

Научная статья

Статья в открытом доступе

УДК 331.101.1: 004.02

doi: 10.30987/2658-4026-2025-4-493-509

## Анализ тенденций в дизайне интерфейсов образовательных мобильных приложений для детей на российском рынке

Андрей Евгеньевич Зайцев<sup>1</sup>, Татьяна Львовна Макарова<sup>2</sup>✉

<sup>1,2</sup> РТУ МИРЭА, Москва, Россия

<sup>2</sup> artasymbol11@gmail.com

### Аннотация.

Статья посвящена анализу тенденций в UI/UX дизайне отечественных мобильных образовательных приложений для детей. Рассматривается влияние роста рынка мобильных приложений и особенностей детской аудитории на дизайн интерфейсов. Проанализированы популярные российские образовательные приложения по критериям разработчика, доступности и жанровой направленности. Исследование направлено на выявление ключевых принципов и потенциальных инновационных решений в дизайне детских образовательных приложений с учетом специфики российского рынка и образовательных стандартов.

**Ключевые слова:** дизайн, интерфейс, дети, образование, адаптивность

**Для цитирования:** Зайцев А.Е., Макарова Т.Л. Анализ тенденций в дизайне интерфейсов образовательных мобильных приложений для детей на российском рынке // Эргодизайн. 2025. №4 (30). С. 493-509. <http://dx.doi.org/10.30987/2658-4026-2025-4-493-509>.

Original article

Open access article

## Analyzing trends in interface design of educational mobile applications for children on the Russian market

Andrey E. Zaytsev<sup>1</sup>, Tatiana L. Makarova<sup>2</sup>✉

<sup>1,2</sup> Moscow Institute of Radio Engineering, Electronics and Automation (MIREA) – Russian Technological University, Moscow, Russia

<sup>2</sup> artasymbol11@gmail.com

### Abstract.

The article analyses trends in UI/UX design of domestic mobile educational apps for children. It examines the impact of the growing market for mobile applications and the specific needs of child users on interface design; analyses popular Russian educational apps based on developer background, accessibility, and genre orientation. The study identifies key design principles and potential innovative solutions for children's educational app design, taking into account the specifics of the Russian market and educational standards.

**Keywords:** design, interface, children, education, adaptability

**For citation:** Zaytsev A.E., Makarova T.L. Analyzing trends in interface design of educational mobile applications for children on the Russian market. Ergodizayn [Ergodesign]. 2025;4(30):493-509. Doi: 10.30987/2658-4026-2025-4-493-509.

### Введение

Условия современного мира и вызовы, с которыми приходится сталкиваться, способствуют активному развитию технологий и росту рынка отечественных мобильных приложений. Одной из ключевых аудиторий цифровых продуктов являются дети и подростки, являющиеся активными

пользователями мобильных приложений и сервисов, в частности образовательной направленности. Потенциально высокая возможность окупаемости цифровых продуктов для детей открывает новые возможности для дизайнеров и проектировщиков интерфейса. Анализ тенденций в данной области позволит

спрогнозировать ее развитие, выявить ключевые принципы и привести смелые и инновационные решения в дизайн интерфейсов детских мобильных образовательных приложений.

**Анализ.** Обзор образовательных приложений производился по следующим критериям: за реализацию проекта ответственны разработчики из России и постсоветского пространства, доступность для установки в отечественных онлайн-магазинах, широкое использование приложений целевой аудиторией. Большая часть приложений ориентированы на подготовку к школе и поступлению в вузы,

что обусловлено высоким спросом на подобные цифровые продукты. Среди основных жанровых категорий можно выделить: ежедневники и помощники, логика и пространство, язык и коммуникация, справочники и учебники, общеразвивающие приложения и тематические викторины.

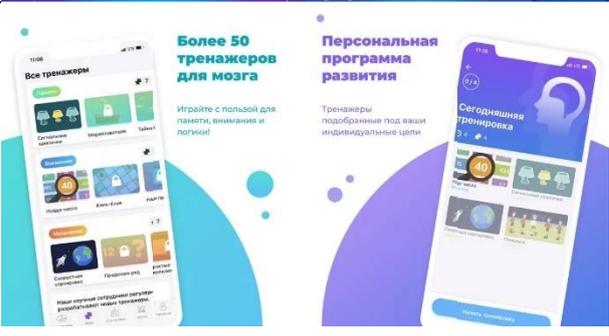
В рамках анализа тенденций в дизайне интерфейсов отечественных образовательных мобильных приложений для детей следует учитывать специфические особенности российского рынка, образовательных стандартов и культурных предпочтений. Выбранные для обзора приложения представлены в Таблице 1.

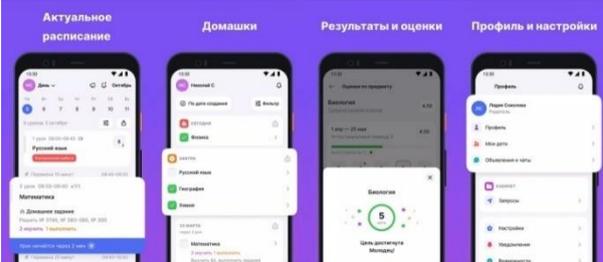
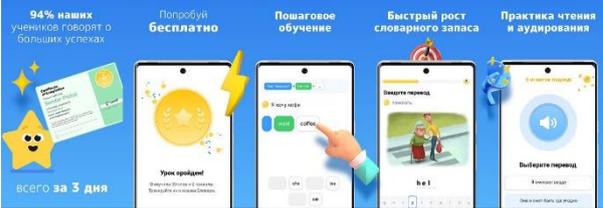
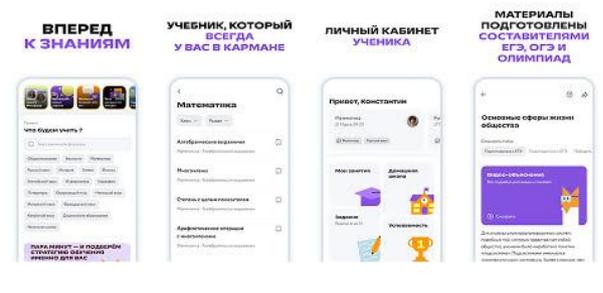
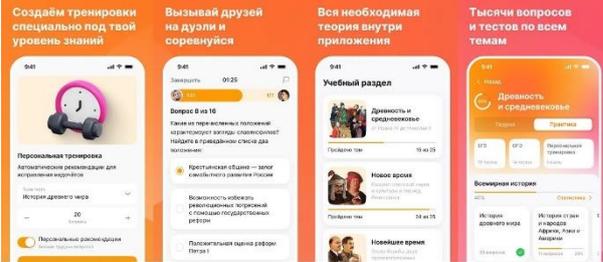
Таблица 1.

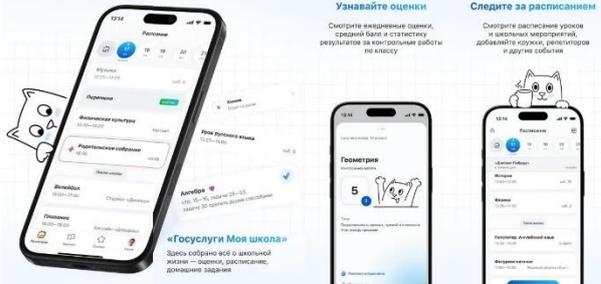
**Анализ дизайна интерфейсов отечественных образовательных приложений для детей**

Table 1.

*Analysis of interface design of domestic educational applications for children*

№ пп.	Изображение интерфейса чего – из темы ВКР	Название приложения, функция приложения	Год выпуска, разработчик / автор, страна
1		«Lingualeo», изучение англ. языка	2010 год, ООО «ЛИНГУАЛЕО», РФ
2		«ПиктоМир», игра, головоломки	2013 год, Бесшапошников Н. О., Кушниренко А. Г., Леонов А. Г., НИИСИ РАН, РФ
3		«Викиум — тренировка мозга и развитие памяти (Тренажеры для развития мозга)», тесты, викторины, головоломки	2013 год, ООО «Викиум» / LLC Wikium, Сергей Белан. РФ
4		«LogicLike Развивающие игры 4-8», игра, головоломки	2013 год, ООО «Логиклайк» / MassianaLTD, Юрий Битно, Матвей Олевинский, Белоруссия

