

**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА**

Факультет комп'ютерних наук та кібернетики
Кафедра теорії та технології програмування

**Кваліфікаційна робота
на здобуття ступеня бакалавра**

за спеціальністю 122 Комп'ютерні науки

на тему:

**«МОБІЛЬНИЙ ЗАСТОСУНОК ПСИХОЛОГІЧНОЇ ПІДТРИМКИ
ЦИВІЛЬНОГО НАСЕЛЕННЯ ПІД ЧАС ВОЄННОГО СТАНУ.
UI/UX ДИЗАЙН»**

Виконала студентка 4-го курсу
групи ТТП-42
Тамара ВОЛЧАРЕНКО



(підпис)

Науковий керівник:
кандидат фізико-математичних наук
Олена ШИШАЦЬКА

(підпис)

Засвідчую, що в цій роботі немає запозичень
з праць інших авторів без відповідних посилань

Студент



(підпис)

Кваліфікаційні роботи на здобуття ступеня
бакалавра заслухано на засіданні кафедри
теорії та технології програмування і
рекомендовано до захисту в ЕК,
Протокол № 18 від 05 червня 2023 року
Завідувач кафедри
Микола НІКІТЧЕНКО

(підпис)

Київ – 2023

РЕФЕРАТ

Обсяг роботи 70 сторінок, 34 ілюстрації, 1 діаграма, 1 таблиця, 26 джерел посилань.

ГРАФІКА, ДИЗАЙН, КОРИСТУВАЦЬКИЙ ІНТЕРФЕЙС, КОРИСТУВАЦЬКИЙ ДОСВІД, МОБІЛЬНИЙ ЗАСТОСУНОК, FIGMA.

Об'єктом роботи є UI/UX дизайн мобільних застосунків. Предметом роботи є UI/UX дизайн застосунку надання психологічної підтримки.

Метою кваліфікаційної роботи є розробка UI/UX дизайну для мобільного застосунку психологічної допомоги та підтримки людей під час воєнного стану.

Інструменти розроблення: векторний онлайн-сервіс розробки інтерфейсів та прототипування з можливістю організації спільної роботи Figma, векторний графічний редактор Adobe Illustrator, растровий графічний редактор Adobe Photoshop.

Результат роботи: зроблено огляд інструментів та технологій для створення дизайну застосунку, проаналізовано UI/UX та функціональні рішення аналогів застосунку, створено застосунок психологічної підтримки повнолітнього цивільного населення під час воєнного стану (UX/UI частину застосунку).

ЗМІСТ

ОСНОВНІ ВИЗНАЧЕННЯ.....	5
ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1. ОГЛЯД ІНСТРУМЕНТІВ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ДИЗАЙНУ ЗАСТОСУНКУ	9
1.1 Види дизайну	9
1.1.1 Графічний дизайн	9
1.1.2 Дизайн анімації	10
1.1.3 Дизайн з використанням 3d моделювання	11
1.1.4 UI/UX дизайн.....	13
1.2 Огляд технологій створення дизайну застосунку	14
1.2.1 Веб-сервіс проектування інтерфейсів користувачів Figma.....	14
1.2.2 Adobe Photoshop	15
1.2.3 Adobe After Effects	15
1.2.4 Adobe Illustrator	16
1.3 Різновиди форматів графіки для створення дизайну застосунку	18
1.3.1 Растрова графіка.....	18
1.3.2 Векторна графіка.....	19
1.4 Використання кольору для створення графіки.....	21
1.4.1 Колірні моделі	21
1.4.2 Вплив кольору на психологічний стан користувача	23
2 РОЗДІЛ. АНАЛІЗ UI/UX РІШЕНЬ ТА ФУНКЦІОНАЛЬНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ АНАЛОГІВ ЗАСТОСУНКУ.....	26
2.1 UI/UX дизайн.....	26

	4
2.1.1 Призначення та проблеми UI/UX дизайну	26
2.1.2 Види UI/UX дизайну.....	27
2.1.3 Відмінності UI та UX.....	29
2.2 Аналіз аналогів застосунку	32
2.2.1 Застосунок «BetterMe: Mental Health»	32
2.2.2 Веб-сайт «Ти як (HowAreU)»	36
3 РОЗДІЛ. РЕАЛІЗАЦІЯ UI/UX ДИЗАЙНУ ЗАСТОСУНКУ ПСИХОЛОГІЧНОЇ ПІДТРИМКИ НАСЕЛЕННЯ ПІД ЧАС ВОЄННОГО СТАНУ	42
3.1 Функціональні вимоги до застосунку	42
3.2 Реалізація дизайну застосунку.....	45
3.2.1 Початок роботи застосунку	45
3.2.2 Розділ «Головне меню»	48
3.2.3 Розділ «Спорт»	55
3.2.4 Розділ «Аудіо».....	59
3.2.5 Розділ «Статті»	61
3.3 Можливості для подальшого розвитку застосунку.....	63
3.3.1 Розширення цільової аудиторії	63
3.3.2 Інтеграція з додатковими функціями.....	64
3.3.3 Посилення безпеки акаунту	65
ВИСНОВКИ.....	67
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	68

ОСНОВНІ ВИЗНАЧЕННЯ

UI – User Interface (користувацький інтерфейс)

UX – User Experience (користувацький досвід)

3d – Three-Dimensional (тривимірний)

JPEG – Joint Photographic Experts Group (група спільних експертів з фотографії)

TIFF – Tagged Image File Format (формат файлу з позначеними зображеннями)

PNG – Portable Network Graphics (портативна мережева графіка)

GPU – Graphics Processing Unit (графічний процесор)

AVI – Audio Video Interleave (послідовний змішаний аудіо-відео формат)

MOV – QuickTime Movie

SVG – Scalable Vector Graphics (масштабована векторна графіка)

CIE – Commission Internationale de l'Éclairage (міжнародна комісія з освітлення)

PPI – Pixels Per Inch (пікселів на дюйм)

DPI – Dots Per Inch (крапки на дюйм)

2FA – Two-Factor Authentication (двофакторна аутентифікація)

ВСТУП

У сучасну цифрову епоху середній об'єм інформації, який споживає людина, зростає кожен день. Через це компанії, які тільки виходять на ринок зіткнулись з проблемою – задля того, щоб виділятися серед конкурентів іноді не достатньо мати добре розвинутий функціонал. Дизайн поступово став важливою складовою маркетингової стратегії, оскільки він допомагає візуалізувати бренд та зробити його унікальним на ринку.

Сучасні користувачі не звикли приймати рішення про покупку на основі сухого переліку якостей продукту. Вони хочуть, щоб усі цінності були виражені в лаконічному і переконливому повідомленні, яке повинно зблизити їх з компанією і дозволити їм впізнати себе в ній.

Окрім цього, дизайн відіграє важливу роль при розробці програмного продукту. Створення макетів для майбутніх проектів може допомогти команді правильно розуміти поставлену перед ними задачу щодо функціоналу програми та загального вигляду готового продукту, а отже як наслідок заощадити час та кошти, відведенні на його створення.

Для розробки зручного та ефективного інтерфейсу, який забезпечує максимальний комфорт користувача при взаємодії з продуктом, використовують UI/UX дизайн. Кращий дизайн забезпечує зручність та зрозумілість інтерфейсу, тому він може бути вирішальним фактором в успіху будь-якого проекту. У деяких випадках за допомогою логічно побудованої сітки сайту або застосунку, можна спонукати своїх відвідувачів виконувати певні дії. Задля цього команда має чітко уявляти чого вона очікує від своїх ресурсів, а також які елементи повинні бути відображені на кожній сторінці.

Використання мобільного UI/UX дизайну позитивно впливає на рейтинги в пошукових системах. Розробляючи сайти, зручні для мобільних пристроїв, пошукові системи, такі як Google, віддають перевагу сайтам, які добре працюють на мобільних пристроях. Це означає, що веб-сайти з мобільним дизайном можуть отримати більше трафіку через пошукові системи.

Об'єктом роботи є UI/UX дизайн мобільних застосунків. Предметом роботи є UI/UX дизайн застосунку надання психологічної підтримки.

В даній дипломній роботі буде розроблено UI/UX дизайн для мобільного застосунку психологічної допомоги та підтримки людей під час воєнного стану.

В останні роки свідомість суспільства про важливість психологічного здоров'я людини значно зросла. Особливо ця тема набула своєї актуальності під час воєнного стану. Психологічний стрес, тривога та депресія є типовими реакціями людей на тиск та страх, пов'язаний зі змінами в житті та навколишньому середовищі.

Застосунок, створений в даній дипломній роботі, має на меті забезпечити користувачів необхідними ресурсами для покращення психологічного здоров'я та зменшення відчуття тривоги та незахищеності. Зокрема, застосунок міститиме функції відстеження емоційного стану, рекомендації щодо стресових ситуацій та можливість зв'язку з професійними психологами.

Основна мета дипломної роботи полягає в розробці UI/UX дизайну для мобільного застосунку психологічної допомоги та підтримки людей під час воєнного стану (далі – застосунку). Основними вимогами до такого застосунку є ефективність, забезпечення зручного та простого доступу до функцій, а також привабливість та естетичність для користувачів. Особливо важливим є врахування специфіки психологічних реакцій людей на стресові ситуації, що виникають в зоні конфлікту та війни. Разом з тим вимоги до рішення по дизайну застосунку є: простота та ефективність, забезпечення безпеки користувачів та зменшення ризику погіршення психологічного стану в умовах стресу та тривоги. Важливим аспектом є забезпечення конфіденційності даних психологічних консультацій та рекомендацій.

Основні задачі, що мають бути вирішені для досягнення з мети роботи:

1. Огляд та вибір видів дизайну та інструментарію для створення дизайну застосунку.

2. Вивчення предметної області та особливостей застосунків, що використовуються для надання психологічної допомоги. Виявлення переваг та недоліків даних застосунків.

3. Розробка UI/UX дизайну для мобільного застосунку психологічної допомоги та підтримки людей під час воєнного стану.

РОЗДІЛ 1. ОГЛЯД ІНСТРУМЕНТІВ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ДИЗАЙНУ ЗАСТОСУНКУ

У даному розділі буде розглянуто основні поняття, пов'язані з дизайном, його види та основні можливості при проектуванні застосунку. Також буде проведено огляд технологій, які будуть використовуватись для створення дизайну застосунку.

1.1 Види дизайну

Дизайн з використанням цифрових технологій – це мистецтво створювати функціональні та естетичні рішення для різних областей життя. Зрозуміти, який тип дизайну використовувати для конкретної задачі, може бути складним завданням. Однак, для кращого розуміння цього поняття, важливо розглянути різні види дизайну та їх характеристики.

Для створення дизайну застосунку можуть бути використані такі види як: графічний дизайн, анімаційний дизайн, 3-d дизайн та UI/UX дизайн.

Нижче розглянуто кожний з цих видів, а також роль, яку може виконувати цей дизайн при проектуванні застосунку:

1.1.1 Графічний дизайн

Графічний дизайн [2] – це процес створення візуальної комунікації та представлення інформації за допомогою графічних елементів, таких як малюнки, фотографії, символи, шрифти та кольори. Крім того, графічний дизайн є ключовим фактором у створенні ефективних рекламних кампаній, щоб збільшити продажі та виділити себе серед конкурентів.

Основними видами графічного дизайну є:

- **Дизайн ілюстрації**

Це мистецтво створення графічних зображень за допомогою «малювання від руки» та перенесення рисунку у цифровий варіант. Цей вид дизайну можна використовувати у рекламі, журналістиці, видавничій справі, проектуванні застосунків та веб-сайтів тощо.

Використання дизайну ілюстрації при проектуванні застосунку може допомогти покращити візуальну зрозумілість інтерфейсу, тобто передати

інформацію за допомогою візуальних метафор та покращити взаємодію з користувачем.

- **Дизайн реклами**

Дизайн реклами – це мистецтво ефективної комунікації, привернення уваги та підвищення продажів. Даний вид включає в себе створення дизайну для банерів, постерів та листівок.

Використання дизайну реклами при проектуванні застосунку може допомогти залучити нових користувачів та привернути їх увагу до продукту, показати його особливості та переваги в порівнянні з конкурентами та збільшити свідомість про бренд.

- **Дизайн соціальних мереж**

Цей вид дизайну використовується для створення контенту соціальних мереж, які допомагають брендам збільшити свою присутність в Інтернеті та залучити нових клієнтів.

Використання дизайну для соціальних мереж при проектуванні застосунку може допомогти забезпечити зручну взаємодію користувачів між собою, реалізувати функції спільного використання, що дозволить збільшити залучення та утримання уваги.

Отже, графічний дизайн є важливою частиною успішної рекламної та маркетингової стратегії, що допомагає створити візуальну ідентичність бренду, яка запам'ятовується, і привертає увагу клієнтів до конкретного продукту чи послуги.

Використання графічного дизайну при проектуванні застосунку може допомогти у підборі кольорової гами, використанні шрифтів, створенні ілюстрацій, а також підвищенні взаємодії та залученості аудиторії.

1.1.2 Дизайн анімації

Анімаційний дизайн — це процес створення рухомих зображень, що надають життєвості та динаміки елементам дизайну.

Використання дизайну анімації при проектуванні застосунку дозволяє розширити можливості взаємодії користувача з застосунком. За допомогою

анімацій можна передати користувачеві інформацію про стан об'єкту або процес, зробити дії користувача більш зрозумілими та натуральними, а також зробити досвід використання більш цікавим та емоційним.

Одним з основних призначень анімації є підвищення інтерактивності та зрозумілості дій користувача. Анімація також може допомогти в розумінні складних процесів. Крім того, використання анімації може допомогти передати певний настрій та емоції користувачеві.

Для використання анімації при проектуванні застосунку, важливо забезпечити її якісне візуальне виконання та правильний ритм анімаційних переходів. Також варто враховувати потужність пристроїв користувачів та їх можливості, щоб не перевантажувати застосунок та забезпечити комфортну роботу.

