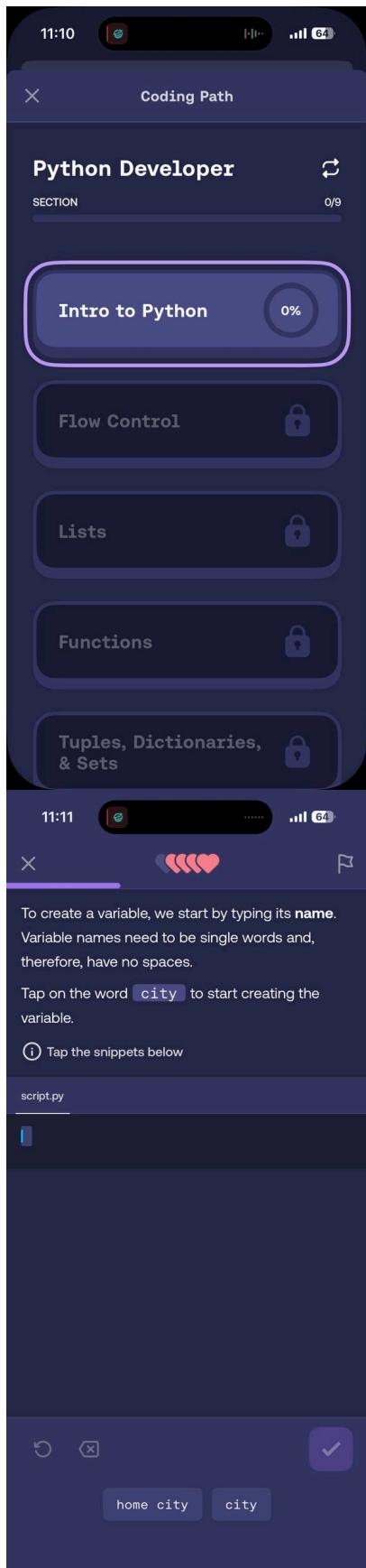
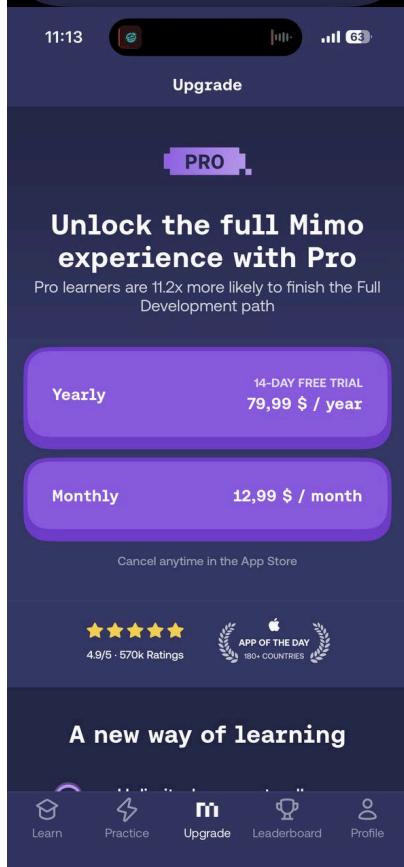
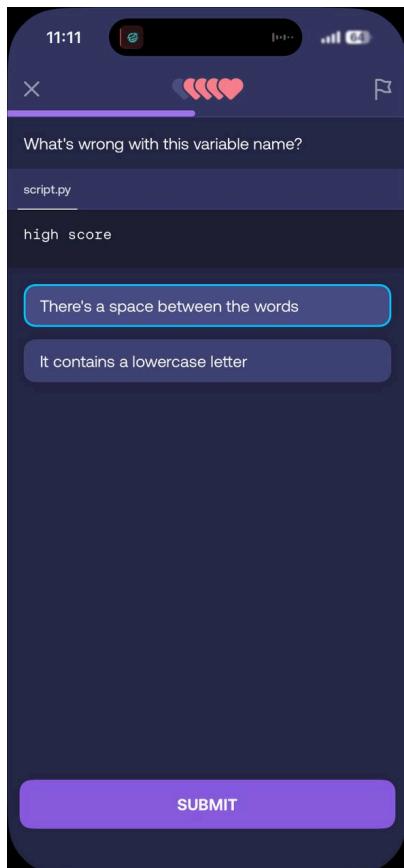


