

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: ПРОЕКТУВАННЯ КОРИСТУВАЦЬКОГО ІНТЕРФЕЙСУ
МОБІЛЬНОГО ДОДАТКУ ДЛЯ МОНІТОРИНГУ ЗДОРОВ'Я
ТА ЛІКУВАННЯ ДЕФІЦИТУ ВІТАМІНІВ ГРУПИ D «GETSUN»

Виконав: студент 4 курсу, групи 6.0229
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Андріяш Софія Євгенівна

Керівник: в.о. завідувача кафедри дизайну,
PhD, доц. _____ Ганна ЧЕМЕРИС

Рецензент: викладач кафедри дизайну,
к.мист. _____ Христина СОДОМОРА

Запоріжжя

2023

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки і психології
Кафедра дизайну
Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Спеціальність 022 «Дизайн»
Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____ Ганна ЧЕМЕРИС
« ____ » _____ 20__ року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ**

_____ Андріяш Софії Євгенівні

1. Тема роботи: Проектування користувацького інтерфейсу мобільного додатку для моніторингу здоров'я та лікування дефіциту вітамінів групи D «GETSUN» науковий керівник роботи PhD, доц. Чемерис Г. Ю. затверджені наказом ЗНУ № 341-с від 22.02.2023
2. Строк подання студентом роботи: 17.06.2023
3. Вихідні дані до роботи: монографія «Дефіцит та недостатність вітаміну D: епідеміологія, діагностика, профілактика та лікування» за ред. проф. В. В. Поворознюка, аналоги та прототипи мобільних додатків.
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): Розвиток мобільних додатків в Україні. Передпроектне дослідження сучасного стану розвитку ринку мобільних додатків. Проектування мобільного додатку для моніторингу здоров'я та лікування дефіциту вітамінів групи D «GETSUN».
5. Перелік графічного матеріалу: презентація, демонстраційна графіка, прототип веб-ресурсу та додатку для моніторингу дефіциту вітаміну D.
6. Консультанти розділів роботи

| Розділ | Прізвище, ініціали консультанта | Дата, підпис | |
|--------|---------------------------------|--------------|----------|
| | | Надано | Отримано |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

7. Дата видачі завдання: 20.11.2022

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

| № | Назва етапів кваліфікаційної роботи | Строк виконання | Примітка |
|----|--|------------------------------|----------|
| 1 | Етап 1. Обрання та аналіз теми. Провести дослідження теоретичної бази на тему проектування мобільних додатків та їх особливості. | з 4.11.22 по 11.11.22 | |
| 2 | Етап 2. Визначення концепції проектування. Провести передпроектне дослідження цільової аудиторії. Визначити ідею і мету додатку. | з 12.11.22 по 18.12.22 | |
| 3 | Апробація. Написання і подання тез для участі у науковій конференції «DVAC'22». | 12.12.22 | |
| 4 | Етап 3. Пошуковий етап. Написання першого розділу ПЗ. Створити мудборди, проаналізувати конкурентів, перейти до прототипування мобільного додатку. | з 20.12.22 по 15.03.23 | |
| 5 | Етап 4. Етап концептуальної ідеї та дизайн пропозиції. Розробити концептуальні ескізи. Внести правки до дизайн-проекту, перейти до прототипування мобільного додатку. | з 20.03.23 по 15.04.23 | |
| 6 | Етап 5. Технічна реалізація проекту. Оформити відповідний розділ пояснювальної записки. Створення активного прототипу додатку. | з 23.04.23 по 19.05.23 | |
| 7 | Завершення виконання роботи. | 20.05.23 | |
| 8 | Попередній захист. Внесення корективів. Відгук керівника. | 24.05.23 | |
| 9 | Проходження нормоконтролю. Проходження рецензування. | 06.06.23 | |
| 10 | Захист кваліфікаційної роботи. | з 19.06.23 по 25.06.23 | |

Студент

(підпис)

_____ Софія АНДРІЯШ

(прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи

(підпис)

_____ Ганна ЧЕМЕРИС

(прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

(підпис)

_____ Ганна ЧЕМЕРИС

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Андріяш С. Є. Проектування користувацького інтерфейсу мобільного додатку для моніторингу здоров'я та лікування дефіциту вітамінів групи D «GETSUN»: кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, PhD, доц. Г.Ю. Чемерис. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. 76 с.

UA : Робота викладена на 76 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 43 джерела. Об'єкт дослідження: проектування користувацьких інтерфейсів. Предмет дослідження: особливості проектування інтерфейсу мобільного додатку для моніторингу стану здоров'я. Мета дослідження: теоретичний аналіз особливостей користувацького інтерфейсу літератури з теми дослідження, вивчення передового досвіду проектування мобільних додатків, аналіз аналогів та концептуальних рішень, розробка дизайну користувацького інтерфейсу мобільного додатку для моніторингу здоров'я та лікування дефіциту вітамінів групи D «GETSUN».

Ключові слова: графічний дизайн, візуальні комунікації, користувацький інтерфейс, проектування, користувацький досвід.

Andriyash S. E. Designing the User Interface of «GETSUN» Mobile Application for Health Monitoring and Treatment of Vitamin D Deficiency: Bachelor's thesis, specialty 022 "Design", Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. PhD, Asoc. Prof. H. Yu. Chemerys. Zaporizhzhia: ZNU, 2023. 76 p.

EN : The work is presented on 76 pages of printed text. The list of references includes 43 sources. Research object: designing user interfaces. The subject of the study: features of the design of the interface of a mobile application for health monitoring. The purpose of the research: theoretical analysis of the features of the user interface of the literature on the research topic, study of best practices in the design of mobile applications, analysis of analogues and conceptual solutions, development of the design of the user interface of the mobile application for health monitoring and treatment of vitamin D deficiency "GETSUN".

Key words: graphic design, visual communication, user interface, design, user experience.

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Андріяш С. Є., Чемерис Г. Ю. Дослідження сучасного стану проектування дизайну мобільних додатків для українського ринку споживачів. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології : матеріали I міжнародної науково-практичної конференції*. Запоріжжя: ЗНУ, 2022. Т. 1. С. 8-11. DOI : 10.5281/zenodo.7488852
2. Андріяш С., Белявцева В. Артбук як нішевий сегмент книжкових видань. *Освітні і культурно-мистецькі практики в контексті інтеграції України у міжнародний науково-інноваційний простір : збірник тез доповідей II Міжнародної науково-практичної конференції студентів та молодих вчених (м. Запоріжжя, 13-14 травня 2021 р.) / за заг. ред. В. В. Нечипоренко*. Запоріжжя : Вид-во Хортицької національної академії, 2021. Т. 2. С. 57- 58 URL: <https://sites.google.com/view/confhna2021/збірник-матеріалів-конференції>.
3. *Всеукраїнський конкурсу студентських наукових робіт, I етап, (травень 2023)*. Диплом III ступеня. Наукова робота Андріяш С., Белявцева В. на тему «Розробка багатосторінкового поліграфічного видання (журналу «snapSHOTcamera»)». URL: https://www.znu.edu.ua/cms/index.php?action=news/view_details&news_id=59775&lang=ukr&news_code=na-fakulteti-spp-pidbili-pidsumki-naukovikh-zakhodiv

ЗМІСТ

| | |
|--|-----------|
| ВСТУП..... | 8 |
| РОЗДІЛ I РОЗВИТОК МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ В УКРАЇНІ..... | 12 |
| 1.1. Особливості проектування користувацького інтерфейсу..... | 12 |
| 1.2. Світовий вплив на проектування вітчизняного продукту..... | 17 |
| 1.3. Специфіка розробки українських мобільних додатків..... | 20 |
| РОЗДІЛ II ПЕРЕДПРОЕКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ СУЧАСНОГО СТАНУ РОЗВИТКУ РИНКУ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ..... | 25 |
| 2.1. Сучасний стан розвитку мобільних додатків, присвячених здоров'ю..... | 25 |
| 2.2. Аналіз аналогів мобільних додатків..... | 26 |
| 2.3. Огляд концептуальних рішень та ідей на основі прототипів..... | 33 |
| РОЗДІЛ III ПРОЕКТУВАННЯ МОБІЛЬНОГО ДОДАТКУ ДЛЯ МОНІТОРИНГУ ЗДОРОВ'Я ТА ЛІКУВАННЯ ДЕФІЦИТУ ВІТАМІНІВ ГРУПИ D «GETSUN»..... | 38 |
| 3.1. Опис та зміст ключових етапів пошуково-проектної роботи для проектування для моніторингу здоров'я та лікування дефіциту вітамінів групи D «GETSUN»..... | 38 |
| 3.2. Технічна реалізація проектування користувацького інтерфейсу мобільного додатку для моніторингу здоров'я та лікування дефіциту вітамінів групи D «GETSUN»..... | 40 |
| 3.3. Опис розробленого користувацького інтерфейсу мобільного додатку для моніторингу здоров'я та лікування дефіциту вітамінів групи D «GETSUN»..... | 49 |
| ВИСНОВКИ..... | 53 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... | 55 |
| ДОДАТОК А Аналоги мобільних додатків..... | 60 |
| ДОДАТОК Б Концептуальні рішення та ідеї (прототипи мобільних додатків)... | 63 |

| | |
|--|----|
| ДОДАТОК В Дослідження цільової аудиторії..... | 65 |
| ДОДАТОК Г Структурно-логічна карта сайту Mobile app «GETSUN»..... | 66 |
| ДОДАТОК Д Референси елементів інтерфейсу..... | 68 |
| ДОДАТОК Е Вайрфрейми додатку «GETSUN»..... | 69 |
| ДОДАТОК Ж Компоненти та елементи додатку «GETSUN»..... | 70 |
| ДОДАТОК И Ескізи та прототипи екранів промо-сайту для мобільного додатку «GETSUN»..... | 71 |
| ДОДАТОК К Прототипування та послідовність анімації додатку «GETSUN».. | 75 |
| ДОДАТОК Л Остаточний варіант екранів мобільного додатку «GETSUN»..... | 76 |

ВСТУП

Актуальність теми. Розвиток мобільних додатків є невід'ємною частиною світового технічного прогресу. Сучасна людина є багатофункціональна та мультизадачна особистість, тому і потребує виконання цих аспектів від мобільних пристроїв та програмного забезпечення. Саме для багатозадачності та простоти використання великі технологічні корпорації створюють екосистеми — єдиний інформаційний простір, який об'єднує і зосереджує продукти компанії навколо їх власника [1]. Яскравими прикладами є екосистеми Apple, Xiaomi, Samsung. Беручи до уваги сучасний соціальний стан суспільства, починаючи з 2019 року, час пандемії, карантину та самоізоляції, люди все частіше почали слідкувати за своїм станом, зріс попит на додатки для підтримки здоров'я та фізичної форми, люди отримали більше часу для себе [2]. Придбавши до смартфона розумний годинник чи фітнес-браслет, людина отримує можливість особисто відслідковувати медичні показники: тиск, температуру, якість сну.

З 2020 року у різних країнах проводиться низка випробувань для вивчення потенціалу використання вітаміну D для профілактики та лікування інфекцій. Більшість жителів нашої планети не отримують необхідну для нормального функціонування організму норму вітаміну D, як і не знають, що втома, стрес та болі в кістках є наслідком дефіциту даного вітаміну. Навіть у мирний час Україна, яка розташована у регіоні з низьким рівнем інсоляції, не має змоги забезпечити нас необхідною кількістю вітаміна D [3]. Також було доведено, що дефіцит вітаміну D потенційно збільшує ризик тяжких респіраторних інфекцій. Так рівень смертності серед людей під час COVID-19 з дефіцитом вітаміну був вищим ніж у тих, хто дефіциту не мав [4].

Актуальність розробки додатку можна визначити через фактори глобальних проблем, соціальних запитів, так цей додаток не має ще прямих аналогів чи конкурентів зі схожим функціоналом. Це оригінальний продукт на

ринку, що має великий потенціал та користь, надає змогу для вирішення проблем та більш споживача.

Тож особливої гостроти проблема набула під час пандемії, адже змінились пріоритети, і ми почали підлаштовувати своє життя, де вся активність мала площу розмірів власного дому. Повномаштабне вторгнення теж внесло свої корективи у звичний хід життя, безпека, власна і людей, що поруч, стала головним критерієм. З кабінетів, опен спейсів та коворкінгів ми перейшли до бомбосховищ і підвалів. Стрес, напруга, здебільшого закриті приміщення без доступу прямих сонячних променів, все це дало як і проблеми так і новий поштовх до усвідомлення важливості здоров'я і пошуків шляхів для його підтримки.

Спираючись на вищесказане, робимо висновок, що розробка мобільного додатку для моніторингу здоров'я та лікування дефіциту вітамінів групи D «GETSUN» є актуальною і нагальною. Тож з огляду на актуальність вищевикладеного було сформульовано тему дослідження в наступному формулюванні: Проектування користувацького інтерфейсу мобільного додатку для моніторингу здоров'я та лікування дефіциту вітамінів групи D «GETSUN».

Об'єкт дослідження — проектування користувацьких інтерфейсів.

Предмет дослідження — особливості проектування інтерфейсу мобільного додатку для моніторингу стану здоров'я.

Метою роботи є розробка дизайну користувацького інтерфейсу мобільного додатку для моніторингу здоров'я та лікування дефіциту вітамінів групи D «GETSUN».

Виходячи з формулювання об'єкту, предмету та мети дослідження необхідно виконати наступні **завдання**:

1. Здійснити добір та аналіз друкованих та інтернет джерел, наукових робіт які висвітлюють тематику і нададуть інформацію для дослідження об'єкту, предмету та мети;

2. Дослідити світовий вплив на проектування мобільних додатків та користувацьких інтерфейсів, особливості проектування продукту який розробляється;
3. Дослідити сучасний стан аналогів та прототипів мобільних додатків, які присвячені моніторингу здоров'я;
4. Описати виконання передпроектної частини: визначити його цільову аудиторію, сформувавши user flow;
5. Описати результати проектної частини, візуалізації користувацького інтерфейсу.

Для реалізації поставлених задач були обрані наступні **методи**: *теоретичні*: добір, вивчення й теоретичний аналіз загальної та спеціальної літератури; вивчення та аналіз існуючих аналогів та прототипів; аналіз та синтез наукової літератури з дизайну користувацького інтерфейсу; *моделюванні*: створення спрощених прототипів екранів мобільного додатку, для аналізу вдалих композиційних рішень та відкидання не відповідних функціональних ідей та особливостей. Були використані наступні *методи дизайн-проекування*: методика передпроектного аналізу, метод синтезу в дизайні, комбінаторика, метод сценарного моделювання, метод асоціацій.

Практична цінність кваліфікаційної роботи полягає в можливості використання її тексту, матеріалів поточної практичної роботи та результатів теоретичного дослідження для реалізації мобільного додатку для моніторингу здоров'я та лікування дефіциту вітамінів групи D.

Апробація результатів дослідження здійснювалася шляхом публікації тез доповіді на тему «Дослідження сучасного стану проектування дизайну мобільних додатків для українського ринку споживачів» у збірнику матеріалів міжнародної науково-практичної конференції «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології» (12 грудня 2022, м. Запоріжжя) та тез доповіді «Артбук як нішевий сегмент книжкових видань» у збірнику матеріалів міжнародної науково-практичної конференції «Освітні і культурно-мистецькі практики в контексті інтеграції України у міжнародний науково-інноваційний простір» (м. Запоріжжя, 13-14 травня 2021 р.)

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг дипломної роботи становить 76 сторінки, 11 сторінок ілюстрацій, 43 — літературні джерела. Обсяг головної частини дипломної роботи становить 58 сторінки.

РОЗДІЛ І

РОЗВИТОК МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ В УКРАЇНІ

1.1. Особливості проектування користувацького інтерфейсу

Кожен мобільний додаток має індивідуальний стиль, дизайн, інтерфейс, так він вирізняється серед конкурентів, транслює свої переваги та утримує користувача. Все ж айдентика мобільного застосунку це важливий аспект проектування, вона сполучає візуальну та функціональну частини, є основою для подальшого розвитку продукту.

Треба зазначити, що першочергова задача дизайнера це не створення логотипу чи макету, насамперед це створення бренду. Професія графічного дизайнера є багатопрофільна, він є одночасно психологом, маркетологом, художником, аніматором і звичайно дизайнером. Навіть колір є одним з найбільш значущих елементів візуальної складової образу компанії. Саме тому графічним дизайнерам важливо знати психологічні особливості того чи іншого кольору, їх вплив, візуальне сприйняття [5, с. 3].

Для створення логотипу мало знати програми, треба вміти передати настрій, енергію, звернути увагу потенційного споживача і при цьому виділяється на фоні конкурентів. То ж проектна діяльність дизайнера це не процес створення векторної картинки, це складний аналіз та оцінка, робота над образами та кольорами, розробка прототипів, сайтів, буклетів, брендбуків. А результат роботи дизайнера це графічний елемент що продає і продається.

Так чому дизайнер це творець насамперед бренду. Основним замовником будь якого дизайнера є бізнес, бізнес це – бренд. Ці поняття завжди крокують разом. Ми не можемо згадати будь що не маючи на думці при цьому логотип компанії. Надкушене яблуко, жовта буква «М» чи чотири переплетених кільця. У бідь якому варіанті ми впізнаємо бренд по візуальній складовій, так працює людська підсвідомість. Слоган важливіший за позиціонування, а форма важливіша за слоган. І вже не перший рік точаться дискусії чи може бізнес

існувати без візуалу. Як вказують С. Бейлі та Е. Мілліган у своїй книзі: «Ми ще не знаходили такої категорії чи сфери промисловості...в якій бізнес потребував би хоч якогось бренду, щоб здобути та втримати клієнтів» [6, с. 164].

Художник створює естетику, красиву картинку, а дизайнер створює продукт, що вирішить запити власника бізнесу та принесе прибуток.

Сучасні тенденції цифрового світу створюються все більше питань, які потребують вирішення. Покоління змінюється, і їх способи взаємодії з реальністю також. Швидкість, терміновість, мобільність – три стовпи для представника сучасного покоління. Будь який цифровий продукт повинен вирішувати мій запит тут і зараз, якщо ні, постає питання чи потрібен він взагалі. А телефон став універсальним пристроєм в руках у потенційного клієнта.

То ж маючи мобільний додаток, маємо підійти зі сторони брендингу та проектної діяльності, для його популяризації. Визначивши нашу цільову аудиторію та її потреби, створити рекламний продукт який підштовхнув потенційного користувача стати реальним і втримати його. Починаючи з промо реклами у магазинах додатків Google Play та AppStore, закінчуючи повноцінним промо сайтом.

Користувацький інтерфейс (User interface) – інтерфейс, що забезпечує передачу інформації між користувачем-людиною і програмно-апаратними компонентами комп'ютерної системи [7, с. 283].

Дослідник Д. Норман визначив користувацький інтерфейс як «систему, що позбавляє увагу від машини, замінюючи її на увагу до завдання, яке має виконати користувач» [8]. Він також акцентував на важливості зрозумілості та ефективності взаємодії з інтерфейсом, забезпеченні простоти та логічності дій користувача.

Зважаючи на зростаючу популярність мобільних додатків, проектування користувацького інтерфейсу має свої особливості та правила. Одне з найважливіших це вміння гармонізувати великий функціонал додатку на маленькому просторі, екрані і хоча смартфони з роки лише стають більшими,

все ж екран мобільного телефона не зрівняється з монітором комп'ютера. Тому майстерність створення мобільного інтерфейсу укладається в ці істини. Наведемо деякі з них:

Ергономіка та взаємодія. Важливим аспектом проектування користувацького інтерфейсу мобільних додатків є забезпечення зручної та ефективної взаємодії з користувачем на обмеженому просторі екрану, які мають певні обмеження. Аналітика останніх років показує, що врахування принципів ергономіки та дизайну інтерфейсу сприяє покращенню використовуваності та задоволеності користувача, збільшує його лояльність до застосунку, впливає на популярність.

Мобільність та контекст використання. Мобільні додатки використовуються у різних ситуаціях та мають різний контекст дії користувача, такий як рух, соціальне оточення та обмежена доступність часу.

Мінімалізм та простота у дизайні. Мобільні додатки мають обмежений простір екрану, тому особливо важливо створити простий, зручний та зрозумілий дизайн [9, с. 500]. Дослідження показують, що зниження кількості елементів інтерфейсу та спрощення дизайну сприяють покращенню швидкості виконання завдань та задоволеності користувача [10, с. 260].

Адаптивність та респонсивний дизайн інтерфейсу. З урахуванням різних розмірів екранів мобільних пристроїв, важливо створити адаптивний користувацький інтерфейс, який забезпечує оптимальний перегляд та надає можливість використання додатку на будь-якому пристрої. Респонсивний дизайн грає важливу роль у забезпеченні цієї адаптивності [11]. Відгуки користувачів показують, що респонсивний дизайн сприяє поліпшенню використовуваності та задоволеності.

Використання жестів та взаємодія на сенсорних екранах є першочерговою задачею при проектуванні. Мобільні пристрої зазвичай мають сенсорні екрани, що відкриває широкі можливості для використання жестів та мультитач-взаємодії. Дослідження показують, що використання жестів може

покращити швидкість та ефективність взаємодії користувача з мобільними додатками.

