

## РОЗРОБКА UI/UX ДИЗАЙНУ ІНТЕРФЕЙСУ ДЛЯ ВЕБ-ПЛАТФОРМИ ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

*Табаківа І.С., доцент, кафедри МСТ, ХНУРЕ*  
*Герашенко Г.В., студент, кафедра МСТ, ХНУРЕ*

**Анотація.** У роботі розглянуто питання розробки UI/UX дизайну інтерфейсу веб-платформи для вивчення англійської мови. Проведено аналіз популярних сервісів (Duolingo, LingQ, Memrise, Quizlet) з точки зору функціональності, привабливості інтерфейсу, наявності гейміфікаційних елементів та адаптивності до потреб користувача. Запропоновано концепцію UI/UX дизайну, що базується на принципах гейміфікації, інтуїтивної навігації, персоналізації навчального процесу та візуальної привабливості.

**Ключові слова:** UI/UX ДИЗАЙН, ВЕБ-ПЛАТФОРМА, ГЕЙМІФІКАЦІЯ, ІНТЕРФЕЙС КОРИСТУВАЧА.

У сучасних умовах цифровізації освіти особливої актуальності набуває розробка веб-інтерфейсів, які забезпечують ефективно, інтуїтивно зрозуміле та мотивуюче середовище для навчання. Вивчення іноземних мов є однією з найбільш затребуваних освітніх сфер, тому створення якісного UI/UX дизайну для відповідних платформ сприяє розвитку цифрової педагогіки та інформаційних технологій в освіті.

У межах дослідження проаналізовано чотири популярні освітні платформи: Duolingo, LingQ, Memrise та Quizlet. Аналіз охоплював такі критерії: рівень адаптивності, типи вправ, гейміфікація, можливість персоналізації, інтерфейсні рішення, наявність мобільних додатків тощо.

Duolingo є найбільш поширеною платформою для вивчення мов, яка базується на гейміфікованому підході (рис. 1).

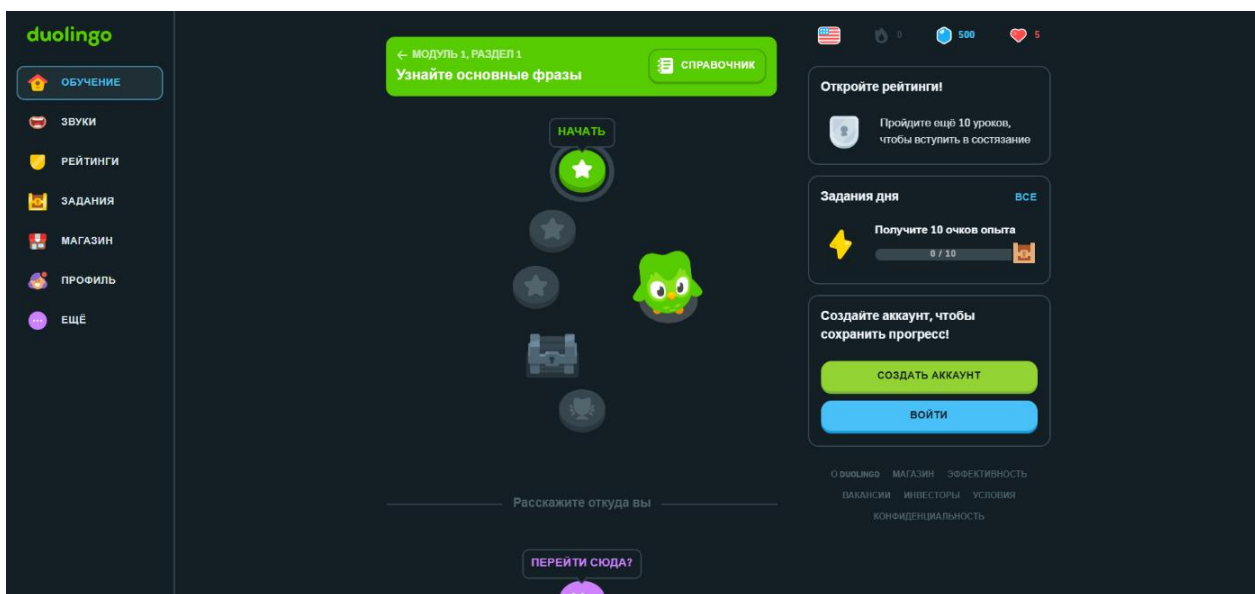


Рисунок 1 – Duolingo

Інтерфейс програми яскравий, інтуїтивно зрозумілий, адаптований під мобільні пристрої, що робить процес навчання доступним для користувачів різного віку.

Користувачі проходять навчання у формі міні ігор, отримують бали, досягають нових рівнів, змагаються з іншими та отримують візуальні нагороди. Такий підхід сприяє залученню до щоденного навчання. Разом з тим, Duolingo має обмежені можливості персоналізації, а самі вправи часто зводяться до механічного повторення без достатнього занурення у контекст використання мови.

