



Приватний заклад вищої освіти

Одеський технологічний університет «ШАГ»

Кафедра інформаційних технологій та фундаментальної підготовки

Випускна кваліфікаційна робота

Створення прототипу гнучкої (платформної) системи електронної освіти

на здобуття бакалаврського рівня вищої освіти
зі спеціальності «122 Комп'ютерні науки»

Виконавці проекту

№	П.І.Б.	Група
1	Ніколайчук А.В;	КН-Д-211

Автор звіту _____ Ніколайчук Анастасія Володимирівна

Науковий керівник	Викладач кафедри ІТ та ФП, Шишковец О.С
-------------------	---

Одеса 2025

Зміст

Технічне завдання до проекту _____	3
Преамбула _____	4
Опис розробки _____	5
Дослідження _____	6
Інформаційна архітектура _____	8
Візуальний дизайн _____	9
Медіа-просування та візуальна комунікація _____	16
Аналіз результатів _____	19
Використані ресурси _____	20

Загальне технічне завдання

Метою проєкту є розробка дизайну та користувацького інтерфейсу для освітньої платформи, що функціонально є аналогом Coursera. Основний акцент зроблено на створенні мобільного застосунку з логічною структурою, зручною навігацією та візуальною простотою, яка відповідає очікуванням сучасної аудиторії.

Продукт орієнтований на користувачів, які прагнуть опанувати нові навички, змінити професійну сферу або просто здобути знання у зручному форматі. Контент охоплює широкий спектр напрямів: від інформаційних технологій до гуманітарних дисциплін, що потребує гнучкої та зрозумілої архітектури.

Окрему увагу приділено UX-рішенню: структура інтерфейсу спроектована з урахуванням реальних сценаріїв використання, а також попереднього тестування серед представників цільової аудиторії.

Крім основної мобільної версії, передбачено веб-інтерфейс як додатковий спосіб взаємодії з платформою.

Також платформа має базовий функціонал для керування освітнім контентом: додавання, оновлення, модерація та видалення

Преамбула

Lum — це концепт сучасної освітньої платформи, що покликана зробити процес онлайн-навчання простішим, доступнішим і приємнішим для широкої аудиторії. В основі проєкту лежить ідея об'єднати якісні навчальні програми з продуманим дизайном, який враховує реальні потреби молодшої цільової аудиторії.

На відміну від великих освітніх сервісів, таких як Coursera, де основний акцент зроблено на веб-версію, а мобільна адаптація часто обмежена або незручна, Lum орієнтований насамперед на мобільний досвід. Багато курсів на Coursera недоступні через застосунок, а інтерфейс виглядає застарілим, із перевантаженою структурою та неочевидною навігацією.

У межах цього проєкту було створено концепцію застосунку, що вирішує ці проблеми - з інтуїтивним інтерфейсом, сучасною візуальною мовою та широкою тематикою курсів: від IT та бізнесу до психології й мистецтва. Курси подаються у зручній, гнучкій формі, розроблені за участю провідних університетів та компаній.

Незважаючи на відсутність програмістів у команді, було реалізовано повноцінну дизайн-систему та адаптовану версію платформи для демонстрації.

Проєкт має потенціал для подальшої реалізації, адже попит на онлайн-освіту постійно зростає, а нові підходи до навчання потрібні все більшій кількості людей — незалежно від віку та досвіду.

Опис розробки

Процес створення дизайну платформи Lum складався з кількох етапів, кожен з яких був важливим для формування цілісного, логічного та естетичного продукту. Робота виконувалась самостійно - без участі розробників чи маркетологів, тому особлива увага приділялась як функціональності, так і візуальній комунікації.

1. Дослідження

На першому етапі було проведено глибинне дослідження потреб цільової аудиторії, а також аналіз конкурентних платформ, зокрема Coursera. Основними недоліками, які були виявлені: застарілий візуальний стиль, складна структура та обмежена функціональність мобільної версії.

Додатково було проведено інтерв'ю й неформальне UX-тестування, карта емпатії, CJM та багато іншого, що дозволило врахувати реальні звички та очікування молодшої аудиторії.

2. Інформаційна архітектура

На основі досліджень була побудована логічна та зрозуміла структура платформи. Основна увага приділялась простоті навігації, мінімізації кількості кроків до цільової дії (вибору й початку курсу) та розділенню контенту на зони: Discovery, Learn, Profile.

3. Візуальний дизайн

Було створено повну візуальну систему: логотип і назву платформи, кольорову палітру (монохромна схема на основі помаранчевого), типографіку, UI-кит і макети всіх основних екранів мобільного застосунку та веб-версії. Усі екрани виконані в єдиному стилі з урахуванням темної та світлої тем, адаптивності та візуальної ієрархії.

4. Медіа-просування та візуальна комунікація

Окремо було розроблено блок матеріалів для візуального просування платформи.

Це банери для веб-реклами, приклади постів для Instagram, візуальні серії в темній і світлій темах. Вони відображають ключові меседжі бренду, підкреслюють сучасність та емоційність, і дозволяють платформі бути впізнаваною у цифровому середовищі.

Цей блок підтримує формування бренду та комунікацію з майбутньою аудиторією.

Дослідження

На початковому етапі розробки було проведено користувацьке дослідження з метою кращого розуміння поведінки та очікувань майбутніх користувачів платформи. У межах дослідження були створені типові портрети користувачів (Personas), складено карту емпатії (Empathy Map), а також карту користувацького шляху (Customer Journey Map).

Ці інструменти дозволили систематизувати зібрану інформацію, визначити ключові сценарії використання продукту та сформувані основу для подальшого UX-проектування.

Портрети Користувачів

Ганна, 27 років

Працює у ритейлі, хоче перейти до digital-маркетингу. Не має профільної освіти, але має сильну мотивацію.

Досвід онлайн-навчання

1. Кілька разів намагалася вчитися на YouTube – швидко втрачала інтерес
2. Якось пробувала безкоштовний курс, але він видався поверховим.
3. Чула про великі платформи, але не знала, з чого почати і де точно є результат

Болі

1. Страх витратити гроші даремно
2. Немає часу на довгі курси
3. Важко вибрати серед схожих програм
4. Немає підтримки та зворотного зв'язку

Цілі

1. Змінити професію
2. Отримати прикладні знання та навички
3. Підвищити свою цінність на ринку праці
4. Почати заробляти більше
5. Бідуватися, що навчання – це не втрата часу та грошей
6. Вчитися зручно та без тиску

Артем, 25 років

Junior/Middle спеціалістом в IT. Активно цікавиться саморозвитком, кар'єрним зростанням та новими навичками. Хочє дізнатися більше про психологію.

Досвід онлайн-навчання

1. Дивився лекції з психології на YouTube.
2. Пробував мобільні програми для самопомогои та медитації.
3. Найкраще засвоює через приклади, візуалізації та діалоги, а не сухі терміни.

Болі

1. Іноді прокрастинує – потрібна подача, що втягне, і точний шлях.
2. Важко зрозуміти, з чого почати — надто багато напрямків.
3. Бракує структурованості та системності.
4. Бойться «полсової» чи псевдонаукової інформації.

