

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра мультимедійного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Розробка дизайну та мультимедійних інтерактивних елементів
освітньої платформи «Ne Rapaseya»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Мультимедійний дизайн

Виконала: студентка групи БДм2-22

Франківська В. А.

Науковий керівник к. пед. н., доцент

Шаура А. Ю.

Рецензент к.т.н., доцент Слітюк О.О.

Київ 2026

АНОТАЦІЯ

Франківська В. А. Розробка дизайну та мультимедійних інтерактивних елементів освітньої платформи «Ne Panaseya». – Рукопис.

Кваліфікаційна робота за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2026 рік.

У кваліфікаційній роботі досліджено особливості проєктування освітніх digital-платформ, роль UX/UI-дизайну в організації навчального досвіду та значення мультимедійних інтерактивних елементів у self-education середовищі. У теоретичній частині розглянуто сучасні підходи до онлайн-освіти, принципи побудови зручної навігації, структури контенту, візуальної системи та взаємодії користувача з навчальними матеріалами. У практичній частині розроблено концепцію освітньої digital-платформи «Ne Panaseya», її структуру, user flow, UI-дизайн, візуальну систему, основні екрани, картки курсів і лекцій, сторінку курсу, сторінку лекції та PDF-конспект як додатковий навчальний матеріал. Результати роботи можуть бути використані як основа для подальшого створення self-education платформи.

Ключові слова: *освітня digital-платформа, self-education, UX/UI-дизайн, інтерфейс, мультимедійні елементи, інтерактивність, навігація, візуальна система, онлайн-освіта.*

SUMMARY

Frankivska V. A. Development of the Design and Multimedia Interactive Elements of the Educational Platform «Ne Panaceya». – Manuscript.

Qualification work in the specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2026.

The qualification paper explores the features of designing educational digital platforms, the role of UX/UI design in organizing the learning experience, and the importance of multimedia interactive elements in a self-education environment. The theoretical part examines modern approaches to online education, the principles of creating convenient navigation, content structure, visual system, and user interaction with learning materials. The practical part presents the concept of the educational digital platform “Ne Panaceya”, its structure, user flow, UI design, visual system, main screens, course and lecture cards, course page, lecture page, and a PDF summary as an additional learning material. The results of the work can be used as a basis for the further development of a self-education platform.

Keywords: *educational digital platform, self-education, UX/UI design, interface, multimedia elements, interactivity, navigation, visual system, online education.*

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ПРОЄКТУВАННЯ ОСВІТНІХ DIGITAL-ПЛАТФОРМ	9
1.1. Особливості сучасних освітніх digital-платформ та self-education середовища	9
1.2. UX/UI дизайн як основа взаємодії користувача з освітньою платформою	12
1.3. Роль мультимедійних та інтерактивних елементів у сучасному навчальному середовищі	15
1.4. Тенденції розвитку self-education платформ сьогодення	17
Висновки до розділу 1	21
РОЗДІЛ 2 АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД ТА ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТНИХ РІШЕНЬ ОСВІТНЬОЇ ПЛАТФОРМИ «NE PANACEYA»	23
2.1. Дослідження аналогів сучасних освітніх платформ	23
2.2. Проведення аналізу UX/UI рішень у self-education продуктах	28
2.3. Аналіз мультимедійних та інтерактивних елементів у digital-освіті	33
2.4. Формування вимог до дизайну платформи «Ne Panaceya»	40
Висновки до розділу 2	47
РОЗДІЛ 3 РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ТА МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ЕЛЕМЕНТІВ ПЛАТФОРМИ «NE PANACEYA»	50
3.1. Концепція та ідея платформи	50
3.2. Розробка структури та навігації платформи	52
3.3. Створення UI-дизайну та візуальної системи	57
3.4. Розробка мультимедійних та інтерактивних елементів	63
Висновки до розділу 3	67
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	70
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	73
ДОДАТКИ	77

ВСТУП

Актуальність дослідження. Сучасна освіта все частіше виходить за межі класичного навчання з чітким розкладом, викладачем і заздалегідь визначеною програмою. Люди навчаються у власному темпі, обирають окремі теми, повертаються до матеріалів після перерви й часто поєднують навчання з роботою, побутом та особистими справами. Через це зростає значення освітніх digital-платформ, які можуть не лише зберігати курси або лекції, а й створювати зручне середовище для самоосвіти.

Особливо важливим у таких платформах стає дизайн. Користувачу недостатньо просто отримати доступ до навчальних матеріалів. Йому потрібно швидко зрозуміти, де він перебуває, які теми доступні, як перейти до курсу або лекції, де знайти додаткові матеріали і як повернутися до навчання пізніше. Якщо інтерфейс складний або перевантажений, навіть якісний контент може сприйматися важко. Саме тому UX/UI дизайн у освітніх digital-продуктах має не лише естетичну, а й практичну функцію: він допомагає організувати навчальний процес і зробити його зрозумілішим для користувача.

Окрему роль у сучасному онлайн-навчанні відіграють мультимедійні та інтерактивні елементи. Відеолекції, PDF-конспекти, картки, теги, кнопки, схеми, мікрровзаємодії та інші елементи можуть допомагати краще сприймати матеріал і працювати з ним у зручному форматі. Водночас такі елементи не повинні використовуватися лише як декоративне доповнення. Їхня цінність полягає в тому, що вони підтримують навчання: пояснюють тему, структурують інформацію, допомагають зберегти головні тези й повернутися до них пізніше.

Актуальність теми полягає в тому, що self-education платформи стають важливою частиною сучасного навчального досвіду. Користувачі все частіше шукають не жорстку освітню систему, а гнучкий простір, де можна самостійно обирати теми й формувати власний маршрут. Тому виникає потреба в розробці таких digital-продуктів, які поєднують зрозумілу структуру, зручний інтерфейс, мультимедійну подачу й можливість працювати з матеріалами у власному темпі.

Платформа задумана як простір для самоосвіти дорослої аудиторії, яка цікавиться різними напрямками знань: філософією, психологією, історією, культурою, маркетингом і digital-середовищем. Назва «Ne Panaseya» підкреслює ідею, що знання не є універсальною відповіддю на всі питання, але вони можуть допомогти людині краще розуміти себе, суспільство й сучасний світ.

Метою роботи є розробка концепції, структури, UI-дизайну та мультимедійних інтерактивних елементів освітньої digital-платформи «Ne Panaseya», орієнтованої на самостійне навчання користувача.

Для досягнення цієї мети потрібно виконати такі **завдання**:

- дослідити особливості сучасних освітніх digital-платформ і self-education середовища;
- розглянути роль UX/UI дизайну у взаємодії користувача з освітньою платформою;
- проаналізувати значення мультимедійних та інтерактивних елементів у digital-освіті;
- визначити основні тенденції розвитку self-education платформ;
- проаналізувати аналоги та референси сучасних освітніх платформ;
- сформулювати вимоги до дизайну платформи «Ne Panaseya»;
- розробити концепцію та ідею платформи;
- створити структуру, навігацію, UI-дизайн і візуальну систему платформи;
- розробити мультимедійні та інтерактивні елементи для підтримки навчального сценарію.

Об'єктом дослідження є процес розробки дизайну та інтеграції мультимедійного контенту для сучасних освітніх платформ.

Предметом дослідження є дизайн-концепція, інтерактивна структура, UI/UX-характеристики та мультимедійні елементи інтерфейсу освітньої платформи «Ne Panaseya».

У роботі використано такі **методи дослідження**. Теоретичний аналіз дав змогу розглянути основні підходи до проєктування освітніх digital-платформ. Порівняльний аналіз використано для дослідження аналогів і референсів, зокрема

українських і міжнародних освітніх платформ. Метод UX-аналізу допоміг визначити логіку користувацьких сценаріїв, структуру сторінок і принципи навігації. Практичний метод проєктування застосовано під час створення концепції, UI-дизайну, user flow, візуальної системи та мультимедійних елементів платформи.

Елементи наукової новизни одержаних результатів полягають в уточненні підходу до проєктування освітньої digital-платформи як цілісного self-education середовища, де дизайн, структура, навігація та мультимедійні елементи працюють разом. У роботі запропоновано дизайн-концепцію платформи «Ne Panaseya», яка поєднує візуальну систему, зрозумілий користувацький маршрут, поділ на курси й лекції та додаткові навчальні матеріали у форматі PDF-конспекту

Практичне значення роботи полягає в тому, що результатом дослідження стала розробка прототипу освітньої digital-платформи «Ne Panaseya». У межах практичної частини було створено головну сторінку, каталог курсів, каталог лекцій, сторінку курсу, сторінку лекції, UI kit, візуальну систему, а також PDF-конспект як додатковий навчальний матеріал. Ці рішення можуть бути використані як основа для подальшого розвитку платформи та створення повноцінного освітнього digital-продукту.

Апробація результатів дослідження Прийнято участь у Всеукраїнській науково-практичній конференції здобувачів вищої освіти і молодих вчених «Інформаційні технології та моделювання систем», за результатами якої опубліковано наукові тези (Додаток А). Творчу роботу також було подано на реєстрацію авторського права (Додаток Б).

Структура роботи зумовлена логікою дослідження і складається із вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел (усього 50 найменування, з них – 30 іноземних джерел), 17 рисунків та додатків.

Загальний обсяг роботи становить 84 сторінок, з них основного тексту – 76 сторінки (без додатків).

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ПРОЄКТУВАННЯ ОСВІТНІХ DIGITAL-ПЛАТФОРМ

1.1. Особливості сучасних освітніх digital-платформ та self-education середовища

Користувач, який сьогодні відкриває освітню платформу, не завжди поводить себе як студент у класичному розумінні цього слова. Він може зайти на сайт для того, щоб швидко розібратися в окремій темі, зберегти лекцію на потім, переглянути конспект або знайти матеріал, який відповідає конкретному запиту. Часто навчання відбувається не в спеціально виділений час, а між іншими справами: після роботи, у перерві, ввечері або з мобільного пристрою. Саме така поведінка багато в чому визначає розвиток сучасних освітніх digital-платформ [1].

Традиційна модель навчання зазвичай передбачає наперед визначену послідовність: програма, викладач, розклад, контроль і поступове проходження тем. У self-education середовищі ця структура стає гнучкішою. Людина сама вирішує, що їй потрібно, скільки часу вона готова приділити матеріалу і чи хоче рухатися лінійно. Через це цифрова платформа бере на себе частину тієї роботи, яку в класичній освіті виконує навчальна програма або викладач: пояснює структуру, допомагає обрати матеріал, показує зв'язки між темами й дає можливість повернутися до навчання пізніше [2; 3].

Це особливо важливо для дорослої аудиторії. Доросла людина рідко навчається в ідеальних умовах, коли можна повністю зануритися в курс і не відволікатися. Частіше навчання поєднується з роботою, побутом, професійними задачами або особистим життям. Тому освітня платформа має враховувати не тільки зміст курсу, а й реальний ритм користувача. Матеріали повинні бути доступними для коротких навчальних сесій, зручними і достатньо структурованими. У цифровому середовищі користувач часто рухається не прямою лінією, а через запити й асоціації. Наприклад, він може відкрити лекцію з маркетингу, перейти до теми психології споживача, потім зацікавитися

культурними кодами або digital-комунікаціями. Для традиційної програми такий шлях міг би виглядати непослідовним, але для самоосвіти він цілком природний.

В розрізі теми самоосвіти є різниця між сховищем і середовищем освіти. Сховище просто накопичує матеріали в той момент як середовище організовує їх так, щоб за ними було зручно навчатися. Сучасна освітня digital-платформа має виконувати одразу кілька функцій. Вона має бути водночас навчальним простором, медіасередовищем, цифровою бібліотекою, інструментом навігації та частково персональним помічником у самоосвіті [4;42]. Її якість визначається не тільки кількістю курсів або тем, а й тим, наскільки зрозуміло користувач може з ними взаємодіяти. Гарно побудований освітній матеріал може втратити ефективність, якщо його складно знайти чи незручно читати.

Формати подачі також змінилися. Довгий текст або відеолекція вже не є єдиним способом навчання в digital-середовищі. Поруч із ними використовуються конспекти, короткі пояснення, інфографіка, картки, інтерактивні схеми, таймлайни, добірки джерел, PDF-матеріали. Проте це не значить, що кожна платформа має використовувати одразу всі допоміжні методи навчання. Важливо інше: форма подачі має відповідати змісту теми. Історичний матеріал легше сприймати через хронологію, філософські поняття — через схему зв'язків, маркетингову тему — через кейс або приклад.

Мультимедійність у такому разі працює як спосіб зробити матеріал зрозумілішим. Р. Маєр у теорії мультимедійного навчання зазначає, що поєднання різних каналів подачі інформації може покращувати засвоєння, якщо воно не перевантажує користувача [15]. Це уточнення важливе, адже відео, анімація чи інтерактивний блок не мають цінності самі по собі. Вони стають корисними лише тоді, коли пояснюють, структурують або допомагають звернутися до головних тез через легший спосіб закарбовування інформації [16].

Не менш важливою є навігація у self-education платформі, тому що вона не просто переводить користувача між сторінками. Вона фактично замінює частину навчального процесу. Категорії допомагають побачити основні напрями, теги показують зв'язки між темами, пошук працює для конкретного запиту, а добірки й

рекомендації підтримують користувача, який ще не знає, з чого почати. Якщо ці елементи продумані, людина швидше переходить від загального інтересу до конкретного матеріалу. Я. Нільсен підкреслює, що складна або непередбачувана взаємодія з цифровим продуктом знижує ефективність його використання [7;24]. Для освітньої платформи це має особливе значення. Коли користувач витрачає багато зусиль на те, щоб зрозуміти інтерфейс, менше уваги залишається на сам матеріал. У навчальному середовищі дизайн не повинен ставати окремою задачею для користувача. Його роль — зробити шлях до знань коротшим і зрозумілішим.

Окремою особливістю self-education є повернення до матеріалів. Користувач не завжди проходить курс за один раз. Він може відкрити лекцію, зберегти конспект, повернутися через кілька днів або перейти до іншої теми. Тому платформа має підтримувати переривчастий характер навчання. Для цього важливі історія переглядів, збережені матеріали, зрозумілі переходи між сторінками, позначки завершених блоків або хоча б логічна структура, яка дозволяє швидко відновити контекст. Персоналізація в self-education середовищі також не обов'язково має бути складною. Вона може починатися з простих рішень: рекомендованих лекцій, добірок за інтересами, блоку продовження навчання, збережених матеріалів або пов'язаних тем [6;31]. Такі елементи допомагають платформі не виглядати однаковою для всіх користувачів. Вони створюють відчуття, що система враховує попередні дії людини й підтримує її індивідуальний маршрут.

Усе це показує, що сучасні освітні digital-платформи не можна оцінювати лише за кількістю курсів або обсягом контенту. Важливо, як саме цей контент організований, у яких форматах поданий, наскільки легко користувач може знайти потрібний матеріал і чи має він можливість рухатися у власному темпі. Для self-education середовища ключовим стає баланс: достатньо свободи для самостійного вибору й достатньо структури, щоб навчання не розпадалося на випадковий перегляд матеріалів. Саме цей баланс визначає ефективність сучасної платформи самоосвіти. Вона має не вести користувача жорстко за руку, але й не залишати його перед безкінечним списком курсів. Її завдання — створити простір, у якому людина

може досліджувати теми, бачити зв'язки, повертатися до матеріалів і поступово формувати власне розуміння. У цьому полягає одна з головних відмінностей self-education середовища від традиційної моделі навчання.

1.2. UX/UI дизайн як основа взаємодії користувача з освітньою платформою

UX/UI дизайн в освітній digital-платформі не можна розглядати лише як зовнішнє оформлення сторінок. Для користувача дизайн починається з простого досвіду: чи зрозуміло, де знайти потрібний матеріал, як відкрити курс, як перейти до лекції, де розміщено додаткові файли і як повернутися до попереднього розділу. Якщо ці дії виконуються легко, інтерфейс майже не привертає до себе уваги. Якщо ж користувач змушений довго шукати потрібну кнопку або розбиратися в логіці сторінок, дизайн починає сприйматися як перешкода. У навчальному середовищі це особливо важливо, оскільки увага має бути спрямована на зміст матеріалу, а не на подолання складності самої платформи.

UX і UI виконують різні, але взаємопов'язані функції. UX-дизайн відповідає за логіку користувацького досвіду: структуру сторінок, сценарії переходів, навігацію, послідовність дій і зрозумілість системи. UI-дизайн робить цю логіку видимою через кнопки, картки, типографіку, кольори, іконки, відступи, композицію та інші візуальні елементи. Якщо сценарій взаємодії продуманий, але візуальна частина нечітка, користувачу складно швидко зчитати структуру. Якщо ж інтерфейс виглядає привабливо, але не має зрозумілої логіки, платформа може здаватися сучасною, проте залишатися не зручною в реальному користуванні.

Для self-education платформ UX/UI дизайн має ще одну важливу роль — він частково замінює зовнішній супровід викладача або куратора. У традиційному навчанні користувачу часто пояснюють, у якій послідовності проходити теми, де знайти завдання і коли переходити до наступного блоку. У цифровому середовищі самоосвіти людина часто діє самостійно, тому платформа повинна давати їй зрозумілі орієнтири. Це не означає, що інтерфейс має жорстко вести користувача

одним маршрутом. Навпаки, він повинен залишати свободу вибору, але водночас показувати структуру матеріалів, зв'язки між темами й можливі наступні кроки.

Д. Норман зазначає, що якісний дизайн має враховувати природну поведінку людини й підказувати спосіб взаємодії без зайвих пояснень [1;28]. Для освітньої платформи це означає, що базові дії мають бути передбачуваними: відкрити курс, перейти до лекції, завантажити конспект, повернутися до каталогу або знайти пов'язаний матеріал. Часто складність створюють не великі помилки, а дрібні незручності, які накопичуються: нечітка назва кнопки, занадто схожі картки, непомітний перехід до наступної лекції, відсутність зрозумілого повернення назад. Усе це збільшує когнітивне навантаження й заважає користувачу зосередитися на навчанні.

Інформаційна архітектура є основою такого досвіду. Вона визначає, які розділи є на платформі, як вони названі, що входить до кожного з них і як користувач переходить між сторінками. Для освітнього продукту важливо чітко розділяти типи матеріалів: курс і окрема лекція не виконують однакову функцію. Курс передбачає ширшу структуру, послідовність тем і певний маршрут, тоді як лекція може бути самостійним матеріалом для швидкого ознайомлення з конкретною темою. Якщо ці формати змішати без пояснення, користувачу складніше зрозуміти, що саме він обирає. Саме тому каталог, категорії, фільтри, теги й пошук мають працювати не як додаткові деталі, а як частина логіки навчання.

Візуальна частина інтерфейсу має працювати функціонально. Типографіка допомагає розділяти інформацію на рівні: заголовки позначають головні блоки, підзаголовки структурують матеріал, основний текст забезпечує читання, а підписи до кнопок пояснюють дію. Колір має спрямовувати увагу: позначати активні елементи, категорії, важливі дії або статуси. Якщо кольорів і акцентів забагато, вони перестають допомагати й починають конкурувати між собою. Так само важливою є послідовність компонентів: картки курсів, кнопки, теги, елементи завантаження PDF або переходу до лекції мають бути впізнаваними в різних

частинах платформи, щоб користувач не вивчав інтерфейс заново на кожному екрані.

