PRODUCT DESIGN / UX / UI

От интереса к психологии — к своему плану.

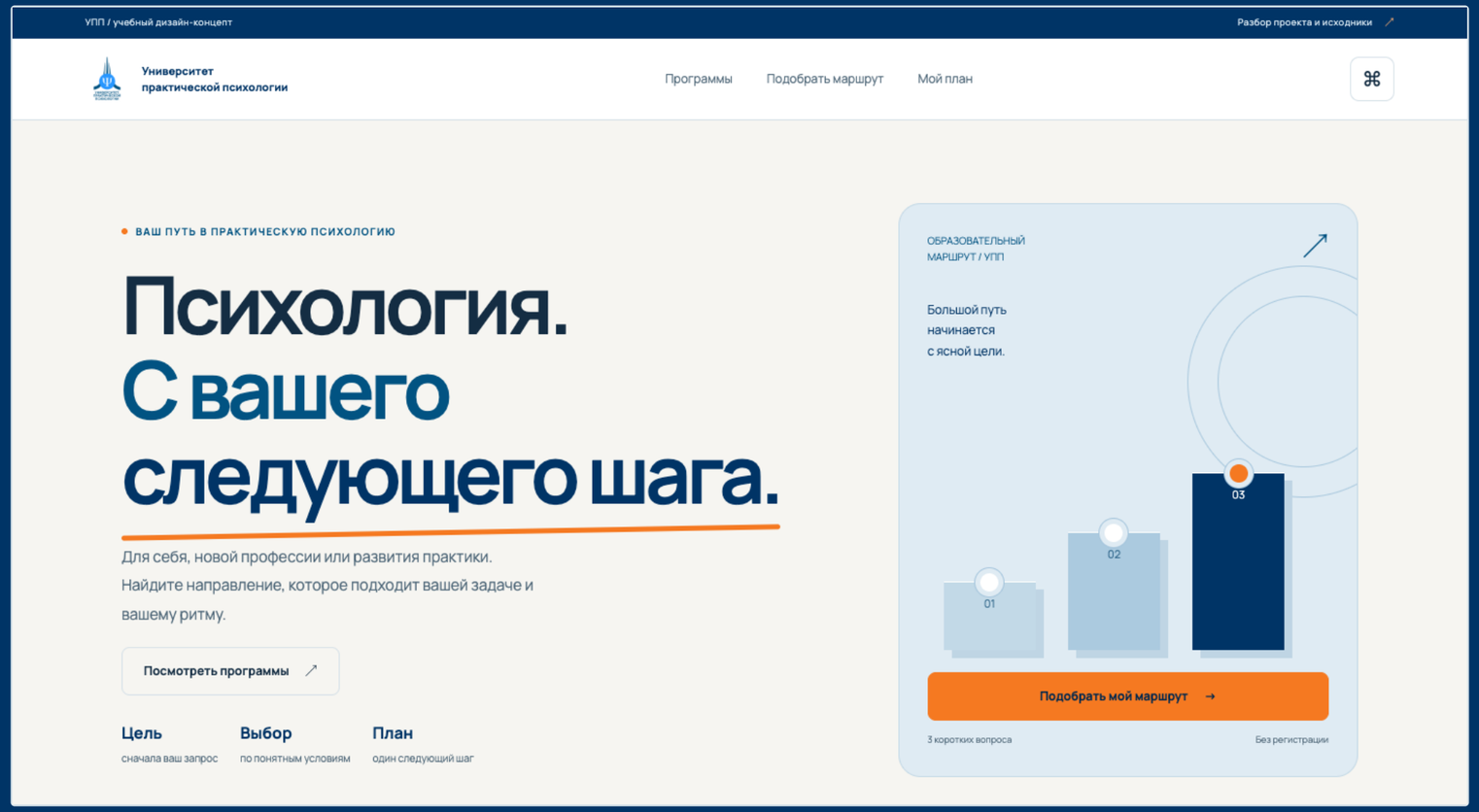
Рабочий сценарий выбора обучения в визуальной системе УПП.

Один цельный путь

Цель → подбор → сравнение → программа → план → календарь

31 макет · desktop + mobile
11 объяснённых паттернов
Код, исходники и проверка

Статус: учебный рабочий прототип.
Программы демонстрационные.



01 / ИСХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Продолжение реального контекста УПП.

Экспертный разбор архива; пользовательских интервью на этой стадии нет.

01 Есть четыре цели

В исходной главной уже есть обучение для себя, профессии, работы и практики. Сохраняем этот язык и связываем его с фильтрацией.

02 Длинная главная

Две версии исходного макета: 7 979 и 7 826 px. Выбор соседствует с историей и другими блоками. Гипотеза: отдельный маршрут поможет сосредоточиться на задаче.

03 Нужно проверить состояния

Повторы и незаполненные блоки в макете не показывают, как интерфейс выдерживает разное содержание. В новой модели — шесть различающихся программ.

