

**Разработка прототипа приложения для эффективного планирования  
деятельности старшеклассников и студентов**

**Научный руководитель – Губайдулина Людмила Маратовна**

*Мамина В.А.<sup>1</sup>, Чеботарев М.О.<sup>2</sup>, Смирнова Е.А.<sup>3</sup>, Вислая П.А.<sup>4</sup>, Медведева Д.А.<sup>5</sup>,  
Власова В.М.<sup>6</sup>, Ефимкина Е.Д.<sup>7</sup>, Борец К.Д.<sup>8</sup>*

1 - Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Кафедра возрастной психологии, Москва, Россия, *E-mail: Viktoriamamina@gmail.com*; 2 - Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Кафедра социальной психологии, Москва, Россия, *E-mail: Viktoriamamina@gmail.com*; 3 - Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Москва, Россия, *E-mail: Viktoriamamina@gmail.com*; 4 - Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Кафедра нейро-и патопсихологии, Москва, Россия, *E-mail: Viktoriamamina@gmail.com*; 5 - Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Москва, Россия, *E-mail: Viktoriamamina@gmail.com*; 6 - Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Москва, Россия, *E-mail: Viktoriamamina@gmail.com*; 7 - Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Москва, Россия, *E-mail: Viktoriamamina@gmail.com*; 8 - Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Кафедра психологии личности, Москва, Россия, *E-mail: Viktoriamamina@gmail.com*

В настоящее время многие представители подросткового и юношеского возраста испытывают проблемы с планированием задач и организацией распорядка дня. Некоторые школьники и студенты используют для этого специальные приложения, но, как мы выяснили, «идеальное» приложение подобрать довольно сложно и люди часто испытывают неудобства в использовании приложений, которые сейчас имеют наибольший спрос на рынке.

Одной из целей образования в настоящее время является формирование универсальных учебных действий, которые включают в себя способность организовывать учебный процесс [3]. Для усвоения учебной программы и профессионального становления необходима способность планировать свою деятельность, грамотно распоряжаться своим временем [5]. Также при исследовании учебного процесса современных студентов была выявлена взаимосвязь между способностью к самоорганизации в обучении и мотивации учебной деятельности. Обучение основам самоорганизации активизирует деятельность учащихся, благоприятно сказывается на уровне самопознания самоопределения, самореализации [2,4].

На сегодняшний день современные технологии, в том числе мобильные приложения, успешно включаются в учебный процесс и многие другие сферы нашей жизни [1]. В этих условиях у пользователей (студентов и школьников) возникает запрос на создание наиболее удобных в использовании приложений, способствующих эффективному планированию деятельности.

Задачу создания наиболее удобных приложений и сервисов решают исследования пользовательского опыта (UX - user experience). С их помощью исследователи обнаруживают проблемы и потребности пользователя, анализируют и предлагают решения для улучшения цифрового продукта [7].

Обычно одним из этапов создания приложения является разработка прототипа [6]. Прототип — это модель цифрового продукта, интерактивный макет, который может иметь

любую степень точности. Основная цель создания прототипа - проверить, насколько последователен путь пользователя, и выявить препятствия, которые могут возникнуть при взаимодействии с цифровым продуктом.

Цели данного научного проекта:

- изучить полный цикл создания прототипа приложения;
- разработать прототип приложения для планирования времени на основе методов UX-исследований.

Для достижения поставленных целей были выделены следующие задачи:

- изучить рынок похожих приложений, выделить конкурентные преимущества;
- освоить метод глубинного интервью, выявить потребности и барьеры пользователей приложений для планирования;
- на основе анализа конкурентов и результатов глубинных интервью создать прототип приложения;
- освоить метод юзабилити-теста на материале созданного прототипа;
- на основе результатов юзабилити-теста доработать и улучшить созданный прототип.

Нашей целевой аудиторией стали старшеклассники и студенты, которые пользуются мобильными приложениями для планирования.

Данное исследование включает в себя следующие этапы:

1. Анализ конкурентных приложений («Мои дела», «Todoist», «Tick tick»).
2. Составление гипотез и сценария для глубинных интервью. Проведение глубинных интервью с целью выявления потребностей пользователей приложений по планированию.
3. Сбор и анализ полученных результатов для создания прототипа.
4. Создание прототипа приложения по планированию.
5. Проведение юзабилити-тестирования - это метод оценки удобства и эффективности интерфейса. Для оценки привлекаются представители целевой аудитории продукта, которые работают с интерфейсом, выполняя специально подобранные задания. На основе поведения респондентов исследователь делает выводы о наличии в интерфейсе юзабилити-проблем.

Исходя из полученных данных при анализе конкурентов были выявлены преимущества и недостатки для различных функций в приложениях для планирования. Метод глубинного интервью позволил собрать реальный пользовательский опыт и выявить основные требования пользователей к данному приложению. Участниками исследования стали современные школьники старших классов и студенты, которые имели опыт использования в повседневной жизни мобильного приложения для планирования.

На основе полученных данных о планировании времени в приложении мы предполагаем разработать прототип приложения по планированию.

Полученные результаты и прототип приложения будут представлены на конференции.

### Источники и литература

- 1) Атрощенко, И.Г. и Коваленко, А.С. и Лебедева, Т.В. (2019) Мобильные приложения и их использование в учебном процессе. Вестник ТвГУ. Серия: Педагогика и психология (2). С. 160-166. ISSN 1999-4133
- 2) Воробьева М. А. Связь мотивации учебной деятельности с самоорганизацией деятельности у студентов // Педагогическое образование в России. 2012. №6.

- 3) Камалетдинова Е. В. Самоорганизация учебной деятельности как фактор становления субъектности старшеклассников в профильном обучении // Автореферат дисс. . . канд. психол. наук. – 2008.
- 4) Майданова Т. В. Самоменеджмент как условие самореализации студентов // Педагогическое образование в России. – 2013. – №. 2. – С. 27-30.
- 5) Махлеева Л.В. Роль самоорганизации в профессиональном становлении старшеклассников // Ученые записки ОГУ. Серия: Гуманитарные и социальные науки. 2017. №3 (76).
- 6) Canziba E. Hands-On UX Design for Developers: Design, prototype, and implement compelling user experiences from scratch. – Packt Publishing Ltd, 2018.
- 7) Law E. L. C., Van Schaik P., Roto V. Attitudes towards user experience (UX) measurement // International Journal of Human-Computer Studies. – 2014. – Т. 72. – №. 6. – С. 526-541.