5	 <p>10,000+ игр Одобрено экспертами Развивай мозг: тренируй все отделы Индивидуальный план и трекер прогресса Тренируйся легко 5 мин в день в любом месте</p>	<p>«BrainSpot: На Логикой» (Умные Игры: Хитрые Головоломки), тесты, викторины, головоломки</p>	<p>2013 год, ООО «Логиклайк» / MassianaLTD, Юрий Битно, Матвей Олевинский, Белоруссия</p>
6	 <p>Актуальное расписание Домашки Результаты и оценки Профиль и настройки</p>	<p>«Моя школа», дневник</p>	<p>2016 год, Центр Цифровизации Образования, Компания KODE, РФ</p>
7	 <p>94% наших учеников говорят о больших успехах Попробуй бесплатно Пошаговое обучение Быстрый рост словарного запаса Практика чтения и аудирования</p>	<p>«Simpler: учить английский язык», изучение англ. языка</p>	<p>2018 год, ООО "Гудвас" РФ / ГУДВИЖН, TOO, Казахстан</p>
8	 <p>ВПЕРЕД К ЗНАНИЯМ УЧЕБНИК, КОТОРЫЙ ВСЕГДА У ВАС В КАРМАНЕ ЛИЧНЫЙ КАБИНЕТ УЧЕНИКА МАТЕРИАЛЫ ПОДГОТОВЛЕННЫ СОСТАВИТЕЛЯМИ ЕГЭ, ОГЭ и ОЛИМПИАД</p>	<p>«Фоксфорд: Учебник и тренажер», справочник</p>	<p>2019 год, ООО «Фоксфорд», РФ</p>
9	 <p>Создаем тренировки специально под твой уровень знаний Вызывай друзей на дуэли и соревнуйся Вся необходимая теория внутри приложения Тысячи вопросов и тестов по всем темам</p>	<p>«ЕГЭ История» и справочник, тесты</p>	<p>2020 год, ООО «МАЙНД ОН СКУЛ», Митрошин Д. А., РФ</p>
10	 <p>Соревнования одноклассниками Увлекаем учебный как игрой Ребенок занят с пользой Более 150 000 заданий в игровой форме Безопасный и проверенный контент</p>	<p>«Учи.ру: 0-4 класс», игра, головоломки, викторины</p>	<p>2021 год, ООО «Учи.Ру», РФ</p>
11	 <p>Особенности Мультиязычные лекции и задания Библиотека 2020+ лекций Твой личный трекер успеваемости Соревнования с другими интровертами Персональные подборки по интересам</p>	<p>«Интроверт: культура и история», справочник, видеолекции и статьи</p>	<p>2021 год, ООО «АРТИНТРОВЕРТ», Волокитин А. В., РФ</p>

12		«Госуслуги Моя школа», дневник	2025 год Минкомсвязь РФ, РФ
----	---	--------------------------------------	--------------------------------

## 1. Английский язык с Lingualeo

**Функционал.** Lingualeo, подобно зарубежному приложению Duolingo, представляет собой удобный и эффективный инструмент для изучения английского языка, предлагая игровой подход и широкий спектр методик для всестороннего развития языковых навыков. Помимо упражнений, направленных на расширение словарного запаса, освоение грамматики, изучение жизненных тем, фраз, сленга и тренировку лексики, платформа предлагает обучающие видео, книги и статьи на иностранных языках. Для поддержания мотивации предусмотрены баттлы с другими пользователями, а встроенная читалка облегчает понимание текста благодаря удобной функции перевода отдельных слов. Lingualeo активно использует элементы геймификации, такие как очки, награды, уровни и здания, чтобы мотивировать пользователей и поддерживать их вовлеченность.

Сервис Lingualeo, появившийся в 2010 году, стал одним из пионеров геймификации в сфере изучения иностранных языков. Платформа погружала пользователя в джунгли, где вместе с Львенком Лео, нужно было осваивать английский язык. Фрикадельки, необходимые для кормления Лео, зарабатывались путем прохождения тренировок, добавления новых слов в словарь и продвижения в изучении грамматики, причём аппетит Львенка рос, стимулируя пользователя к более активному обучению. В первые годы своего существования Lingualeo доминировал на рынке игрового обучения английскому языку, пользуясь популярностью в России и странах СНГ. Однако со временем сервис перестал соответствовать быстро меняющимся требованиям рынка онлайн-образования, нуждаясь в обновлении, которое оказалось технически сложным из-за морального устаревания компонентов [23]. В результате команда Lingualeo приступила к тщательному переосмыслению и переработке продукта.

**Дизайн.** Lingualeo использует ярких и дружелюбных персонажей, в первую очередь

львенка Лео, который является талисманом приложения. Это создает позитивную и непринужденную атмосферу, особенно привлекательную для начинающих и детей.

Lingualeo использует оранжевый цвет в качестве акцентного. Визуальные элементы, такие как иконки и иллюстрации, простые и понятные, чтобы не отвлекать от процесса обучения и облегчить навигацию. Прогресс в обучении визуализируется с помощью графиков, диаграмм и других элементов, что позволяет пользователям видеть свои достижения и отслеживать свой прогресс. Приложение имеет современный и адаптивный дизайн, который хорошо выглядит и работает на различных устройствах и экранах. Интерфейс приложения чистый и организованный, с четким разделением на разделы и функции (Рис.1). Это облегчает навигацию и помогает пользователям быстро находить то, что им нужно.

Маскот приложения Lingualeo, львенок Лео, за последние годы значительно эволюционировал: из персонажа, выполненного в стиле детализированных классических мультфильмов, он трансформировался в геометричную и современную фигуру с ограниченной и контрастной цветовой палитрой (Рис. 2). Новый образ сделал персонажа более живым и выразительным, позволяя ему появляться в разнообразных нестандартных ситуациях и демонстрировать широкий спектр эмоций (Рис. 3). Эта трансформация отражает общемировые тенденции, направленные на упрощение и максимальную стилизацию.

**Заключение.** Стилистика приложения направлена на создание увлекательной, мотивирующей и эффективной среды обучения английскому языку. Последние изменения в дизайне Lingualeo были реализованы в соответствии с общемировыми тенденциями и отражают текущие запросы аудитории. Сочетание привлекательных иллюстраций, яркой цветовой палитры, простых визуальных элементов и геймификации делает процесс обучения

интересным и запоминающимся, помогая пользователям достичь своих целей.

## 2. ПиктоМир

**Функционал.** Приложение — бестекстовая цифровая образовательная среда, разработанная по заказу Российской академии наук, создана для последовательного погружения дошкольников и младших школьников в современное программирование, даже если они еще не

владеют навыками чтения и письма. Включая в себя более 2500 заданий, приложение охватывает широкий спектр аспектов логики и математики. Дети имеют возможность продвигаться по уровням сложности и получать награды за правильные ответы, что стимулирует их интерес к обучению и способствует развитию аналитических способностей.



Рис. 1. Интерфейс образовательного приложения «Английский язык с Lingualeo»  
Fig. 1. Interface of the educational application "English with Lingualeo"



Рис. 2. Эволюция маскота Lingualeo  
Fig. 2. Evolution of the Lingualeo mascot



Рис. 3. Пример использования иллюстраций с маскотом приложения на сайте Lingualeo  
Fig. 3. An example of using illustrations with the application's mascot on the Lingualeo website

**Дизайн.** Стилистика отличается ярким и дружелюбным дизайном, призванным вовлечь детей в обучение программированию. Насыщенная цветовая гамма с преобладанием синего и фиолетовых цветов на фоне и милые мультяшные персонажи-роботы создают

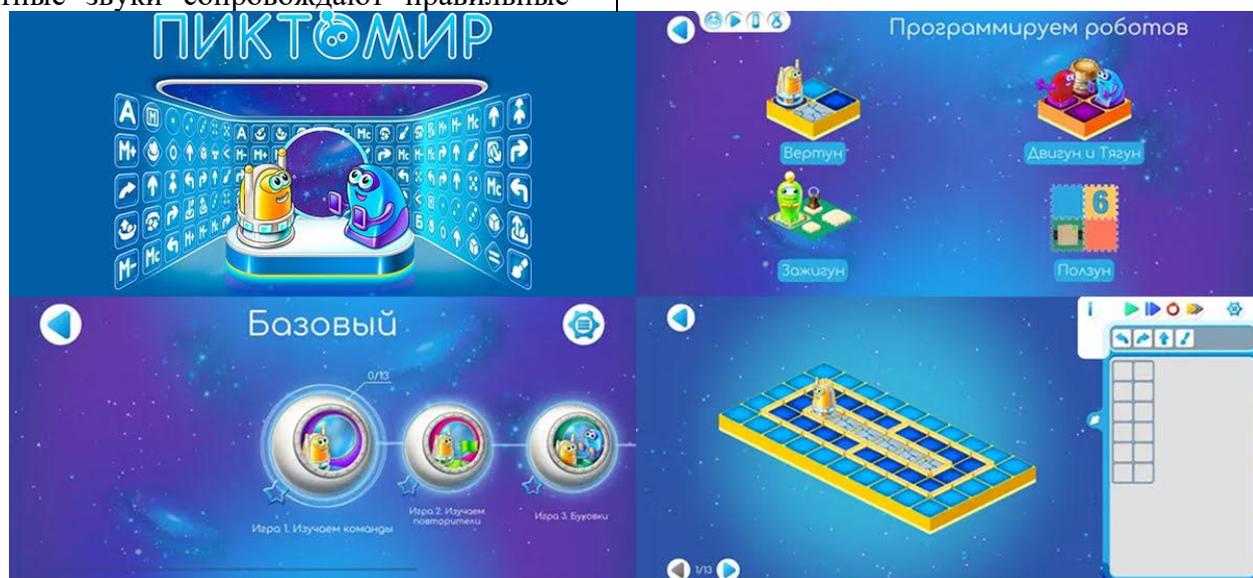
привлекательную атмосферу, мотивируя детей к занятиям.

Интерфейс приложения максимально упрощен и интуитивно понятен даже для самых маленьких пользователей, не умеющих читать. Взаимодействие построено на

визуальных элементах, пиктограммах и символах, а навигация проста и логична, что позволяет детям легко ориентироваться в приложении (Рис. 4).

Решение задач программирования происходит в игровой форме с элементами геймификации (уровни сложности, награды и бонусы). Яркие визуальные эффекты и приятные звуки сопровождают правильные

ответы, создавая положительное подкрепление. Обучение программированию в контексте увлекательных игровых сценариев и задач, а также наглядная визуализация концепций и понятная обратная связь способствуют эффективному освоению материала и развитию навыков программирования.



**Рис. 4. Интерфейс детского образовательного приложения «ПиктоМир»**

**Fig. 4. The interface of the PictoMir children's educational application**

**Заключение.** Дизайн «ПиктоМира» направлен на создание увлекательной, доступной и эффективной образовательной среды для самых маленьких пользователей. Яркий и дружелюбный дизайн, интуитивно понятный интерфейс, игровая форма обучения и образовательная направленность делают процесс обучения программированию интересным и захватывающим для детей, даже если они еще не умеют читать.