Рабочая Job story

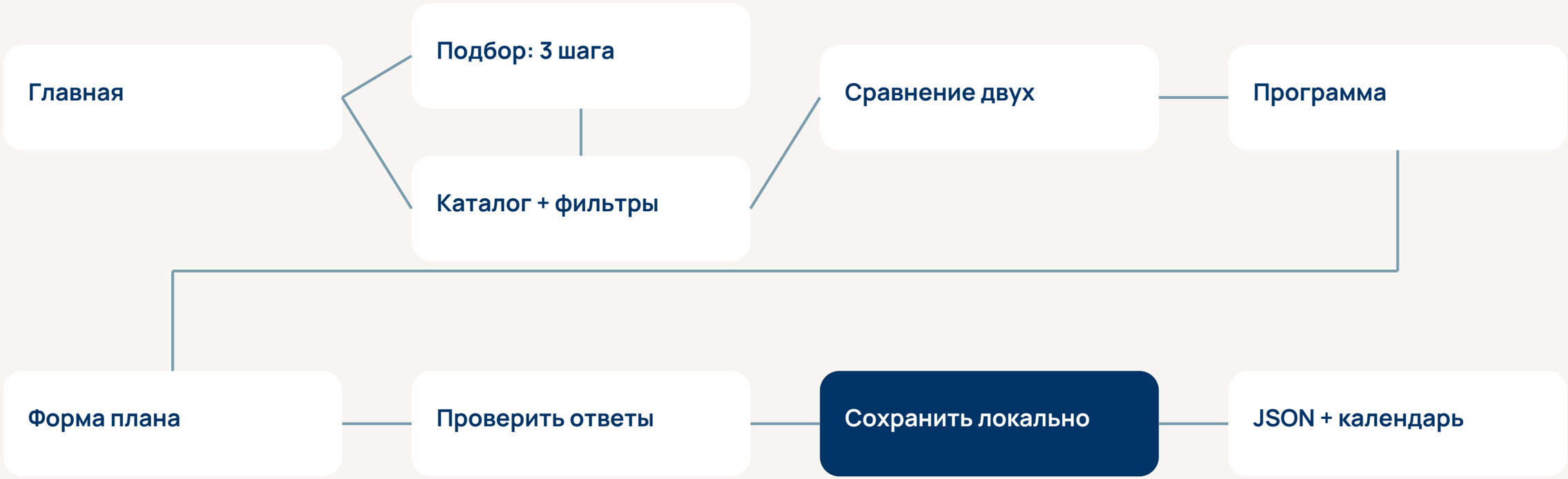
Когда я рассматриваю обучение психологии, я хочу соотнести программу со своей целью и временем, чтобы выбрать посильный следующий шаг.

Исходный Figma-макет

02 / АРХИТЕКТУРА СЦЕНАРИЯ

Два входа. Один понятный результат.

Не заставляем проходить опрос, если человек уже знает, что ищет.



Сравнение опционально. Ответвления: пустая выдача → изменить условия; ошибка → поле; возврат → заполненный черновик; удаление → подтверждение.

03 / ВИЗУАЛЬНАЯ СИСТЕМА

Корпоративный контекст — из источников.

База текущего сайта УПП; альтернативные цвета из архива не смешаны с ней.



Основной

#003466



Действие

#F57921



Вторичный

#015382

Поверхность

#CFE5F2

Фон

#F6F5F1

Manrope / интерфейс

Шрифт выбран для этого концепта. SIL OFL приложена. Это не заявление об утверждённом корпоративном стандарте.