Персоналізація, її можливості та функції впливають на користувацький інтерфейс мобільних додатків. Інтерфейс може бути більш ефективним, якщо він враховує індивідуальні потреби та уподобання користувача. Дослідження показують, що персоналізація інтерфейсу та його адаптація до вимог користувача можуть позитивно вплинути на задоволеність та використання додатку [12]. Можливість відчувати проблеми та запити потенційного користувача надасть змогу точніше вирішити їх, тому емпатія провідна риса дизайнера, бо саме вміння ретранслювати емоції надасть широкий спектр для персоналізації мобільного додатку. «Емпатія - це здатність розуміти і ідентифікувати себе з контекстом, емоціями, цілями і мотивами іншої людини.» – зазначає Чемерис Г. Ю [13, с. 184].

Створення ефективного та зручного мобільного інтерфейсу важливо з наступних причин:

Взаємодія з користувачем, його участь у оновленні, бо мобільні програми стають невід'ємною частиною повсякденного життя людей. Якість користувацького досвіду безпосередньо впливає на задоволеність програмою та використання. Зручний та інтуїтивно зрозумілий мобільний інтерфейс дозволяє користувачам легко орієнтуватися та виконувати завдання, підвищуючи їхнє задоволення та взаємодію з програмою.

Зручність використання мобільного додатку на екрані. Вдалих мобільний інтерфейс гарантує, що програма проста у використанні. Скомпоновані елементи інтерфейсу, зрозуміла навігація та доступність функцій дозволяють користувачам ефективно виконувати завдання та зменшують ймовірність помилок. Інтуїція забезпечує конкурентну перевагу.

Переваги для маркетингу, бо інтерфейс користувача є одним із ключових факторів, які впливають на успіх мобільного додатку. Якщо програма має привабливий і зручний інтерфейс, підвищується ймовірність того, що

користувачі залишаються з нею. Це може підвищити активність користувачів, залучити нових клієнтів і позитивно вплинути на репутацію бренду.

Конкурентоспроможність серед аналогічних пропозицій. У світі мобільних додатків дуже висока конкуренція, тому важливо мати перевагу над конкурентами. Якісний мобільний інтерфейс може бути однією з ключових ознак, які відрізняють вашу програму.

Задоволеність користувачів у взаємодії з інтерфейсом та функціоналом. Ціль кожного мобільного додатку – задовольнити потреби та очікування користувачів. Якісний мобільний інтерфейс сприяє поліпшенню вражень та задоволеності користувачів. Згідно досліджень, задоволеність користувачів мобільним інтерфейсом має прямий вплив на їх лояльність та намір продовжувати використовувати додаток у майбутньому [14].

Доступність, як складова адаптивності під час світової глобалізації. Створення мобільних інтерфейсів, що враховують принципи доступності, розширює аудиторію додатку. Правильне використання кольорів, шрифтів, контрасту, а також забезпечення можливостей зміни розміру тексту та інші аспекти доступності гарантують, що додаток буде доступний для широкого спектру користувачів, включаючи тих з особливими потребами [15].

Технології та ринковий попит, як одна зі складових популярності будь-якого мобільного додатку. Ринок мобільних додатків швидко розвивається, а технічні можливості постійно вдосконалюються. Використання сучасних технологій, таких як розпізнавання жестів, штучний інтелект, віртуальна реальність тощо, у мобільних інтерфейсах може покращити взаємодію з користувачем і забезпечити конкурентну перевагу.

Створення мобільного інтерфейсу є важливою частиною розробки мобільних додатків. Правильне врахування потреб користувачів, структури навігації, дизайну та технічних вимог дозволяє створити ефективну, доступну та конкурентоспроможну програму, яка задовольняє користувачів і сприяє її популярності та успіху. Важливість врахування мобільного інтерфейсу під час розробки програми може мати значний вплив на результат її використання.

Враховуючи вищевикладене можемо зазначити основні особливості проектування користувацького інтерфейсу: ергономіка, мобільність, мінімалізм, адаптивність, взаємодія та персоналізація.

1.2. Світовий вплив на проектування вітчизняних мобільних додатків

Прогресивний розвиток мобільного забезпечення у вигляді інтерактивних застосунків набрав своїх обертів у 2004 році разом з появою на міжнародному ринку першого смартфона з власним магазином додатків. Мобільні гаджети отримали гнучкість у використанні та можливість персоналізації для користувача. Технологічний прорив компанії Apple та їх продукту Iphone забезпечив на багато років вперед швидкий розвиток мобільних додатків абсолютно різних напрямлень.

Найпопулярнішими магазинами додатків є Google Play для користувачів Android та App Store для користувачів IOS, східний ринок не має монополістів, на відміну від Америки та Європи, тому вибір у користувачів Азій ширший, він налічує декілька десятків магазинів додатків [16].

За останні роки розвиток мобільних додатків став надзвичайно актуальною темою, яка не оминає увагою жодної країни світу. Україна не стала винятком, і зараз на ринку мобільних додатків працює велика кількість компаній, які займаються розробкою програмного забезпечення для мобільних пристроїв.

Українські мобільні додатки зараз є великим рушієм для розвитку різних галузей. Це може бути не тільки розвагами, але й фінансовими технологіями, охороною здоров'я, освітою та іншими. Деякі українські мобільні додатки вже стали досить популярними, а інші ще тільки розвиваються і прагнуть до успіху [17].

Маючи дані аналітики ми можемо визначити як розвивається український ринок мобільних додатків, які галузі є найбільш перспективними для розвитку, та які українські мобільні додатки можуть скласти конкуренцію світовим лідерам [18].

Наприклад: для України більш характерним є Google Play, оскільки за соціологічним опитуванням 66% українців обирають смартфони на операційній системі Android [19]. Тому не дивно, що українські мобільні додатки частіше спочатку з'являються для користувачів Android, і вже потім для IOS.

За останні роки українські мобільні застосунки стають все більш популярними за межами країни. Наприклад, компанії Genesis створила цілий пакет додатків для занять спортом – BetterMe, який ще у жовтні 2019 року очолив рейтинг у номінації здоров'я та спорт в App Store. Додаток є мульти-національним та універсальним. Також майже всі програми українських компаній, що потрапили до топ-100 Google Play і App Store, – безкоштовні. Серед основних факторів популярності мобільного додатків можемо виділити такі: адаптивність інтерфейсу, стиль, функціонал, мобільність [7]. У сучасних реаліях мобільний застосунок має бути гнучким та простим, дизайн користувацького інтерфейсу зрозумілим та інтуїтивним [20, с. 94].

Responsive або adaptive дизайн займає основну ланку у проектуванні через різноманіття технічних застосунків. Інструментом реалізації гнучкості та адаптивності виступає інтелектуальний користувацький інтерфейс додатків, хоча, оцінюючи сучасні тенденції, навіть Apple досі не змогла адаптувати застосунки з App Store для своїх пристроїв [21]. Яскравим представником відсутності адаптації під різні пристрої та ландшафтну/портретну орієнтацію є додаток Instagram.

Відкриваючи Instagram на iPad чи на іншому планшеті ви побачите розтягнуту мобільну версію (рис. 1.1). Саме тому користувачі рідше користуються цим додатком на інших пристроях, бо як вказує Деббі Стоун у своєму дослідженні: «таким чином, зручність використання пов'язана зі ступенем, до якого користувачі програми здатні працювати ефективно, результативно та із задоволенням у своїх конкретних діях» [22, с. 7].

Що до графічного стилю, то скеоморфізм передав лідерство у 2012 році стилю Flat design, а той у свою чергу поступився місцем в 2014 Google Material

design та мінімалізму. Скеоморфізм – відображення форми чи характеристик об'єктів в інших матеріалах чи способах [7].

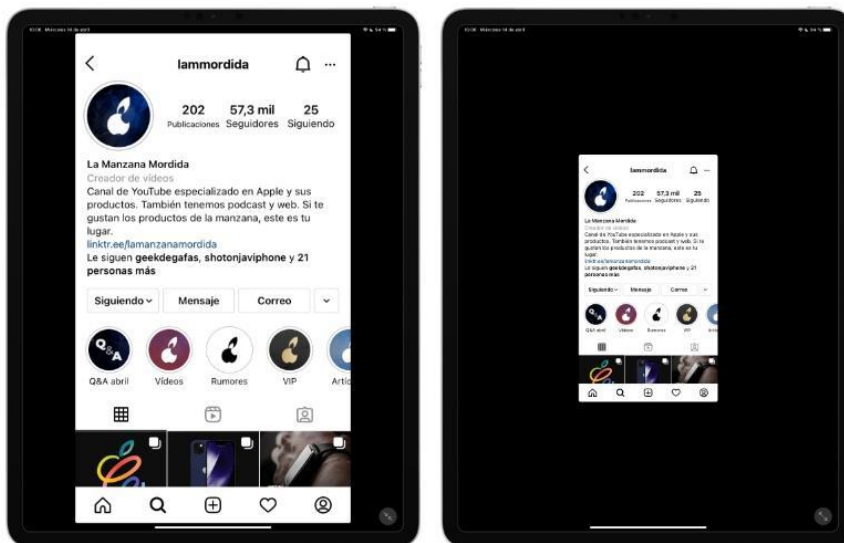


Рисунок 1.1 – Додаток Instagram, не адаптований під інші пристрої

У дизайні це поняття означає реалістичну передачу предмета за рахунок тіней, світла та текстур [23]. І, досліджуючи користувацький досвід, можемо визначити чому цей стиль перестав бути актуальним. Він є не практичним, сторінки довго завантажуються, сайт є громіздким та не фокусує увагу користувача на головному. Все частіше українські додатки переймають світові тенденції веб-дизайну обираючи простий та лаконічний дизайн.

Світовий вплив на проектування українських мобільних додатків є дуже значущим, оскільки ринок мобільних додатків є глобальним, а користувачі додатків знаходяться у різних країнах світу. Тому, при проектуванні українських мобільних додатків важливо враховувати світові тенденції та стандарти у галузі дизайну, розробки та маркетингу мобільних додатків. Однак і сучасний вітчизняний продукт нерідко диктує світові тенденції.

Одним з головних впливів є технологічний прогрес, саме він відкриває нові можливості в розробці мобільних додатків. Розробники українських додатків повинні використовувати найновіші технології та інструменти, щоб створювати продукти, які відповідають вимогам ринку і будуть конкурентоспроможними.

Іншим важливим впливом на користувацький інтерфейс є культурний контекст та менталітет користувачів мобільних додатків у різних країнах. Наприклад, деякі культури можуть вимагати більш простого та інтуїтивно зрозумілого інтерфейсу, тоді як інші можуть віддавати перевагу більш складному та функціональному дизайну, для одних візуал не буде першочерговим, для інших картинка буде відігравати важливу роль.

Хоча додатки є універсальним програмним забезпеченням, вони все ж інтегруються відповідно до національної культури, конституційним законам, тощо. Розробка і підтримка застосунків нерідко вимагає глибокого аналізу цільової аудиторії, не тільки за віком, статтю, чи уподобаннями, а й з дослідженням відповідністю і до певних національних норм.

Тому, при проектуванні українських мобільних додатків важливо враховувати культурні та соціальні особливості користувачів у різних країнах світу. Ці фактори, в розвитку, нададуть змогу виходу на світові ринки.

Крім того, важливим впливом на розробку користувацького інтерфейсу є міжнародні стандарти та правила в галузі дизайну, розробки та маркетингу мобільних додатків. Використання українських мобільних додатків користувачами з інших країн може залежати від того, наскільки продукт є універсальним. Вітчизняні розробки мають свої характерні відмінності.

1.3. Досвід та особливості дизайну українських мобільних додатків

Вітчизняні мобільні додатки є важливою частиною сучасного розвитку ІТ-галузі в Україні. Ці додатки виробляються компаніями, що займаються розробкою програмного забезпечення, та відрізняються високою якістю та інноваційністю. Вони є конкурентоспроможними та ціняться на світовому ринку.

Українські мобільні додатки поширені в різних галузях, таких як туризм, освіта, медицина, фінанси, розваги та інші. Деякі з них є досить популярними та успішними у світі, а інші тільки починають свій шлях. Проте, в цілому, українські мобільні додатки мають великий потенціал для розвитку та можуть

конкурувати зі світовими лідерами. Українські мобільні додатки, як і всі світові, поділяються на 5 основних груп: розваги, соціальні, утиліти, освітньо-інформаційні та креативні.

Найбільш перспективні галузі для розвитку мобільних додатків в Україні – це фінанси та фінансові технології, медицина та охорона здоров'я, освіта, електронна комерція, туризм та розваги [18]. Саме в цих категоріях додатки мають найвищі оцінки користувачів та позитивні відгуки.

На даний момент українські мобільні додатки стали не тільки конкурентними для світових лідерів у цих галузях, але змогли вести до збільшення інновацій та розвитку української ІТ-індустрії в цілому, українська банківська система активно впроваджує інноваційні підходи необанкінгу [24]. Розвиток мобільного банкінгу може стати рушійним інструментом для підтримки українських стартапів та підприємців, що допоможе підвищити економічний потенціал країни.

Проектування українських мобільних додатків має свої особливості та специфіку порівняно з іншими країнами. Основна причина – це культурний контекст та українські реалії. Вітчизняні додатки підлаштовані до постійних змін, мають швидко адаптовуватися до темпу життя та стану в країні.

Одна з головних особливостей – це бажання враховувати вимоги та потреби українського користувача. Це може включати мовні особливості, менталітет, культурні та етнічні риси. Тому, для успішного розвитку українських мобільних додатків важливо розуміти потреби та вимоги цільової аудиторії та працювати над їх втіленням у проекті та актуалізувати їх.

Інша специфіка проектування мобільних додатків полягає в використанні українських технологічних рішень та інструментів. Це може включати використання відкритих технологій та програмного забезпечення, що дозволяє знизити витрати на розробку та розвиток проекту, привнести інноваційність.

Також, важливо враховувати специфіку українського ринку та його показники, такі як платіжні можливості, маркетинг та продажі, а також законодавство. Для успішного розвитку проектів важливо дотримуватися

українських законів та регуляторних вимог. З кожним роком українська законодавча база актуалізується і врегульовує питання розробки та функціоналу.

Загалом, специфіка проектування українських мобільних додатків полягає в тому, що проекти мають бути адаптовані до українського ринку та враховувати вимоги та потреби користувачів. Такий підхід допомагає створити конкурентоспроможні продукти та просувати українські додатки на внутрішній ринок та світовий рівень.

Найпопулярніші українські застосунки, які мають географічну прив'язку, умовно можна поділити на 3 групи: додатки-посередники, додатки-послуги та, що є характерним саме для українського споживача, адміністративні послуги [16].

Розглядаючи додатки-посередники, серед яких маркетплейси, сервіси оголошень, доставки їжі, за перший квартал 2022 року лідерство займають Rozetka, OLX, Raketa, відповідно. Аналізуючи додатки-послуги, серед яких таксі, застосунки мобільного банкінгу, магазини, пошта – першість займають Uklon, Приват24 та Нова пошта. А серед адміністративних додатків, з часу свого створення, лідером є «Дія» (рис. 1.2). За останній час її функціонал постійно збільшується та вдосконалюється [25].

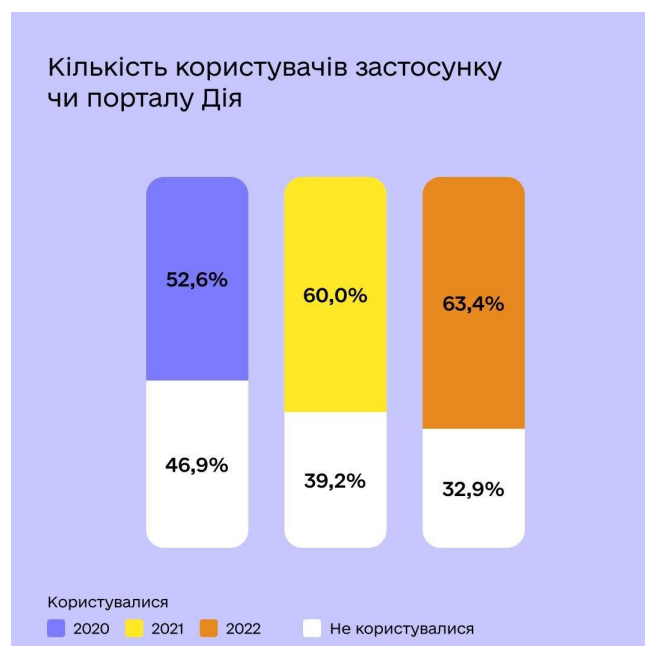


Рисунок 1.2 – Рівень зростання постійних користувачів додатку «Дія»

Національний додаток має своїх послідовників у Естонії, так розпочав роботу застосунок «mRiik», також інші країни виголосили бажання та наміри про створення власних мобільних додатків на основі «Дія» [26].

Найкращі українські мобільні додатки також можуть відрізнитись в залежності від потреб користувача та області в якій він працює і проживає. Однак, наведу кілька популярних українських мобільних додатків у різних категоріях, за рейтингами Google Play [17]:

Додатки для готування та харчування:

- Eda.ua – додаток, який дозволяє знайти рецепти страв за категоріями, складовими та калорійністю.
- Foody.ua – додаток з великою кількістю рецептів страв, можливістю зберігання улюблених рецептів та планування харчування.

Додатки для мобільного банкінгу:

- Monobank – додаток, що дозволяє користувачам отримувати інформацію про свої банківські рахунки, здійснювати оплату послуг та переказувати кошти.
- Privat24 – додаток, який дозволяє користувачам переглядати баланс рахунку, здійснювати перекази та оплачувати послуги.

Додатки для подорожей:

- Ukrzaliznytsia – додаток, що дозволяє користувачам придбати квитки на поїзд, переглядати розклад руху та інформацію про стан потягів.
- Uklon – додаток, що дозволяє замовляти таксі та отримувати інформацію про вартість поїздки.

Додатки для здоров'я та фітнесу:

- Lifetracker – додаток, який дозволяє відстежувати свою фізичну активність, калорії та вагу.
- Ліки24 – додаток, який дозволяє користувачам переглядати інформацію про ліки, їх дозування та спосіб застосування, а також замовляти ліки з доставкою на дім.

- Сільпо – додаток, який дозволяє користувачам відстежувати покупки, ціни, актуальні пропозиції.

Українські додатки за час свого існування пройшли великий шлях еволюції та удосконалення, вони швидко вловлюють найменші коливання суспільних потреб та адаптуються до них.

Тобто можемо визначити, що на даний час більшість українських додатків має один з цих стилів, Flat, Material або мінімалізм, є адаптивним та інтуїтивно простим у користуванні. Все частіше при розробці додатків естетична картинка поступається місцем зручності та простоті. Наприклад: в даний час кожен 10-й українець, який був змушений евакуюватися до Європи і стикнувся з банківською закордонною системою і зміг по-справжньому оцінити не тільки бюрократичні стандарти, а й банківські мобільні додатки, які для звичайного українського користувача є просто застарілим, як візуально, так і за їх функціоналом. Україна – це про адаптивність, Європа про стандарти [27].

Тож можемо визначити, що будь-який мобільний додаток це самостійна система, в якій всі фактори відіграють важливу роль. Повний синтез функції — це вдало спроектований додаток, глибоке дослідження не тільки цільової аудиторії, а й користувацького досвіду. Мобільний додаток напряму залежить від сучасних світових реалій, політичного, економічного та культурного підґрунтя. А вітчизняні додатки вже впевнено готові створювати конкуренцію на світовому ринку.

РОЗДІЛ II

ПЕРЕДПРОЕКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ СУЧАСНОГО СТАНУ РОЗВИТКУ РИНКУ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ

2.1. Сучасний стан розвитку мобільних додатків, присвячених здоров'ю

Сьогодні розробка мобільних додатків, присвячених здоров'ю та красі, є досить активним напрямком у сфері мобільних технологій. Завдяки стрімкому зростанню популярності смартфонів та планшетів, додатки для здоров'я та краси стали надзвичайно популярними серед користувачів по всьому світу.

Український ринок мобільних додатків для здоров'я та краси не став винятком, і за останні роки тут з'явилося чимало нових додатків з цієї галузі. Серед них додатки для тренувань, здорового харчування, медитації та релаксації, моніторингу сну та багато інших.

Більшість українських мобільних додатків для здоров'я та краси мають привабливий і простий інтерфейс, що дозволяє користувачам легко ними користуватися. Багато додатків можна персоналізувати та адаптувати до потреб користувача, що робить їх більш зручними та привабливими.

Одним з провідних трендів у світі мобільних додатків для краси та здоров'я є інтеграція з особистими пристроями, такою як фітнес-трекери та смарт-годинники. Деякі українські додатки також підтримують цю функціональність, що дозволяє користувачам моніторити свої показники та результати тренувань в режимі реального часу.

Також, проектування користувацького інтерфейсу українських додатків, як правило, має кілька особливостей, які можуть відрізнити їх від додатків, створених в інших країнах. Ось кілька з них:

Мова: Українські додатки, зазвичай, працюють на українській мові. Це забезпечує зручність для користувачів з України, які можуть не володіти іншими мовами. Та поширеною є англійська.

