

ТЗ на дизайн образовательного мобильного приложения

Прототипы/эскизы/мокапы:

<https://www.figma.com/design/83WZwKS16IW0MJFIGCftFI/Coding-Train-App-CLEAN--PRODUCTION?node-id=2001-138&t=i4HNXdtx0Qa7PU5x-1>

Перво наперво нужно сделать ключевые компоненты и установить все токены, шрифты и т.д., используя Tamagui UI kit, как основу.

Использование Tamagui является критическим, поскольку верстать фронтенд будут по нему и там есть свои особенности в разметке.

Ссылка на Tamagui UI kit:

<https://www.figma.com/design/il0nOJTdTXxgpWnuGUYb9p/Tamagui-v1.2.1--Community---Copy---Coding-Train-App-?node-id=1180-3541&t=4qiPi9cLEN6ROiIL-1>

(используйте именно версию по этой ссылке)

Нужна светлая и тёмная тема.

Палитра для тёмной темы - см. фрейм “Gamification Components” и “Registration, Step 3, Variant/Example 1”

Конкретные коды цветов будут предоставлены в процессе.

Палитра для светлой темы (т.е. тоже синий, только светлее):

<https://www.figma.com/proto/83WZwKS16IW0MJFIGCftFI/Coding-Train-App-CLEAN--PRODUCTION?node-id=2017-124&t=ngDOaoCSIXJkUu8g-1> (см. фрейм “Light Theme Color Pallete EXAMPLE”).

в светлой теме должны быть меш градиенты, которые плавно “перетекают” в основной дизайн.

Ниже идут просто примеры дизайнов, которые нравятся:

Пример градиентов:

<https://dribbble.com/shots/26528043-Fitness-Training-Mobile-App-UI-UX-Design>

(но по цветам больше ориентируйтесь на предыдущий, розовый не нужен)

Еще удачные примеры:

<https://dribbble.com/shots/24175254-Mental-Health-Mobile-App>

<https://dribbble.com/shots/25458950-Learning-App-Design>

Еще пример:

<https://dribbble.com/shots/25466972-Document-Scanner-App>

(здесь супер плавно градиенты перетекают из одного в другой, создавая ощущение единства и целостности)

Еще пример: <https://dribbble.com/shots/24632930-Pharmacy-Mobile-App>

(здесь нет таких ярко выраженных градиентов, но это хороший пример того, как графический элемент может плавно перетекать в интерфейс, также создавая ощущение целостности)

(в тёмной теме не обязательно столь выраженные градиенты, т.к. она должна быть максимально тёмной, как в примерах)

Описание страниц.

1. Регистрация. Состоит из 5-и шагов:

1. Шаг Выбор предпочтений. Простое окно с выбором интересов и одной кнопкой "Start". См. фрейм "Registration, Step 1, Variant/Example 1" (нажмите CTRL+F и далее вбейте название фрейма) и все варианты под этим фреймом в качестве примера.

1. Нужно также добавить чекбокс слева от каждого лейбла и также слева от категорий, чтобы пользователь мог выбрать и категорию тоже, а не только под-категории. С позиции функционала (чтобы было общее понимание) - выбор категорий НЕ выбирает автоматически все под-категории; выбор общей категории нужен для того, чтобы юзер мог выбрать путь обучения по общему направлению без конкретики.

2. Структура/элементы и Тексты:

1. Логотип
2. Выбор языка в виде иконки с флагом (есть на всех страницах. По умолчанию - английский).
3. Заголовок
 1. What do you want to learn?
4. Под-заголовок:
 1. Select topics to personalize your learning experience
5. Варианты ответов:
 - Coding
Python, JavaScript, C++, Web-Development, Backend, Frontend, Show more +
 -
 - Other IT
Copywriting, Design, Digital marketing, Show more +
 -
 - Languages
English, Spanish
 -
 - Marketing
Digital marketing, SEO, Affiliate marketing, Show more +
 -
 - Business
Startups, MBA, SaaS, Micro SaaS, MVP, Offline small business, Show more +
 -
 - Other (?) {Nothing from the list. Specify manually}При выборе опции «Other» должно быть отображено

поле {TEXTAREA} (также продемонстрируйте это состояние отдельно)

6. Кнопки навигации:

1. Start (внизу справа)

2. Шаг Выбор “силы” предпочтений. На каждое предпочтение юзер ползунком может указать то, насколько сильно он в этом заинтересован. См. фрейм “Registration, Step 2, Variant/Example 1” и все варианты под этим фреймом в качестве примера.

