МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І АРХІТЕКТУРИ

КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

«Допущено до захисту»:

Завідувач кафедри дизайну

_____ Олена Тихонюк

Протокол засідання кафедри

№ ___ від «_____» 2024 р.

ГОРІЦЬКА НАТАЛІЯ ОЛЕКСАНДРІВНА

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА ДО КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ

«зна.ua — знаю я»: дизайн інтерактивного освітнього застосунку для вивчення історії України та постерної кампанії його популяризації

зі спеціальності

022 «Дизайн»

Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»

Перший рівень вищої освіти (бакалавр)

Керівник:

Харченко Володимир Іванович,

старший викладач кафедри дизайну

Київ

2025

ЗМІСТ

I. АНОТАЦІЯ.....3

II. ВСТУП.....4

Об'єкт і предмет дослідження.....4

Актуальність 4

Цільова авдиторія.....5

III. ВИВЧЕННЯ АНАЛОГІВ.....6

IV. АНАЛІЗ ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА ТА ПОТРЕБ АУДИТОРІЇ…..7

V. ХІД РОБОТИ.....8

Опис теми та ідеї 8

Неймінг.....9

Рекламні постери як елемент освітньої кампанії.....10

Концептуальний дизайн і візуальна система.....11

Користувацька подорож та як дизайн її підтримує.....13

Семантика, меседжі, контент.....15

Етика, права та джерела..... 16

VI. ВИСНОВКИ..... 17

VII. СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....18

АНОТАЦІЯ

Анотація українською мовою

Горіцька Наталія Олександрівна
Мобільний застосунок «зна.ua». Інтерактивна подача історії України для підлітків.

Актуальність. Підлітки сприймають інформацію через цифрові формати та коротку діалогову комунікацію, тому історичний контент потребує адаптації до їхніх медіазвичок.
Ідея. Створення застосунку, який подає історію України в легкій, розмовній та інтерактивній формі через чат-формат, що зменшує когнітивне навантаження та підвищує залученість.
Мета. Розробити освітній цифровий продукт із сучасною дизайн-комунікацією, персоналізованим досвідом та інтерактивним способом подачі матеріалу. Створено прототип застосунку, дизайн-систему та сценарії взаємодії.
Ключові слова: історія України, мобільний застосунок, освіта, підлітки, чат-формат, комунікація, інтерфейс.

Анотація англійською мовою

Nataliia Horitska
Mobile Application “zna.ua”. An Interactive Format for Teaching Ukrainian History to Teenagers.

Relevance. Teenagers consume information mainly through digital formats and short conversational messages, so historical content requires adaptation to their communication habits.
Idea. A mobile app presenting Ukrainian history in a light, conversational, interactive chat-based form that reduces cognitive load and increases engagement.
Goal. To create a digital educational product with contemporary design communication, personalized user experience, and an interactive method of delivering content. The project includes a prototype, design system, and interaction scenarios.
Keywords: Ukrainian history, mobile application, education, teenagers, chat format, communication, interface.

ВСТУП

Викладання історії у шкільному та позашкільному форматі часто залишається прив'язаним до академічної, лінійної та перевантаженої текстом подачі, яка складно інтегрується у повсякденні інформаційні звички молодої аудиторії. Це призводить до зниження інтересу, втрати концентрації та формального запам'ятовування фактів без глибшого розуміння історичних процесів. Сучасний підліток споживає інформацію швидко, фрагментарно й переважно через цифрові середовища — месенджери, соціальні мережі, мобільні застосунки.

Проєкт «зна.ua — знаю я» є спробою переосмислити спосіб подачі історичного матеріалу для підлітків через інструменти сучасної цифрової комунікації. В основі ідеї — створення інтерактивного навчального застосунку, який частково подає історію України у форматі живого спілкування з «історичними постатями». Такий підхід дозволяє замінити пасивне споживання інформації на діалог, вибір і взаємодію, що наближає навчальний процес до звичних для користувача форм досвіду.

Проєкт поєднує елементи освітнього дизайну, UX/UI та візуальної комунікації з метою створення доступного, зрозумілого й емоційно підтримувального середовища для вивчення історії. У межах роботи розроблено концепцію мобільного застосунку, візуальну систему та серію рекламних постерів як частину ширшої освітньої кампанії.

Об'єктом і предметом дослідження є комунікаційні освітні продукти цифрового формату для підліткової аудиторії та принципи їхньої дизайн-комунікації. Дослідження зосереджується на тому, як інтерактивні мобільні застосунки та мультимедійні середовища, що подають історичний контент, можуть використовувати діалогові формати, зокрема чат-інтерфейс, аби адаптувати знання до цифрових звичок підлітків. У фокусі — поєднання візуальних, текстових та структурних рішень, які формують живу, легку форму взаємодії, знижують когнітивне навантаження та підвищують залученість користувачів у процес осмислення історії України як альтернативу традиційним академічним моделям навчання.

Актуальність. Актуальність проекту зумовлена поєднанням кількох критичних факторів, що впливають на освітній процес в Україні сьогодні. Повномасштабна війна, руйнування навчальної інфраструктури, тривалі періоди дистанційного навчання, повітряні тривоги та відключення електроенергії суттєво ускладнили стабільний доступ учнів до освіти. За даними міжнародних і українських досліджень, значна кількість підлітків стикається з підвищеним рівнем стресу, зниженням мотивації та труднощами з концентрацією й запам'ятовуванням навчального матеріалу.

Водночас історія України в умовах війни набуває особливого значення як інструмент формування ідентичності, критичного мислення та усвідомлення власного історичного контексту. Проте саме ця дисципліна часто сприймається учнями як складна, перевантажена датами й відірвана від сучасного досвіду.

У цій ситуації зростає потреба у навчальних інструментах, які не лише транслюють знання, а й адаптуються до психологічного стану користувача та його цифрових звичок. Актуальним стає дизайн освітніх продуктів, що використовують знайомі інтерфейси, живу комунікацію й модульну подачу інформації, зменшуючи когнітивне навантаження та тривожність.