### **3. Викиум — тренировка мозга и развитие памяти (Тренажеры для развития мозга)**

**Функционал.** Викиум — это онлайн-платформа с тренажерами для повышения продуктивности мозга у взрослых и детей. Она комплексно развивает память, внимание, мышление, логику, креативность, концентрацию и анализ информации, используя научно обоснованные методики, такие как таблицы Шульте, эффект Струпа и другие. Важно отметить, что в процессе разработки своих продуктов платформа Викиум привлекает к сотрудничеству экспертов из различных областей знаний, а также активно проводит собственные научные исследования. В частности, в 2018 году совместно с Центром тестирования «Гуманитарные технологии» при Московском государственном университете имени М. В.

Ломоносова было успешно завершено научное исследование, посвященное изучению влияния когнитивных тренажеров Викиум на развитие невербально-образной памяти [24].

Платформа предлагает персональный план тренировок, разработанный на основе тестирования для выявления сильных и слабых сторон пользователя. Адаптивный алгоритм отслеживает прогресс и корректирует программу развития. Пользователи могут соревноваться друг с другом в «Дуэлях» и отслеживать свой прогресс с помощью «Индекса Производительности» (ИП), который учитывает различные факторы, такие как успешность прохождения тренажеров и регулярность тренировок.

**Дизайн.** Викиум отличается минимализмом, функциональностью и профессиональным подходом, направленным на поддержание концентрации пользователя и удобство использования. Четкий интерфейс, спокойные цвета и легко читаемые шрифты создают спокойную и сосредоточенную атмосферу, а интуитивно понятная навигация обеспечивает быстрый доступ к тренажерам, статистике и другим разделам (Рис. 5).

Акцент сделан на визуализации данных и предоставлении четкой обратной связи о

прогрессе пользователя. Результаты тренировок отображаются в виде наглядных графиков и диаграмм, а отсутствие излишней анимации и декоративных элементов подчеркивает научный подход и

эффективность когнитивных тренировок. Адаптивный дизайн обеспечивает комфортное использование приложения на различных устройствах.

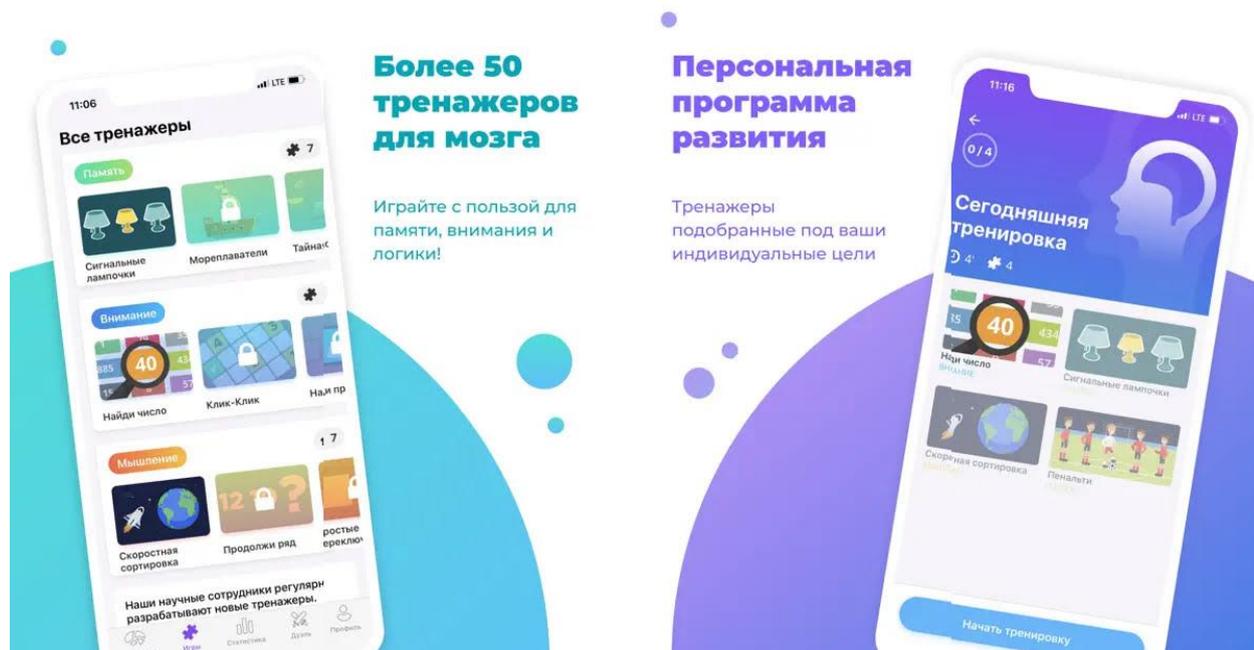


Рис. 5. Интерфейс детского образовательного приложения «Викиум. Тренажеры для развития мозга»

Fig. 5. The interface of the children's educational application "Wikium. Brain development simulators"

**Заключение.** Дизайн приложения Викиум направлен на создание эффективной и комфортной среды для когнитивных тренировок. Минималистичный и функциональный интерфейс вместе научным подходом разработчиков помогают пользователям сосредоточиться на улучшении когнитивных способностей взрослых и детей, не отвлекаясь на лишние элементы.

#### 4. LogicLike Развивающие игры 4-8

**Функционал.** Приложение для дошкольников и младших школьников с развивающими заданиями, головоломками и играми на логику, мышление, математику и дедукцию. LogicLike предлагает разнообразные категории заданий, включая логические задачи, 3D-мышление, ребусы, шахматные задачи, математические примеры и подготовку к школе. Регулярные занятия помогают развивать критическое мышление, память, внимание и интеллект ребенка.



Рис. 6. Интерфейс детского образовательного приложения «LogicLike. Развивающие игры 4-8»

Fig. 6. The interface of the children's educational application "LogicLike. Educational games 4-8"

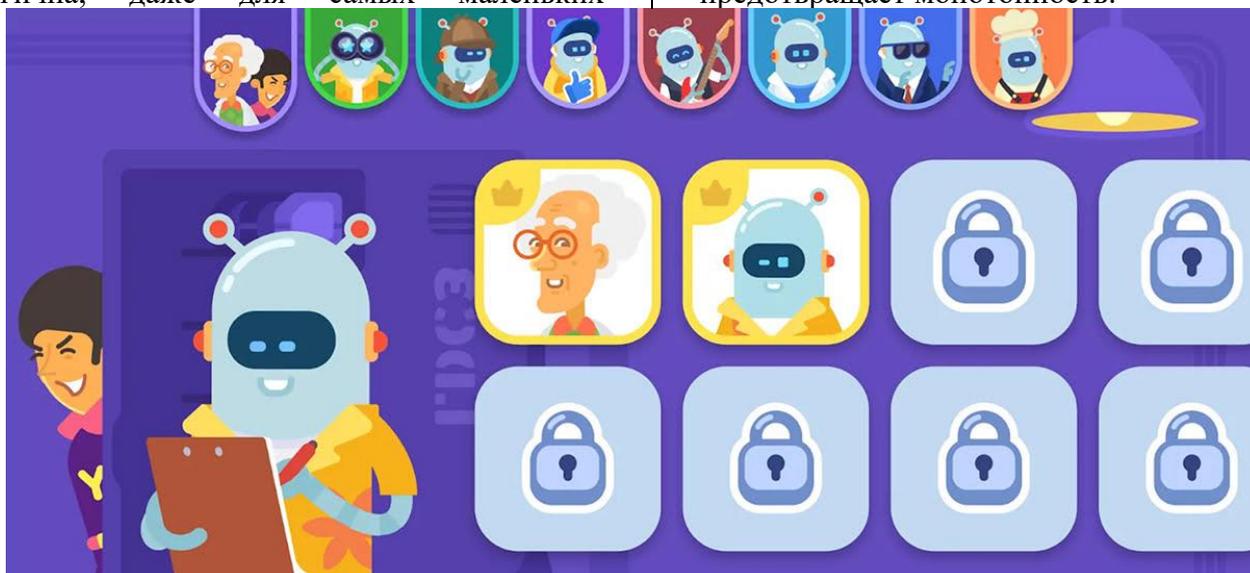
**Дизайн.** Приложение использует насыщенные, но не раздражающие цвета, которые привлекают внимание детей и создают позитивную атмосферу. Многие

задания представлены в игровой форме, что мотивирует детей к достижению целей и получению наград и часто сопровождаются забавными персонажами и анимацией (Рис. 6).

Например, за выполнение задания пользователь получает звезды, с помощью которых можно открывать коллекцию персонажей, среди которых маскот приложения — робот «Клапан», а также ученый-изобретатель «Профф» (Рис. 7).

Навигация по приложению проста и логична, даже для самых маленьких

пользователей. Крупные кнопки и понятные иконки помогают детям легко ориентироваться в различных разделах. Визуальное оформление заданий разнообразно и адаптировано под разные возрастные группы. Это помогает поддерживать интерес ребенка и предотвращает монотонность.



**Рис. 7. Персонажи детского образовательного приложения «LogicLike»**  
**Fig. 7. Characters of the children's educational application "LogicLike"**

**Заключение.** Дизайн LogicLike создает веселую и дружелюбную атмосферу, которая способствует эффективному обучению и развитию ребенка. Она помогает детям воспринимать учебный процесс как игру и достигать успехов без стресса и напряжения.