Паспорт палитры и контрасты

Цвет несёт роль

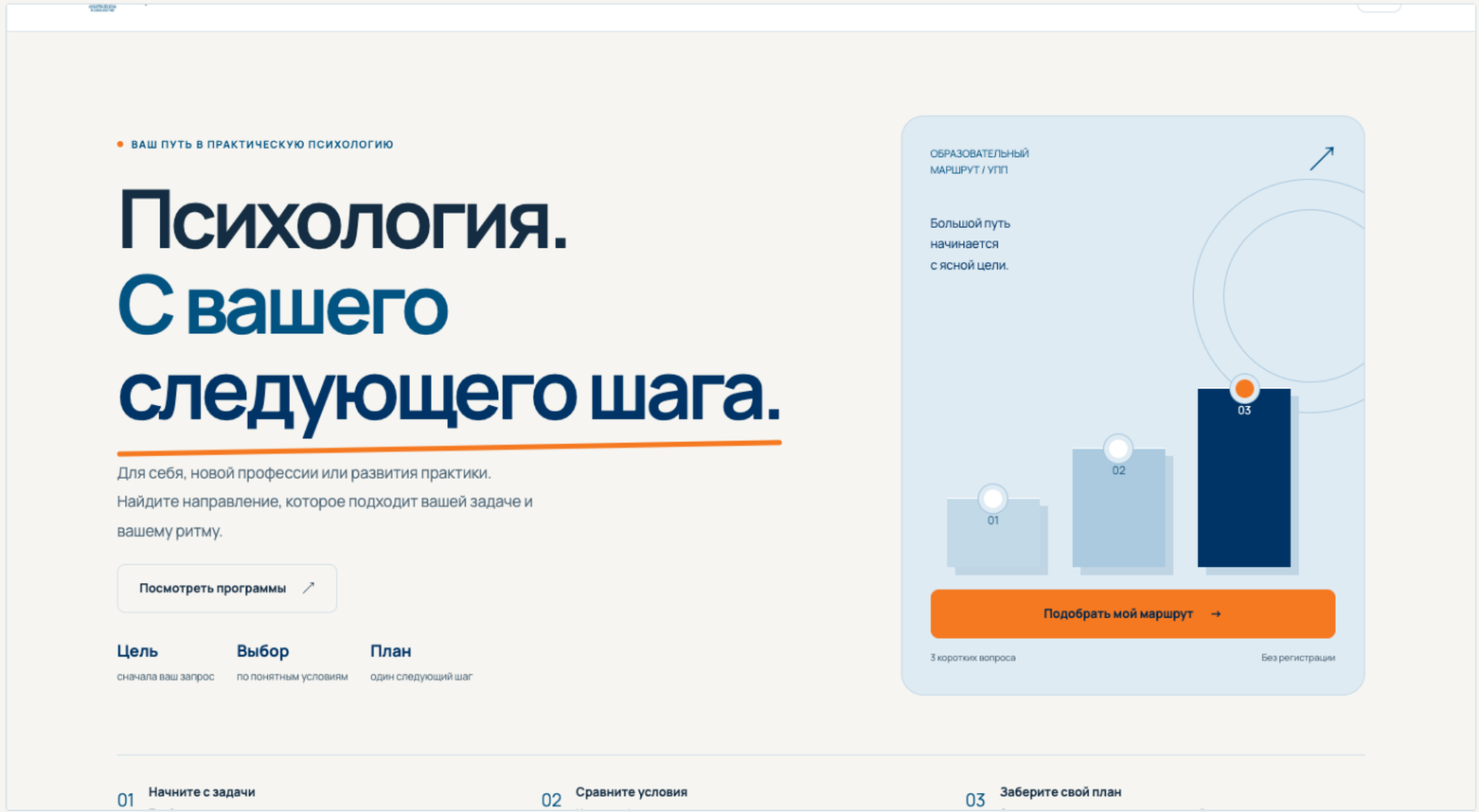
Оранжевый — основное действие. Тёмный текст на оранжевом. Синий — навигация и структура. Ошибка дополнена текстом, а не только красным.

Источник: официальный сайт УПП

04 / КОМПОЗИЦИЯ

Пропорция помогает иерархии.

1,618:1 на широком экране; на телефоне колонки превращаются в последовательный поток.



01 Золотое сечение

После межколонника ширина делится 1,618:1. Большая колонка — задача, меньшая — визуальный маршрут и действие.

02 Z-композиция

Короткий первый экран связывает сообщение и действие. Это схема композиции, а не измеренная траектория взгляда.