Проєкт «зна.ua» відповідає цим викликам, пропонуючи альтернативний формат вивчення історії — через діалог, персоналізацію та інтерактив. Таким чином, робота демонструє актуальний підхід до освітнього дизайну в умовах соціальної нестабільності та підтверджує доцільність переосмислення традиційних навчальних форматів з урахуванням реального досвіду підлітків сьогодні.

Цільова авдиторія. Цільова аудиторія проєкту — підлітки 13–17 років, учні середньої та старшої школи, які вивчають історію України в межах шкільної програми або готуються до НМТ. Вторинною аудиторією можуть виступати вчителі, репетитори та освітні ініціативи, зацікавлені у сучасних форматах подачі матеріалу.

ВИВЧЕННЯ АНАЛОГІВ

Під час аналізу наявних освітніх рішень було розглянуто платформи **«Знай наших»**, **«Історія України»**, а також формати подачі українських історичних YouTube-каналів **«Back in Time»** та **«History Harbor»**. Робота з цими джерелами дозволила сформувати цілісне уявлення про сучасний стан подачі історичного контенту в українському медіапросторі та виявити ключові тенденції, притаманні цьому напряму.

Кожен із розглянутих ресурсів вирізняється глибиною матеріалу та прагненням донести історичну інформацію доступно й зрозуміло широкій аудиторії. Усі вони демонструють спільну рису: **зростаючий суспільний запит на сучасні, структуровані та візуально привабливі формати**, здатні конкурувати з розважальним контентом, що домінує в цифровому середовищі. Особливо це помітно на YouTube-каналах, де акцент робиться на чітких хронологічних структурах, динамічній інфографіці та легкому стилі оповіді.

Попри це, аналіз показав, що більшість існуючих аналогів все ж мають низку спільних недоліків. Передусім, вони тяжіють до **академічної манери подачі**, що ускладнює взаємодію з молодшою аудиторією, особливо з підлітками, які звикли до інтерактивності, коротких форматів та ігрових елементів. Навіть за умов сучасного дизайну й привабливої візуалізації, матеріал часто залишається статичним, одностороннім та не передбачає активного залучення користувача.

Саме це спостереження визначило ключовий напрям розробки мого проєкту. Завдання полягало не лише в адаптації історичного контенту, а в переосмисленні способу комунікації з аудиторією. Тож основою концепції стало створення **інструменту, що подає історію легко, зрозуміло й візуально організовано**, але водночас — у **живому, інтерактивному форматі**, який відповідає цифровим звичкам підлітків. Формат месенджера дозволяє подати матеріал через діалог, реакції, структуровані повідомлення та варіативну взаємодію, роблячи історію ближчою, динамічнішою і природною для користувача.

Таким чином, вивчення аналогів стало важливим етапом, що окреслив і сильні сторони існуючих рішень, і їхні обмеження. Саме ці висновки лягли в основу створення нового формату подачі історичного контенту — сучасного, інтерактивного та адаптованого до потреб молодої цифрової аудиторії.

АНАЛІЗ ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА ТА ПОТРЕБ АУДИТОРІЇ

За даними UNICEF (2025), понад 4.6 млн дітей в Україні зіткнулися з перешкодами у навчанні через війну, руйнування шкіл та онлайн-формат. [1]

У процесі дослідження були використані такі методи: аналіз літератури, вивчення навчальних платформ, аналіз кейсів сучасних освітніх сервісів, а також збір користувацьких відгуків та спостережень, що стосуються підготовки до НМТ та дистанційного навчання. Особливо цінним стало виявлення спільних патернів у скаргах учнів: надмірний стрес, складність запам'ятовування, відсутність візуально доступних матеріалів та непрогнозованість формулювань тестових завдань.

Ключовим висновком дослідження стало те, що основою дизайну має бути жива, людяна комунікація. Такий підхід знижує бар'єр входження, зменшує відчуття нудоти, характерної для вивчення складних історичних тем, і створює довіру до контенту. Потреба у такій комунікації посилюється загальними умовами: дистанційний формат навчання, відключення світла, війна, обстріли та підвищений рівень тривожності серед учнів. За таких обставин ефективний дизайн освітнього продукту має не лише інформувати, а й підтримувати користувача.

Дослідження CEDOS (2024) показує, що навчальний процес під час війни часто переривається через повітряні тривоги, відключення світла та проблеми з інтернетом — що знижує ефективність дистанційного навчання. [2]

Статистичні дані та медіа-публікації свідчать про значний стрес серед школярів під час НМТ, необхідність складати кілька предметів у межах одного дня, а також про проблеми з доступом до стабільного навчального процесу в умовах блекаутів та повномасштабної війни. Це підтверджує доцільність створення освітнього інструменту, який забезпечує структуровану, візуально доступну та емоційно підтримувальну подачу історичного матеріалу [3,4,5].

Під час аналізу кейсів було звернено увагу на роботи студій, що спеціалізуються на освітній комунікації: інформаційні платформи, інтерактивні лонгріди, інфографічні проєкти та сучасні історичні видання. Вони стали орієнтиром у тому, як спрощувати складні теми без спрощення змісту, зберігаючи повагу до матеріалу.

Проєкт має концептуально-дизайнерський характер і не передбачає повноцінної розробки програмного забезпечення або користувацького тестування. Основний фокус роботи — дизайн-комунікація, структура подачі контенту та принципи взаємодії.

ХІД РОБОТИ

Опис теми та ідеї

Ідея проєкту полягає у створенні інтерактивного навчального застосунку для підлітків, який знайомить їх з історією через звичні для них форми комунікації та сприйняття інформації. Замість традиційної академічної подачі, проєкт використовує живу, гуморну й невимушену мову, а також візуальні елементи, що нагадують сучасні цифрові середовища, де підлітки звикли перебувати.