### 5. BrainSpot: Задачи На Логику (Умные Игры: Хитрые Головоломки)

**Функционал.** BrainSpot предлагает пользователям обширную коллекцию головоломок, логических задач и умных игр, разработанных для тренировки когнитивных способностей и повышения интеллекта. Приложение ориентировано на широкую аудиторию, от детей до взрослых, желающих развить свои навыки решения проблем,

критическое мышление и креативность. Функционал приложения включает в себя систему уровней и достижений, которая мотивирует пользователей продолжать играть и развиваться. BrainSpot отслеживает прогресс пользователя, предоставляя статистику и награды за успешное выполнение заданий. Приложение также предлагает персонализированные рекомендации, основанные на предпочтениях и уровне сложности, которые пользователь выбирает самостоятельно. Кроме того, BrainSpot позволяет соревноваться с друзьями и другими пользователями в онлайн-режиме, добавляя элемент соревнования и взаимодействия.



**Рис. 8. Элементы интерфейса образовательного приложения для детей «BrainSpot. Умные Игры: Хитрые Головоломки»**  
**Fig. 8. Interface elements of the educational application for children "BrainSpot. Smart Games: Tricky Puzzles"**

**Дизайн.** BrainSpot характеризуется минималистичным и современным дизайном, который фокусируется на функциональности и удобстве использования. Интерфейс приложения интуитивно понятен и прост в навигации, позволяя пользователям быстро находить нужные задания и категории. Цветовая палитра базируется на фиолетовом цвете и его оттенках, с использованием ярких акцентов для выделения важных элементов и создания визуального интереса (Рис. 8).

Визуальные элементы, такие как иконки и иллюстрации, выполнены в чистом и современном стиле, дополняя общий минималистичный дизайн приложения. Анимации используются умеренно, чтобы не отвлекать пользователей от решения задач, но при этом добавляют динамики и интерактивности. Типографика приложения выбрана с учетом читаемости и удобочитаемости, обеспечивая комфортное взаимодействие с текстовым контентом.

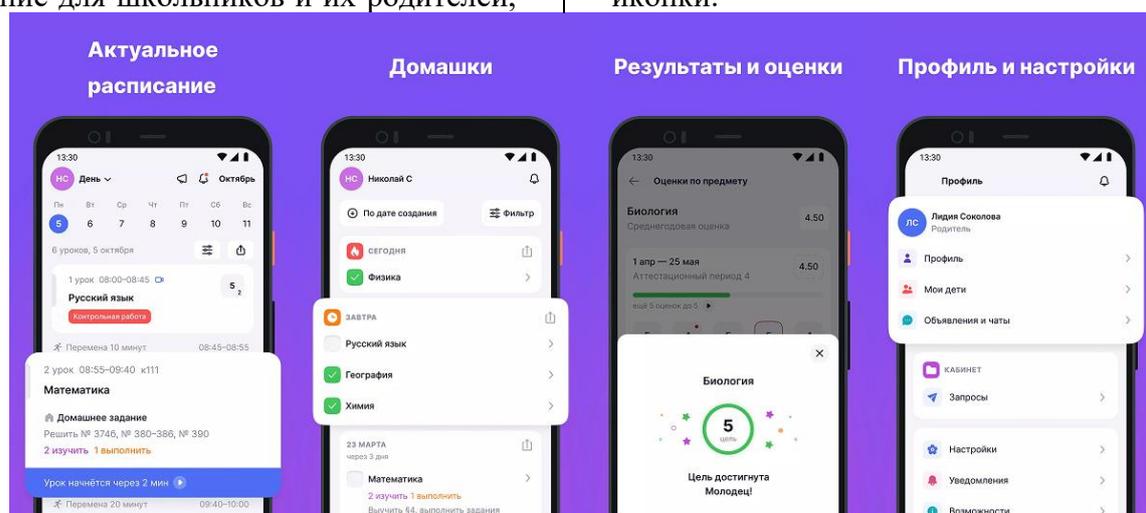
**Заключение.** BrainSpot— эффективное и увлекательное приложение для тренировки мозга, которое сочетает в себе разнообразный функционал, стильный дизайн и удобство использования. Благодаря широкому выбору заданий и персонализированному подходу, BrainSpot подходит для пользователей всех возрастов и уровней подготовки, желающих улучшить свои когнитивные навыки и развить интеллект.

## 6. «Моя школа» дневник

**Функционал.** Мобильное приложение «Дневник Моя школа» —мобильное приложение для школьников и их родителей,

позволяющее получать доступ к цифровым образовательным сервисам. В нем указываются оценки по предметам, расписание и домашние задания на неделю вперед. Приложение отправляет уведомления о начале и окончании уроков, содержит данные о дополнительных занятиях и показывает комментарии учителей к оценкам. Интерфейс немного отличается для разных категорий пользователей (школьников, родителей, учителей), предоставляя им доступ к соответствующим функциям и информации. Сервис также составляет удобное портфолио школьника с информацией о достижениях в учебе и спорте, участии в олимпиадах и внеклассных мероприятиях. Его можно скачать и отправить в мессенджер или приложение.

**Дизайн.** Основной акцент делается на функциональности и информативности, поэтому эстетика подчинена практическим целям. Дизайн стремится быть простым и интуитивно понятным для пользователей разного возраста, включая школьников, родителей и учителей, минимизируя количество отвлекающих элементов. Визуальный стиль довольно строгий и сдержанный, однако в приложении сохраняются округлые формы и яркие цвета в качестве акцентных элементов (кнопки, иконки) (Рис. 9). Используются четкие и разборчивые шрифты, а также достаточное количество белого пространства. Для навигации и обозначения различных разделов используются понятные общепризнанные иконки.



**Рис. 9. Интерфейс приложения онлайн-дневника «Моя школа Дневник»**  
**Fig. 9. The interface of the online diary application "My School Diary"**

**Заключение.** Дизайн интерфейса электронного дневника стремится быть максимально функциональным,

информативным и понятным для всех пользователей, отражая официальный характер школьной среды и предоставляя

быстрый и удобный доступ к важной информации. Дизайн прагматичный и лишен визуальных излишеств, однако сохраняет цветовые акценты.

## 7. Simpler: учить английский язык

**Функционал.** Это самоучитель английского языка, который предлагает комплексную систему обучения, заменяющую репетитора. Он охватывает грамматику с наглядными правилами, тренажер для закрепления материала, обучение словам через ассоциации, практику аудирования и чекпоинты для проверки знаний. Особый интерес представляют детективные истории с адаптированными английским, способствующие закреплению знаний в увлекательной форме. Тренажер содержит разнообразные задания для тренировки составления фраз, а практика аудирования позволяет улучшить восприятие английской речи на слух.

Приложение мотивирует к регулярным занятиям, предлагая пользователям устанавливать цели на день и поддерживать "ударный темп". Simpler адаптирован для начинающих и предлагает возможность

начать обучение с любого уровня, обеспечивая эффективный и увлекательный процесс изучения английского языка.

**Дизайн.** Приложение Simpler для изучения английского языка отличается минималистичным и дружелюбным стилем. Чистый интерфейс с преобладанием белого и акцентом в виде желтого и голубого цветов, легко читаемый шрифт создают комфортную среду, не отвлекающую от обучения. Дружелюбный тон коммуникации, возможность персонализации и использование простых иконок добавляют позитива и мотивируют к дальнейшему прогрессу. Маскот приложения, звездочка — помогает и подбадривает юных пользователей на протяжении всего обучения (Рис. 10). Акцент на интерактивности проявляется в небольших анимациях и элементах геймификации, таких как начисление очков и разблокировка уровней. Приложение предлагает интерактивные упражнения и разговорную практику для закрепления знаний, делая обучение увлекательным и практичным.

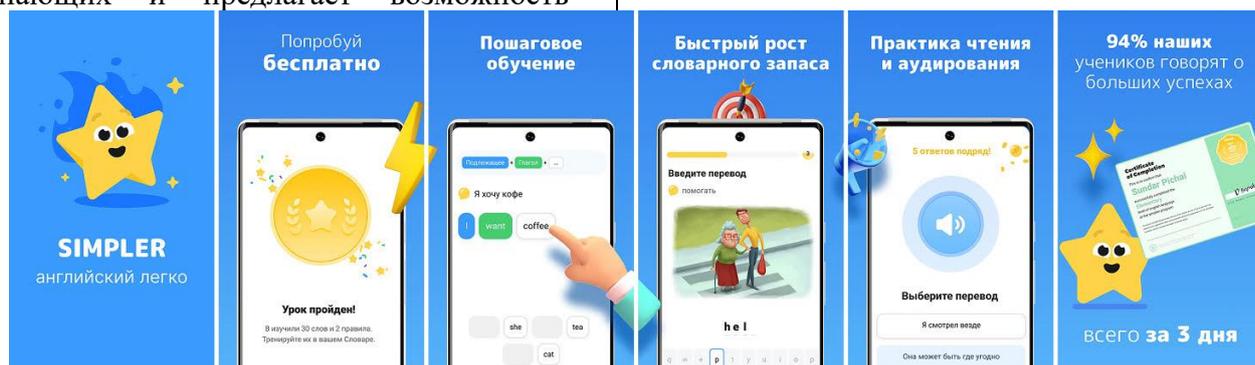


Рис. 10. Элементы дизайна интерфейса приложения «Simpler: учить английский язык»

Fig. 10. Design elements of the interface of the application "Simpler: learn English"

**Заключение.** Дизайн приложения Simpler поддерживает создание позитивного и эффективного опыта обучения английскому языку. Сочетание минимализма, дружелюбности, интерактивности и современных технологий позволяет пользователям чувствовать себя комфортно и мотивированно на протяжении всего процесса обучения.