Ще одна важлива тема, яку охоплює дизайн анімації — це взаємодія з аудиторією. Анімація створює емоційний зв'язок з аудиторією та допомагає підвищити її інтерес і залучення.

Анімаційний контент стає все більш популярним та важливим для брендів та компаній. Розуміння призначення та використання даного виду дизайну може допомогти компаніям створити ефективний анімаційний контент, який буде сприяти підвищенню зацікавленості та залученості аудиторії.

1.1.3 Дизайн з використанням 3d моделювання

Дизайн з використанням 3d-моделювання — це процес створення візуальних об'єктів з тривимірною глибиною та деталізацією.

Його головне призначення полягає в тому, щоб допомогти проектувальникам створювати реалістичні 3d-моделі своїх проектів, які можуть бути використані для різних цілей, таких як: візуалізація проекту, оцінка функціональності проекту, оптимізація процесів виробництва, підвищення точності проекту та вдосконалення комунікації.

Нижче розглянуто основні види 3d дизайну:

- Ігровий 3d-дизайн [3]

Цей вид дизайну використовується для створення візуально привабливих та функціональних ігрових світів, персонажів та об'єктів для відеоігор. Основне призначення ігрового 3d-дизайну – створення візуально захоплюючих графічних об'єктів, які дозволяють гравцям глибше зануритися в світ відеоігор.

Ігровий 3d дизайн може бути використаний при проектуванні застосунку для покращення користувацького досвіду та забезпечення зняття емоційного напруження користувачів. Наприклад, ігровий дизайн може використовувати елементи гри, такі як системи нагород та досягнень, що можуть стимулювати користувача до продовження використання застосунку та досягнення поставлених цілей.

Також цей вид дизайну можна використовувати безпосередньо для створення ігор у застосунку, що можуть бути корисними для зняття напруження та покращення емоційного стану користувачів. Наприклад, ігри-релаксатори, які включають елементи медитації та музичної терапії, можуть допомогти заспокоїтися та зменшити рівень стресу. Також можуть бути використані ігри з елементами гри-терапії, які допомагають користувачам вивчити навички керування емоціями та ставлення до них.

- Дизайн фотореалістичних зображень з 3d-моделей

Дизайн фотореалістичних зображень з 3d-моделей – це процес створення фотографій або зображень, що максимально точно відтворюють реальний об'єкт або сцену.

У процесі даного виду дизайну спочатку створюється тривимірна модель об'єкта або сцени, детально розроблена з усіма текстурами, матеріалами та освітленням. Після цього модель рендерять, тобто перетворюють її в зображення, яке можна використовувати в різних цілях, таких як рекламні буклети, відео, ігри або застосунки.

Однією з переваг використання фотореалістичних зображень з 3d-моделей є можливість створювати дуже деталізовані зображення з високою точністю. Це дозволяє створювати реалістичні сцени, об'єкти та персонажів,

які неможливо втілити у фотографії або ілюстрації. Крім того, використання 3d-модельовання дозволяє легко змінювати розмір, форму та кут огляду об'єктів, що забезпечує гнучкість та ефективність у використанні зображень для різних цілей.

При проектуванні застосунку це може допомогти створити візуальну ілюстрацію, яка б була максимально схожою на реальний об'єкт, що може викликати позитивні емоції у користувача, підвищити його інтерес до застосунку і допомогти в розумінні та сприйнятті матеріалу, який подається.

Крім того, фотореалістичний дизайн може забезпечувати більш високу інформативність і ефективність застосунку за рахунок більш точного передавання деталей і форм об'єктів, які відображаються в програмі.

1.1.4 UI/UX дизайн

UI/UX дизайн – це процес створення інтерфейсу користувача та взаємодії з ним з метою створення зручного та приємного для користування продукту.

При проектуванні застосунку використання UI/UX дизайну має велике значення, оскільки дизайн впливає на сприйняття користувачами застосунку.

У процесі створення UI/UX дизайну потрібно враховувати потреби та побажання цільової аудиторії, їх здібності та особливості сприйняття інформації, щоб зробити застосунок якомога більш зручним.

Добре продуманий UI/UX дизайн забезпечує більш ефективне використання продукту, підвищує залучення користувачів, знижує кількість помилок та запитів до служби підтримки, а також сприяє позитивному іміджу компанії та підвищенню конкурентоспроможності.

1.2 Огляд технологій створення дизайну застосунку

При проектуванні застосунків використовуються різноманітні інструменти, які допомагають створювати ефективний та зручний інтерфейс для користувачів. Ці інструменти включають у себе різноманітні програми для створення макетів, прототипів, векторної графіки, редакторів фотографій та відео, програм для анімації та багато іншого.

При створенні дизайну для застосунку психологічної підтримки буде використано такі технології як: Figma, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, та Adobe Photoshop. Нижче розглянуто більш детально кожен з цих інструментів:

1.2.1 Веб-сервіс проектування інтерфейсів користувачів Figma

Figma [4] – це веб-сервіс, який зазвичай використовується в UI/UX дизайні з метою проектування інтерфейсів користувача.

Однією з основних переваг Figma є те, що він є веб-сервісом, тобто не потребує встановлення на пристрій. Це означає, що можна працювати над проектами з будь-якого комп'ютера з Інтернет-підключенням, що робить його зручним для спільної роботи над дослідженнями.

Figma також має інструменти для роботи з макетами, такі як: можливість створювати і керувати макетами на основі векторних зображень, додавати ефекти, текст і інші елементи дизайну. Для досліджень, де важливо мати чітку інформацію про розташування елементів на інтерфейсі користувача, Figma дозволяє створювати різні версії макетів і прототипів і додавати коментарі для зручності користувачів.

Також у Figma є можливість працювати з бібліотеками – створювати та додавати до проекту власні бібліотеки елементів дизайну, що дозволяє забезпечувати єдність та стандартизацію проектів.

Експорт готових макетів та елементів дизайну можливо здійснювати у різні формати, включаючи PNG, JPG, SVG та інші.

Отже, Figma є зручним інструментом для дизайну та прототипування інтерфейсів користувача з багатьма функціональними можливостями, що

дозволяє ефективно працювати над проектами та співпрацювати в режимі реального часу.

1.2.2 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop [5]– це програмний продукт компанії Adobe, який зазвичай використовується при створенні графічного дизайну. Програма містить можливості роботи з кольором та зображенням, включаючи керування яскравістю, контрастом, насиченістю та іншими параметрами.

Adobe Photoshop має шарову архітектуру, яка дозволяє користувачам працювати з окремими елементами зображення в окремих шарах. Це дозволяє забезпечити більшу гнучкість при редагуванні зображень, оскільки кожен шар може бути редагований окремо від інших. Шари також дозволяють користувачам додавати текст, форми та інші елементи на зображення.

Adobe Photoshop також має багатопоточну обробку зображень, що дозволяє швидко оброблювати великі обсяги даних. Це досягається за допомогою розподілення завдань між різними ядрами процесора та використанням пам'яті GPU.

Adobe Photoshop є потужним графічним редактором, який має безліч функцій та можливостей. При проектуванні застосунку він може допомогти у редагуванні або створенні зображень, які будуть розміщені у застосунку.

1.2.3 Adobe After Effects

Adobe After Effects (AE) [6], [7] є програмним забезпеченням, яке використовують для створення інтерактивної анімації, комп'ютерної графіки та спеціальних ефектів в кіно- та відеопродукції.

Adobe After Effects використовує математичні формули та алгоритми для створення складних анімацій та відео-ефектів. Наприклад, для анімації руху об'єкта у просторі використовується формула кінематики, яка описує залежність швидкості та прискорення об'єкта від часу.

Крім того, в AE використовуються математичні функції, такі як функція плавності та функція інтерполяції, які дозволяють користувачам створювати плавну анімацію та переходи між ефектами.

Також в After Effects є можливість використовувати скрипти, які пишуться на мовах програмування, які базуються на математичних алгоритмах. Наприклад, можна використовувати скрипти на мові JavaScript, щоб створювати складні ефекти та анімацію.

Процес рендерингу дозволяє обчислити відео та анімацію з урахуванням налаштувань проекту та ефектів, що були застосовані до шарів.

Рендеринг в АЕ включає в собі кілька етапів:

- **Передрендеринг:** це процес попереднього обчислення ефектів та анімації, які будуть застосовуватися до кадрів відео. Це може зменшити час рендерингу та запобігти проблемам з пам'яттю комп'ютера.
- **Рендеринг кадрів:** після передрендерингу АЕ обчислює кожен кадр відео чи анімації з урахуванням налаштувань проекту та ефектів, що були застосовані до шарів.
- **Компіляція:** після рендерингу всі кадри об'єднуються в один вихідний файл, що може бути збережений у вибраному форматі. Користувач може обрати параметри рендерингу, такі як розмір кадру, кількість кадрів на секунду, формат збереження тощо.
- **Експорт:** після компіляції вихідний файл можна експортувати в різні формати, такі як AVI, MOV та інші. Користувач може вибрати параметри експортування, такі як якість відео, розмір файлу тощо.

Adobe After Effects є потужним інструментом для створення відео та анімації, що дозволяє користувачам створювати складні ефекти, редагувати та обробляти відео, додавати звукову доріжку та здійснювати рендеринг у вибраному форматі.

При проектуванні застосунку даний інструмент допомагає створити анімацію переходів для більш ефектної взаємодії з елементами інтерфейсу та переходом між сторінками застосунку.

1.2.4 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator [8] – це професійний векторний графічний редактор, який використовується для створення векторних зображень.

Одна з основних переваг Adobe Illustrator полягає у тому, що програма підтримує векторну графіку. Це означає, що зображення створюються з використанням математичних формул, а не зберігаються як пікселі. Це робить векторні зображення масштабованими без втрати якості.

Даний інструмент може бути корисним при проектуванні застосунків, особливо при створенні логотипів та векторних ілюстрацій.

Логотип є важливим елементом брендингу, тому його створення потребує уваги до деталей та професійного підходу. Adobe Illustrator дозволяє створювати векторні логотипи, які можуть бути масштабовані без втрати якості та експортовані у різні формати.

Adobe Illustrator також дозволяє створювати векторні ілюстрації для застосунків, які можуть бути використані у меню, інтерфейсах, або в якості ілюстрацій до текстів.

1.3 Різновиди форматів графіки для створення дизайну застосунку

В сучасному UI/UX дизайні використовуються різноманітні формати графіки, які дозволяють створювати ефективний та привабливий інтерфейс. Однак, від вибору конкретної технології залежить не тільки якість графіки, а й швидкість її завантаження та показу на сайті.

При створенні застосунку психологічної підтримки буде використано основні формати графіки: растрова графіка та векторна [13]. Нижче розглянуто більш детально кожен з них, її переваги та недоліки, а також роль при проектуванні дизайну застосунку:

1.3.1 Растрова графіка

Растрові зображення складаються з точок, які називаються пікселями. Кожен піксель може мати відмінне значення кольору, що дозволяє створювати різнобарвні та деталізовані зображення. Розмір растрового зображення визначається кількістю пікселів, які його складають, наприклад, 1000x500 означає, що зображення складається з 1000 пікселів по ширині та 500 пікселів по висоті.

Растрова графіка має ряд переваг, що робить її важливим інструментом для створення зображень у різних галузях. Завдяки роздільній здатності високого рівня, зображення можуть бути відтворені з високим рівнем деталізації, що дозволяє створювати реалістичні та живі зображення.

Роздільна здатність растрового зображення визначається кількістю пікселів на дюйм (PPI) або кількістю точок на дюйм (DPI) і вказує на кількість деталей, які можуть бути відображені на даному зображенні. Чим вища роздільна здатність, тим більше деталей можна показати на зображенні, але при цьому збільшується розмір файлу і зменшується швидкість завантаження зображення.

Нижче (рис. 1.1) показано узгодження числа пікселів на дюйм з роздільною здатністю зображення. Крайнє праве зображення було створене з роздільною здатністю 72 ppi – це найменший показник, при якому можна побачити чітке, а не розмите зображення:

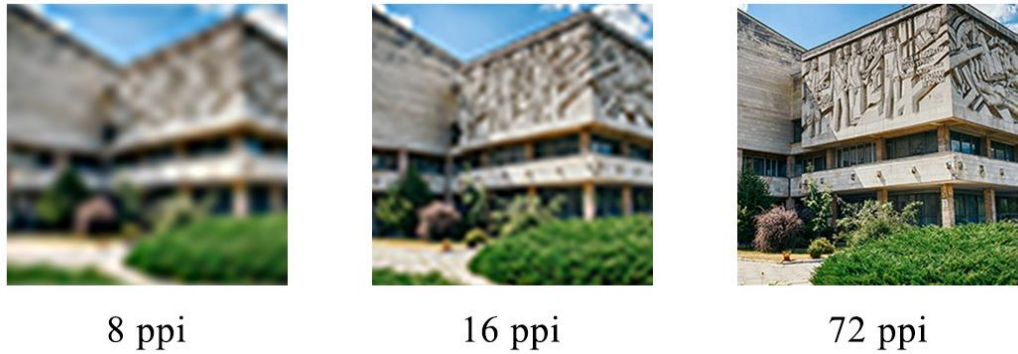


Рисунок 1.1 – Роздільна здатність растрового зображення, виражена у кількості пікселів на дюйм (ppi)

Растрову графіку можна легко зберігати та обробляти. Растрові зображення можуть бути збережені в різних форматах, таких як JPEG, PNG та інші. Вони забезпечують оптимальну якість зображення при зберіганні та мають підтримку різноманітних функцій. Крім того, растрові зображення можна легко обробляти за допомогою різноманітного програмного забезпечення.

Однак, растрові зображення мають свої недоліки. Оскільки кожен піксель має відмінне значення кольору, зображення може стати розмитим або піксельним при збільшенні, що знижує якість зображення. Крім того, растрові зображення можуть бути доволі великими у розмірі. Це, в свою чергу, може негативно відобразитись на часі завантаження веб-сторінки.