Мета. Розробка серії з шести рекламних постерів як частини комунікаційної освітньої кампанії «зна.ua», а також створення концепції мобільного застосунку для вивчення історії України, що містить функції месенджера, де підлітки спілкуються з «історичними постатями» у реальному часі: герої минулого відповідають, ставлять питання, пропонують вибір рішень і через інтерактив у вигляді провокаційних питань ведуть користувача крізь ключові події історії України.

Неймінг

Серед альтернативних концептів розглядався варіант *«її — History»* (у значенні *«її історія»*, тобто персоніфікована історія України). Цей підхід мав цікавий змістовий потенціал, але виявився занадто вузьким і слабко пов'язаним із форматом великої освітньої кампанії.

Концепт *«зна.ua»* було обрано тому, що він значно ширший за охопленням і краще працює як частина цілісної комунікації. Він виглядає як повноцінний домен для платформи, де можна зібрати всю інформацію про кампанію, і одночасно звучить як *«знаю я»* — що природно перетворюється на слоган та комунікаційне ядро проєкту.

Культурний та історичний контекст проєкту базується на потребі сучасної, чесної та доступної репрезентації української історії — без пафосу, але з опорою на артефакти, докази та живу тяглість культурної традиції.

Рекламні постери як елемент освітньої кампанії

У межах проєкту було розроблено серію з шести рекламних постерів, які є візуальним продовженням ідей застосунку «зна.ua» та виконують роль вхідної точки у взаємодію з проєктом. Постери є частиною ширшої освітньої кампанії та орієнтовані на залучення підліткової аудиторії через знайомі формати візуальної й текстової комунікації. Їхнє завдання полягає не в академічному інформуванні, а у зацікавленні, викликанні емоційної реакції та мотивації до подальшої взаємодії з цифровим продуктом.

Серія була створена з урахуванням експозиційного формату подачі: постери функціонують не як окремі автономні об’єкти, а як єдина візуальна система, що в сукупності формує цілісне уявлення про проєкт. На кожному постері продемонстровано фрагменти мобільного застосунку на мокапах екранів, окремі функції, елементи візуальної навігації та принципи взаємодії з контентом. Такий підхід дозволяє поступово розкривати ідею застосунку — від загального враження до деталей функціоналу — та адаптувати складний цифровий продукт до формату офлайн-комунікації.

Візуальні рішення постерів базуються на тих самих принципах, що й дизайн застосунку: лаконічній композиції, акценті на тексті, використанні естетики месенджерів, живій мові та іронічній тональності. Це забезпечує цілісність комунікаційної кампанії та впізнаваність проєкту в різних середовищах — як офлайн, так і онлайн.

Концептуальний дизайн і візуальна система

Візуальна система застосунку побудована на принципах впізнаваності, інтуїтивності та емоційної легкості. Логотип виконано у вигляді лаконічного текстового напису **зна.ua**, що забезпечує простоту використання та підкреслює інформаційну функцію сервісу. Акцент у проєкті зміщено не на брендову айдентику, а на сам контент та його зручність для користувача.

Система включає **сітку, патерни й набір інтерфейсних елементів**, що базуються на знайомих образах сучасних месенджерів: текстових «баблах» історичних діячів, картках із короткими фактами, які розгортаються у повноцінні тематичні модулі після взаємодії. Іконографіка формується як універсальний набір базових символів (домашня сторінка, бібліотека матеріалів, збережене, профіль тощо), стилістично узгоджений з загальною естетикою застосунку. Система продумана так, щоб адаптуватися до різних сценаріїв користування без перевантаження екрана.

Кольорова палітра ґрунтується на блакитних відтінках з переходами у світліші та темніші відтінки. Обрана палітра викликає відчуття структурованості, впевненості й довіри до інформації — подібно до того, як у сприйнятті користувачів блакитний асоціюється зі спокійною компетентністю та надійністю. Чистий білий замінено на м’який, що покращує читабельність при тривалому використанні.

Типографіка опирається на комбінацію шрифтів *Roboto Flex* та *Kyiv Region*. *Roboto Flex* використано як базовий шрифт для заголовків, системного тексту й дрібної верстки — завдяки високій читабельності, широкому діапазону варіацій насиченості та сучасному характеру.
Kyiv Region застосовується як акцентний шрифт для виділення важливих фрагментів та надання української візуальної ідентичності без перевантаження інтерфейсу декоративністю.

Сітка та композиція побудовані за принципами сучасних застосунків для читання та месенджерів: чіткі вертикалі, передбачувана ієрархія, модульність блоків. Такий підхід дозволяє швидко орієнтуватися, концентрувати увагу на інформації та уникати «зорового шуму». Композиційні рішення спрямовані на максимальну функціональність — картки, тексти, історичні блоки та інтерактиви легко масштабується на мобільні та веб-платформи.

Візуальна система розрахована на різні масштаби застосування: мобільний і веб-інтерфейс, постери, друковані матеріали та соціальні мережі (сторіз, промо-контент).

Презентований застосунок є демонстраційним шаблоном, що показує структуру, функціонал і принципи взаємодії. Він може **безкінечно масштабуватися та наповнюватися новими матеріалами**. Для демонстрації

обрано лише кілька тем, щоб наочно показати роботу карток, інтерактивів, бібліотеки та тестових модулів.

Користувацька подорож та як дизайн її підтримує

Користувацька подорож у застосунку «зна.ua» побудована так, щоб з перших хвилин дати користувачеві відчуття контролю, залученості й персоналізації. Після стартового екрану та швидкої авторизації користувач уперше потрапляє на короткий етап налаштування, який визначає його маршрут по застосунку.

Під час першого входу система запитує, яка саме історична епоха цікавить найбільше (наприклад, Трипілля, Київська Русь, Козацька доба, УНР тощо). Цей крок працює одразу в кількох напрямках:

- створює відчуття персонального досвіду;
- допомагає зменшити «страх білого аркуша» — користувач не губиться у великій кількості тем;
- формує початковий контент і пропонує першу розмову з історичною постаттю саме з обраної епохи;
- дозволяє побудувати мікросценарій навчання, що виглядає як дружнє входження, а не як повноцінний урок.

