

# eLearning-истории

Портрет разработчика электронных курсов



Андрей Матюков



Канал



Истории

# Канал — зеркало сайта



- Канал — это в прямом смысле канал доступа к сайту LIFEL.RU
- Нет розыгрышей, нет проигравших
- С промокодами каждый что-то выигрывает
- Не ищу накрутку папками
- Коллаборации, DL, репосты компаниями и героями
- На конференциях слышу проблемы, предлагаю решения
- Развитие канала — не цель, а следствие
- Нет комьюнити, но «я давно вас читаю»



Канал



Истории

# Сайт – решения, события, люди!



- Обзоры российских решений дают выбор и понимание рынка
- Отзывы с мероприятий передают живость
- Портреты — обмен опытом, знакомства, рефлексия, проекты
- Есть страница живых вакансий на виджетах hh
- Рекомендовал спикерами через портреты Elements
- Несколько работ находил благодаря своим статьям
- По моим обзорам компании учили новичков и клиентов
- Сайт — это входной билет на конференции, находят сами
- Не могу не писать — вот поэтому всё это есть



Канал



Истории

# Рубрика — примеры, рефлексия



- Если не слышали, заходите – 100% найдёте знакомые лица
- Если слышали, подкину аналитики – это наша реальность!
- Если участвовали – узнаете себя в ответах ;-)
- Катя Голомшток первая подхватила истории
- Чтобы мы друг друга лучше знали
- Благодаря блогу «История болезни»



Канал



Истории

# Что нравится в eLearning



- Творчество и разнообразие
- Влияние и масштаб
- Непрерывное развитие и вызовы
- Люди и сообщество
- Технологии и инструменты
- Процесс и результат



Канал



Истории

# Что нравится в eLearning – 1



## Творчество и разнообразие

- **Свобода творчества.** Возможность проявлять креативность в сценариях, дизайне, геймификации и подаче материала.
- **Разнообразие задач и проектов.** Отсутствие рутины. Каждый новый курс — это уникальная тема, аудитория и творческий вызов.
- **Широкий простор для реализации идей.** Возможность экспериментировать с форматами (сторителлинг, симуляторы, тренажеры, лонгриды) и воплощать в жизнь самые смелые задумки.



Канал



Истории

# Что нравится в eLearning – 2



## Влияние и масштаб

- **Возможность влиять на людей и помогать им.** Осознание, что твоя работа помогает тысячам сотрудников учиться, развиваться и становиться лучше в своей профессии.
- **Массовость и доступность.** Возможность за короткое время обучить огромное количество людей в любой точке мира, делая знания доступными.
- **Польза для бизнеса.** Измеримая причасность к решению реальных бизнес-задач.



Канал



Истории

# Что нравится в eLearning – 3



## Непрерывное развитие и вызовы

- **Динамичность и отсутствие застоя.** Развитие сферы eLearning и появление новых технологий, инструментов и трендов заставляет постоянно учиться и расти.
- **Профессиональный рост.** Возможность прокачивать самые разные навыки — от методологии и дизайна до вёрстки и менеджмента.
- **Работа на стыке технологий и гуманитарных наук.** Уникальное сочетание педагогики, психологии, дизайна и современных IT-технологий в одной профессии.



Канал



Истории



# Что нравится в eLearning – 4



## Люди и сообщество

- **Открытое и поддерживающее сообщество.** Коллеги в eLearning охотно делятся опытом, помогают и вдохновляют друг друга. Отсутствие «токсичности».
- **Взаимодействие с разными людьми.** Работа с экспертами, заказчиками и командой, погружение в самые разные профессиональные сферы (от металлургии до медицины).



Канал



Истории

# Что нравится в eLearning – 5



## Технологии и инструменты

- **Безграничные технологические возможности.** Современные инструменты и конструкторы позволяют создавать интерактивные, вовлекающие и эффективные образовательные продукты практически любой сложности.
- **Гибкость и удобство формата.** ELearning даёт свободу как создателю (работа из любой точки мира), так и обучающемуся (учиться в удобное время и в удобном месте).