Для такої графіки важливо вибрати відповідне робоче полотно, правильний тип передачі кольору (наприклад, RGB) і кількість кольорів, які будуть використовуватися. Основна сфера використання растрової графіки – редагування фотоматеріалів.

Растрова графіка є важливим елементом при проектуванні дизайну застосунку, оскільки дозволяє створювати деталізовані та якісні зображення.

1.3.2 Векторна графіка

Векторна графіка – це тип графіки, який представляє зображення за допомогою векторів та математичних рівнянь. У векторній графіці зображення

створюється з використанням геометричних форм, таких як лінії, криві, кутові точки тощо, замість використання пікселів, як у растровій графіці.

Один з основних типів математичних рівнянь, які використовуються в векторній графіці – це рівняння кривих, таких як криві Безьє та сплайни, які дозволяють створювати більш складні форми, зокрема зигзагоподібні та кругові лінії. Крім того, векторна графіка використовує векторну алгебру, яка дозволяє виконувати математичні операції з векторами, такі як додавання та віднімання векторів, знаходження відстані між точками та інші.

Однією з основних переваг векторної графіки є те, що зображення можна легко масштабувати без втрати роздільної здатності та якості. Задля цього використовуються матриці перетворень. Вони дозволяють виконувати такі операції, як зміщення, обертання та масштабування об'єктів, що дозволяє змінювати їх розміри та розташування на екрані.

Іншою перевагою векторної графіки є те, що вона займає менше місця в порівнянні з растровою графікою. Оскільки векторні зображення не зберігають окремих пікселів, вони займають менше місця на диску та можуть бути легко оптимізовані для швидкої загрузки.

Недоліком векторної графіки є обмежені можливості для створення фотореалістичних зображень. Векторні зображення мають обмежену кількість кольорів та ефектів, що кможуть бути застосовані.

Крім того, створення векторних зображень може бути складнішим та вимагати більш високого рівня вмінь та знань в порівнянні з растровою графікою. Оскільки векторні зображення створюються з використанням математичних рівнянь та геометричних форм, редагування та модифікація можуть бути більш складними та часоємкими процесами, особливо для важких зображень.

При створенні застосунку векторна графіка відіграє ключову роль, так як зазвичай використовується для створення всіх графічних елементів інтерфейсу задля забезпечення адаптивного дизайну, тобто можливості адаптації сторінок під різні пристрої з різним розміром екрану.

1.4 Використання кольору для створення графіки

В сучасному світі UI/UX дизайну використання правильної колірної моделі є ключовим елементом для створення естетично привабливого та функціонального дизайну. Колір відіграє важливу роль у візуальному сприйнятті інформації та може використовуватися для залучення уваги користувачів до певних елементів дизайну.

Вибір кольору при проектуванні UI/UX дизайну залежить від середовища та специфіки роботи, оскільки на кольори і відтінки людина дивиться трохи інакше, ніж ті ж самі кольори сприймає комп'ютер. Так, для відображення кольорів на екранах використовуються так звані колірні моделі.

1.4.1 Колірні моделі

Колірна модель – це система, яка використовується для представлення кольорів за допомогою чисел, що відповідають окремим параметрам кольору.

Гама моделі (колірний простір) — це повний спектральний діапазон гами, який можна відтворити, зафіксувати, відобразити або описати будь-яким способом.

Оскільки в природі не існує приладу, здатного відтворити весь діапазон видимих тіней, зображення на екрані або папері завжди відрізняється від оригіналу.

Основними кольоровими моделями є:

- RGB – це адитивна кольорова модель, яка використовує червоний (Red), зелений (Green) та синій (Blue) колір для створення широкого спектра кольорів.
- CMYK – це колірна модель, яка використовується для друку та передбачає комбінацію чотирьох кольорів: ціану (Cyan), магента (Magenta), жовтого (Yellow) та чорного (Key).
- HSB – колірна модель, що складається з трьох основних параметрів: відтінку (Hue) , насиченість (Saturation) та яскравість (Brightness).

- Lab – це система координат з трьох осей: L – Lightness, яскравість об'єкта; a – вісь градієнта від червоного до зеленого; b – вісь градієнта від жовтого до синього.

Нижче розглянуто кольорову модель RGB, яка буде використана при створенні дизайну для мобільного застосунку:

RGB (Red-Green-Blue) – це адитивна колірна модель, яка використовується для відтворення кольорів на дисплеях, моніторах, телевізорах та інших пристроях. Ця модель базується на змішуванні червоного (Red), зеленого (Green) та синього (Blue) кольорів для створення різних відтінків.

Колір у моделі RGB визначається трьома числами, які відповідають за відповідність червоного, зеленого та синього кольорів. Ці числа називаються каналами та можуть мати значення в діапазоні від 0 до 255 або від 0 до 1, залежно від того, яку точність потрібно вибрати. Таким чином, теоретично цією колірною моделлю може бути представлено 16 мільйонів (16777216) колірних відтінків.

У моделі RGB кольори змішуються адитивно, що означає, що кожен доданий колір збільшує світловий потік, або яскравість, зображення. Наприклад, коли всі три канали мають максимальне значення (255 або 1), отримується білий колір. Якщо всі три канали мають мінімальне значення (0), то отримується чорний колір.

Крім того, в моделі RGB існують так звані "відтінки сірого", коли значення всіх трьох каналів рівні одне одному, що дає відтінок сірого з різною яскравістю.

Модель RGB є однією з найбільш поширених колірних моделей для створення графіки в UI/UX дизайні, оскільки дозволяє точно відтворювати кольори на екранах різного типу.

При створенні дизайну для застосунку, необхідно враховувати багато факторів, включаючи візуальний ефект кольорів на користувачів. Застосування колірної моделі RGB дозволяє легко експериментувати зі

широким спектром кольорів та відтінків, щоб створити привабливий та зручний для користувачів інтерфейс.

Для досягнення балансу та гармонії у кольоровій схемі дизайну, необхідно використовувати глибокі знання та розуміння про те, як різні кольори впливають на сприйняття користувачів та як вони взаємодіють між собою.

1.4.2 Вплив кольору на психологічний стан користувача

Колір має великий вплив на психологічний стан людини і може викликати різні емоції та асоціації [14], [15]. У UI/UX дизайні використання правильних кольорів може покращити взаємодію користувача з продуктом, зробити його більш привабливим та зручним у використанні.

Один з найпопулярніших кольорів в дизайні – синій. Він асоціюється зі спокоєм, довірою та надійністю. Цей колір часто використовується в застосунках, пов'язаних зі здоров'ям, фітнесом та фінансами.

Не менш популярним кольором є червоний. Однак зазвичай він використовується як акцентний, а не фоновий і основний. Він викликає сильні емоції, такі як енергія, страх, пристрасть. Червоний колір часто використовується в застосунках, пов'язаних з акціями, спортивними заходами або в рекламних матеріалах для виділення окремих кнопок та елементів, щоб спонукати користувача на дії.

Зелений колір часто асоціюється з природою. Він викликає відчуття свіжості, гармонії та спокою. Використання зеленого в UI/UX дизайні може сприяти створенню приємного та заспокійливого середовища для користувачів. Даний колір може бути використаний у застосунках, пов'язаних зі здоров'ям або відпочинком, щоб стимулювати відчуття оновлення та енергії.

Жовтий колір викликає радість, оптимізм та енергію. Він може бути використаний в застосунках, що пропонують розваги, туристичні послуги або в компаніях, які прагнуть звернути увагу на себе.

Фіолетовий колір в UI/UX дизайні може мати різноманітний психологічний вплив на людей і викликати різні емоції та асоціації. В ніжних

відтінках, фіолетовий колір може надавати відчуття розслаблення. Він може бути корисними у застосунках, які спрямовані на медитацію, релаксацію або заспокоєння. Також фіолетовий колір часто асоціюється з містикою, духовністю та загадковістю. Він може викликати цікавість, захоплення та творчість. Тому використання фіолетового в UI/UX дизайні може бути ефективним для продуктів або послуг, пов'язаних з духовним розвитком або магією.

Рожевий колір може викликати відчуття ніжності та легкості. Він може використовуватись для створення м'якої, приємної атмосфери в застосунках, пов'язаних з релаксацією та добробутом.

Нижче наведена порівняльна таблиця (табл. *) кольорів та їх впливу на психологічний стан людини:

Таблиця 1.1 – Кольори, їх вплив на стан людини та сфера використання

Колір	Психологічний стан	Де використовують
Синій	Спокій, довіра, надійність	Здоров'я, фітнес, фінанси
Червоний	Енергія, страх, пристрасть	Акції, спортивні заходи, рекламні матеріали
Зелений	Спокій	Здоров'я, відпочинок
Жовтий	Радість, оптимізм, енергія	Розваги, туристичні послуги
Фіолетовий	Творчість, розслабленість, загадковість	Творчість, медитація, духовний розвиток, магія
Рожевий	Ніжність, легкість	Релаксація, добробут

Кожен колір має свою психологічну сутність та вплив, і використання правильних кольорових схем може створити бажану атмосферу та ефект в застосунку. Вибір кольорів в UI/UX дизайні залежить від контексту, цілей та аудиторії застосунку, і його обрання важливо здійснювати на основі досліджень та розуміння психології користувачів.

Останнім часом все більшою популярністю користується використання темної теми, яка відображається на фоні та елементах інтерфейсу.

Використання даної теми має низку переваг. Вона може створювати відчуття спокою та комфорту у користувача. Темні кольори викликають асоціації зі спокоєм, нічним часом і відпочинком, що може створювати позитивний настрій.

З психологічної точки зору, темна тема також може підкреслити контент та важливі елементи. Кольоровий контраст між темним фоном та яскравими об'єктами може привертати увагу користувача та покращувати сприйняття інформації.

Крім того, для деяких користувачів, особливо тих, хто використовує застосунки вночі або в темних приміщеннях, темна тема може бути більш зручною та приємною для очей. Вона може знижувати втомленість та стрес, пов'язані з тривалим користуванням яскравим екраном.

Для проектування застосунку психологічної підтримки цивільного населення в умовах воєнного стану, що є метою даної дипломної роботи, буде використано спокійні, приємні кольори, які зможуть знижувати рівень стресу та тривоги. Також, не менш важливою задачею є забезпечення достатнього рівня контрастності між кольорами, щоб забезпечити зручність та доступність користування застосунком, зокрема для людей з відхиленнями в зорі. Використання зразу декількох надто яскравих та насичених кольорів може викликати дратівливість та втомлюваність, тому їх слід уникати.

Отже, вибір правильної колірної гами є важливим елементом в UI/UX дизайні, особливо в застосунках, які стосуються психологічної підтримки. Використання відповідної колірної гами може покращити емоційний стан користувача та зробити його взаємодію з застосунком більш комфортною та продуктивною. Яскраві та насичені кольори можуть створювати більш активний та енергійний настрій, тоді як більш приглушені та темні кольори можуть сприяти відчуттю спокою та релаксації.

2 РОЗДІЛ. АНАЛІЗ UI/UX РІШЕНЬ ТА ФУНКЦІОНАЛЬНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ АНАЛОГІВ ЗАСТОСУНКУ

У даному розділі буде розглянуто призначення та проблеми, які вирішує UI/UX дизайн, види UI/UX дизайну та визначено яка відмінність між UI та UX. Окрім цього, буде проаналізовано різновиди форматів графіки та колірні моделі, які можна використовувати при проектуванні застосунку. Також буде визначено як кольори впливають на психологічний стан людини і проведено аналіз існуючих конкурентів для полегшення роботи над створенням дизайну застосунку.

2.1 UI/UX дизайн

UI/UX дизайн – це процес створення користувацького інтерфейсу (UI) та взаємодії користувача (UX) з цим інтерфейсом. UI/UX дизайн є важливою складовою сучасних інтернет-продуктів, тому що він може вирішувати різні проблеми, що виникають в процесі взаємодії користувачів з продуктом.

2.1.1 Призначення та проблеми UI/UX дизайну

UI/UX дизайн створює інтерфейс, який сприяє ефективній взаємодії користувача з продуктом. Головні цілі UI/UX дизайну полягають у покращенні взаємодії користувача з продуктом, збільшенні задоволення користувача від використання продукту та збільшенні прибутку від продажу.

UI/UX дизайн вирішує ряд проблем, що виникають в процесі взаємодії користувача з продуктом. Основні проблеми, які вирішує UI/UX дизайн, включають:

- **Несприятливий дизайн:** несучасний дизайн, відсутність візуального зведення, недостатня чіткість та інші недоліки можуть знижувати задоволення користувача від використання продукту та збільшувати кількість помилок.
- **Неструктурованість:** складний інтерфейс може призводити до збільшення часу, необхідного для навчання користувачів, зниження ефективності у використанні продукту та збільшення кількості помилок.

- Недостатня функціональність: продукт може бути не таким корисним, яким міг би бути, через недостатню функціональність. UI/UX дизайн може допомогти розробити продукт, який має більшу корисність та придатність для використання.
- Незрозуміла інформація: неправильна подача інформації може знижувати ефективність продукту та викликати незрозумілість для користувачів.

Отже, UI/UX дизайн є важливим елементом при розробці продуктів, які мають взаємодію з користувачем. Це допомагає забезпечити кращу користувацьку взаємодію та забезпечити відповідну функціональність продукту. Правильний UI/UX дизайн може допомогти збільшити конверсію та покращити досвід користувача. Проте, неправильний UI/UX дизайн може призвести до поганого досвіду користувача, зниження кількості використання продукту та збільшення кількості помилок.

2.1.2 Види UI/UX дизайну

Існує декілька видів UI/UX дизайну, які використовуються в різних галузях та для різних типів продуктів. Основні види UI/UX дизайну включають:

- Веб-дизайн – створення веб-інтерфейсу для сайту або веб-застосунка

Веб-дизайн охоплює процес створення та розробки веб-сайтів, зокрема проектування їхньої зовнішньої оболонки, включаючи макет, колірну гаму, типографію та інші елементи.