Локалізація: Більшість українських додатків звертає увагу на локалізацію інтерфейсу та забезпечення зручного досвіду для користувачів з України. Наприклад, можуть бути включені місцеві формати дат та часу, географічні місця, традиції тощо.

Дизайн: Українські додатки мають свої особливості в дизайні, що відображає місцеву культуру та естетику. Наприклад, можуть бути використані українські орнаменти, кольори та форми. Переосмислена та осучаснена українська графіка та культура.

Функціональність: Деякі українські додатки націлені на рішення певних проблем, що виникають у користувачів з України. Наприклад, додатки для відстеження курсу валют або відображення розкладу громадського транспорту в містах України.

Маркетинг: Українські додатки мають свої особливості в маркетингу, орієнтованому на український ринок та культуру. Наприклад, можуть використовуватись українські рекламні кампанії, спонсорвання місцевих подій тощо.

Беручи до уваги всі вище перераховані факти ми можемо стверджувати, що цільова аудиторія даних мобільних додатків велика і різнопланова, вона може мати різний вік, стать, географію та при цьому мати спільну потребу у моніторингу та вчасному попередженні ймовірних проблем. І якщо війна у нашому випадку має більш географічні кордони, то пандемія охопила весь світ, і змінила мислення людей. Додатки присвячені здоров'ю актуальні та мають високий попит.

2.2. Аналіз аналогів мобільних додатків

Для аналізу аналогів було обрано як вітчизняні продукти так і зарубіжні розробки, які мають попит на внутрішньому та міжнародному ринках. Було визначено слабкі та сильні сторони кожного з них, проаналізовано нововведення та функціональні особливості застосунків, також до аналізу були

включені відгуки користувачів, на основі яких було оцінено такі характеристики: стабільність роботи, вартість додаткових функцій, реклама.

BetterMe – це серія мобільних додатків для здоров'я та фітнесу, який надає користувачам доступ до різних тренувань, дієти, медитації та інших функцій для поліпшення їхнього здоров'я та благополуччя (дод. А.1)(дод. А.2) [28][29]. Застосунок є одним з найпопулярніших у своїй категорії. Визначимо деякі сильні та слабкі сторони цього додатку:

Сильні сторони:

Різноманітність: BetterMe містить велику кількість різних тренувань та дієт, що дозволяє користувачам знайти той варіант, який підходить їм найкраще.

Легкість використання: додаток має простий та зрозумілий інтерфейс, що дозволяє легко знайти потрібну інформацію та скласти свій власний розклад тренувань.

Функція спільноти: BetterMe дозволяє користувачам об'єднуватися в групи та обмінюватися досвідом, що стимулює їхню мотивацію та зростання.

Відстеження прогресу: додаток дозволяє користувачам вести щоденний журнал своїх тренувань та дієти, що дозволяє відстежувати їхній прогрес та коригувати свій розклад тренувань відповідно.

Слабкі сторони:

Вартість: BetterMe є платним додатком, що може здатися недоступним для деяких користувачів, мати економічне обмеження цільової аудиторії.

Нестабільність: деякі користувачі скаржаться на те, що додаток може відмовляти в роботі або не коректно працювати з часом, чи після оновлення.

Відсутність персоналізації: хоча додаток має велику кількість тренувань та дієт, він не може персоналізувати свої поради та рекомендації, чим поступається на відміну від аналогічних додатків.

Дизайн додатку можна проаналізувати на основі його естетики, функціональності та користувацької досвіду.

Додаток BetterMe має привабливий та сучасний дизайн, який використовує яскраві кольори та елементи графіки. Дизайн також містить

фотографії та відео, щоб допомогти користувачам краще зрозуміти вправи та рецепти.

Функціональність: Додаток BetterMe має різноманітні функції, такі як персоналізовані тренування, харчування та мотиваційні повідомлення, які сприяють досягненню цілей користувачів. Функціональність додатку також допомагає користувачам вести щоденник свого харчування та тренувань, щоб відстежувати їхній прогрес та внести необхідні зміни у свій режим життя.

Користувальницький досвід: Додаток BetterMe має добре розроблену структуру та інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, що дозволяє користувачам легко знайти необхідну інформацію та функції. Додаток має також можливість налаштування нагадувань та цілей, які допомагають користувачам зберегти мотивацію та дисципліну.

Хоча дизайн додатку BetterMe має свої переваги, наявні недоліки, які можуть вплинути на користувальницький досвід. Ось деякі можливі недоліки дизайну додатку BetterMe:

Неповна або неточна інформація: Деякі функції додатку можуть містити не обмежену інформацію, яка може призвести до плутанини та недорозуміння у користувачів.

Зайві кроки: Деякі функції додатку можуть вимагати багато кроків, що можуть займати багато часу користувачів. Наприклад, процес створення раціону харчування може бути занадто довгим та складним для деяких користувачів і цим поступиться конкурентам з більш простим користувацьким шляхом.

Недостатня персоналізація, як вже вказано вище: Деякі користувачі вважають, що додаток не враховує їхніх особистих потреб та переваг у виборі тренувань та харчування. Недостатня персоналізація може призвести до недовіри та недосконалості додатку.

Обмежена зручність: Деякі користувачі можуть вважати, що додаток не забезпечує достатньої зручності, наприклад, не має можливості оновлювати зміну ваги або додавати зміни вже створених раціонів.

Візуальна складова додатку є гармонійною, так як він розділений на дві частини: перша про фізичне здоров'я, друга про ментальний стан, то і дизайн у них відрізняється. Додаток, що надає поради з медитацій та нормалізації сну створений в монохромі, у темних, синіх та бузкових відтінках, плавні лінії, векторні ілюстрації, акценти розставлені на заголовках за допомогою кольорів, жовтий, блакитний, зелений. Функціональні кнопки забарвлені у фіолетовий колір, що вигідно їх підкреслює на темному тлі. Фон всіх основних сторінок є нічне небо з силуетами листя, це створює відчуття, що користувач лежить на земля і споглядає падаючі зірки. Іконка додатку містить у собі другу частину назви, «Me.» на фіолетовому тлі.

Версія додатку для спорту кардинально інша, у ній домінують яскраві відтінки на білому тлі. На сторінках знаходяться прості ілюстрації «від руки», фото та зустрічаються векторні ілюстрації. Елементи виконані у формі плиток які при натисканні показують повну інформацію про прогрес користувача.

Іконка додатку повторює ідею застосунку для медитації, відрізняється тільки колір, червоні літери на білому тлі.

Далі мова йде про додаток VOS health, то він надає користувачам можливість контролювати своє здоров'я та фізичну активність, за допомогою функцій, таких як трекер калорій, моніторинг сну, розклад тренувань та інші (дод. А.3) [30]. Ось деякі сильні та слабкі сторони додатку:

Сильні сторони:

Функціональність: VOS health має велику кількість функцій, які дозволяють користувачам контролювати своє здоров'я та фізичну активність, що дозволяє їм досягати своїх цілей у здоров'ї та фітнесі.

Персоналізація: додаток надає персоналізований підхід до здоров'я, діагностує потреби та надає користувачам рекомендації для досягнення їхніх цілей.

Легкість використання: інтерфейс додатку дуже зручний та простий в освоєнні, що дозволяє користувачам швидко знайти потрібну інформацію та вправи.

Мобільність: додаток можна використовувати в будь-якому місці та в будь-який час, що дозволяє користувачам контролювати своє здоров'я та фізичну активність, коли це зручно для них.

Слабкі сторони:

Вартість: додаток має платну версію, що може бути недоступним для деяких користувачів.

Нестабільність: деякі користувачі скаржаться на те, що додаток може відмовляти в роботі або не коректно працювати з часом, така проблема є характерна для всіх мобільних додатків під час оновлення.

Недостатня точність: деякі користувачі вказують на те, що додаток не завжди точно відображає інформацію, аналітика не досконала.

Додаток VOS health виконана в зеленому кольорі, з акцентом на фіолетові та рожеві деталі. На сторінках додатку зустрічаються виключно 3D-ілюстрації персонажів, вони також присутні під час вибору персонального аватару, та ними проілюстровано інструменти додатку: афірмації, звуки, медитації. Користувач може побачити свій прогрес через прості та зрозумілі діаграми, також реалізовано анонімний чат з психологом який є досить зручний у використанні. В одному з останніх оновлень застосунок додав власний віджет для екрану вашого телефону де ти можеш отримувати мотивуючі повідомлення. виконані вони в лаконічному стилі, текст і фонове зображення. Додаток має нічну тему для зручного використання.

Іконка додатку включає в себе два овали, що об'єднуються і формують рожево-зелене серце, на білому тлі.

Unimeal: Healthy Diet&Workouts – це додаток для ведення здорового способу життя, що дозволяє користувачам створювати плани харчування та тренувань, щоб досягти своїх цілей здоров'я та фітнесу (дод. А.4) [31]. Додаток має наступні функції та можливості:

Планування харчування: користувачі можуть створювати свої власні плани харчування, включаючи рецепти, які відповідають їхнім дієтичним

обмеженням та перевагам. Додаток також надає можливість зберігати список покупок для кожного тижня, щоб зручно здійснювати покупки.

Планування тренувань: додаток надає користувачам доступ до персоналізованих тренувань та можливість створення своїх власних тренувань з урахуванням їхніх цілей та рівня фітнесу.

Моніторинг прогресу: користувачі можуть вести журнал своїх тренувань та харчування, щоб відстежувати свій прогрес та внести необхідні зміни у свій режим життя.

Сильні сторони:

Зручність: додаток має зручний та простий інтерфейс, що дозволяє легко користуватися всіма його функціями.

Комплексність: додаток надає користувачам можливість отримувати не тільки рекомендації щодо здорового харчування, але і персоналізовані тренування та підказки щодо способу життя загалом.

Персоналізація: додаток дозволяє встановлювати власні цілі та обмеження для харчування та тренувань, що допомагає зробити їх більш індивідуальними та пристосованими до потреб користувача.

Корисна інформація: додаток містить багато корисної інформації про харчування та здоровий спосіб життя, що може допомогти користувачам зробити більш обізнані та свідомі вибори.

Слабкі сторони:

Вартість: деякі функції додатку можуть бути доступні лише за певну вартість або за підписку, що може бути не зручно для деяких користувачів.

Обмежені можливості: деякі користувачі можуть вважати, що додаток має обмежені можливості щодо тренувань та харчування порівняно з деякими іншими додатками, його функціонал менший в порівнянні з іншими аналогічними застосунками.

Наявність реклами: додаток містить рекламу, що може відволікати користувачів. Викликати роздратування, що знизить прихильність до застосунку.

На відміну від попередніх аналогів у цьому випадку дизайн додатку є більш специфічним. Тут за основні кольори обрані білий та зелений, але вже при більшому знайомстві з додатком можна побачити, що в основному всі елементи мають білий чи сірий колір, часто погляд не може вловити основну інформацію так як вона нічим не виділена, а на деяких сторінках кольорів занадто багато, що робить сторінку плямистою та знищує всю ієрархію, і цей постійний контраст заважає користуванню додатком.

Іконка додатку дуже схожа за ідеєю з BetterMe, застосунок Unimeal має на зеленому тлі, жовті букви «Un» і крапку поряд.

Загалом, додаток Waterllama: Water tracker є корисним інструментом для відстеження рівня води, яку п'є користувач [32]. Неймовірний приклад українського мобільного додатку який вийшов на світовий ринок (дод. А.5). Однак в нього є як сильні так і слабкі сторони.

Сильні сторони:

Простота використання: додаток має простий та зрозумілий інтерфейс, що дозволяє легко додавати та відслідковувати споживання води.

Нагадування: додаток надає можливість встановлювати регулярні нагадування про те, щоб пити воду, що допомагає забезпечити регулярне та достатнє споживання води.

Аналітика: додаток надає користувачам зручну аналітику споживання води за день, тиждень та місяць, що дозволяє зрозуміти тенденції та змінити свої звички.

Підтримка декількох користувачів: додаток дозволяє кільком користувачам вести власний журнал споживання води та встановлювати власні нагадування.

Слабкі сторони:

Обмежені функції: додаток пропонує меншу кількість функцій та можливостей порівняно з деякими іншими додатками для відстеження споживання води.

Можливість помилок: користувачі можуть забути внести інформацію про своє споживання води, що може призвести до неточностей у відстеженні, нагадування не завжди є помітними.

Реклама: додаток містить рекламу, що може відволікати користувачів від їх цілей та завдань. Вона досить помітна при користуванні і займає велику площу екрану.

Вартість: деякі функції додатку можуть бути доступні лише за певну вартість або за підписку, що може бути не зручно для деяких користувачів.

Дизайн додатку Waterllama на відміну від попереднього є майже «дитячим». Тут також все виконано на класичному вже білому тлі, але інші елементи мають дуже яскраві відтінки, а персонажі додатку є його основною фішкою. Додаток адаптований для планшету у горизонтальній орієнтації. Більшість інформації є візуальною, що спрощує вибір користувачу, ви можете обрати тип рідини спираючись на асоціації без потреби перечитувати десятки назв. Кожна стека оформлена у всій відтінок і її важко сплутати з іншими, навігація дуже інтуїтивна і проста навіть для дитини. Хоча додаток і позиціонує себе як застосунок для будь якої вікової категорії, саме з таким дизайном у нього є можливість зацікавити як дорослих так і дітей.

Іконкою слугує зображення щасливої лами в сонячних окулярах, що п'є з соломенки воду.

Проаналізувавши вже діючих додатки, їх проблеми та інноваційність рішень. Звернули увагу на розвиток цих мобільних додатків від концепту до актуального продукту. Визначили характерну рису, і рівень спрощення дизайну користувацького інтерфейсу у все готовому додатку, тому для повного аналізу обрали і концепти мобільних застосунків.

2.3. Огляд концептуальних рішень та ідей проектування користувацьких інтерфейсів мобільних додатків на основі прототипів

Для аналізу аналогів ми обрали не тільки вже запущені та популярні мобільні додатки, а й дизайнерські концепти, що б мати змогу оцінити в

повному об'ємі реальний стан розробки та реалізації. Для цього ми обрали популярні проекти на платформах Behance та Dribbble. Частіше за все такі проекти не є реалізованими, або потрапляють в магазин додатків дуже зміненими, з зменшеним функціоналом, спрощеним дизайном, чи без певних адаптивів. Та аналіз саме таких концептів надає точну оцінку ринку розробки мобільних додатків і візуалізує шлях від ідеї до реалізації.

Проект Medication App – концепт мобільного додатку який допомагає слідкувати за станом здоров'я (дод. Б.1). Він надає можливість налаштування власного календаря, нагадування, аналізує прогрес. Додаток має один основний розділ та сторінку профілю користувача.

Аналіз дизайну мобільного додатку, який є лише концепцією, можна провести за наступними критеріями:

Виконання функціональних потреб. Цей додаток має вузький спектр дій для користувача, тому користувацькі кроки інтуїтивно зрозумілі, і виконання функцій просте.

Інтуїтивність та навігація. Більшість функцій не потребує додаткового пояснення, та все ж на сторінках активності користувача можна знайти досить складні для візуального декодування елементи, такі як: піктограми з прогресом, які за рахунок маленького розміру є незручними. Навігація додатком має декілька сценаріїв послідовності, користувач завжди має можливість повернутися на крок назад.

Візуальний дизайн. Дизайн застосунку лаконічний, чистий, виконаний у синіх відтінках, вже характерний для цієї ніші. На акцентних елементах використанні пастельні відтінки зеленого кольору.

Консистентність. Всі елементи дизайну уніфіковані, кнопки приведені до спільного знаменника, сторінки додатку виглядають цілісно.

Придатність до розширення та інноваційність. Такий дизайн є вже звичним і схожі проекти та ідей можна зустріти у інших дизайнерів, однак цей застосунок виділяється наявним високим рівнем та мінімалістичним дизайном.

Зручність використання на різних пристроях. Автор не адаптував цей концепт під інші пристрої, також не вказує можливості синтезу з фітнес-браслетами та смарт-годинниками. Хоча ця функція була б дуже цінною так як додаток своєю основною задачею ставить нагадування для прийомів ліків.

Наступний додаток є Diet Tracker – спеціалізується на створенні аналітики та аналізі рівня води, калорій, ваги, пільсу (дод. Б.2). Корисний для людей, що дотримуються дієти чи спеціального харчування. На фоні конкурентів додаток виділяється різноманітністю функцій та персональних налаштувань.

Виконання функціональних потреб. Додаток має широкий спектр дій для користувача, всі функції зрозумілі та послідовні. Користувацький алгоритм дій ефективний і простий.

Інтуїтивність та навігація. Навігація додатком відбувається за допомогою нижнього меню, на суміжних стрінках є стрілки для повернення на крок назад. Більшість даних візуалізована. тому перехід від однієї функції до іншої є досить інтуїтивно. Елементи навігації акцентовані кольором.

Візуальний дизайн. Дизайн виконано у пастельних відтінках нам білом тлі, кожен окремий функціональний елемент бібліотеки також виділений власним кольором, що вигідно підкреслює його фінальну ціль. Всі блоки упорядковані в сітку.

Консистентність. Дизайн-система додатку є спільною на всіх сторінках і елементах, колірні прапорці мають своє продовження на відповідних елементах вже у статистиці. тому не важко проасоціювати дані якого виду досліджень нам представлені

Придатність до розширення та Інноваційність. Додаток поєднує в собі найвдаліші розробки останніх років, його дизайн залишеться актуальний і далі, тому не буде потребувати кардинальних змін. Але і яскравої дизайнерської інновації немає, тому буде важко захопити аудиторію з таким великим вибором схожих застосунків.

Зручність використання на різних пристроях. Автор ідеї не зазначає ймовірність адаптації для інших пристроїв, але виділяє функцію використання смарт-годинника як додаткового пристрою, але лише для нагадування, власний інтерфейс не передбачено.

Наступним для аналізу ми обрали проект Fitness App (дод. Б.3). Додаток для заняття спортом та релаксації після тренування, він контролює рівень навантажень та нагадує про важливість перерв під час фізичних вправ. Virізняється поміж іншим поєднання графічних елементів та ілюстрацій.

Виконання функціональних потреб. Fitness App додаток з високим рівнем персоналізації, і користувач може налаштувати потрібні функції під себе, непотрібні картки видалити, чи додати інші на головний екран, всі ці дії легкі для виконання.

Інтуїтивність та навігація. Як зазначалося вище, під час персоналізації додатку зручно і інтуїтивно можна змінити його функціонал, для цього наявні прості підказки, більшість даних відтворено у піктограмах. Навігація відбувається за допомогою нижнього меню. де наявні 3 основних сторінки.

Візуальний дизайн. Дизайн сучасний та актуальний, використовуються елементи матового скла в поєднанні з плоскими деталями, що додає простору на екрані нашого додатку, важливі елементи акцентовано кольором та піктограмами. Присутньо багато м'яких ліній та кольорових плям.

Консистентність. Всі представлені екрани додатку мають спільний стиль, кнопки, піктограми та шрифти естетично поєднані. Картинка цілісна та гармонійна.

Придатність до розширення та Інноваційність. Додаток має свою особливість у дизайні тому вигідно виділяється на фоні конкурентів, у простий дизайн вбудовані аморфні форми що роблять його незвичнішим на фоні інших. Хоча за кольоровою схемою він не сильно відрізняється від плеяди аналогічних додатків. З плюсів також можна виділити функцію нагадування про відпочинок. Концепт є вдалою основою для створення повноцінного мобільного додатку.

Зручність використання на різних пристроях. У описі вказано можливість під'єднання фітнес-браслету для відслідковування точних даних користувача, адаптивність для інших пристроїв не вказана автором.

Останній проект, пов'язаний зі контролем здорового харчування (дод. Б.4). Застосунок Calogies привертає до себе увагу яскравим маскотом у вигляді веселого авокадо, саме ця фішка вигідно виділяє додаток на фоні інших, його приємно і цікаво розглядати, він більш «живий», ніж попередні концепти. Персонаж створює емоційне забарвлення і привертає користувачів.

Виконання функціональних потреб. Багато можливостей зустріне користувача: від звичайно планування раціону, до можливості через камеру визначати калорійність продуктів. Функціонал додатку простий та послідовність дій для користувача логічна.

Інтуїтивність та навігація. Всі дії можна виконати через картки на головному екрані додатку, тому користувачу не треба довго шукати будь-що. Кожна дія проілюстрована, а при навчанні у перший вхід в додаток ви пройдете навчання разом з маскотом який пояснить увесь функціонал, тому подальша навігація є повністю інтуїтивна.

Візуальний дизайн. Тема авокадо проходить через весь додаток, дизайнер не забуває додати емоджі чи діаграми які нагадують шматок цього овоча. Також багато зеленого кольору не надасть вам змоги забути хто «господар» цього додатку. Інші функціональні елементи виконані у чорно-білих кольорах, дизайн досить мінімалістичний. якщо не рахувати сцени де присутній помічник-авокадо.

Консистентність. Зазначивши вище про велику роль персонажа у додатку можна зробити висновок, що весь додаток дотримується єдиного стилю у оформленні від елементів до шрифтів.

Придатність до розширення та Інноваційність. Додаток використовує можливості штучного інтелекту камери для розрахування калорії, тому ця фішка може залучити велику аудиторію, що і може дати поштовх для подальшої розробки мобільного додатку.