Цілі

1. Краще розуміти свої емоції та поведінку.
2. Дізнатися більше про міжособистісну комунікацію, емпатію, межі.
3. Підвищити емоційний інтелект – це важливо для командної роботи та особистих стосунків.
4. Можливо, у майбутньому освоїти психологію як додаткову професію чи хобі.

Карта Емпатії

Що вона чує?

Від друзів: "Я пройшов курс і вже влаштувався на нову роботу"

У соцмережах: «Вчися онлайн – це зручно та вигідно»

Від роботодавців: «Нам потрібні спеціалісти з актуальними навичками»

Від колег: «Я збільшила свою зарплату за допомогою нових навичок»

Що вона думає?

«Мені потрібне щось, що реально допоможе знайти роботу»

«А раптом курс виявиться неякісним?»

«Набридло шукати, де вчитися – хочеться все в одному місці»

«Важливо, щоб були сертифікати та практичні завдання»

Що вона бачить?

Різноманітність платформ та курсів, складно вибрати

Відгуки, рейтинги, акції

Приклади успіху інших людей

Конкурентів із різними умовами доступу

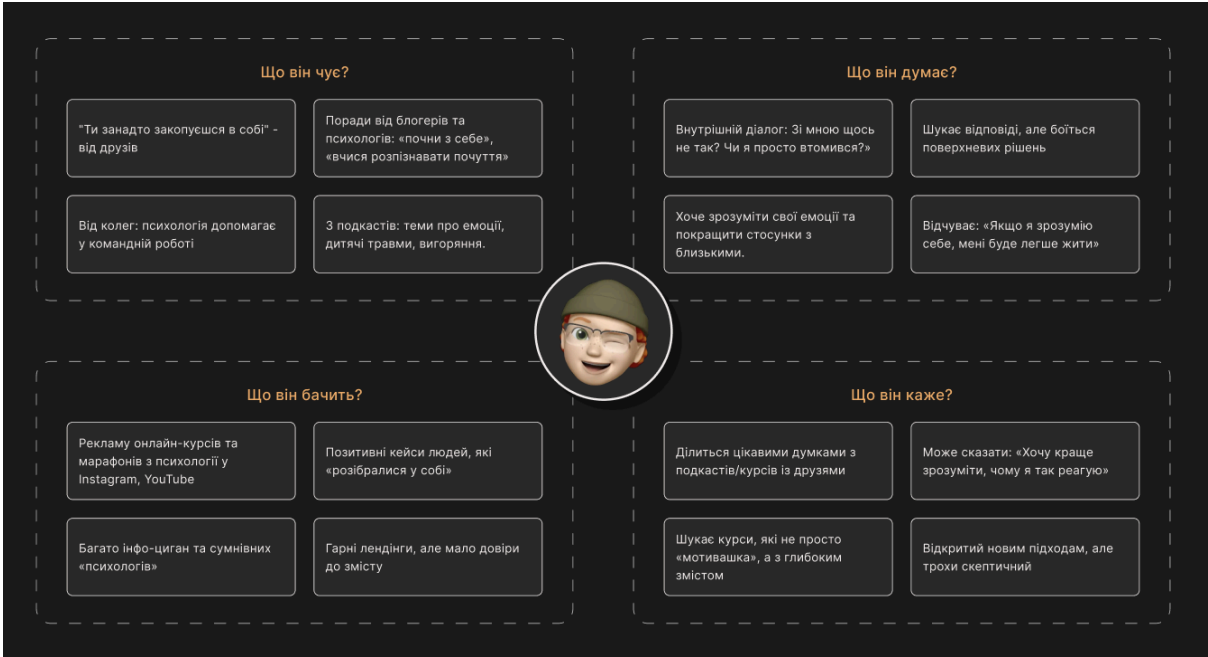
Що вона каже?

«Хочу розвиватися, але часу вічно не вистачає»

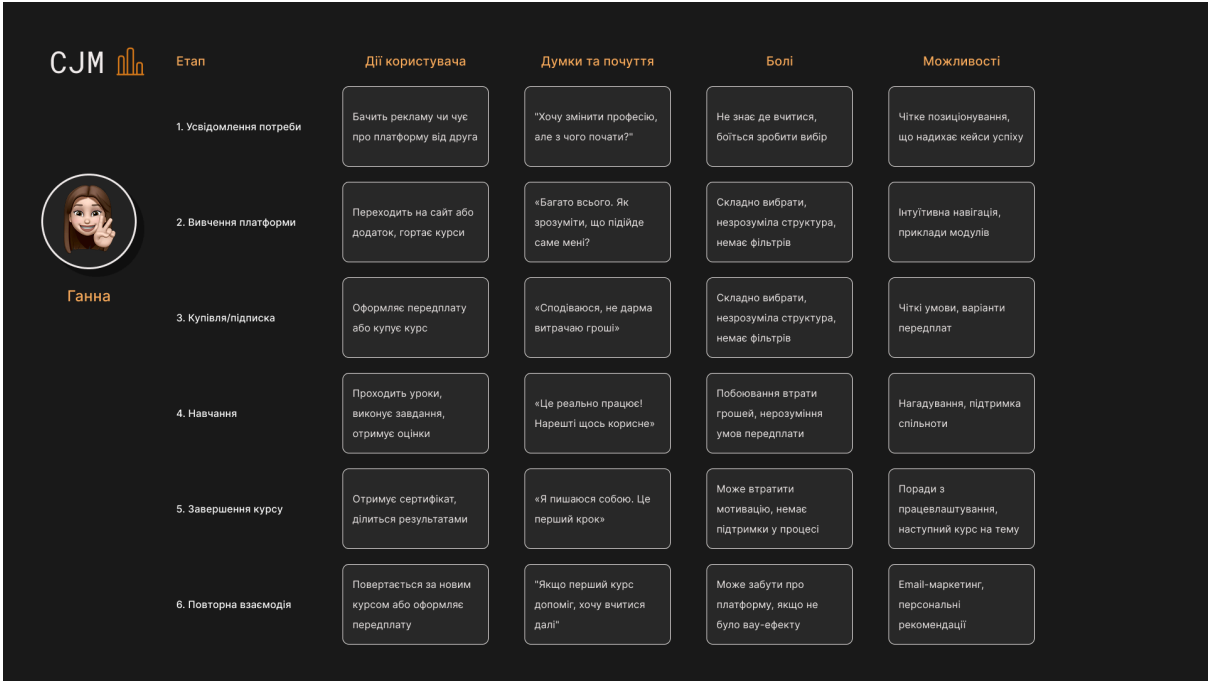
«Мені потрібен зрозумілий та якісний курс»

«Не хочу переплачувати за марний контент»

«Добре все було б у телефоні – швидко і просто»



CJM



Інформаційна архітектура

Після аналізу отриманих даних із користувацьких досліджень була сформована базова структура платформи, яка охоплює всі основні функціональні блоки.

Інформаційна архітектура була побудована з урахуванням зручності навігації, мінімізації когнітивного навантаження та логічного поділу контенту.