## 8. Фоксфорд: Учебник и тренажер

**Функционал.** Универсальное приложение с учебными материалами и тренажеры для проверки знаний по школьным дисциплинам и подготовки к экзаменам и олимпиадам, предназначенный для учащихся 1-11 классов и их родителей. Приложение предлагает тесты, обширные теоретические материалы и видеуроки от преподавателей ведущих университетов. Кроме того, доступны

карточки для запоминания важных тем, формул, правил и дат.

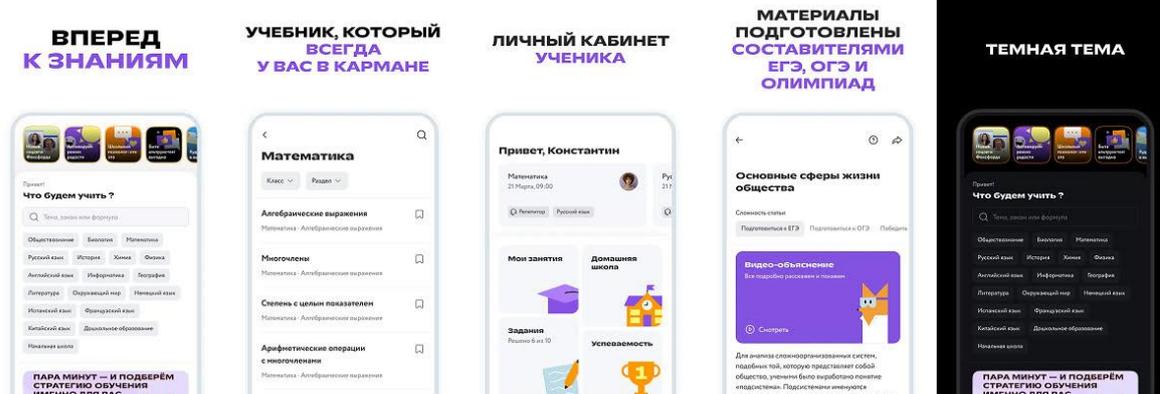
«Фоксфорд: Учебник и тренажер» направлен на максимально широкую аудиторию пользователей, предлагая широкий выбор тем, удобную навигацию, поиск по учебнику, возможность добавления тем в избранное и три режима работы (учебник, учитель и родитель).

**Дизайн.** Приложение имеет современный и профессиональный дизайн, который создает ощущение качественного и дружелюбного по отношению к юным пользователям образовательного ресурса. Интерфейс интуитивно понятен и прост в использовании за счет крупных акцентных иконок и использования четких и разборчивых шрифтов, что позволяет пользователям быстро находить нужные материалы и функции (Рис. 11). Учебные материалы

организованы логично и последовательно, что помогает пользователям лучше понимать и усваивать информацию.

Цветовая палитра приложения, включающая фиолетовый, оранжевый и желтые цвета, соответствует общему стилю цифровых продуктов компании «Фоксфорд». Приложение содержит множество

интерактивных элементов, таких как графики, диаграммы, анимации и видео, которые делают обучение более увлекательным и эффективным. Разработчики дополнили приложение функциями персонализации интерфейса в соответствии с личными предпочтениями, например, выбор цветовой темы или размер шрифта.



**Рис. 11. Интерфейс образовательного приложения «Фоксфорд: Учебник и тренажер»**  
**Fig. 11. Interface of the educational application "Foxford: Textbook and simulator"**

**Заключение.** Дизайн приложения «Фоксфорд: Учебник и тренажер» направлен на создание эффективной и мотивирующей среды для онлайн-обучения. Сочетание современного дизайна, удобного интерфейса, четкой типографики, цветных акцентов, интерактивных элементов и геймификации делает процесс обучения интересным и продуктивным.

## 9. ЕГЭ История, Обществознание, Русский язык, Физика, Математика

**Функционал.** Приложения предназначены для качественной подготовки к ЕГЭ и ОГЭ по одному из школьных предметов. Логика, функционал и стилистика приложений единая за исключением визуальных отличий (цвет приложения и контент). Приложение серии ЕГЭ от разработчика «Майнд Он Скул» предлагает полный теоретический материал, разбитый на темы и разделы, а также тесты для проверки знаний после каждой темы.

В приложении доступны сохранение прогресса, битвы с другими пользователями, карточки для повторения, персональные тренировки и мини-курсы. Все эти функции делают процесс подготовки к экзаменам увлекательным и эффективным, обеспечивая всестороннюю подготовку и мотивацию для достижения высоких результатов.

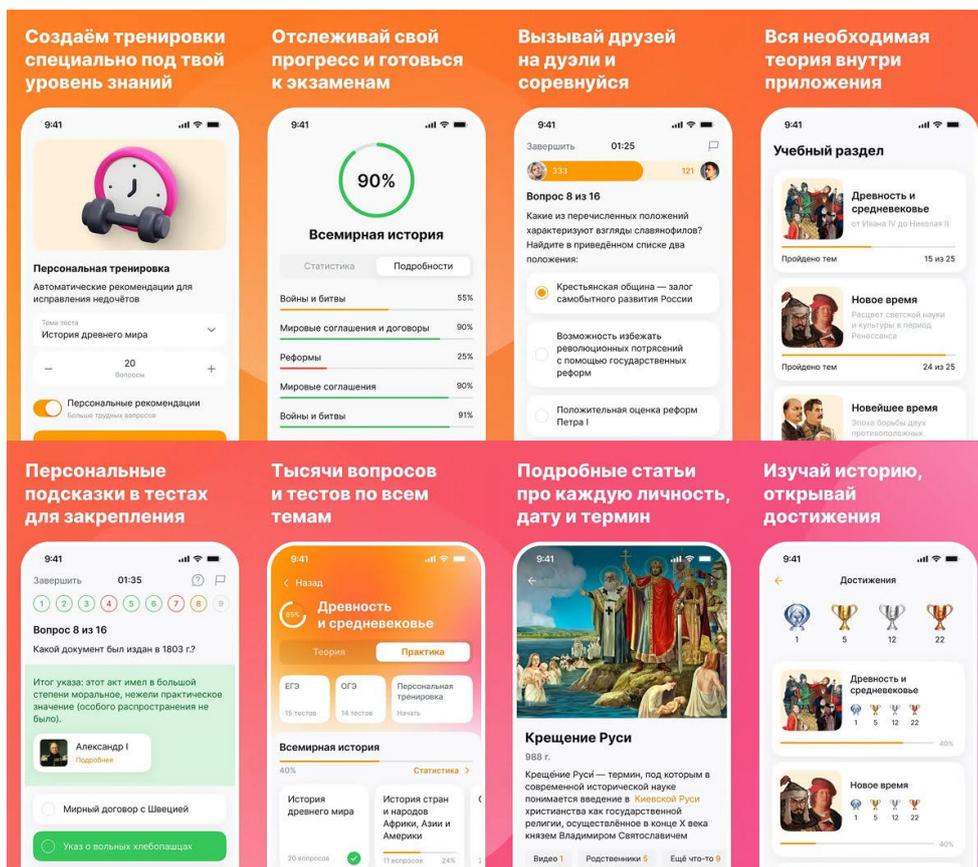
**Дизайн.** Приложение создает для детей комфортную и располагающую к обучению атмосферу благодаря чистому интерфейсу, где преобладает белый цвет, дополненный акцентными элементами фирменного цвета. Выверенная структура приложения

обеспечивает удобную навигацию и понятное представление информации (Рис. 12). Каждое из приложений разработчика имеет свой собственный цвет, используемый в разных элементах приложения, например, в кнопках, иконках, прогресс-барах или виде градиента на фоне (Рис. 13). Иллюстрации, соответствующие тематике каждого раздела, выдержаны в едином стиле линейного плоского (флэт) дизайна, создавая целостный и привлекательный визуальный опыт.

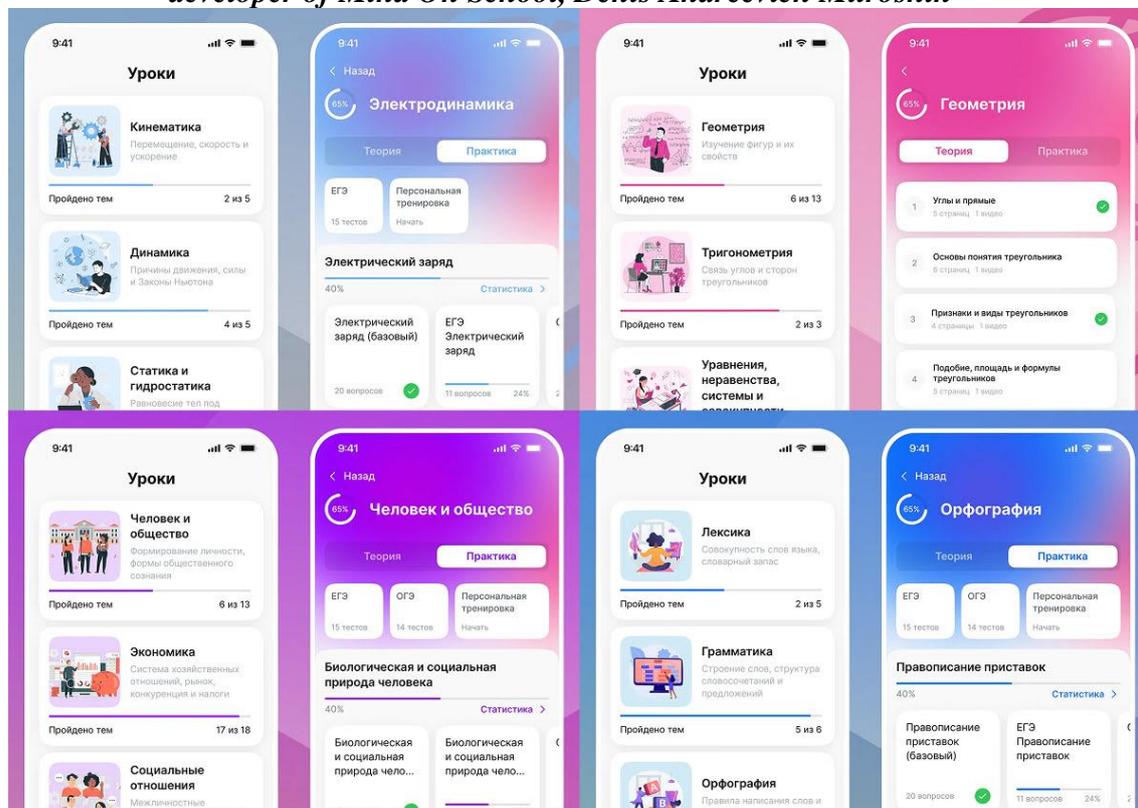
**Заключение.** Приложения от разработчика «Майнд Он Скул» выделяются обширным образовательным функционалом и минималистичным интерфейсом с фирменными цветовыми акцентами. Единый стиль иллюстраций создают комфортную и привлекательную образовательную среду для школьников.