Зручність використання на різних пристроях. Додаток не адаптований під інші пристрої крім смартфона, та не зайвим було б розширити список пристрої для планшетів. Більшість аудиторії у яких популярні аналогічні додатки часто користуються для повсякденних справ саме планшетами. Інтеграція з смарт-годинником для нагадувань була б не зайвою, але і не обов'язкова у цьому випадку.

Спираючись на дані в таблиці 1 можемо проаналізувати найбільш вдалі рішення у проектуванні концептів мобільних додатків (дод. Б.5).

Підбиваючи підсумки вищевикладеного можемо зазначити, що мобільні додатки проходять довгий шлях від концептів до вже готового продукту, зазнають певних змін у дизайні та функціоналу, не тільки під час розробки, а й надалі, тим самим залишаючись конкурентоспроможними та актуальними і через роки після презентації.

Таблиця 1 – огляд концептуальних рішень

Огляд концептуальних рішень та ідей проектування корситувацьких інтерфейсів мобільних додатків на основі прототипів

| | Medication App | Diet Tracker | Fitness App | Calories |
|--|----------------|--------------|-------------|----------|
| Виконання функціональних потреб. | ⊕ ⊖ | ⊕ | ⊕ | ⊕ |
| Інтуїтивність та навігація. | ⊕ | ⊕ | ⊕ | ⊕ |
| Візуальний дизайн. | ⊕ | ⊕ | ⊕ | ⊕ |
| Консистентність. | ⊕ | ⊕ | ⊕ | ⊕ |
| Придатність до розширення та інноваційність. | ⊕ | ⊕ | ⊕ | ⊕ |
| Зручність використання на різних пристроях. | ⊖ | ⊖ | ⊕ | ⊖ |

РОЗДІЛ III

ПРОЕКТУВАННЯ МОБІЛЬНОГО ДОДАТКУ ДЛЯ МОНІТОРИНГУ ЗДОРОВ'Я ТА ЛІКУВАННЯ ДЕФІЦИТУ ВІТАМІНІВ ГРУПИ D «GETSUN»

3.1. Опис та зміст ключових етапів пошуково-проектної роботи для проектування для моніторингу здоров'я та лікування дефіциту вітамінів групи D «GETSUN»

Проаналізувавши аналоги та прототипи на платформах Behance та Dribbble та звернувшись до бібліотеки UXArchive для пошуку ідей реалізації класичних екранів додатків, було розпочато роботу над пошуком концептуальних рішень. Перший етапом було формулювання основної ідеї та мети розробки та їх опис.

Основною ідеєю проекту є розробка зручного мобільного додатку, який був би універсальним у використанні, задачею ж є створення прототипу мобільний додаток категорії «Краса та здоров'я», з простим, лаконічним дизайном, багатofункціональний, з можливістю нагадування та контролю, для широкої цільової аудиторії, без географічних, статевих та економічних обмежень. Метою проекту є звернення уваги людей на першоджерело поганого самопочуття, висвітлення методів підтримки та профілактики організму під час стресових, емоційно складних ситуацій. Розкриття та популяризація новітніх медичних досліджень, які знаходять зв'язок характерних симптомів хвороб з кількістю вітаміну D в організмі людини, вплив вітаміну на психофізичний стан людини. Додатковими завданнями є розробка промо-сайту для додатку та інтерфейсу смарт-годинника на основі Apple watch.

Другим етапом, за допомогою метода персон ми сформувавши та визначили потенційну цільову аудиторію нашого проекту. Створили три персоналії користувачів з різними географічними, віковими, статевими та економічними можливостями. Висвітлили їх можливі запити та проблеми, та включили до

розробки методи їх вирішення. Картки персон можна переглянути в додатках та за посиланням (дод. В).

Третій етап мав в собі створення карти сайту та моделювання user flow. Карта сайту – це відмінний інструмент, який дозволить вам створити повну структуру веб-сайту [7, с.115]. Допоможе визначити кількість та функціонал сторінок, обов'язкові елементи інтерфейсу, логічну послідовність. Для зручності та мобільності редагування карту сайту було створено за допомогою Miro (дод. Г.1). На цій платформі також було створено і user flow для додатку (дод. Г.2). User flow зручна форма моделювання шляху користувача багатосторінковим діджитал продуктом, на цьому етапі ми повинні зайняти роль потенційного користувача та визначити його потреби, зрозуміти мотивацію його дій та поррахувати всі можливі сценарії на шляху до цілі.

Останнім етапом розпочали розробку вайрфреймів, визначили розміри екрану певного пристрою та його особливості, так як обрали за основу 390x844 пікселів, розпочали роботу з IOS UI-Kit. Створили шаблон для подальшого використання, з програмними елементами (час, дата, елементи навігації пристрою) та визначили сліпі зони під час використання. Етап створення макетів дав змогу відкинути невдалі варіанти розміщення елементів, дав змогу оптимізувати сторінки додатку, прибрати занадто довгі для скролу деталі, зменшити шлях користувача до інформації та потрібних цілей.

Закінчивши пошукові роботи і маючи основу для нашого додатку ми перейшли до пошуку референсів та технічного виконання розробки функціоналу та дизайну мобільного додатку. Створили мудборд, який би створив певний настрій та надав емоційне забарвлення нашій роботі. Пошук фото-референсів продовжився за темою: космос, сонце, зірки, веб дизайн, типографіка (дод. Д.1). Також було створено борд з референсами додатків та елементів (дод. Д.2).

3.2. Технічна реалізація проєктування користувацького інтерфейсу мобільного додатку для моніторингу здоров'я та лікування дефіциту вітамінів групи D «GETSUN»

Для проєктування користувацького інтерфейсу було обрано програму Figma, її функціонал найбільше підійшов для потреб, цілей та задач. Маючи карту сайту, та ескізні варіанти ми створили перший екран нашого проєкту, головний. Розміри екрану 390x844 пікселів, так як під час пошукового етапу ми обрали IOS-Kit (дод. Е.2).

Для проєкту було обрано сітку в 4 колонки з відступами в 16 пікселів що достатньо для сучасних екранів, також на окремих сторінках ми працювали з решіткою 23 розміру, в такий спосіб елементи можна розмістити не тільки відповідно вертикалям, а й горизонталям одночасно (дод. Е.1). Сітка дозволяє створити правильний за пропорціями та співвідношенням інтерфейс, узгодити елементи між собою та знайти візуальний центр екрана (рис. 3.1) [7, с. 81-82].

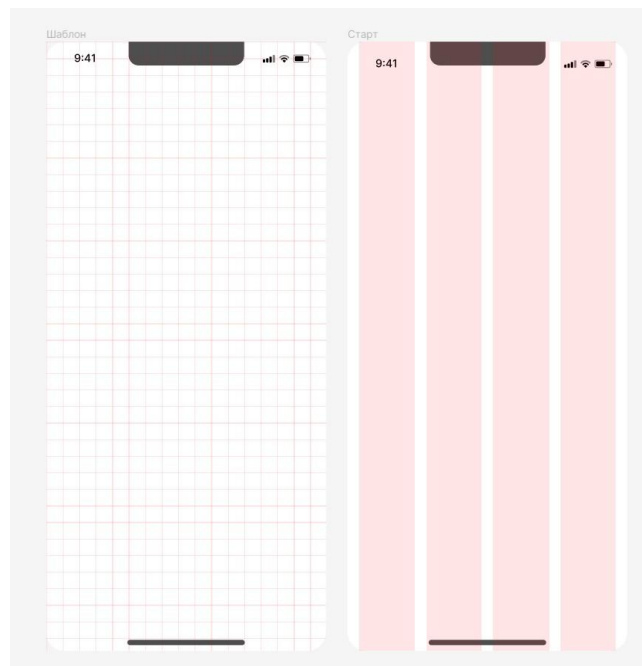


Рисунок 3.1 – сітка

Наступний кроком став процес створення вайрфреймів (дод. Е.3). На цьому етапі ми можемо побачити композиції проблеми та неточності, так як колір, зображення, текст не відволікають нас від скелету мобільного

додатку(рис. 3.2). В цей же час ми задаємо основні форми нашого подальшого дизайну, бачимо негативний простір та скелет проекту [33, с. 108].

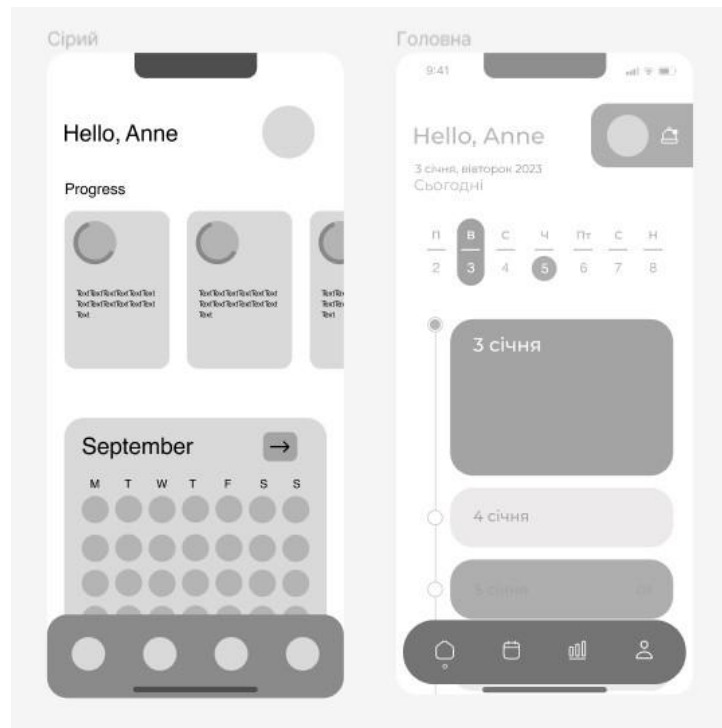


Рисунок 3.2 – Вайрфрейми

За допомогою мудборду створенно кольорову палітру майбутнього додатку. На основі контрасту образів космосу та сонця, було вирішено зупинитися на кольоровій гамі, яка містить наступні кольори: темно-сірий, жовтий, та білий. Використовуємо їх спираючись на формулу 60/30/10. Звернули увагу на контраст кольорів на екрані для зручності користування [34]. Також варто зазначити важливість єдиного стилю кольорової гами, визначення ієрархічності кольорів, і легкість та чистоту сприйняття кольору на екрані. У обраній палітрі повинні міститись основні та контрастні кольори, які будуть використовуватись у візуальній комунікації для акцентування уваги користувача на потрібних елементах: кнопках, повідомленнях, інформаційно важливих аспектах. Палітра складається з відтінків сірого, жовтого та білого (рис. 3.3). Тло екранів мобільного додатку є білим, за виключенням сторінки «Аналітика» та «Акаунт» виконані в темно-сірих відтінках.



Рисунок 3.3 – Палітра проекту

Визначивши загальний стиль екранів додатку ми можемо перейти до підбору шрифтів, для цього створюємо стилі (рис. 3.4). Це своєрідна таблиця де ми вказуємо вид, розмір, начерк, кернінг шрифту і місце його використання, для того щоб уніфікувати заголовки та основний текст. Подальше використовуємо її для всіх екранах мобільного застосунку. Для мобільного застосунку обрали шрифт Montserrat в класичній версії [35]. Гротеск в нашому випадку є не тільки більш вдалим та сучасний, а й зручним.

Montserrat

| | | |
|------------------|-------|---------|
| Заголовок 1 | 30 px | Medium |
| Заголовок 2 | 20 px | Medium |
| Основний текст 1 | 15 px | Regular |
| Основний текст 2 | 13 px | Light |
| Підказки | 10px | Medium |

Рисунок 3.4 – стилі шрифту

Для створення меню обираємо піктограми: головна сторінка, календар, статистика, акаунт. Додатково нам знадобиться піктограми звуку, повідомлень, стрілки, хрестик. Всі вони повинні бути об'єднані одним стилем, у нашому випадку це прості контурні піктограми з однорідною лінією, без заливки, у білому та чорному кольорі (рис. 3.5).



Рисунок 3.5 – Піктограми

Основними формами було обрано прямокутник із заокругленими кутами, така форма повторюється на всіх елементах, кнопках, виносних деталях. Приводимо до спільного знаменника всі графічні елементи, це дозволяє нам створити гармонійну та композиційно правильну дизайн-систему. Такий вибір форми обумовлений основною ідеєю додатку, його символом – сонцем. В подальшо заокруглену форму ми використовуємо і в логотипі мобільного додатку, уникаємо гострих кутів так як подібна графіка за емоційним забарвленням, в нашому випадку, буде чужорідною [36].

Функціональні кнопки мобільного додатку є основними елементами дизайну. Від їх розташування до функціоналу залежить користувацький досвід та зручність використання. Як зазначалося вище ми маємо заокруглену форму елементів, в тому числі, і кнопок. Важливо зазначити, що при проектуванні цих елементів важливим є розробка декількох станів, в нашому випадку це: активна, неактивна. Наша задача візуально відрізнити їх для користувача, ми використали колір, неактивна кнопка є сірою, що вже інтуїтивно робить її менш помітною, і тому не активною. Активна ж кнопка має контрастне темно-сіре забарвлення, що на білому тлі робить її акцентною [37].

Під час проектування нами активно використовуються компоненти. Компоненти використовуємо як окремо створений алгоритм переходу станів елемента з чітко прописаними діями для його активації (дод. Ж.1). Наприклад для створення елемента повзунка, який за нашою ідеєю має 4 стани, градацію заповненості, ми створюємо основні стоп-точки, утворюємо варіанти і задаємо анімацію, в нашому випадку обираємо функцію «On drag», тобто зміна варіантів нашого алгоритму відбудеться тільки після того, як користувач перетягне елемент на потрібне місце. Компоненти дозволяють нам візуально

продемонструвати функціонал елементів і є більш зручним у використанні для подальшої верстки мобільного додатку, так як не потребують створення додаткових екранів.

Перейшли до створення ескізу маскоти, виділили основні емоції, що проєцює наш персонаж: радість, сум, здивування та збентеження (дод. И.1). Було визначено, що персонаж має бути простим для сприйняття, з легкосчитувальними емоціями [38, с. 145]. Ескіз підготували для нанесення кольору та подальшої анімації (рис. 3.6). Після завершення створення ескізів маскоти, ми перейшли до його анімування, використали програму Procreate яка надає засоби покадрової анімації. Такі ж кадри було використано при проектуванні екранів онбординга додатку.

Данна анімація персонажа буде використовуватися на промо-сайті та на сторінках «onboarding» у додатку.

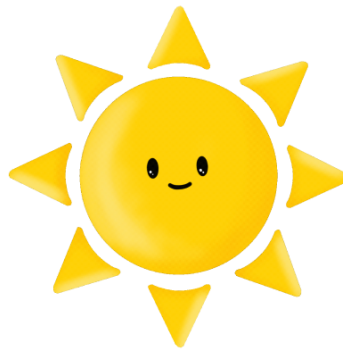


Рисунок 3.6 – Маскот

Анімація сторінок розроблялась засобами програми Figma. Для переходів між сторінками ми використовували найбільш вдалі алгоритми дії, перевіряли їх переносячи нас проект на екран телефону та експериментальним способом знаходили найзручніші варіанти взаємодії. Весь алгоритм анімації сторінок та прототипування важливий для подальшого проектування мобільного застосунку, анімація впливає на сприйняття користувача своїх дій та утримує його увагу [39, с. 273].

Логотип мобільного додатку – це перше, що бачить потенційний користувач. Тому основна задача логотипу: привернути увагу, виділитися на тлі

конкурентів, та зацікавити. Для створення логотипу ми обрали образ сонця, так як саме він в нас зустрічається у ідеї додатку, візуальних образах та наш персонаж-маскот має таку форму. Так як ми для розробки використовуємо IOS UI-Kit то і для логотипу ми обрали стандарти проектування іконок компанії Apple (рис. 3.7). За форму ми обрали силует вже розробленого раніше сонця, і зафарбували його в білий колір, для тла ми обрали відтінки жовтого, створили радіальний градієнт, додали помаранчевого, там самим додали простору та об'єму логотипу та іконці.

Логотип яскравий, помітний та передає правильне емоційне забарвлення, розкриває ідею додатку про «сонячний вітамін». Важливим було виділити архетип образу у логотипі, так як ми не ототожнюємо додаток з географічною точкою на карті, ми повинні були вибрати простий і зрозумілий образ, який має загально прийняте значення, гендерно-нейтральний та легкий для зчитування [38, с. 74-80]. Також важливо зазначити, обираючи жовтий колір потрібно пам'ятати про його значення. Часто відтінки жовтого використовують на знаках які попереджають про небезпеку, тому нашою задачею було знайти такий відтінок жовтого який би мав позитивне кольорове звучання [34].

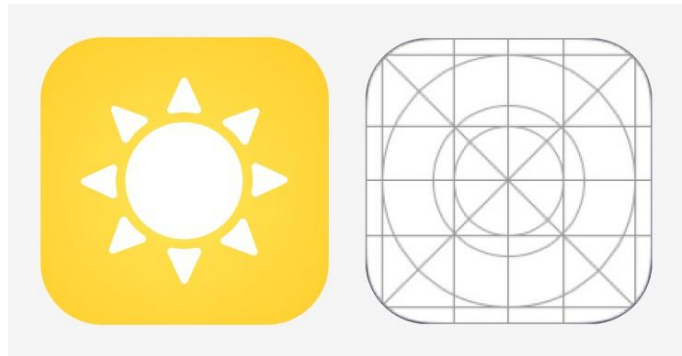


Рисунок 3.7 – Логотип додатку

Після завершення проектування інтерфейсу мобільного додатку перейшли до створення промо-сайта.

Маючи певний напрям за стилістикою ми розпочали створення ескізів (дод. И.1). Розподілили майбутній сайт на блоки та надали їм певні характеристики: пізнавальну, інформаційну, рекламну, естетичну. Визначили

орієнтовну текстову складову кожного блоку. Обрали додаткові сторінки функціонування сайту: помилка 404 (дод. Е.2), та на випадок технічних робіт (дод. Е.3).

Наступним нашим кроком було визначення кольорової гами сайту і його супутніх елементів, шрифту. Спираючись на стиль мобільного додатку ми використали аналогічну кольорову гаму.

Шрифтові пара зібрана з Engravers Gothic та Gilroy (рис. 3.8). Гротескні шрифти маючи строгі геометричні форми та з однаковою товщиною всіх ліній, є більш зручним для інтерфейсу нашого веб ресурсу. Обидва шрифти мають багато типів накреслення, що дало нам змогу адаптувати їх під різні задачі [40]. На цьому підготовчий етап проекту був завершений.



Рисунок 3.8 – Шрифтова пара сайту

Також на цьому етапі було вирішено додати певних стильових прийомів щоб витримати сучасний стиль сайту: легкі градієнти, скломорфізм та шуми [38]. Саме використання шуму на фоновому зображенні надає нам можливість виділити інші елементи, у нашому випадку – маскот.

Вище нами було обрано емоційні забарвлення для кожного блоку сайту і додаткових сторінок. Всього було створено 6 анімацій: вітальна на перший блок сайту, дві анімації для характеристик додатку та його особливостей, анімація здивування для сторінки технічних робіт, та емоція суму для помилки та анімація для завантаження.

Після цього ми перейшли до розробки прототипу сайту (дод. И.4). Перенесли ескіз до програми Figma та загальними формами позначили контент. Для конструкції сайту використали сітку 8/97/20, де 8 це колони, 97 границі

робочої площини, 20 відстань між блоками. Робоча площа 1512x982, що відповідає стандартним розмірам сучасних матриць. Виділили основні елементи для роботи.

Закінчивши створення основної сторінки лендінгу, ми створили додаткові сторінки. Зберегли стиль, шрифт та кольорову гаму проекту. Використали елементи з основної сторінки, тим самим об'єднали їх. Додали анімації та використали сітку сайту. Винесли на сторінку технічних робіт – таймер, для зручності користувачів [41].

Маючи повну візуальну основу проекту ми перейшли до технічного виконання, створення виносних елементів і компонентів взаємодії (кнопки і т.д.). Створили елемент, що інформує користувача про завантаження додатку, та розробили функціонал взаємодії з ним (блакитні стрілки), упорядкували дії для користувача (дод. И.5).

Під час розробки використовували компоненти, вони надали нам змогу зробити сайт інтерактивним та цікавим, використовували їх для визначення стану активних елементів, кнопок, мікро анімацій (дод. И.6). Це дозволило нам не використовувати безліч сторінок для будь яких дій з сайтом, а створити функціонал за допомогою простих алгоритмів дії.

3.3. Опис розробленого користувацького інтерфейсу мобільного додатку для моніторингу здоров'я та лікування дефіциту вітамінів групи D «GETSUN»

В результаті проектування ми маємо прототип мобільного додатку, інтерфейс екрану повідомлень для персонального годинника та промо-сайт. Клікабельний прототип, що дозволяє продемонструвати покрокову анімацію, та логічну послідовність відкриття екранів (дод. К.1).

Тож остаточний варіант складається (дод. К.2):

- з 10 екранів завантаження;
- з 11 екранів реєстрації;

- з 16 екранів тесту чи вводу даних;
- з 5 екранів загрузки-аналітики для створення календарю;
- з 4 екранів onboarding або екранів адаптації.