Лабораторная работа №2

Проектирование информационной архитектуры и взаимодействия с пользователем

Дизайн для мобильного приложения приложения





11:13

Profile

Egor

+ ADD BIO

TRY PRO FOR FREE

0 DAY STREAK

110 XP TOTAL

Wooden LEAGUE

SHARE MY PROGRESS

Friends + ADD FRIENDS

No friends yet

Learn Practice Upgrade Leaderboard Profile

11:13

X Activity

October 2025

M T W T F S S

29	30	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9

0 DAY STREAK

0 XP TODAY

Wooden LEAGUE

Activity

October 2025

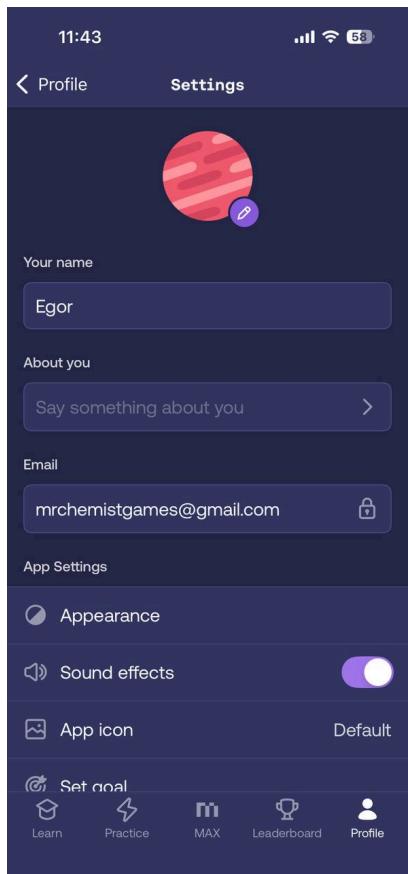
M T W T F S S

29	30	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9

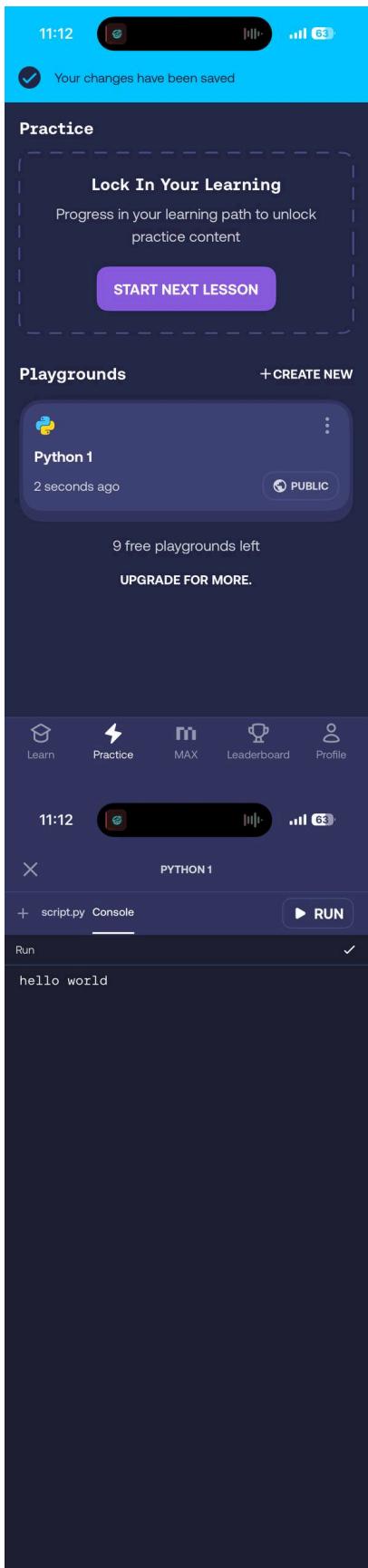
0 DAY STREAK

0 XP TODAY

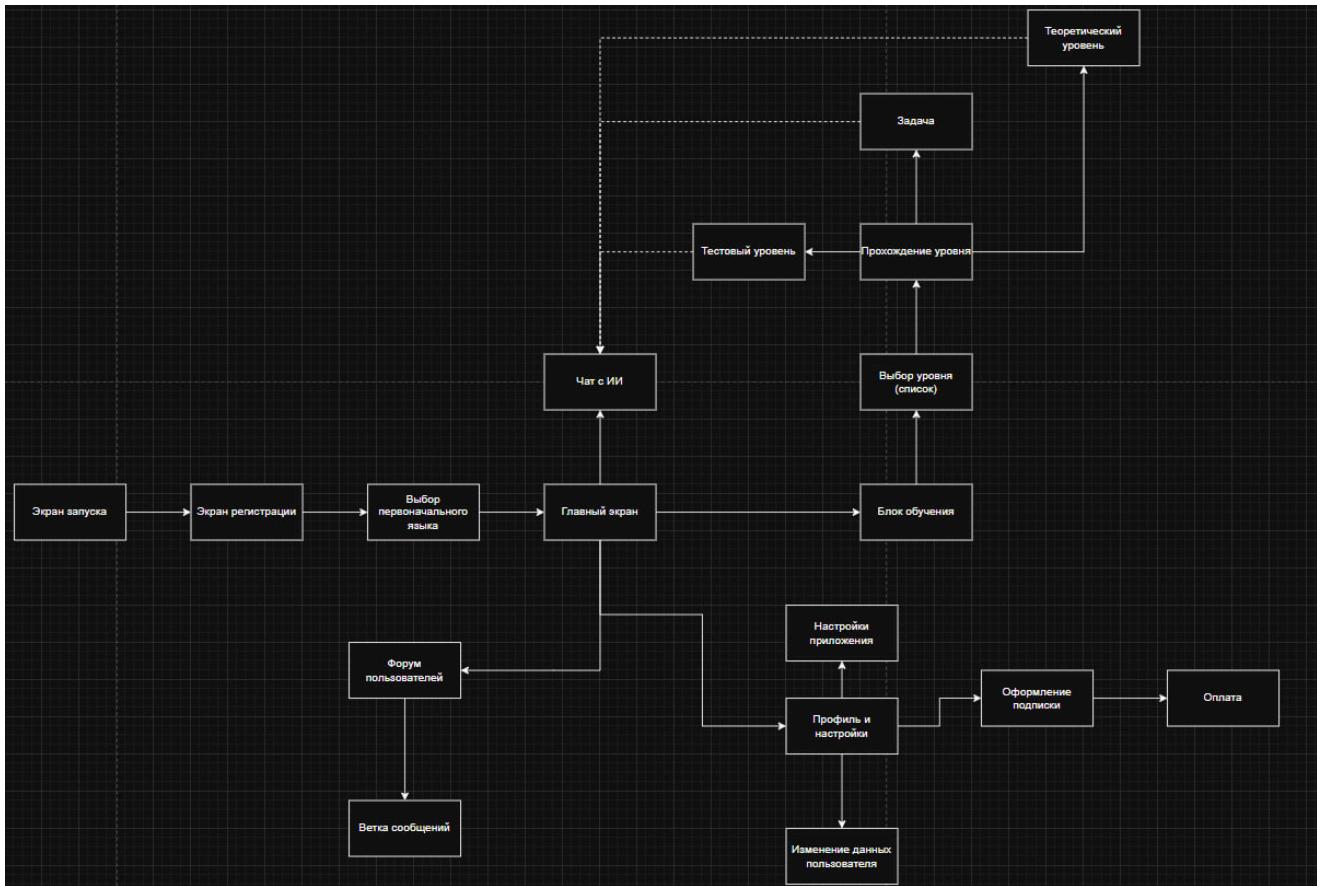
Wooden LEAGUE



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

