

Равный доступ для каждого

Представим мир, где каждый имеет равные возможности

#EDTECH CASES

Опыт студента в детском продукте

Екатерина Суржикова

Контент для начальной школы Uchi.ru

Учи.ру сегодня

- Детский EdTech в России №1 у нас занимается большинство школьников страны
- Self-learning курсы для учеников, сервисы для учителя, репетиторство, подготовка к экзаменам, оффлайн-кружки
- Кор-продукт на стыке образования и развлекательных игровых механик edutainment





На старте мы строили продукт вокруг учебного опыта ребенка, помогали усвоить школьную программу в занимательных интерактивных форматах.



На старте мы строили продукт вокруг учебного опыта ребенка, помогали усвоить школьную программу в занимательных интерактивных форматах.

10 лет спустя мало быть интересной платформой со школьной программой — за время и интерес ребенка мы конкурируем не со школой, а с играми и соцсетями.



На старте мы строили продукт вокруг учебного опыта ребенка, помогали усвоить школьную программу в занимательных интерактивных форматах.

10 лет спустя мало быть интересной платформой со школьной программой — за время и интерес ребенка мы конкурируем не со школой, а с играми и соцсетями.

Поэтому мы поставили перед собой цель быть для ребенка увлекательным приключением, где игра тесно переплетена с обучающим контентом.





методология + UX-дизайн =



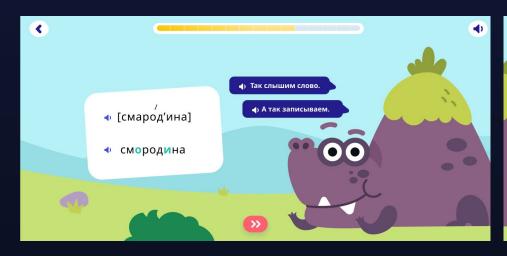


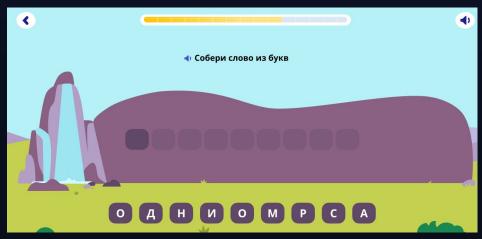
Методические принципы

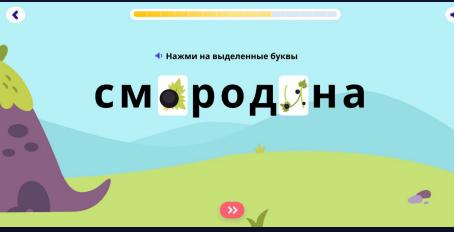
- Построение заданий в соответствии с теорией когнитивной нагрузки
- Важна последовательность тем и заданий, в идеале их адаптивность
- Работа с ошибками и подсказками
- Разнообразие механик и форматов заданий
- Гармоничное сочетание учебных и игровых элементов

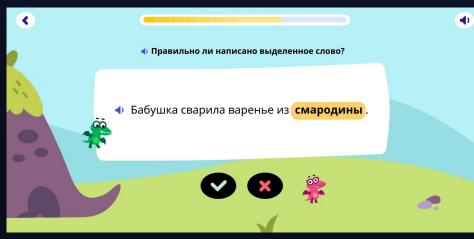


- Адаптированный интерфейс
 - Учитываем психофизические особенности детей
 - Кросс-платформенность
 - Знакомые паттерны











- Адаптированный интерфейс
- Отзывчивый мир, в котором хочется находиться
- Фокус на визуал иллюстрации и анимации









- Адаптированный интерфейс
- Отзывчивый мир, в котором хочется находиться
- Фокус на визуал иллюстрации и анимации
- Разные виды мотивации студента внутри и между курсами









- Адаптированный интерфейс
- Отзывчивый мир, в котором хочется находиться
- Фокус на визуал иллюстрации и анимации
- Разные виды мотивации студента внутри и между курсами
- Юзер-тестирование на каждом этапе создания контента



















Команда и компетенции

- Методисты, LXD
- UX/UI дизайнеры
- Редакторы
- Иллюстраторы, аниматоры
- Гейм-дизайнеры
- Внешние эксперты



Вывод

На сегодняшнем рынке детского образования мало завернуть учебные материалы в геймификацию.

Чтобы возвращать внимание ребенка от развлечений, иногда учеба должна сама становиться игрой.



Спасибо!

