

Подбор ключевых слов

Ключевые слова и выражения:

Плавные переходы

Провокационность

Грубые шрифты

Яркие контрасты

Простор

Трёхмерность

Мягкие тени

Размытый фон

Объёмность

Тактильность

Прозрачность

Чистота

Яркие акценты

Рельеф

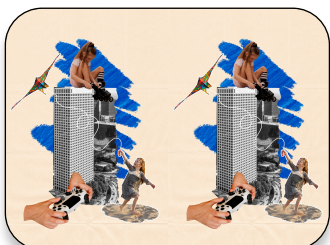


Объёмность

Плавные переходы

Размытый фон

Грубые шрифты

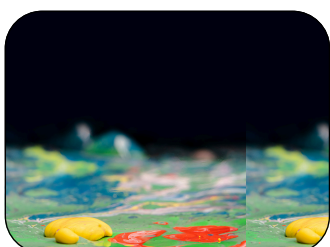


Объёмность

Провокационность

Рельеф

Размытый фон



Объёмность

Плавные переходы

Размытый фон

Грубые шрифты

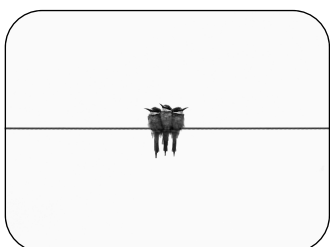


Объёмность

Плавные переходы

Размытый фон

Грубые шрифты



Объёмность

Простор

Яркие акценты

Рельеф

Ui

Q Search for ...

Button

Share

+




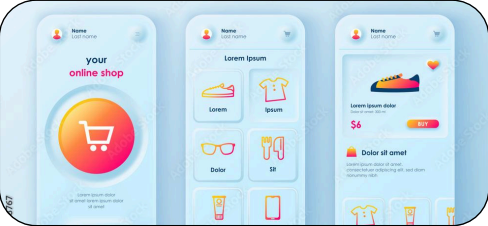
Объёмность

Простор

Яркие акценты

Рельеф

Сопоставление

		Тактильность
		Трёхмерность
		Плавные переходы
		Прозрачность
		Простор
		Яркие контрасты

Запишите определение:

Референс — это...

Общее задание. Создание образа приложения и его логотипа

Приложение «УчисьДелись»

«УчисьДелись» — это инновационное Telegram-приложение, которое превращает обмен навыками в увлекательное приключение. Приложение объединяет людей, готовых делиться своими знаниями и обучаться новому, создавая живую, динамичную платформу для взаимного обучения. Здесь каждый может предложить свой уникальный навык или найти того, кто научит его новому мастерству: от программирования до кулинарии, от цифрового маркетинга до рисования.

Цель приложения

Основная цель «УчисьДелись» — сделать процесс обучения новым навыкам доступным, быстрым и увлекательным. Платформа ставит задачу создать сообщество, где каждый участник может как преподавать, так и учиться, обмениваясь опытом в формате микроуроков и интерактивных сессий.

Функции приложения

1. **Подбор пар.** Автоматизированный алгоритм соединяет пользователей, ищущих определённые навыки, с теми, кто готов делиться опытом.
2. **Микроуроки.** Организация коротких уроков и практических сессий, позволяющих быстро усваивать новую информацию.
3. **Групповые дискуссии.** Создание тематических чатов и групповых сессий, где участники могут задавать вопросы, обмениваться ресурсами и получать обратную связь.
4. **Геймификация.** Введение системы испытаний, баллов и наград для мотивации активного участия и постоянного развития.
5. **Портфолио.** Возможность создавать и обновлять цифровое портфолио, демонстрируя приобретённые навыки и достижения.

Целевая аудитория

Возраст

Пользователи — это школьники, студенты, молодые специалисты.

Интересы

Люди, стремящиеся к постоянному развитию, заинтересованные в освоении новых навыков и обмене знаниями в различных областях: ИТ, дизайн, кулинария, языки, рукоделие и многое другое.

