1. Цель и описание задачи

Разработать UX/UI-дизайн MVP-модуля «Игры для урока» для платформы Daryn Teacher. Интерфейс должен позволить учителю выбрать формат игры, создать и сохранить задания, открыть игру из личного раздела и провести её на уроке.

Работы выполняются по договору подряда. Исполнитель проектирует сценарии и интерфейс, подготавливает макеты и интерактивный прототип в Figma, проверяет прототип с учителями и передаёт финальные материалы заказчику.

2. Описание проблемы

Учителю необходимо быстро создать игру по учебной теме, сохранить её и использовать во время занятия. Интерфейс должен ясно показывать последовательность действий, поддерживать редактирование заданий и помогать избежать потери несохранённых данных. До начала разработки нужно проверить пользовательские сценарии и структуру модуля, включая пустые состояния, ошибки и режим показа.

3. Объём работ и экраны

- Каталог игр: просмотр доступных игровых форматов и переход к созданию игры.
- Редактор игры: добавление, изменение и удаление заданий; сохранение игры.
- Мои игры: просмотр созданных и сохранённых игр.
- Режим показа: полноэкранное проведение игры, переключение заданий, отображение и скрытие ответов.

Для редактора MVP предусмотреть форматы «Правда или ложь», «Заполни пропуск» и «Найди соответствие».

4. Обязательные состояния интерфейса

Каталог игр

Состояния загрузки, заполненного каталога, пустого каталога и ошибки загрузки.

Редактор игры

Пустое и заполненное состояние; проверка обязательных полей; ошибка валидации; сохранение; успешное сохранение; ошибка сохранения.

Мои игры

Список игр и пустой список. Поиск или фильтрация включаются, если предусмотрены исходными требованиями заказчика.

Режим показа

Начало игры; переход к следующему и предыдущему заданию; показ и скрытие ответа; завершение игры; выход из режима.

5. Адаптация и требования к макетам

- Основные макеты: desktop, ширина 1440 px.
- Адаптация четырёх экранов: tablet, ширина 768 px, и mobile, ширина 360 px.
- Режим показа оптимизировать для desktop и планшета в альбомной ориентации; поведение на мобильном устройстве показать в макетах.
- Использовать переданные заказчиком дизайн-систему и гайдлайны Daryn Teacher. Если они не предоставлены, согласовать визуальные ориентиры по действующему интерфейсу

платформы.

- В Figma оформить используемые компоненты, типографику, цвета, отступы и состояния интерактивных элементов.

6. Интерактивный прототип и пользовательская проверка

В Figma собрать кликабельный прототип полного сценария: выбрать формат игры → создать задания → сохранить игру → открыть её в разделе «Мои игры» → начать показ → переключать задания → показать и скрыть ответ → завершить игру.

Исполнитель проводит модерируемую удалённую проверку прототипа с тремя учителями. Продолжительность каждой сессии — 20-30 минут. Заказчик помогает пригласить участников. Исполнитель фиксирует затруднения и передаёт краткий перечень выводов и предложений по улучшению.

7. Этапы, сроки и оплата

Этап 1 - до 20.11.2026 | 150 000 ₸ (30%)

Сбор и согласование требований, карта пользовательского сценария, структура модуля и wireframes четырёх экранов. Оплата после приёмки этапа.

Этап 2 - до 04.12.2026 | 200 000 ₸ (40%)

UI-макеты четырёх экранов и обязательных состояний, адаптация под desktop, tablet и mobile, интерактивный прототип для проверки, тестирование с тремя учителями и краткие результаты. Оплата после приёмки этапа.

Этап 3 - до 11.12.2026 | 150 000 ₸ (30%)

Правки по итогам проверки, финальный прототип и спецификации для разработки, передача исходного файла Figma и материалов заказчику. Оплата после приёмки этапа.

Общая стоимость - 500 000 ₸ за весь проект, не ежемесячная оплата. В стоимость включены два консолидированных раунда правок по единому списку комментариев заказчика.

8. Критерии приёмки

Работа считается выполненной после передачи заказчику следующих результатов:

- макеты четырёх экранов и перечисленных состояний;
- версии макетов для desktop 1440 px, tablet 768 px и mobile 360 px;
- кликабельный прототип полного сценария из раздела 6;
- краткие результаты пользовательской проверки с тремя учителями и перечень учтённых замечаний;
- компоненты и спецификации для передачи интерфейса в разработку;
- исходный файл Figma и доступ заказчика к нему.

Заказчик проверяет каждый этап в течение трёх рабочих дней и направляет единый список замечаний либо подтверждение приёмки. После внесения согласованных правок этап принимается заказчиком.

9. Исходные материалы и передача прав

Заказчик передаёт исполнителю доступные требования к модулю, описание игровых форматов, пользовательские сценарии, существующие макеты и дизайн-систему Daryn Teacher. Отсутствующие материалы и ограничения фиксируются до начала проектирования.

Исключительные имущественные права на созданные в рамках задания макеты, компоненты и прототип, а также исходный файл Figma передаются заказчику после полной оплаты по договору.