Привет! Мы – компания МЕТРАФОР. Большую часть наших проектов, помимо сайтов, приложений и т.д составляют проекты электронного обучения. Посмотреть уникальные проекты по электронным курсам можно на нашем сайте https://metrafor.ru/projects/course/

На платформе https://prolearning.ru/shop/
мы представляем готовые электронные курсы для корпоративного обучения по часто запрашиваемым темам.
Так как эти курсы – это не уникальная разработка под запрос, а готовая «коробка», которую может приобрести любая компания, то все элементы в этих курсах (контент, дизайн, иллюстрации) должны:

- быть универсальными
- быть удобными для пользователя
- легко редактируемыми для разработчиков
- нравиться большинству и отвечать современным требованиям UI UX

На данный момент наша команда работает над изменением дизайна и иллюстраций этих курсов.
Для чистоты эксперимента мы не будем показывать тебе старый дизайн. Мы дадим тебе исходники иллюстраций для контента одного слайда – карты курса. Тебе нужно разработать дизайн этой карты, а также придумать, как будет выглядеть сам дизайн плеера: цвета, кнопки навигации, кнопки интерфейса и т.д. Размер плеера – на твое усмотрение. Примеры плееров курсов можно найти на нашем сайте. https://metrafor.ru/projects/course/

Удачи!

Описание курса, для которого нужно сделать дизайн

Курс «Тайм-менеджмент». Будет сделан в формате интеллектуального квеста.

Сеттинг – офис фирмы N, где работает главный герой Егор Потеряшкин.

Цель игры – заработать 2 часа.

Механика – герой зарабатывает время, выполняя различные задания. Если он выполнит все правильно, то может заработать более 2 часов. В этом случае мы его поздравляем: благодаря профессионализму он смог провести встречу на высшем уровне, наладил личный контакт и т.д. Если допустит ошибку, то он не наберет нужное количество времени и проиграет.

В игре 2 важных параметра:

1. Время, или минуты – основная валюта игры.
2. Уровень энергии – дополнительный параметр, который влияет на выполнение заданий. Уровень энергии – это своего рода «батарейка» эмоционального состояния главного героя.

Задание 1

Разработать плеер в котором должны быть отражены следующие элементы:

1. Навигация «вперед» и «назад» (позволяет перемещаться между слайдами курса)
2. Текущая тема курса (например, «Введение»)
3. Кнопка: Карта курса (позволяет перемещаться между разделами и отслеживать, где мы находимся)
4. Кнопка: Дополнительные материалы для изучения
5. Значок «Таймер»
6. Значок «Уровень энергии героя»
7. Кнопка «Помощь», при нажатии на которую можно прочитать описание кнопок в плеере. Можно не использовать кнопку «Помощь», если ты посчитаешь, что вся навигация легко читается и интуитивно понятна.

Важно: курс будут проходить как на десктопе, так и на мобильных устройствах. Соответственно, нужно предложить дизайн, который будет либо легко адаптивен (контент без потерь сжимается и разжимается по ширине, высота фиксирована), либо 2 варианта плеера: для ПК и для мобилок.

Показать нужно только 1 макет плеера. Показывать, как будет выглядеть содержимое каждой кнопки, не нужно.

Задание 2

Оформить карту курса на основе готовых изображений. В курсе 8 тем. Картинки для тем предоставлены в формате ai. и png.

Квест 1
Выбор нужных дел

Квест 2
Выбор формулировки для списка дел

Квест 3
Расстановка приоритетов

Квест 4
Отказ от лишних дел

Квест 5
Делегирование

Квест 6
Как сохранять энергию в течение дня

Квест 7
Делим слона на бифштексы

Квест 8
Боремся с отвлечениями