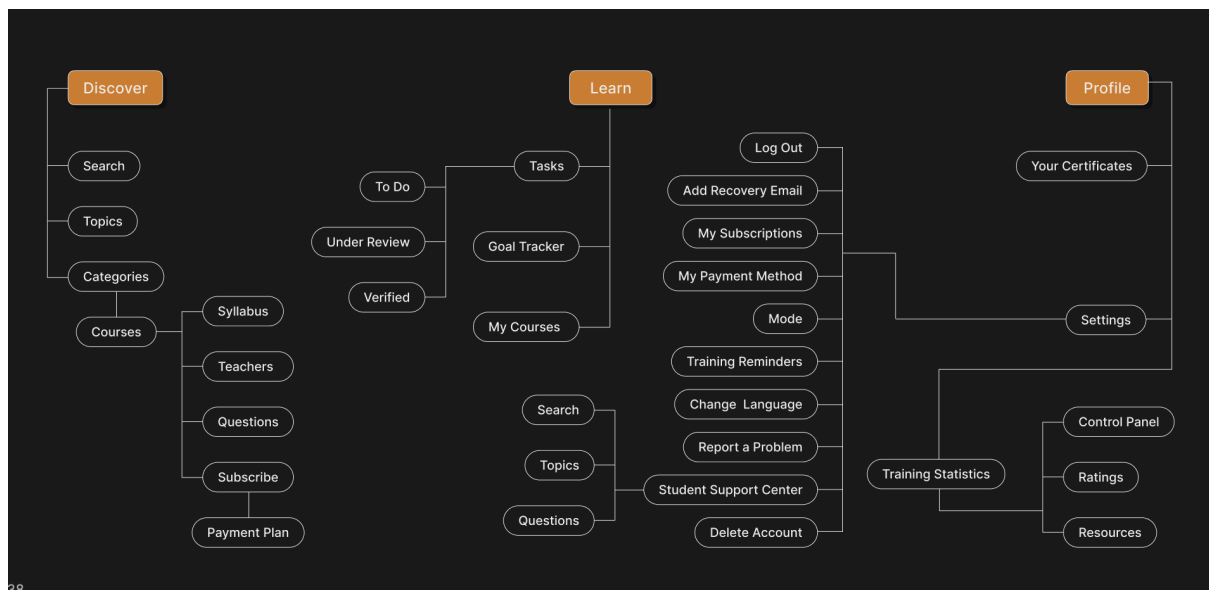
Основні розділи:

Discovery — пошук, добірки, популярні напрями;

Learn — активні курси, прогрес, цілі, завдання;

Profile — сертифікати, аналітика, налаштування.

Чітка структура дозволила спроєктувати інтерфейс, у якому користувач легко орієнтується незалежно від етапу свого навчального процесу.



Візуальний дизайн

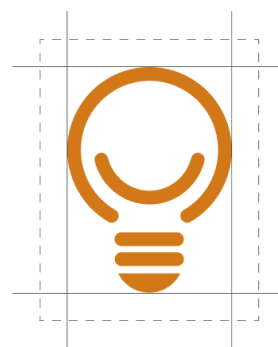
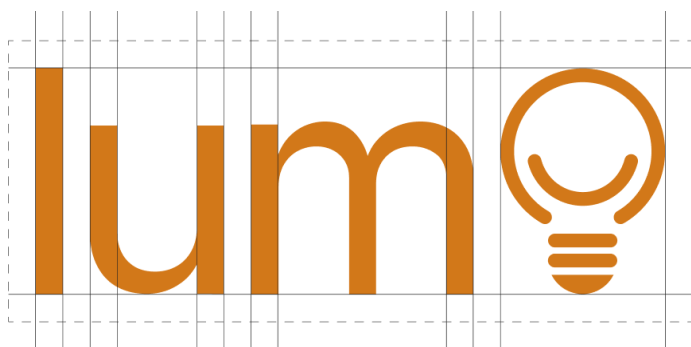
Після формування структури та сценаріїв взаємодії було розроблено візуальну систему платформи, яка поєднує функціональність, естетику та впізнаваність.

Логотип та назва платформи

Назва Lum походить від латинського слова "lumen", що означає світло. Це відображає основну ідею платформи — освіта як світло, що допомагає рухатися вперед і відкривати нові можливості.

Символ лампочки підсилює цю метафору, адже асоціюється з моментами прозріння, новими знаннями та ідеями. Усмішка всередині іконки передає теплоту, підтримку та дружелюбність, які користувач отримує під час взаємодії з платформою.

Логотип створений так, щоб зберігати впізнаваність у будь-якому середовищі — від мобільного застосунку до соцмереж — навіть у максимально спрощеному вигляді.

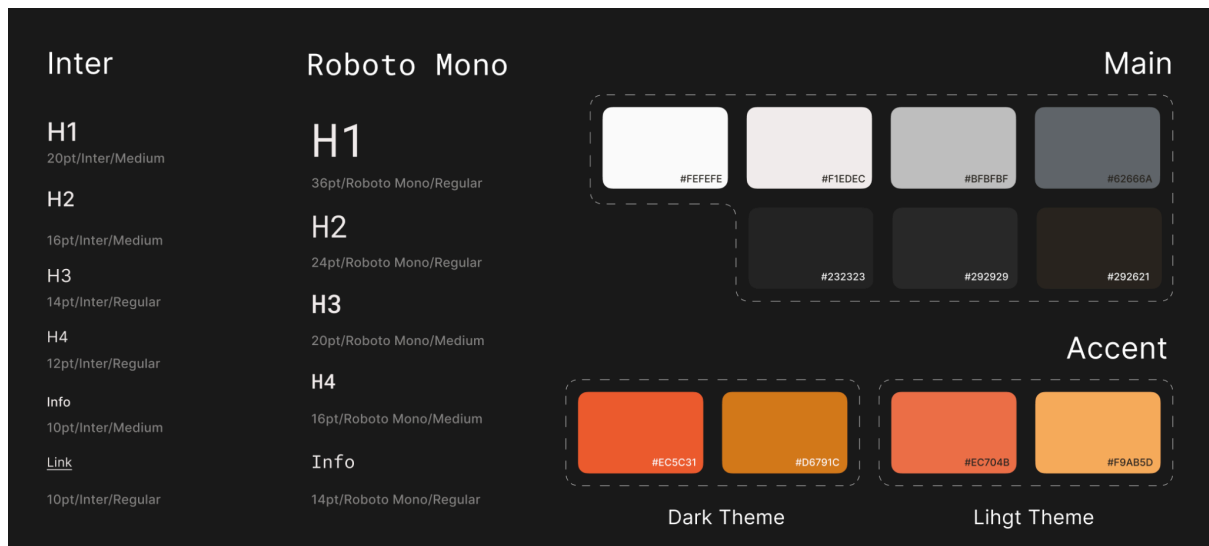


Кольорова палітра і Типографіка

Візуальна мова платформи була розроблена з урахуванням принципів простоти, читабельності та сучасного стилю. Основним шрифтом обрано Inter — він лаконічний, нейтральний і зручний для сприйняття великої кількості тексту. Для акцентних елементів використано Roboto Mono — шрифт із технічним характером, що вписується у стилістику бруталізму додатку.