Канал



Истории

# Что нравится в eLearning – 6



## Процесс и результат

- **Процесс создания образовательного продукта.** Увлекательный путь от рождения идеи и проектирования до запуска готового курса и получения обратной связи.
- **Визуализация и дизайн.** Эстетическое удовольствие от создания визуально привлекательного, удобного и понятного учебного контента.
- **Ощущение магии.** Когда из разрозненной информации и идей рождается целостный, живой и полезный обучающий продукт.



Канал



Истории

# Вот что нравится в eLearning



## Ключевой вывод

Специалисты ценят в eLearning не просто работу, а **возможность творчески влиять на мир** через технологии, постоянно развиваясь в кругу единомышленников.



Канал



Истории

# Что не нравится в eLearning



- Заказчики и бизнес-процессы
- Подход к обучению и контенту
- Специалисты-орекстры и слабые коллеги
- Инструменты и технологии
- Взаимодействие с учениками



Канал



Истории

# Что не нравится в eLearning – 1



## Заказчики и бизнес-процессы

- **Нереальные ожидания и сроки.** Заказчики считают, что курс можно сделать за вечер. Не понимают трудоемкость процесса.
- **Обучение «для галочки».** Курсы ради отчётности, а не решение реальных бизнес-задач.
- **Бюрократия и плохой менеджмент.** Сложные согласования, растянутые на месяцы.
- **Обучение как «пластырь».** Попытки закрыть обучением пробелы в процессах, менеджменте или системах мотивации.
- **Сложности в коммуникации.** Нежелание заказчика честно говорить о реальных проблемах.
- **Обесценивание работы.** Восприятие разработки курсов как простого дела, с которым справится любой.



Канал



Истории

# Что не нравится в eLearning – 2



## Подход к обучению и контенту

- **Недостаток методологии.** Фокус на красивой обертке, а не на смысле и эффективности. Технологии ради технологий.
- **Засилье некачественного контента.** «Инфобиз» про «успешный успех» наводит тень на нашу работу. *Как сложно вам объяснить другим людям, чем вы занимаетесь?))*
- **Отсутствие практической пользы.** Курсы, после которых сотрудники не могут применить знания в работе.
- **Предвзятое отношение к eLearning.** Стереотип, что это просто скучные слайды или «недообучение» по сравнению с очным форматом.
- **Изолированность отделов обучения.** Закрытость, нежелание делиться опытом и практиками.



Канал



Истории

# Что не нравится в eLearning – 3



## Специалисты-орекстры и слабые команды

- **«Специалисты-оркестры».** Необходимость быть универсалом (методист, дизайнер, верстальщик, админ СДО), что приводит к стрессу и снижению качества на каждом отдельном этапе. *Гляньте требования на hh...*
- **Путаница в терминах.** Отсутствие чёткого понимания и разграничения ролей «методист», «методолог», «педагогический дизайнер».
- **Некомпетентные коллеги.** Появление на рынке большого количества слабых специалистов после короткого обучения, которые не хотят учиться дальше.
- **Массовость подготовки.** Двухмесячные курсы, после которых выпускник называет себя «экспертом».



Канал



Истории



# Что не нравится в eLearning – 4



## Инструменты и технологии

- **Отсутствие достойных российских аналогов.** Уход с рынка таких мощных инструментов, как Articulate Storyline, и отсутствие полноценной замены для слайдовых курсов.
- **Ограниченная аналитика.** Сложности со сбором и интерпретацией статистики по эффективности обучения.
- **Сложности с интеграцией.** «Зоопарк» решений, которые плохо стыкуются друг с другом.
- **Нехватка функций в софте.** Ограниченные возможности конструкторов, особенно для анимации, работы с персонажами. *ИИ в помощь ;-)*



Канал



Истории

# Что не нравится в eLearning – 5



## Взаимодействие с учениками

- **Одиночество учащегося.** Нехватка общения и возможности задать вопросы эксперту в асинхронных курсах.
- **Неудобные форматы.** Невозможность перемотать озвучку, появление текста по строчкам, другие элементы, которые не учитывают пользовательский опыт.
- **Отсутствие персонализации.** Недостаточное использование технологий для построения индивидуальных траекторий развития. *Тут скорее вопрос к используемым LMS*



Канал



Истории

# Вот что не нравится в eLearning



## Ключевой вывод

Основная боль специалистов — не столько в технологиях eLearning, сколько в **незрелости культуры обучения** внутри компаний, недооценке их работы и отсутствии системного подхода.