Основні, постійні екрани:

- Головна сторінка;
- Календар;
- Статистика/Прогрес;
- Аккаунт.

Допоміжні (для демонстрації):

- Нагадування та повідомлення;
- Календарні виноски;
- Екрани з розгорнутими елементами;
- Екрани з елементами що мають рівень заповнюваності.

Додаткові:

- екрани інтерфейсу для годинника.

Загалом було розроблено близько 70 екранів з різними станами елементів та функціоналу (дод. Л.1).

Під час проектування головний екран додатку кілька разів змінювався, його наповнення та функціонал, але остаточний варіант став більш лаконічним та простим у використанні, ми зменшили довжину скролу чим оптимізували сторінку [42]. На першому екрані створено календар на тиждень та рекомендації для користувача, привітання, актуальну дату, аватар акаунта користувача та оповіщення.

Сторінка «Календар» має в собі вже повноцінний календар з виділеними жовтим кольором датами на які користувачу треба звернути увагу, при натисканні нам відкривається блок з персональними рекомендаціями. Там для нас вказаний день плану профілактики чи лікування, рекомендована норма вживаного вітаміну, прогноз погоди.

На екрані статистики ми об'єднали візуальну інфографіку та текстову підсумкову інформацію. Поділивши сторінку на інтерактивні елементи:

повзунки самоаналізу, сон, прогулянка, стан. Та на статичні, де відображається статистика за підрахунками додатку: рівень проходження курсу, покращення стану та сну. На даній сторінці користувачу пропонують додати фітнес-браслет чи годинник для автоматичного зчитування даних.

Сторінка «Календар» являє собою набір персональної інформації про користувача, дає змогу налаштувати нагадування, їх час та рівень звуку, або взагалі вимкнути. Там можна знайти посилання на політику конфіденційності та вимоги користування. Наявна кнопка через яку користувач може вийти з акаунта і зареєструватися знову.

При першому завантаженні додатку ми починаємо з кола що перетворюється на пейзаж і на цьому етапі залучає користувача до дій. Щоб розпочати завантаження треба «відправити» сонце на небо, і пейзаж перетворюється на світанок. Далі з'явиться кнопка «розпочати», і користувач перейде до реєстрації.

Реєстрація складається з чотирьох етапів: особиста інформація, стать, вік, географічне положення. Користувач не може закрити чи обійти цей етап, так як дані отримані при реєстрації мають важливу роль при аналітиці та подальшому формуванні результатів.

На першому етапі користувачу пропонують ввести ім'я, пошту та придумати пароль, або зареєструватися через платформу Google чи Facebook.

Другий етап пропонує обрати стать, інтерактивні елементи які при виборі стають жовтого кольору позначають жіночу чи чоловічу стать. Даний етап є важливим, бо через специфіку розрахунки курсу лікування чи підтримки організму для різної статі має різні особливості.

Третій етап має в собі простий механізм вибору року народження. Як і на минулому етапі цей крок є важливим під час розрахунків, так як організм має вікові особливості і точна інформація про користувача дасть змогу більш персоналізовано створити курс.

Четвертий етап це вибір географічного положення, тут оцінюється рівень отримання сонячної радіації організмом користувача. На екрані зображена карта

на якій користувач може обрати власну точку проживання, поставити її на карті, при активованій геопозиції, карта автоматично покаже ваше місцезнаходження.

Від реєстрації ми переходимо до тестування. У користувача запитують яка його ціль: лікування (за призначенням лікаря, за медичний аналізом), профілактика чи підтримка. У разі обрання пункту «лікування» користувачу пропонують самостійно ввести результати аналізу для розрахунку норми споживання вітаміну або ввести вже призначену лікарем норму. Після отримання даних додаток створить персональний календар. На всіх слайдах ми використовуємо візуальну комунікацію засобами піктограм, тим самим даємо користувачу проасоціювати стан з зображення, виключаючи негативний підтекст, в такий спосіб мотивуємо його до більш чесної відповіді [43].

Якщо ж користувач вибере профілактику чи підтримку організму йому пропонують пройти опитування на основі якого буде проходити аналітика даних і формування курсу.

Опитування складається з 6 питань: про якість сну, раціон, вітамінні добавки, про час який ви проводите на відкритому просторі. як часто ви хворієте і чи схильні до стресу. Ці питання розкривають найхарактерніші симптоми дефіциту вітаміну Д, то на основі цього опитування можна скласти повноцінні рекомендації по профілактиці.

Після проходження опитування нас зустрічає екран аналізу відповідей користувача та створення персонального календарю. Після загрузки відкриваються екран onboarding або екранів адаптації, які знайомить нас з мобільним додатком, та розказує про його функціонал. Там ми знайомимося з маскотом мобільного додатку – сонечком. Після проходження цих екранів ми потрапляємо на головну сторінку застосунку.

Як результат проектування ми маємо клікабельний прототип мобільного додатку, концептуальні розробки інтерфейсу для персонального годинника та прототип промо-сайту для застосунку.

ВИСНОВКИ

У ході дослідження був здійснений добір та аналіз теоретичного матеріалу з теми проектування користувацького інтерфейсу, його особливості, етнічну та географічну специфіку. Було досліджено особливості розробки мобільних додатків та склали основні вимоги до правильно спроектованого додатку: ергономіка та взаємодія, мобільність та контекст використання, мінімалізм та простота, адаптивність та респонсивний дизайн, використання жестів, персоналізація.

Було проаналізовано світовий вплив на проектування вітчизняних мобільних додатків та користувацьких інтерфейсів: адаптивність, актуальність дизайну, інноваційність та універсальність. Виявили характерні незмінні особливості внутрішнього ринку споживачів: культурний та ментальний аспект проектування. Виділили важливість інтегрування мобільних додатків до міжнародних стандартів. Акцентували увагу на недоліках у відомих світових проєктів, на прикладі мобільного додатку Instagram.

Описали специфіку розробки вітчизняних додатків. Визначили основні особливості українського ринку, його пріоритетні галузі розробки та потенціал виходу на світові ринки та конкурентоспроможність мобільних застосунків. Визначили лідерство України у розробці адміністративних застосунків та їх популярність за межами країни. Сформували та проаналізували рейтинг найпопулярніших мобільних додатків від українських розробників.

Розкрили властивості мобільних додатків присвячених темі здоров'я, визначили українські широковідомі застосунки, їх якісні характеристики за: мовою, локалізацією, дизайном, функціональністю та маркетингом.

Дослідили сучасний стан аналогів та прототипів мобільних додатків, які присвячені моніторингу здоров'я. Виділили їх недосконалості та проблеми, та виокремили їх інноваційні рішення, нововведення та особливості. Для аналізу обрали як і вітчизняний продукт який має свого користувача у світі, такі як: BetterMe та Waterllama. Так і відомі світові застосунки з необмеженою географічною аудиторією: VOS healthy.

Для аналізу нами було дібрано проекти які розроблені у вигляді лише концептів та не мають фізичного втілення. Засобами платформ Behance та Dribbble знайшли актуальні варіанти, що могли слугувати якісними прикладами в подальшому проектуванні власного додатку. Це дало змогу прослідкувати за етапами розробки та визначити в якому виді до користувача доходить кінцевий продукт.

У третьому розділі пояснювальної записки описано пошуково-проектний етап, покрокова підготовка до розробки користувацького інтерфейсу, визначено цільову аудиторію проекту, сформовано user flow та карту сайту.

Також визначено розміри екранів майбутнього додатку для створення макетів та вайрфреймів, обрали IOS UI-Kit, для стандартизації елементів інтерфейсу. У другому підпункті описано технічну частину розробки засобами програми Figma, від моделювання до реалізації анімації та переходів.

Створення стилів для шрифту, особливості їх використання на екранах додатку, кольорова гама та її специфіка. Показано роботу з компонентами, кнопками та анімацією. Описано ідею логотипу мобільного додатку та іконки. Відображено остаточний візуальний варіант розробки мобільного додатку для моніторингу здоров'я та лікування дефіциту вітамінів групи D «GETSUN»». Надано посилання на прототип у Figma.

Отже, проаналізувавши вищевикладене можемо зазначити, що розробка користувацького інтерфейсу мобільного додатку з теми здоров'я є актуальною та практично застосовна для подальшого проектування та створення на його основі повноцінного мобільного застосунку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Екосистема Apple: чому це важливо для компанії і чим зручно для вас. URL : <https://ion.ua/blog/ekosistema-apple-chomu-tse-vazhливо-dlya-kompaniyi-i-chim-zruchno-dlya-vas/>
2. Вітамін Д – це не просто класичний вітамін. URL: <https://oculus.lviv.ua/blog/endocrinology/vitamin-d/>
3. FINANCIAL TIMES пояснює, чому деякі люди стали щасливішими під час пандемії. URL: <https://zn.ua/WORLD/financial-times-objasnjaet-pochemu-nekatorye-ljudi-stali-schastlivee-vo-vremja-pandemii.html>
4. Vitamin D supplementation to prevent acute respiratory tract infections: systematic review and meta-analysis of individual participant data. *The lancet. Diabetes & endocrinology* / Martineau A.R., et al. 2017, Vol. 9, № 5, Pp. 276–292. DOI: 10.1016/S2213-8587(21)00051-6
5. Андріяшенко І. В, Басанець О. П., Бистрякова В. Н., Павленко А. Ф., Осипчук М. В. Вплив кольору на візуальне сприйняття образу компанії. *Технології та дизайн*. Київ: Київський національний університет технологій та дизайну, 2017. №24. С. 4-7. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/td_2017_3_6
6. Бейлі С., Мілліган Е. Міфи про брендинг. Бренд – це лише логотип та інші поширені непорозуміння; пер. з англ. Я. Машико. Харків: «Ранок» : Фабула, 2020. 256 с.
7. Чемерис Г. Ю. UX/UI дизайн : навчальний посібник для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» : навчальний посібник. Запоріжжя: ЗНУ. 2021. 209 с. URL: <https://dspace.znu.edu.ua/jspui/handle/12345/5157>
8. Norman D. A., Nielsen J. The definition of user experience. CA, USA: Nielsen Norman Group, 2014. 191 p.
9. Цанко І. М. Сучасна графіка: еволюція інтерфейсу. *Наукові розробки молоді на сучасному етапі* :тези доповідей XVII Всеукраїнської наукової конференції

- молодих вчених та студентів (26-27 квітня 2018 р., Київ). Київ: Київський національний університет технологій та дизайну, 2018. Т.1. С.499-500.
10. Lidwell W., Holden K., Butler J. *Universal Principles of Design: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach through Design*. Rockport Publishers, 2010. 273 p. URL: <https://books.google.com.ua/books?id=3RFyaF7jCZsC&printsec=frontcover&hl=uk#v=onepage&q&f=false>
 11. Wroblewski L. *Mobile First*. Paris: Eyrolles, 2012. 139 с.
 12. Heijden H. User acceptance of hedonic information systems. *Journal STORage*. Minnesota : MIS Research Center, University of Minnesota, 2004. Vol. 28, No. 4. Pp. 695-704. DOI: 10.2307/25148660
 13. Чемерис Г. Ю. Важливість емпатії та рефлексії у процесі проектування користувацького інтерфейсу. *Інформаційні технології в культурі, мистецтві, освіті, науці, економіці та бізнесі: матеріали Міжнар. наук.-практ. конф.* Видавничий центр КНУКіМ, Київ, 2019. С.184-186.
 14. Hassenzahl M. Experience design: Technology for all the right reasons. *Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics*. San Rafael, CA, USA: Morgan & Claypool, 2010. Pp. X-134. DOI : 10.1007/978-3-031-02191-6
 15. Lazar J., Feng J. H., Hochheiser H. *Research Methods in Human-Computer Interaction*. Hoboken, NJ, United States : A John Wiley and Sons, 2017. 560 p.
 16. Cuello J., Vittone J. *Designing mobile apps*. 1st Edition. Ed. Catalina Duque Giraldo. José Vittone, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2013. 271 p. URL: https://books.google.com.ua/books/about/Designing_Mobile_Apps.html?id=QXYRtAEACAAJ&redir_esc=y
 17. Google Play. Популярне, Україна. URL: <https://play.google.com/store/apps?device=phone&hl=ru&gl=US>
 18. Універсальна платформа маркетингової аналітики додатків. URL: <https://www.mobileaction.co/>

19. Захарова О. Українці обирають Android: чому iPhone в Україні не популярний | *tech.segodnya*. 2022. URL:
<https://tech.segodnya.ua/ua/tech/ukraincy-vybirayut-android-pochemu-iphone-v-ukraine-ne-ochen-populyaren-1604106.html>
20. Fling B. *Mobile design and development: Practical concepts and techniques for creating mobile sites and Web apps (Animal Guide)*. 1st edition (September 3, 2009). «O'Reilly Media, Inc.», 2009. 332p.
21. Pushkar O., Hrabovskyi Ye. Methodology for developing an intelligent user interface for educational publications in the e-learning system. *Development Management*. Sumy : Business Perspectives, 2019. Vol. 17, №3. Pp. 23-34. doi:10.21511/dm.17(3).2019.03
22. Stone D., Jarrett C., Woodroffe M., Minocha S. *User interface design and evaluation*. 1st Edition. Elsevier. 2005. 641 p. URL:
<https://www.elsevier.com/books/user-interface-design-and-evaluation/stone/978-0-12-088436-0>
23. Schneider T. van. Skeuomorphism is making a comeback | *vanschneider*. 2020. URL: <https://vanschneider.com/blog/skeuomorphism-is-making-a-comeback/>
24. Вольвач В. Необанки: світовий досвід та українська практика. *Актуальні проблеми міжнародних відносин-2020» зб. матеріалів Міжнародної науково-теоретичної конференції студентів, аспірантів і молодих вчених*, (Київ, 22 жовтня 2020 р.) Київ: КНУ. 2020, С. 20-22.
25. Яковлева М. Топ-20 найпопулярніших українських мобільних застосунків | *ThePage*. 2020. URL:
<https://thepage.ua/ua/business/top-20-najpopulyarnishih-ukrayinskih-mobilnih-zastosunkiv>
26. Сабадишина Ю. В інших країнах хочуть запровадити аналоги «Дії». На старт проекту вже виділили \$650 тисяч (UPD) | *DOU*. 2023. URL:
<https://dou.ua/lenta/news/diya-in-other-countries/>
27. Кенігштейн І. Україна чи Європа? Як я вбив 2 місяці на відкриття рахунку у польському банку | *Фокус*. 2022 : URL:

- <https://focus.ua/uk/opinions/528183-ukrajina-chi-yevropa-yak-ya-vbiv-2-misyaci-na-vidkrittayahunku-v-polskomu-banku>
28. BetterMe: Здоров'я | *Google Play*. URL:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gen.workoutme&hl=ru&gl=US>
29. BetterMe: Ментальне здоров'я | *Google Play*. URL:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gen.bettermeditation&hl=ru&gl=US>
30. VOS.health | *Google Play*. URL:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vos.app&hl=ru&gl=US>
31. Unimeal: Healthy Diet&Workouts | *Google Play*. URL:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.unimeal.android&hl=ru&gl=US>
32. Water tracker app & drink water reminder | *Waterllama*. URL:
<https://waterllama.com>
33. Осадча К., Чемерис, Г. Формування графічної компетентності бакалаврів комп'ютерних наук у процесі вивчення прототипування програмних інтерфейсів. *Інформаційні технології і засоби навчання : електронне наукове фахове видання / Ін-т інформ. технологій і засобів навчання АПН України, Ун-т менеджменту освіти АПН України*, 2018, Т. 67.№ 5. С. 104-120.
34. Іттен Й. Мистецтво кольору. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с.
35. Heller S., Anderson G. *The Typography Idea Book: Inspiration from 50 Masters*. London, USA: Laurence King Publishing, 2016. 128 с.
36. Іттен Й. Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. Київ: ArtHuss, 2021. 136 с.
37. Лаптон Е., Філліпс Дж. К. Основи. Графічний дизайн 04: Нові основи. Київ : ArtHuss, 2020. 262 с.
38. Патер Р. Політика дизайну. (Не зовсім) глобальний довідник із візуальної комунікації; пер. з англ. А. Беницький. Київ: ArtHuss, 2021. 192 с.
39. Пасько О., Чернявський Б., Шаповал А., Глінська А. Вплив анімації на користувацький досвід у web-інтерфейсах. *Актуальні проблеми сучасного*

- дизайну. зб. тез *IV Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, КНУТД, 27 квітня 2022 р.) Київ: КНУТД, 2022. С. 270-273
40. Куленко М. Основи графічного дизайну. Київ: Кондор, 2006. 493 с.
41. Адамс Ш. Як дизайн спонукає нас думати. Київ: ArtHuss, 2022. 256 с.
42. Синєпулова Н. Композиція. Тотальний контроль. Київ: ArtHuss, 2019. 240 с.
43. Гресько О. В. Візуальна комунікація як основа масово-інформаційної діяльності ХХІ століття. *Держава та регіони. Серія: Соціальні комунікації* Запоріжжя: КПУ, 2015. № 1. С. 4-8.