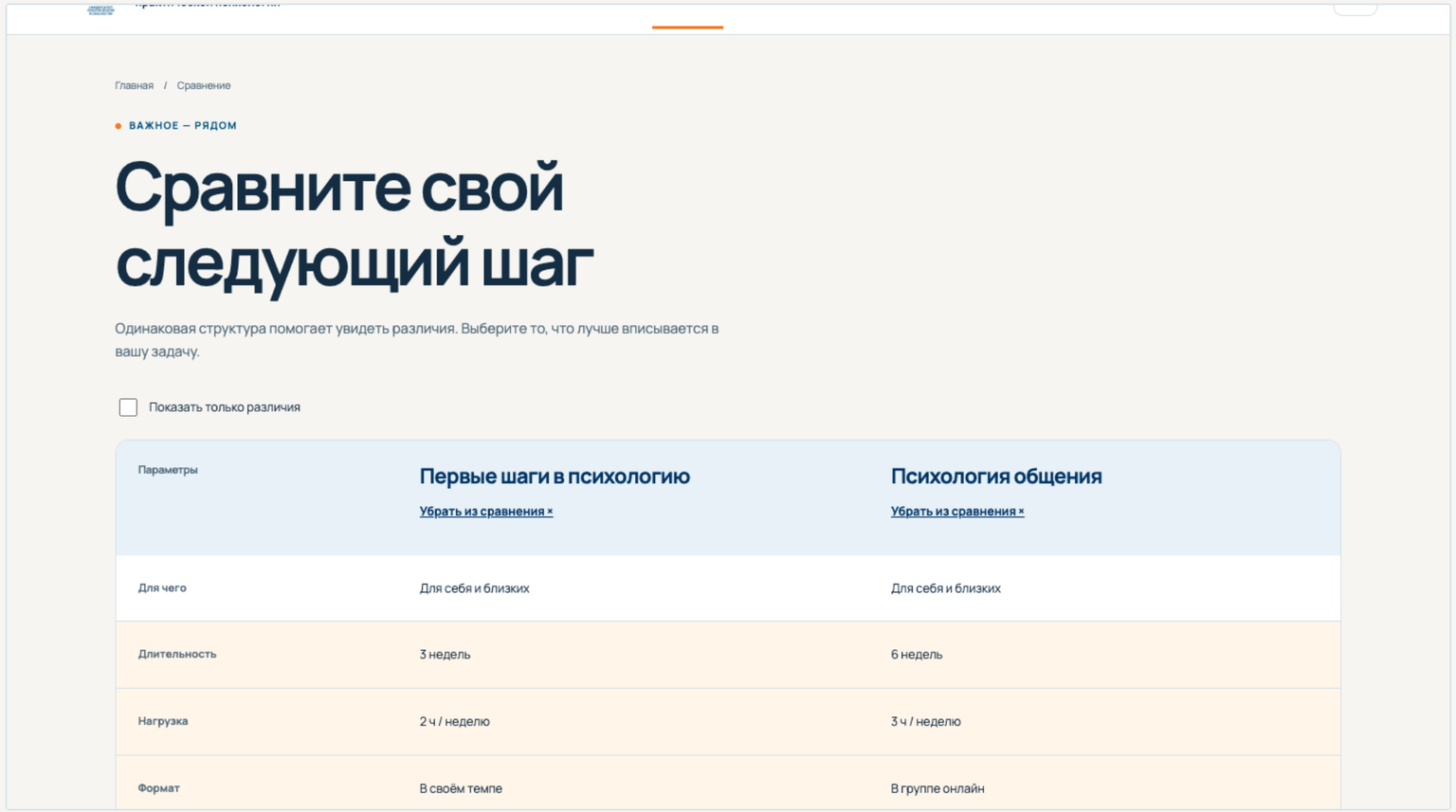
03 Проверяем на экране

Кнопка ▒ в прототипе включает сетку, пропорцию и схемы сканирования.

05 / ВЫБОР И СРАВНЕНИЕ

Узнать разницу проще, чем запомнить всё.

Единая анатомия карточек и сравнение в одинаковом порядке параметров.



01 Recognition over recall

Цель, нагрузка, срок, формат и результат стоят рядом. Режим «только различия» скрывает совпадения.

02 Layer-cake и левый край

Заголовки и короткие смысловые блоки помогают сканировать каталог. F-паттерн не превращён в геометрический шаблон.