Різні сторінки освітньої платформи не повинні мати абсолютно однакову композиційну логіку. Головна сторінка вводить у платформу, тому може бути більш презентаційною. Каталог має бути оглядовим і зручним для порівняння. Сторінка курсу пояснює, що входить у програму і кому вона підходить. Сторінка лекції має бути найбільш сфокусованою, оскільки там користувач уже працює зі змістом. Дж. Гарретт розглядає користувацький досвід як багаторівневу систему, у якій стратегія, структура, сценарії взаємодії та візуальна поверхня пов'язані між собою [2]. Для освітньої платформи це означає, що дизайн має починатися не з окремого так званого «красивого екрана», а з розуміння того, як користувач шукає, обирає, відкриває й опрацьовує матеріали.

Адаптивність і мікровзаємодії доповнюють цей досвід. Користувач може переглядати каталог із ноутбука, читати конспект зі смартфона або повертатися до лекції з планшета, тому інтерфейс має зберігати впізнавану логіку на різних пристроях. Мобільна версія не повинна бути просто зменшеною копією desktop-екрана: сітка карток, навігація, текстові блоки й кнопки мають бути переосмислені під інший сценарій користування [5]. Мікровзаємодії, своєю чергою, допомагають користувачу бачити результат дії: натиснута кнопка змінює стан, матеріал позначається як збережений, PDF має зрозумілий елемент завантаження. Це невеликі деталі, але вони роблять платформу передбачуванішою.

UX/UI дизайн у межах освітньої digital-платформи працює як організаційна основа навчального досвіду. Він не замінює зміст, але визначає, наскільки легко користувач може до нього дістатися, зрозуміти структуру, обрати матеріал, працювати з лекцією і повернутися до теми пізніше. Для self-education середовища це принципово: користувач рухається самостійно, але не повинен залишатися наодинці з хаотичним набором матеріалів. Продуманий UX/UI дає йому зрозумілу систему, достатньо свободи для власного маршруту й комфортні умови для регулярного навчання [9; 21].

1.3. Роль мультимедійних та інтерактивних елементів у сучасному навчальному середовищі

Мультимедійні та інтерактивні елементи в освітній digital-платформі не варто сприймати лише як спосіб зробити інтерфейс візуально цікавішим. Їхня роль значно ширша: вони впливають на те, як користувач сприймає матеріал, як довго утримує увагу, як перевіряє розуміння теми і як повертається до ключових тез після перегляду лекції. У цифровому навчальному середовищі користувач часто працює з матеріалом самостійно, без живого пояснення викладача. Саме тому платформа має не просто показувати інформацію, а допомагати її структурувати, пояснювати складні частини й давати кілька способів взаємодії зі змістом.

Якщо навчальний матеріал поданий лише у вигляді суцільного тексту або довгого відео без додаткової структури, користувачу складніше втримувати увагу. Це не означає, що текст або відеолекція втрачають значення [8; 40]. Навпаки, вони залишаються базовими форматами навчання. Проблема виникає тоді, коли весь освітній досвід зводиться тільки до пасивного перегляду або читання. Мультимедійні елементи — відеофрагменти, конспекти, схеми, картки, інфографіка, таймлайни, PDF-матеріали — допомагають розділити інформацію на зрозумілі частини й зробити її зручнішою для опрацювання.

У межах освітньої платформи різні формати мають виконувати різні функції. Відео може пояснювати тему послідовно й наближати онлайн-навчання до живої лекції. Текстовий конспект допомагає швидко повернутися до головних положень. Схема або карта понять показує зв'язки між елементами теми. PDF-файл дає користувачу можливість зберегти матеріал і працювати з ним поза платформою. Тобто мультимедійність працює найкраще тоді, коли кожен елемент має зрозумілу навчальну задачу, а не додається лише для візуального різноманіття.

Р. Маєр у теорії мультимедійного навчання наголошує, що поєднання різних каналів подачі інформації може покращувати засвоєння матеріалу, якщо ці канали не перевантажують користувача [15]. Для освітнього digital-продукту це важлива умова. Відео, анімація, графіка або інтерактивний блок не повинні змагатися між

собою за увагу. Якщо на сторінці одночасно багато руху, яскравих акцентів і додаткових дій, користувач починає швидше втомлюватися. Тому мультимедійність має бути не максимальною, а доречною: вона повинна пояснювати, виділяти головне або допомагати краще зрозуміти тему.

Інтерактивні елементи змінюють саму роль користувача в навчальному процесі. Він уже не просто читає або дивиться матеріал, а виконує певні дії: відкриває додатковий блок, переходить до пов'язаної теми, завантажує конспект, взаємодіє з картою, переглядає схему або обирає наступний матеріал. Навіть прості інтерактивні рішення можуть зробити навчання більш активним. Наприклад, картка з коротким поясненням поняття допомагає не перевантажувати сторінку основним текстом, а блок пов'язаних матеріалів дозволяє користувачу побачити, куди можна рухатися далі [22].

Окреме місце займають мікровзаємодії. Це невеликі реакції інтерфейсу на дії користувача: зміна стану кнопки, відкриття додаткового тексту, позначка збереження, візуальне підтвердження завантаження PDF або плавний перехід між блоками. Такі елементи не є головним змістом навчання, але вони роблять платформу зрозумілішою. Користувач бачить, що його дія виконана, і краще орієнтується в системі. У self-education середовищі це особливо важливо, оскільки людина навчається без постійного зовнішнього супроводу й має сама контролювати власний рух платформою.

Дж. Джонсон у роботах про дизайн інтерфейсів звертає увагу на те, що цифрові продукти повинні враховувати особливості людської уваги, пам'яті та сприйняття [6]. У навчальному середовищі це має пряме значення. Користувач одночасно читає, дивиться, запам'ятовує, переходить між сторінками й приймає рішення, що робити далі. Якщо інтерфейс перевантажує його зайвими елементами, частина уваги витрачається не на зміст, а на орієнтацію в системі. Тому мультимедійні й інтерактивні рішення мають бути вписані в загальну структуру сторінки, а не існувати окремо від неї.

Для self-education платформ мультимедійність та інтерактивність виконують ще одну функцію — вони допомагають компенсувати відсутність постійного

викладацького супроводу [10; 25]. Користувач сам вирішує, коли почати навчання, який матеріал відкрити, чи повернутися до теми пізніше й що зберегти для подальшого опрацювання. У цьому процесі йому потрібні не тільки лекції, а й підказки, структура, додаткові матеріали та зрозумілі переходи. PDF-конспект, пов'язані теми, інтерактивна схема або короткий підсумок після лекції можуть виконувати роль таких орієнтирів.

Мультимедійні та інтерактивні елементи стають ефективними тоді, коли вони пов'язані з логікою навчання. Відео допомагає пояснити тему, конспект — зафіксувати головне, схема — показати зв'язки, мікровзаємодія — підтвердити дію, а пов'язані матеріали — запропонувати наступний крок. У такій системі вони не є прикрасою інтерфейсу, а працюють як частина освітнього досвіду. Саме це дозволяє платформі бути не просто місцем розміщення матеріалів, а середовищем, у якому користувач може самостійно працювати зі знаннями.

1.4. Тенденції розвитку self-education платформ сьогодення

Self-education платформи розвиваються разом із тим, як змінюється поведінка користувачів у цифровому середовищі. Людина вже не завжди сприймає навчання як окремий процес, для якого потрібно спеціально виділити кілька годин, сісти за комп'ютер і пройти повний модуль від початку до кінця. Частіше навчання вбудовується у звичайний день: користувач переглядає коротку лекцію, зберігає матеріал, повертається до теми пізніше, відкриває пов'язаний курс або шукає відповідь на конкретне питання. Через це освітні платформи поступово відходять від формату звичайного каталогу курсів і стають більш гнучкими digital-середовищами [17].

Одна з помітних змін — перехід до персоналізованого навчального досвіду. Якщо раніше онлайн-платформа часто показувала всім користувачам однаковий набір матеріалів, то сьогодні важливішою стає здатність системи враховувати інтереси, попередні перегляди, обрані теми й незавершені матеріали. Персоналізація може бути складною, побудованою на алгоритмах, але може

проявлятися і в простіших рішеннях: рекомендованих лекціях, добірках за інтересами, історії переглядів, збережених матеріалах або блоці «продовжити навчання». Для self-education середовища це особливо важливо, бо користувач часто сам формує власний маршрут і потребує не жорсткої програми, а зрозумілих підказок [12].

У дослідженнях interaction design Дж. Р. Роджерс, Г. Шарп і Дж. Пріс звертають увагу на те, що сучасні цифрові продукти дедалі більше орієнтуються на адаптивні сценарії взаємодії, у яких система реагує на потреби конкретного користувача [11]. Для освітніх платформ це означає, що інтерфейс має не просто відкривати доступ до матеріалів, а допомагати користувачу обирати, порівнювати й повертатися до навчання без відчуття втрати контексту. У self-education це працює майже як м'яка навігація: платформа не нав'язує один шлях, але пропонує логічні варіанти продовження.

Ще одна важлива зміна пов'язана зі зближенням освітніх платформ із медійними форматами. Навчальний контент дедалі частіше подається не лише як класичний курс із лекціями, а як поєднання коротких відео, карток, лонгвідів, подкастів, інтерактивних блоків, добірок і візуальних пояснень. Це не означає, що освіта має ставати розважальним контентом. Радше йдеться про те, що користувач звик до різних форматів сприйняття інформації, тому освітній матеріал також має бути гнучким. Складну тему можна подати через лекцію, але її можна доповнити схемою, коротким конспектом, візуальним прикладом або списком пов'язаних матеріалів.

Г. Дженкінс описує сучасну цифрову культуру як середовище, де різні типи контенту взаємодіють між собою, а користувач бере активнішу участь у споживанні й поширенні інформації [23]. Для self-education платформ ця думка має практичне значення. Користувач не завжди хоче бути пасивним слухачем. Він може самостійно обирати формат, переходити між темами, порівнювати матеріали, зберігати корисні блоки й повертатися до них пізніше. Тому освітня платформа має бути не лише місцем для перегляду лекцій, а простором, де можна працювати з інформацією різними способами.

Мобільність також змінює логіку проєктування освітніх платформ. Навчання дедалі частіше відбувається не тільки з ноутбука, а й зі смартфона або планшета. Це впливає на структуру матеріалів, довжину блоків, навігацію, кнопки, читабельність тексту й сам сценарій користування. Те, що зручно на великому екрані, не завжди працює на мобільному. Велика сітка карток, складна бокова навігація або довгі текстові блоки потребують переосмислення. Концепція Mobile First, описана Л. Вроблевські, стала важливою для цифрових продуктів саме тому, що змушує проєктувати інтерфейс від реальних умов користування, а не лише від desktop-версії [13].

Разом із мобільністю зростає значення коротших і модульних форматів навчання. Довгі курси не зникають, але всередині них матеріал дедалі частіше поділяється на менші частини: окремі лекції, тематичні блоки, конспекти, короткі завдання або підсумки. Така структура краще відповідає поведінці користувача, який може повернутися до навчання після перерви або пройти лише той блок, який потрібен саме зараз [14]. Модульність особливо доречна для self-education, бо вона дозволяє не прив'язувати користувача до одного жорсткого маршруту.

Гейміфікація залишається ще одним напрямом розвитку, хоча її роль поступово змінюється. На ранніх етапах багато освітніх сервісів активно використовували бали, рейтинги, нагороди, рівні, серії днів навчання та інші ігрові механіки. Такі елементи можуть підтримувати мотивацію, але в освітньому середовищі вони мають бути доречними. Якщо користувач починає фокусуватися лише на тому, щоб «закрити» модуль аби отримати позначку, навчання ризикує стати механічним. Тому сучасні платформи частіше обирають стриманіші рішення: візуалізацію прогресу, позначки завершених матеріалів, персональні рекомендації або короткі підсумки після теми.

Окремо варто зазначити розвиток AI-технологій в освіті. Штучний інтелект може використовуватися для рекомендацій, адаптації складності матеріалів, аналізу поведінки користувача, формування індивідуальних маршрутів або пошуку пов'язаних тем. Для self-education середовища це відкриває додаткові можливості, бо користувач не завжди знає, з чого почати або як рухатися далі.

Водночас AI не має повністю замінювати освітню структуру [17; 30; 35]. Його доцільно використовувати як допоміжний інструмент, який скорочує шлях до релевантного матеріалу, але не забирає в користувача можливість самостійно досліджувати платформу.

Усе більше значення має і міждисциплінарність. Користувачі не завжди мислять межами однієї навчальної категорії. Тема з маркетингу може бути пов'язана з психологією, культура — з історією, філософія — із сучасними соціальними процесами. Тому self-education платформи мають працювати не тільки з окремими курсами, а й зі зв'язками між матеріалами. Теги, пов'язані лекції, тематичні добірки та рекомендації допомагають показати ці зв'язки в інтерфейсі. Завдяки цьому користувач бачить не ізольований матеріал, а ширший контекст [18].

Розвиток self-education платформ показує загальний рух від статичного розміщення контенту до створення повноцінного цифрового середовища. Таке середовище має поєднувати персоналізацію, адаптивність, мультимедійність, модульну структуру, зрозумілу навігацію й можливість вільного переходу між темами. Користувачеві вже недостатньо просто отримати доступ до курсу. Йому важливо розуміти, з чого почати, як повернутися до матеріалу, які теми пов'язані між собою і яким може бути наступний крок.

Тому основною тенденцією розвитку self-education платформ можна вважати перехід від моделі «платформа як каталог» до моделі «платформа як освітнє середовище». У першому випадку користувач отримує список матеріалів і самостійно шукає логіку навчання [19; 43]. У другому — платформа допомагає структурувати цей процес: пропонує формати, маршрути, зв'язки, підказки й інструменти для повернення до матеріалів. Саме така модель краще відповідає сучасному способу самоосвіти, де важливі не лише доступ до знань, а й зручність роботи з ними.

Висновки до розділу 1

У першому розділі розглянуто теоретичні основи проектування освітніх digital-платформ і визначено, що сучасне self-education середовище формується під впливом цифрових технологій, зміни способів сприйняття інформації та попиту на гнучке навчання. На відміну від традиційної освітньої моделі, digital-платформи орієнтовані на самостійну взаємодію користувача з контентом, персоналізацію навчального процесу та можливість адаптувати навчання до індивідуальних потреб.

Аналіз self-education платформ показав, що ефективність цифрового навчання залежить не тільки від якості освітніх матеріалів. Важливу роль відіграють спосіб подачі контенту, структура інтерфейсу, навігація та загальний користувацький досвід. UX/UI дизайн у цьому контексті виконує функціональну роль: він допомагає користувачу орієнтуватися в матеріалах, зменшує когнітивне навантаження, підтримує концентрацію та робить процес навчання більш послідовним. Для таких платформ особливо важливими є зрозуміла структура контенту, адаптивність інтерфейсу, логічна навігація та зручний доступ до основних дій.

Окрему роль у розвитку цифрової освіти відіграють мультимедійні та інтерактивні елементи. Відео, анімація, інтерактивні схеми, системи прогресу, тести й мікровзаємодії допомагають зробити навчання більш динамічним і зрозумілим для користувача. Водночас їхня цінність залежить не від кількості, а від доречності. Такі елементи мають пояснювати матеріал, структурувати інформацію, підтримувати увагу або допомагати користувачу рухатися в межах платформи. Якщо інтерактивність використовується лише як декоративний прийом, вона може створювати зайве навантаження й відволікати від змісту.

Під час аналізу тенденцій розвитку self-education платформ було визначено кілька ключових напрямів: персоналізація навчання, адаптація до мобільного середовища, використання AI-технологій, модульна структура контенту та стримана гейміфікація. Ці зміни показують, що сучасні освітні сервіси поступово

відходять від формату звичайного каталогу курсів. Натомість вони розвиваються як гнучкі digital-середовища, де користувач може самостійно обирати теми, повертатися до матеріалів, бачити власний прогрес і формувати індивідуальну траєкторію навчання.

Отже, проектування сучасної освітньої платформи має спиратися на поєднання змістовного контенту, продуманої UX/UI-структури, мультимедійної подачі, інтерактивних елементів і адаптивності. Саме ці складові формують основу комфортного self-education середовища. Отримані теоретичні висновки можуть бути використані для подальшого аналізу аналогів і розробки концепції освітньої платформи «Ne Panaseya», орієнтованої на самостійне вивчення різних сфер знань у зручному цифровому форматі.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД ТА ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТНИХ РІШЕНЬ ОСВІТНЬОЇ ПЛАТФОРМИ «NE PANACEYA»

2.1. Дослідження аналогів сучасних освітніх платформ

Коли ми говоримо про сучасні освітні платформи, їх уже складно сприймати просто як сайти з курсами. Раніше цього могло бути достатньо: є лекції, є програма, є доступ до матеріалів. Але зараз користувач очікує більшого. Йому важливо не тільки знайти інформацію, а й зрозуміти, як із нею працювати: з чого почати, що подивитися далі, чи можна пройти окрему лекцію, як повернутися до матеріалу пізніше і де знайти додаткові пояснення.

Тому в аналізі освітніх платформ важливо дивитися не лише на теми курсів або кількість матеріалів. Значно більше значення має те, як платформа вибудовує шлях користувача. Чи зрозуміло організований каталог. Чи легко відрізнити курс від окремої лекції. Чи видно, хто викладає, який формат навчання, скільки часу це займає і який результат людина може отримати. Саме ці речі формують відчуття, що перед користувачем не просто набір сторінок, а продумане освітнє середовище. Для аналізу було обрано кілька українських і міжнародних платформ, які по-різному працюють із digital-освітою. Серед них Laba Group, EdEra, Startup Ukraine, The Ukrainians Media, Coursera та Skillshare. Їх не варто сприймати як прямі зразки для копіювання. Швидше, кожна з них показує окремий підхід, який може бути корисним для розробки платформи «Ne Panaceya».

Laba Group є одним із найбільш помітних прикладів української професійної онлайн-освіти. Її курси переважно пов'язані з роботою та кар'єрним розвитком: маркетинг, менеджмент, фінанси, HR, аналітика, продажі, digital-напрями, управління проєктами. Користувач досить швидко розуміє, що ця платформа не про загальну самоосвіту, а про конкретні навички, які можна застосувати в професійній сфері. Сильна сторона Laba (рис. 2.1.) у тому, як вона пояснює цінність курсу. На сторінках програм зазвичай є чіткий опис, структура занять, формат

навчання, викладачі, дата старту, тривалість і очікуваний результат. Це важливо, тому що користувачу не потрібно здогадуватися, що саме він отримає після проходження курсу. Він одразу бачить, для кого створена програма і як вона може допомогти.



Рис. 2.1. Логотип Laba Group

Водночас для «Ne Panaseya» така модель не може бути повністю основною. Laba добре працює, коли людина вже має чіткий професійний запит. Наприклад, хоче краще розібратися в аналітиці або навчитися працювати з маркетинговою стратегією. Але якщо користувач приходить не з кар'єрною метою, а з інтересом до історії, філософії, культури чи психології, така подача може здаватися занадто прикладною. Тому Laba корисна саме як референс структури: як оформити сторінку курсу, як показати програму, як пояснити користь матеріалу.