Після цього вибору користувач переходить у свою персональну подорож: бачить профіль, отримує першу картку з короткими фактами, а далі — повідомлення у чаті від історичного героя відповідної доби.

Дизайн підсилює цей сценарій завдяки знайомим візуальним патернам (аватарки, «бабли», картки модулів), тому перехід між етапами відбувається природно й інтуїтивно.

Користувацька подорож у застосунку «зна.ua» побудована навколо поступового занурення у навчальний процес без відчуття формального «уроку». Основна мета — створити плавний сценарій входження: від першого екрану до активної взаємодії з історичними постатями.

Шлях користувача можна умовно поділити на кілька етапів:

1. **Стартове знайомство**
   На головному екрані (splash) користувач бачить лаконічний брендинг. Простота та чисті лінії знижують бар’єр входу й створюють відчуття сучасного продукту.
2. **Легкий логін**
   Формат входу/реєстрації повторює звичну логіку популярних сервісів (кнопки Google/Apple), що мінімізує тертя і дозволяє швидко перейти до навчальної частини.
3. **Профіль і персоналізація**
   Користувач потрапляє на персональну сторінку профілю, де отримує базову інформацію про себе та перші підказки. Це також допомагає відчути, що матеріал буде подаватися персонально.

4. **Навігація по темах**
   Дизайн опирається на зрозумілі інтерфейсні патерни: картки, іконки бібліотеки, збережених матеріалів, тестів. Завдяки цьому підлітки орієнтуються в застосунку без додаткових пояснень.
5. **Інтерактивна взаємодія**
   Головний елемент подорожі — «чат» з історичними персонажами. Бабли, аватарки та формат живої переписки знімають напругу та роблять навчання схожим на спілкування у месенджері. Користувач отримує повідомлення, відповідає, обирає варіанти дій — і таким чином проходить через історичні події.
6. **Поглиблення через модулі**
   Картки з фактами та історичні модулі розкриваються після кліку, що дозволяє поступово поглиблюватися у тему, не перевантажуючи користувача великим обсягом тексту одразу.
7. **Перевірка знань**
   Тести на окремому екрані виконані у форматі карток із запитаннями та варіантами відповідей — це підтримує відчуття гейміфікації та знижує стрес порівняно з традиційними тестами.

Загалом дизайн підтримує користувацьку подорож через **знайомі метафори**, **низький когнітивний поріг** та **акцент на інтерактиві**, а не на пасивному читанні.

Семантика, меседжі, контент

Тоновість і робота з текстом. У проекті застосована тоновість, що є принципово протилежною до традиційної академічної подачі історії. Тексти спроєктовано так, щоб звучати природно, легко та близько до підліткової комунікації: короткі репліки, жива мова, елементи іронії й легкого гумору на кшталт повсякденних чатів («ну шо ти», «давай розберемось», «тільки без паніки» тощо).
Це створює ефект присутності та зменшує психологічний бар'єр перед складними історичними темами.

Мовна подача не прив'язана до формальних рамок: вона адаптована під мобільний формат, зі структурою, типічною для цифрових діалогів — короткі фрази, логічно розбиті думки, мінімум канцеляризмів.

Мовні версії на цьому етапі не розроблялися — прототип подається українською мовою як базовою, але система може масштабуватися на інші мови.

Поєднання образів і тексту, ієрархія контенту. Візуальна й текстова подача пов'язані між собою так, щоб створювати знайоме середовище для підлітків — середовище, яке повторює логіку вже звичних інтерфейсів:

- чат як у месенджерах;
- короткі «біо» блоки, стилізовані під соцмережі;
- картки з фактами, що працюють;
- великі заголовки + картинка + текст — структура, яку легко сканувати.

Ієрархія вибудована просто:

1. **Візуальний образ** (артефакт, ілюстрація чи аватар історичної постаті) — щоб одразу зловити увагу.
2. **Заголовок** — короткий, чіткий, легко ідентифікований.
3. **Основний текст** — подається невеликими блоками, які легко читати у мобільному темпі.
4. **Хештеги / навігаційні мітки** — як спосіб орієнтації між темами, за аналогією зі звичними соцмережами.

Це поєднання формує природну взаємодію: контент сприймається швидко, не перевантажує і не викликає відчуття сухості, що є однією з ключових особливостей проєкту.

Етика, права та джерела

Авторські права та ліцензії

У демонстраційному прототипі не використовуються матеріали, що потребують складних ліцензійних процедур. Основний контент складається з власних рішень та ілюстрацій, а також загальнодоступних об'єктів матеріальної спадщини загальновідомих історичних фактів, зображення яких не підпадають під авторське право.

Образи історичних діячів спеціально **замінено на лінійні ілюстрації**, аби уникнути використання фото з будь-якими невідомими правами чи обмеженнями. Такий підхід не лише вирішує юридичні питання, а й створює цілісну стилістику застосунку.

Використання фотографій та візуальних матеріалів

Фотографії, що з'являються в застосунку, стосуються **історичних артефактів та музейних предметів**, які здебільшого доступні в межах відкритих освітніх чи інформаційних фондів.
Матеріали обрано з урахуванням того, що в освітніх кейсах часто можливе використання візуальних джерел у демонстраційних прототипах. На фінальному етапі проєкт легко адаптується для роботи з чітко ліцензованими архівами або відкритими колекціями.

Етичність подачі

Особливу увагу приділено сприйняттю чутливих тем.
У текстах **не подаються категоричні оцінки чи нав'язані судження**.
Комунікація побудована так, щоб:

- пропонувати факти й контекст;
- ставити запитання замість нав'язування позиції;
- спонукати користувача формувати власну думку;
- залишати простір для критичного мислення.

Це дозволяє уникнути стереотипізації та зберегти повагу до складних історичних сюжетів.