Канал



Истории

# Что бы поменяли в eLearning



- Культура обучения и подход бизнеса
- Процессы и управление
- Инструменты и технологии
- Форматы и методики
- Развитие сообщества и рынка



Канал



Истории

# Что бы поменяли в eLearning – 1



## Культура обучения и подход бизнеса

- **Сделать обучение продуктом.** Подходить к разработке курсов с точки зрения управления продуктом: глубоко изучать ЦА, считать метрики, доказывать влияние на бизнес-результат.
- **Изменить отношение бизнеса.** Чтобы руководители видели в eLearning не затраты, а инвестиции в людей и развитие компании.
- **Внедрить культуру непрерывного обучения.** Чтобы сотрудники проходили курсы не «для галочки», а из настоящего интереса и осознанной необходимости развиваться.
- **Прекратить использовать обучение как «пластырь».** Решать системные проблемы бизнеса (плохие процессы, слабый менеджмент) другими методами, а не пытаться «затренировать» сотрудников.



Канал



Истории

# Что бы поменяли в eLearning – 2



## Процессы и управление

- **Внедрить отраслевые стандарты и сертификацию.** Четкие критерии качества, единая терминология и профессиональные стандарты для специалистов.
- **Улучшить взаимодействие с заказчиками.** Проводить ликбезы, чтобы заказчики понимали процесс и возможности eLearning. Научиться вместе формулировать реальные, а не мнимые задачи обучения.
- **Разделение ролей в команде.** Уйти от модели «человек-оркестр» к слаженным командам, где каждый является экспертом в своей области (методист, дизайнер, разработчик).



Канал



Истории

# Что бы поменяли в eLearning – 3



## Инструменты и технологии

- **Создать мощные отечественные аналоги.** Развивать российский софт для создания курсов, который был бы лучше зарубежных аналогов (заменить Articulate Storyline).
- **Развивать экосистемы и интеграции.** Чтобы разные инструменты (LMS, редакторы курсов, системы оценки) легко стыковались друг с другом, а бизнес не становился «заложником» одного вендора.
- **Активнее внедрять ИИ и персонализацию.** Использовать нейросети для создания контента, автоматической проверки заданий, построения индивидуальных траекторий для каждого сотрудника.
- **Упростить и ускорить разработку.** Инструменты должны позволять быстро создавать и обновлять курсы, минимизируя рутину.



Канал



Истории

# Что бы поменяли в eLearning – 4



## Форматы и методики

- **Сместить фокус с «красиво» на «полезно».** Больше внимания методологии и дизайну образовательного опыта, а не просто визуальной обёртке.
- **Внедрять геймификацию и сторителлинг осмысленно.** Чтобы игровые механики и истории работали на усвоение материала, а не были просто развлечением.
- **Убрать изоляцию ученика.** Добавлять в асинхронные курсы больше возможностей для коммуникации с экспертами и коллегами.
- **Демократизировать создание курсов.** Сделать инструменты настолько простыми и понятными, чтобы любой предметный эксперт мог поделиться своими знаниями, создав качественный учебный продукт. *Сейчас уже есть выбор для этого*



Канал



Истории



# Что бы поменяли в eLearning – 5



## Развитие сообщества и рынка

- **Создать единое профессиональное сообщество.** Сломать барьеры между корпоративным, академическим и школьным обучением для обмена лучшими практиками. *Сообществ уже несколько, если только больше встреч между ними*
- **Повышать статус и узнаваемость профессии.** Чтобы ценность работы методистов, педагогических дизайнеров и разработчиков курсов была очевидна для всех.