ДОДАТОК А

Аналоги мобільних додатків



Рисунок А.1 – Додаток BetterMe mental

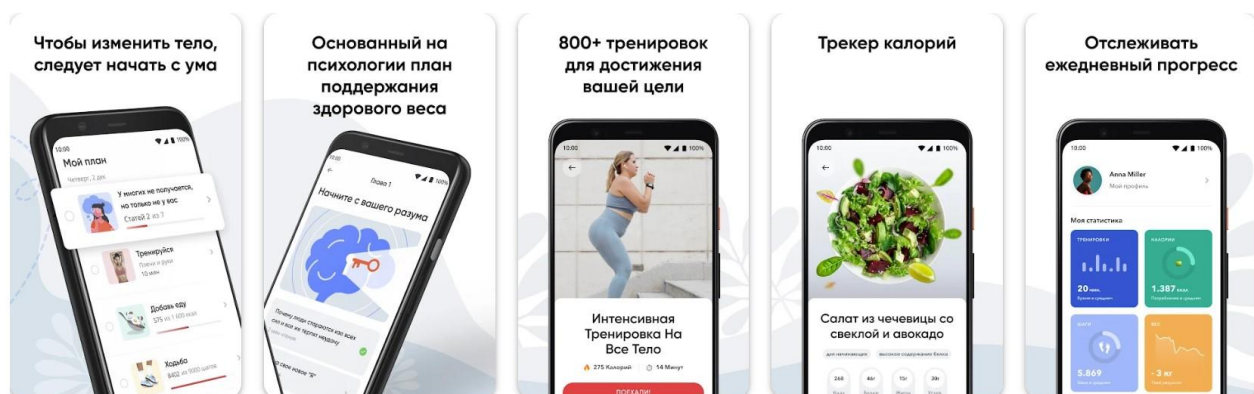


Рисунок А.2 – Додаток BetterMe health



Рисунок А.3 – Додаток VOS health

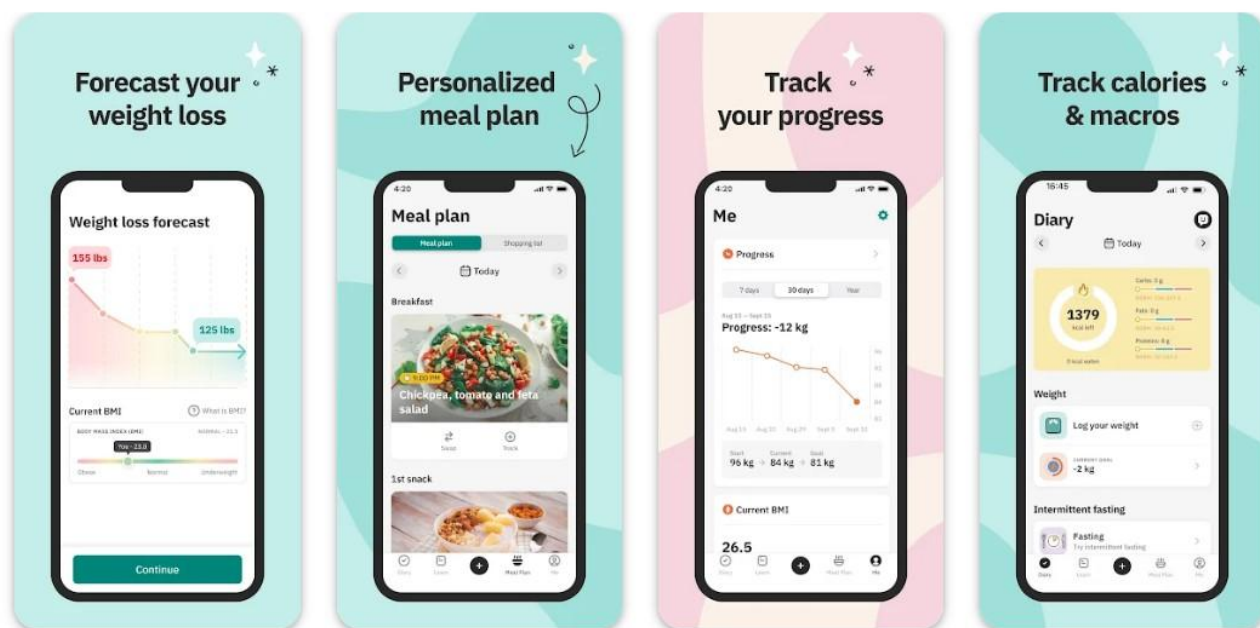


Рисунок А.4 – Додаток Unimeal: Healthy Diet&Workouts

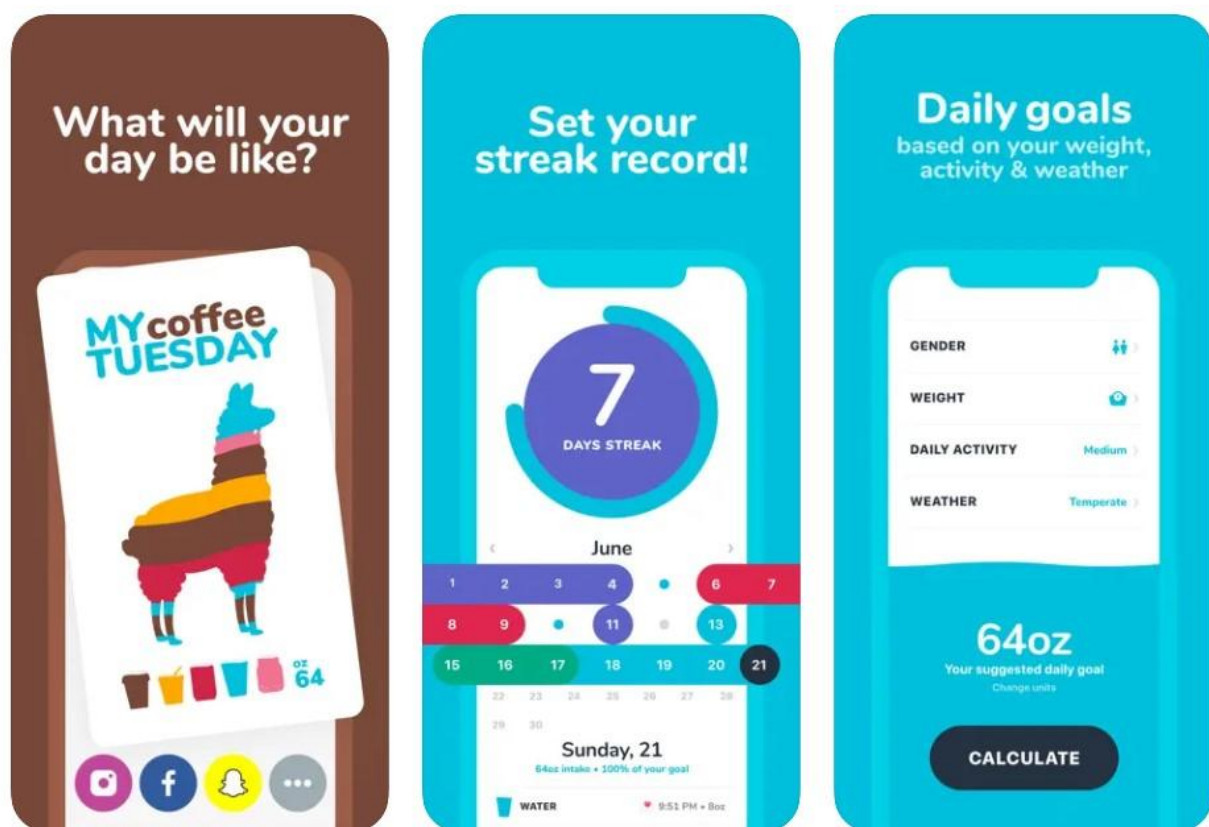


Рисунок А.5 – Додаток Waterllama: Water tracker app & drink water reminder

ДОДАТОК Б

Концептуальні рішення та ідеї (прототипи мобільних додатків) та порівняльна таблиця

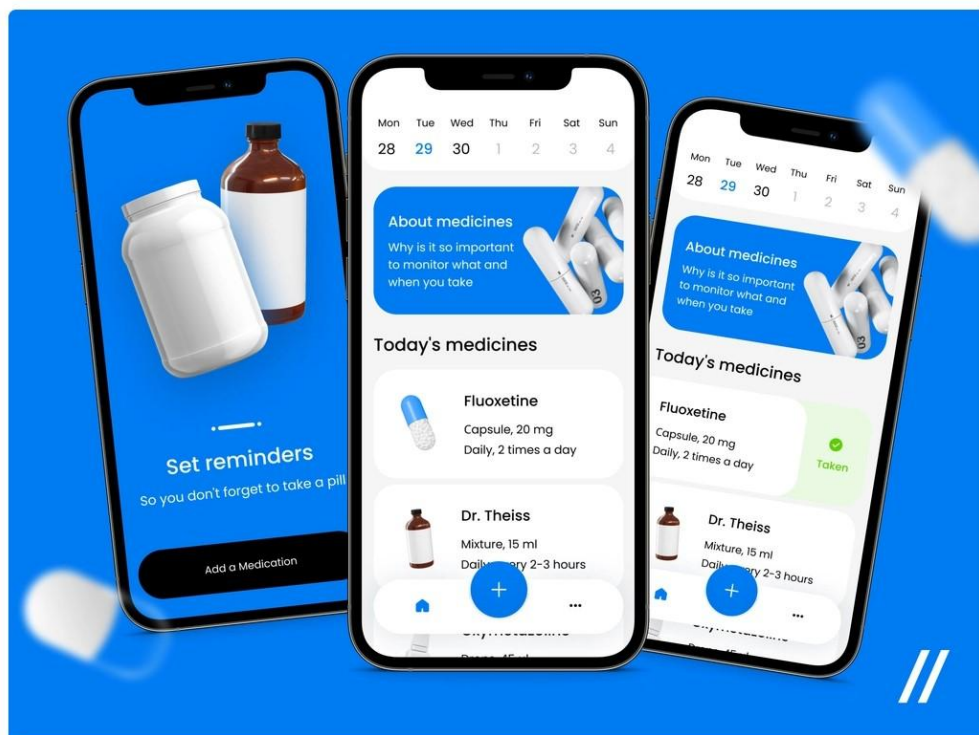


Рисунок Б.1 – Концепт додатку Medication App

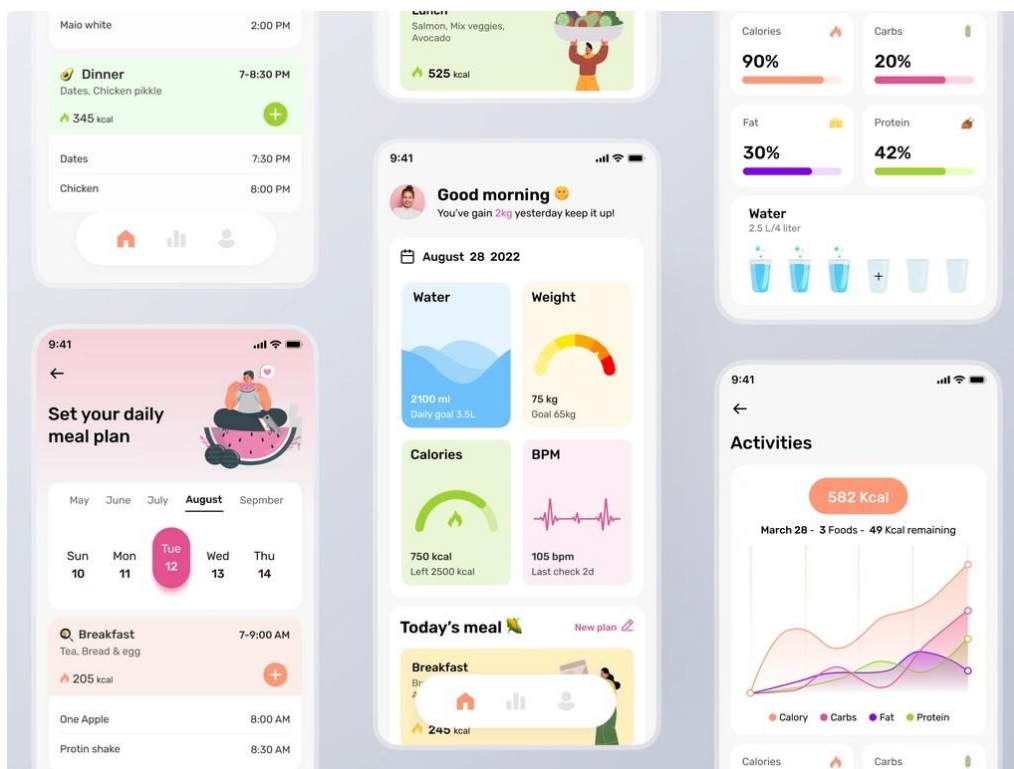


Рисунок Б.2 – Концепт додатку Diet Tracker

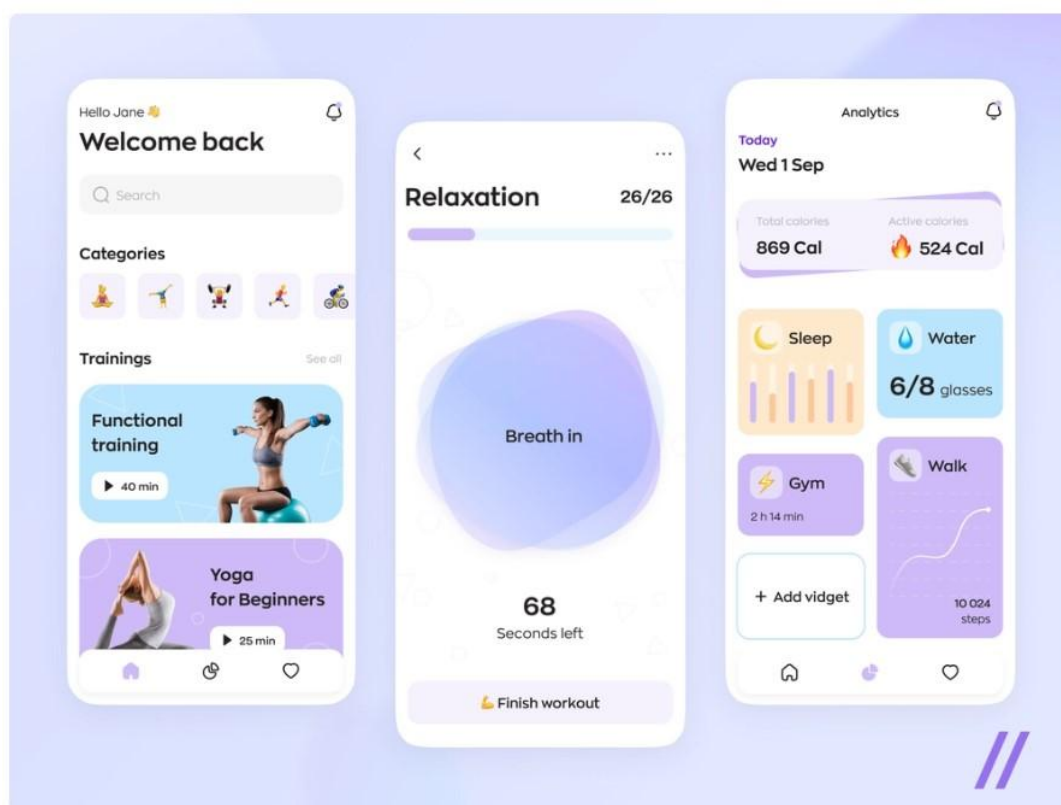


Рисунок Б.3 – Концепт додатку Fitness App

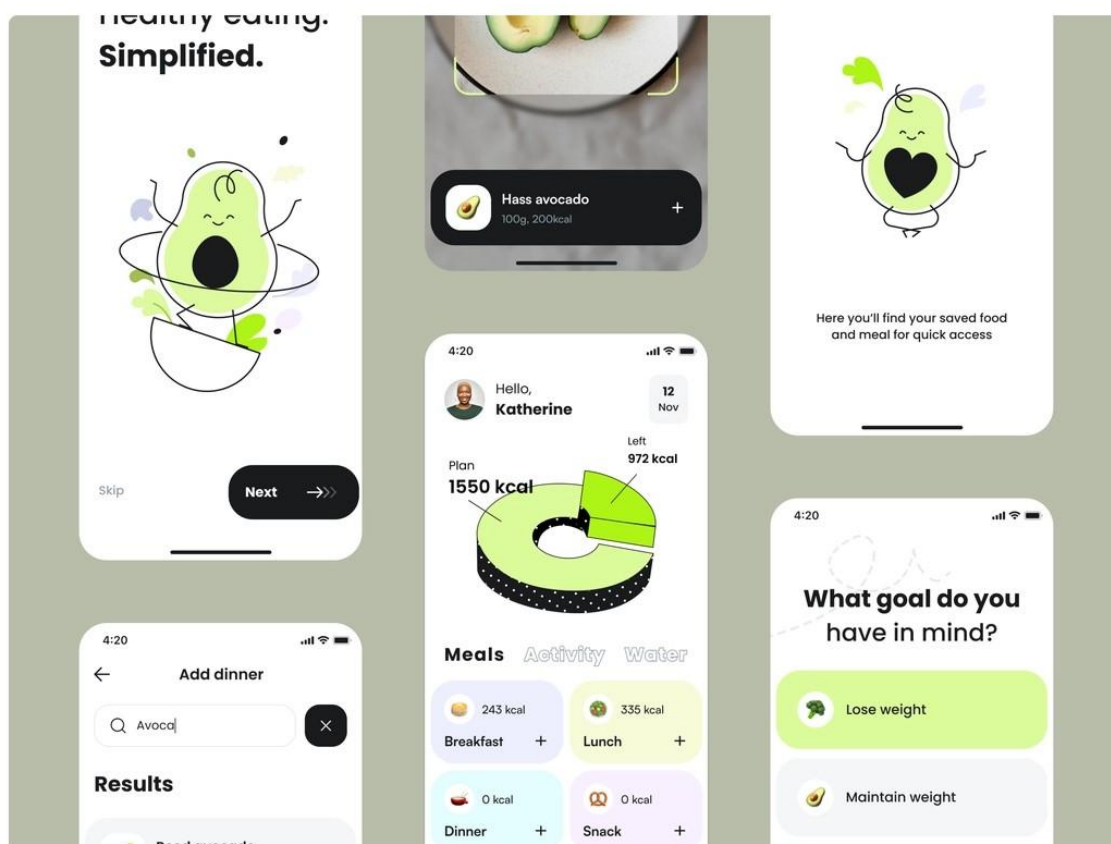


Рисунок Б.4 – Концепт додатку Calories

Огляд концептуальних рішень та ідей проектування корситувацьких інтерфейсів мобільних додатків на основі прототипів

| | Medication App | Diet Tracker | Fitness App | Calories |
|--|----------------|--------------|-------------|----------|
| Виконання функціональних потреб. | ⊕ ⊖ | ⊕ | ⊕ | ⊕ |
| Інтуїтивність та навігація. | ⊕ | ⊕ | ⊕ | ⊕ |
| Візуальний дизайн. | ⊕ | ⊕ | ⊕ | ⊕ |
| Консистентність. | ⊕ | ⊕ | ⊕ | ⊕ |
| Придатність до розширення та інноваційність. | ⊕ | ⊕ | ⊕ | ⊕ |
| Зручність використання на різних пристроях. | ⊖ | ⊖ | ⊕ | ⊖ |

Рисунок Б.5 – Порівняльна таблиця за результатами огляду концептуальних рішень

ДОДАТОК В

Дослідження цільової аудиторії.

Картки персон 1-3. Цільова аудиторія додатку.

URL: <https://www.figma.com/file/nFX34PITYyOtOmGmXX0JA0/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4-%D0%BF%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BE%D0%BD?type=design&node-id=0%3A1&t=EPnQ8L0oywOQ1KUE-1>

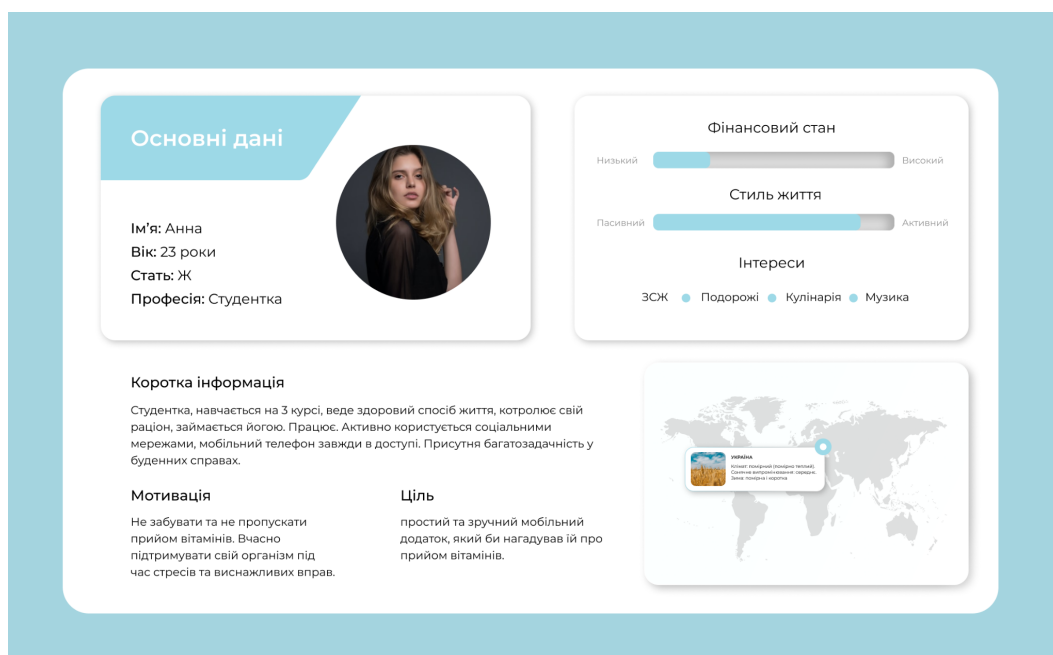


Рисунок В.1 – Картка ЦА

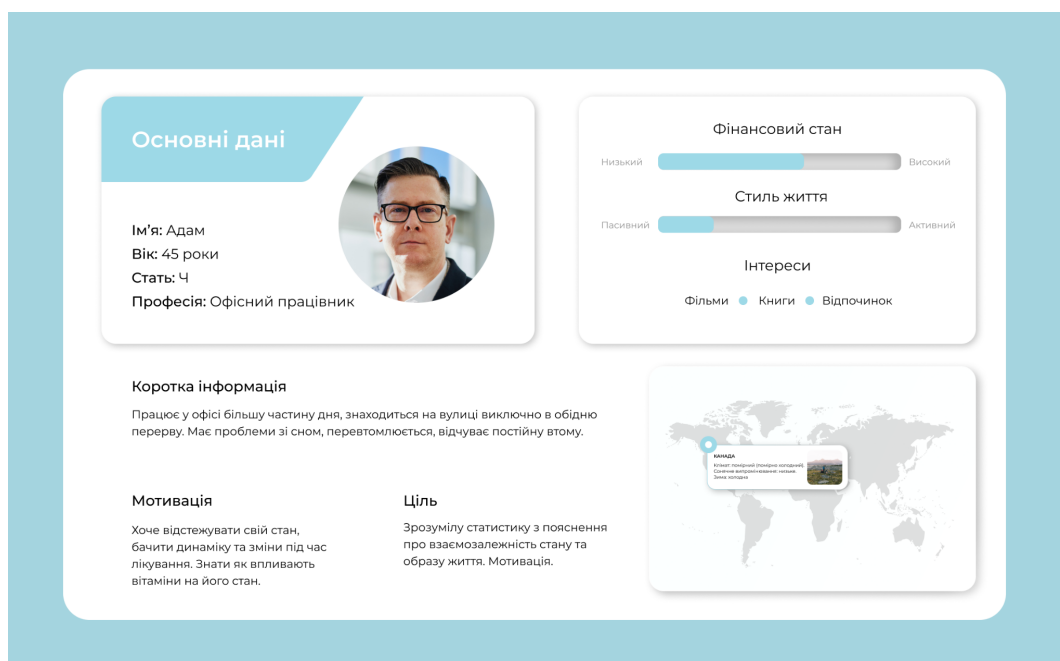


Рисунок В.2 – Картка ЦА

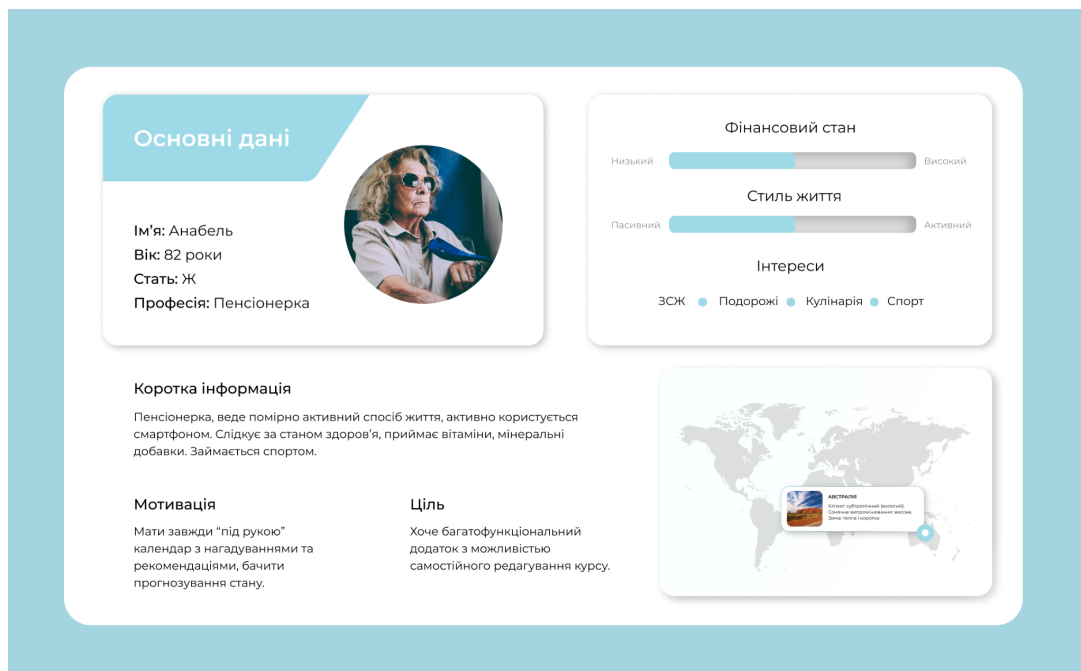


Рисунок В.3 – Картка ЦА

ДОДАТОК Г

Структурно-логічна карта сайту Mobile app «GetSun»