Веб-дизайнери повинні враховувати функціональність та навігацію сайту, щоб забезпечити простоту використання та доступність для широкого кола користувачів, а також такі фактори, як: швидкість підключення до Інтернету, технічні можливості веб-браузера та особливості користувацької аудиторії.

Одним із головних аспектів веб-дизайну є розробка респонсивного дизайну, що забезпечує оптимальний користувацький досвід на різних

пристроях та розмірах екранів. Респонсивний дизайн дозволяє сайту адаптуватися до розміру екрану, на якому він відображається, забезпечуючи оптимальну відображення та функціональність.

- Мобільний дизайн – створення інтерфейсу для мобільних пристроїв, таких як смартфони та планшети.

Мобільний дизайн передбачає створення інтерфейсу для мобільних пристроїв з різними екранами та розмірами. Дизайнер повинен враховувати функціональні можливості та обмеження мобільних пристроїв, такі як обмежений простір екрану, обмежені можливості обробки даних та швидкість Інтернету. Мобільний дизайн також вимагає врахування того, що користувачі часто використовують мобільні пристрої в русі, тому інтерфейс повинен бути зручним та доступним для використання однією рукою.

Веб-дизайн та мобільний дизайн мають багато відмінностей.

В першу чергу до них можна віднести різні вимоги до швидкості завантаження сторінок та застосунків. На веб-сайті користувачі мають більше терпіння, тому швидкість завантаження може бути дещо повільнішою, ніж на мобільних пристроях. Однак, на мобільних пристроях швидкість завантаження дуже важлива, тому мобільний дизайн повинен бути оптимізований для швидкості завантаження.

Крім того, розмір екрану також є важливим фактором. На великому екрані веб-сайт може мати більше вмісту та деталей, але на маленькому екрані мобільного пристрою це може стати проблемою. Мобільний дизайн повинен бути спрощеним та оптимізованим для зручного використання на маленьких екранах.

Також мобільний дизайн повинен бути орієнтований на взаємодію з застосунком чи веб-сайтом за допомогою дотикового екрана. Це означає, що елементи інтерфейсу повинні бути достатньо великими та розташованими на відстані один від одного, щоб користувачі могли зручно взаємодіяти з ними за допомогою пальців.

У веб-дизайні, особливо наступного покоління, все частіше використовуються анімації, відео та інші динамічні елементи, щоб зробити веб-сайт більш привабливим та цікавим для відвідувачів. Однак, використання таких елементів на мобільних пристроях може впливати на швидкість завантаження та витрату батареї, тому їх використання повинно бути обмеженим та ретельно продуманим.

2.1.3 Відмінності UI та UX

UX і UI – це два терміни, що використовуються в дизайні застосунків та веб-сайтів та мають різне призначення під час проектування [9].

1) UX – враження користувача від взаємодії з продуктом

Проблема UX дизайну полягає у взаємодії продукту з користувачем. Основною метою для UX дизайнера є переконання в тому, що в його продукті наявна логічна структура перетікання від одного кроку до іншого. Одним із засобів як це можна з'ясувати є проведення тесту особисто, намагаючись прорахувати будь-яку поведінку користувача.

Основні задачі UX-дизайнера наведені нижче:

- Визначення моделі взаємодії, потоку завдань від користувача та специфіки інтерфейсу

Визначення моделі взаємодії означає встановлення того, як користувач буде взаємодіяти з продуктом або сервісом, який розробляється. UX-дизайнер має встановити, які кроки повинен зробити користувач, щоб досягти своєї мети використання продукту, і як ці кроки будуть реалізовуватися в інтерфейсі.

Потік завдань користувача описує послідовність дій, які користувач буде виконувати в продукті або сервісі. Це описується з точки зору користувача та включає в себе всі можливі шляхи, які користувач може обрати в процесі взаємодії з продуктом.

Специфіка інтерфейсу описує те, як інформація та функціонал повинні бути представлені в інтерфейсі для забезпечення максимальної зручності та логічності користування. UX-дизайнер повинен розробити інтерфейс таким

чином, щоб користувач легко знаходив необхідну інформацію, розумів, як користуватися функціоналом та здійснював потрібні дії з максимальною ефективністю.

- Розробка сценаріїв, end-to-end взаємодій, моделі взаємодій

Ця задача означає створення планів та описів, як користувач буде взаємодіяти продуктом або сервісом.

Сценарії взаємодій описують послідовність кроків, які користувач виконує, щоб виконати певне завдання з використанням продукту або сервісу.

End-to-end взаємодія означає, що весь процес взаємодії від початку до кінця має бути описаний, включаючи всі можливі шляхи взаємодії та дії користувача на кожному кроці.

Моделі взаємодій описують як різні частини продукту або сервісу взаємодіють між собою та з користувачем.

2) UI – це все, що стосується того, як користувачі взаємодіють з інтерфейсом.

На відміну від UX дизайну, який спрямований на загальне сприйняття продукту, дизайн інтерфейсу користувача ставить для себе головною задачею те, як продукт виглядає.

Основною задачею UI дизайну є розробка графічного інтерфейсу користувача – процес створення графічного зображення та елементів інтерфейсу, які користувач буде взаємодіяти під час використання програмного продукту. Це може включати елементи, такі як кнопки, меню, текстові поля, вікна та інші інтерактивні елементи, які відображаються на екрані.

Розробка графічного інтерфейсу користувача повинна бути інтуїтивно зрозумілою для користувачів. Це означає, що UI має бути зручним у використанні та ефективним у виконанні завдань. Головна мета розробки UI полягає у полегшенні роботи користувача з програмним продуктом та вдосконаленні взаємодії між користувачем та продуктом.

UI-дизайнери мають проектувати кожен екран або сторінку, з якою взаємодіє користувач, а також забезпечувати візуальну, графічну частину інтерфейсу користувача, яку в свою чергу логічно спроектував UX дизайнер.

Також UI дизайнер може створювати повний посібник з оформлення (brandbook), що має забезпечити цілісність мови дизайну, що охоплює весь продукт. А саме підтримку узгодженості графічних елементів та визначення того, в якому напрямку слід працювати.

2.2 Аналіз аналогів застосунку

В даному підрозділі проаналізовано платформи, які надають психологічну підтримку на українському та світовому ринку, щоб дослідити дизайнерські рішення та функціональні можливості.

На основі отриманих результатів буде визначено ефективні рішення та прийоми для розробки застосунку, який буде зручним та зрозумілим для користувачів, щоб забезпечити максимальну користь та ефективність у вирішенні проблеми психологічної підтримки цивільного населення під час воєнного стану.

2.2.1 Застосунок «BetterMe: Mental Health»

«BetterMe: Mental Health» [17] призначений для людей, які бажають знизити стрес, покращити когнітивні здібності та забезпечити глибокий відпочинок та релаксацію за допомогою технік медитації. Застосунок рекомендує користувачам проводити всього кілька хвилин на день, щоб отримати позитивний вплив на своє психічне та фізичне здоров'я.

Застосунок «BetterMe: Mental Health» можна завантажити з американських сервісів цифрового розповсюдження «Play Market» та «AppStore» та запустити на таких операційних системах як Android та IOS.

При першому запуску, застосунок зображає сторінку від якої пропонується перейти до авторизації, реєстрації або продовжити користування без входу в акаунт, натиснувши відповідну кнопку на екрані (рис. 2.1). В застосунку використовується темна кольорова палітра з перевагою синього кольору, що згідно з аналізом проведеним у підрозділі «2.3.5 Вплив кольору на психологічний стан користувача» допомагає зменшити навантаження на очі користувачів та зберігати спокійний психологічний стан. Особливо це корисно для людей, які використовують застосунок на протязі тривалого часу або в умовах обмеженої освітленості, такої як вечір або нічний час.



Рисунок 2.1 – Перша сторінка застосунку «BetterMe: Mental Health»

Для авторизації пропонується сторінка зі стандартною формою для заповнення: поле електронної пошти та пароль. Наявна можливість переходу до сторінки реєстрації у випадку, якщо користувач ще не має власного акаунту. Окрім того, є змога відновити пароль через електронну пошту в разі його втрати. На сторінці реєстрації пропонується форма з полями електронної пошти та паролю. Наявна можливість переходу до сторінки авторизації у випадку, якщо користувач вже зареєстрований.

З боку дизайну сторінки схожі між собою та мають однакові поля для заповнення (рис. 2.2).

Після авторизації, реєстрації або пропуску дії входу в акаунт користувач має пройти тест, який збирає інформацію щодо психологічного стану людини на момент використання застосунку. Тест містить такі підрозділи як: цілі, почуття, саморефлексія та спосіб життя.

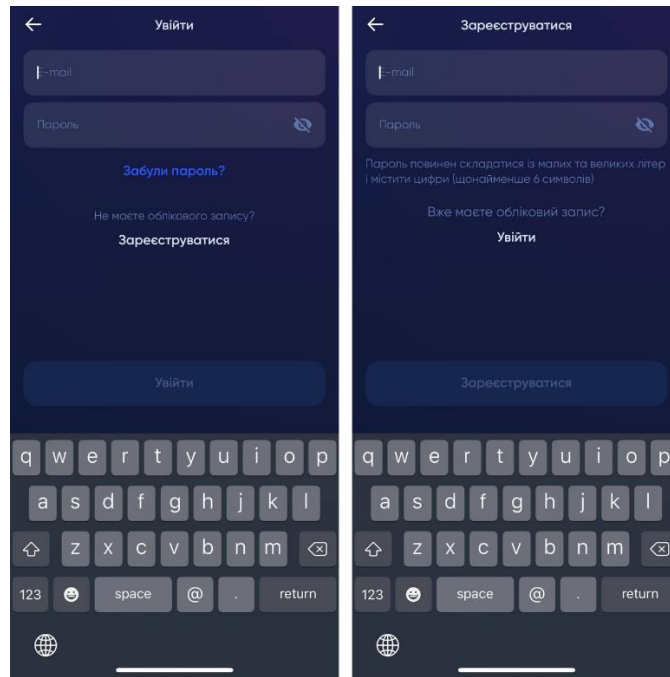


Рисунок 2.2 – Порівняння сторінки авторизації та реєстрації

Дизайн сторінок інтуїтивно зрозумілий та містить заголовок-запитання та списки з можливістю обрати один варіант відповіді. Користувач має можливість повернутись на сторінку назад та змінити свою відповідь. Перейти на сторінку вперед стає можливим тільки коли користувач обирає відповідь шляхом натиснення на відповідний пункт у списку та подальшого підсвічення кнопки «Далі» (рис. 2.3).

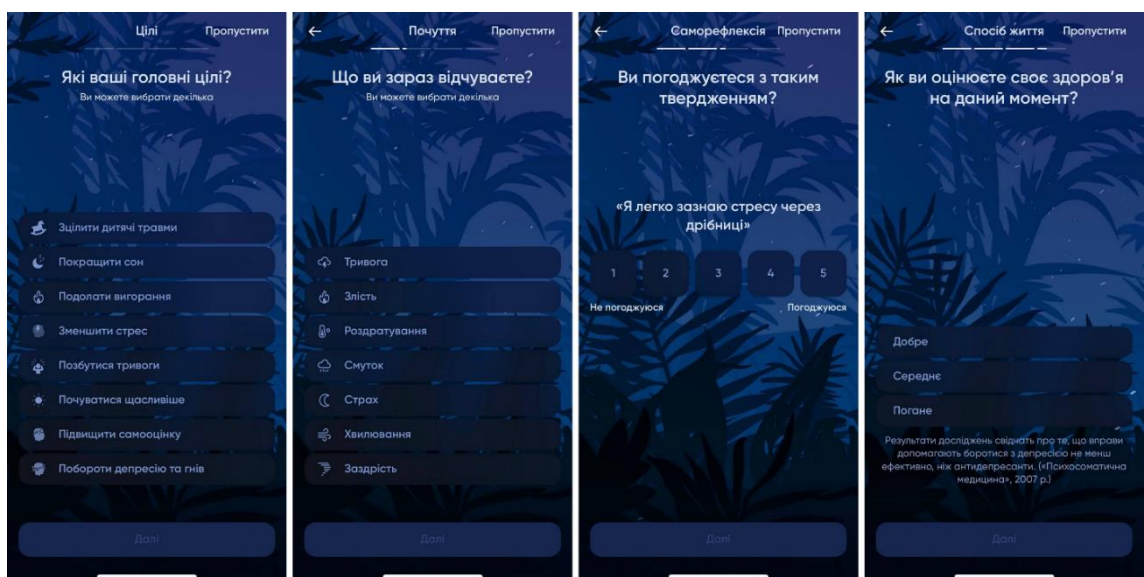


Рисунок 2.3 – Сторінки тесту, який збирає інформацію про психологічний стан користувача

Після проходження тесту користувач переходить до головної сторінки, а саме плану медитацій на день, розділених на ранок, день та вечір. В даному плані доступні дихальні медитації, фізичні вправи, а також звукові медитації, що включають невеликі аудіо-оповідання та заспокійливі звуки, які допомагають розслабитися та легше заснути.

У застосунку наявне використання іконок, а також векторної ілюстрації, що робить інформацію більш сприятливою – користувач отримує інформацію не тільки за допомогою текстів-заголовків, а й візуально.