Duolingo має обмежені можливості персоналізації, а самі вправи часто зводяться до механічного повторення без достатнього занурення у контекст використання мови.

LingQ (рис. 2) орієнтований на просунутих користувачів, які хочуть вивчати мову через автентичні тексти й аудіо. Основний принцип платформи полягає у читанні та слуханні реальних матеріалів: новин, статей, подкастів, які користувач може самостійно імпортувати. Інтерфейс платформи менш інтуїтивний порівняно з Duolingo, однак має значно ширші можливості для персоналізації навчання. LingQ дозволяє створювати власні словники, слідкувати за прогресом засвоєння лексики та працювати з текстами на обрані теми. Водночас, платформа практично не має елементів гейміфікації, що може зменшити мотивацію для деяких користувачів.

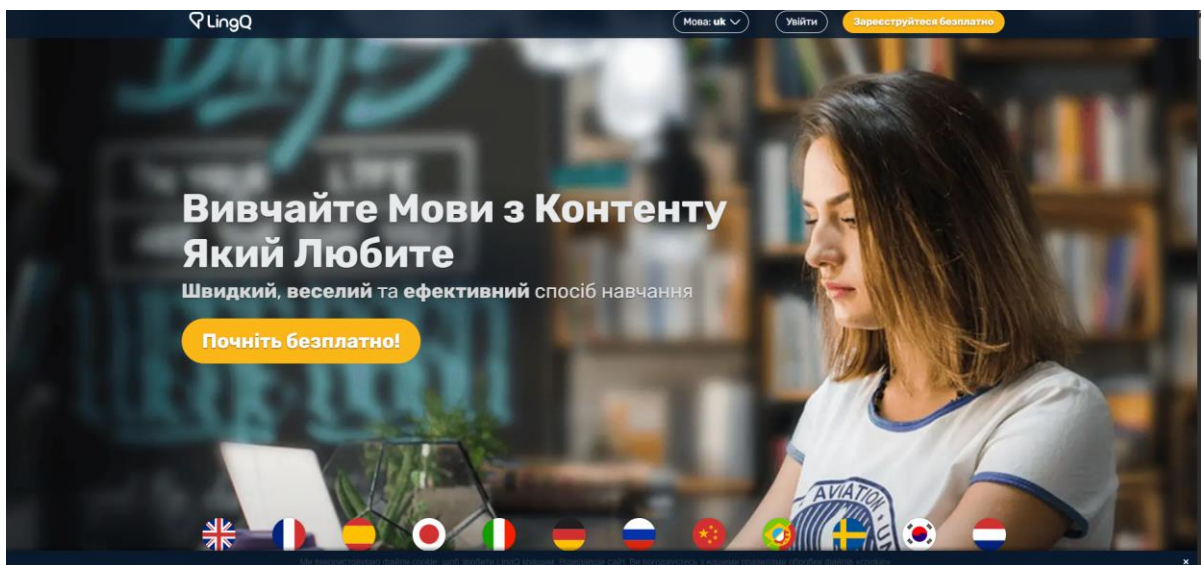


Рисунок 2 – LingQ

Memrise (рис. 3) поєднує в собі навчання за допомогою флеш-карток, відео з носіями мови та інтерактивних вправ. Особливістю платформи є використання мнемотехнік та коротких відео, в яких реальні люди демонструють використання слів і фраз у природному мовному середовищі. Інтерфейс зручний і добре адаптований до мобільних пристроїв. Memrise має помірну гейміфікацію, що включає бали, повторення та перевірку знань. Персоналізація обмежена вибором курсів, однак користувачі можуть створювати власні навчальні набори.

Quizlet – це платформа, яка надає інструменти для створення власних навчальних матеріалів, насамперед у вигляді флеш-карток. (рис. 4) Вона широко використовується у формальній освіті, зокрема викладачами та учнями. Quizlet має дуже простий та лаконічний інтерфейс, що зосереджений на змісті, а не дизайні.



