

UX/UI ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМЫ ПО УПРАВЛЕНИЮ УЧЕБНЫМИ ПРОЕКТАМИ

Еремеева А. А. (ИТМО)

Научный руководитель – канд. техн. наук, доцент Горлушкина Н. Н.

Университет ИТМО

nagor@itmo.ru

Введение

В условиях цифровой трансформации высшего образования и активного внедрения проектно-ориентированных форм обучения [1] возрастает потребность в цифровых платформах, обеспечивающих сопровождение учебных проектов и взаимодействие между студентами и преподавателями [2]. Такие системы становятся важным элементом образовательной инфраструктуры [3], однако на практике нередко используются универсальные бизнес-решения или платформы, созданные на базе корпоративных конструкторов, ориентированные преимущественно на коммерческие сценарии.

Анализ отечественного и зарубежного опыта показывает, что при разработке подобных систем приоритет отдается функциональной и архитектурной составляющей, тогда как вопросы UX/UI-проектирования, ролевого разграничения и доступности остаются недостаточно проработанными [4]. Это приводит к усложненной навигации и повышенной когнитивной нагрузке пользователей.

В связи с этим научная проблема заключается в разработке собственной платформы по управлению учебными проектами, спроектированной с учетом специфики образовательной среды, пользовательских ролей и требований доступности [5], что предполагает формирование обоснованной информационной архитектуры и системных UX/UI-решений.

Основная часть

В рамках работы был проведен анализ существующего решения по управлению учебными проектами, реализованного на базе Odoo, а также изучены пользовательские роли и сценарии взаимодействия в образовательной среде. Установлено, что применение универсальных бизнес-инструментов без адаптации к учебному контексту приводит к усложненной навигации, разрывам пользовательских сценариев и повышенной когнитивной нагрузке.

В качестве решения предлагается разработка собственной веб-платформы, основанной на объектно-ориентированной информационной архитектуре. Архитектура формируется вокруг ключевых сущностей образовательной проектной деятельности: пространства, проекта и его функциональных разделов, что соответствует современным подходам к структурированию цифровых систем [6].

Навигационная модель построена по иерархии «пространство – проект – раздел проекта», обеспечивающей сохранение контекста и предсказуемость переходов. Для проверки логики взаимодействия использовалось моделирование пользовательских путей, позволяющее минимизировать разрывы сценариев [7].

Методологической основой проектирования стали современные UX-подходы и эвристики юзабилити [8], а также принципы визуальной иерархии [9], направленные на снижение когнитивной нагрузки и повышение понятности интерфейса. Экономичность и масштабируемость решения обеспечиваются модульным UI-kit и повторным использованием компонентов.

Таким образом, разработка собственной платформы, ориентированной на образовательный контекст, позволяет устранить ограничения существующих решений и создать устойчивую и масштабируемую среду управления учебными проектами.

Выводы

Результаты исследования уже используются при разработке собственной платформы по управлению учебными проектами. Сформированная информационная архитектура, навигационная модель и UI-kit легли в основу текущей реализации и обеспечивают целостность и масштабируемость интерфейса.

После завершения разработки основного функционала планируется пилотное внедрение платформы в рамках отдельных дисциплин с участием студентов и преподавателей. Тестирование будет включать сбор обратной связи, анализ пользовательских сценариев и оценку удобства взаимодействия.

По результатам испытания предусмотрена итерационная доработка системы, расширение функциональности и повышение уровня доступности. Архитектурная модель и модульный подход обеспечивают готовность платформы к дальнейшему развитию и масштабированию в образовательной среде.

Литература

1. Innovating Education and Educating for Innovation [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.oecd.org/en/publications/innovating-education-and-educating-for-innovation_9789264265097-en.html (Дата обращения 08.02.2026).
2. Reimagining our futures together: a new social contract for education [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707> (Дата обращения 08.02.2026).
3. Digital Education Action Plan: policy background [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/plan> (Дата обращения 10.02.2026).
4. 10 Usability Heuristics for User Interface Design [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.w3.org/WAI/WCAG22/Understanding> (Дата обращения 12.02.2026).
5. Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.w3.org/TR/WCAG22> (Дата обращения 12.02.2026).
6. What is information architecture? (WCAG) 2.2 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/what-is-information-architecture> (Дата обращения 14.02.2026).
7. User Journeys vs. User Flows [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.nngroup.com/articles/user-journeys-vs-user-flows> (Дата обращения 15.02.2026).
8. UX Basics: Study Guide [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.nngroup.com/articles/ux-basics-study-guide> (Дата обращения 15.02.2026).
9. Visual Hierarchy in UX: Definition [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.nngroup.com/articles/visual-hierarchy-ux-definition> (Дата обращения 16.02.2026).