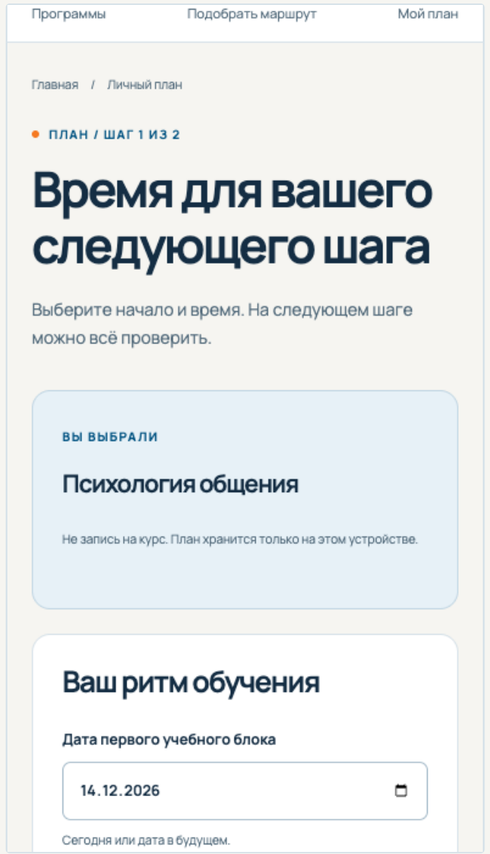
03 Осознанный компромисс

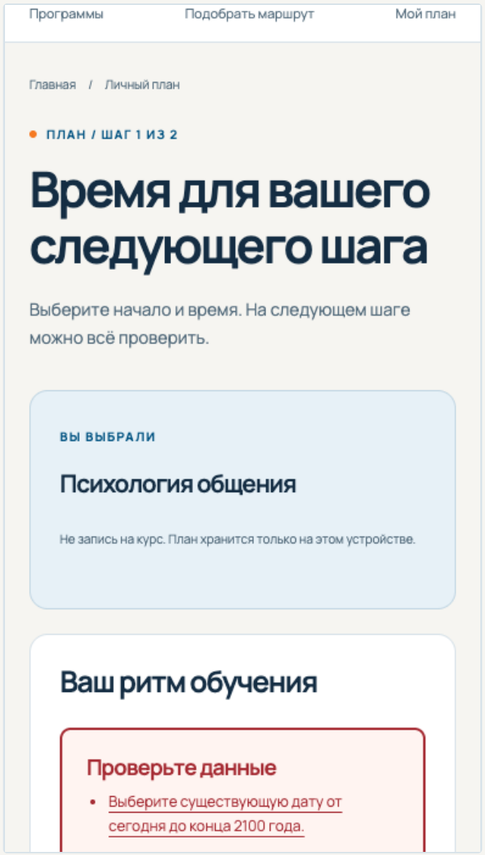
Сравниваются два варианта. Так таблица остаётся компактной на мобильном; достаточность лимита требует проверки.

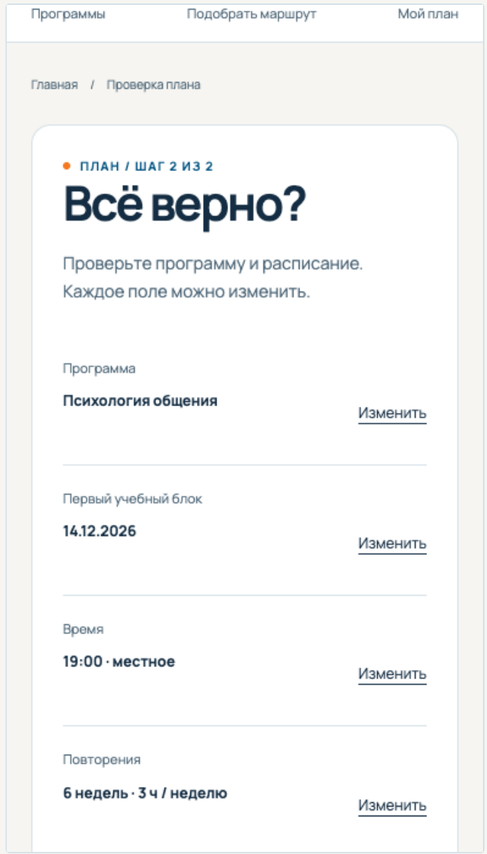
06 / МОБИЛЬНЫЙ ПУТЬ

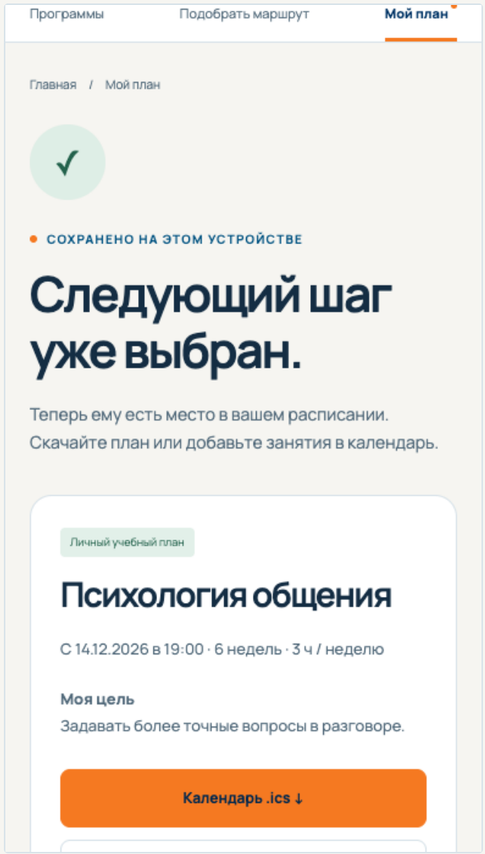
Продуманы ошибки, возвраты и результат.

Форма → исправление → проверка → сохранение. Содержимое черновика восстанавливается.









07 / ПОВЕДЕНИЕ ИНТЕРФЕЙСА

Паттерн должен решать конкретную задачу.

Детали открываются по запросу; условия решения остаются видимыми.

Пошаговый подбор

Один вопрос на шаг. Прогресс, возврат, сохранённый выбор. Опрос можно пропустить.

Progressive disclosure

Содержание модулей раскрывается отдельно. Нагрузка и формат видны до раскрытия.

Видимость состояния

Выбранные фильтры, счётчик результатов, избранное, подтверждение сохранения.

Предотвращение ошибок

Сводка ведёт к полю. Дата ограничена. Перед сохранением — проверка ответов.

Обратимость

Снятие сравнения, сброс фильтров, редактирование и отмена удаления плана.