Колірна схема побудована на темній основі з теплими акцентами, що створює баланс між глибоким фоном і виразними елементами. Помаранчеві відтінки асоціюються зі світлом, теплом і відкритістю - саме тими емоціями, які платформа прагне викликати у користувача.

Також передбачено світлу тему, що дозволяє адаптувати інтерфейс до різних умов використання та індивідуальних уподобань.



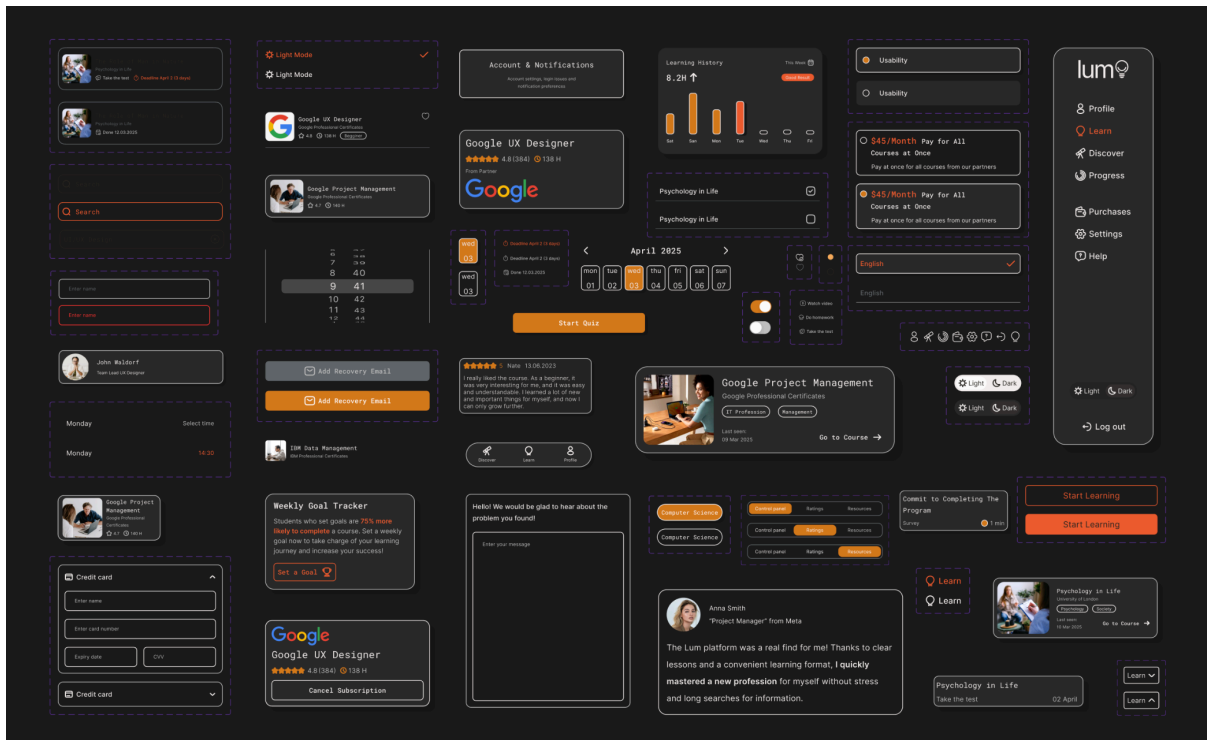
UI Kit

Для забезпечення цілісності інтерфейсу було створено власний UI Kit — набір компонентів, який став основою всієї дизайн-системи платформи.

У нього входять основні елементи: кнопки, поля введення, чекбокси, перемикачі тем, картки курсів, навігаційні панелі та інші інтерфейсні блоки. Усі компоненти виконані в єдиному стилі, адаптовані до світлої й темної теми та оптимізовані для різних типів екранів.

Компоненти є інтерактивними — кожен елемент має передбачені стани (hover, active, disabled), а також логіку поведінки в залежності від контексту використання. Це дозволяє не лише створити зручний інтерфейс, а й забезпечити очікувану реакцію на дії користувача.

Завдяки системному підходу UI Kit спрощує масштабування, пришвидшує розробку і гарантує візуальну узгодженість у межах усієї платформи.



Макети мобільних та веб-екранів

У рамках проекту були розроблені макети інтерфейсу для мобільного застосунку та веб-версії платформи. Дизайн реалізовано в обох варіантах — світлій і темній темах, що дозволяє адаптувати інтерфейс під різні умови використання та персональні вподобання користувачів.

Макети охоплюють усі ключові екрани: від головної сторінки, перегляду курсів і навчального процесу - до профілю, аналітики та системи досягнень. Усі інтерфейси зберігають єдиний стиль, логіку навігації та структуру, незалежно від платформи. Особливу увагу приділено збереженню читабельності, контрастності та комфортної взаємодії в обох темах.