Сообщество

Глобальное, с возможностью создания локальных групп по языковым или региональным интересам, что способствует культурному и образовательному обмену.



Шаг 1. Мозговой штурм и ассоциации

1.1. Первичные ассоциации

При словах «обмен навыками», «микроуроки» и «сообщество знаний» какие образы, эмоции, идеи приходят в голову?

Слово или фраза	Какую эмоцию/идею вызывает? (1–2 слова)
1	
2	
3	
4	

Подумайте о том, какие визуальные образы (книга, лампочка, ноутбук, стрелки «туда-сюда») и эмоциональные ассоциации (радуга, улыбка, радость открытия, кооперация) вам близки.

Записывайте все идеи, даже если на первый взгляд они кажутся несочетаемыми.

На следующем шаге вы научитесь их объединять в единый запрос.

1.2. Цвета, формы, стили

Подумайте, какие цвета, формы или стили лучше всего подходят для приложения «УчисьДелись».

Цветовая гамма:

- _____
- _____
- _____

Предпочтительные формы/элементы (иконки, геометрические фигуры и т. д.):

- _____
- _____
- _____

Старайтесь описывать цвета как эмоционально (например, «тёплые пастельные тона для дружелюбной атмосферы»), так и технически («мягкий голубой»).

Формы могут быть строго геометрическими (круги, квадраты) или, наоборот, плавными и абстрактными. Опирайтесь на те ассоциации, которые получились в предыдущей таблице.

1.3. Известные приложения и референсы

Вспомните или найдите похожие приложения/платформы (например, образовательные сервисы, сервисы для обмена навыками), которые вызывают у вас схожие ассоциации.

Запишите их названия и кратко опишите, что в них ценного.

Название или тип сервиса	Что в нём вдохновляет?
1	
2	
3	

Если нет конкретных названий, можно указать тип (онлайн-курсы, мессенджеры, социальные сети).

Старайтесь понять, какая именно деталь вдохновляет: удобная навигация, цветовая гамма, стиль иконок, анимации и т. д.



Шаг 2. Формирование поисковых запросов (референсы)

2.1. Выбор ключевых слов

Сформируйте список ключевых слов, которые вы будете использовать при поиске визуальных материалов (дизайн-референсы). В запросе для полного и точного описания необходимо указывать стиль, платформу и краткое описание приложения.

Пример:

- **Стиль:** минимализм, неоморфизм, брутализм, глассморфизм, 3D- и изометрический дизайн, градиент.
- **Платформа:** пользовательский интерфейс мобильного приложения.
- **Краткое описание приложения:** обмен навыками, микроуроки, обмен знаниями.

Ключевое слово или фраза	Почему оно важно в запросе?
1	
2	
3	
4	
5	

Важно указывать ту же лексику, что и в ваших ассоциациях, иначе поисковик/нейросеть может пропустить интересные результаты.

Короткие фразы типа «дизайн приложения» лучше дополнять уточнениями: «дизайн учебного приложения», «молодёжный дизайн интерфейса приложения».

2.2. Составление поисковых запросов

Используя выбранные ключевые слова, напишите 2–3 варианта фраз, которые будете использовать для поиска дизайн-референсов в интернете.

Чем **конкретнее** запрос, тем более целевые результаты можно получить.

Пример: «Современный минималистичный интерфейс мобильного приложения для платформы обмена навыками, пастельная цветовая палитра, макет списка уроков».





Шаг 3. Составление промптов для генерации прототипа интерфейса

3.1. Элементы, которые важны в интерфейсе

Перечислите, какие части интерфейса кажутся наиболее важными для приложения «УчисьДелись» (чат, меню с микроуроками, кнопка «Найти учителя», система баллов, вкладка портфолио и т. д.).

Элемент интерфейса	Краткое описание (зачем нужен?)
1	
2	
3	
4	

Представьте, что вы уже пользуетесь приложением. Что вы делаете в первую очередь? Где нажимаете, чтобы найти учителя/ученика? Как отслеживаете прогресс?