## 10. Учи.ру: 0-4 класс

**Функционал.** Приложение является частью отечественной онлайн-платформы для обучения «Учи.ру», которая включает в себя многочисленное количество материалов по всем основным предметам начальной школы. Приложение предлагает интересный и увлекательный опыт обучения с ярким и интерактивным интерфейсом, где персонажи и анимации облегчают понимание сложных тем, а умная система адаптирует процесс обучения. Приложение содержит задания, соответствующие школьной программе и государственным стандартам, проверенным Российской академией наук.



**Рис. 12. Интерфейс образовательного приложения «История ЕГЭ 2025» от разработчика «Майнд Он Скул», Митрошин Денис Андреевич**  
**Fig. 12. Interface of the educational application "History of the Unified State Exam 2025" from the developer of Mind On School, Denis Andreevich Mitroshin**

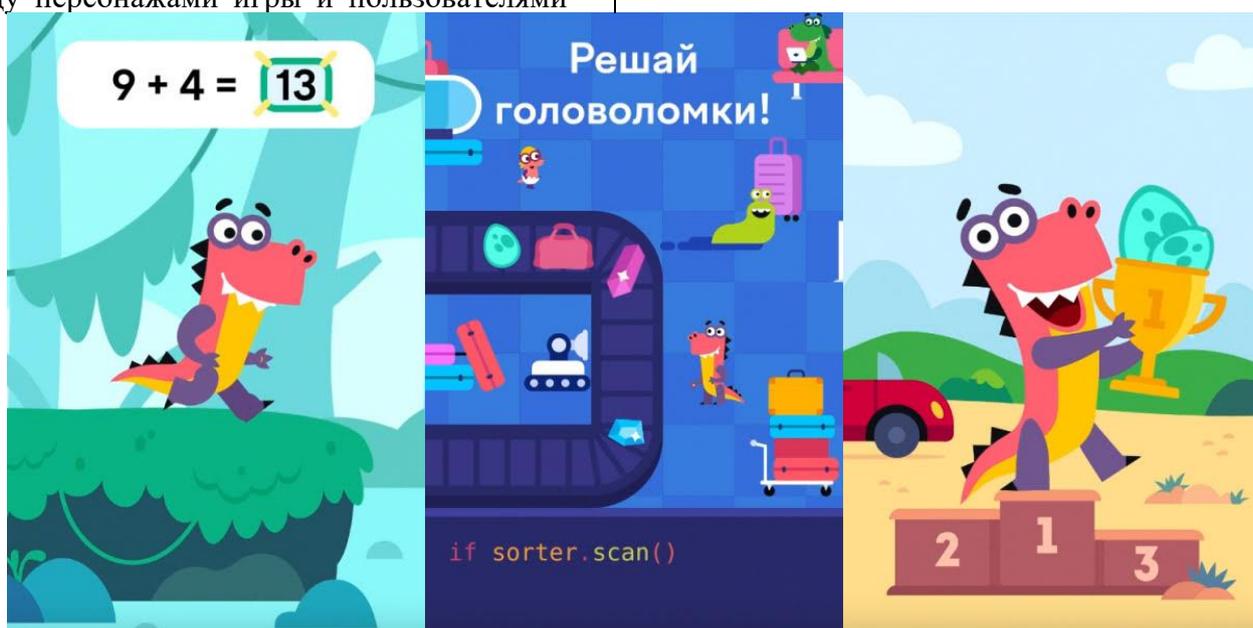


**Рис. 13. Элементы дизайна интерфейса образовательных приложений из серии ЕГЭ от разработчика «Майнд Он Скул», Митрошин Денис Андреевич**  
**Fig. 13. Interface design elements for educational applications from the USE series from the developer Mind On School, Denis Andreevich Mitroshin**

**Дизайн.** Стилистика приложения отличается использованием насыщенной и разнообразной цветовой палитры, которая способствует созданию жизнерадостной и позитивной атмосферы. Цвета яркие, но не раздражающие, и эффективно привлекают внимание детей. Поскольку приложение ориентировано на младшую детскую аудиторию, маскот «Учи.ру», динозавр Гриша, играет роль помощника в процессе обучения. Примеры взаимодействия в пространстве игры можно наблюдать на рисунке 14. Дружелюбная коммуникация между персонажами игры и пользователями

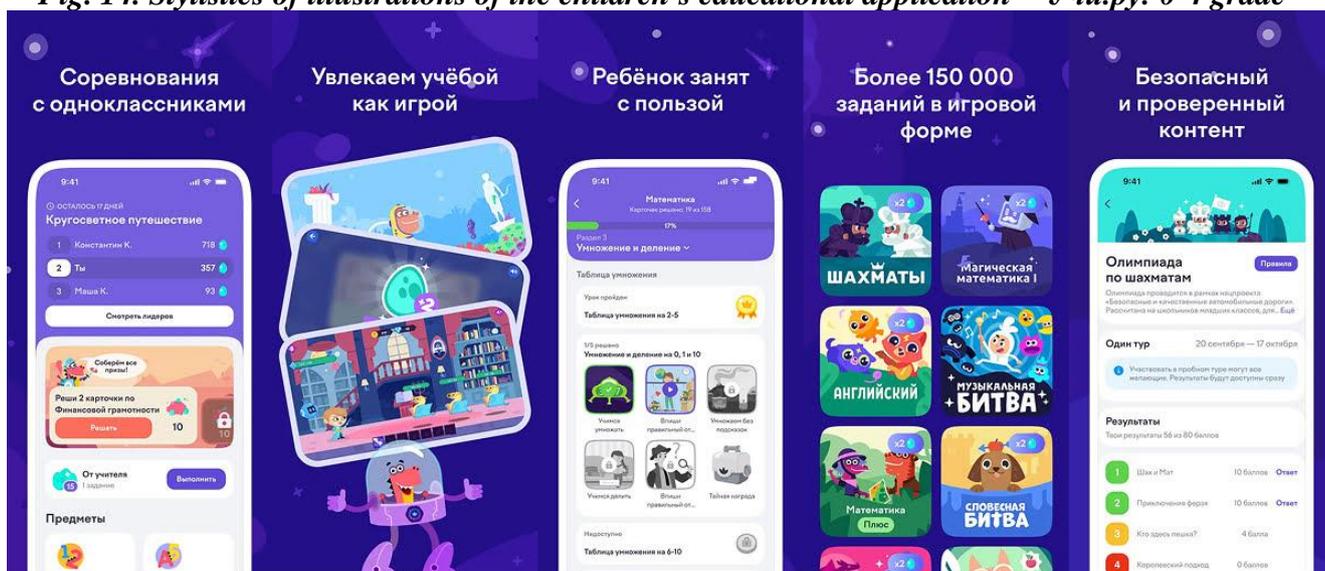
обеспечивает комфортную и дружелюбную среду для ребенка.

Интерфейс приложения интуитивно понятен и прост в использовании, с минимальным количеством отвлекающих элементов, что позволяет детям сосредоточиться на обучении (Рис. 15). Четкий шрифт и понятные инструкции, как визуальные, так и голосовые, облегчают понимание заданий, а соответствие содержания и сложности возрасту и уровню знаний обеспечивает эффективное усвоение материала.



**Рис. 14. Стилистика иллюстраций детского образовательного приложений «Учи.ру: 0-4 класс»**

**Fig. 14. Stylistics of illustrations of the children's educational application " Учи.ру: 0-4 grade"**



**Рис. 15. Элементы дизайна интерфейса детского образовательного приложения «Учи.ру: 0-4 класс»**

**Fig. 15. Design elements of the interface of the children's educational application: " Учи.ру: 0-4 grade"**

**Заключение.** Дизайн «Учи.ру» направлен на создание образовательной среды, которая привлекает, мотивирует и вовлекает детей в процесс обучения. Сочетание ярких цветов, дружелюбных персонажей, интуитивного интерфейса и элементов геймификации делает обучение интересным и эффективным, помогая детям развивать свои навыки и знания.