Канал



Истории

# Вот что поменяли бы в eLearning



## Ключевой вывод

Специалисты хотят **системных изменений**. Они устали от кустарного подхода и хотят превратить eLearning в зрелую, уважаемую и технологичную индустрию, где ценятся качественный контент, работа команды и измеримый результат для бизнеса.



Канал



Истории

# В чём прогресс в eLearning



- Практика и реальный опыт
- Команда, наставники и сообщество
- Непрерывное обучение и насмотренность
- Личностные качества и мотивация
- Инструменты и технологии
- Рабочая среда и менеджмент



Канал



Истории

# В чём прогресс в eLearning – 1



## Практика и реальный опыт

- **Работа над реальными проектами.** Первые проекты, первые заказчики и первые дедлайны дают самый мощный толчок в развитии.
- **Участие в турнирах и конкурсах.** Сжатые сроки, командная работа и конкурентная среда заставляют быстро прокачивать навыки.
- **Экспериментирование.** Постоянные пробы новых форматов, механик и инструментов, а также анализ собственных ошибок.



Канал



Истории

# В чём прогресс в eLearning – 2



## Команда, наставники и сообщество

- **Поддержка первой команды и наставников.** Когда более опытные коллеги делятся знаниями, дают обратную связь и поддерживают на старте карьеры.
- **Профессиональное сообщество.** Обмен опытом в чатах (например, "Очумелые ручки", Digital Learning), на конференциях (Learning Elements, iSpring Days) и в личном общении с коллегами.
- **Обратная связь от пользователей.** Когда видишь, как твой курс меняет работу людей или помогает им, это даёт понимание ценности твоего труда и мотивацию развиваться.
- *Чтение рубрики «Портрет eLearning» ;-)*



Канал



Истории

# В чём прогресс в eLearning – 3



## Непрерывное обучение и насмотренность

- **Формальное обучение.** Прохождение курсов (Академия iSpring, Nova Academy, курсы Елены Тихомировой), вебинаров, чтение профессиональной литературы (книги по педдизайну, методологии, дизайну).
- **Самообразование.** Самостоятельный поиск информации (например, Articulate E-Learning Heroes), изучение статей и гайдов.
- **Развитие кругозора и насмотренности.** Вдохновение и знания черпаются из смежных сфер: геймдизайн, маркетинг, UX/UI-дизайн, кино, книги, реклама, архитектура. Умение «подсмотреть» и адаптировать удачные решения.



Канал



Истории

# В чём прогресс в eLearning – 4



## Личностные качества и мотивация

- **Любпытство и открытость новому.** Желание разбираться в незнакомом, осваивать новые инструменты (включая ИИ) и форматы.
- **Любовь к профессии и творчеству.** Энтузиазм, желание не просто делать курс, а создавать полезный и красивый образовательный продукт.
- **Упорство и готовность к трудностям.** Способность не сдаваться после неудач, проходить сложные проекты и постоянно бросать себе вызов.



Канал



Истории

# В чём прогресс в eLearning – 5



## Инструменты и технологии

- **Освоение профессионального софта.** Работа в конструкторах (Articulate Storyline, Courseditor, Scrolltool, ДелайКурс и др.) и смежных программах (Figma, пакет Adobe) открывает новые возможности для реализации идей.
- **Использование ИИ.** Применение нейросетей для генерации контента, идей, изображений и анализа данных для персонализации обучения становится всё более важным фактором прогресса.



Канал



Истории



# В чём прогресс в eLearning – 6



## Рабочая среда и менеджмент

- **Возможность для творчества и экспериментов.** Когда руководство и заказчики доверяют экспертизе разработчика и дают свободу для креативных решений.
- **Качественный менеджмент проектов.** Чёткая постановка задач, адекватные сроки и грамотное взаимодействие между всеми участниками процесса (заказчик, методист, дизайнер, разработчик).
- **Разделение ролей в команде.** Когда каждый специалист может сфокусироваться на своей зоне экспертизы, а не быть мастером на все руки.