EdEra (рис. 2.2.) працює трохи інакше. Ця платформа не обмежується професійною освітою. Вона охоплює громадянські, соціальні, безпекові, освітні та суспільно важливі теми. Часто її курси створюються для дуже різної аудиторії, зокрема для людей, які можуть не мати великого досвіду проходження онлайн-курсів. Тому для EdEra особливо важлива простота. У таких продуктах інтерфейс має бути максимально зрозумілим. Користувач повинен швидко побачити тему курсу, зрозуміти його призначення, почати навчання, виконати завдання й отримати результат. Тут не має бути зайвої складності, бо вона може стати бар'єром. Якщо людина приходить на платформу вперше, вона не повинна витратити багато часу на те, щоб розібратися, як усе працює. Для «Ne Panaseya» досвід EdEra важливий ще й через поєднання різних форматів. На платформі

використовуються відео, тексти, тести, практичні завдання, візуальні пояснення. Це показує, що освітній матеріал краще працює тоді, коли він не поданий тільки одним способом. Складну тему легше зрозуміти, якщо поруч із відео є короткий текст, конспект, схема або завдання для самоперевірки.



Рис. 2.2. Логотип платформи EdEra

Startup Ukraine (рис. 2.3.) можна розглядати як приклад платформи, де навчання пов'язане не просто з отриманням інформації, а з дією. Її теми зосереджені навколо підприємництва, створення бізнесу, запуску проєктів і перевірки ідей. Користувач приходить сюди не тільки послухати лекцію, а й зрозуміти, що робити далі. У цьому випадку курс сприймається як маршрут: спочатку треба сформулювати ідею, потім перевірити аудиторію, далі продумати запуск і поступово перейти до практичних кроків. За тематикою Startup Ukraine не є прямим аналогом «Ne Panaseya», тому що майбутня платформа має ширший і більш міждисциплінарний характер. Але важливим є сам принцип. Навіть у темах, які не пов'язані з бізнесом, користувачу потрібно розуміти, навіщо йому цей матеріал. Наприклад, лекція з філософії може допомогти краще зрозуміти певну ідею в культурі, курс з історії — побачити логіку сучасних процесів, матеріал з маркетингу — пояснити, як працює комунікація. Тобто знання не повинні залишатися абстрактними. Їх потрібно пов'язувати з досвідом людини.



Рис. 2.3. Логотип платформи Startup Ukraine

Окремо варто розглянути The Ukrainians Media (рис. 2.4). Це не класична освітня платформа і не система онлайн-курсів, але саме такі медійні проєкти зараз сильно впливають на самоосвіту. Люди навчаються не тільки через курси. Вони читають лонгріди, слухають подкасти, дивляться інтерв'ю, зберігають пояснювальні матеріали, читають аналітику або культурні спецпроєкти. Усе це теж формує знання. The Ukrainians Media цікавий тим, що складні теми там часто подаються через історії, контекст, живу мову, інтерв'ю та сильну редакційну подачу. Це не сухий академічний виклад, але й не поверхневий розважальний формат. Саме такий баланс важливий для «Ne Panaseya». Платформа має говорити про складні речі зрозуміло, але не спрощувати їх до рівня коротких цікавих фактів.



Рис.2.4. Логотип платформи The Ukrainians Media

Серед міжнародних платформ варто порівняти Coursera (рис. 2.6) та Skillshare (рис. 2.5), тому що вони показують дві різні логіки онлайн-навчання. Coursera більше тяжіє до академічної моделі. Вона працює з університетами, сертифікатами, професійними програмами, послідовними курсами. Завдяки цьому користувач

відчуває довіру: матеріал має автора, інституцію, структуру та певний результат. Але водночас Coursera може здаватися занадто формальною для людини, яка не хоче проходити повну програму. Іноді користувачу потрібно просто швидко увійти в тему, подивитися одну лекцію або зрозуміти базову логіку наряду. У таких випадках академічна структура може виглядати важкою. Skillshare працює більш гнучко. Там сильніше відчувається навчання за інтересами, коротші курси, творчі напрями та рекомендації. Користувач може швидко переходити між темами, обирати те, що йому цікаво зараз, і не відчувати себе прив'язаним до великої програми. Проте в такій моделі може бути менше відчуття системності й глибини.



Рис. 2.5. Логотип платформи Skillshare



Рис. 2.6. Логотип платформи Coursera

Для «Ne Panaseya» важливо знайти баланс між цими двома підходами. Платформа не має бути надто формальною, інакше вона втратить легкість самоосвіти. Але вона також не повинна перетворитися на хаотичний набір лекцій без внутрішньої логіки. Користувачу потрібна свобода вибору, але поруч із нею має бути зрозуміла структура.

Порівняння аналогів показує, що кожна платформа має свою сильну сторону. Laba добре пояснює структуру курсу і професійну користь. EdEra показує, як зробити освіту доступною для широкої аудиторії. Startup Ukraine демонструє навчання як послідовний шлях до дії. The Ukrainians Media дає приклад глибокої медійної подачі. Coursera показує академічну системність, а Skillshare — гнучкість і навчання за інтересами. Для «Ne Panaseya» важливо не взяти одну модель повністю, а зібрати з цих прикладів окремі принципи. Майбутня платформа має бути зрозумілою, структурованою, візуально спокійною, мультимедійною і достатньо гнучкою. Вона повинна допомагати користувачу не просто знайти курс, а поступово вибудовувати власний освітній маршрут.

2.2. Проведення аналізу UX/UI рішень у self-education продуктах

UX/UI у платформах для самоосвіти потрібно оцінювати не тільки за тим, як виглядають окремі сторінки. Важливіше зрозуміти, як людина рухається всередині платформи. Вона може зайти з дуже конкретним запитом: наприклад, знайти курс із маркетингу, психології або історії. А може просто відкрити сайт із бажанням щось вивчити, але ще не знати, з чого почати. І в обох випадках інтерфейс має допомогти, а не заплутати.

У self-education продуктах це особливо важливо, тому що користувач часто навчається сам. У нього немає викладача поруч, немає куратора, який пояснить, що робити далі, і немає чіткої програми, як в університеті. Тому частину цієї ролі бере на себе платформа. Вона має підказувати, де шукати матеріали, як відрізнити курс від окремої лекції, як зберегти потрібне і як повернутися до навчання після паузи.

Самоосвіта не завжди відбувається лінійно. Один користувач хоче пройти повний курс від першої до останньої лекції. Іншому достатньо подивитися один матеріал на конкретну тему. Третій може сьогодні зберегти лекцію, через кілька днів повернутися до неї, а потім перейти в зовсім інший напрям. Через це платформа не повинна змушувати всіх рухатися однаково. Але й повна свобода без

структури теж не працює. Якщо перед користувачем просто великий список курсів і лекцій, він швидко втомлюється від вибору.

Найкраще працює проміжна логіка: платформа показує можливі маршрути, але не нав'язує один-єдиний шлях. Користувач може бачити рекомендовані теми, добірки, пов'язані матеріали, але все одно сам вирішує, куди рухатися далі. Це і є одна з головних особливостей UX у self-education продуктах.

Перший екран платформи має дуже велике значення. Він не може бути просто красивою заставкою з абстрактним гаслом. Користувач має швидко зрозуміти, куди він потрапив, які теми тут є, як влаштоване навчання і що можна зробити одразу. Якщо на головній сторінці незрозуміло, де каталог, де курси, де лекції, а де початок навчання, людина ще до знайомства з контентом витрачає сили на розбір інтерфейсу.

Головна сторінка в освітній платформі має працювати як вхід у систему. Вона знайомить із продуктом, але не перевантажує. Добре, коли користувач одразу бачить основні напрями, формати матеріалів, кілька рекомендованих курсів або кнопку переходу до каталогу. Для повторного користувача важливим може бути блок із продовженням навчання. Так платформа не починається щоразу з нуля, а ніби пам'ятає попередню взаємодію.

Після головної сторінки особливу роль відіграє каталог. Саме там користувач найчастіше приймає рішення, що відкривати далі. У каталозі важливо розділяти курси й окремі лекції або хоча б дуже чітко позначати формат. Курс — це більш повний навчальний блок із програмою, тривалістю та послідовністю. Лекція — це коротший і самостійніший матеріал, який може бути входом у тему. Якщо ці формати змішати без пояснення, користувач не завжди розумітиме, що саме він обирає.

Карткова система є зручним рішенням для каталогу. Через картку можна швидко показати назву, напрям, короткий опис, формат, тривалість, рівень складності або статус проходження. Це дає змогу порівнювати матеріали між собою без зайвих переходів. Але тут є нюанс: якщо всі картки однакові, каталог стає візуально монотонним. Користувач бачить багато блоків, але не розуміє, які з

них нові, які базові, які рекомендовані, а які продовжують тему, яку він уже переглядав.

Тому картки мають мати зрозумілі маркери. Наприклад: «курс», «лекція», «для початку», «нове», «популярне», «пов'язано з темою», «збережено», «переглянуто». Такі дрібні позначки дуже допомагають, бо користувач швидше зчитує контент і не витрачає зайвий час на здогадки.

Сторінка курсу має відповідати на головні питання ще до початку навчання. Про що цей курс? Кому він підійде? Скільки часу займе? Які теми входять у програму? Який результат можна отримати? Якщо ці відповіді розкидані хаотично або написані занадто загально, курс може здаватися менш переконливим, навіть якщо сам матеріал якісний.

Для «Ne Rapaseya» сторінка курсу має бути не продажною сторінкою, а частиною освітнього маршруту. Вона повинна спокійно пояснювати зміст, показувати структуру, давати розуміння, навіщо цей курс потрібен і з якими іншими темами він пов'язаний. Наприклад, курс про культуру може вести до історії, філософії або сучасних комунікацій. Такі зв'язки краще показувати не тільки в тексті, а й через теги, блоки «пов'язані матеріали» або рекомендації.

Сторінка лекції має бути більш сфокусованою. Якщо на сторінці курсу користувач ще обирає, то на сторінці лекції він уже навчається. Тому тут не повинно бути зайвої візуальної активності. Основне місце має займати сам матеріал: відео, текст, конспект, схема, PDF-файл або завдання. Усе інше має підтримувати навчання, але не перетягувати увагу.

Добре, коли на сторінці лекції користувач одразу розуміє, що він вивчає, де знайти додаткові матеріали, як зберегти лекцію, як завантажити конспект і куди перейти після завершення. Зайві банери, декоративні блоки, агресивні кнопки або багато рівнозначних переходів тут лише заважають. У навчанні інтерфейс не має кричати. Його задача — бути тихою, але зрозумілою опорою.

Додаткові матеріали не варто сприймати як щось другорядне. Наприклад, PDF-конспект може бути дуже важливим для користувача, який не має часу повторно дивитися лекцію. Він може завантажити короткі тези, повернутися до них

пізніше або використати їх як опору перед наступною темою. Для дорослої аудиторії це особливо цінно, бо навчання часто відбувається між роботою, побутом і особистими справами.

Навігація в такій платформі має бути простою на поверхні, але гнучкою всередині. Основне меню повинно давати зрозумілі переходи: головна сторінка, каталог, курси, лекції, збережене, особистий кабінет, інформація про платформу. А вже всередині матеріалів можуть працювати теги, пов'язані теми, рекомендації, фільтри й пошук.

Пошук потрібен тим, хто вже знає, що шукає. Фільтри допомагають звужити вибір за напрямом, форматом, тривалістю або рівнем складності. Теги показують зв'язки між темами. Наприклад, лекція з маркетингу може бути пов'язана з психологією, культурою, поведінкою споживача або digital-комунікаціями. Для міждисциплінарної платформи це дуже важливо, бо одна тема рідко існує ізольовано.

Водночас із навігацією легко переборщити. Якщо на сторінці одночасно є меню, фільтри, теги, рекомендації, бокова панель, кнопки, банери й ще кілька додаткових блоків, користувач просто втрачає фокус. Тому кожна сторінка має мати свою головну задачу. На головній — пояснити платформу. У каталозі — допомогти обрати. На сторінці курсу — показати структуру й користь. На сторінці лекції — дати можливість спокійно працювати з матеріалом.

Візуальна система освітньої платформи теж має бути не випадковою. Оскільки користувач довго читає, дивиться лекції, працює з конспектами і повертається до матеріалів, дизайн має бути комфортним для тривалого використання. Тут важливі не декоративні ефекти, а читабельна типографіка, нормальні відступи, зрозумілі акценти, чиста композиція і стримана палітра.

Типографіка в освітньому інтерфейсі виконує практичну функцію. Вона допомагає швидко відрізнити заголовок від підзаголовка, опис від кнопки, основний текст від додаткової примітки. Якщо текстова ієрархія слабка, сторінка виглядає важкою, навіть якщо інформації на ній не так багато. Колір також має

допомагати, а не просто прикрашати: позначати активні елементи, категорії, статуси або важливі дії.

Окрема тема — повторюваність UI-компонентів. Якщо кнопки, картки, теги, блоки завантаження і навігаційні елементи всюди виглядають по-різному, користувачу доводиться щоразу заново звикати до інтерфейсу. Це створює зайве навантаження. Коли ж компоненти послідовні, людина швидше орієнтується: вона вже знає, як виглядає картка лекції, де шукати кнопку збереження, як позначається тег або PDF-файл.

Мікровзаємодії також мають значення. Коли кнопка реагує на натискання, картка змінюється при наведенні, матеріал позначається як збережений, а завантаження має підтвердження, користувач відчуває контроль. Він розуміє, що дія відбулася. У самоосвіті це важливо, тому що людина працює з платформою самостійно, без постійного супроводу.

Ще одна обов'язкова вимога — адаптивність. Користувач може почати навчання з ноутбука, потім відкрити лекцію зі смартфона, а пізніше повернутися до курсу з планшета. Мобільна версія не повинна бути просто зменшеною копією desktop-макета. На телефоні інший сценарій: вертикальне читання, коротші сесії, менше простору для другорядних блоків, більша потреба в швидких діях.

Для мобільної версії важливо залишити головне: зрозумілий каталог, зручні картки, читабельний текст, помітні кнопки, швидкий доступ до збережених матеріалів і можливість продовжити навчання. Якщо мобільний інтерфейс незручний, частина користувацького досвіду просто випадає, бо людина не завжди навчається тільки за комп'ютером.

Персоналізація в self-education продуктах не обов'язково має бути складною. Не завжди потрібні алгоритми, які «вгадують» інтереси користувача. На першому етапі достатньо простих речей: збережені матеріали, історія переглядів, блок «продовжити навчання», схожі лекції, добірки за інтересами, рекомендації для старту. Такі елементи роблять платформу уважнішою до користувача.

UX/UI впливає не лише на зручність, а й на довіру. Якщо інтерфейс виглядає хаотично, якщо картки не мають логіки, сторінки перевантажені, а переходи

незрозумілі, користувач може сумніватися і в якості самого контенту. Навпаки, спокійний, послідовний і продуманий дизайн створює відчуття, що платформа справді зібрана з увагою до навчального досвіду.

Отже, UX/UI для «Ne Panaseya» має працювати як система. Головна сторінка вводить у платформу, каталог допомагає обрати матеріал, картки спрощують порівняння, сторінка курсу пояснює зміст і структуру, сторінка лекції дає простір для навчання, а теги, фільтри, пошук, мікровзаємодії, адаптивність і персоналізація підтримують увесь цей шлях.

2.3. Аналіз мультимедійних та інтерактивних елементів у digital-освіті

Мультимедійні та інтерактивні елементи в digital-освіті варто розглядати не як додаткове оформлення сторінки, а як частину навчального процесу. У традиційному навчанні значну частину взаємодії забезпечує викладач: він пояснює складні моменти, змінює темп подачі, відповідає на питання, підкреслює головне й допомагає аудиторії не втратити логіку теми. У цифровому середовищі ця підтримка не зникає повністю, але частково переходить до самої платформи. Саме тому відео, схеми, інтерактивні картки, PDF-конспекти, таймлайни, підказки, мікровзаємодії, системи зворотного зв'язку та пов'язані матеріали мають виконувати не декоративну, а змістову функцію. Вони допомагають користувачу краще зрозуміти матеріал, повернутися до ключових тез, перевірити власне розуміння або побачити зв'язок між окремими частинами теми. Якщо ці елементи підібрані доречно, платформа починає працювати не просто як місце розміщення лекцій, а як середовище для самостійного опрацювання знань [20].

У digital-освіті користувач часто працює з матеріалом самостійно. Він може переглядати лекцію без викладача, читати конспект без групового обговорення, відкривати тему не за програмою, а через власний інтерес. Через це освітній матеріал має бути не тільки змістовним, а й добре організованим. Якщо сторінка складається лише з великого текстового блоку або довгого відео без додаткових пояснень, користувачеві складніше втримувати увагу й повертатися до важливих

фрагментів [27]. Мультимедійні елементи допомагають розділити інформацію на частини: відео дає основне пояснення, конспект фіксує головне, інфографіка показує структуру, таймлайн допомагає зрозуміти послідовність, а картка поняття швидко пояснює термін без перевантаження основного тексту. У такій логіці різні формати не дублюють один одного, а виконують окремі ролі всередині одного навчального сценарію.

Відеоконтент залишається одним із найбільш поширених форматів онлайн-навчання, оскільки він наближає цифрову освіту до живого пояснення. Відеолекція дозволяє передати інтонацію, темп, приклади, паузи й послідовність розгортання думки. Однак саме по собі відео не гарантує ефективного навчання. Якщо воно занадто довге, не має зрозумілої структури або не підтримується додатковими матеріалами, користувач може швидко втратити концентрацію [26]. Тому в сучасних освітніх платформах відео часто доповнюють коротким описом, таймкодами, конспектом, списком ключових понять або матеріалом для завантаження. Така подача дає користувачу більше контролю: він може спочатку переглянути лекцію, потім повернутися до тез або зберегти PDF-файл для подальшого опрацювання. Особливо важливо це для self-education середовища, де людина не завжди проходить матеріал одразу й повністю, а може повертатися до нього кілька разів у різний час.

Текстові й завантажувані матеріали також залишаються важливою частиною digital-освіти. На перший погляд PDF-конспект або коротка стаття можуть здаватися менш «інтерактивними», ніж анімація чи тест, але для самоосвіти вони мають практичну цінність [29;37]. Користувач не завжди має змогу переглядати відео повторно, а короткий структурований конспект дозволяє швидко пригадати зміст лекції, виділити основні поняття або повернутися до висновків перед наступною темою. У цьому сенсі PDF-матеріал працює як місток між платформою та самостійною роботою користувача. Він не замінює лекцію, але допомагає винести з неї головне й не втратити зміст після завершення перегляду. Для дорослої аудиторії це особливо зручно, оскільки навчання часто поєднується з роботою,

побутом та іншими задачами, а тому матеріал має бути доступним не лише в момент проходження лекції, а й після неї.