## 11. Интроверт: культура и история

**Функционал.** Приложение для саморазвития с видеолекциями по гуманитарным темам (искусство, история, психология и др.), рассчитанное на более взрослую аудиторию (от 12 лет). Приложение мотивирует учиться с помощью рейтингов, олимпиад и призов. Лекции читают эксперты в своих областях. На основе интересов пользователя приложение может предлагать персонализированные рекомендации статей, книг, фильмов и других ресурсов.

**Дизайн.** Приложение создает спокойную и комфортную атмосферу для изучения учебных материалов с помощью минималистичного интерфейса, отсутствия лишних элементов, простой навигации. «Интроверт: культура и история» использует приглушенные цвета пастельных оттенков, с акцентами на фирменном сиреновом и желтом цветах бренда (Рис. 16). В приложении используется четкий, легко читаемый шрифт, достаточный размер текста, комфортные межстрочные интервалы в связи с большими объемами текста.

Графические линейные иллюстрации и коллажи дополняют контент и создают уникальный визуальный стиль приложения. В качестве mascota выступает забавный зверек «Интровертушка», который создает дружелюбную атмосферу и привлекает юных пользователей.

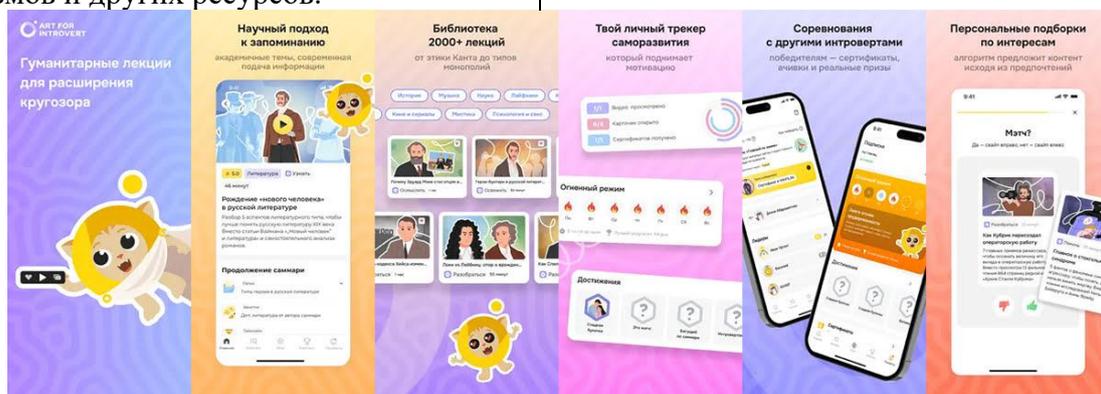


Рис. 16. Элементы дизайна интерфейса образовательного приложения «Интроверт: культура и история. Лекции, квизы, саморазвитие»

Fig. 16. Design elements of the interface of the educational application "Introvert: culture and history. Lectures, quizzes, self-development"

**Заключение.** Приложение «Интроверт: культура и история» можно назвать примером удобного, информативного и эстетически приятным ресурсом для всех, кто интересуется искусством, культурой и историей, чтобы лучше понять себя и окружающий мир.

## 12. Госуслуги Моя школа

**Функционал.** Приложение предназначено для школьников и родителей, обеспечивая удобный доступ к расписанию, оценкам и домашним заданиям. Пользователи могут создавать собственные события, добавляя их к школьному расписанию, а также ставить лайки и хвалить ребенка за учебные достижения. Приложение позволяет отслеживать результаты контрольных работ, средний балл и итоговые оценки, а также следить за прогрессом выполнения домашнего задания. Конфиденциальность обеспечивается

защитой информации и доступом только для родителей с подтвержденной учетной записью на «Госуслугах», однако доступность функций может варьироваться в зависимости от региона.

**Дизайн.** Стилистика приложения отличается официальным и надежным визуальным стилем, соответствующим общей стилистике портала «Госуслуги», что призвано вызывать доверие. Разработчики уделили внимание адаптации интерфейса под детскую аудиторию. Например, иконки разделов приложения в нижнем меню сделаны в неформальном стиле (наклон и стилизация), используются иллюстрации с котом — маскотом приложения. Интерфейс характеризуется простотой, функциональностью и интуитивно понятной навигацией, обеспечивая быстрый доступ к необходимой информации и функциям,

связанным со школьным образованием (Рис.17).

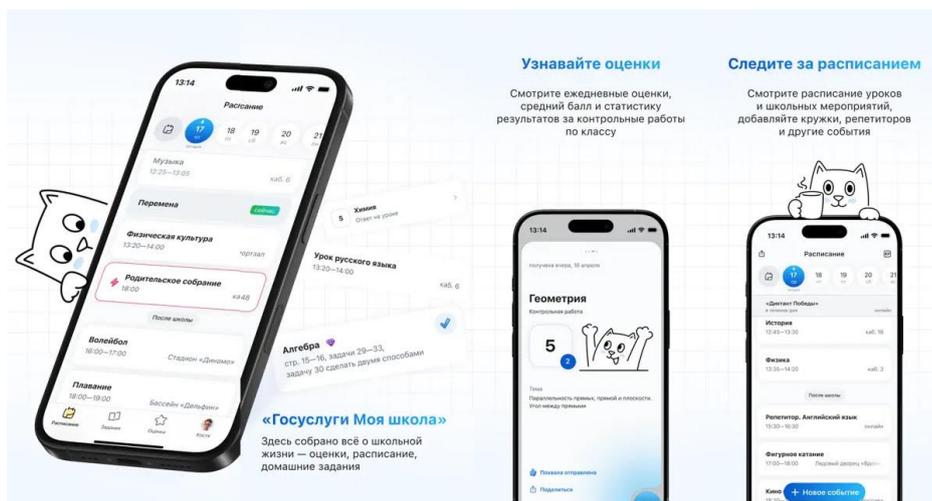


Рис. 17. Элементы дизайна интерфейса онлайн-дневника «Госуслуги Моя школа»

Fig. 17. Interface design elements of the online diary "Gosuslugi My School"

**Заключение.** Дизайн интерфейса «Госуслуги Моя школа» направлен на создание надежного, удобного и доступного инструмента для получения информации и использования сервисов, связанных со школьным образованием. Простота, функциональность и соответствие фирменному стилю «Госуслуг» являются ключевыми характеристиками визуального стиля.

В данном исследовании рассматриваются современные подходы к созданию дизайна пользовательского интерфейса для детей, приводятся статистические данные и результаты исследований, относящихся к получаемому опыту ребенка в цифровой среде, подчеркивается важность понимания уникальных потребностей детей, а также раскрываются принципы и особенности создания дизайна образовательного приложения. Развитие технологий и рост рынка отечественных мобильных приложений говорит о потенциально высокой возможности окупаемости цифровых продуктов для детей, что открывает новые возможности для дизайнеров и проектировщиков интерфейса. Однако, вместе с тем, это накладывает и особую ответственность за создание безопасной, полезной и развивающей среды для юных пользователей. Необходимо учитывать психологические и возрастные особенности детей, чтобы избежать перегрузки информацией, зависимости от гаджетов и негативного воздействия на их психическое здоровье. Ключевым фактором успеха становится баланс между развлекательной составляющей и образовательной ценностью, а также соблюдение этических норм и

принципов в дизайне и функциональности приложения. Кроме того, важно проводить тщательное тестирование с участием детей и родителей, чтобы получить обратную связь и своевременно корректировать продукт, делая его максимально удобным, интересным и полезным для детской аудитории.

#### Результаты

К особенностям, характеризующих рынок отечественных мобильных приложений, можно выделить:

**Адаптация под российскую систему образования.** Учет особенностей российской системы образования и образовательных программ.

**Акцент на патриотическое воспитание.** В некоторых приложениях уделяется внимание темам истории России, культуре и национальным героям.

**Развитие математических навыков.** Многие приложения направлены на развитие математических навыков, что отражает традиционно сильные позиции российской математической школы.

**Ориентация на подготовку к школе.** Большое количество приложений предназначено для подготовки детей к поступлению в школу, уделяя внимание развитию навыков чтения, письма и счета.

**Ограниченность дизайнерских решений.** Интерфейсный дизайн характеризуется утилитарностью и ограниченностью, что отражает раннюю стадию развития сферы. Из-за этого разработчики предпочитают проверенные решения и избегают рискованных экспериментов, создавая приложения в схожем стиле и с аналогичной логикой.

Обзор дизайна 12 отечественных образовательных приложений для детей и подростков показал ряд общих черт и закономерностей, которые можно выделить в список тенденций:

**Многофункциональность.** Современные образовательные приложения для детей объединяют в себе большое количество разнообразных функций и возможностей, интерактивных элементов и мультимедийного контента. Например, приложение «Интроверт: культура и история», может одновременно выполнять функции учебника-справочника, видеосервиса и персонального тренажера по саморазвитию. Множество функций, собранных в одном месте, привлекает потенциальных пользователей.

**Минималистичный и современный дизайн.** Чистый интерфейс с минимальным количеством эффектом, где преобладает белый цвет с акцентными элементами доминирует среди дизайн-решений.

**Выверенная типографика.** Использование легко-читаемых шрифтов, в основном гротесков. Текст набран достаточно крупным размером с соблюдением комфортного

межстрочного интервала. Часто применяются жирные, полужирные начертания у гарнитур для упрощения чтения и создания большего контраста с фоном.

**Интуитивно понятный интерфейс.** Крупные кнопки, понятные иконки, разборчивый текст, интуитивная навигация между разделами приложения.

**Безопасность и конфиденциальность.** Отсутствие или ограничение подходящей возрасту рекламы, строгая защита личных данных, особенно детских, и наличие инструментов родительского контроля.