ВИСНОВКИ

У підсумку проєкт демонструє можливість переосмислення навчальних форматів через дизайн як інструмент турботи, підтримки та залучення. Запропоноване рішення може бути адаптоване та масштабоване для інших освітніх тем і вікових груп, зберігаючи принцип живої та людяної комунікації.

Сильні сторони проєкту:

- **Адаптованість під підліткову аудиторію.** Структура та подача контенту орієнтовані на сучасні звички сприйняття інформації, тому матеріал виглядає знайомим і зрозумілим.
- **Легка, жива тональність.** Гумор і невимушений стиль мови допомагають утримувати увагу та роблять тему менш “страшною” й більш наближеною до користувача.
- **Збалансована візуально-текстова ієрархія.** Інформація подана в компактному й зрозумілому форматі, де легко та швидко орієнтуватися.
- **Коректна робота з чутливими темами.** Контент не нав’язує готових оцінок, а стимулює самостійне формування думок.
- **Освітня цінність.** Проєкт підтримує ідею дослідження історії через взаємодію, а не лише через пасивне читання.

Пропозиції до покращення в майбутньому:

- Розширити можливості адаптації матеріалу під різні рівні підготовки користувачів.
- Додати більше інтерактивних механік, щоб посилити залучення та інтерес до теми.
- Запланувати розвиток систем мотивації та зворотного зв’язку, щоб підтримувати регулярне повернення користувачів.
- Розглянути додавання мультимедійних форматів, які урізноманітнять способи сприйняття інформації.
- Поступово формувати більш повний розділ із джерелами, оформлений доступно та зрозуміло.
- Передбачити майбутню можливість персоналізації траєкторії вивчення тем.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. **UNICEF.** 4,6 мільйона дітей в Україні стикаються з перешкодами в здобутті освіти [Електронний ресурс] // *UNICEF Ukraine*. — 2025. — Режим доступу: https://www.unicef.org/ukraine/press-releases/back-to-school (дата звернення: 09.12.2025).
2. **CEDOS.** War and Education. How a Year of the Full-scale Invasion Influenced Ukrainian Schools [Electronic resource]. — 2024. — Available at: https://cedos.org.ua/en/researches/war-and-education-how-a-year-of-the-full-scale-invasion-influenced-ukrainian-schools (accessed: 09.12.2025).
3. **World Bank.** Learning and School Reforms Continue in Ukraine Despite War Challenges [Electronic resource]. — 2025. — Available at: https://www.worldbank.org/en/news/feature/2025/03/25/learning-and-school-reforms-continue-in-ukraine-despite-war-challenges (accessed: 09.12.2025).
4. **UNICEF.** Як змінилося навчання дітей в Україні під час війни [Електронний ресурс] // *UNICEF Ukraine*. — 2022. — Режим доступу: https://www.unicef.org/ukraine/stories/education-during-war-in-ukraine (дата звернення: 09.12.2025).
5. **Human Rights Watch.** Education under Occupation: Forced Russification of the School System in Occupied Ukrainian Territories [Electronic resource]. — 2024. — Available at: https://www.hrw.org/report/2024/06/20/education-under-occupation (accessed: 09.12.2025).
6. **Знай наших : освітня онлайн-платформа** [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://znai.org.ua (дата звернення: 09.12.2025).
7. **Історія України : навчальна онлайн-платформа** [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://historyua.com (дата звернення: 09.12.2025).
8. **Back in Time : український історичний YouTube-канал** [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/@BackInTimeUA (дата звернення: 09.12.2025).
9. **History Harbor : український історичний YouTube-канал** [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.youtube.com/@HistoryHarbor (дата звернення: 09.12.2025).

Що б ти спитав у Симона Петлюри?

Пане Симоне, яку роль зіграла армія УНР в розгромі більшовиків під Варшавою в 1920 році?

Можеш задати питання, поспілкуватись з історичною постаттю України, яка тебе цікавить в чаті ЗНА.UA!

Отримати відповіді від безпосередніх учасників подій!

— Без українського війська поляки не втримали б наступу армії Будьонного!

Чому ж тоді Пілсудский після вашої спільної перемоги виступав проти України?

ЗНА.UA
знаю я
Це що, у трипільців були біноклі?
ДІЗНАЙСЯ ВСЕ ПРО ІСТОРІЮ УКРАЇНИ
у додатку ЗНА.UA

Що б ти порадив гетьману Виговському під Конотопом?

ЗНА.UA знаю я

- Яким було б твоє рішення в битві під Конотопом?
- Як твої дії вплинули б на результат Бою під Крутами?
- Що змінили б твої рішення під час облоги Збаража?

Історія — це не лише те, що сталося. Це вибір, який міг бути іншим. Застосунок ЗНА.UA переносить у події й ставить головне запитання: А що якби?

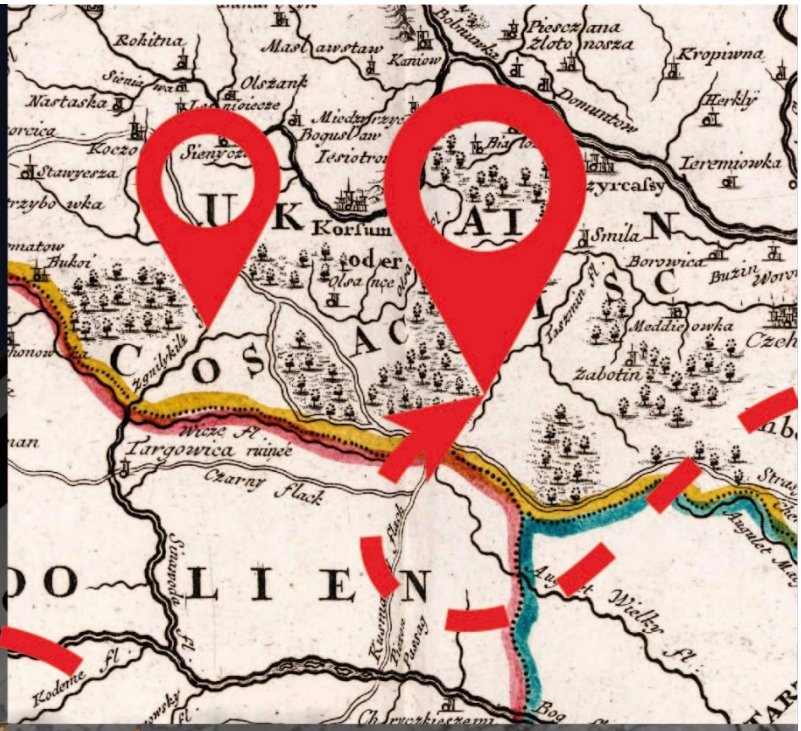
ЗНА.UA
знаю я
Розкрий таємниці історії
Розкривай таємниці, дізнавайся нове, став запитання там, де раніше були лише здогадки і припущення!
Занурюйся в історію України так, ніби ти сам ідеш слідом за подіями, легендами та постатями, що досі залишають більше питань, ніж пояснень.
Де схована бібліотека Ярослава Мудрого?
Де золото Полуботка?
Де могила Івана Мазепи?
Куди поділися