1. Нужно добавить:

1. градиентов
2. кнопку “Skip for now”. Пример кнопки “Skip for now” - фрейм “Skip for now example”
3. show subcategories \vee (/) и hide subcategories \wedge (/)
(показано на одном из примеров)
4. Прогресс / сколько шагов осталось из скольки.

2. Структура/элементы и Тексты:

1. Логотип
2. Заголовок
 1. Adjust interest strength — you can expand a topic to rate its sub-topics
3. Варианты ответов
 1. От 1 до 100
4. Подсказка в конце, под слайдерами:
 1. “Tap \vee to expand and rate sub-categories you choose earlier”

3. Кнопки навигации:

1. Next (внизу справа)
2. Back (внизу слева)
3. Skip (наверху справа)

3. Шаг Выбор уровня сложности (юзер указывает свой собственный уровень - Новичок, Среднячок и Продвинутый по КАЖДОЙ из категории И под-категории {при желании}). См. фрейм “Registration, Step 3, Variant/Example 1” и все варианты под этим фреймом в качестве примера.

1. Структура/элементы и Тексты:

1. Логотип
2. Заголовок
 1. Rate your level for each area
3. Подзаголовок
 1. Set your expertise so we can tailor lessons. Slide to choose a value from 1–100

4. Категории:
 1. Coding
 2. Math
 3. Languages
 4. Design
5. Тексты слайдеров:
 1. Beginner / Intermediate / Advanced
2. Кнопки навигации:
 1. Next (внизу справа)
 2. Back (внизу слева)
 3. Skip (наверху справа)
4. Шаг Выбор того, сколько времени юзер готов уделять обучению в день. См. фрейм "Registration, Step 4, Variant/Example 1" и все варианты под этим фреймом в качестве примера .
 1. Структура/элементы и Тексты:
 1. Логотип
 2. Заголовок
 1. Set your pace
 3. Подзаголовок
 1. How much time do you want to spend per day on learning?
 4. Категории:
 1. Coding
 2. Math
 3. Languages
 4. Design
 5. Тексты слайдеров:
 1. 30 m 2-3h 6h+
 2. Кнопки навигации:
 1. Next (внизу справа)
 2. Back (внизу слева)
 3. Skip (наверху справа)
 5. Завершающий шаг - юзер указывает данные для регистрации. См. фрейм "Registration, Step 5" (это не окончательный вариант, его нужно будет продумать лучше уже в процессе)
2. Логин. Страница логина должна быть по аналогии с "Registration, Step 5"
3. Логин, восстановление/сброс пароля - фрейм "Login, Password Reset"
4. Компоненты для геймификации / Gamification Components. См. фрейм "Gamification Components".

5. Дашборд/главная - Main Page / Dashboard. См. фрейм “Main Page / Dashboard”. ВАЖНО, кое что уже на этой странице готово (готовый дизайн в фигуре), в этом случае берите элемент, как есть и просто подгоняйте его по цветам и разметке, с нуля его делать НЕ нужно!

В целом, что нужно по этой странице:

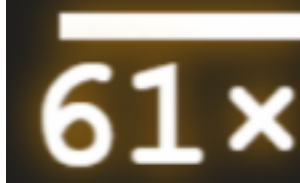
1. Привести все цвета к нашей палитре
 2. Кнопка “Continue Learning” должна резко выделяться; сделайте вариант с оранжевым градиентом по аналогии оранжевого, которым выделены бейджи.
 3. Перенести “Hints: 2” на позицию ниже и переименовать её в “Tokens”, а также там же добавить ссылку/кнопку “Get more” (имеется ввиду “Получить больше токенов”. В проекте используется искусственный интеллект, который не бесплатный ни для кого, поэтому часть функционала требует токенов для использования ИИ - прим.)
 4. Дизайн иконок: какие-то подобрать из встроенного набора Tamagui, какие-то возможно сделать с нуля / собрать из сторонних.
 5. Добавить clue в блоке Today’s challenge, чтобы было понятно, что он кликабельный
 6. Поменять нижнее меню на:
 1. Learn
 2. Practice
 3. Memorize
 4. Progress (неизменно)
 5. Profileи подобрать соответствующие иконки к каждому пункту
 7. Поменять фон “Today Progress” на соответствующий нашей палитре
 8. Поменять фон “Go Premium” на соответствующий нашей палитре
 9. Блок “The science behind training” - неизменно.
6. Прогресс - фрейм “Progress Page”.
(иконка рядом с Full-Stack Developer уже взята из Tamagui UI kit - используйте её, Icon Name=list-end, Size=24px)
 7. Уроки. Уроки — это короткие информационные материалы, генерируемые искусственным интеллектом с целью обучения пользователя определённым предметам, но с учётом его ответов и уровня знаний.
 1. Вот пример того, как может выглядеть урок:
 1. Под уроком есть опции/кнопки с текстом:
 1. I understand but want to learn more about it (?) click if you want stick to that topic little bit more
 2. I don’t understand anything
 3. GO TO the NEXT QUESTION/LESSON ANYWAY
 2. Весь контент должен быть «expandable». Поэтому сначала мы начинаем с очень обобщённого объяснения, а затем переходим к

