## Customer Journey Map

Гибкий подход к проектированию образовательной среды

## 0 чем доклад



## 0браз результата

(1) Формирование команды трансформации
(2) Формирование необходимых навыков у команды
(3) Принятие ценности проекта
(4) Формирование понимания, как адаптировать проект и внедрить в постоянную практику

## Проектирование образовательной среды



анализ пользовательского опыта


Обучение
подобрать
правильные форматы
обучения


Контроль внедрения

контролировать реализацию проекта

## Последовательное внедрение



## Трудности



Люди

- активность только на начальном этапе


Обучение

- большой объем информации сложно усваивается одномоментно без закрепления на практике


Контроль
Знают, но не делают

## Люди




## Customer Journey Map

Инструмент для анализа пути пользователя с учетом эмоций, каналов взаимодействия, трудностей, с которым пользователь сталкивается, с целью выявления проблем и последующего устранения

- Определить цели карты визуализация реального поведения пользователя, проектировнаие желаемого
- Составить портреты персонажей и определить их цели - провести интервью, проследить опыт разных персонажей
- Определить этапы через которые проходят пользователи спрогнозировать воронки
- Провести анализ карты - что я могу изменить, чтобы преодолеть трудности


## Customer Journey Map



## Обучение



## Образовательная среда



## Контроль внедрения

## Контроль

Используйте дашборды для визуализации процесса выполнения задач


## Ирина Уражанова

Педагогический дизайнер

Telegram: @urazhanova
FaceBook: Irina Urazhanova
e-mail: urazhanova@gmail.com