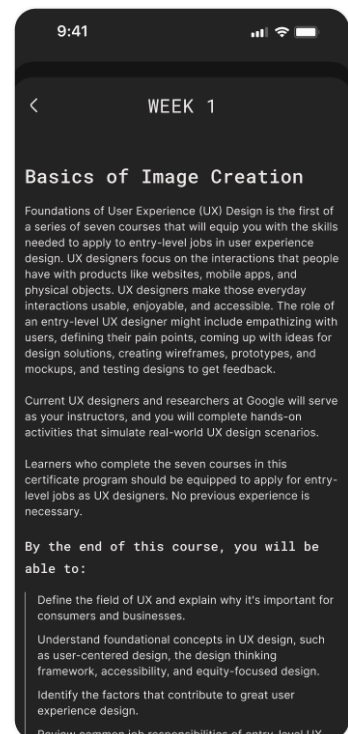
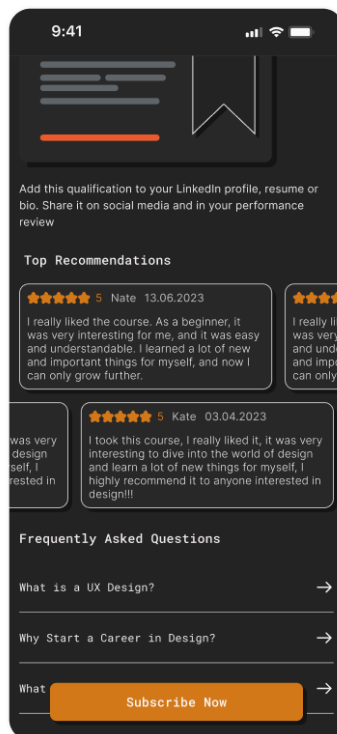
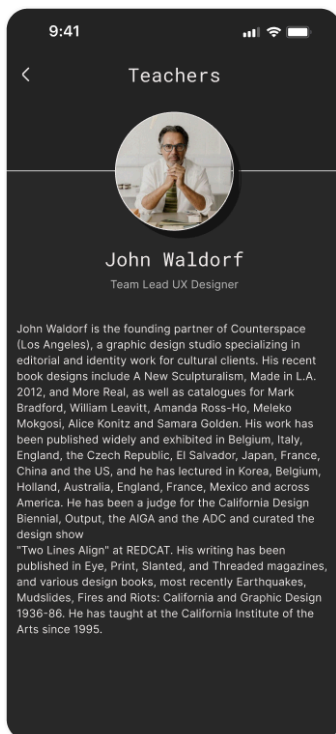
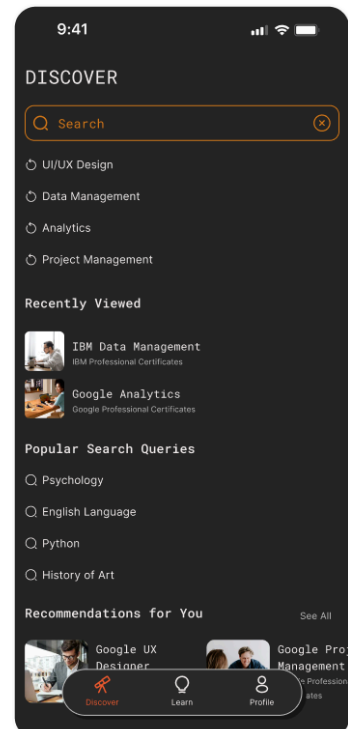
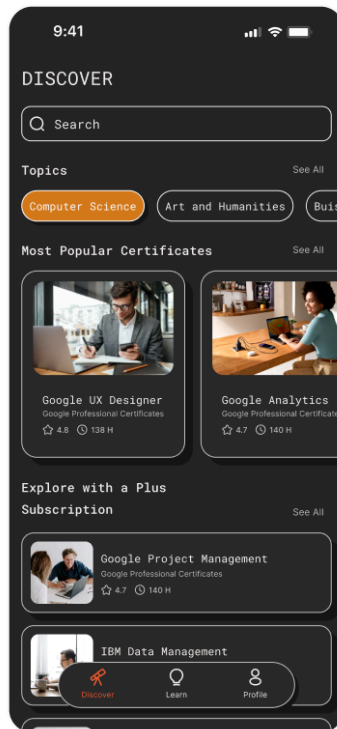
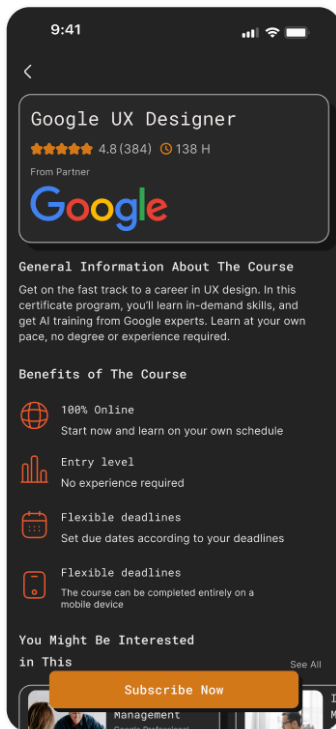
Discover

Це перша точка взаємодії користувача з платформою Lum — місце, де починається його освітній маршрут. На цій сторінці зібрані курси за категоріями, добірки найпопулярніших програм, персоналізовані рекомендації, а також блок із нещодавно переглянутим контентом.

Інтерфейс побудований так, щоб забезпечити максимально просту й зрозумілу навігацію.

Завдяки чіткій структурі та акцентам користувач з перших секунд може легко зорієнтуватися, знайти щось цікаве для себе й одразу перейти до навчання.

Ця сторінка задає тон усьому досвіду на платформі — тому її логіка побудована так, щоб спонукати до дії та утримувати інтерес.

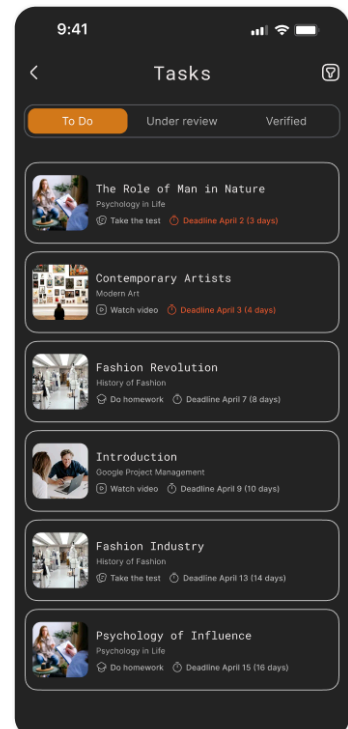
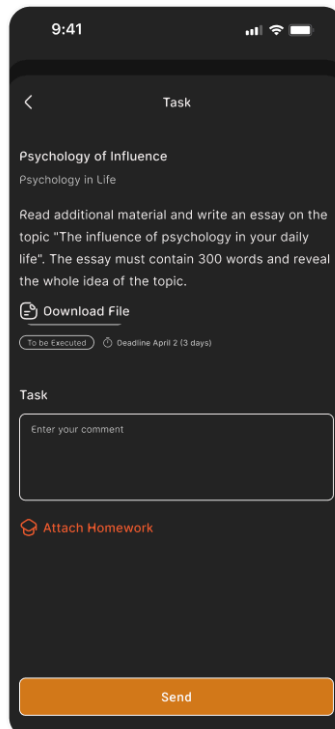
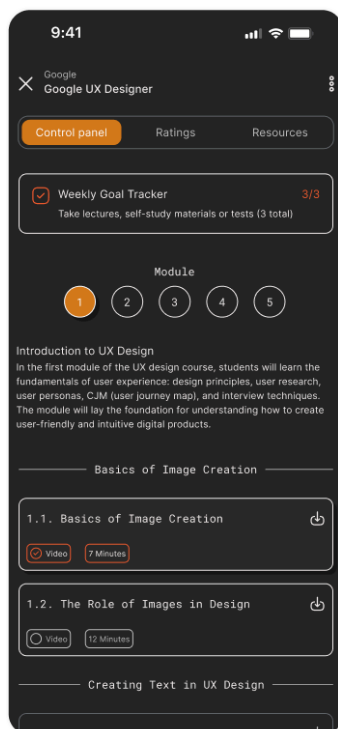
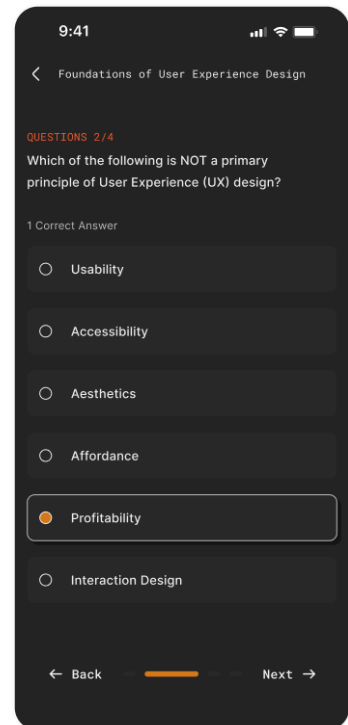
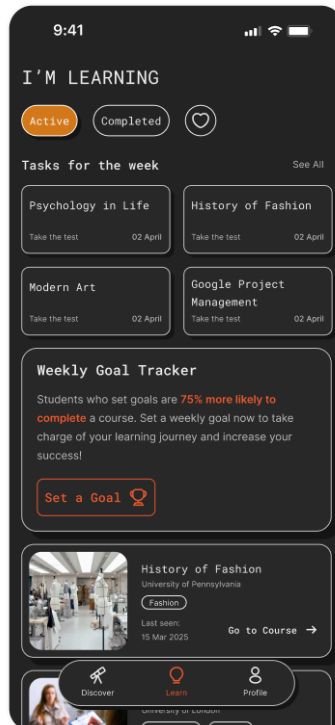
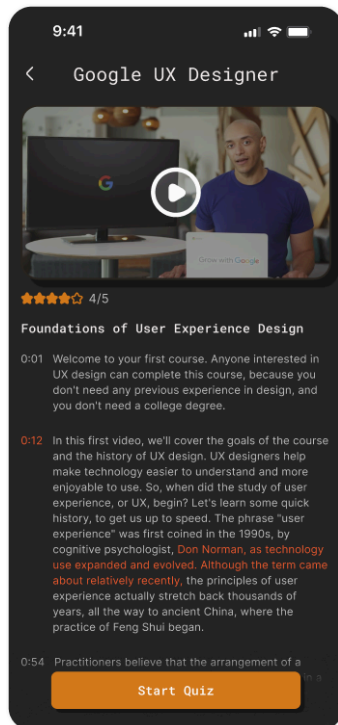