Заголовки до різних практик виділені яскравими кольорами. З одного боку це допомагає виділяти та розрізняти їх при перегляді, з іншого це може стати негативним фактором для людей з нестійкою психікою та відвернути від користування застосунком (рис. 2.4)

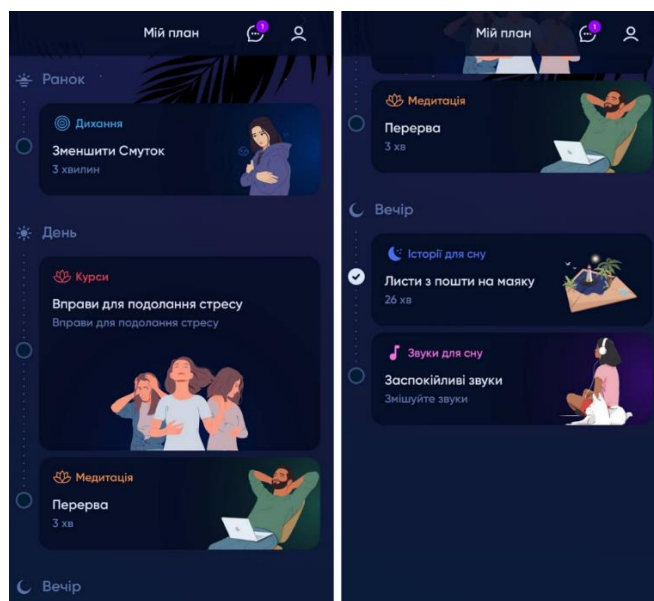


Рисунок 2.4 – сторінка розкладу медитацій на день

Окрім щоденного розкладу заспокійливих практик застосунк окремо пропонує: курси, розраховані на декілька днів для різних видів психологічних проблем; разові вправи на вибір користувача; анімації у формі гри, що відтворюють градієнтні кольори у місті натискання користувачем на екран (рис 2.5).

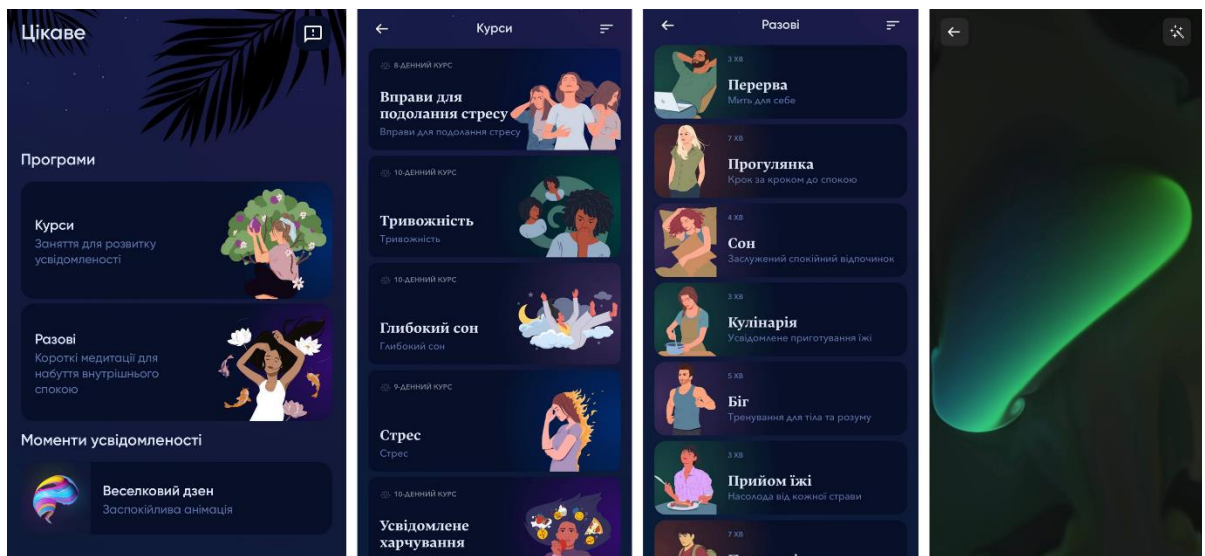


Рисунок 2.5 – додаткові практики та курси для покращення стану

Застосунок «BetterMe: Mental Health» зручний та інтуїтивно зрозумілий у використанні для користувачів, які шукають способи зняття стресу та покращення свого психологічного стану. Окрім того, наявність векторної ілюстрації та іконок допомагає зрозуміти інформацію не тільки за допомогою тексту, але і візуально.

Однак, використання занадто багатої кількості яскравих кольорів, а не одного акцентного, може стати негативним фактором для деяких користувачів з нестійкою психікою, що може відвернути їх від вибору даного застосунку для покращення свого психологічного стану.

2.2.2 Веб-сайт «Ти як (HowAreU)»

Веб-сайт «Ти як?» [18] створений за ініціативою Олени Володимирівни Зеленської – дружини діючого на момент написання даної дипломної роботи президента України, Володимира Олександровича Зеленського. Ця платформа містить рекомендації для покращення емоційного стану та зняття стресу, а також для психологічної допомоги користувачам під час воєнного стану.

Сайт доступний для перегляду з будь-яких веб-браузерів, а також має мобільну версію.

Дизайн сайту мінімалістичний. Колірна схема сайту виконана у спокійних, пастельних кольорах та не подразнює око користувача.

Перша сторінка сайту – головна і включає в себе логотип та короткий опис даної платформи. Загалом сайт поділений на три частини «Аптечка», «Техніки» та «Бізнесам» (рис. 2.6), до яких можна перейти або через випадаючий список, розміщений на головній сторінці, або через поступову прокрутку сайту вниз.

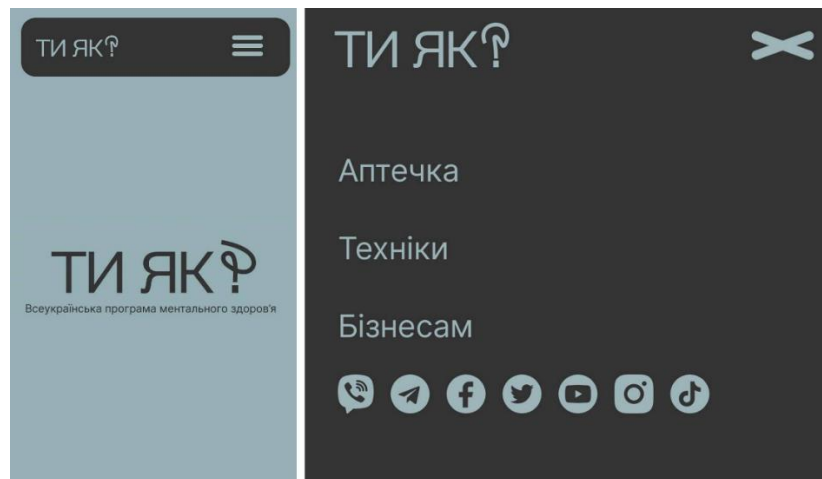


Рисунок 2.6 – Головна сторінка та розділи сайту

Дизайн інтуїтивно зрозумілий для користувача та збагачений ілюстраціями, що робить інформаційне наповнення більш цікавим та легшим для сприйняття (рис. 2.7).



Рисунок 2.7 – ілюстрації на сайті

- Розділ «Аптечка»

Даний розділ містить збірник з простими вправами для заспокоєння та порадами щодо збереження емоційної стійкості. Його можна прочитати онлайн або завантажити у форматі PDF, що дозволить зберігати аптечку на смартфоні чи комп'ютері та використовувати за потреби. Інформація викладена інтуїтивно зрозуміло завдяки використанню заголовків та контрастних кнопок (рис. 2.8):



Рисунок 2.8 – розділ «Аптечка»

Однак на деяких ілюстраціях сайту текст стає складно читабельним через невдале поєднання кольору елемента-фону та текстового блоку, що напружує око та може викликати негативні емоції у користувача (рис. 2.9):



Рисунок 2.9 – Приклад невдалого поєднання кольорів в ілюстраціях

- Розділ «Техніки»

Даний розділ містить добірку відео з порадами від психологів або відомих українців. Ці техніки спрямовані на зняття напруження, стресу та покращення емоційного стану користувача.

З технічного боку, відео – це посилання на платформу Youtube, на власний канал програми «Ти як?».

Наявність відеороликів на платформі позитивно впливає на сприйняття інформації та залучає аудиторію до соціальних мереж, однак з боку проектування, дизайн не є адаптивним і на мобільному пристрої обрізає частину відео. Окрім того, не зрозуміло використання стрілок над відео-програвачем, так як вони не є клікабельними (рис. 2.10):

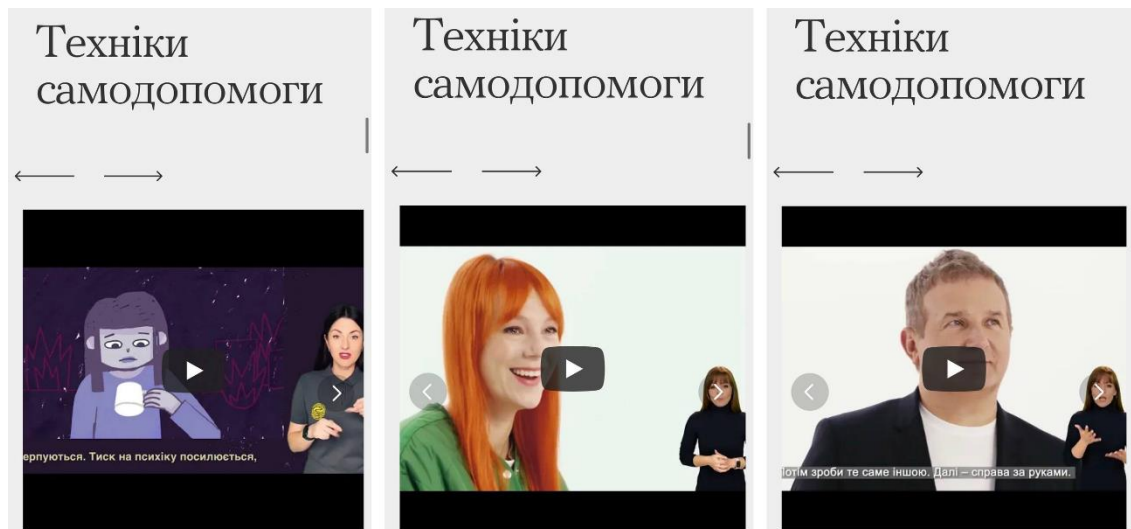


Рисунок 2.10 – Розділ «Техніки»

- Розділ «Бізнесам»

Даний розділ містить добірку плакатів з рекламою програми. Їх можна завантажити, роздрукувати, та розмістити у громадських місцях.

Кнопки розміщені достатньо інтуїтивно зрозуміло та мають контрастне поєднання кольорів, що робить навігацію в даному розділі простою та ефективною (2.11):



Рисунок 2.11 – Розділ «Бізнесам»

Загалом, веб-сайт «Як ти?» має сучасний та мінімалістичний дизайн з приємними пастельними відтінками. Головна сторінка містить корисну інформацію щодо ментального здоров'я, яка може бути важливою для багатьох користувачів. Звертає на себе увагу простий та лаконічний заголовок, який ясно передає основний зміст сайту. Меню на головній сторінці добре організоване та легко доступне, що сприяє зручному перегляду інформації та навігації по сайту.

Незважаючи на загалом добре продуманий дизайн, даний веб-сайт має деякі недоліки, які можуть ускладнювати користування ним. Наприклад, деякі тексти та зображення на сайті можуть бути занадто маленькими, а також поєднувати недостатньо контрастні кольори елементів фону та текстових блоків. Це може бути негативним фактором для користувачів, особливо для тих, хто має проблеми зі зором.

Крім того, у деяких місцях присутні зайві елементи, а також відсутня адаптивність сайту до відеороликів.

У цілому, недоліки дизайну сайту є невеликими та можуть бути легко виправлені, особливо враховуючи те, що сайт знаходиться на етапі розробки.

3 РОЗДІЛ. РЕАЛІЗАЦІЯ UI/UX ДИЗАЙНУ ЗАСТОСУНКУ ПСИХОЛОГІЧНОЇ ПІДТРИМКИ НАСЕЛЕННЯ ПІД ЧАС ВОЄННОГО СТАНУ

В даному розділі буде створено діаграму прецедентів, визначено функціональні вимоги та можливості для подальшого розвитку, а також реалізовано UI/UX дизайн для застосунку психологічної підтримки населення під час воєнного стану.

3.1 Функціональні вимоги до застосунку

Застосунок має надати широкий спектр функціональних можливостей для підтримки психічного благополуччя користувачів.

Цільова аудиторія даного застосунку – повнолітнє цивільне населення, яке перебуває в умовах воєнного стану і потребує психологічної підтримки. Цей застосунок призначений для того, щоб надати психологічну допомогу, підтримку та ресурси людям, які можуть страждати від емоційного стресу, тривоги, посттравматичного стресового розладу або інших психологічних проблем, пов'язаних з воєнним станом.

