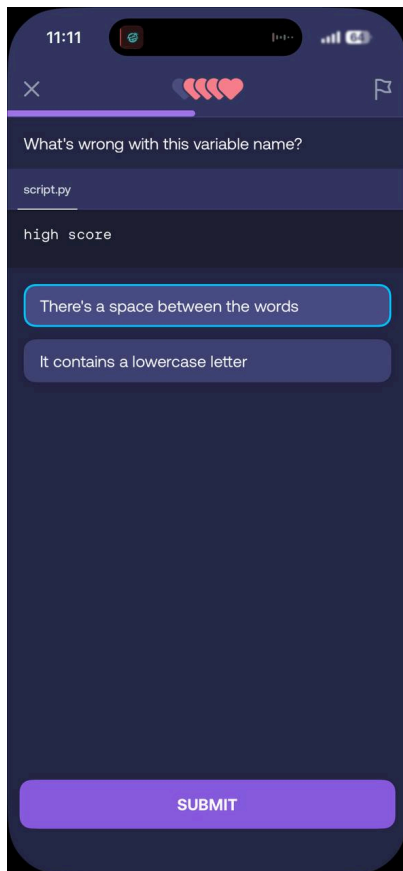


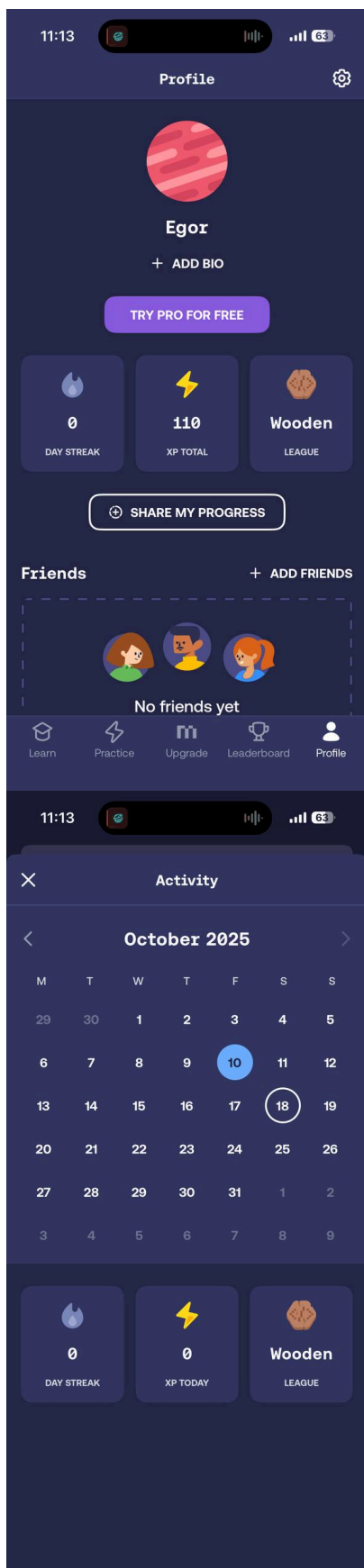
# Лабораторная работа №2

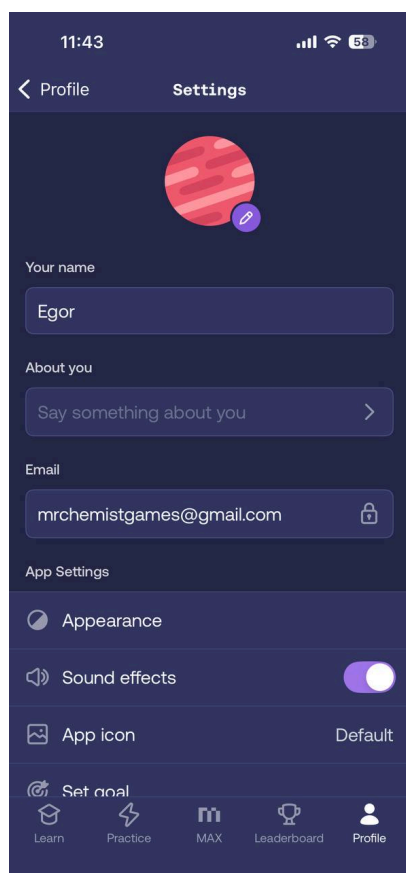
Проектирование информационной архитектуры и взаимодействия с пользователем