Окрему увагу варто приділити конспектам як формату стислого, але змістовного супроводу. Добре підготовлений конспект не повинен бути простим повторенням лекції. Його функція полягає в іншому: виділити опорні думки, структурувати поняття, зафіксувати основні висновки й дати користувачу можливість швидко повернутися до теми. У self-education платформі такий матеріал може стати важливим елементом навчального маршруту. Наприклад, користувач переглядає лекцію, потім завантажує PDF із тезами, зберігає його для подальшого читання, а пізніше повертається до пов'язаної теми. Тобто конспект підтримує не тільки засвоєння матеріалу, а й саму безперервність навчання, навіть якщо користувач робить паузи між заняттями.

Інфографіка, схеми та візуальні пояснення особливо корисні тоді, коли тема містить багато зв'язків, етапів або абстрактних понять. Наприклад, історичний матеріал легше сприймати через хронологію подій, філософські концепції — через карту понять або порівняльну таблицю, маркетингову тему — через модель, приклад або розбір кейсу. Такі елементи не просто «прикрашають» сторінку, а допомагають побачити структуру там, де суцільний текст може бути важким для сприйняття. Для користувача це важливо, бо він отримує не лише пояснення, а й візуальну опору, до якої можна повернутися під час навчання. Візуальний елемент у такому випадку стає способом мислити разом із матеріалом: побачити послідовність, порівняти явища, відокремити головне від другорядного й зрозуміти, як окремі частини теми пов'язані між собою.

Таймлайни є окремим прикладом мультимедійного елемента, який добре працює в освітніх продуктах. Вони особливо доречні в історії, культурі, розвитку ідей, біографічних темах або поясненні процесів, що відбуваються поступово. Замість того щоб подавати велику кількість дат і подій у вигляді суцільного тексту, платформа може показати їх у послідовності, де користувач бачить рух теми в часі. Такий формат зменшує навантаження на пам'ять і допомагає краще зрозуміти причинно-наслідкові зв'язки [32;33]. У self-education середовищі це важливо, бо

користувач часто сам відповідає за темп навчання: він може швидко переглянути загальну лінію подій, а потім повернутися до окремих фрагментів детальніше.

Карти понять і схеми зв'язків мають іншу функцію. Вони потрібні там, де тема не стільки розгортається в часі, скільки складається з багатьох взаємопов'язаних ідей. Наприклад, у філософії користувачу може бути складно одразу зрозуміти відмінність між школами, авторами, поняттями або підходами. Схема дозволяє побачити ці зв'язки візуально. У психології карта понять може показати зв'язок між емоціями, увагою, поведінкою й середовищем. У маркетингу — між аудиторією, позиціонуванням, комунікацією та каналами просування. Такі елементи допомагають не просто запам'ятати окремі терміни, а побачити систему, у межах якої вони працюють.

Інтерактивність у digital-освіті може мати різний рівень складності. Іноді це прості мікродії: натиснути на картку, розгорнути пояснення, перейти до пов'язаного матеріалу, зберегти лекцію або завантажити файл. В інших випадках це складніші формати: тестування, інтерактивна схема, карта понять, симуляція, тренажер або завдання зі зворотним зв'язком. Важливо не те, наскільки ефектним виглядає елемент, а те, чи допомагає він користувачу краще працювати з темою. Якщо інтерактивність існує лише заради динаміки, вона швидко перетворюється на зайвий шум. Якщо ж вона пов'язана зі змістом, користувач стає не пасивним глядачем, а учасником навчального процесу. Навіть проста дія, наприклад відкриття додаткового пояснення в картці, може зробити матеріал зручнішим, якщо вона зменшує перевантаження сторінки й дозволяє користувачу самостійно обирати рівень деталізації.

Тести й завдання в освітніх платформах зазвичай використовуються для перевірки засвоєння матеріалу. Проте їхня функція не обмежується оцінюванням. Добре продумане завдання може допомогти користувачу помітити прогалини, повернутися до складної частини теми або краще закріпити основні поняття. Особливо корисним є зворотний зв'язок: не просто позначка «правильно» чи «неправильно», а коротке пояснення, чому відповідь є правильною, або рекомендація переглянути певний блок. У такому випадку тест стає не фінальним

контролем, а частиною навчання. Водночас для платформ, де тестування не є основним сценарієм, цю функцію можуть частково виконувати інші елементи: короткі підсумки, рефлексивні питання, чеклісти або пов'язані матеріали після лекції. Тобто перевірка розуміння не завжди має виглядати як класичний тест — іноді достатньо дати користувачу інструмент для самостійного осмислення теми.

Чеклісти, рефлексивні питання й короткі підсумки є особливо доречними в темах, де важливо не лише отримати інформацію, а й співвіднести її з власним досвідом. Наприклад, у психологічній тематиці користувачу може бути корисно не просто прочитати визначення, а відповісти на кілька питань, які допомагають помітити власні звички або реакції. У темах про digital-середовище чекліст може допомогти оцінити власну інформаційну поведінку, рівень перевантаження або спосіб споживання контенту. У маркетингу чекліст може працювати як практичний інструмент для перевірки ідеї, аудиторії або комунікаційного повідомлення. Такі елементи роблять навчання більш прикладним, але не обов'язково перетворюють його на тестування.

Окреме місце займають мікровзаємодії, які часто здаються другорядними, але суттєво впливають на відчуття зручності. Коли кнопка змінює стан після натискання, картка реагує на наведення, матеріал позначається як збережений, а завантаження PDF має зрозуміле підтвердження, користувач краще розуміє, що саме відбулося. У self-education середовищі це важливо, бо людина працює з платформою самостійно. Невеликі реакції інтерфейсу виконують роль підказок: вони не навчають напряду, але роблять взаємодію спокійнішою, передбачуванішою і менш виснажливою. Якщо таких сигналів немає, користувач може сумніватися, чи зберігся матеріал, чи почалося завантаження, чи справді він перейшов до потрібного розділу. Тому мікровзаємодії не варто недооцінювати: вони підтримують відчуття контролю над навчальним процесом [34; 41].

Гейміфікація є ще одним помітним напрямом розвитку digital-освіти, хоча її доречно використовувати обережно. Рівні, бейджі, серії днів навчання, рейтинги або візуальні позначки прогресу можуть підтримувати мотивацію користувача й допомагати йому бачити власний рух. Проте надмірна ігровізація здатна змістити

фокус із розуміння матеріалу на механічне виконання дій. Користувач може почати проходити блоки заради позначки, а не заради змісту. Тому в self-education продуктах ефективніше працює стримана гейміфікація: не як гра заради гри, а як спосіб показати прогрес, підтримати повернення до навчання й дати користувачу відчуття завершеності певного етапу. У такому форматі ігрові елементи не повинні домінувати над навчанням, а лише м'яко підсилювати мотивацію.

Для різних освітніх напрямів мультимедійні та інтерактивні елементи мають добиратися по-різному. У гуманітарних темах не завжди потрібні складні тренажери або агресивна динаміка. Іноді значно краще працює спокійна карта понять, порівняння позицій, візуальний таймлайн або короткий конспект. У прикладних темах, навпаки, можуть бути доречними кейси, шаблони, практичні завдання або інтерактивні приклади. Саме тому під час проєктування освітньої платформи важливо спочатку визначити змістову задачу, а вже потім обирати формат. Не кожна тема потребує анімації, не кожна лекція потребує тесту, не кожен курс потребує складної системи балів. Формат має підсилювати матеріал, а не підміняти його. Це один із головних принципів, який відрізняє продуману мультимедійність від поверхневого візуального наповнення.

У сучасній digital-освіті також важливо враховувати когнітивне навантаження користувача. Він одночасно читає, дивиться, запам'ятовує, переходить між сторінками, приймає рішення й намагається не втратити логіку теми. Якщо на сторінці забагато рухомих елементів, яскравих акцентів, додаткових блоків і рівнозначних кнопок, частина уваги витрачається не на навчання, а на орієнтацію в інтерфейсі. Тому мультимедійність не повинна перетворюватися на перевантаження. Дж. Джонсон у працях про проєктування інтерфейсів наголошує на важливості врахування людської уваги, пам'яті та особливостей сприйняття [6; 16]. Для освітніх платформ це означає потребу в помірності: краще кілька доречних елементів, ніж велика кількість ефектів без чіткої функції.

Р. Маср у теорії мультимедійного навчання також підкреслює, що поєднання різних каналів подачі інформації може бути ефективним лише тоді, коли воно не перевантажує користувача й допомагає зрозуміти матеріал [15; 16]. Це важливе

уточнення для digital-освіти, тому що сама наявність відео, графіки, інтерактиву або анімації ще не робить платформу якісною. Іноді надмірна кількість форматів створює враження сучасності, але не покращує навчання. Тому під час аналізу мультимедійних елементів потрібно ставити питання не «скільки форматів використано», а «яку навчальну задачу виконує кожен із них». Якщо відповідь нечітка, елемент, ймовірно, є зайвим або потребує переосмислення.

Мультимедійні та інтерактивні елементи мають бути пов'язані з навігацією та загальною структурою платформи. Якщо відео, PDF, теги, картки, схеми й рекомендації існують окремо одне від одного, користувач сприймає їх як розрізнені блоки. Натомість у добре продуманому освітньому середовищі вони підтримують один сценарій: відео вводить у тему, конспект фіксує головне, теги показують зв'язки, пов'язані матеріали пропонують наступний крок, а мікрОВзаємодії допомагають зрозуміти результат дій. У такій системі мультимедійність працює не як прикраса, а як частина логіки навчання. Вона допомагає користувачу рухатися в матеріалі не хаотично, а послідовно, навіть якщо сам формат самоосвіти залишається гнучким.

Варто також враховувати, що користувач не завжди сприймає мультимедійність як окрему «функцію». Для нього важливо не те, скільки форматів використано на платформі, а наскільки зручно з ними працювати. Якщо PDF легко знайти, відео розміщене в логічному місці, теги справді ведуть до пов'язаних матеріалів, а інтерактивна схема пояснює складну тему, користувацький досвід стає якіснішим [11; 36]. Якщо ж елементи додані без сценарію, вони можуть виглядати сучасно, але не давати реальної користі. Це особливо актуально для освітніх платформ, які хочуть виглядати динамічно, але ризикують втратити змістову ясність. У навчанні користувач цінує не сам ефект, а те, чи допомагає він зрозуміти, запам'ятати або повернутися до матеріалу.

Окремим критерієм якості мультимедійних елементів є їхня сталість у межах інтерфейсу. Якщо PDF-конспект на одній сторінці розміщений у верхньому блоці, на іншій — у кінці сторінки, а на третій має зовсім інший вигляд, користувачеві складніше сформувати звичний сценарій. Те саме стосується інтерактивних

карток, тегів, кнопок збереження або пов'язаних матеріалів. Послідовність не означає, що всі сторінки мають виглядати однаково, але основні елементи повинні бути впізнаваними. Це знижує навантаження й робить платформу передбачуванішою. Для self-education середовища це важливо, бо користувач часто повертається до навчання після паузи, і йому потрібно швидко відновити орієнтацію.

Аналіз мультимедійних та інтерактивних елементів у digital-освіті показує, що їхня ефективність залежить не від кількості використаних форматів, а від їхньої доречності. Відео, конспекти, PDF-файли, схеми, картки, тести, мікровзаємодії, рекомендації й пов'язані матеріали мають працювати як єдина система підтримки навчання. Кожен елемент повинен відповідати на конкретне питання: що він пояснює, яку дію пропонує, як допомагає користувачу зрозуміти тему або продовжити освітній маршрут. Саме такий підхід дозволяє перетворити освітню платформу з набору матеріалів на повноцінне digital-середовище для самостійного навчання. Тут важливо не додати якомога більше інтерактиву, а зробити так, щоб кожен формат мав сенс і працював на загальну логіку навчального досвіду.

2.4. Формування вимог до дизайну платформи «Ne Panaseya»

Формування вимог до дизайну платформи «Ne Panaseya» є важливим етапом між аналізом аналогів і безпосередньою розробкою інтерфейсу. На цьому етапі потрібно визначити не лише набір майбутніх сторінок або візуальних елементів, а й загальну логіку роботи платформи. Для освітнього digital-продукту дизайн не може зводитися тільки до кольорів, шрифтів, композиції чи декоративних рішень. Він має виконувати практичну функцію: організовувати навчальні матеріали, допомагати користувачу орієнтуватися в темах і підтримувати самостійний процес навчання.

«Ne Panaseya» розглядається як платформа для самоосвіти дорослої аудиторії. Це означає, що користувач не завжди приходить із готовою навчальною метою або чітким розумінням, який курс йому потрібен. Часто він має ширший

інтерес: розібратися в темі, поглибити знання, знайти відповідь на конкретне питання або просто почати навчання без складного входу. Тому дизайн платформи має бути достатньо зрозумілим для першого контакту, але водночас не спрощувати зміст до рівня звичайної добірки лекцій.

Концепція «Ne Panaseya» не передбачає вузькоспеціалізований освітній сервіс. Платформа охоплює різні напрями знань: філософію, історію, психологію, маркетинг, культуру, digital-середовище та інші гуманітарні й прикладні теми. Саме ця багатотематичність створює окремий виклик для дизайну. Якщо всі матеріали просто розмістити в одному каталозі, користувач швидко побачить багато контенту, але не обов'язково зрозуміє, як він пов'язаний між собою. У такому випадку платформа ризикує перетворитися на архів матеріалів, де логіку навчання потрібно шукати самотійно.

Першою вимогою до дизайну є зрозуміла інформаційна архітектура. Вона має показувати не лише наявність курсів і лекцій, а й принцип їхньої організації. Користувач повинен бачити, які напрями є на платформі, які матеріали належать до кожного напрямку, що можна проходити як повний курс, а що працює як окрема лекція або додатковий матеріал. Для self-education середовища це особливо важливо, тому що навчання тут часто не має зовнішньої програми, викладача або жорсткої послідовності [22; 38].

Інформаційна архітектура платформи має будуватися на кількох рівнях. Перший рівень — головна сторінка, яка знайомить із платформою, пояснює її ідею, показує основні напрями та допомагає зробити перший крок. Другий рівень — каталог курсів і лекцій, де користувач може порівнювати матеріали між собою. Третій — сторінка курсу, яка розкриває програму, зміст, формат, тривалість і очікуваний результат [39; 44]. Окремо має функціонувати сторінка лекції, адже саме там відбувається основна взаємодія з навчальним матеріалом.

Навігація у «Ne Panaseya» має поєднувати простоту й гнучкість. На першому рівні користувачу потрібна максимально зрозуміла система переходів: головна сторінка, каталог, курси, лекції, збережені матеріали, особистий кабінет або інформаційний розділ про платформу. Водночас усередині навчального

середовища має бути більше свободи. Користувач повинен мати можливість переходити між суміжними темами, відкривати пов'язані матеріали, зберігати лекції, повертатися до попереднього перегляду або продовжувати навчання з того місця, де він зупинився.

Для цього потрібно врахувати кілька сценаріїв користування. Один користувач може зайти на платформу з конкретним запитом і одразу скористатися пошуком [30; 45]. Інший може не знати, з чого почати, і тоді йому потрібні добірки, рекомендовані теми або стартові матеріали. Третій сценарій — повернення до вже розпочатого навчання. У такому випадку важливими стають блок «продовжити навчання», історія переглядів, збережені матеріали й позначки прогресу. Усі ці сценарії мають бути закладені ще на рівні вимог до дизайну.

Категорії та теги мають стати однією з основних частин навігаційної системи. Категорії формують базову структуру платформи: філософія, історія, психологія, маркетинг, культура, digital-напрями [46]. Теги працюють гнучкіше: вони дозволяють показувати змістові зв'язки між матеріалами. Наприклад, лекція з маркетингу може бути пов'язана з психологією споживача, культурними кодами, комунікацією або соціальними процесами. Завдяки цьому користувач бачить не лише формальну приналежність матеріалу до одного напрямку, а і його ширший контекст.

Наприклад, на головній сторінці після повторного входу користувач може бачити курс або лекцію, на якій зупинився. У каталозі можуть відображатися позначки вже переглянутих матеріалів. На сторінці курсу — прогрес проходження. На сторінці лекції — перехід до наступного матеріалу або повернення до структури курсу. Так платформа підтримує відчуття послідовності навіть тоді, коли навчання відбувається з перервами. Для подачі курсів і лекцій доцільно використовувати карткову систему. Картка є зручним форматом, тому що дозволяє швидко показати головну інформацію про матеріал: назву, напрям, формат, тривалість, короткий опис, рівень складності або статус проходження. Користувач не повинен відкривати кожну сторінку окремо, щоб зрозуміти базову різницю між

матеріалами. Картка має працювати як коротке представлення курсу або лекції, яке допомагає прийняти перше рішення.

Сторінка курсу має виконувати функцію змістовного пояснення. Вона повинна відповідати на кілька запитань користувача: про що курс, кому він підходить, скільки часу займе, які теми охоплює, у якому форматі проходить навчання і який результат можна отримати. Якщо ця інформація подана хаотично або занадто загально, навіть якісний матеріал може виглядати менш переконливо. Тому структура сторінки курсу має бути логічною: назва, короткий опис, блок «кому підходить», програма, формат, очікуваний результат, додаткові матеріали та дія для початку навчання.

Для «Ne Rapaseya» сторінка курсу має бути не просто комерційною сторінкою з описом продукту, а частиною освітнього маршруту. Вона має пояснювати, чому цей курс важливий у межах ширшої системи знань, із якими темами він пов'язаний і що користувач зможе зрозуміти після проходження. Наприклад, курс із культури може мати зв'язок з історією, філософією або сучасними комунікаціями. Такі зв'язки варто показувати не лише через текст, а і через рекомендації, теги або блоки пов'язаних матеріалів.

Сторінка лекції має бути більш сфокусованою. Якщо сторінка курсу допомагає обрати матеріал, то сторінка лекції має забезпечувати комфортну роботу зі змістом. Тут основне місце повинні займати відео, текст, конспект, інтерактивна схема, завдання або інший навчальний компонент. Додаткові елементи — теги, кнопка завантаження, перехід до наступної лекції, рекомендації — мають залишатися доступними, але не конкурувати з основним матеріалом.

На сторінці лекції особливо важливо уникати візуального шуму. Зайві декоративні блоки, надмірна кількість кнопок, агресивні акценти або складна бокова навігація можуть відволікати користувача від навчання [13; 46; 47]. У межах такої сторінки інтерфейс має бути спокійним і передбачуваним. Його задача — не привертати увагу до себе, а підтримувати концентрацію на матеріалі.

Важливо також передбачити різні формати навчального матеріалу. Одна лекція може містити відео, інша — текстовий конспект, третя — інтерактивну

схему або практичне завдання. Платформа не повинна змушувати всі матеріали виглядати однаково, якщо їхній зміст потребує різної подачі. Водночас загальна структура сторінки має залишатися впізнаваною, щоб користувач не адаптувався до інтерфейсу заново на кожному екрані.

Мультимедійні елементи в «Ne Panaseya» мають використовуватися не як прикраса, а як спосіб пояснення матеріалу. Відео, інфографіка, анімація, інтерактивні схеми, тести, конспекти й практичні завдання повинні відповідати змісту конкретної теми. Для історичних матеріалів доречними можуть бути хронології, мапи або візуальні лінії часу. Для філософії — схеми понять, порівняння ідей або карти зв'язків між авторами. Для маркетингу — кейси, приклади, шаблони або практичні завдання. Для психології — чеклісти, рефлексивні питання або інтерактивні вправи.