Застосунок має надати користувачам можливість:

- 1) завести власний акаунт задля індивідуального підходу до психологічної допомоги
- 2) оцінити свій стан та отримати рекомендації психологічних практик відповідно до нього
- 3) зберегти улюблені практики
- 4) отримати швидку допомогу у вигляді випадково підібраної практики
- 5) надати доступ до категорій психологічних практик «Спорт», «Аудіо» та «Статті»

На основі вимог до функціоналу застосунку, а також аналізу щодо впливу кольорів на психологічний стан людини, можна сформулювати наступні вимоги до дизайну застосунку:

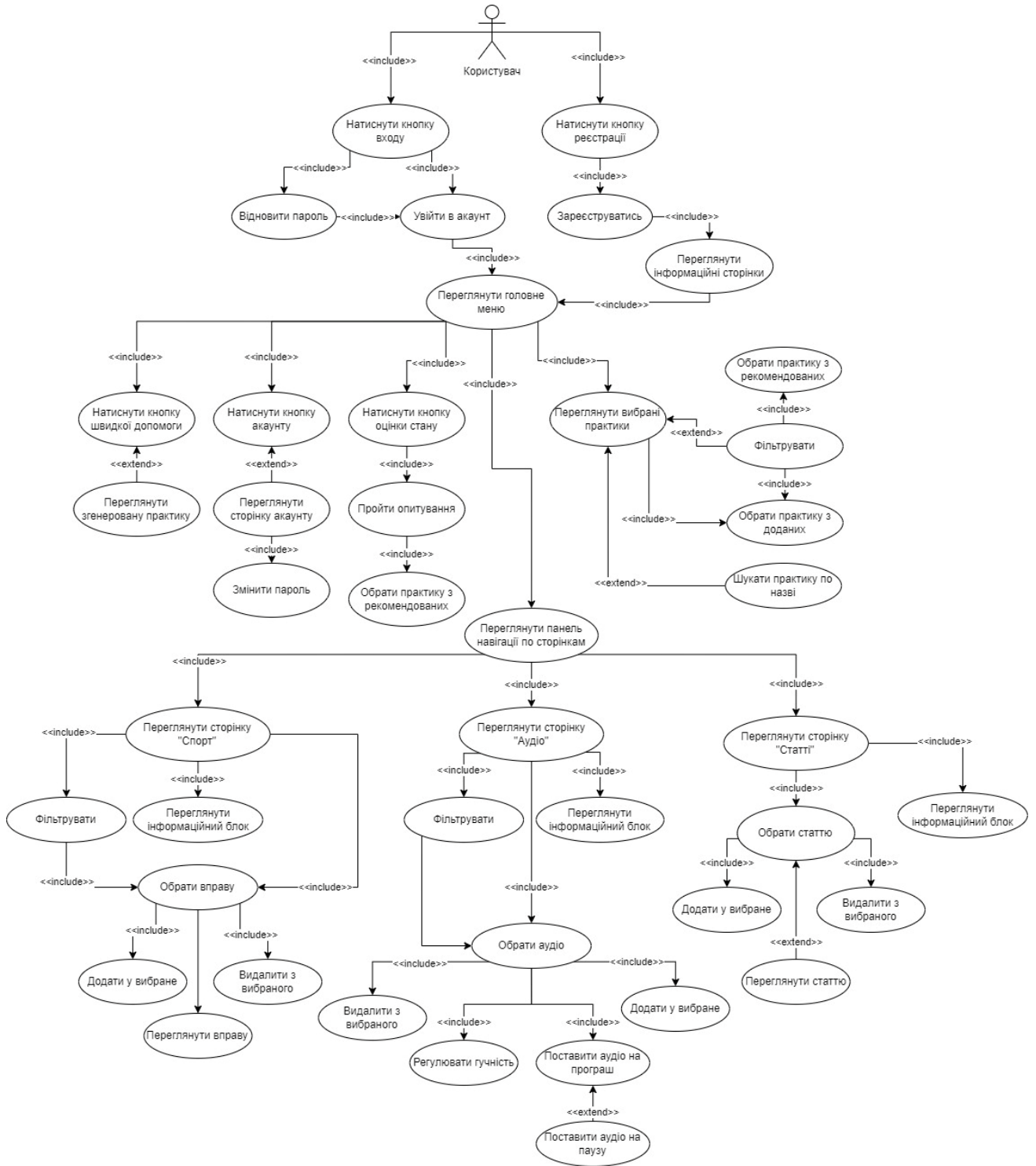
- Застосунок повинен мати темний фоновий колір для створення спокійної і розслабленої атмосфери. Найкращим акцентним кольором може стати

синій, так як він асоціюється зі спокоєм, довірою, стабільністю та професійністю.

- Застосунок повинен мати підтримку візуальної іконографії, що допомагає візуально розрізняти різні елементи та функції.
- Ілюстрації повинні бути зрозумілими та відображати відповідну тематику, такі як зображення людей, практик, природи тощо.
- Застосунок повинен мати зручне та інтуїтивно зрозуміле меню, яке дозволяє користувачам легко переходити між різними сторінками та функціями.
- Інформаційні елементи, такі як дані про акаунт користувача, телефони гарячої лінії психологічної допомоги, описи практик повинні бути легкодоступними та видимими на відповідних сторінках.
- Застосунок повинен чітко відображати етапи та результати виконання завдань, таких як оцінка поточного стану та застосування фільтрів.
- Списки психологічних практик повинні бути відображені зрозуміло та легко сприймаються користувачем.

Загальною метою дизайну застосунку є створення зручного та сприятливого середовища для користувачів, які шукають психологічну допомогу під час воєнного стану. Враховуючи описані функціональні вимоги, застосунок повинен надати зрозумілість, доступність та функціональність для полегшення використання та забезпечення ефективної психологічної підтримки.

Нижче наведена діаграма прецедентів відповідно до функціональних вимог застосунку (Діаграма 1):



Діаграма 1 – Діаграма прецедентів застосунку

3.2 Реалізація дизайну застосунку

При створенні дизайну застосунку найважливішим аспектом стало використання спокійних темних відтінків з акцентом на синій колір. Це дозволило створити атмосферу зосередженості та комфорту для користувачів. Акцентний синій колір, який використовується переважно для кнопок та ілюстрацій, створює гармонійний баланс між відтворенням відчуття спокою та надійності при перегляді сторінки та виділенням ключових деталей і функцій застосунку.

Другим важливим аспектом стало використання векторної графіки. Векторні елементи, такі як іконки та векторні ілюстрації, допомогли зберегти чіткість навіть при збільшенні розміру екрану, що сприяло кращому візуальному сприйняттю та навігації. Вони також забезпечили єдність стилю композиції.

Окрім цього була використана растрова графіка, а саме – фотографії. Це допомогло надати застосунку реалістичного вигляду та естетичної привабливості.

В дизайні був використаний шрифт Montserrat з нарисами Bold для заголовків, Semibold для підзаголовків і кнопок, а також Medium для звичайних текстових блоків. Розмір шрифту в застосунку – не нижче 14, для того, щоб у користувача не виникало напруження при перегляді сторінки.

З боку UX, застосунок умовно поділений на такі розділи: початок роботи, головне меню, фізичні вправи, аудіо та статті.

Нижче наведено опис кожного розділу:

3.2.1 Початок роботи застосунку

При запуску застосунку, користувачу відкривається головний екран, який містить головну інформацію про застосунок, а також можливість перейти до сторінки авторизації за допомогою кнопки «Увійти в акаунт» – у випадку, якщо користувач вже зареєстрований в системі, чи сторінки реєстрації за допомогою кнопки «Зареєструватись» – якщо користувач ще не має власного акаунту (рис. 3.1).

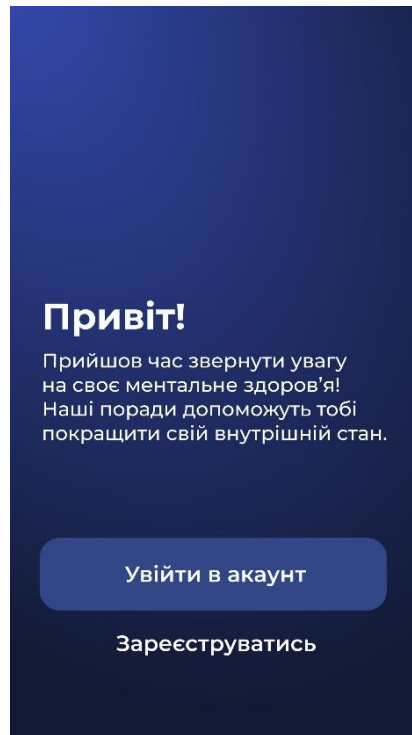


Рисунок 3.1 – Головний екран застосунку

Сторінки авторизації і реєстрації композиційно схожі між собою і містять стандартну форму для заповнення. (рис. 3.2)

При авторизації користувач має ввести свою поштову адресу та пароль у відповідні поля, для розпізнавання в системі. Наявна можливість перейти до сторінки реєстрації у випадку, якщо користувач не має власного акаунту. Для входження в систему користувач має натиснути кнопку «Увійти».

При реєстрації користувач має ввести своє ім'я, поштову адресу та пароль у відповідні поля. Зі сторінки реєстрації користувач може перейти до сторінки авторизації у випадку, якщо вже має власний акаунт. Окрім того, однією з вимог застосунку є повноліття користувача, тому на сторінці реєстрації є текстовий блок-попередження зі згодою про те, що людині, що натискає кнопку «Зареєструватись», вже є повних 18 років.

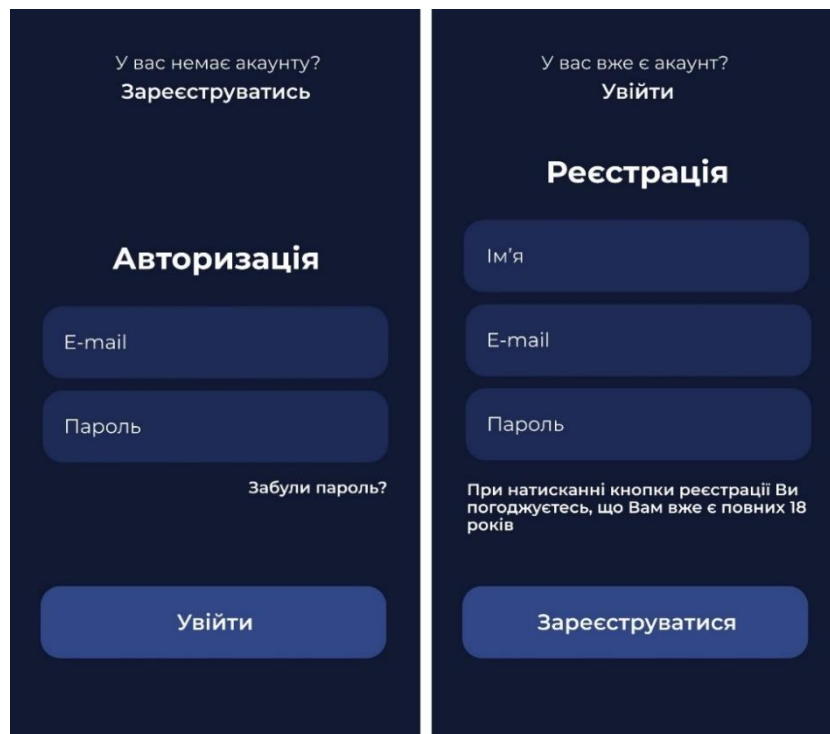


Рисунок 3.2 – Сторінки авторизації та реєстрації

При авторизації у випадку якщо користувач забув пароль, він має змогу відновити його. Користувач має ввести свою електронну пошту, після чого отримає на неї лист з кодом, який він має ввести у відповідні поля.

Після підтвердження особистості застосунок пропонує ввести новий пароль та завершити відновлення доступу до акаунту.

На рис. 3.3 продемонстровано шлях відновлення паролю у застосунку:

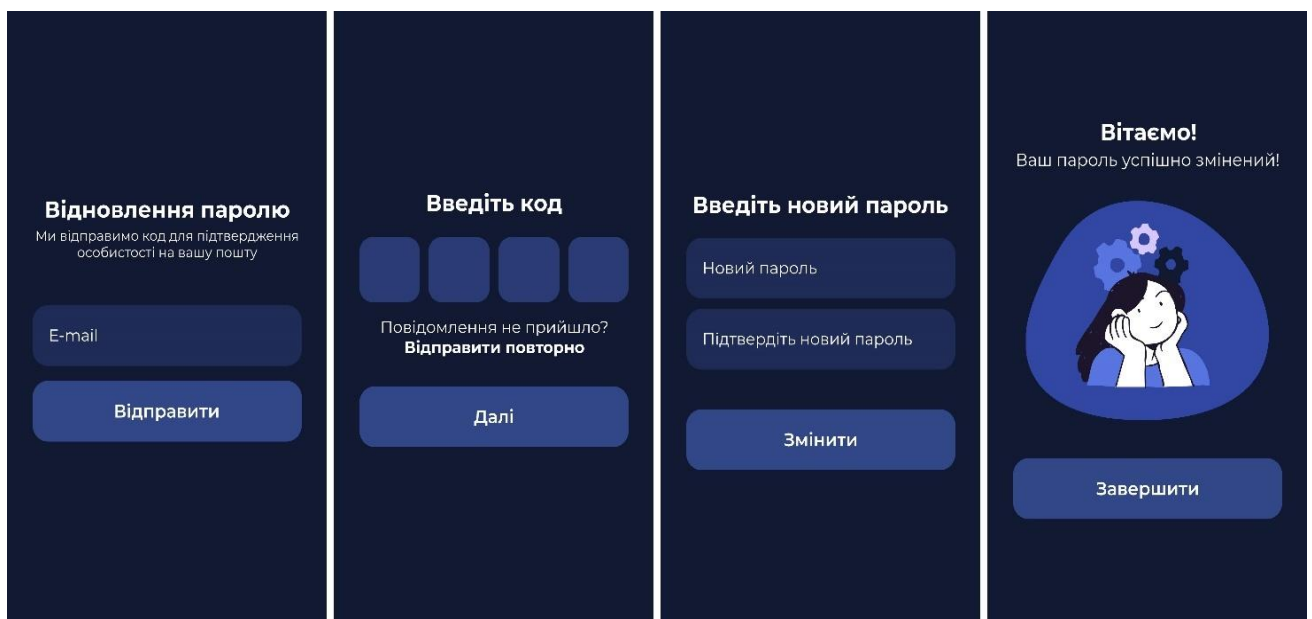


Рисунок 3.3 – Демонстрація відновлення паролю

Після реєстрації користувачу поступово відкриваються три сторінки, які містять інформацію про головну ідею застосунку. Для переходу на наступну інформативну сторінку користувач має натиснути кнопку «Далі». На останній сторінці користувач натискає кнопку «Почати», яка посилає його на головне меню застосунку. Також у користувача є можливість пропустити ці сторінки та зразу перейти до головного меню застосунку за допомогою натискання кнопки «Пропустити» (рис. 3.4).