## Дизайн для мобильного приложения приложения

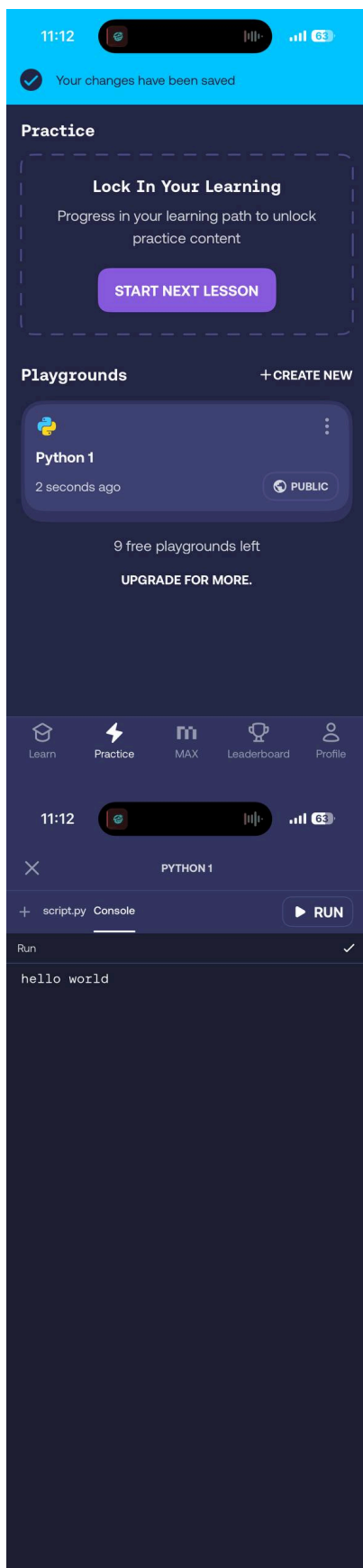




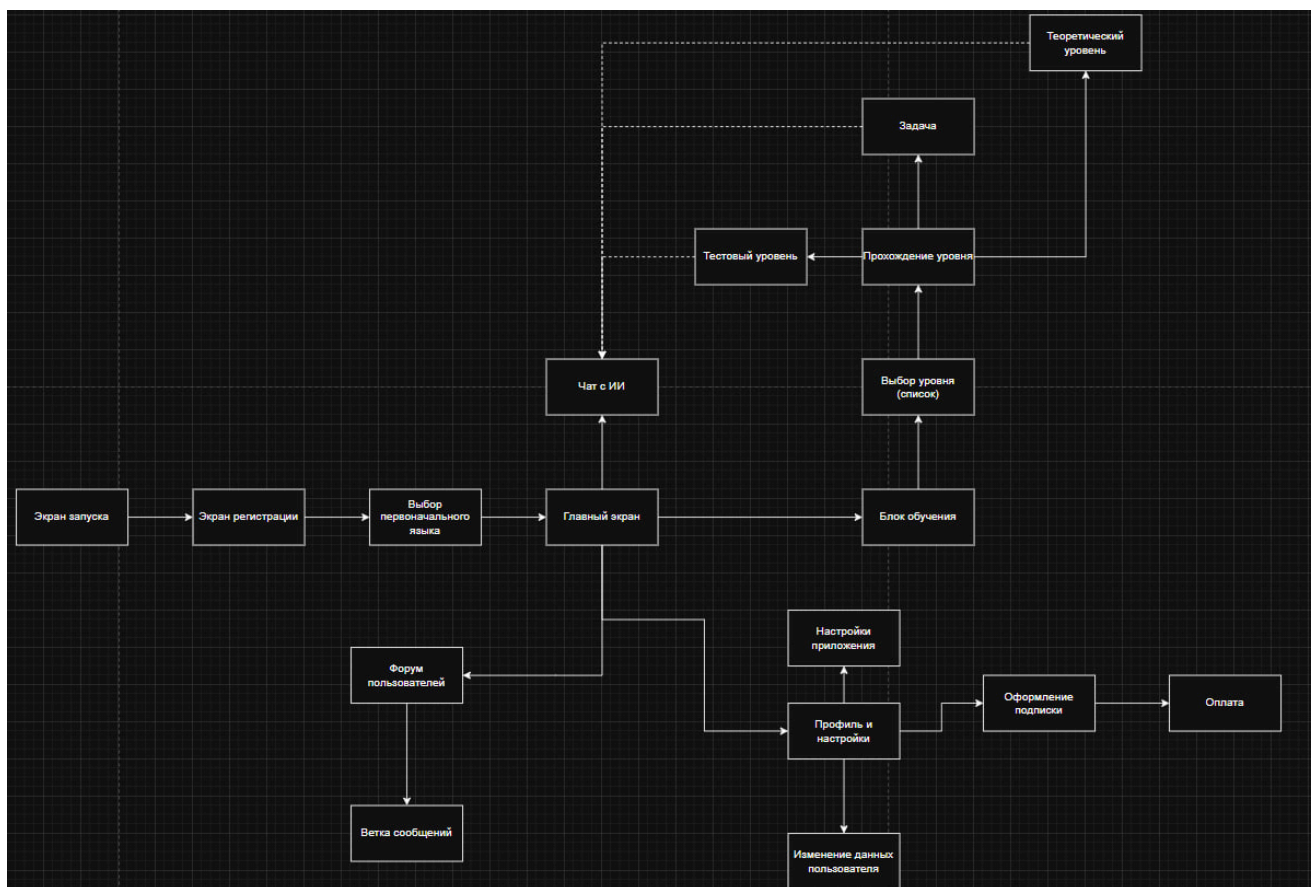




Будущая фича:



**Разработать навигационную модель системы и  
общую диаграмму путей**



## КАРТА ВЛИЯНИЯ

### ВЛИЯНИЕ НА НАЧИНАЮЩЕГО:

ЦЕЛЬ: Завершение базового курса



Новичок должен...



Чувствовать поддержку и видеть прогресс

- └─ Получать мгновенную помощь при трудностях
  - └─ ИИ-помощник в каждом уроке [Функция]
  - └─ Подсказки в 1 клик [Функция]
  - └─ Объяснения на человеческом языке [Требование]
- └─ Видеть свой прогресс и достижения
  - └─ Визуальная карта обучения [Функция]
  - └─ Ежедневные мини-цели [Функция]
  - └─ Система наград и бейджей [Функция]
- └─ Не чувствовать себя одинокой
  - └─ Безопасное сообщество новичков [Функция]
  - └─ Истории успеха таких же новичков [Контент]

### ВЛИЯНИЕ НА БИЗНЕС:

## БИЗНЕС-ЦЕЛИ:

- └─ Увеличить удержание новичков
- └─ Повысить конверсию в платную подписку

↓

## МЕТРИКИ УСПЕХА:

- └─ Количество завершенных первых уроков
- └─ Процент возврата после первой трудности
- └─ Количество обращений к ИИ-помощнику
- └─ Конверсия в подписку после 10-го урока

## ПРИОРИТЕТНЫЕ ФУНКЦИИ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ:

### Высокий приоритет (необходимо для цели):

- Интегрированный ИИ-помощник - снижает точку схода на первых этапах
- Визуальная карта прогресса - мотивирует продолжать обучение
- Система микро-достижений - создает позитивное подкрепление

### Средний приоритет (усиливает эффект):

- Сообщество новичков - снижает ощущение изоляции
- Персонализированные пути обучения - учитывает разные цели и темп

### Низкий приоритет (дополнительные возможности):

- Геймификация с рейтингами - добавляет элемент соревнования

## Интерактивные раскадровки и совокупную диаграмму взаимодействия