Learn

Це основний простір, де відбувається навчання. Користувач має доступ до своїх активних курсів, переглядає відеоуроки зі структурованим змістом, проходить інтерактивні тести, слідує за тижневими завданнями та встановлює особисті цілі за допомогою Goal Tracker.

Уся інформація подається логічно та послідовно, що дозволяє краще орієнтуватися в матеріалі, бачити свій прогрес і розуміти, скільки вже зроблено і що ще попереду.

Такий підхід створює відчуття контролю й допомагає тримати темп, мотивуючи користувача доводити навчання до кінця.



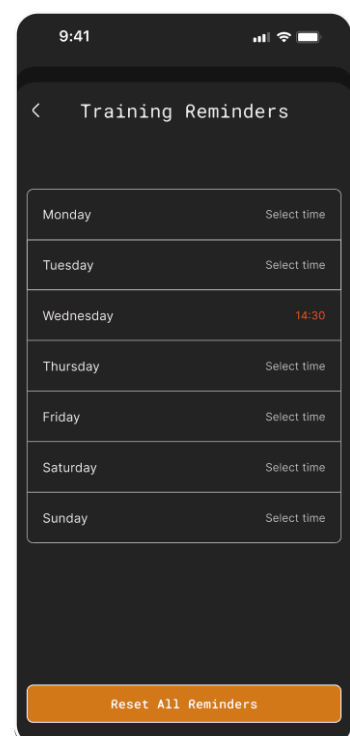
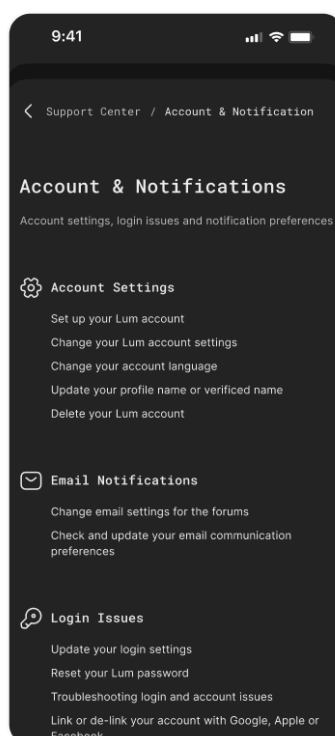
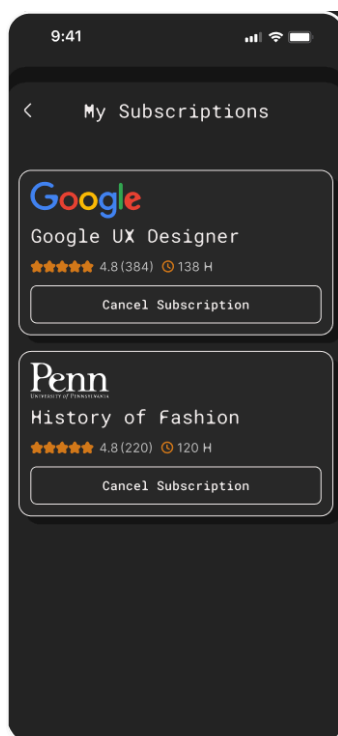
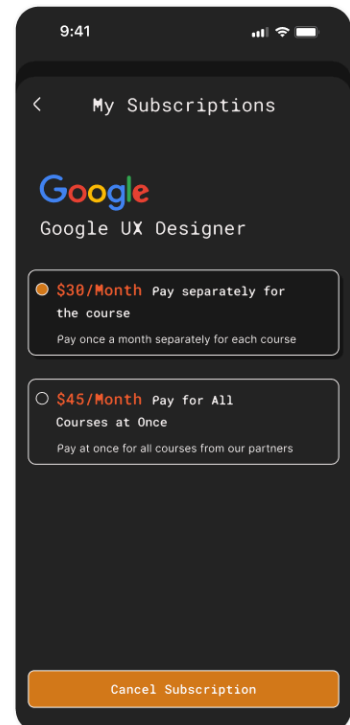
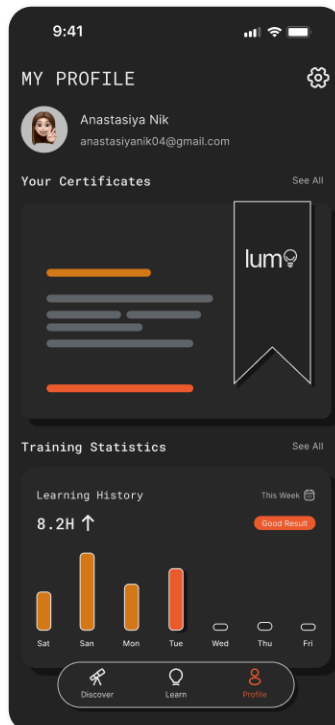
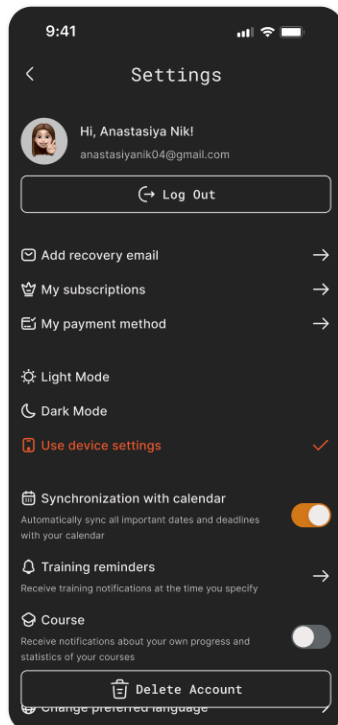
Profile

Особистий кабінет об'єднує всі ключові функції, пов'язані з навчальним процесом користувача. Тут зручно переглядати здобуті сертифікати, відстежувати динаміку прогресу через графік активності, перемикаючи між світлою та темною темами,

змінювати мову курсу, керувати підписками, платіжною інформацією та налаштуваннями.