Така різноманітність форматів дозволяє зробити навчання менш монотонним, але тут важливо не перейти в надмірність. Якщо мультимедійних елементів буде забагато, вони почнуть конкурувати між собою. Користувач може втратити фокус і почати сприймати платформу як набір ефектів, а не як освітнє середовище. Тому кожен мультимедійний компонент має відповідати на конкретне питання: що він пояснює, яку дію пропонує, як допомагає зрозуміти тему або продовжити навчання.

Інтерактивні елементи також мають працювати змістовно. Тести, опитування, інтерактивні картки, системи прогресу, завдання зі зворотним зв'язком і мікровзаємодії можуть підтримувати залучення користувача, але вони не повинні існувати лише для динаміки. Наприклад, тест після лекції має не просто перевіряти факт перегляду, а допомагати користувачу закріпити головні поняття. Інтерактивна схема має не просто рухатися на екрані, а пояснювати зв'язки між елементами теми.

Система прогресу є окремою вимогою до платформи. У self-education середовищі користувач не завжди має зовнішній контроль, тому йому важливо бачити власний рух [48; 49]. Позначки завершених лекцій, відсоток проходження курсу, список виконаних завдань або збережені матеріали допомагають краще

відчувати процес навчання. Проте прогрес не повинен перетворюватися на механічне “закривання” блоків. Його варто поєднувати з короткими підсумками, рекомендаціями, повторенням ключових понять або переходом до пов’язаних тем.

Персоналізація має підтримувати самостійну логіку навчання. Вона може проявлятися через рекомендовані матеріали, добірки за інтересами, збережені лекції, історію переглядів, продовження незавершених курсів або персональні маршрути. Для «Ne Panaseya» це особливо важливо, тому що користувач не завжди приходить із готовою програмою. Платформа має допомагати йому поступово збирати власний освітній шлях — не замість нього, а разом із ним.

Персоналізація не обов’язково має бути складною або алгоритмічною на першому етапі. Навіть прості рішення можуть суттєво покращити досвід: блок «ви дивилися», «продовжити навчання», «схожі лекції», «матеріали з цієї теми», «збережене» або «рекомендовано для старту». Такі елементи роблять платформу уважнішою до дій користувача й допомагають не втрачати зв’язок із попередніми переглядами.

Візуальна система «Ne Panaseya» має відповідати характеру платформи. Оскільки продукт пов’язаний із самоосвітою, інтелектуальним розвитком і роботою з різними темами, дизайн не повинен бути надмірно декоративним або агресивним. Він має створювати відчуття зібраності, спокою й довіри. Для цього важливі читабельна типографіка, достатня кількість вільного простору, продумана сітка, помірна контрастність і послідовна композиція сторінок.

Типографіка в освітньому інтерфейсі має не лише естетичне, а й функціональне значення. Користувач працює з назвами курсів, описами, лекційними текстами, підписами до кнопок, конспектами та додатковими матеріалами. Якщо текстова ієрархія нечітка, користувачу складніше швидко зчитувати структуру сторінки. Заголовки мають позначати основні смислові блоки, підзаголовки — розділяти матеріал на частини, а основний текст має бути зручним для тривалого читання.

Колірна система також повинна мати практичну роль. Колір може допомагати розрізняти напрями, позначати активні елементи, статус проходження,

важливі дії або підказки. Однак надмірна кількість кольорів може створити візуальний шум. Для освітнього середовища краще працює стримана базова палітра з обмеженими акцентами. Акценти мають спрямовувати увагу, а не змагатися між собою.

Графічні елементи мають підтримувати загальну ідею платформи. Вони можуть використовуватися в обкладинках курсів, іконках напрямів, ілюстраціях, схемах або інтерактивних блоках. Водночас графіка не повинна бути випадковою. Якщо кожен напрям оформлений у різному стилі, платформа втратить цілісність. Тому потрібна єдина візуальна мова, яка дозволяє розрізняти теми, але зберігає впізнаваність усього продукту.

Доступність також має бути врахована в дизайні. Освітня платформа повинна бути зручною для користувачів із різним рівнем цифрової підготовки. Це означає зрозумілі назви кнопок, логічну структуру, достатній контраст, читабельний розмір шрифту, передбачувану поведінку елементів і відсутність зайвих бар'єрів у навігації. Користувач не повинен витрачати додаткові зусилля на те, щоб зрозуміти, як відкрити лекцію, зберегти матеріал або перейти до наступного блоку [16; 17; 50].

Мікровзаємодії можуть зробити інтерфейс більш зрозумілим і живим. Реакція кнопки на натискання, зміна стану картки при наведенні, підтвердження збереження матеріалу, позначка завершеної лекції або плавний перехід між блоками допомагають користувачу бачити результат своїх дій. Такі деталі не є основою навчання, але вони роблять платформу передбачуванішою й комфортнішою.

Анімація має використовуватися обережно. Вона доречна там, де пояснює дію, показує зміну стану, відкриває додаткову інформацію або допомагає зрозуміти послідовність. Якщо motion-рішення використовуються лише для ефектності, вони можуть відволікати від навчального матеріалу. Для «Ne Rapaseya» більш доречною є стримана функціональна анімація, яка підтримує користувацький досвід, але не привертає надмірної уваги до себе.

Загальна атмосфера платформи має відповідати її назві та ідеї. «Ne Panaseya» не обіцяє універсальної відповіді на всі питання. Скоріше, вона пропонує простір, у якому користувач може досліджувати різні теми, знаходити зв'язки, формувати власні висновки й поступово розширювати систему знань. Цей образ має відображатися у візуальній системі, структурі матеріалів і тоні комунікації. Платформа не повинна тиснути на користувача або створювати відчуття складного академічного середовища, але й не має спрощувати навчання до розважального контенту.

Усі сформовані вимоги мають працювати разом. Чітка структура без візуальної цілісності не створить комфортного досвіду. Гарний UI без продуманої навігації не допоможе користувачу орієнтуватися в матеріалах. Мультимедійність без методичної логіки може перетворитися на набір ефектів. Персоналізація без зрозумілої інформаційної архітектури не вирішить проблему хаотичного контенту. Для «Ne Panaseya» дизайн варто розглядати як цілісну систему, у якій структура, навігація, візуальна мова, мультимедіа й інтерактивність підпорядковані одній задачі — створенню зручного середовища для самостійного навчання.

Основні вимоги до дизайну платформи можна визначити так: зрозуміла інформаційна архітектура, проста основна навігація, гнучкі зв'язки між темами, карткова подача матеріалів, змістовна структура сторінки курсу, сфокусована сторінка лекції, система тегів і фільтрів, персоналізований освітній маршрут, збереження прогресу, стримана візуальна система, функціональна типографіка, адаптивність, доступність, змістовне використання мультимедіа та інтерактивні елементи, що підтримують навчання. Ці вимоги формують основу для практичної розробки платформи й визначають подальшу логіку створення її структури, інтерфейсу та мультимедійних компонентів.

Висновки до розділу 2

У другому розділі було розглянуто сучасні освітні платформи та референси, які допомагають зрозуміти, якою може бути self-education платформа сьогодні.

Аналіз показав, що такі продукти не можна зводити лише до каталогу курсів або лекцій. Користувачу потрібен не просто доступ до матеріалів, а зрозуміле середовище, у якому він може обирати теми, рухатися між ними, бачити логіку навчання та повертатися до матеріалів у зручний момент.

Платформи Laba, EdEra, Startup Ukraine, The Ukrainians Media, Coursera та Skillshare показують різні підходи до онлайн-освіти. Laba добре структурує професійне навчання й чітко пояснює користь курсу. EdEra демонструє доступність і простоту для широкої аудиторії. Startup Ukraine показує навчання як маршрут, пов'язаний із практичними діями. The Ukrainians Media є важливим референсом медійної подачі складних тем. Coursera дає приклад академічної системності, а Skillshare — гнучкого навчання за інтересами.

Для «Ne Panaseya» немає потреби повністю повторювати одну з цих моделей. Платформа має поєднати кілька принципів: зрозумілу структуру, гнучкий вибір матеріалів, різні формати навчання, медійну подачу, довіру до контенту й можливість переходити між суміжними темами. Це особливо важливо, оскільки платформа працюватиме з різними напрямками — від філософії та історії до маркетингу, культури й digital-середовища.

Аналіз UX/UI-рішень показав, що інтерфейс у self-education продуктах виконує не лише візуальну, а й організаційну роль. Оскільки користувач часто навчається самостійно, платформа має частково замінювати зовнішній супровід: пояснювати структуру, допомагати обрати матеріал, показувати зв'язки між темами й давати можливість повернутися до навчання після перерви. Саме тому важливими є головна сторінка, каталоги курсів і лекцій, картки матеріалів, теги, фільтри, сторінка курсу та сторінка лекції.

Окремо було визначено, що курси й лекції мають різну логіку. Курс сприймається як повніша програма з внутрішньою структурою, а лекція може бути самостійним входом у конкретну тему. Для «Ne Panaseya» це означає потребу в чіткому розділенні форматів, щоб користувач одразу розумів, що саме він обирає: повний навчальний маршрут чи окремий матеріал для швидкого ознайомлення.

Мультимедійні та інтерактивні елементи мають використовуватися не як декор, а як інструменти навчання. Відео, конспекти, PDF-файли, схеми, таймлайни, карти понять, теги, мікровзаємодії й рекомендації повинні допомагати користувачу краще зрозуміти тему та продовжити власний освітній маршрут. Водночас надмірна кількість таких елементів може перевантажувати інтерфейс, тому кожен формат має виконувати конкретну функцію.

Підсумовуючи, «Ne Panaseya» має проєктуватися як збалансована платформа для самоосвіти. Вона не повинна змушувати користувача рухатися тільки одним шляхом, але й не має залишати його в хаотичному просторі матеріалів. Її задача — допомогти людині самостійно обирати теми, бачити зв'язки між ними й поступово формувати власний освітній маршрут. Саме ця логіка стала основою для подальшої розробки структури, інтерфейсу та мультимедійних компонентів платформи «Ne Panaseya».

РОЗДІЛ 3

РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ТА МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ЕЛЕМЕНТІВ ПЛАТФОРМИ «NE PANACEYA»

3.1. Концепція та ідея платформи

Практична частина кваліфікаційної роботи передбачає розробку дизайну освітньої digital-платформи «Ne Panaceya». Проєкт орієнтований на дорослу аудиторію, яка хоче навчатися самостійно, у власному темпі та без жорсткої прив'язки до класичної освітньої програми. У цьому випадку платформа розглядається як цифрове середовище, де користувач може досліджувати різні теми, вивчати матеріали і самостійно формувати власний освітній маршрут.

Основна ідея «Ne Panaceya» полягає у створенні простору для самоосвіти, який поєднує гуманітарні та прикладні напрями знань. Теми, на яких базується платформа — філософія, психологія, історія, культура, маркетинг і сучасне digital-середовище. Такий набір тем обрано не випадково, адже він дозволяє розглядати навчання у форматі ширшого інтелектуального розвитку. Користувач може вивчати окрему тему, але водночас бачити її зв'язок із суспільством, культурою, комунікацією або власним способом мислення. Логіка самоосвіти у межах digital-платформи є до постійним дослідженням. В це час людина обирає тему, знайомиться з матеріалом, порівнює різні підходи, переходить до суміжних напрямів і поступово вибудовує власну систему знань на основі власних бажань.

Назва «Ne Panaceya» відображає головне концептуальне позиціонування проєкту. Платформа не обіцяє універсальної відповіді на всі питання й не подає знання як готове рішення для будь-якої ситуації. Сама назва підкреслює, що навчання — це не пошук однієї правильної формули, а процес осмислення, сумніву, порівняння й поступового розширення власного бачення. Сенсове навантаження назви несе з собою пряме значення, що знання не є «панацеєю», але вони дають людині інструменти краще розуміти себе, суспільство й сучасні процеси буденності.

Ідея важлива для загального характеру платформи. «Ne Panaseya» не повинна виглядати як авторитарне освітнє середовище, що нав'язує користувачу єдиний правильний погляд, але при цьому не має перетворюватися на розважальний сервіс із поверхневим контентом. Її позиція знаходиться між цими двома крайнощами, де навіть складні теми мають пояснюватися доступно, але без спрощення до рівня швидких відповідей.

Цільова аудиторія платформи — дорослі люди, які хочуть інтегрувати навчання у повсякденне життя. Це можуть бути студенти, спеціалісти креативних і комунікаційних сфер, маркетологи, контент-креатори, підприємці або люди, які цікавляться гуманітарними дисциплінами для особистого розвитку. Для такої аудиторії важливо відкрити лекцію ввечері, зберегти матеріал для подальшого читання, пройти короткий блок або повернутися до теми через кілька днів.

Через це платформа має підтримувати різні сценарії користування. Один користувач може прийти з конкретним запитом — наприклад, знайти матеріал із маркетингу, психології чи історії. Інший може не мати чіткої мети й просто переглядати теми, які його зацікавляють. Ще один сценарій — повернення до вже розпочатого навчання. У кожному з цих випадків інтерфейс повинен допомагати людині не витратити зайві зусилля на пошук, а швидко зрозуміти, куди рухатися далі.

Концепція платформи тримається на міждисциплінарності. Наприклад, тема з маркетингу може бути пов'язана з психологією споживача, культурними кодами або digital-комунікаціями. Історична лекція може доповнювати матеріали з культури чи філософії. Саме такі зв'язки дозволяють платформі працювати не як набір окремих курсів, а як освітнє середовище, у якому користувач поступово відкриває ширший контекст теми. Зі сторони створення дизайну це означає, що «Ne Panaseya» потребує зрозумілої структури, гнучкої навігації та системи зв'язків між матеріалами. Категорії, теги, рекомендації, добірки й блоки пов'язаних лекцій мають допомагати користувачу бачити не лише окремий матеріал, а й можливий маршрут навчання.

Візуальна система платформи має підтримувати її змістову ідею. «Ne Rapaseya» повинна сприйматися як спокійний, сучасний та інтелектуальний простір, але без надмірної академічної холодності. Дизайн має бути достатньо стриманим для роботи зі складними темами, але водночас дружнім і зрозумілим для користувача, який навчається самостійно. У цьому випадку важливі не візуальні ефекти самі по собі, а відчуття ясності, зібраності й комфортного руху всередині платформи.

Окрему роль відіграє тон комунікації. Інтерфейсні тексти, назви блоків, описи курсів, підказки й кнопки мають пояснювати складне просто, але без надмірного спрощення. Якщо мова платформи буде занадто академічною, користувач може сприймати навчання як важке й віддалене від повсякденного життя. Якщо ж вона буде надто розважальною, зникне відчуття глибини. Для «Ne Rapaseya» важливо зберегти баланс: говорити зрозуміло, але не поверхнево.

3.2. Розробка структури та навігації платформи

Під час розробки структури платформи «Ne Rapaseya» основним завданням було зробити навігацію зрозумілою і не перевантаженою. Оскільки платформа створюється для самоосвіти, користувач не завжди заходить на неї з чітким планом навчання. Він може хотіти пройти повний курс, а може просто відкрити одну лекцію на конкретну тему. Саме тому в структурі було передбачено два основні сценарії: перехід до курсів і перехід до лекцій (Додаток В). Такий поділ дозволяє користувачу одразу обрати зручний формат взаємодії з платформою.

Головна сторінка (Додаток Д) є першою точкою входу на платформу. Вона має познайомити користувача з ідеєю «Ne Rapaseya» і показати, куди можна рухатися далі. У структурі головна сторінка веде до блоку «Продукти», де користувач може обрати один із двох напрямів: «Курси» або «Лекції» (рис. 3.1.). Це рішення зроблено для того, щоб не перевантажувати перший екран зайвими функціями. Користувач одразу бачить основний вибір і може перейти або до повної навчальної програми, або до окремого матеріалу.

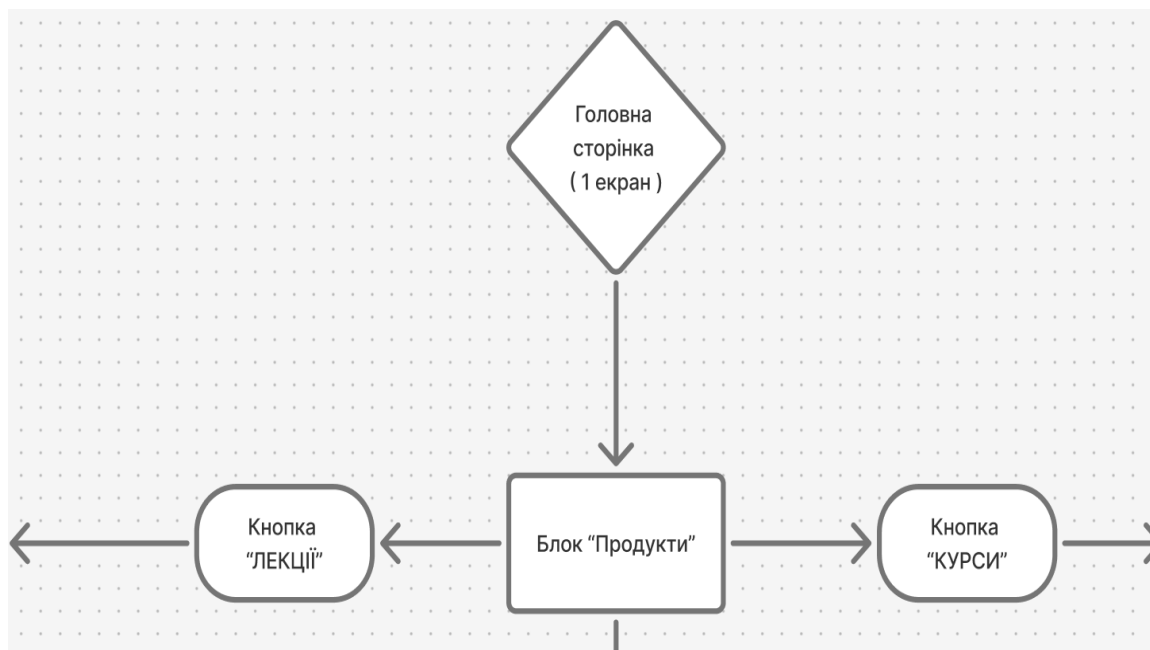


Рис. 3.1. Схематична структура головної сторінки

Окреме розділення курсів і лекцій є важливим для логіки платформи. Курс — це більш повний навчальний формат. Він має свою тему, опис, структуру та наповнення. Користувач, який обирає курс, очікує не просто один матеріал, а певну послідовність тем. Лекція працює інакше. Вона може бути окремим матеріалом, який користувач відкриває без проходження всього курсу. Наприклад, якщо його цікавить тільки тема «Психологія інформаційного шуму», він може одразу перейти до лекції, переглянути її та завантажити конспект. Завдяки цьому платформа не змушує користувача рухатися тільки одним шляхом.

Перший сценарій у user flow пов’язаний із курсами (рис. 3.2.). Користувач заходить на головну сторінку, переходить до блоку «Продукти», натискає кнопку «Курси» і потрапляє в каталог курсів. У каталозі матеріали подані через картки. Картка допомагає швидко побачити тему курсу й перейти до його сторінки через кнопку «Дивитися».