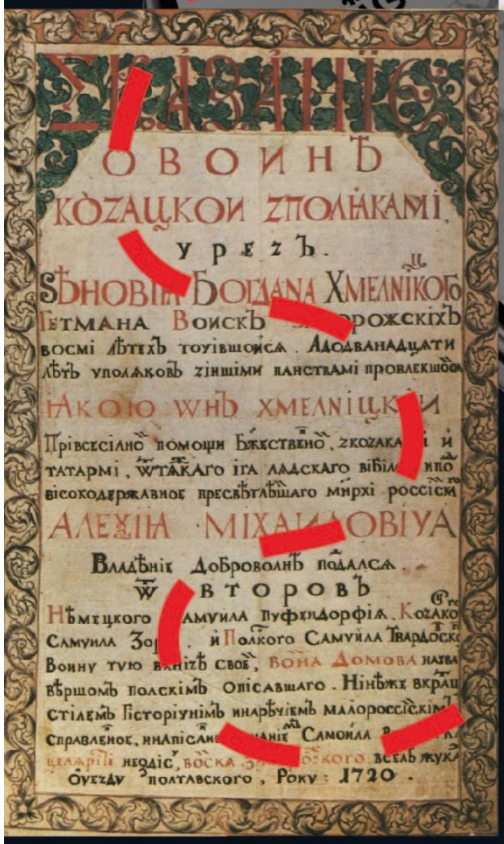
ЗНА.UA — це історія України без підручника, який одразу дає правильну відповідь, чи лекції, де можна залишитися стороннім спостерігачем.

Історичні події у форматі живого цифрового діалогу, що надає розуміння контексту та взаємозв'язків. Замість механічного запам'ятовування — живе знайомство з історією.

Пройди квест!

Пройди квест, збирай бали, слідкуй за прогресом і відкривай нові локації, занурюючись в історію України як у гру, де кожен крок наближає до розуміння подій.

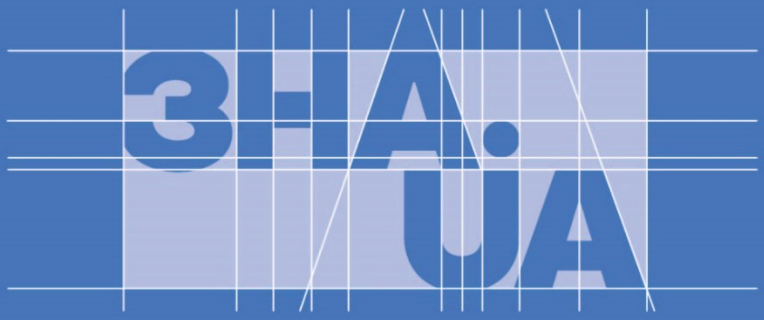




ЗНА.UA — історія, яку хочеться знати

ЗНА.UA знаю я

ЛОГО.
ВІЗУАЛЬНА АЙДЕНТИКА



#192A3F
RGB: 25 / 42 / 63
CMYK: 60 / 33 / 0 / 75

#3D76CC
RGB: 61 / 118 / 204
CMYK: 70 / 42 / 0 / 20

#FFFDFA
RGB: 255 / 253 / 250
CMYK: 0 / 1 / 2 / 0

Кольорова палітра проєкту мінімальна та функціональна, побудована на чітко розподілених ролях.

Темний базовий колір створює відчуття стабільності й довіри, акцентний — керує навігацією та фокусом уваги, світлий — балансує композицію й забезпечує читабельність.

Kyiv Region
Accent / Identity

Roboto Flex
Base / UI / Text

Типографічна система поєднує функціональність цифрових інтерфейсів і українську візуальну ідентичність.
Roboto Flex використовується як базовий інтерфейсний шрифт, Kyiv Region — як акцентний для заголовків і ключових елементів.

Тон комунікації
Спокійний, діалоговий, без академічного тиску. Інтерфейс ставить запитання й допомагає мислити, а не нав'язує відповіді.

Сітка та відступи
Модульна сітка й системні відступи створюють ритм, повітря та чітку ієрархію елементів

Іконки лаконічні та нейтральні, побудовані на простих геометричних формах. Вони підтримують інтерфейс, не відволікаючи від контенту, і забезпечують швидке інтуїтивне зчитування.