Рисунок 3 – Memrise

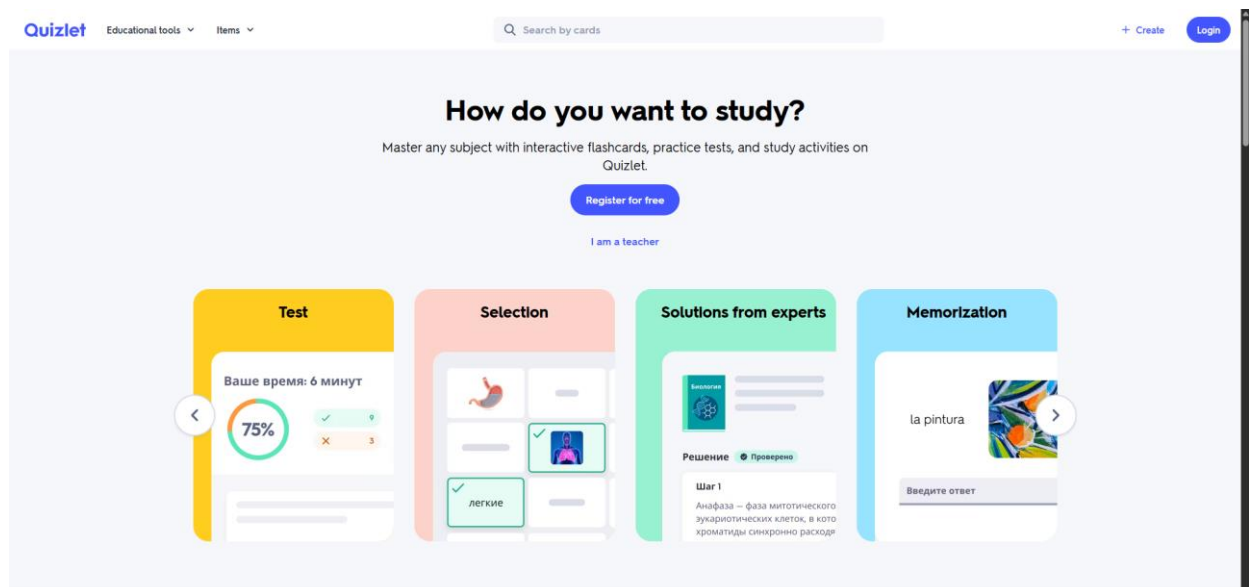


Рисунок 4 – Quizlet

Користувачі можуть створювати свої власні набори карток, проводити тести, грати у навчальні ігри, використовувати автоматичне повторення. Система дозволяє легко адаптувати матеріал під конкретну тему, проте не має глибокої інтеграції аудіо- чи відеоматеріалів і не забезпечує повноцінного курсу вивчення мови.

Для формування вимог до дизайну майбутнього інтерфейсу було проведено аналіз підходів у найбільш поширених освітніх сервісах. Результати порівняння подано у таблиці 1.

На підставі проведеного порівняльного аналізу сформульовано основні принципи, що визначають концепцію UI/UX-дизайну майбутньої веб-платформи. До ключових положень належить інтеграція елементів гейміфікації (зокрема системи прогресу, винагород, рівнів та змагань), розробка візуально привабливого, інтуїтивно зрозумілого інтерфейсу, впровадження механізму імпорту користувацьких текстів як навчального контенту, а також використання відеоматеріалів із реальними носіями мови для формування автентичного мовного середовища.

Таблиця 1 – Порівняльна таблиця популярних платформ

Критерій	Duolingo	LingQ	Memrise	Quizlet
Рівень і категорія користувачів	Початковий та середній рівень	Середній та просунутий рівень	Початковий та середній рівень	Учні, студенти, викладачі
Навчальна стратегія	Гейміфікація, вправи на переклад та вибір	Контекстне читання, аудіювання, імпорт контенту	Асоціації, мнемотехніка, відео з носіями	Флеш-картки, тести, повторення
UX/UI дизайн	Яскравий, мінімалістичний, мобіле-орієнтований	Більш складний, менш інтуїтивний інтерфейс	Збалансований, інтерактивний, з відео	Простий, зосереджений на вмісті
Мобільна сумісність	окремі додатки для iOS/Android	Є додатки, але менш зручні	Адаптований під мобільні пристрої	Зручний мобільний додаток
Можливості персонального налаштування контенту	Мінімальна персоналізація	Висока: імпорт власних текстів, налаштування рівня	Середня, обмежене налаштування	Висока: створення власних наборів карток
Гейміфікація.	Висока: очки, рівні, змагання	Мінімальна	Помірна: відео-уроки, конкурси	Мінімальна: досягнення, нагадування
Методи подачі та опрацювання матеріалу.	Переклад, вибір, диктант, вимова	Читання, аудіювання, словник	Відео, тести, аудіювання	Картки, тести, матчинг
Цінова політика та функціональні обмеження	Безкоштовна - з рекламою. Платна - відсутність реклами, офлайн-режим	Безкоштовна - обмежений функціонал. Платна - повний доступ до всіх матеріалів, статистика	Безкоштовна - обмежений доступ. Платна - повний доступ до курсів, офлайн-режим	Безкоштовна - більшість функцій доступні. Платна - Додаткові функції для вчителів, аналітика

Окрему увагу необхідно приділити розширенню можливостей персоналізації за рахунок створення індивідуалізованих наборів флеш-карток та налаштуванню навчального контенту відповідно до рівня підготовки користувача. Зазначені принципи спрямовані на підвищення мотивації до навчання, покращення якості засвоєння матеріалу та формування гнучкого, адаптивного освітнього середовища.

#### Література

1. Бізюк, А.В., & Пономарьова, О.В. (2024). Аналіз функціональних можливостей елементів дизайну для мобільного застосунку. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології Т. 1. (с. 207-208). <https://openarchive.nure.ua/handle/document/26525>.