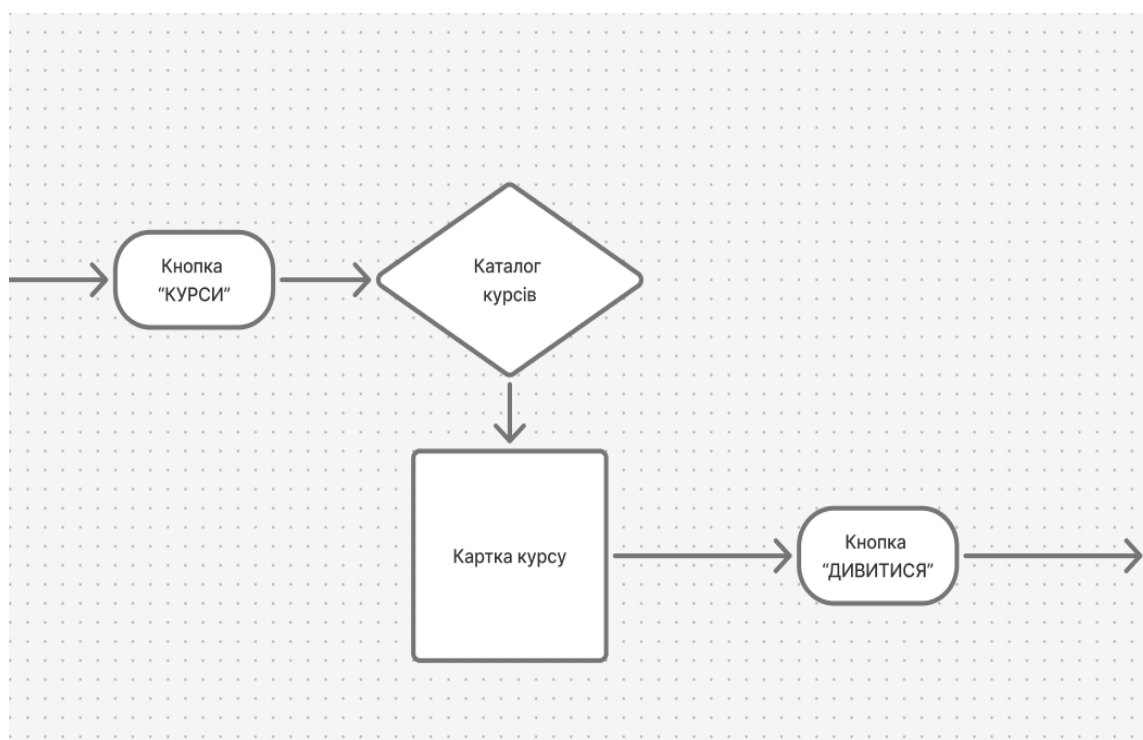


Рис. 3.2. Схема першого сценарію у user flow

Далі користувач відкриває сторінку курсу, де може ознайомитися з інформацією про курс і його наповненням (рис. 3.3.). На цій сторінці також є кнопка «Вступити», яка позначає початок взаємодії з курсом. Така послідовність потрібна для того, щоб користувач не потрапляв одразу в навчання без пояснення, а спочатку міг зрозуміти, що саме входить у курс.



Рис. 3.3. Схематичне зображення сторінки курсу

Сторінка курсу виконує проміжну роль між каталогом і навчальним матеріалом. У каталозі користувач бачить лише коротке представлення курсу, а на сторінці курсу вже отримує більше інформації. Тут можна показати загальний опис, пояснити, для кого цей курс, і розкрити його структуру через блок «Наповнення курсу». Це допомагає користувачу прийняти рішення, чи хоче він рухатися далі. Для платформи самоосвіти це важливо, бо користувач сам обирає свій маршрут і має розуміти, що саме він відкриває.

Другий сценарій пов'язаний із лекціями. Користувач із головної сторінки переходить до блоку «Продукти», натискає кнопку «Лекції» і потрапляє в каталог лекцій (рис. 3.4.). У цьому каталозі лекції також подані через картки, щоб користувач міг швидко переглянути доступні теми. Після натискання на кнопку «Дивитися» він переходить на сторінку конкретної лекції. Цей шлях коротший, ніж сценарій із курсом, тому що лекція не потребує великої попередньої структури. Її основна задача — швидко дати користувачу доступ до конкретної теми.

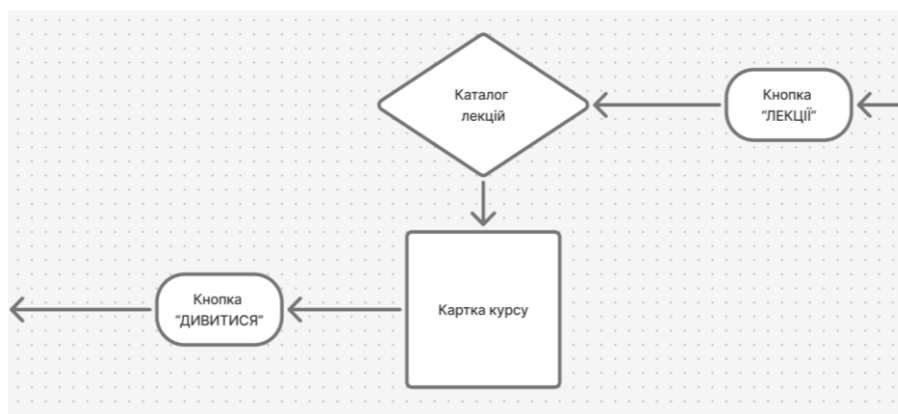


Рис. 3.4. Схема другого сценарія у user flow

На сторінці лекції основна навігація побудована навколо перегляду матеріалу та завантаження конспекту (рис. 3.5.). Користувач відкриває сторінку лекції, бачить її назву, коротку інформацію, блок відеолекції та кнопку «Завантажити конспект». Після натискання на цю кнопку він переходить до PDF-файлу. У цій логіці PDF-конспект є не просто додатковим файлом, а частиною навчального сценарію. Користувач може переглянути лекцію, а потім зберегти короткий матеріал із головними тезами, щоб повернутися до нього пізніше.

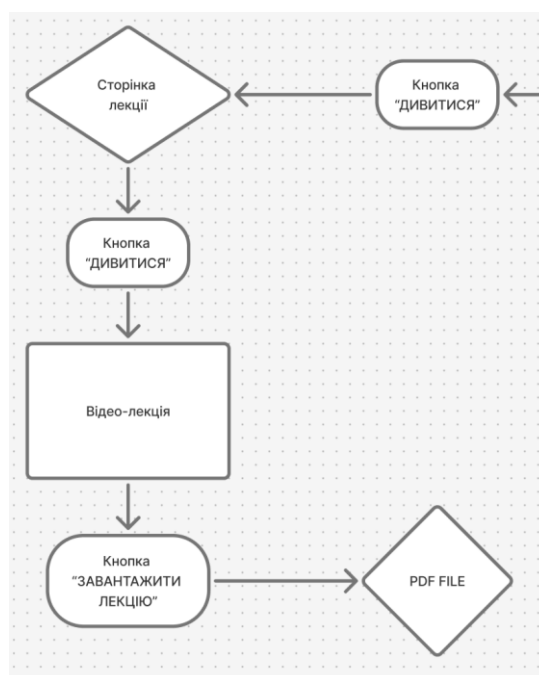


Рис. 3.5. Схематичне зображення сторінки лекції

У структурі також передбачено блок «Чому ми» та футер на головній сторінці. Вони не є основною частиною навчального маршруту, але допомагають краще пояснити платформу. Блок «Чому ми» показує, чому користувачу може бути зручно навчатися саме в такому форматі. Футер завершує сторінку й містить базові навігаційні елементи. Завдяки цьому головна сторінка не тільки веде до курсів і лекцій, а й пояснює загальну ідею платформи.

Загальна структура платформи побудована просто: головна сторінка, блок «Продукти», каталоги курсів і лекцій, сторінка курсу, сторінка лекції та PDF-конспект. Така схема не перевантажує користувача зайвими екранами. У межах цієї роботи не розроблялися особистий кабінет, система тестування або детальний прогрес, оскільки головним завданням було показати базову логіку освітньої платформи. Акцент зроблено саме на тому, як користувач обирає матеріал і переходить до навчання. Розроблена навігація підтримує два формати самоосвіти: послідовний і точковий. Якщо користувач хоче глибше зануритися в тему, він може обрати курс. Якщо йому потрібен один конкретний матеріал, він може перейти до лекції. Такий підхід робить платформу гнучкішою і ближчою до реального користування.

3.3. Створення UI-дизайну та візуальної системи

Після визначення структури та навігації платформи наступним етапом стала розробка UI-дизайну та загальної візуальної системи «Ne Panaseya». У цьому проєкті було важливо створити не просто окремі екрани, а цілісний візуальний стиль, який буде підтримувати ідею платформи. Оскільки «Ne Panaseya» пов'язана із самоосвітою, гуманітарними темами, філософією, психологією, культурою, маркетингом та digital-середовищем, дизайн не мав виглядати надто яскравим або розважальним. Основною задачею було створити спокійне, зрозуміле й трохи інтелектуальне середовище, у якому користувач може зосередитися на навчальному матеріалі.

Візуальна система платформи побудована на поєднанні класичних і сучасних елементів. З одного боку, у дизайні використано геральдичний мотив, декоративну монограму та стриману кольорову палітру, що створює відчуття стабільності, традиції та зв'язку з освітньою культурою. З іншого боку, сам інтерфейс залишається мінімалістичним і сучасним: сторінки мають просту сітку, достатню кількість вільного простору, зрозумілі кнопки, картки курсів і лекцій. Такий підхід дозволяє поєднати образ освітнього клубу з логікою digital-платформи.

Розробка логотипу відбувалася у кілька етапів (рис. 3.6.). Спочатку було створено шрифтовий варіант назви, який передає м'якість і візуальну індивідуальність бренду. Далі було розроблено геральдичний щит як структурний символ платформи. У ньому поєднані елементи, які асоціюються з освітою, знаннями та digital-середовищем: книга, академічна шапка, комп'ютер, олівець. Такий знак допомагає показати, що платформа об'єднує різні напрями знань в одному просторі. Також було створено монограму NP, яка працює як короткий графічний знак і може використовуватися в інтерфейсі, футері, на PDF-конспекті або в додаткових матеріалах (Додаток Г).



Рис. 3.6. Процес розробки логотипу

Логотип у вигляді щита виконує не лише декоративну функцію. Він допомагає сформувати характер платформи. Геральдична форма асоціюється зі структурою, освітою, традицією та певною сталістю. Для «Ne Panaseya» це важливо, тому що платформа не позиціонується як легкий розважальний сервіс.

Водночас знак не виглядає надто офіційно завдяки м'яким лініям, стрічці та монограмі. Це створює баланс між академічністю та більш сучасним, дружнім digital-образом.

Кольорова палітра була підібрана так (рис. 3.7.), щоб не перевантажувати користувача під час роботи з освітнім контентом. Основу складають теплі світлі відтінки, білий колір, сіро-бежеві тони та графітовий акцент. Така палітра створює спокійний фон і не забирає увагу від текстів, карток, лекцій і конспектів. Світлі відтінки використовуються для основного фону, більш насичені сіро-коричневі — для карток, футера, кнопок і окремих акцентних блоків. Завдяки цьому інтерфейс виглядає м'яко, але не втрачає структуру.



Рис. 3.7. Кольорова палітра платформи «Ne Panaseya»

У візуальній системі важливо було уникнути надмірної декоративності. Освітня платформа передбачає тривале користування, тому дизайн має залишатися комфортним для очей. Якщо кольори були б занадто контрастними або активними, сторінки швидко втомлювали б користувача. У цьому випадку обрана палітра працює спокійніше: вона підтримує загальний настрій платформи й водночас дозволяє виділяти головні дії. Наприклад, темніші кнопки використовуються як

основні елементи переходу, а світлі кнопки — як другорядні або більш легкі за візуальною вагою.

Типографіка стала одним із ключових елементів візуальної системи. Для заголовків та акцентних написів використано декоративний шрифт із більш класичним характером. Він додає платформі впізнаваності й підтримує ідею освітнього клубу. Основний текст виконано більш простим і читабельним шрифтом, який підходить для описів, навігації, карток, кнопок і PDF-конспекту. Такий поділ дозволяє поєднати виразність і зручність: заголовки створюють характер, а основний текст залишається зрозумілим для читання.

У UI kit було винесено основні типографічні рівні (рис. 3.8.): Heading 1, Heading 2, основний текст і додаткові текстові стилі. Це потрібно для того, щоб усі сторінки платформи мали єдину ієрархію. Користувач має швидко розуміти, де головний заголовок сторінки, де назва блоку, де опис, а де кнопка або тег. Якщо типографіка не має системи, інтерфейс стає візуально хаотичним. У цьому проєкті типографіка допомагає впорядкувати інформацію і зробити сторінки більш передбачуваними.

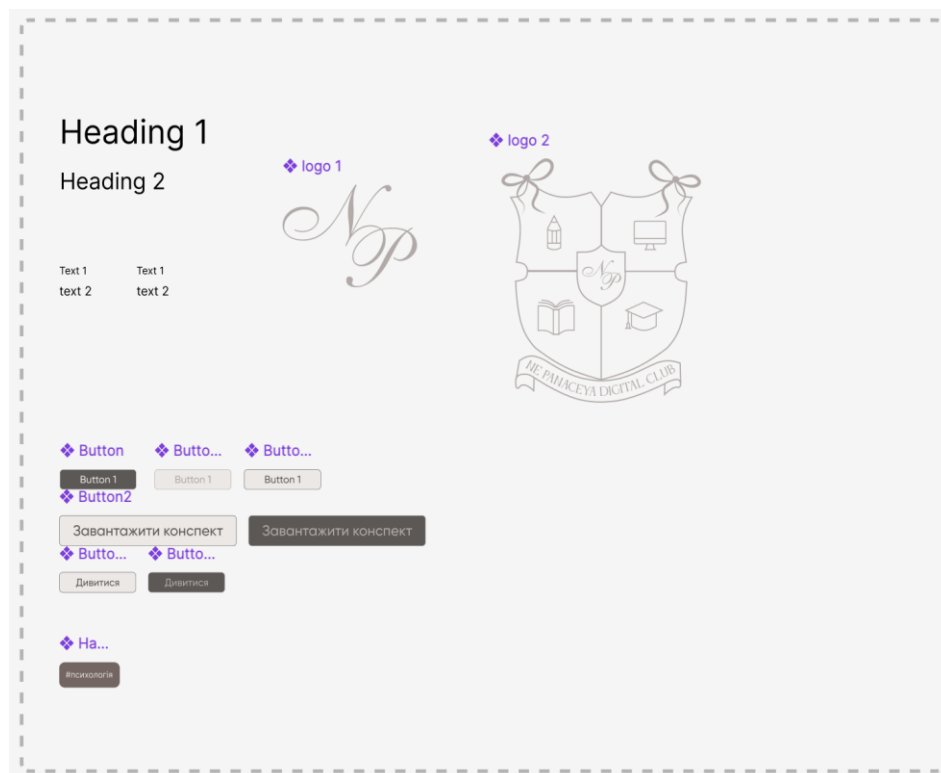


Рис. 3.8. UI kit платформи «Ne Panaseya»

Окремо було розроблено базові UI-компоненти (рис. 3.9): кнопки, картки, теги, елементи навігації та кнопку завантаження конспекту. Кнопки мають кілька варіантів: основний темний, світлий другорядний і окремий формат для завантаження PDF-конспекту. Це дозволяє розділяти дії за важливістю. Наприклад, кнопка «Дивитися» використовується для переходу до курсу або лекції, а «Завантажити конспект» має ширший формат, тому що є важливою дією на сторінці лекції. Завдяки цьому користувач може швидко зчитати, яка дія є основною на конкретному екрані.

Теги також стали частиною UI-системи. Вони оформлені як невеликі плашки з тематичними позначками, наприклад #психологія. Їхня функція полягає в тому, щоб швидко показати напрям або контекст матеріалу. Для платформи, яка поєднує різні теми, це важливо, бо теги допомагають користувачу побачити, до якої сфери належить курс або лекція. У подальшому такі елементи можуть також працювати як навігаційні зв'язки між матеріалами, але в межах поточного прототипу вони передусім підтримують змістову орієнтацію.

Картки курсів і лекцій були розроблені як основний елемент каталогів. Вони мають стриману форму, короткий текстовий опис і кнопку переходу. Такий формат дозволяє компактно показати багато матеріалів на одній сторінці. Користувач бачить назву, напрям, тип матеріалу й може швидко перейти до потрібної сторінки. Важливо, що картки зберігають однакову логіку на різних екранах. Це робить інтерфейс більш зрозумілим, бо користувач звикає до того, як подається навчальний продукт.

Для побудови сторінок було використано модульну сітку (рис. 3.10). Вона допомагає впорядкувати контент і зберегти однакові відступи між елементами. У макетах видно, що сторінки створені не хаотично, а за певною композиційною логікою. Сітка потрібна для того, щоб заголовки, картки, текстові блоки, кнопки й графічні елементи не виглядали випадково розміщеними. Для освітньої платформи це особливо важливо, тому що користувач працює з великою кількістю інформації, і структура екрана має допомагати йому орієнтуватися.

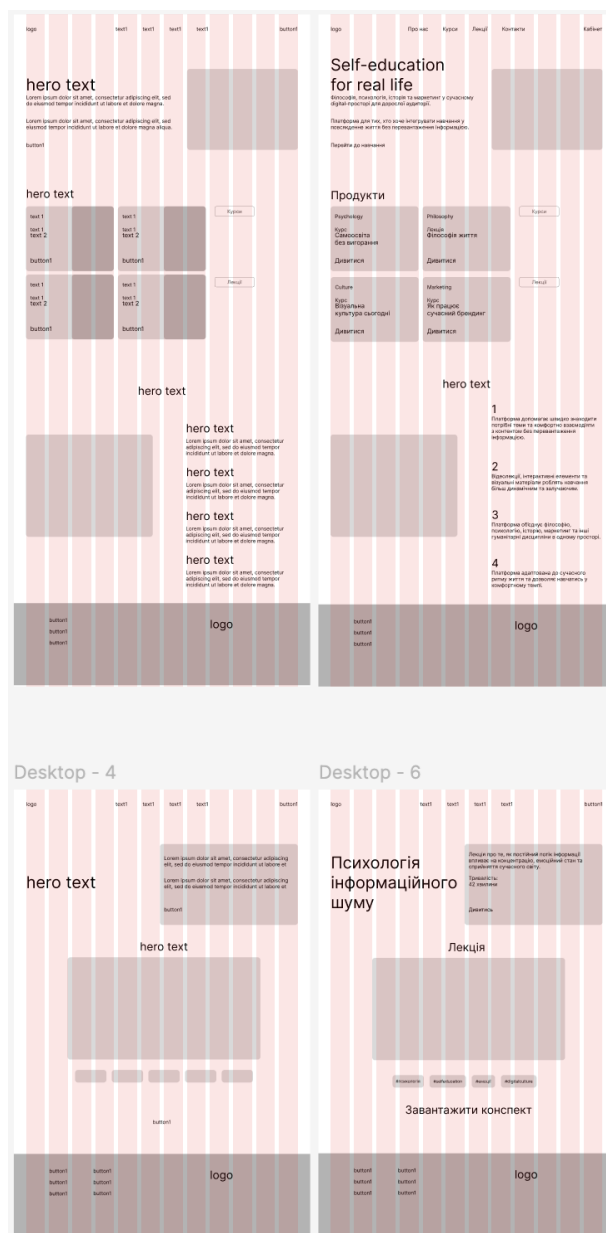


Рис. 3.9. Сторінки та UI-компоненти платформи

Графічні елементи в системі виконують підтримувальну роль. До них належать геральдичний щит, монограма NP, стрічка, патерни та модульна сітка. Вони формують характер бренду й можуть використовуватися в різних точках контакту: на головній сторінці, у футері, у презентаційних блоках, на PDF-конспекті або в додаткових матеріалах. Важливо, що ці елементи не перевантажують інтерфейс, а працюють як спокійний візуальний акцент. Вони допомагають зробити платформу впізнаваною, але не заважають роботі з навчальним контентом.