URL: https://miro.com/app/board/uXjVMKq_H7s=?share_link_id=302645144029

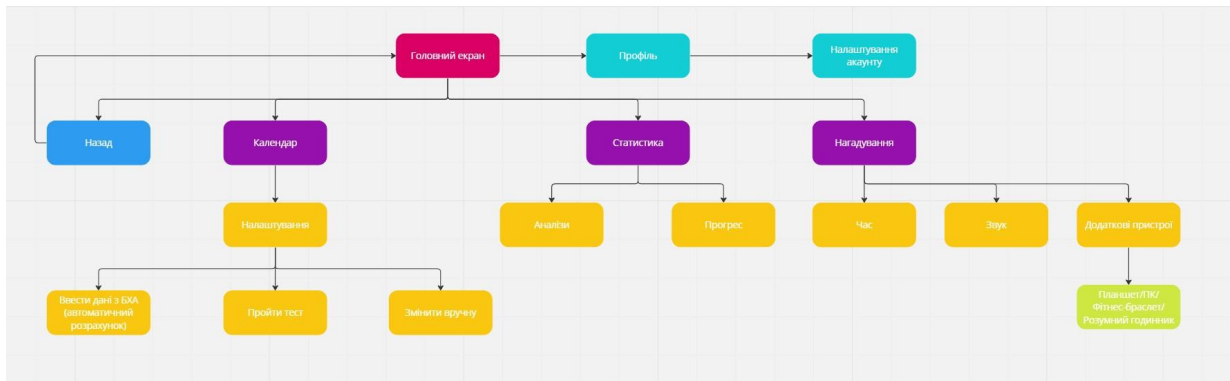


Рисунок Г.1 – Карта сайту

User Flow Mobile app «GetSun»

URL: https://miro.com/app/board/uXjVPykDOYw=?share_link_id=656737908262

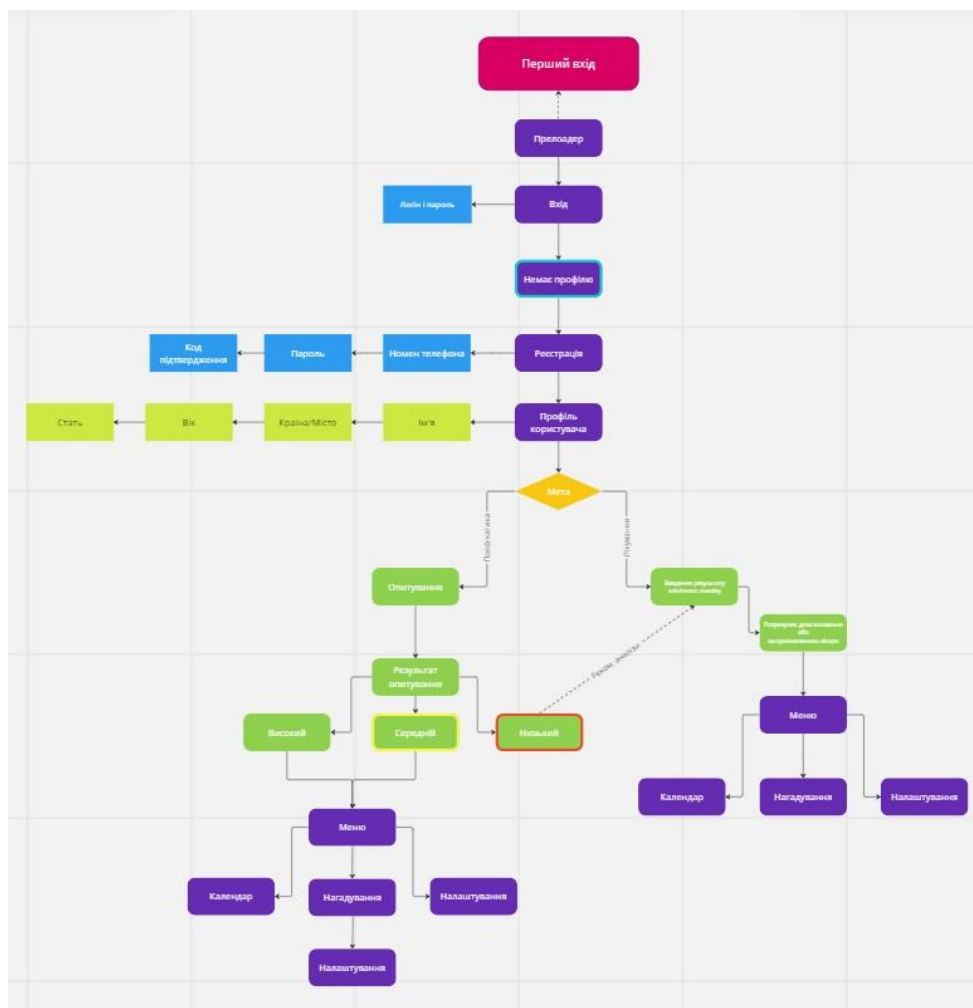


Рисунок Г.2 – User Flow

ДОДАТОК Д

Референси елементів інтерфейсу



Рисунок Д.1 – Референси фото

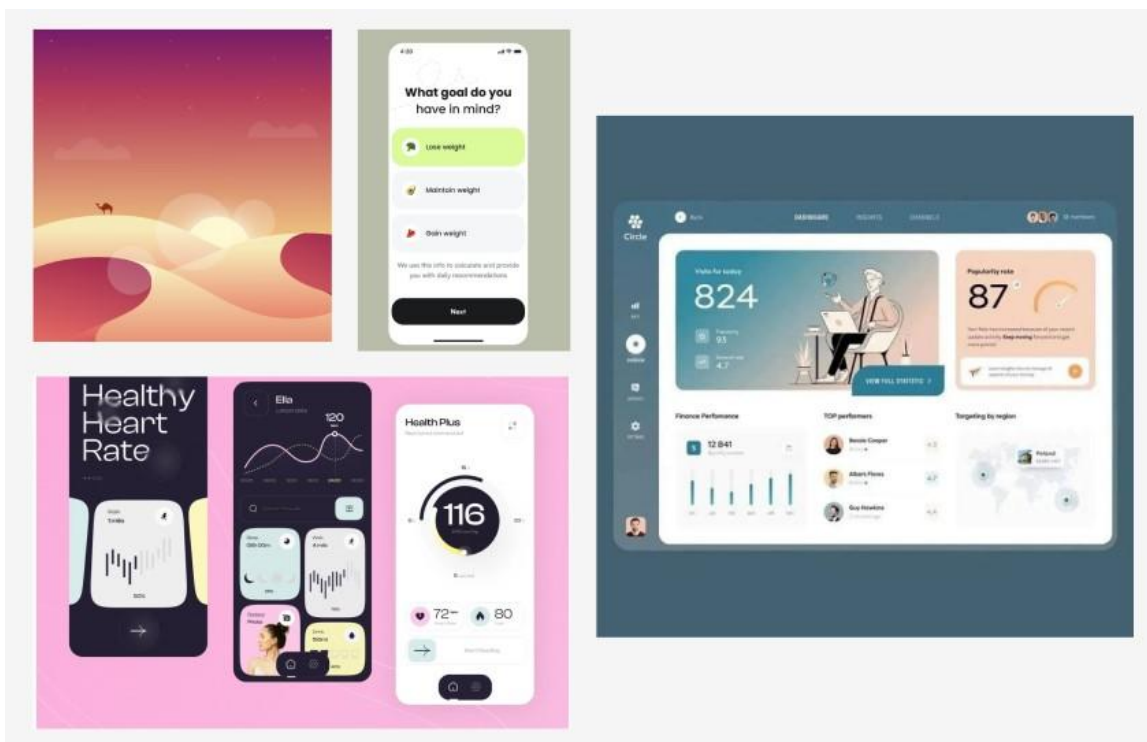


Рисунок Д.2 – Референси елементів

ДОДАТОК Е

Вайрфрейми додатку «GETSUN»

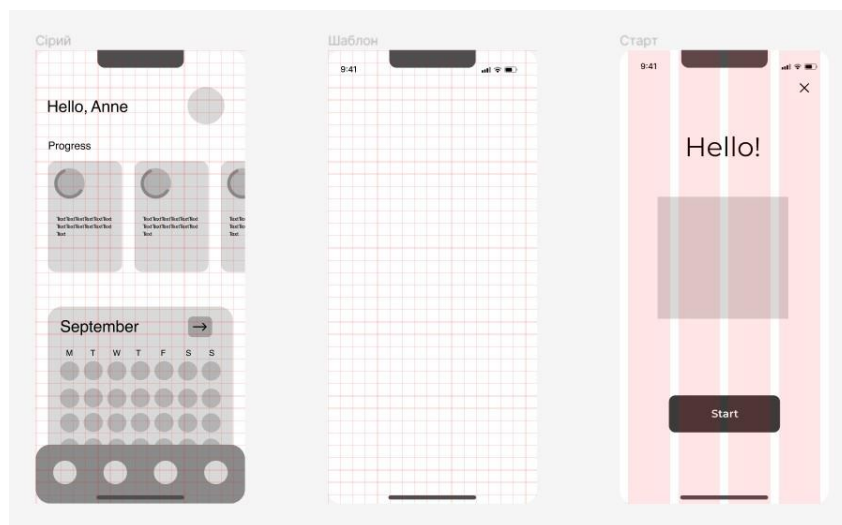


Рисунок Е.1 – Сітки



Рисунок Е.2 – Статус бар

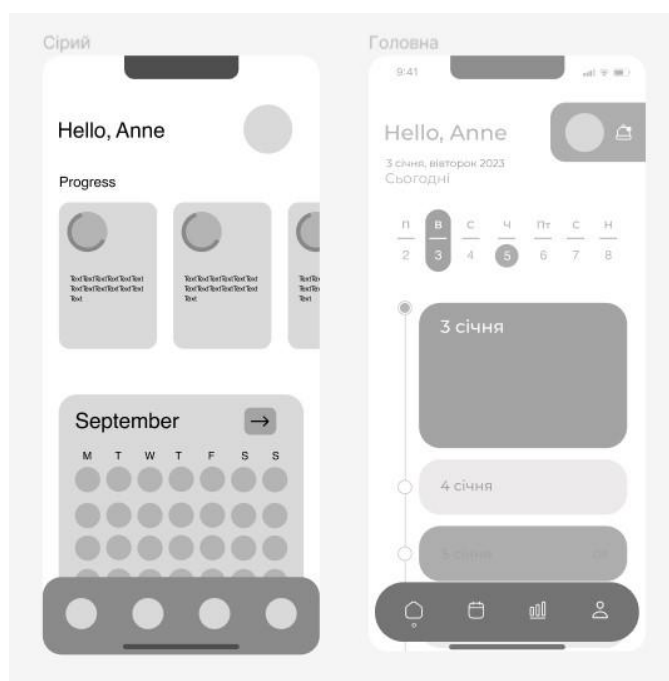


Рисунок Е.3 – вайрфрейми головного екрану

ДОДАТОК Ж

Компоненти та елементи додатку «GETSUN»

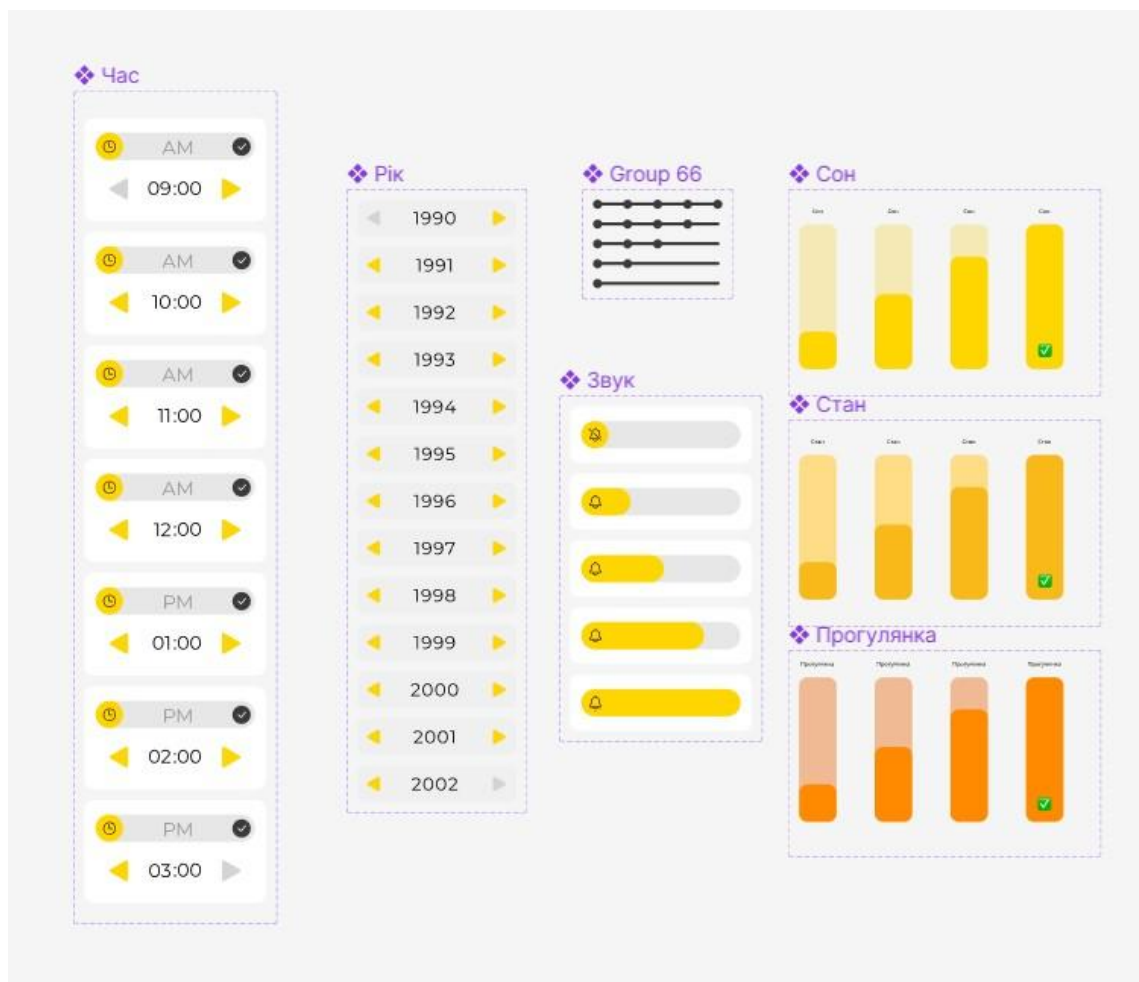


Рисунок Ж.1 – Компоненти



Рисунок Ж.2 – Меню

ДОДАТОК И

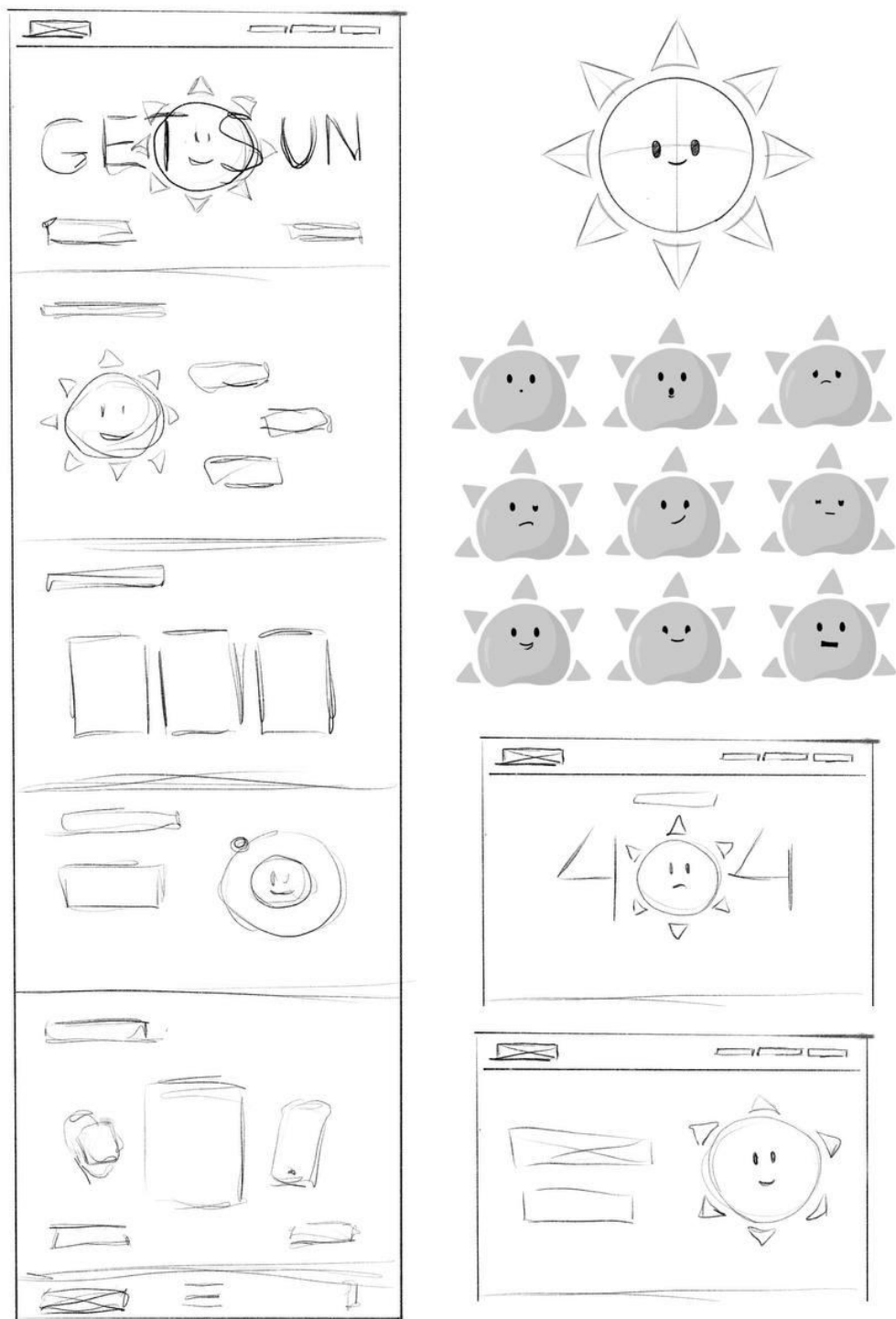
Ескізи та прототипи екранів промо-сайту для мобільного додатку
«GETSUN»