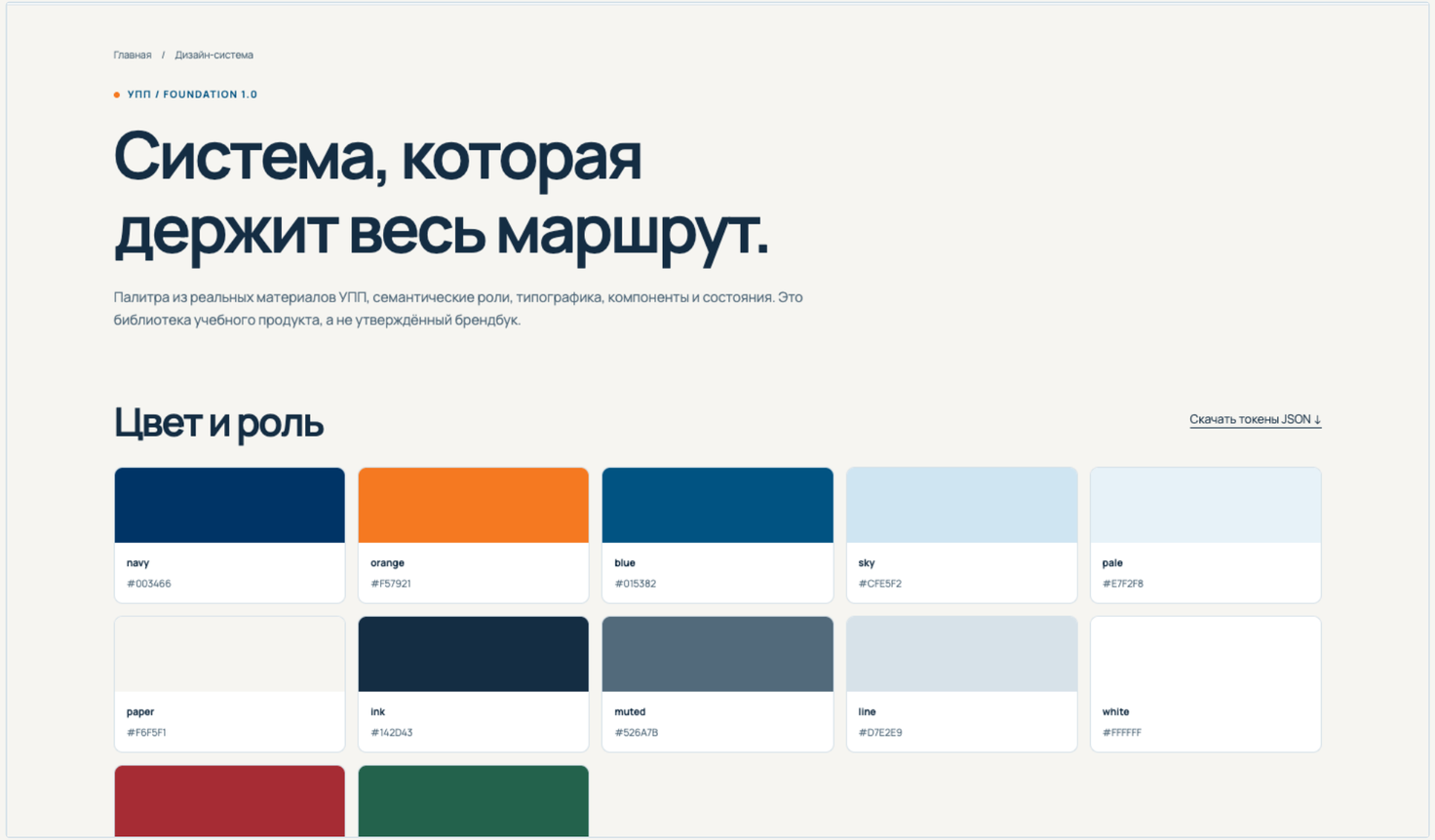
Близость и общая область

Связанные данные сгруппированы. Между задачами больше воздуха, чем внутри блока.

08 / ПЕРЕДАЧА В ДИЗАЙН

Система и редактируемый комплект.

Тексты, фигуры, группы, компоненты; веб-прототип остаётся отдельным рабочим артефактом.



01 **Sketch → Figma**

31 экран, 3 страницы. Файл открытого формата с проверкой JSON Schema. Импорт в Figma ещё не выполнен.

02 **Native builder**

Локальный development plugin: переменные, варианты, текстовые свойства и Auto Layout в библиотечных компонентах.

03 **Пределы экспорта**

Геометрия экранов фиксирована; общие Sketch styles не переносятся. После импорта нужно проверить шрифты и переносы.

09 / ПРОВЕРКА

Рабочее поведение проверено в браузере.

Техническая проверка и исследование пользователей отвечают на разные вопросы.

72

пройденные проверки

5

ширин: 320–1440 px

0

ошибок JavaScript в прогоне

Фактически проверено

Подбор и возврат; фильтры и нулевой результат; ограничение сравнения; фокус ошибки; проверка формы; восстановление плана; JSON и структура ICS; удаление; мобильное переполнение; reduced motion.