Загальна візуальна система «Ne Panaseya» побудована навколо ідеї стабільності, ясності та спокійного навчання. Логотип і графічні елементи формують образ платформи, кольорова палітра створює м'яке середовище, типографіка відповідає за настрій і читабельність, а UI-компоненти забезпечують зручну взаємодію. Усі ці елементи працюють разом і підтримують головну задачу платформи — дати користувачу простір для самоосвіти без зайвого візуального шуму.

Створений UI-дизайн дозволяє розглядати «Ne Panaseya» як цілісний digital-продукт. У ньому є не лише окремі сторінки, а й система: логотип, палітра, шрифти, кнопки, теги, картки, графічні елементи та правила їхнього використання. Завдяки цьому платформа виглядає послідовно на різних екранах — від головної сторінки до каталогу, сторінки курсу, сторінки лекції та PDF-конспекту. Саме така послідовність важлива для освітнього середовища, адже користувач має швидко звикати до інтерфейсу й зосереджуватися не на його розшифруванні, а на навчальному матеріалі

3.4. Розробка мультимедійних та інтерактивних елементів

У практичній частині роботи мультимедійні та інтерактивні елементи були розроблені як частина загальної логіки платформи «Ne Panaseya». Головна задача полягала не в тому, щоб додати якомога більше складних функцій, а в тому, щоб зробити взаємодію з навчальним матеріалом зрозумілою для користувача. Оскільки платформа орієнтована на самоосвіту, користувач має сам обирати, що йому відкривати: повний курс або окрему лекцію. Тому основними інтерактивними елементами стали кнопки переходу, картки курсів і лекцій, теги, сторінка відеолекції та кнопка для завантаження PDF-конспекту.

Першим інтерактивним рівнем є сама навігація платформи. У схемі user flow показано, що користувач починає взаємодію з головної сторінки, далі переходить до блоку «Продукти» і вже там обирає потрібний формат: «Курси» або «Лекції». Цей поділ важливий, бо курс і лекція працюють по-різному. Курс — це більший

навчальний матеріал із власною структурою та наповненням, а лекція — окрема тема, яку можна відкрити швидше. Завдяки цьому користувач не змушений проходити повну програму, якщо йому потрібен лише один конкретний матеріал.

Для переходів між сторінками були передбачені кнопки «Курси», «Лекції», «Дивитися», «Вступити до курсу» та «Завантажити конспект». Вони задають основний маршрут користувача всередині платформи. Наприклад, кнопка «Дивитися» на картці курсу або лекції веде до сторінки конкретного матеріалу. Кнопка «Вступити до курсу» використовується на сторінці курсу і позначає початок взаємодії з навчальною програмою. Кнопка «Завантажити конспект» розміщена на сторінці лекції та пов'язана з додатковим навчальним матеріалом. Тобто кожна кнопка має не просто декоративну роль, а конкретну функцію в користувацькому сценарії.

Картки курсів і лекцій також є важливою частиною інтерактивної системи (рис. 3.10.). Вони використовуються в каталогах і допомагають користувачу швидко переглянути доступні матеріали. На картках показано напрям, тип матеріалу, назву курсу або лекції та кнопку для переходу. Такий формат зручний для платформи самоосвіти, бо користувач не завжди хоче одразу відкривати повну сторінку матеріалу. Спочатку він може просто переглянути теми, порівняти їх між собою і вже потім перейти до тієї, яка його зацікавила. Саме тому картки працюють і як інформаційний, і як інтерактивний елемент.

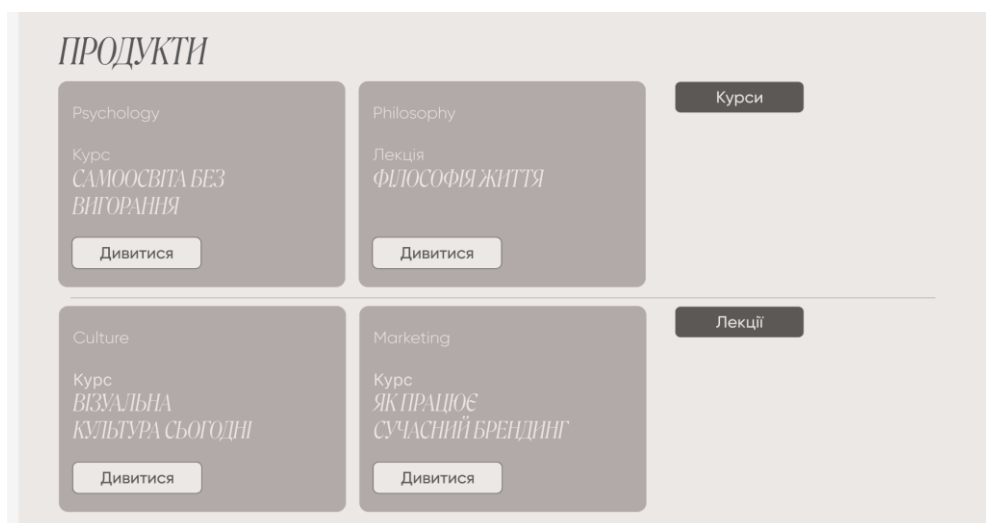


Рис. 3.10. Картки курсів та лекцій

Окремим елементом стали теги на сторінці лекції. Вони оформлені як невеликі тематичні плашки, наприклад #психологія, #selfeducation, #емоції, #digitalculture. Їхня задача — швидко показати, з якими темами пов'язана лекція. Наприклад, лекція «Психологія інформаційного шуму» не стосується лише психології. Вона також пов'язана з цифровою культурою, емоційним станом людини, соціальними мережами та самоосвітою. Через теги користувач краще розуміє контекст матеріалу. У майбутньому такі теги можуть працювати як посилання на схожі лекції або курси, але в межах цього прототипу вони передусім виконують орієнтаційну функцію (Додаток Ж).

Основним мультимедійним елементом на сторінці лекції є блок «Відео-лекція» (рис. 3.11.). Він розміщений у центральній частині сторінки, щоб користувач одразу розумів, де знаходиться головний навчальний матеріал. Відеоформат обрано тому, що він найближчий до звичного формату лекції: користувач може не лише читати інформацію, а й сприймати її через аудіовізуальний матеріал. Для self-education платформи це зручно, бо відеолекція може працювати як основний спосіб пояснення теми, а інші елементи сторінки — як підтримка цього матеріалу.



Рис. 3.11. Блок «Відео-лекція»

Сторінка лекції побудована так, щоб не перевантажувати користувача. На ній є назва лекції, коротка інформація про матеріал, тривалість, блок відеолекції, теги та кнопка завантаження конспекту. Усі елементи розміщені доволі спокійно, без великої кількості зайвих блоків. Це важливо, бо на сторінці лекції користувач уже не обирає матеріал, а працює з ним. Тому дизайн має допомагати зосередитися на темі, а не відволікати увагу.

PDF-конспект є другим важливим мультимедійним елементом практичної частини (Додаток Г). Для прототипу було розроблено окремий конспект до лекції «Психологія інформаційного шуму». Він не дублює повністю сторінку лекції, а подає основну інформацію в стислому форматі. У конспекті є блок «Що таке інформаційний шум», пояснення впливу digital-контенту на концентрацію, частина про doomscrolling та емоційне виснаження, блок про соціальні мережі й ефект порівняння, а також висновок. Така структура допомагає користувачу швидко повторити головні тези після перегляду лекції.

Кнопка «Завантажити конспект» робить PDF частиною навчального сценарію. Користувач може переглянути лекцію на платформі, а потім завантажити матеріал і повернутися до нього пізніше. Це важливо саме для самоосвіти, бо людина не завжди проходить матеріал за один раз. Вона може подивитися лекцію, зберегти PDF, перечитати його пізніше або використати як короткий підсумок теми. Через це конспект не є випадковим додатковим файлом, а працює як продовження лекції.

Візуально PDF-конспект виконаний у тій самій стилістиці, що й платформа. У ньому використано геральдичний знак, спокійну кольорову палітру, декоративні заголовки, простий основний текст і поділ на окремі змістові блоки. Завдяки цьому конспект виглядає як частина однієї системи, а не як окремий документ, створений поза платформою. Це підтримує цілісність бренду й робить додатковий матеріал більш охайним і зрозумілим для користувача.

У межах практичної роботи не було розроблено тестування, особистий кабінет або систему прогресу, оскільки ці функції потребують окремої складної логіки. Тому в цьому проєкті акцент зроблено на базових, але реальних елементах

взаємодії: переходах між сторінками, картках, кнопках, тегах, відеолекції та PDF-конспекті. Такий підхід відповідає обсягу практичної частини й дозволяє показати головну ідею платформи без зайвого ускладнення.

Загалом мультимедійні та інтерактивні елементи в «Ne Panaseya» працюють як підтримка самостійного навчання. Користувач може обрати формат матеріалу, перейти до курсу або лекції, переглянути відео, побачити тематичні теги та завантажити конспект. Усі ці елементи пов'язані між собою й формують простий навчальний сценарій. Завдяки цьому платформа не виглядає як статичний сайт із текстами, а сприймається як digital-середовище, у якому користувач може самостійно працювати з матеріалами у зручному для себе темпі.

Висновки до розділу 3

У третьому розділі було розроблено практичну частину освітньої digital-платформи «Ne Panaseya». Основна увага була зосереджена на тому, щоб створити не просто набір окремих сторінок, а зрозуміле середовище для самоосвіти. Платформа має допомагати користувачу самостійно обирати матеріали, переходити між курсами й лекціями, працювати з навчальним контентом і за потреби повертатися до нього пізніше. Саме тому в практичній частині важливими стали не тільки візуальні рішення, а й логіка структури, навігації та взаємодії.

Концепція «Ne Panaseya» побудована навколо ідеї, що знання не є універсальною відповіддю на всі питання, але можуть допомагати людині краще розуміти себе, суспільство, культуру та сучасне digital-середовище. Платформа не подається як сервіс із готовими рішеннями або єдиною правильною думкою. Вона радше створює простір, де користувач може досліджувати різні теми у власному темпі. Саме тому в основу проєкту було закладено напрями, які можуть поєднуватися між собою: філософія, психологія, історія, культура, маркетинг і digital-середовище.

Під час розробки структури платформи було визначено два основні сценарії користування: перехід до курсів і перехід до лекцій. Один користувач може хотіти

пройти повний курс і поступово вивчати тему через кілька матеріалів. Інший може шукати лише одну конкретну лекцію, наприклад про психологію інформаційного шуму.

У навігації було важливо зберегти простоту. Головна сторінка знайомить користувача з платформою та веде до блоку «Продукти», де вже можна обрати «Курси» або «Лекції». Далі користувач переходить у відповідний каталог (Додаток Е), переглядає картки матеріалів і відкриває потрібну сторінку. Сторінка курсу дає більше інформації про програму, її зміст і наповнення, а сторінка лекції одразу веде до навчального матеріалу та конспекту (Додаток З).

Окремим етапом стала розробка UI-дизайну та візуальної системи. Для «Ne Rapaseya» було важливо створити спокійний, зрозумілий і цілісний стиль, який не відволікає від навчання. Візуальна система побудована на поєднанні класичних і сучасних елементів. Геральдичний щит, монограма NR, стрічка та декоративна типографіка формують образ освітнього клубу й додають платформі характер. Водночас сам інтерфейс залишається мінімалістичним: у ньому використано просту сітку, картки, зрозумілі кнопки, теги й достатньо вільного простору. Завдяки цьому платформа не виглядає надто академічно або важко, але й не перетворюється на розважальний сервіс.

Кольорова палітра, типографіка та UI-компоненти були підібрані так, щоб підтримувати комфортне користування. Світлі теплі відтінки створюють спокійний фон, сіро-бежеві кольори використовуються для карток і блоків, а темніші акценти допомагають виділяти основні дії. Типографіка також має свою роль: декоративні шрифти використовуються для заголовків і створюють впізнаваність, а простіший основний шрифт відповідає за читабельність. У UI kit були винесені кнопки, теги, картки, текстові стилі та логотипи. Це дозволяє зробити всі сторінки візуально послідовними й показати, що платформа має не випадковий набір елементів, а власну систему.

Мультимедійні та інтерактивні елементи в проєкті були розроблені без зайвого ускладнення. Основними елементами стали кнопки переходу, картки курсів і лекцій, теги, відеолекція та PDF-конспект. Відеолекція виконує роль

головного навчального матеріалу на сторінці лекції. PDF-конспект доповнює її і дозволяє користувачу зберегти основні тези для подальшого повторення. У практичній частині було створено приклад такого конспекту до лекції «Психологія інформаційного шуму». Він містить пояснення теми, блоки про вплив digital-контенту на концентрацію, doomscrolling, соціальні мережі й ефект порівняння, а також короткий висновок. Тобто конспект працює не як випадковий файл, а як частина навчального сценарію.

Важливо, що всі елементи практичної частини пов'язані між собою. Користувач не просто потрапляє на окремі сторінки, а проходить зрозумілий шлях: знайомиться з платформою, обирає курс або лекцію, відкриває матеріал, переглядає відео й може завантажити конспект. Саме ця послідовність робить «Ne Panaseya» не статичним сайтом, а digital-середовищем для самоосвіти. Навіть без складної системи кабінету чи тестування платформа вже демонструє базову логіку навчального продукту: вона має структуру, візуальну систему, навігацію, інтерактивні переходи й додатковий мультимедійний матеріал.

Практична частина показала, що дизайн освітньої платформи має працювати не тільки на зовнішній вигляд, а й на зручність навчання. У «Ne Panaseya» кожен елемент має свою роль: головна сторінка пояснює ідею, каталоги допомагають обрати матеріал, картки коротко представляють курси й лекції, сторінка курсу розкриває програму, сторінка лекції дає доступ до матеріалу, а PDF-конспект підтримує подальше самостійне опрацювання. Завдяки цьому платформа відповідає основній ідеї роботи: створити освітнє digital-середовище, у якому користувач може навчатися у власному темпі, без зайвої складності, але з достатньою структурою та візуальною цілісністю.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі було розроблено дизайн та мультимедійні інтерактивні елементи освітньої digital-платформи «Ne Panacea». Робота будувалася навколо ідеї створення не просто сайту з курсами, а зрозумілого простору для самоосвіти. Важливо було показати, як користувач може самостійно обирати теми, переходити між матеріалами, працювати з лекціями та повертатися до них у зручний для себе час.

У першому розділі було розглянуто теоретичні основи освітніх digital-платформ. У процесі дослідження стало зрозуміло, що сучасне навчання вже не завжди відбувається за класичною схемою, де є чіткий розклад, викладач і однакова програма для всіх. Користувачі все частіше навчаються у власному темпі: можуть відкрити одну лекцію, зберегти матеріал, повернутися до нього пізніше або перейти до суміжної теми. Саме тому для self-education платформ важливо мати не тільки якісний контент, а й зрозумілу структуру, яка допомагає не губитися серед матеріалів.

Окрему увагу в роботі було приділено UX/UI дизайну. Було визначено, що в освітній платформі дизайн не може бути лише зовнішнім оформленням. Він напряму впливає на те, як користувач знаходить матеріал, як розуміє сторінку, як переходить до лекції або курсу й чи хоче повертатися до навчання знову. Якщо інтерфейс складний або хаотичний, навіть хороший контент може сприйматися важко. Тому дизайн має працювати як зручна система орієнтирів: показувати, де користувач перебуває, які матеріали доступні й куди можна перейти далі.

Також у теоретичній частині було розглянуто роль мультимедійних та інтерактивних елементів. Відео, PDF-конспекти, картки, теги, схеми, кнопки й мікровзаємодії мають допомагати користувачу краще працювати з матеріалом. Їхня цінність не в тому, щоб зробити платформу “живішою” візуально, а в тому, щоб підтримати навчання. Наприклад, відео може пояснювати тему, конспект — фіксувати головні тези, а теги — показувати зв’язки між різними напрямками. Якщо такі елементи мають зрозумілу функцію, вони справді підсилюють освітній досвід.

У другому розділі було проаналізовано освітні платформи та референси: Laba, EdEra, Startup Ukraine, The Ukrainians Media, Coursera та Skillshare. Кожна з них показує свій підхід до онлайн-освіти. Laba добре демонструє структуру професійного навчання, EdEra — простоту й доступність для широкої аудиторії, Startup Ukraine — навчання через практичний маршрут, The Ukrainians Media — медійну подачу складних тем, Coursera — академічну системність, а Skillshare — гнучке навчання за інтересами.

Після аналізу стало зрозуміло, що для «Ne Panaseya» не потрібно копіювати одну конкретну модель. Платформа має поєднати кілька різних принципів: зрозумілу структуру, гнучкий вибір матеріалів, спокійний дизайн, медійну подачу, мультимедійність і можливість рухатися між суміжними темами. Це особливо важливо, тому що проєкт працює не з однією вузькою дисципліною, а з різними напрямками: філософією, психологією, історією, культурою, маркетингом і digital-середовищем.

У практичній частині було сформовано концепцію платформи «Ne Panaseya». Її назва підкреслює, що знання не є універсальною відповіддю на всі питання, але вони можуть допомагати людині краще розуміти себе, суспільство й сучасний світ. Через це платформа не подається як сервіс із готовими рішеннями. Вона більше схожа на простір для дослідження, де користувач може сам обирати теми, рухатися у власному темпі та поступово формувати свій освітній маршрут.

У межах практичної роботи було створено структуру платформи: головну сторінку, блок «Продукти», каталог курсів, каталог лекцій, сторінку курсу, сторінку лекції та PDF-конспект. Така структура дозволяє підтримати два основні сценарії. Перший — коли користувач хоче пройти повний курс і глибше зануритися в тему. Другий — коли йому потрібна лише одна конкретна лекція. Це робить платформу більш гнучкою, бо користувач не змушений рухатися тільки одним шляхом.

Для «Ne Panaseya» також було розроблено візуальну систему. У ній поєднано геральдичний знак, монограму NP, стриману кольорову палітру, декоративну типографіку, картки, кнопки й теги. Такий стиль допомагає створити образ

освітнього клубу, але без надмірної офіційності. Платформа має виглядати спокійно, зібрано й інтелектуально, водночас залишаючись зрозумілою та зручною для користувача.