Цей розділ було спроектовано так, щоб він залишався максимально зрозумілим і функціональним.

Користувач швидко знаходить усе необхідне і має повне відчуття контролю над своїм навчанням.



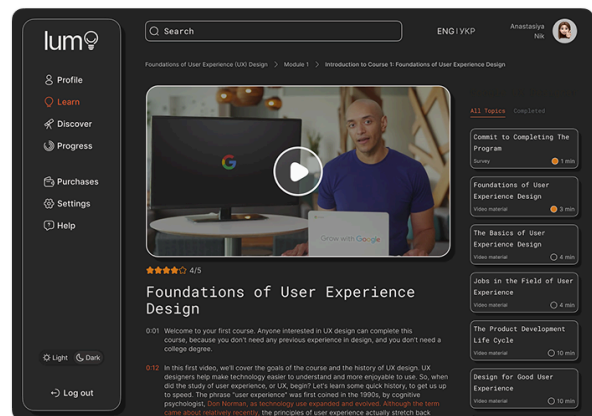
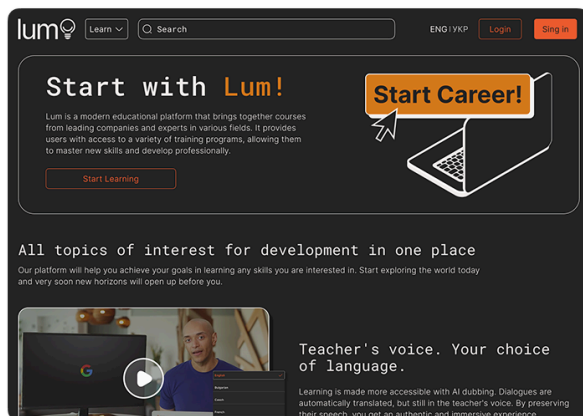
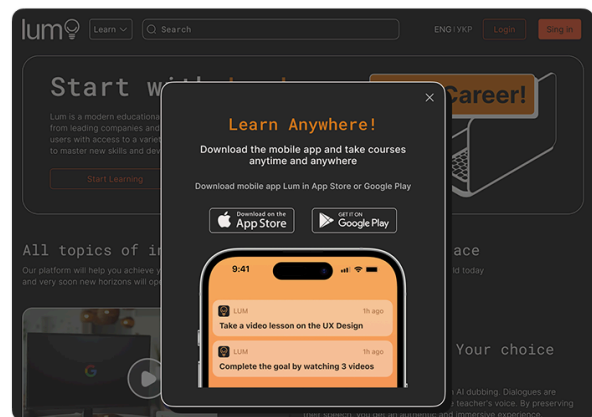
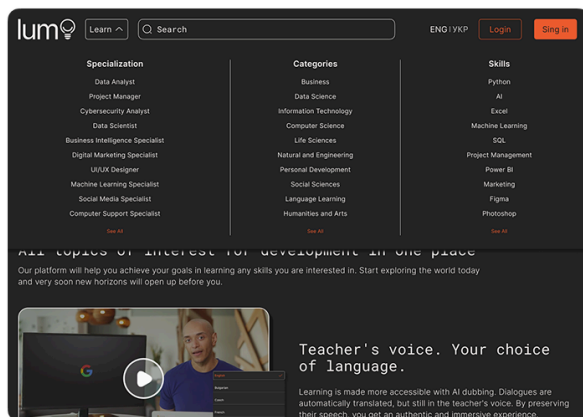
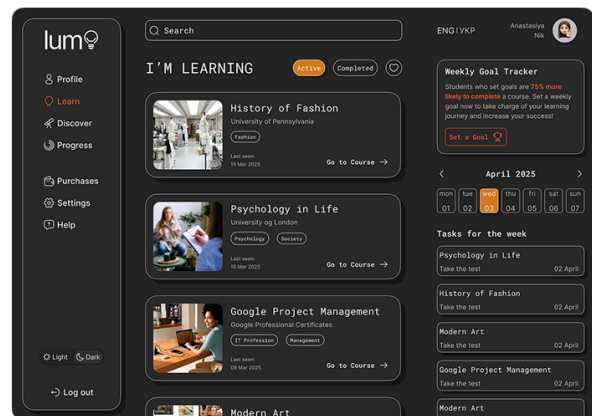
Веб-версія платформи

Окрім мобільного застосунку, було створено макети веб-версії платформи, яка зберігає всю логіку, структуру та візуальну мову Lum. Інтерфейс адаптований під великий екран, що дозволяє

комфортно користуватись платформою з ноутбука чи комп'ютера, зокрема для перегляду

відеоуроків, проходження тестів або керування профілем.

Веб-версія підтримує ту саму структуру розділів: Discovery, Learn та Profile, і забезпечує зручну навігацію в межах повноцінного освітнього середовища. Незалежно від пристрою, користувач отримує послідовний досвід — зрозумілий, стабільний і візуально узгоджений.



Медіа-просування та візуальна комунікація

У межах проєкту також було розроблено матеріали для візуального просування платформи в цифровому середовищі. Створено серію банерів у світлій і темній темах для веб-реклами, а також приклади дописів і сторіз для соціальних мереж, зокрема Instagram.

Усі елементи витримані в єдиній стилістиці платформи та містять чіткі повідомлення, спрямовані на залучення уваги аудиторії: запрошення до навчання, демонстрація сертифікатів, акції, гейміфікація тощо.

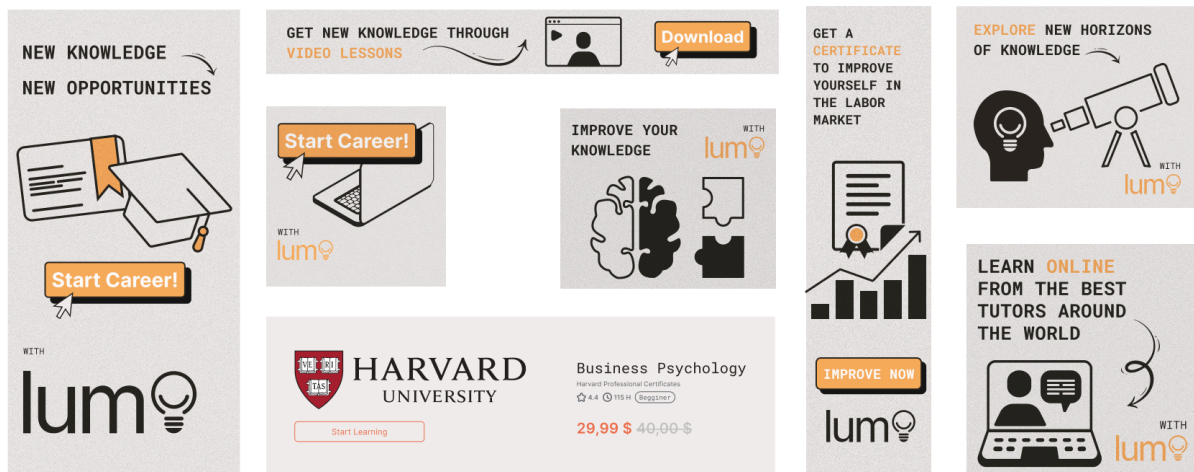
Цей блок спрямований на формування впізнаваного бренду Lum, створення комунікації з потенційними користувачами та підтримку інтересу до платформи ще до її запуску.