Інтерфейс як діалог. Контент важливіший за оболонку
Мінімум шуму — максимум сенсу.
Дизайн не пояснює, а допомагає

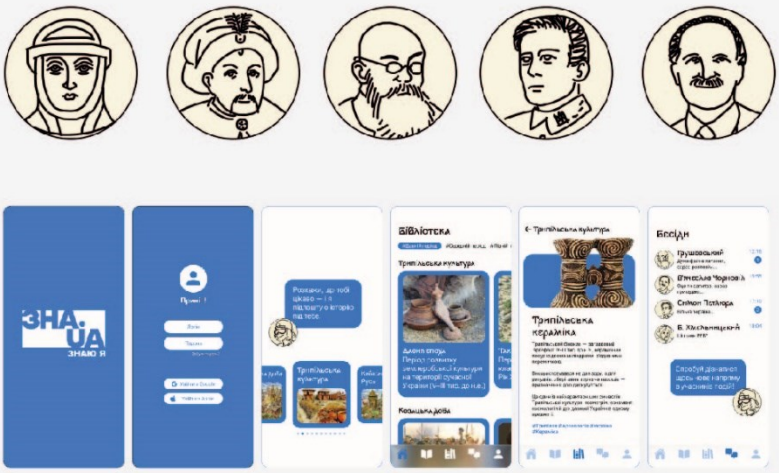
ЗНА.UA
знаю я

Проєкт «зна.ua» присвячений створенню сучасного освітнього цифрового продукту для вивчення історії України, адаптованого до цифрових звичок підліткової аудиторії. В основі проєкту — відмова від традиційної академічної та лінійної подачі історичного матеріалу на користь діалогового, інтерактивного та користувацько-орієнтованого формату.

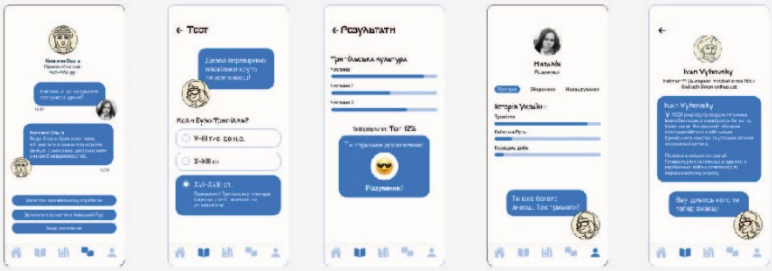
Актуальність проєкту зумовлена змінами у способах сприйняття інформації підлітками, а також умовами війни, дистанційного навчання, підвищеного рівня стресу й зниження концентрації. У цих умовах історичний контент потребує нових форм подачі, що зменшують когнітивне навантаження, підтримують мотивацію та сприяють усвідомленню, а не механічному запам'ятовуванню.

На основі аналізу освітніх застосунків, цифрових платформ і потреб цільової аудиторії сформовано концепцію мобільного застосунку, який подає історію України у форматі живого цифрового діалогу з використанням чат-інтерфейсу. Проєкт фокусується на контексті, логіці подій і причинно-наслідкових зв'язках, а не на відтворенні фактів і дат.

Результатом роботи стало створення цілісної концепції освітнього застосунку, логіки користувацької подорожі, структури подачі контенту, дизайн-системи та серії рекламних постерів як елементу освітньої кампанії. Проєкт демонструє потенціал дизайну як інструменту сучасної освітньої комунікації та підтверджує доцільність переосмислення традиційних форматів вивчення історії України.

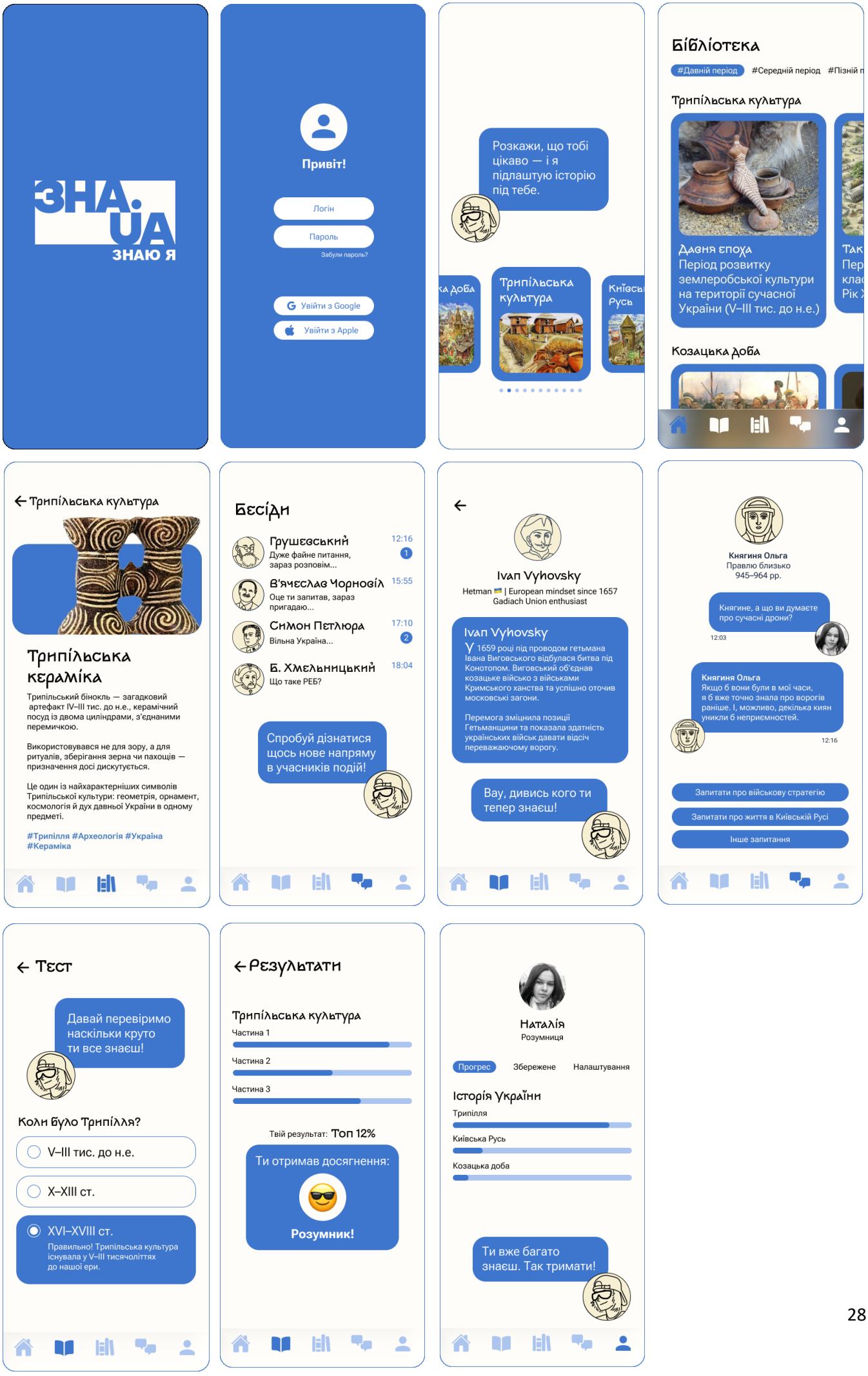


Старт → Авторизація → Запит інтересу → Бібліотека → Тема → Чат → Тест → Результат → Профіль