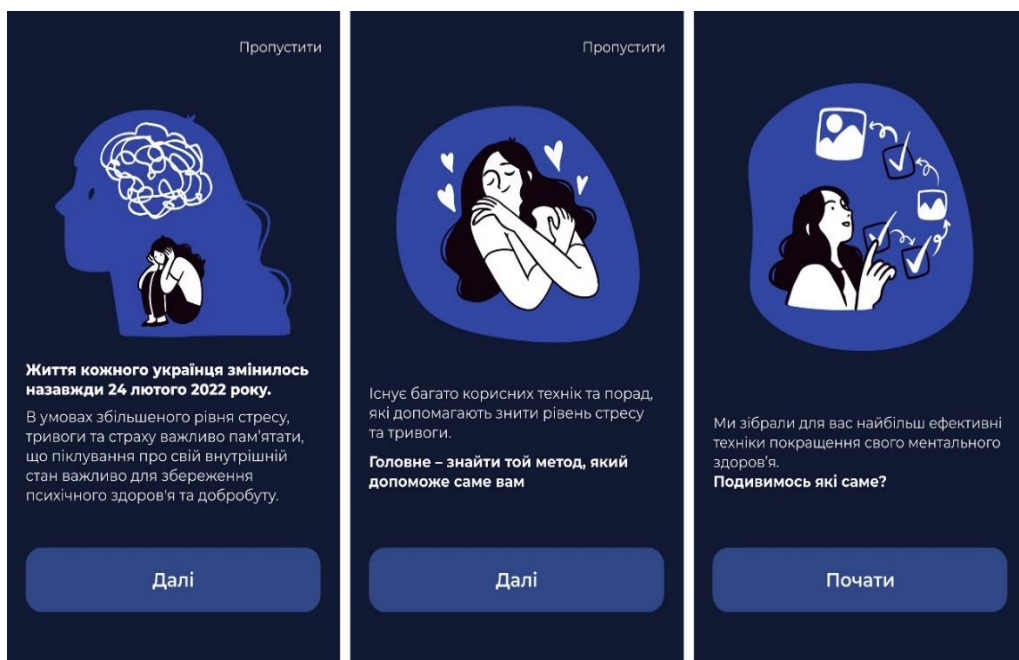


Рисунок 3.4 – Початок роботи застосунку

При авторизації користувачу зразу відкривається головне меню застосунку.

3.2.2 Розділ «Головне меню»

Головне меню застосунку з боку UX можна умовно поділити на такі підрозділи: сторінка акаунту, сторінка оцінки поточного стану користувача, вибране – висвічує список збережених практик (у випадку якщо користувач вже зберігав практики. Якщо збережених практик ще немає, користувачу висвічується відповідне повідомлення), кнопка швидкої допомоги та панель переключення між сторінками застосунку.

На рис. 3.5 продемонстровано головне меню у випадках якщо користувач вже зберігав практики та якщо доданих практик ще немає:

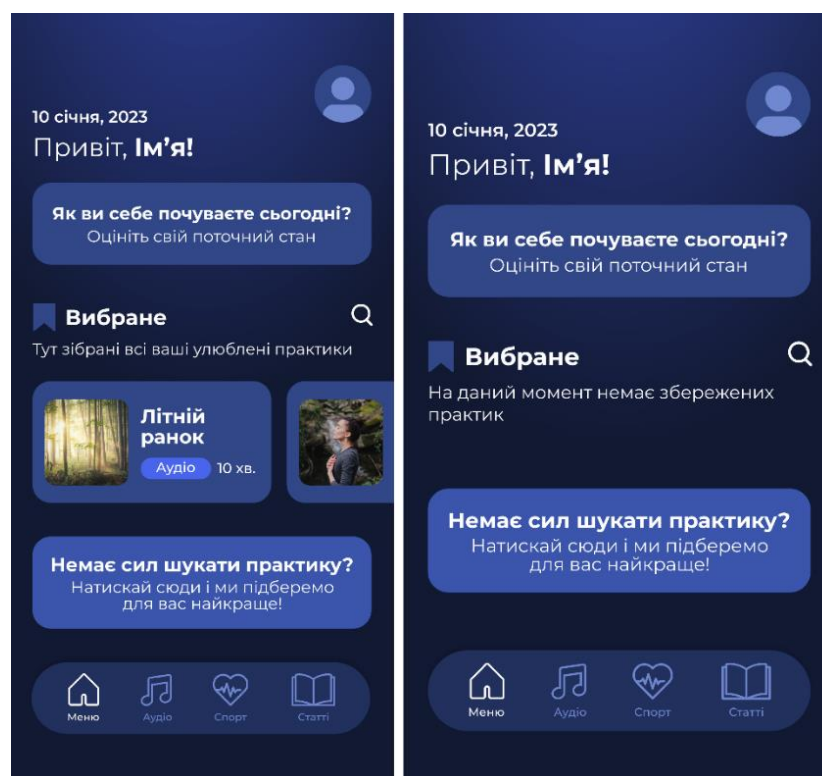


Рисунок 3.5 – Головне меню застосунку

Нижче описано кожний з підрозділів та функції, які він містить

б) Посилання на сторінку акаунту

Відбувається через відповідну кнопку-іконку у верхньому правому куті головного меню. Дана кнопка немає текстового блоку з поясненням, але інтуїтивно зрозуміла для користувача, так як використано стандартне зображення іконки акаунту.

Акаунт користувача (рис.3.6) умовно поділений на такі підрозділи: ім'я та пошта користувача, кнопка зміни пароля, контакти психологічної допомоги, панель переключення між сторінками застосунку.



Рисунок 3.6 – Сторінка акаунту користувача

При натисканні кнопки зміни пароля, користувач переходить на відповідну сторінку, на якій йому необхідно ввести свій старий та новий пароль.

На рис. 3.7 продемонстрований шлях зміни паролю через сторінку акаунту користувача:

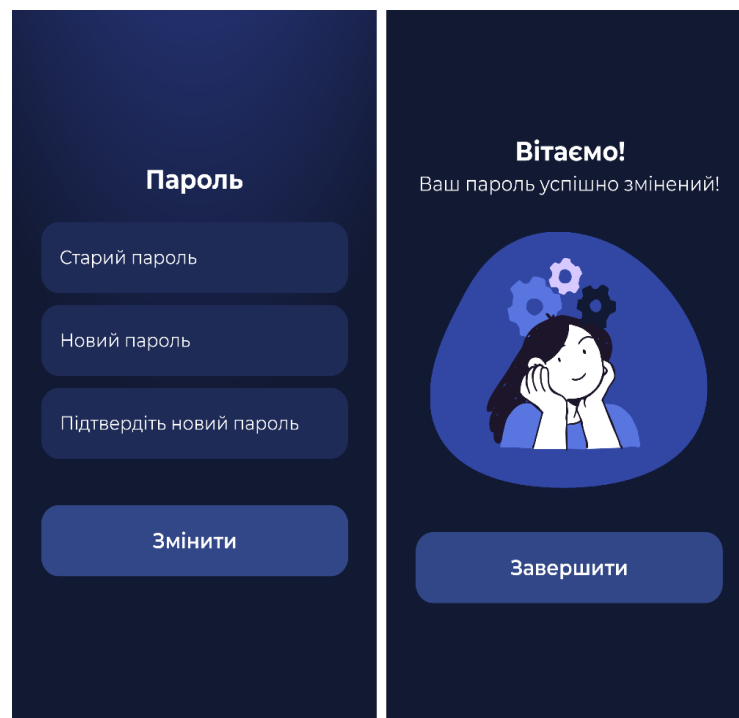


Рисунок 3.7 – Зміна паролю через акаунт користувача

- Посилання на сторінку оцінки поточного стану користувача

Користувач може перейти на сторінку оцінки поточного стану за допомогою натискання відповідної кнопки в головному меню застосунку.

Дана сторінка містить опитування, на основі результатів якого, застосунок підбирає практики або вправи, які направлені на покращення відповідного стану користувача. Якщо користувач ще не обрав відповідь, застосунок висвічує повідомлення про відсутність рекомендованих практик (рис. 3.8):

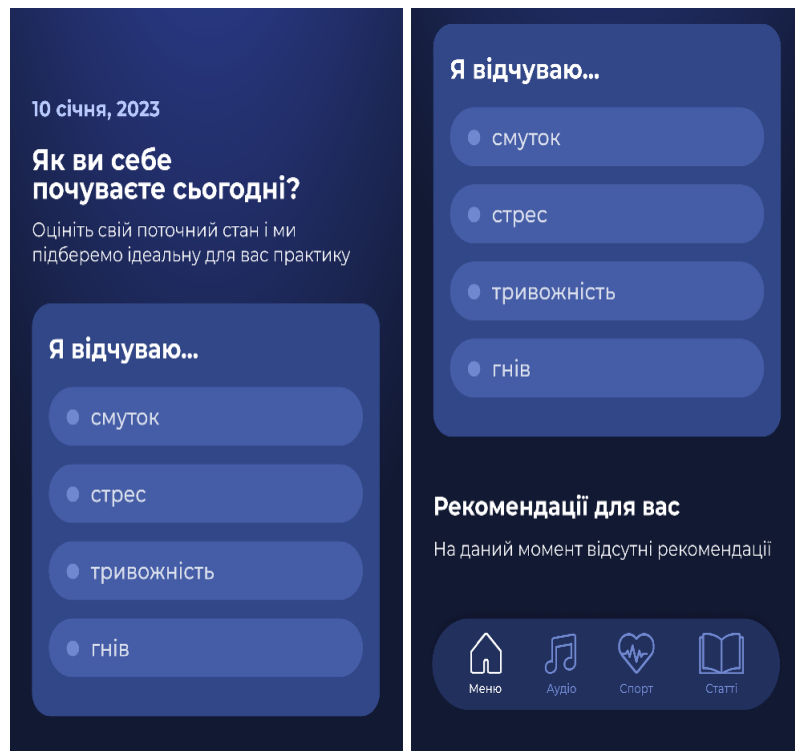


Рисунок 3.8 – Сторінка оцінки поточного стану до голосування

При натисканні одного з варіантів відповіді, з'являються рекомендації практик, які допоможуть користувачу полегшити обраний стан (рис.3.9):

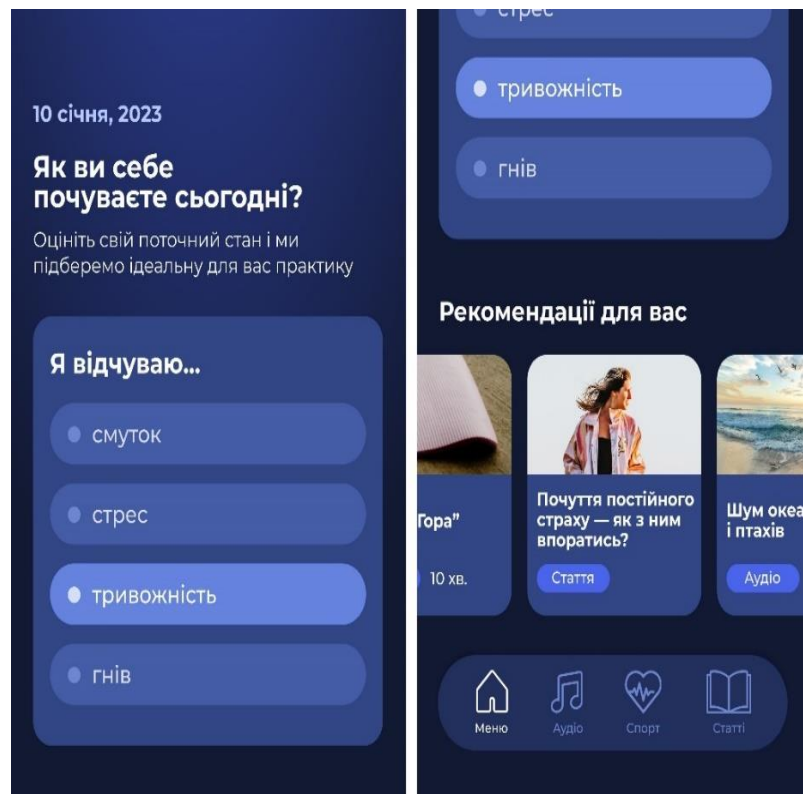


Рисунок 3.9 – Вигляд сторінки оцінювання після проходження опитування

- Підрозділ «Вибране»

Даний підрозділ дає змогу користувачу перейти до конкретної вибраної практики (якщо у користувача наявні додані практики). Кожна практика – це окремий блок, який містить фотографію – для легшого візуального сприйняття, назву практики, час на виконання та тип до якого належить практика (це може бути спорт, аудіо та стаття).

Переглянути список доданих вправ можна з головного меню через прокрутку списку вліво. Якщо користувач хоче знайти додану практику по назві, або хоче знайти ще не вибрану практику по назві, може перейти через іконку-кнопку пошуку, яка направляє його на сторінку «Вибране».

Дана сторінка містить список вправ відповідно до фільтру та можливість пошуку по назві. Переглядати загальний список можна через прокрутку вниз. За замовчуванням застосований фільтр «Додані практики» (рис. 3.10):

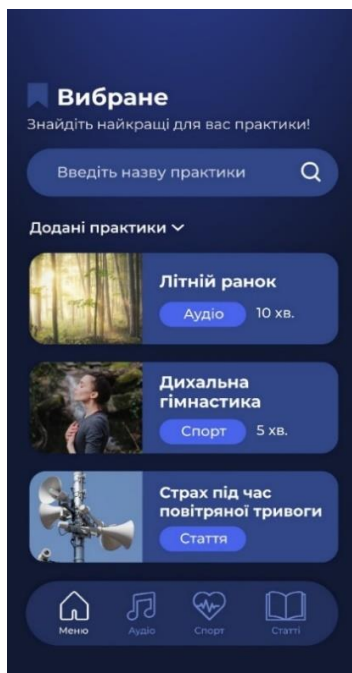


Рисунок 3.10 – Сторінка «Вибране»

Якщо користувач не має вибраних практик при натисканні кнопки пошуку, користувачу автоматично висвічується список практик за фільтром «Рекомендації».