Следующий этап

3–5 качественных сессий по подготовленному протоколу. Пока их 0. Полный аудит WCAG, импорт календаря и запуск builder в Figma не выполнены. Рост конверсии не заявляется.

Открыть фактический QA-отчёт

10 / ЛИЧНЫЙ ВКЛАД И ИТЕРАЦИЯ

Сделать кейс своим — через решения.

Первая версия сделана с помощью Codex. Опыт в УПП и новая учебная работа имеют разные роли.

01

Разобраться

Пройти сценарий самой. Объяснить, почему есть прямой каталог, два варианта сравнения и локальный план.

02

Проверить

Дать 3–5 людям задания из протокола. Записывать наблюдения отдельно от интерпретаций. Не подсказывать маршрут.

03

Изменить

Выбрать одну подтверждённую проблему. Сохранить до/после, причину изменения и результат повторной задачи.

Как рассказать на встрече

«На материалах УПП мы разработали учебный маршрут выбора программы. Первая версия создана с AI. Я проверила [что именно], обнаружила [наблюдение] и изменила [решение]». Скобки заполнять только после своей работы.

11 / АРТЕФАКТЫ И ИСТОЧНИКИ

Открыть. Изучить. Продолжить.

Все ссылки кликабельны. Приватный сайт требует доступа; PDF и архивы можно передать отдельно.

Рабочий прототип

Визуальный разбор и журнал итераций

README проекта

Редактируемые макеты .sketch

Полный дизайн-пакет

Исходный код веб-прототипа

Анализ и отвергнутые варианты

Протокол качественной проверки

Основания решений

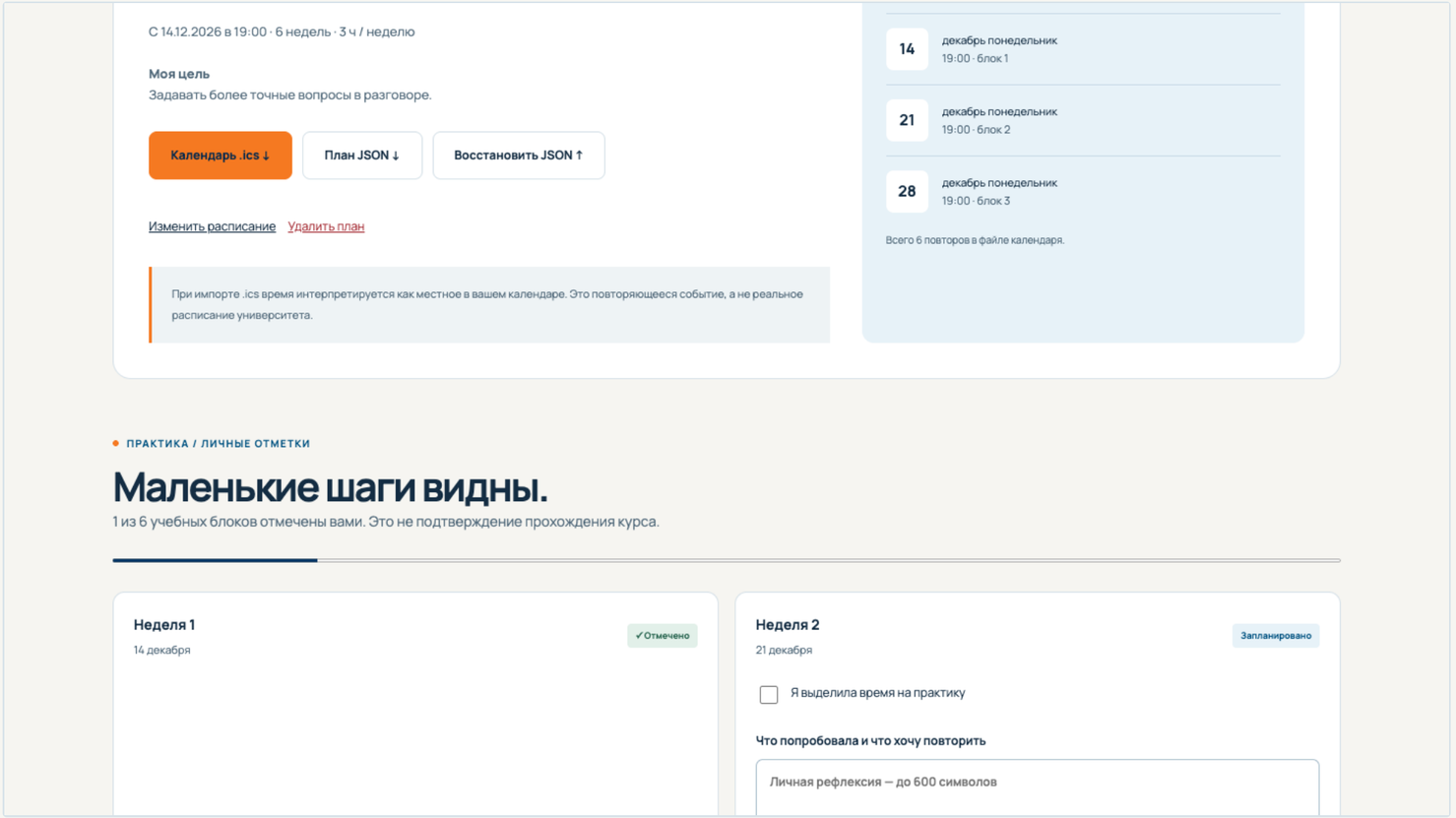
NN/g: иерархия, чтение, progressive disclosure, recognition over recall, эвристики, Gestalt. GOV.UK: error summary. W3C: контраст и размер целей. Figma: импорт Sketch.