ЗНА.UA

ЗНА.UA знаю я
Що б ти спитав у Симона Петлюри?
Пане Симоне, яку роль зіграла армія УНР в розгромі більшовиків під Варшавою в 1920 році?
— Без українського війська поляки не втримали б наступу армії Будьонного!
Чому ж тоді Пілсудский після вашої спільної перемоги виступав проти України?
Можеш задати питання, поспілкуватись з історичною постаттю України, яка тебе цікавить в чаті ЗНА.UA!
Отримати відповіді від безпосередніх учасників подій!
ЗНА.UA знаю я
Це що, у трипільців були біноклі?
ДІЗНАЙСЯ ВСЕ ПРО ІСТОРІЮ УКРАЇНИ у додатку ЗНА.UA
ЗНА.UA
ЗНА.UA знаю я
Розкрий таємниці історії
Розкривай таємниці, дізнавайся нове, став запитання там, де раніше були лише здогадки і припущення!
Занурюйся в історію України так, ніби ти сам ідеш слідом за подіями, легендами та постатями, що досі залишають більше питань, ніж пояснень.
Де схована бібліотека Ярослава Мудрого?
Де золото Полуботка?
Де могила Івана Мазепи?
Куди поділися клейноди
Що б ти порадив гетьману Виговському під Конотопом?
ЗНА.UA знаю я
Яким було б твоє рішення в битві під Конотопом?
Як твої дії вплинули б на результат Бою під Крутами?
Що змінили б твої рішення під час облоги Збаража?
Історія — це не лише те, що сталося. Це вибір, який міг бути іншим. Застосунок ЗНА.UA переносить у події й ставить головне запитання: А що якби?
ДЕКЛАРАЦІЯ ПРО ДЕРЖАВНИЙ СУВЕРЕНІТЕТ УКРАЇНИ
ЗНА.UA — це історія України без підручника, який одразу дає правильну відповідь, чи лекції, де можна залишитися стороннім спостерігачем.
Історичні події у форматі живого цифрового діалогу, що надає розуміння контексту та взаємозв'язків. Замість механічного запам'ятовування — живе знайомство з історією.
Пройди квест!
Пройди квест, збирай бали, слідкуй за прогресом і відкривай нові локації, занурюючись в історію України як у гру, де кожен крок наближає до розуміння подій.
ЗНА.UA — історія, яку хочеться знати
ЗНА.UA знаю я


ЗНА.UA
ЗНАЮ Я
Привіт!
Логін
Пароль
Забули пароль?
Увійти з Google
Увійти з Apple
Розкажи, що тобі цікаво — і я підлаштую історію під тебе.
Трипільська культура
Бібліотека
#Давній період
#Середній період
Трипільська культура
Давня епоха
Період розвитку землеробської культури на території сучасної України (V–III тис. до н.е.)
Козацька доба
Трипільська культура
Трипільська кераміка
Трипільський бінокль — загадковий артефакт IV–III тис. до н.е., керамічний посуд із двома циліндрами, з'єднаними перемичкою.
Використовувався не для зору, а для ритуалів, зберігання зерна чи пахощів — призначення досі дискутується.
Це один із найхарактерніших символів Трипільської культури: геометрія, орнамент, космологія й дух давньої України в одному предметі.
#Трипілля #Археологія #Україна #Кераміка
Бесіди
Грушевський
Дуже файне питання, зараз розповім...
12:16
В'ячеслав Чорновіл
Оце ти запитав, зараз пригадаю...
15:55
Симон Петлюра
Вільна Україна...
17:10
Б. Хмельницький
Що таке РЕБ?
18:04
Спробуй дізнатися щось нове напряму в учасників подій!
Ivan Vyhovsky
Hetman | European mindset since 1657
Gadiach Union enthusiast
Ivan Vyhovsky
У 1659 році під проводом гетьмана Івана Виговського відбулася битва під Конотопом. Виговський об'єднав козацьке військо з військами Кримського ханства та успішно оточив московські загони.
Перемога зміцнила позиції Гетьманщини та показала здатність українських військ давати відсіч переважаючому ворогу.
Вау, дивись кого ти тепер знаєш!
Княгиня Ольга
Правлю близько 945–964 рр.
Княгине, а що ви думаєте про сучасні дрони?
12:03
Княгиня Ольга
Якщо б вони були в мої часи, я б вже точно знала про ворогів раніше. І, можливо, декілька киян уникли б неприємностей.
12:16
Запитати про військову стратегію
Запитати про життя в Київській Русі
Інше запитання
Тест
Давай перевіримо наскільки круто ти все знаєш!
Коли було Трипілля?
V–III тис. до н.е.
X–XIII ст.
XVI–XVIII ст.
Правильно! Трипільська культура існувала у V–III тисячоліттях до нашої ери.
Результати
Трипільська культура
Частина 1
Частина 2
Частина 3
Твій результат: Топ 12%
Ти отримав досягнення:
Розумник!
Наталія
Розумниця
Прогрес
Збережене
Налаштування
Історія України
Трипілля
Київська Русь
Козацька доба
Ти вже багато знаєш. Так тримати!