более подробному объяснению для тех, кто не понял краткое содержание.

8. Квизы/в процессе / внутри тренажёра - фрейм "Quizzes / inside of training"

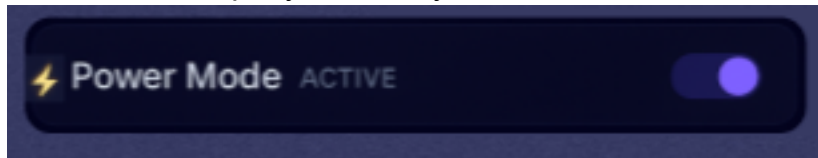
Что нужно поменять:

1. Палитру и цвета подогнать под нашу (как обычно)
2. Поменять фон вот этого элемента:



на более подходящий. Для чего данный элемент? Это своего рода killstreak с "фитилем", который будет увеличиваться при правильных ответах в течение ограниченного времени. Пример, как это работает: <https://github.com/hoovercj/vscode-power-mode/raw/HEAD/images/demo-v3.gif> (но только в нашем случае стрик будет увеличиваться не с каждым напечатанным символом, а с каждым правильным ответом и скорость таймера будет медленнее)

3. Этот элемент продумать получше



, в частности:

1. Вместо "ACTIVE" сделать "ON" и за счёт этого уменьшить ширину
2. Иконка должна быть чуть дальше от левой границы
4. Продумать различные варианты разметки, например:
 1. Возможно лайк/дизлайк лучше разместить в другом месте
 2. То же самое касается Power Mode (возможно его вообще как-то сделать в другом виде через меню)
5. Вариации квизов должны быть следующие:
 1. "Drag and drop to blanks" - показан в изначальном фрейме. Еще один пример - фрейм "Quizzes / inside of training, Drag and drop to blanks, Variant 2" - покажите это в качестве edge-кейса (когда длина текста с вариантом ответа большая)
 2. Fill in blank - то же самое, только область заполнения одна и она чуть больше размером (ручное заполнение, вместо перетаскивание готовых вариантов). См. фрейм "Quizzes / inside of training, Fill in blank"
 3. "Multiple Choice (Single Answer)" - см. фрейм "Quizzes / inside of training, Multiple Choice (Single Answer)"
т.е. нужно показать разные варианты.

9. По завершению тренинга - фрейм "Success Milestone."
Нужна по сути полная копия этой страницы, только внизу добавить "Right answers 76%", поменять количество звёзд на 4.3 (чтобы показать, что возможны не полные значения) и также поменять текст кнопок:
 1. "Practice on Same Level"(?) Click if you already understand topic good, but want stick to that level of difficulty little bit more
 2. "Next Level/Topics →"
10. Диалоги и модальные окна для сбора обратной связи / фидбека:
 1. Фрейм "Feedback Modals, Difficulty Adjustment Interface Feedback Dialogue Window, Variant 1" и все варианты под этим фреймом в качестве примера.
 1. Тексты:
 1. Пред-заголовок:
 1. QUICK CHECK
 2. Заголовок:
 1. How's difficulty going?
 3. Под-заголовок:
 1. Tell us whether lessons feel too easy, just right, or too hard — this helps tune upcoming content.
 4. Варианты ответов:
 1. Too easy
 2. Just right
 3. Too hard
 5. Слайдер:
 1. Easy (1-33)
 2. Moderate
 3. Hard (67-100)
 4. Подсказка под слайдером:
 1. "Drag to fine-tune"
 6. Кнопки:
 1. Save
 2. Skip
 2. Шаг 1. Фрейм "Feedback Modals, Step 1, Initial - How You Feel", Variant 1" и все варианты под этим фреймом в качестве примера.
 1. Тексты:
 1. Предзаголовок:
 1. QUICK FEEDBACK
 2. Заголовок:
 1. Rate How you feel about the passed section?
 3. Под-заголовок:

1. This helps adapt future content.
4. Варианты ответов:
 1. "Fully Enlightened" 100
 2. "Some Small Insight" 50
 3. "Unresolved Questions" 5
 4. "Totally Unmet Expectations" 0
5. Текст для поля ручного ввода:
 1. Or enter value manually (0-100)
6. Текст под полем:
 1. You can type precise score from 0 to 100.
7. Кнопки:
 1. Save feedback
 2. Skip
3. Шаг 2. ЕСЛИ пользователь выбрал позитивную оценку (больше или равно 50), то на следующем шаге мы спрашиваем серию вопросов, о том, что было хорошо и что можно сделать лучше. Фрейм "Feedback Modals, Step 2, Clarifications - What Was Good And What Can Be Better, Variant 1" и все варианты под этим фреймом в качестве примера.
 1. Тексты
 1. Вступительный, включающий элемент:
 1. компактная версия части предыдущего ответа.
 2. Предзаголовок:
 1. FOLLOW-UP
 3. Заголовок в под-форме №1:
 1. What was good? (choose up to 2 most important for you)
 4. Варианты ответов в под-форме №1:
 1. Ease of use
 2. It's already effective for me
 3. Tracking progress/insights
 4. Unique features not found elsewhere
 5. {также, ниже, поле для ручного ввода}: "Other (enter manually)"
 5. Заголовок в под-форме №2:
 1. What can be better? (choose top 2 areas)
 6. Варианты ответов в под-форме №2:
 1. Make interface easier to use
 2. Make lessons and/or quizzes harder
 3. Make lessons and/or quizzes easier
 4. Make lessons and/or quizzes more relevant

5. Improve effectiveness
 6. Add new topics
 7. Improve data/insights
 8. Improve progress tracking
 9. {также, ниже, поле для ручного ввода}: “Other (enter manually)”
7. Кнопки:
 1. Back
 2. Save feedback
 3. Skip
4. Шаг 2, НО другая ветка. ЕСЛИ пользователь выбрал негативную оценку (меньше 50). Фрейм “Feedback Modals, Step 2, Clarifications - What Was Wrong” и все варианты под этим фреймом в качестве примера.
 1. Тексты
 1. Вступительный, включающий элемент:
 1. компактная версия части предыдущего ответа.
 2. Предзаголовок:
 1. FOLLOW-UP FEEDBACK
 3. Заголовок:
 1. What was wrong?
 4. Варианты ответов:
 1. Not related
 2. Too easy
 3. Too hard
 4. Other (enter manually)
 5. {также, ниже, поле для ручного ввода}: “Other (enter manually)”
 1. Подсказка для поля ручного ввода:
 1. Optional: add details or links to examples
 5. Подсказка к форме в целом:
 1. Select one reason or type your own
 6. Кнопки:
 1. Back
 2. Save feedback
 3. Skip
 5. Шаг 3. Фрейм “Feedback Modals, Step 3, Clarifications - Is Any Good Thing, Variant 1” и все варианты под этим фреймом в качестве примера.

1. Тексты

1. Вступительный, включающий элемент:
 1. компактная версия части предыдущего ответа.
2. Предзаголовок:
 1. FOLLOW-UP
3. Заголовок:
 1. Is any good thing?
4. Варианты ответов:
 1. Yes
 2. No
5. Кнопки:
 1. Back
 2. Skip

6. Шаг 4, ЕСЛИ на предыдущий вопрос было “No”. Фрейм “Feedback Modals, Step 4, Clarifications - What Was Good, Variant 1” и все варианты под этим фреймом в качестве примера.