Канал



Истории

# Вот в чём прогресс в eLearning



## Ключевой вывод

Прогресс в eLearning — это не результат одного фактора, а комбинация **практики, поддержки сообщества, непрерывного обучения и личной вовлечённости.**



Канал



Истории

# Чего хотят достичь в eLearning



- Создание продуктов и развитие инструментов
- Влияние на отрасль и стандарты
- Личный профессиональный рост и признание
- Масштабирование и эффективность обучения
- Баланс и гармония



Канал



Истории

# Чего хотят достичь в eLearning – 1



## Создание продуктов и развитие инструментов

- **Разработать успешный образовательный продукт/стартап.** Создать и вывести на рынок собственный EdTech-продукт, LMS или авторский курс, который будет полезен и востребован. *Кто-то уже за это время вывел даже*
- **Создать идеальный софт.** Разработать или поучаствовать в создании универсального, мощного и удобного отечественного конструктора курсов, который не будет уступать лучшим зарубежным аналогам.
- **Внедрить инновации.** Активно использовать передовые технологии, такие как ИИ, VR/AR, для создания персонализированного и эффективного обучения.



Канал



Истории

# Чего хотят достичь в eLearning – 2



## Влияние на отрасль и стандарты

- **Повысить общее качество eLearning.** Бороться с «инфобизом» и низкокачественными курсами, способствовать формированию профессиональных стандартов и этики в индустрии.
- **Развивать сообщество и делиться знаниями.** Стать признанным экспертом, наставником или спикером, который помогает расти новичкам и вдохновляет коллег.
- **Добиться признания российских продуктов на мировом рынке.** Чтобы отечественные EdTech-решения были известны, конкурентоспособны и популярны во всем мире.



Канал



Истории

# Чего хотят достичь в eLearning – 3



## Личный профессиональный рост и признание

- **Стать высококлассным экспертом.** Достичь такого уровня мастерства, чтобы к твоему мнению прислушивались, а твои работы становились эталоном качества.
- **Победить «синдром самозванца».** Обрести уверенность в своих силах и профессиональных достижениях.
- **Реализоваться как спикер и тренер.** Регулярно выступать на крупных конференциях, проводить собственные обучение и мастер-классы.



Канал



Истории

# Чего хотят достичь в eLearning – 4



## Масштабирование и эффективность обучения внутри компаний

- **Построить и развить систему обучения «с нуля».** Прийти в компанию, где нет eLearning, и создать с нуля эффективную и современную систему корпоративного обучения.
- **Сделать обучение по-настоящему полезным и вовлекающим.** Добиться того, чтобы сотрудники проходили курсы из понимания их практической пользы.
- **Внедрить культуру непрерывного обучения.** Чтобы обучение стало неотъемлемой и ценной частью корпоративной культуры компании.



Канал



Истории

# Чего хотят достичь в eLearning – 5



## Баланс и гармония

- **Создать свой уникальный стиль или школу.** Разработать собственную методологию или подход к созданию образовательного опыта.
- **Найти баланс между креативом и эффективностью.** Научиться создавать курсы, которые одновременно и красивые/интересные, и решающие конкретные бизнес-задачи.
- **Достичь состояния «пути», а не «цели».** Наслаждаться постоянным процессом развития и творчества в eLearning, не останавливаясь на достигнутом.



Канал



Истории



# Вот куда мы стремимся в eLearning



## Ключевой вывод

Специалисты стремятся не просто к карьерному росту, а к тому, чтобы **оставить значимый след в индустрии**: создать качественный продукт, поднять общие стандарты и помочь вырасти новому поколению профессионалов.



Канал



Истории

# 70 историй сам проанализировал?

Да когда бы... Привет ИИ-элементс ;-)

Я не выступал там, но в копилку добавляю кейс.

- Кодом собрал список URL всех интервью из карты сайта – DeepSeek + Python + Google Colab
- Другим кодом вытащил очищенные тексты всех интервью в текстовые файлы
- Скормил датасет в DeepSeek
- По каждому вопросу попросил дать категории частых ответов с ключевыми выводами.

Спасибо за внимание



Канал



Истории