Банери

Для просування платформи було створено серію рекламних банерів у двох візуальних варіантах — світлому та темному. Вони призначені для використання на сайтах, у соціальних мережах і цифрових рекламних каналах.

Основний акцент зроблено на коротких, чітких повідомленнях, які легко зчитуються й викликають інтерес: "Start Career", "Learn Online", "Improve Now". Візуально банери витримані у фірмовому стилі платформи та легко адаптуються під різні формати й сценарії використання.



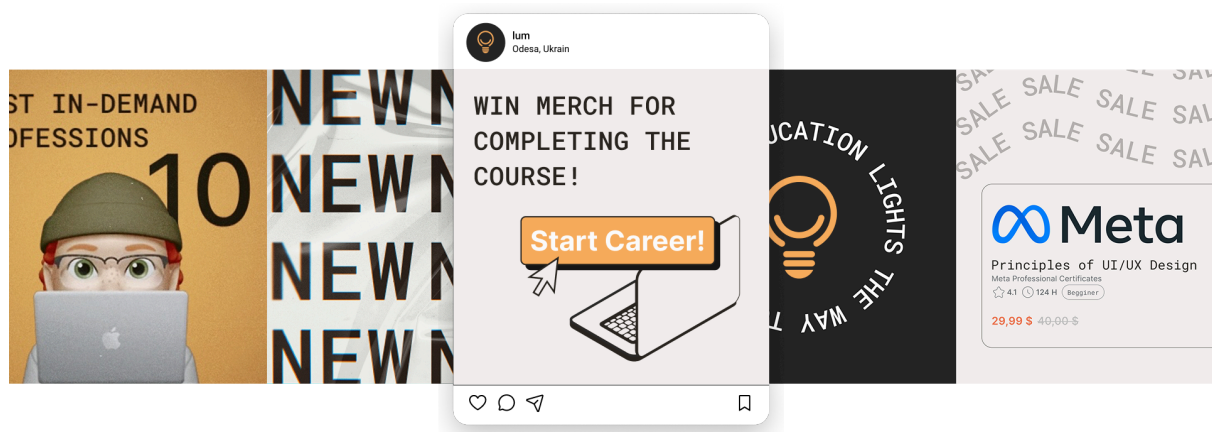


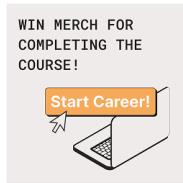
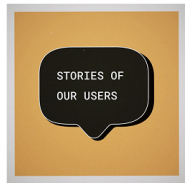
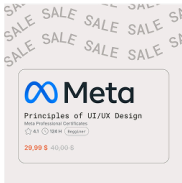
Соціальні мережі

Окрему увагу було приділено комунікації в соціальних мережах, зокрема — в Instagram. Створено приклади постів.

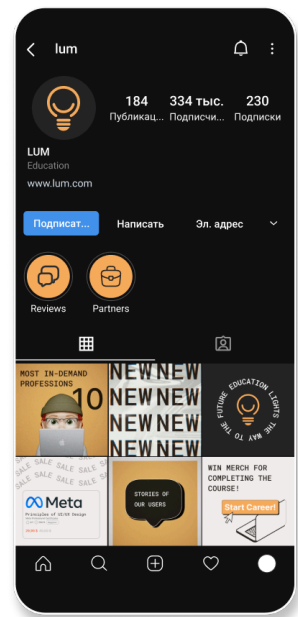
Контент охоплює не лише рекламні оголошення, а й мотиваційні повідомлення, візуальну гейміфікацію, інтерактиви, акції та заклики до взаємодії.

Це дозволяє не просто привертати увагу, а формувати спільноту навколо бренду, підвищувати залученість і підтримувати емоційний зв'язок із аудиторією.





Follow Us!



Самоаналіз результатів

У результаті проекту було створено повноцінну концепцію освітньої платформи, яка поєднує мобільний застосунок і веб-версію. Основна увага була зосереджена на розробці зручного, інтуїтивного інтерфейсу та візуального стилю, що відповідає очікуванням сучасної аудиторії.

Проект побудований на основі користувацьких досліджень, у яких було виявлено типові бар'єри, з якими стикаються люди під час онлайн-навчання: перевантаженість платформ, складна навігація, застарілий дизайн і відсутність підтримки мобільного формату.

Lum вирішує ці проблеми за допомогою простого UX, чіткої структури, адаптивного дизайну та актуального візуального підходу. Створено понад 70 екранів мобільного застосунку, UI Kit, логіка роботи профілю, трекінгу цілей, сертифікації й каталог курсів.

Сильні сторони та переваги проекту:

1. Зрозумілий та адаптивний інтерфейс.
2. Актуальний візуальний стиль, орієнтований на молодіжну аудиторію.
3. Повноцінна мобільна версія, яка не поступається вебу за функціональністю.
4. Чітка структура контенту: розділення на Discovery, Learn і Profile.
5. Гнучка система персоналізації: теми, досягнення, мовні налаштування.
6. Можливість отримання сертифікатів та побудови навчального трекінгу.
7. Потенціал до розширення функціоналу — від інтеграції кар'єрних порад до гейміфікованої взаємодії між користувачами.

Lum позиціонується як зручна альтернатива великим освітнім платформам, з фокусом на мобільність, гнучкість і реальні потреби користувачів. У перспективі продукт можна масштабувати — розширювати веб версію, додати партнерські курси, соціальні функції, систему викладачів або навіть окремі підплатформи: Lum Kids, Lum Pro, Lum Career тощо.

Використовувані програми

№ п.п.	Ресурс	Призначення
 1	Figma www.figma.com	Використання як основний інструмент протягом усього часу розробки.
 2	Adobe Illustrator www.adobe.com/ua/products/illustrator/campaign/pricing.html	Програма використовувалася для створення логотипу та банерів.
 3	Adobe Photoshop www.adobe.com/ua/products/photoshop.html	Програма використовувалася для створення постів у соціальні мережі.
 4	Adobe After Effects www.adobe.com/ua/products/aftereffects.html	Програма використовувалася для відео презентації.
 5	Adobe Premiere Pro www.adobe.com/ua/products/premiere.html	Програма використовувалася для відео презентації.

Використовувані ресурси

№ п.п.	Ресурс	Призначення
 1	Pinterest https://ua.pinterest.com	Пошук стилю.

 2	Dribbble dribbble.com	Аналіз нових тенденцій дизайну.
 3	Behance www.behance.net	Пошук натхнення для дипломної роботи.
 4	Chat GPT chatgpt.com	Для гарного оформлення написаного тексту та аналізу тенденцій дизайну.
 5	Coursera www.coursera.org	Приклад платформи.

Література

<https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>