1. Тексты

1. Вступительный, включающий элемент:
 1. компактная версия части предыдущего ответа.
2. Предзаголовок:
 1. FOLLOW-UP
3. Заголовок:
 1. What was good?
4. Под-заголовок:
 1. Choose up to 2 most important for you
5. Варианты ответов:
 1. Ease of use
 2. It’s already effective for me
 3. Tracking progress/insights
 4. Unique features not found elsewhere
 5. {индикатор, сколько выбрано из сколько: “2 / 2 selected”}
 6. {также, ниже, поле для ручного ввода}: “Other (enter manually)”
 1. Подсказка для поля ручного ввода:
 1. Optional - add a custom reason or example

6. Кнопки:

1. Back
2. Save feedback

3. Skip

7. Шаг 4, НО другая ветка. ЕСЛИ пользователь выбрал негативную оценку (ответил “No” на вопрос “Is Any Good Thing” в шаге 4, т.е. “не было ничего хорошего”). Фрейм “Feedback Modals, Step 4, Clarifications - What Was Bad, Variant 1” и все варианты под этим фреймом в качестве примера.

1. Тексты

1. Вступительный, включающий элемент:
 1. компактная версия части предыдущего ответа.
2. Предзаголовок:
 1. FOLLOW-UP DETAILS
3. Заголовок:
 1. What was bad?
4. Под-заголовок:
 1. Choose up to 2 most important for you
5. Варианты ответов:
 1. Too complicated to use
 2. It is not effective for me
 3. I know better alternative
 4. Some features are confusing
 5. I don't trust the data/insights
 6. {индикатор, сколько выбрано из сколько: “2 / 2 selected”}
 7. {также, ниже, поле для ручного ввода}: “Other (enter manually)”
 1. Подсказка для поля ручного ввода:
 1. Optional - add a custom reason or example
6. Кнопки:
 1. Back
 2. Save feedback
 3. Skip

8. Шаг 5. ЕСЛИ пользователь выбрал негативную оценку (ответил “No” на вопрос “Is Any Good Thing” в шаге 4, т.е. “не было ничего хорошего” и далее заполнил полностью шаг “What Was Bad”). Фрейм “Feedback Modals, Step 5, Clarifications - Is There Anything OK, Variant 1” и все варианты под этим фреймом в качестве примера.

1. Тексты

1. Вступительный, включающий элемент:
 1. компактная версия части предыдущего ответа с “PREVIOUS ANSWER DETAILS” пометкой.

2. Предзаголовок:
 1. FOLLOW-UP
3. Заголовок:
 1. Is there anything OK, but can be better?
4. Под-заголовок:
 1. Choose up to 2 most important for you
5. Варианты ответов:
 1. Ease of use
 2. It's already effective for me
 3. Tracking progress/insights
 4. Unique features not found elsewhere
 5. {индикатор, сколько выбрано из сколько: "2 / 2 selected"}
 6. {также, ниже, поле для ручного ввода}: "Other (enter manually)"
 1. Подсказка для поля ручного ввода:
 1. Optional - add a custom reason or example
6. Кнопки:
 1. Back
 2. Save feedback
 3. Skip
9. Шаг 6. Если пользователь на предыдущем шаге ответил "No", то идёт фрейм "Feedback Modals, Step 6, Clarifications - We Are Really Sorry"
 1. Тексты
 1. Вступительный, включающий элемент:
 1. компактная версия части предыдущего ответа с "PREVIOUS ANSWER DETAILS" пометкой.
 2. Предзаголовок:
 1. FOLLOW-UP
 3. Заголовок:
 1. We're really sorry you're feeling disappointed. Could you please share a few thoughts of feedback and how we can improve?
 4. Текст ВНУТРИ поля для ввода (подсказка):
 1. Describe your feedback...
 5. Кнопки:
 2. Send
 3. No, I'm not leaving any feedback / Skip feedback

4. Back {где-то подальше от остальных, например, сильно ниже слева}

10. Финальный шаг. Фрейм “Feedback Modals, Final Step, Thanks For Your Feedback”. Должен содержать “мини-навигацию” по всем шагам (с возможностью вернуться) и количество шагов.

1. Тексты

1. Заголовок:

1. Thanks for your feedback!

2. Тело:

1. With help of your your input we will try our best to improve content and features. Your response is anonymous and helps make the product better for everyone.

3. P.S.

1. Want to add more details, report issue or make feature request? Use buttons bellow.

4. Кнопки:

1. Give more feedback
2. No, I'm not leaving any feedback / Skip feedback
3. Back {где-то подальше от остальных, например, сильно ниже слева}

5. Подпись внизу:

1. All feedback are anonymous — we only collect your answers, not account-identifying data (?) {здесь нужно будет добавить тултип с пояснением: “It means that even we can't connect your answers to your account”}

6. Мини-навигация с возможностью просмотреть и изменить предыдущие ответы.