Запишите 5–6 основных элементов, чтобы сформировать костяк будущего интерфейса.

3.2. Черновик промпта

Составьте **черновой вариант** промпта для нейросети, в котором опишите желаемый дизайн интерфейса.

1. Название приложения (например, «УчисьДелись»)
2. Общий стиль (минималистичный, современный, дружелюбный)
3. Цветовая гамма
4. Основные элементы (иконки, кнопки, блоки информации)
5. Ключевые слова, отражающие идею обмена знаниями

Ваш черновик промпта

Используйте ассоциации из шага 1 (любимые цвета, стили, визуальные образы).



Шаг 4. Составление промптов для генерации логотипа

4.1. Символы и идеи для логотипа

Вспомните символы, которые ассоциируются с обменом знаниями и совместным обучением (книга, лампочка, мозг, стрелки «туда-сюда»). Выберите 2–3 основных символа и цвета, которые хотите видеть в логотипе.

Символ	Почему подходит для «УчисьДелись»?
1	
2	
3	

Подумайте также о том, **как** эти символы можно стилизовать через контур, 3D-эффект, пиктограмму и т. д.

Возможно, логотип будет лучше смотреться с несколькими **объединёнными** символами — например, мозг, стилизованный под книгу.

4.2. Черновик промпта для логотипа

Напишите промпт для нейросети с подробным описанием, какой логотип вы хотите получить для «УчисьДелись».

1. Основная идея (взаимное обучение, обмен навыками)
2. Цветовая гамма
3. Стил
4. Конкретные символы или формы

Ваш черновик промпта

Вспомните о цветах и стилях из шага 1.



Шаг 5. Объединение всех набросков в детальное описание HTML-интерфейса

Получите подробное текстовое описание мобильного интерфейса приложения «УчисьДелись», которое потом можно передать в графическую нейронную сеть, чтобы он сгенерировал макет.

5.1. Структура будущего HTML-интерфейса

Составьте детальный список всех блоков и элементов, которые вы хотите видеть на главной странице приложения (для смартфона), а также на вспомогательных экранах. Укажите, где и как будет располагаться каждый элемент. Можно описывать в формате пунктов или блочной структуры.

Пример структуры (упрощённый)

1. Заголовок приложения «УчисьДелись», кнопки меню
2. Главный блок
3. Карточки с короткими уроками
4. Кнопка «Найти учителя/ученика»
5. Блок «Популярные навыки» (список или иконки)
6. Подвал. Иконки навигации: главная, чат, профиль, настройки

Ваша структура

Представьте, что это вёрстка мобильного приложения: какие блоки будут сверху, какие снизу? Учтите, что экран смартфона ограничен по ширине, а элементы должны быть удобны для сенсорного экрана и управления.

5.2. Итоговый промпт для графической нейронной сети

На основе структуры интерфейса опишите **в одном связанном тексте** внешний вид и функциональность приложения (HTML-страница) так, как будто вы **руководите дизайнером**. Упомяните цвета, иконки, шрифты, логику расположения блоков.

Пример финального описания (сокращённо)

Создай макет мобильного HTML-интерфейса приложения «УчисьДелись» для обмена навыками. В верхней части экрана — плавная белая панель с логотипом и кнопкой меню (устоявшееся название иконки — «гамбургер»). Основной фон — нежно-голубой. Блок с карточками микроуроков расположен по центру экрана, прокрутка горизонтальная. Под карточками — кнопка «Найти учителя/ученика» в спокойном зелёном цвете (#A5D6A7), круглая форма. В нижней части экрана — навигационная панель с четырьмя иконками (далее — детальное описание всех иконок, цветов и поведения). Используй современный шрифт для простоты и дружелюбия.



Напишите здесь своё подробное описание интерфейса.

[illegible]

Шаг 6. Запуск генерации интерфейса и логотипа

Если результат вас не устроит, пройдите ещё раз внимательно по шагам 1–5 и составьте более конкретный запрос. Вы можете менять и уточнять детали в запросе.