Мультимедійні та інтерактивні елементи були реалізовані через картки курсів і лекцій, кнопки переходу, теги, відеолекцію та PDF-конспект. Особливо важливим елементом став конспект до лекції «Психологія інформаційного шуму». Він дозволяє користувачу не тільки переглянути матеріал на платформі, а й зберегти короткий структурований документ для повторення. Це добре відповідає логіці самоосвіти, бо людина не завжди проходить матеріал одразу й може повернутися до нього пізніше.

У результаті роботи було створено концепцію та дизайн освітньої digital-платформи, яка поєднує структуру й свободу вибору. «Ne Panacea» не перевантажує користувача складною системою, але дає йому зрозумілий шлях: обрати курс або лекцію, відкрити матеріал, переглянути відео й за потреби завантажити конспект. Це дозволяє розглядати платформу як цілісне середовище для самостійного навчання, а не просто як набір окремих сторінок.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Norman D. The Design of Everyday Things. New York : Basic Books, 2013. 368 p.
2. Garrett J. J. The Elements of User Experience. Berkeley : New Riders, 2011. 192 p.
3. Krug S. Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability. Berkeley : New Riders, 2014. 216 p.
4. Lidwell W., Holden K., Butler J. Universal Principles of Design. Beverly : Rockport Publishers, 2010. 272 p.
5. Cooper A. About Face : The Essentials of Interaction Design. Indianapolis : Wiley, 2014. 720 p.
6. Johnson J. Designing with the Mind in Mind : Simple Guide to Understanding User Interface Design Guidelines. Burlington : Morgan Kaufmann, 2020. 216 p.
7. Nielsen J. Usability Engineering. San Francisco : Morgan Kaufmann, 1994. 362 p.
8. ISO 9241-210:2019 Ergonomics of Human-system Interaction : Part 210 : Human-centred design for interactive systems.
9. Hassenzahl M. Experience Design : Technology for All the Right Reasons. San Rafael : Morgan & Claypool, 2010. 95 p.
10. Moggridge B. Designing Interactions. Cambridge : MIT Press, 2007. 766 p.
11. Rogers Y., Sharp H., Preece J. Interaction Design : Beyond Human-Computer Interaction. 5th ed. Wiley, 2019. 672 p.
12. Tufte E. The Visual Display of Quantitative Information. 2nd ed. Cheshire : Graphics Press, 2001. 197 p.
13. Wroblewski L. Mobile First. New York : A Book Apart, 2011. 150 p.
14. Brown T. Change by Design : How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. New York : Harper Business, 2009. 272 p.

15. Mayer R. *Multimedia Learning*. 3rd ed. Cambridge : Cambridge University Press, 2021. 684 p.
16. Clark R., Mayer R. *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. 4th ed. Wiley, 2016. 528 p.
17. Anderson T. *The Theory and Practice of Online Learning*. 2nd ed. Edmonton : AU Press, 2008. 484 p.
18. Horton W. *E-Learning by Design*. San Francisco : Pfeiffer, 2011. 640 p.
19. Salmon G. *E-tivities : The Key to Active Online Learning* 2nd ed. Routledge, 2013. 248 p.
20. Bates A. *Teaching in a Digital Age : Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Vancouver : BCcampus, 2019. 757 p.
21. Siemens G. *Connectivism : A Learning Theory for the Digital Age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. 2005. Vol. 2, No. 1. URL: [http://www. itdl. org/Journal/Jan_05/article01.htm](http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm) (date of access: 20.04.2026).
22. Manovich L. *The Language of New Media*. Cambridge : *MIT Press*, 2002. 202 p.
23. Jenkins H. *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*. New York : *NYU Press*, 2008. 308 p.
24. Nielsen J. *Designing Web Usability*. Indianapolis : New Riders, 2000. URL: <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=988954> (date of access: 21.05.2026).
25. Tidwell J. *Designing Interfaces : Patterns for Effective Interaction Design*. 3rd ed. O'Reilly Media, 2020.
26. Shneiderman B., Plaisant C., Cohen M. et al. *Designing the User Interface : Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. 6th ed. Pearson, 2016. 672 p.
27. Fogg B. *Persuasive Technology : Using Computers to Change What We Think and Do*. Morgan Kaufmann, 2002. 425 p.

28. Norman D. Emotional Design : Why We Love (or Hate) Everyday Things. *Basic Books*, 2005. 272 p.
29. Lazar J., Feng J. H., Hochheiser H. Research Methods in Human-Computer Interaction. 2nd ed. Wiley, 2017. 352 p.
30. Löwgren J., Stolterman E. Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology. *MIT Press*, 2004. 203 p.
31. Биков В. Ю. Дистанційне навчання: теорія і практика: монографія. Київ: Юрінком Інтер, 2008. 292 с.
32. Морзе Н. В. Основи інформаційно-комунікаційних технологій : навч. посіб. Київ : Видавнича група BVH, 2006. 352 с.
33. Жалдак М. І. Інформаційні технології в освіті : навч. посіб. Київ : НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2013. 271 с.
34. Спірін О. М. Інформаційно-комунікаційні технології навчання: критерії внутрішнього оцінювання якості. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2010. № 5. URL: https://www.researchgate.net/publication/368139020_KRITERII_I_POKAZNIKI_AKOSTI_INFORMACIINO-KOMUNIKACIJNIH_TEHNOLOGIJ_NAVCANNA (дата звернення: 23.05.2026).
35. Биков В. Ю., Спірін О. М., Пінчук О. П. Проблеми та завдання сучасного етапу інформатизації освіти. *Наукове забезпечення розвитку освіти в Україні* : зб. наук. пр. Київ, 2017. С. 191–198.
36. Триус Ю. В. Системи дистанційного навчання : монографія. Черкаси: МакЛаут, 2012. 284 с.
37. Кадемія М. Ю. Інформаційно-комунікаційні технології навчання: навч. посіб. Львів : Сполом, 2011. 240 с.
38. Рябуха І. М. Вебдизайн та основи комп'ютерної графіки : навч. посіб. Харків : Ранок, 2018. 208 с.
39. Пасічник О. В. Дизайн електронних освітніх ресурсів. *Освітологічний дискурс*. 2020. № 2. С. 115–123.

40. Литвинова С. Г. Проектування цифрового освітнього середовища закладу освіти : монографія. Київ : ЦП «Компринт», 2021. 356 с.
41. Гуревич Р. С. Інформаційні технології навчання : інноваційний підхід: монографія. Вінниця : Планер, 2012. 348 с.
42. Кухаренко В. М. Дистанційне навчання: умови застосування: навч. посіб. Харків : НТУ «ХПІ», 2002. 320 с.
43. Роберт І. В. Сучасні інформаційні технології в освіті: навч. посіб. Київ: Академія, 2010. 312 с.
44. Шевченко В. Е. Візуальна комунікація : навч. посіб. Київ: Паливода А. В., 2018. 344 с.
45. Даниленко В. Я. Дизайн : підручник. Харків: ХДАДМ, 2003. 320 с.
46. Папченко В. Ю. Мультимедійні технології в сучасній освіті. *Молодий вчений*. 2019. № 11. С. 420–424.
47. Глинський Я. М. Практикум з інформаційних технологій : навч. посіб. Львів : Деол, 2015. 304 с.
48. Козяр М. М. Основи вебтехнологій та вебдизайну : навч. посіб. Львів : Новий Світ-2000, 2020. 192 с.
49. Беспалов Д. В. UX/UI дизайн цифрових продуктів. *Комп'ютерно-інтегровані технології*. 2021. № 45. С. 77–83.
50. Трофименко О. Г. Мультимедійні засоби в системі електронного навчання. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2018. Т. 63, № 1. С. 89–98.

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис. А.1. Сертифікат учасника конференції

Додаток Б

МІНЕКОНОМІКИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ОРГАН ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ
ДЕРЖАВНА ОРГАНІЗАЦІЯ
«УКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ОФІС
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ ТА ІННОВАЦІЙ»
(УКРНОІВІ)

вул. Дмитра Годзенка, 1, м. Київ, 01601, тел.: +380 44 209-27-06, +380 67 501-05-95
e-mail: office@nipo.gov.ua, <https://www.nipo.gov.ua>, код згідно з ЄДРПОУ 44673629

Розписка про одержання електронної заявки на реєстрацію авторського права на твір
Дата одержання 28.05.2026 12:55:50

Номер заявки	<u>c202606682</u> (в подальшому обов'язково посилатися на цей номер)
Відправник	Франківська Владислава Андріївна
Назва реєстрацію авторського права на твір освітня платформа “Ne Panaseya”	

Подані матеріали

Vx-44061/2026

Заява про реєстрацію авторського права на твір
Заява на державну реєстрацію авторського права на твір-2.index.xml,
Заява на державну реєстрацію авторського права на твір-2.bibl.xml, Заява
на державну реєстрацію авторського права на твір-2.pdf, Заява на
державну реєстрацію авторського права на твір-2.pdf.1.p7s

Примітка:

Заявки, які подані в неробочий час, будуть опрацьовані наступного робочого дня.

Якщо подання заявки відбувається у неробочий час, у вихідний або святковий день, датою одержання заявки буде дата наступного робочого дня.

Подана електронна заявка вважається оригіналом. Надсилання паперової копії заявки не вимагається!

Рис. Б.1. Розписка про одержання електронної заявки на реєстрацію авторського права

Додаток В

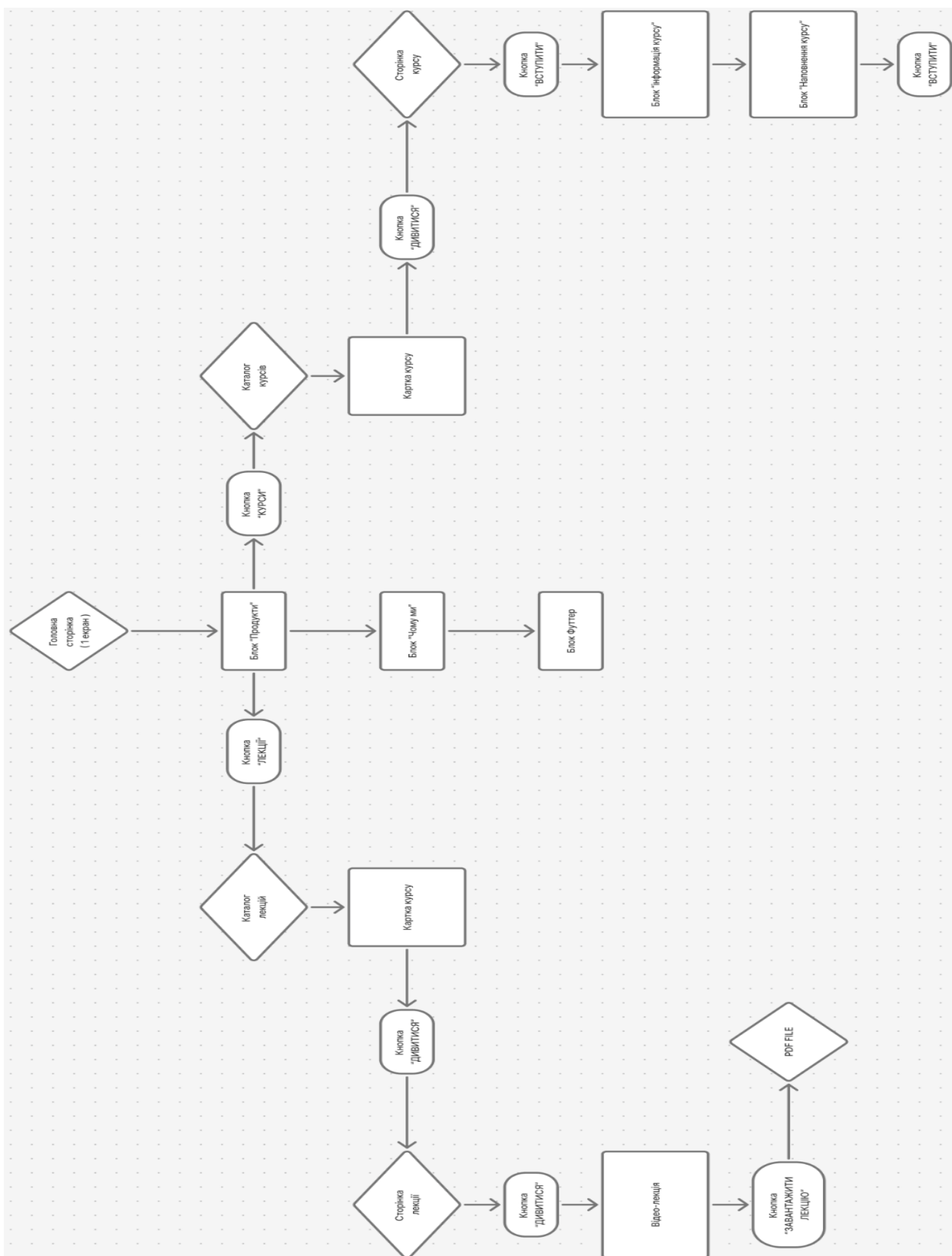


Рис. В.1. Шлях користувача на платформі «Ne Rapaseya»

Додаток Г



лекція
**ПСИХОЛОГІЯ
ІНФОРМАЦІЙНОГО
ШУМУ**

ЩО ТАКЕ ІНФОРМАЦІЙНИЙ ШУМ

Інформаційний шум — це надлишок інформації, яку людина не встигає якісно обробляти.
Це можуть бути:

- новини;
- повідомлення;
- контент у соцмережах;
- реклама;
- короткі відео;
- постійні push-сповіщення.

Через надмірну кількість стимулів мозок переходить у режим постійного перемикавання уваги, що знижує концентрацію та підвищує втому.

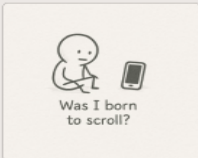
ЯК DIGITAL-КОНТЕНТ ВПЛИВАЄ НА КОНЦЕНТРАЦІЮ

Сучасні платформи побудовані так, щоб максимально довго утримувати увагу користувача.

Short-form content, швидкі відео та нескінченна стрічка формують звичку до постійної зміни стимулів. Через це людині стає складніше:

- читати довгі тексти;
- концентруватися на навчанні;
- виконувати одну задачу тривалий час;
- сприймати інформацію глибоко.

Мозок починає очікувати швидкий дофамін і нові стимули кожні кілька секунд.



DOOMSCROLLING ТА ЕМОЦІЙНЕ ВИСНАЖЕННЯ

Doomscrolling — це неконтрольоване споживання негативного або емоційно насиченого контенту.
Навіть відчувачи втому, людина продовжує гортати стрічку, оскільки мозок шукає нову інформацію та емоційні стимули.

СОЦІАЛЬНІ МЕРЕЖІ ТА ЕФЕКТ ПОРІВНЯННЯ

Соцмережі створюють середовище постійного порівняння себе з іншими людьми. Користувачі найчастіше демонструють:

- успіх;
- продуктивність;
- ідеальне дозвілля;
- зовнішність;
- досягнення.

Через це людина може втрачати відчуття власного темпу життя та починати сприймати себе недостатньо успішною або продуктивною.

ВИСНОВОК

Інформація стала важливою частиною сучасного життя, однак її надлишок може негативно впливати на концентрацію, емоційний стан та сприйняття реальності.

У світі, де увага стала одним із найцінніших ресурсів, здатність свідомо обирати інформацію та контролювати власний digital-простір є важливою навичкою сучасної людини.

Рис. Г.1. Pdf-файл конспекту лекції

Додаток Д



Рис. Д.1. Екран головної сторінки

Додаток Е



Рис. Е.1. Екрани каталогу

Додаток Ж



Рис. Ж.1. Екрани лекції

Додаток 3

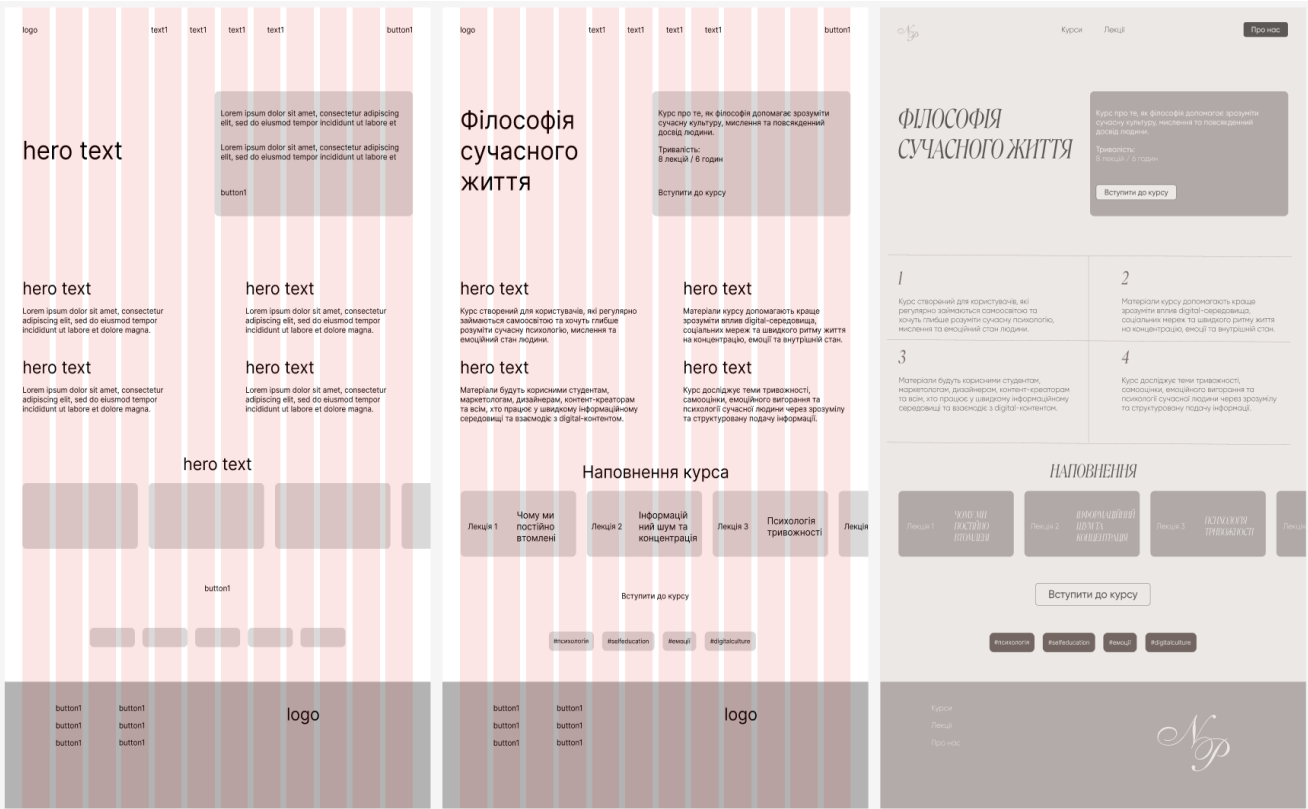


Рис. 3.1. Екрани курсу