**Наличие элементов кастомизации.** Выбор цветовой гаммы приложения, размер шрифта, наличие темной темы.

**Персонализация.** Контент подстраивается под интересы и запросы пользователя, приложении собирает статистику и предлагает персонализированные рекомендации.

**Наличие маскота, или персонажа-талисмана.** Милые и забавные мультипликационные персонажи [15-17] быстро запоминаются и активно привлекают младшую аудиторию.

#### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Parenting Children in the Age of Screens. Children's engagement with digital devices, screen time. URL: <https://www.pewresearch.org/internet/2020/07/28/childrens-engagement-with-digital-devices-screen-time/> (дата обращения: 06.10.2024).
2. Online activities of children according to parents in the United States as of May 2022. URL: <https://www.statista.com/statistics/1326766/childrens-online-activities-usa-by-parent-report/> (дата обращения 06.10.2024).
3. Most popular online content categories among children worldwide from May 2022 to May 2023, by browser. URL: <https://www.statista.com/statistics/605211/parental-control-notifications-during-child-online-usage/> (дата обращения 06.10.2024).
4. Когнитивное развитие. URL: <https://4brain.ru/blog/kognitivnoe-razvitie-chast-1/> (дата обращения: 07.10.2024)
5. UI/UX Design UX Design for Kids: Principles and Recommendations. URL: <https://www.ramotion.com/blog/ux-design-for-kids/> (дата обращения 07.10.2024)
6. Исследование NielsenNormanGroup. URL: <https://www.nngroup.com/articles/childrens-websites-usability-issues/> (дата обращения 07.10.2024).
7. UX Design for Children: How to Create a Product Children Will Love. URL: <https://www.eleken.co/blog-posts/ux-design-for-children-how-to-create-a-product-children-will-love/> (дата обращения 07.10.2024).
8. UI/UX дизайн для детей: 10 советов. URL: <https://www.progkids.com/blog/uiux-dizajn-dlya-detej-10-sovetov> (дата обращения 07.10.2024).
9. Гайд по созданию детских цифровых продуктов. URL: <https://bangbangeducation.ru/point/ux-ui-dizain/kidstech/> (дата обращения 07.10.2024)

#### REFERENCES

1. Parenting Children in the Age of Screens. Children's Engagement with Digital Devices, Screen Time [Internet] [cited 2024 Oct 06]. Available from: <https://www.pewresearch.org/internet/2020/07/28/childrens-engagement-with-digital-devices-screen-time/>.
2. Online Activities of Children According to Parents in the United States As of May 2022. [Internet] [cited 2024 Oct 06]. Available from: <https://www.statista.com/statistics/1326766/childrens-online-activities-usa-by-parent-report/>.
3. Most Popular Online Content Categories Among Children Worldwide from May 2022 to May 2023, by browser [Internet] [cited 2024 Oct 06]. Available from: <https://www.statista.com/statistics/605211/parental-control-notifications-during-child-online-usage/>.
4. Cognitive Development [Internet] [cited 2024 Oct 07]. Available from: <https://4brain.ru/blog/kognitivnoe-razvitie-chast-1>
5. UI/UX Design UX Design for Kids: Principles and Recommendations [Internet] [cited 2024 Oct 07]. Available from: <https://www.ramotion.com/blog/ux-design-for-kids/>.
6. Nielsen Norman Group Study. [Internet][cited 2024 Oct 07]. Available from: <https://www.nngroup.com/articles/childrens-websites-usability-issues>.
7. UX Design for Children: How to Create a Product Children Will Love. [Internet] [cited 2024 Oct 07]. Available from: <https://www.eleken.co/blog-posts/ux-design-for-children-how-to-create-a-product-children-will-love>.
8. UI/UX Design for Children: 10 Tips. [Internet] [cited 2024 Oct 07]. Available from: <https://www.progkids.com/blog/uiux-dizajn-dlya-detej-10-sovetov>.
9. Guideline for Creating Children's Digital Products [Internet] [cited 2024 Oct 07]. Available from: <https://bangbangeducation.ru/point/ux-ui-dizain/kidstech/>.

10. Как улучшить пользовательский опыт в интернет-магазине детских товаров: лайфхаки от UX-дизайнера. URL: <https://cart-power.ru/blog/kak-uluchshit-polzovatel'skij-opyt-v-internet-magazine-detskih-tovarov-lajfhaki-ot-ux-dizajnera/> (дата обращения: 07.10.2024).

11. Интерфейс 6+: принципы разработки UX/UI для детей. URL: [https://kidsoboz.ru/article/interfeys\\_6\\_printsipyi\\_razrabotki\\_UX\\_UI\\_dlya\\_detey/](https://kidsoboz.ru/article/interfeys_6_printsipyi_razrabotki_UX_UI_dlya_detey/) (дата обращения 07.10.2024).

12. Top 10 UI/UX Design Principles for Creating Child-Friendly. URL: <https://www.aufaitux.com/blog/ui-ux-designing-for-children/> (дата обращения: 07.10.2024).

13. How to Design Ethical UI for Children. URL: <https://erbis.com/blog/how-to-design-ethical-ui-for-children/> (дата обращения 07.10.2024).

14. Зайцев А.Е., Макарова Т.Л. Принципы и особенности инклюзивности в создании дизайна адаптивного интерфейса для детских образовательных приложений. Инклюзивный дизайн - возможности для всех: Сборник материалов IV Национальной конференции с международным участием, Москва, 19–21 ноября 2024 года. – Москва: ООО "Сфера", 2025. С. 36-41. EDN JMOCSO.

15. Макарова Т.Л., Макаров С.Л. Информационные технологии в оформлении модных событий (events): символика новых образов // Дизайн и технологии. 2016. № 53(95). С. 6-17.

16. Макарова Т.Л., Гуринович Е.Ю. Исследование анимационных образов в рекламе // Реклама: теория и практика. 2019. № 2. С. 138-146. EDN ODJSGB.

17. Макарова Т.Л., Макаров С.Л. Информационные технологии в создании образа PR-мероприятий в индустрии моды (2006-2009 гг.) // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. 2019. № 1-2. С. 314-321. EDN ZSZXWX.

10. Enhancing User Experience in an Online Children's Products Store: UX Designer's Tips [Internet] [cited 2024 Oct 07]. Available from: <https://cart-power.ru/blog/kak-uluchshit-polzovatel'skij-opyt-v-internet-magazine-detskih-tovarov-lajfhaki-ot-ux-dizajnera>.

11. Interface Design for Children Age 6+ [Internet] [cited 2024 Oct 07]. Available from: [https://kidsoboz.ru/article/interfeys\\_6\\_printsipyi\\_razrabotki\\_UX\\_UI\\_dlya\\_detey](https://kidsoboz.ru/article/interfeys_6_printsipyi_razrabotki_UX_UI_dlya_detey).

12. Top 10 UI/UX Design Principles for Creating Child-Friendly [Internet] [cited 2024 Oct 07]. Available from: <https://www.aufaitux.com/blog/ui-ux-designing-for-children/>.

13. How to Design Ethical UI for Children [Internet] [cited 2024 Oct 07]. Available from: <https://erbis.com/blog/how-to-design-ethical-ui-for-children/>.

14. Zaytsev A.E., Makarova T.L. Principles and Features of Inclusivity in Designing Adaptive Interfaces for Children's Educational Apps. Proceedings of the 4th International Conference on Inclusive Design – Opportunities for Everyone. Moscow: Sphere; 2025. p. 36-41.

15. Makarova T.L., Makarov S.L. Information Technologies in the Design and Advertising of Modern Events: Creating New Visual Images and Symbols of Fashion Brands. Design and Technology. 2016;53(95):6-17.

16. Makarova T.L., Gurinovich E.Yu. Animated Characters in Advertising: A Study. Advertising: Theory and Practice. 2019;2:138-146.

17. Makarova T.L., Makarov S.L. Information Technologies in Creating Image of PR Events in Fashion Industry (2006-2009). Decorative Art and Environment. Herald of the RGHPU. 2019;1-2:314-321.

#### Информация об авторах:

Зайцев Андрей Евгеньевич - студент 2 курса магистратуры МИРЭА – Российский технологический университет

Макарова Татьяна Львовна, доктор искусствоведения, доцент, профессор МИРЭА – Российский технологический университет, международные идентификационные номера автора: Scopus-Author ID 24758853100, SPIN-code-РИНЦ 3817-1366

#### Information about the authors:

Zaytsev Andrey Evgenyevich – 2nd year master's student of Moscow Institute of Radio Engineering, Electronics and Automation (MIREA) – Russian Technological University  
Makarova Tatiana Lvovna – Doctor of Arts, Associate Professor, Professor of Moscow Institute of Radio Engineering, Electronics and Automation (MIREA) – Russian Technological University, the author's international identifiers: Scopus-Author ID: 24758853100, SPIN-code-RSCI:3817-1366

**Вклад авторов: все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.**

**Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article.**

**Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.**

**The authors declare no conflicts of interests.**

**Статья поступила в редакцию 24.10.2025; одобрена после рецензирования 12.11.2025; принята к публикации 13.11.2025. Рецензент – Кухта М.С., доктор философских наук, профессор Томского политехнического университета, член редакционного совета журнала «Эргодизайн»**

**The paper was submitted for publication on the 24<sup>th</sup> of October 2025; approved after the peer review on the 12<sup>th</sup> of November 2025; accepted for publication on the 13<sup>th</sup> of November 2025. Reviewer – Kukhta M.S., Doctor of Philosophy, Professor at National Research Tomsk Polytechnic University, member of the editorial board of the journal "Ergodesign."**