Рисунок И.1 – Ескізи сторінок сайту та маскоту

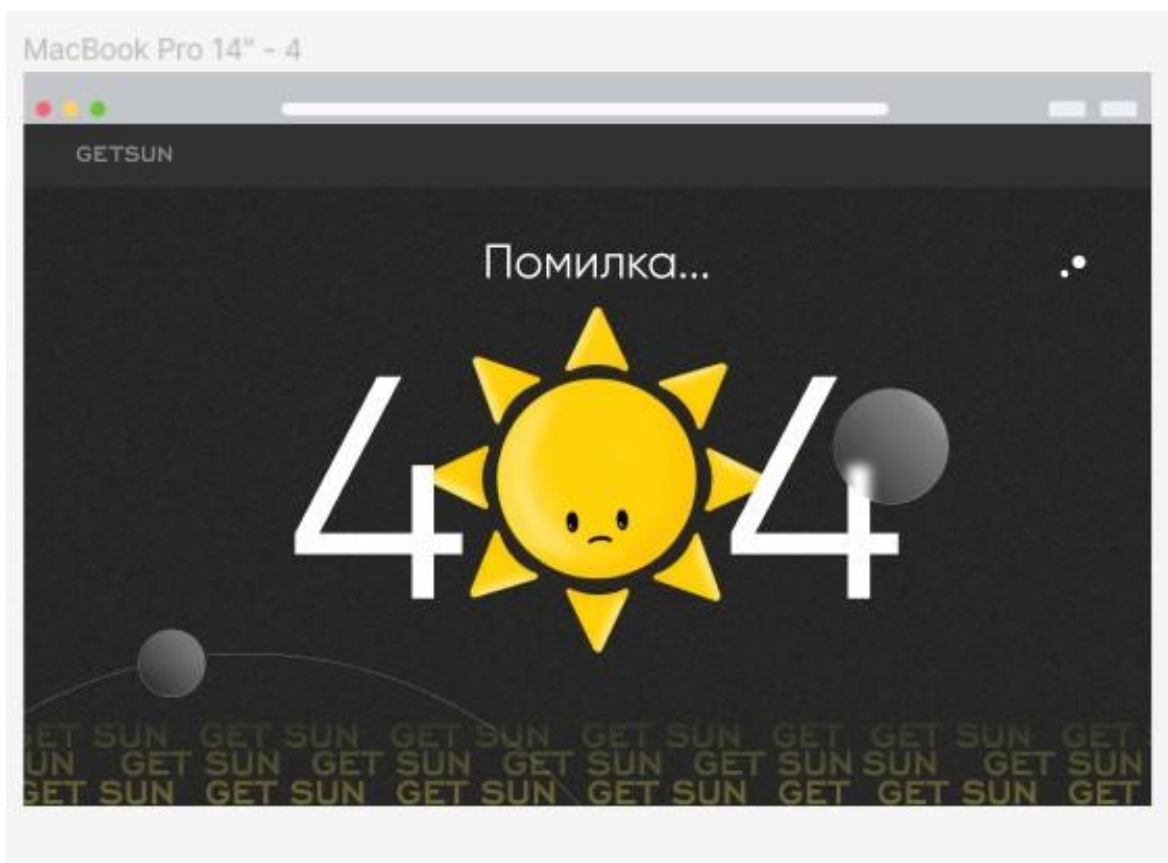


Рисунок И.2 – Сторінка «Помилка 404»

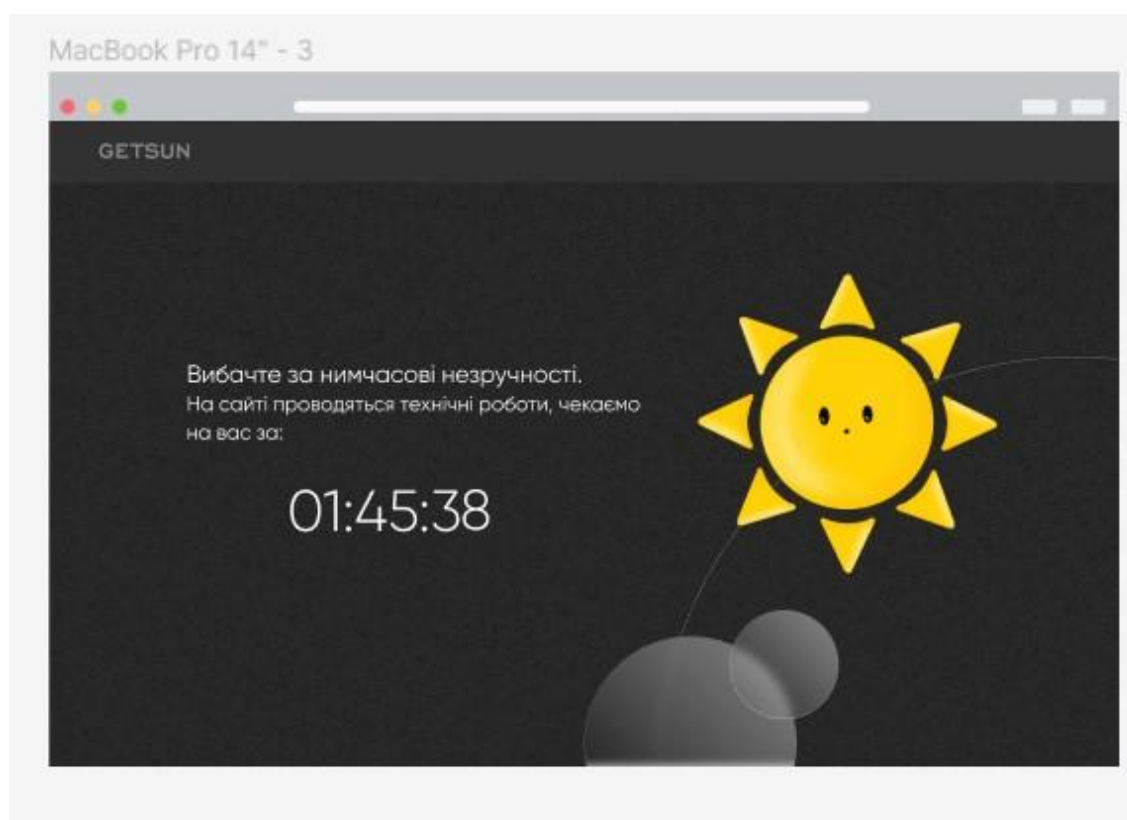


Рисунок И.3 – Сторінка «Технічні роботи»

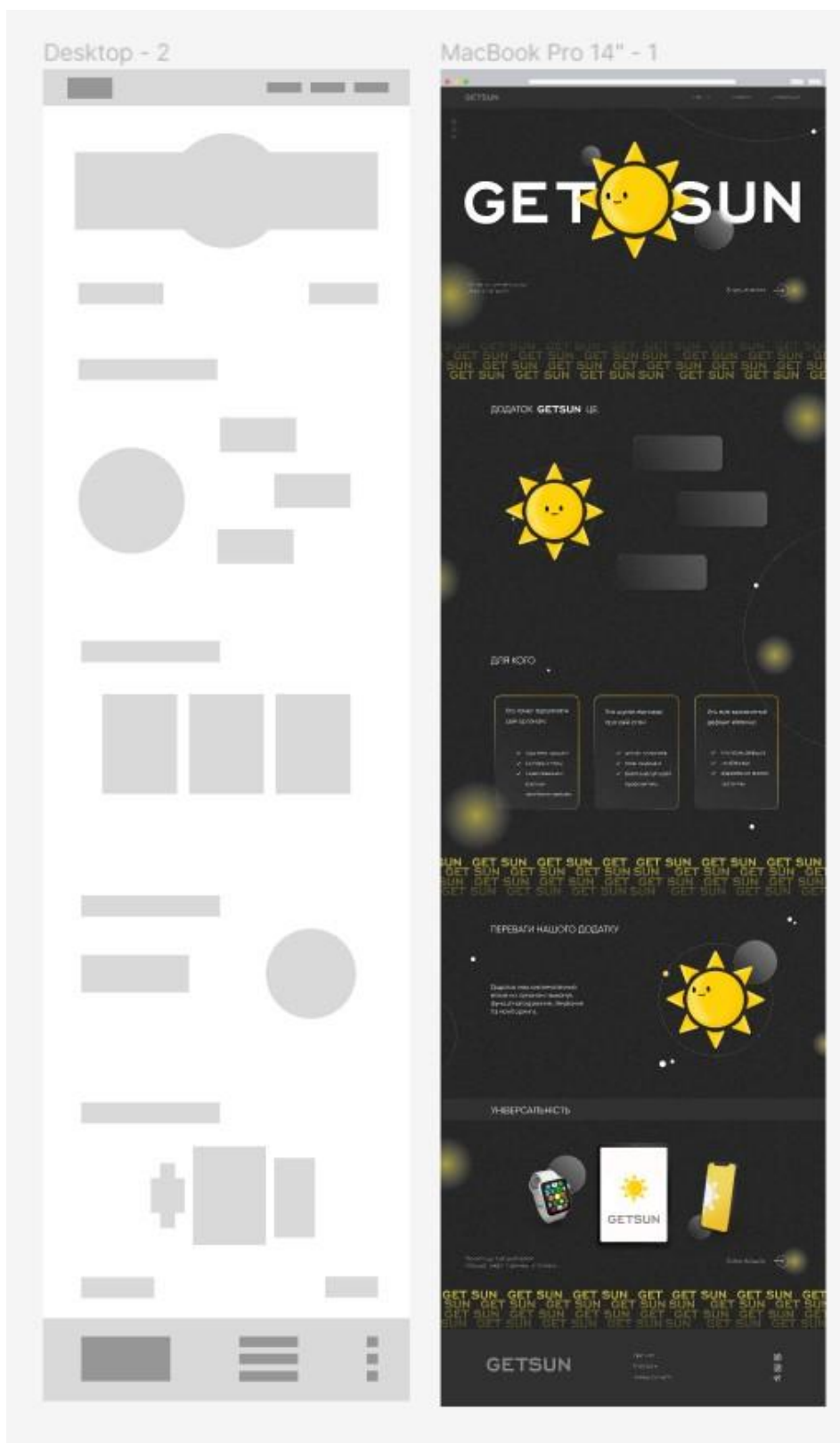


Рисунок И.4 – Вайрфрейм та готовий прототип сайту

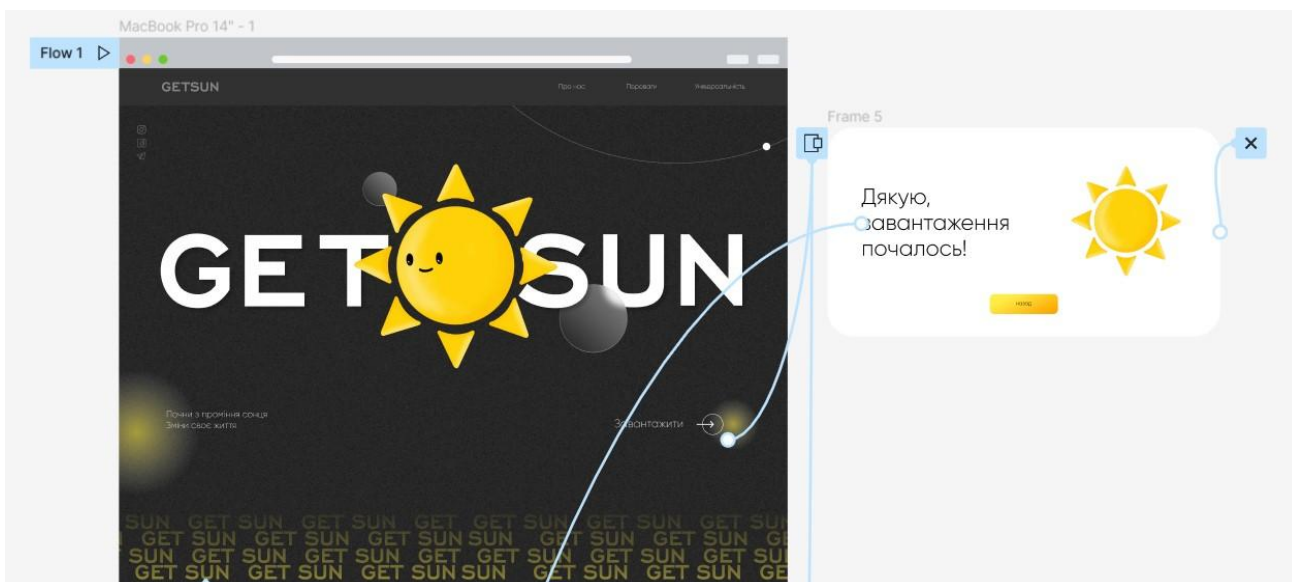


Рисунок И.5 – Робота з виносними елементами сайту

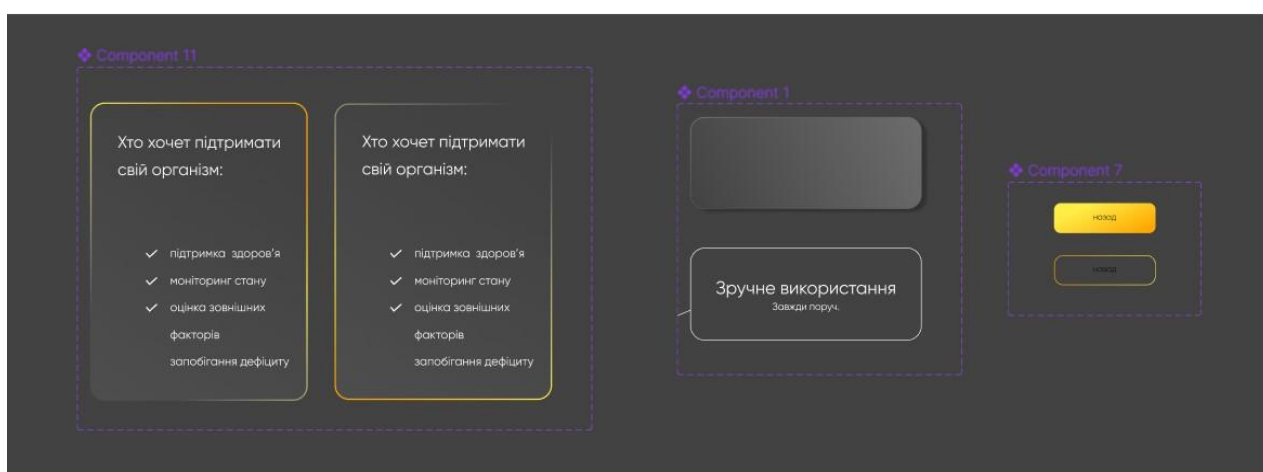


Рисунок И.6 – Робота з компонентами сайту

ДОДАТОК К

Прототипування та послідовність анімації додатку «GETSUN»

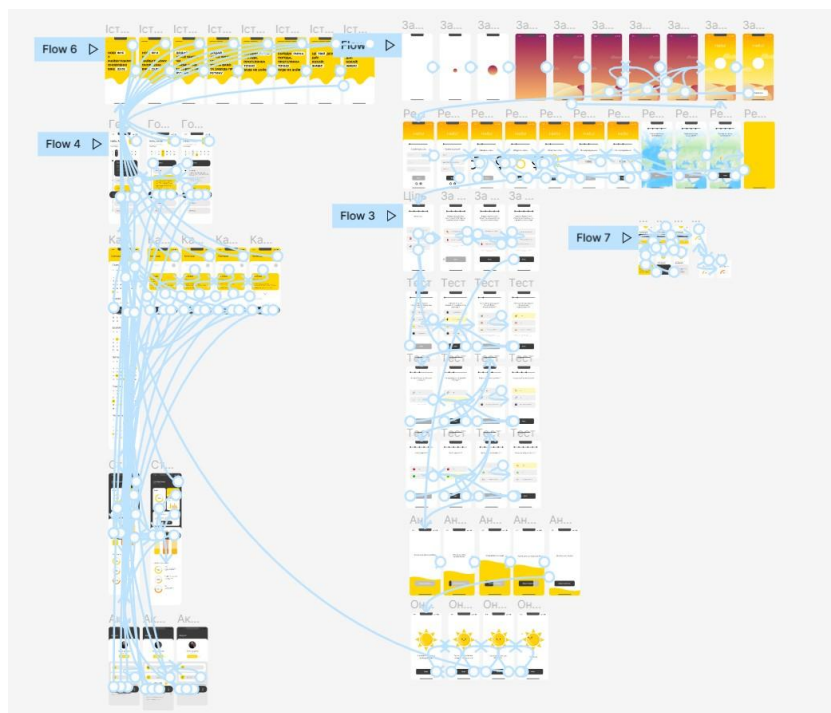


Рисунок К.1 – Зв'язки між екранами

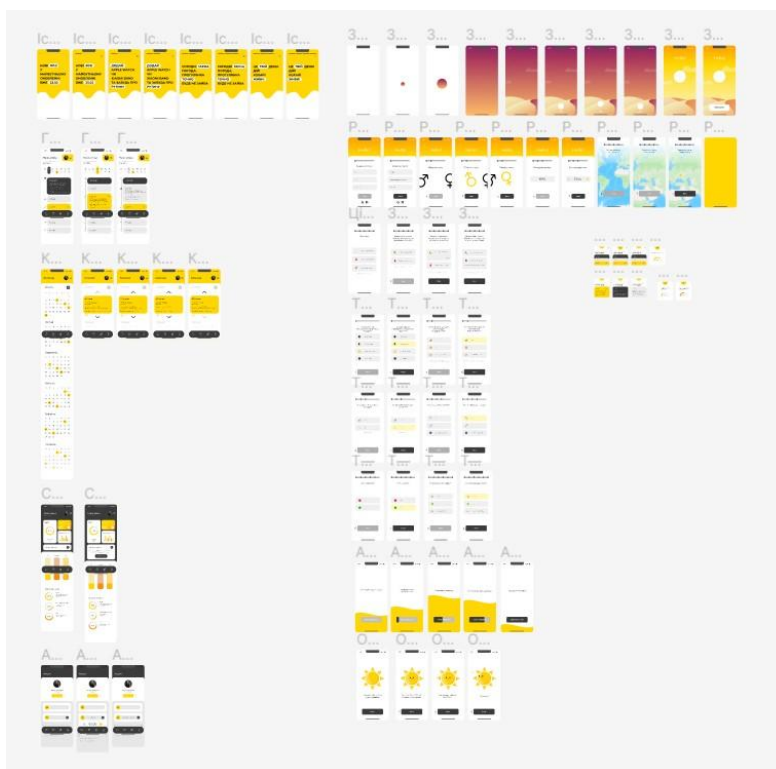


Рисунок К.2 – Обсяг роботи

ДОДАТОК Л

Остаточний варіант екранів мобільного додатку «GETSUN»

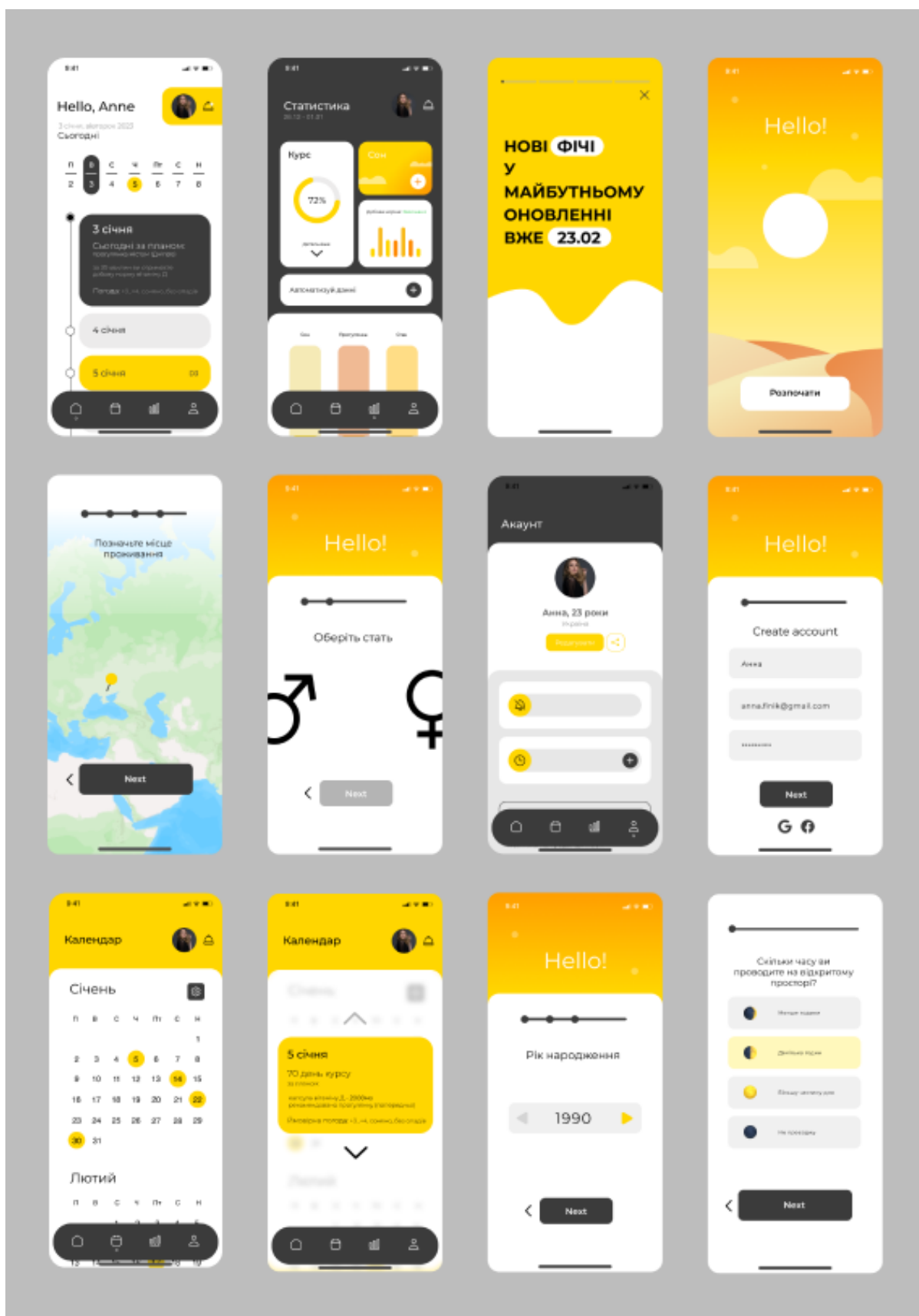


Рисунок Л.1 – Остаточний варіант екранів