11. Так называемый “in-line” feedback: фидбек, который будет появляться в виде маленького неблокирующего окошка, занимающего не более 30% экрана (даже на мобильном) с крестиком/кнопкой закрытия. Пример - фрейм “Feedback Modals, Separate Feedback, “in-line” Feedback, Step 1” (здесь нужно адаптировать цвета под наши) и “Feedback Modals, Separate Feedback, “in-line” Feedback, Step 2” (тоже цвета адаптировать, а также под “Submit” добавить кнопку “Skip”. Цвет выбранного смайла оставить жёлтым, как в примере - т.к. это уже классика)

1. Тексты:

1. How did we do today? в другом варианте “How strongly good or bad was that?” {появляется при лайке/дизлайке - нужно показать это состояние отдельно}

2. После первичной оценки: “Please tell us why:”

1. В случае позитивной оценки:

1. Difficulty is balanced and good
2. Relevant to me
3. It’s engaging
4. Other

2. В случае негативной оценки:

1. Too hard for me
2. Too easy for me
3. Irrelevant
4. Not engaging
5. Other

11. Настройки и вложенные окна - фрейм “Profile and sub windows”

12. Профиль и вложенные окна - фрейм “Settings and sub windows”

13. Статичная страница с исследованием - фрейм “The science behind training”

14. Попап с премиум - см. фрейм ““Premium popup” example”

Иконка - корона со звездой с glow эффектом нужна такая же, остальные поменять на более подходящие;), меш градиент на фоне, градиентная кнопка.

Что поменять:

1) Тексты:

- 1) вместо “BUY PREMIUM” = “GO PREMIUM”
- 2) вместо “Unlock exclusive features” = “Unlock full power of AI learning”
- 3) Добавить тексты под иконками (иконки должны быть кликабельными или expandable с соответствующими clue, чтобы было это понятно для пользователя):
 - 1) AI Learning Paths. Полный текст: “Tailored lessons & drills”
 - 2) Certificates. Полный текст: “Verifiable course completion”
 - 3) Skill Labs. Полный текст: “Auto-generated hands-on projects”
- 4) Тексты для буллет списка:
 - 1) Adaptive AI tutor that fills your gaps
 - 2) Instant feedback & dynamic quizzes
 - 3) Multi-track: Coding, Design, Marketing, Business
 - 4) 1 million tokens for quizzes and AI usage (“twice enough” for average usage)

2) Сделать цвета ближе к нашим

3) Добавить кнопку “Learn more” ниже

- 4) Добавить кнопку “Not now”, которая закрывает попап. Пример оформления NOT NOW (ТОЛЬКО этого элемента): см. фрейм “NOT NOW” example
 - 5) Добавить иконку “X” наверху справа, которая также закрывает попап (да, это дубль намеренный, чтобы для юзера не образовался блокер, если он растеряется)
 - 6) Все эти формы фидбэков будут появляться изредка. Но также периодически в конце каждой крупной секции, будет появляться упрощённая форма с быстрым фидбэком одним нажатием. Фрейм “Feedback Modals, Separate Feedback, Quick Feedback”. После ответа должна появляться также упрощённая “in-line” благодарность за фидбэк.
15. Мини-лендинг для премиум подписки (с простым дизайном, как у обычного лендинга). Прототип - фрейм “Mini-landing examples”
более подробное ТЗ и все тексты **будут предоставлены в процессе** (все элементы будут максимально близко к примерам, в основном поменяются только тексты)
16. Тарифы. Используйте neomorphism элементы, чтобы выделить блок, как тут: <https://s3-alpha.figma.com/hub/file/2207647516605918324/01cc8524-11e1-4a72-8056-1cd57701bc2b-cover.png>
(это сразу бросается в глаза и цепляет внимание)
Более подробное описание и все тексты **будут предоставлены в процессе**.
17. Управление уведомлениями, фрейм “Settings and sub windows, Notifications”
18. Управление платной подпиской
19. Страница со встроенной рекламой. Пример - фрейм “Advertisement page”
1. Тексты
 1. FOLLOW-UP
 3. Предзаголовок:
 1. Advertisement
 4. Заголовок:
 1. Ads help keep Metaokee free
 5. Кнопка:
 1. REMOVE ADS
 2. При нажатии на “REMOVE ADS” появляется слайдер, см. фреймы Advertisement page, slider, slide с 1 по 5-й. **Тексты будут предоставлены в процессе**; иконки нужно будет придумать основываясь на текстах.