Реестр первичных источников и границы выводов

12 / ИТЕРАЦИЯ 2

Возвращение — часть сценария.

План продолжает работать после выбора: прогресс, рефлексия и перенос на другое устройство.



01 Личные отметки

Недели можно отметить, к каждой добавить заметку. Это саморефлексия, а не доказательство обучения.

02 Восстановление JSON

Файл проверяется по программе, существованию даты, времени и цели. Замена требует подтверждения; текущую копию можно сохранить.

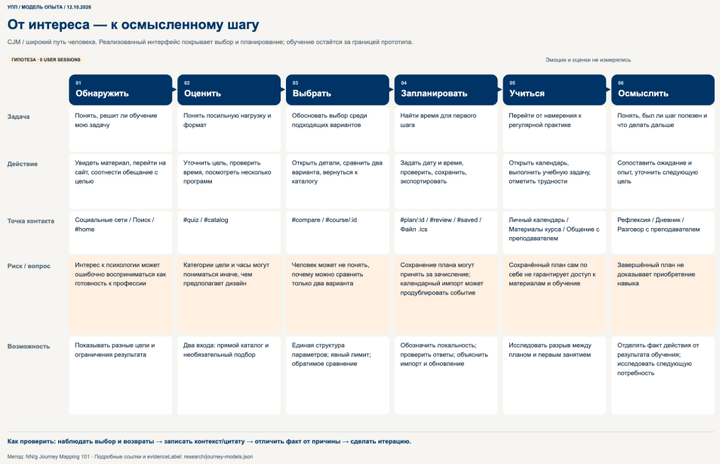
03 Ясный календарь

Один личный учебный блок в неделю. Длительность показана до сохранения; это модель распределения нагрузки, не расписание УПП.

13 / МОДЕЛИ ПУТИ

Контекст → сценарий → сервис.

Карты гипотез. Интервью, эмоции и бизнес-эффект не объявлены измеренными.



CJM / общий путь

От интереса к регулярной практике; цели, точки контакта и риски.

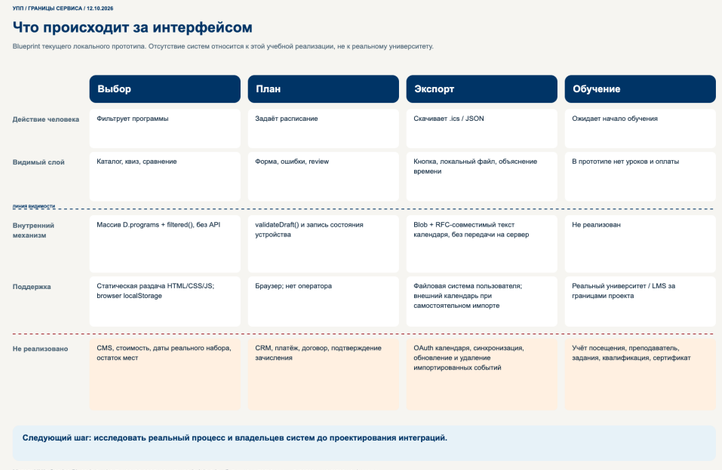
Открыть редактируемый SVG



UJM / user flow

Действия в интерфейсе, альтернативные пути и ошибки.

Открыть редактируемый SVG



Service blueprint

Видимые действия, локальные данные и будущая инфраструктура.

Открыть редактируемый SVG

14 / ПРОВЕРКА ИТЕРАЦИИ

Тестируем восстановление и ошибки.

Технический результат доступен отдельным отчётом; пользовательское исследование ещё впереди.

Календарные даты

31 февраля отвергается; 29 февраля високосного года принимается.

Повреждённое состояние

Неверные массивы и поля localStorage не подменяют рабочие структуры.

Перенос плана

JSON восстанавливает программу, расписание, отметки и заметки после подтверждения.

Отказ без потери

Некорректный импорт не заменяет существующий план.

Адаптивность

План и карты проверяются на 1440, 768, 390 и 320 px.

Граница доказательства

Эти проверки подтверждают работу кода, но не понятность и ценность сценария для человека.

Дополнительный QA-отчёт