Фільтр – це випадаючий список, який містить пункти «Додані практики» та «Рекомендації». На рис. 3.11 продемонстровано що відбувається при натисканні стрілки біля фільтру, яка викликає випадаючий список, а також при виборі конкретного фільтру (в даному випадку «Рекомендації»):

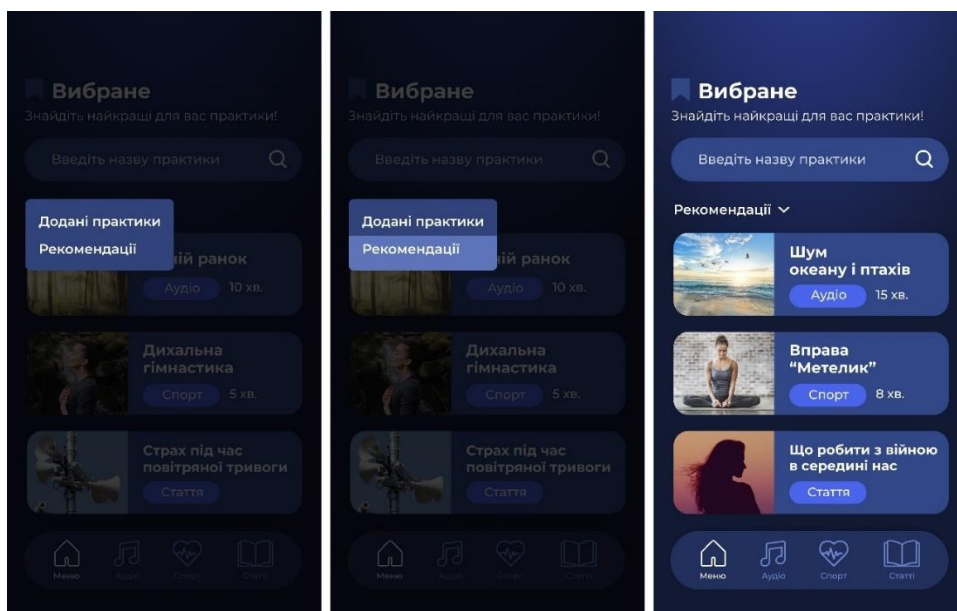


Рисунок 3.11 – Фільтр списку вибраних практик

Для здійснення пошуку користувач має ввести у блок пошукової стрічки назву практики або ключові слова, які містить її назва. Пошук здійснюється одночасно і серед доданих, і серед рекомендованих практик. Перейти на конкретну практику зі списку можна через натискання на блок відповідної практики.

На рис. 3.12 продемонстровано результат пошуку практики:

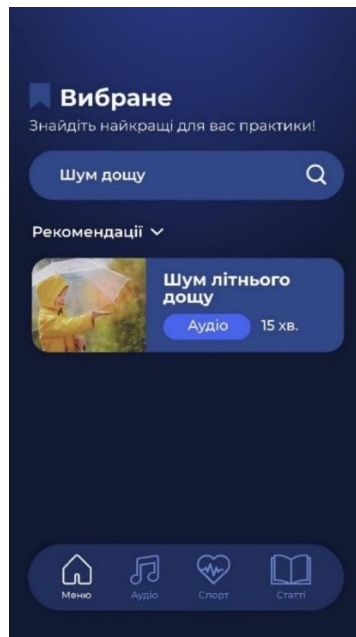


Рисунок 3.12 – Результат пошуку практики

- Кнопка швидкої допомоги

Дана кнопка створена для випадків, якщо стан користувача не дозволяє йому адекватно сприймати інформацію при самостійному пошуку практик та проходженні опитування щодо самопочуття.

При натисканні кнопки, застосунок автоматично генерує практики з категорій «аудіо» або пропонує дихальні практики. Також до стандартного опису практики, додаються номери гарячої лінії психологічної допомоги.

На рис. 3.13 зображена сторінка швидкої допомоги зі згенерованою дихальною практикою:

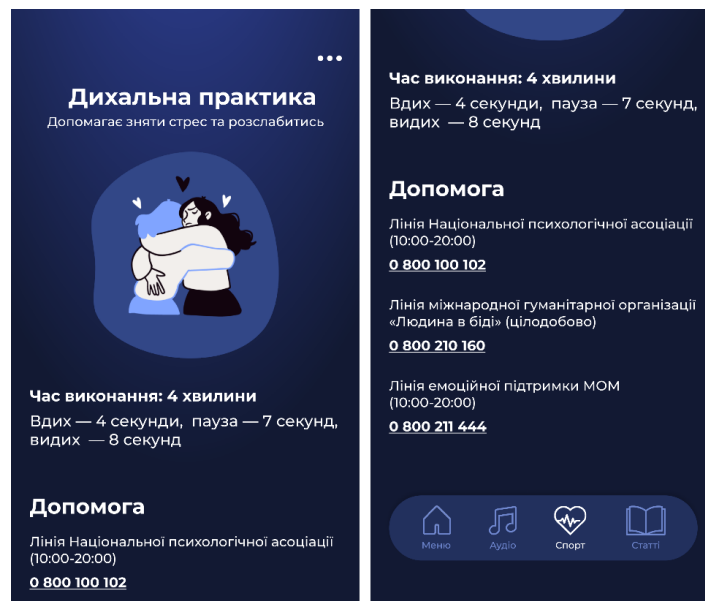


Рисунок 3.13 – Сторінка швидкої допомоги

- Панель переключення між сторінками застосунку

Дана панель створена для навігації користувача по основним розділам застосунку та знаходиться внизу на всіх сторінках застосунку. Вона містить назви розділів, а також відповідні іконки для більш легкого сприйняття інформації.

Сторінка, на якій знаходиться користувач, автоматично підсвічується акцентним білим кольором, в той час поки інші сторінки мають нейтральний блакитний відтінок. Це допомагає користувачу інтуїтивно зрозуміти логіку застосунку.

За допомогою панелі переключення, користувач може перейти на такі сторінки:

- Головне меню
- Категорія аудіо
- Категорія спорт
- Категорія статті

Нижче описано окремо кожен з цих сторінок:

3.2.3 Розділ «Спорт»

Даний розділ містить список практик за категорією «Спорт». Переглядати загальний список можна через прокрутку вниз. Головна сторінка

розділу містить список фізичних вправ відповідно до фільтру. За замовчуванням стоїть фільтр «Всі вправи». Блок практики складається з фотографії, яка її зображує, назви, фільтру до якого належить вправа та кількості часу на її виконання. Також є можливість переглянути інформацію щодо впливу фізичних вправ на психологічне здоров'я шляхом натискання відповідної іконки біля заголовку «Фізичні вправи».

На рис. 3.14 зображено головну сторінку категорії «Спорт» та інформацію, яку надає застосунок щодо впливу спорту на ментальне здоров'я [21]:

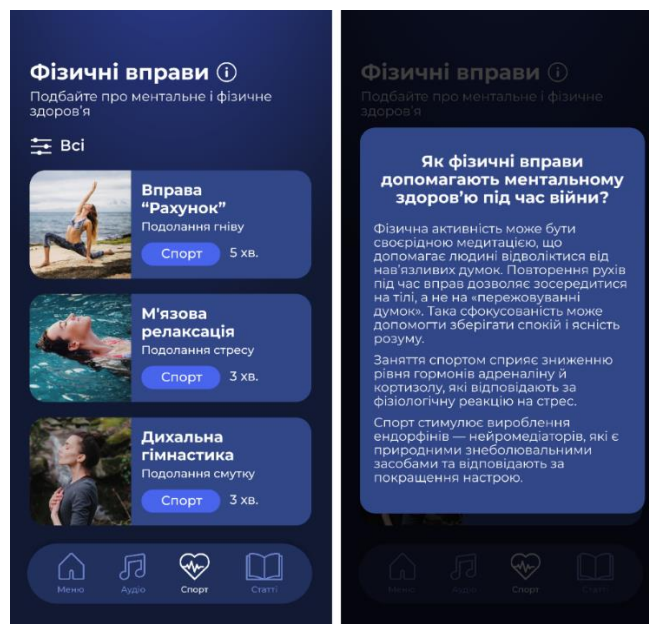


Рисунок 3.14 – Головна сторінка розділу «Фізичні вправи» та інформативний блок

Фільтр в даному випадку допомагає користувачу обрати фізичну вправу відповідно до власного стану. Фільтрування має вигляд випадаючого списку, який з'являється при натисканні відповідної іконки біля назви поточного фільтру. Даний список містить категорії: всі вправи, смуток, стрес, тривожність та гнів.

На рис. 3.15 продемонстрована робота програми при з'явленні списку та виборі конкретного фільтру (в даному випадку користувач обирає стан «стрес»):

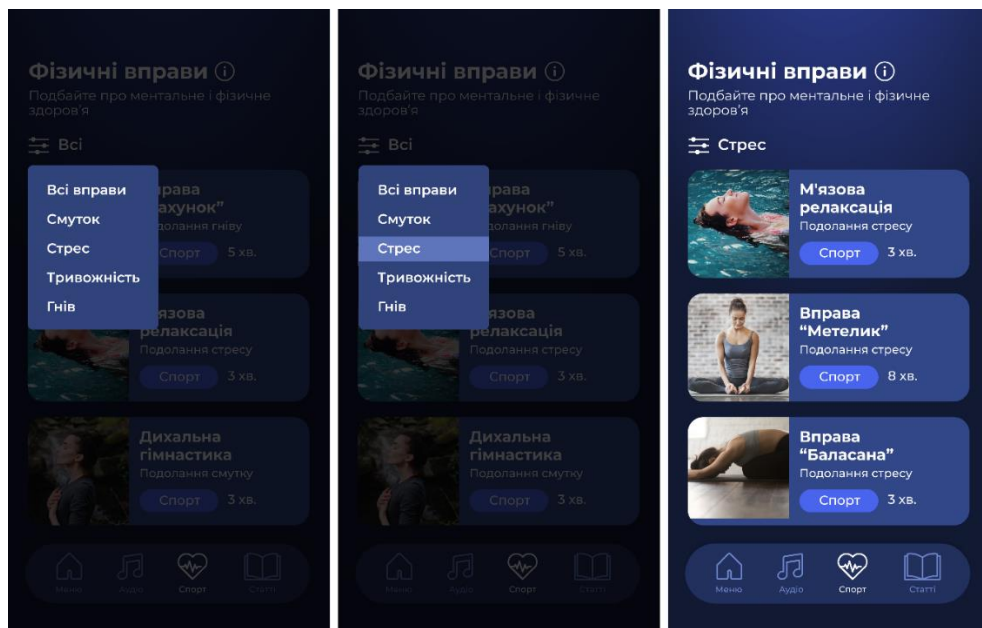


Рисунок 3.15 – Демонстрація застосування фільтра до фізичних вправ

Для переходу на сторінку обраної вправи, користувач має натиснути на блок відповідної практики.

Кожна фізична вправа поділяється композиційно на такі блоки:

- Заголовок-назва практики
- Коротка інформація про те, чим допомагає вправа психологічному здоров'ю
- Ілюстрація, на якій візуалізований загальний вигляд вправи
- Час виконання
- Опис дій
- Додання або видалення з «вибраного» через випадаючий список

На рис. 3.16 зображено приклад сторінки фізичної вправи. В даному випадку це вправа «Дерево» [20]:



Рисунок 3.16 – Сторінка фізичної вправи «Дерево»

Для того, щоб додати або видалити практику з вибраного, користувач може натиснути кнопку з іконкою «три крапки». Якщо практика ще не додана, користувачу доступна дія «Додати у вибране». У випадку якщо практика вже є у списку вибраного, стає доступна дія «Видалити з вибраного» (рис. 3.17):

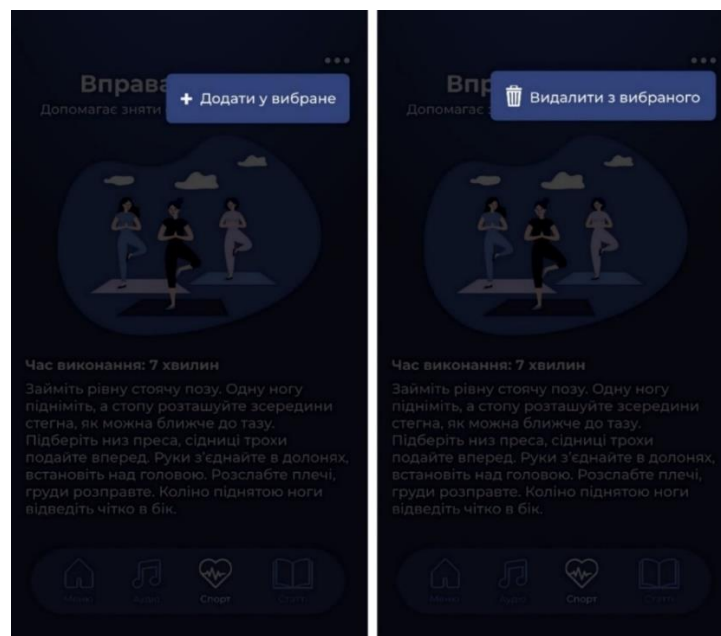


Рисунок 3.17 – Демонстрація додавання та видалення практики з «вибраного»

3.2.4 Розділ «Аудіо»

Даний розділ містить список практик за категорією «Аудіо». Переглядати загальний список можна через прокрутку вниз. Головна сторінка розділу містить список аудіо-доріжок відповідно до фільтру. За замовчуванням стоїть фільтр «Всі композиції». Блок аудіозапису складається з фотографії, назви, імені композитора (якщо він відомий), опису-фільтру та часу виконання. Також є можливість переглянути інформацію щодо впливу музики на психологічне здоров'я шляхом натискання відповідної іконки біля заголовку «Аудіо».

На рис. 3.18 зображено головну сторінку категорії «Аудіо» та інформацію, яку надає застосунок щодо впливу музики на ментальне здоров'я [22]:

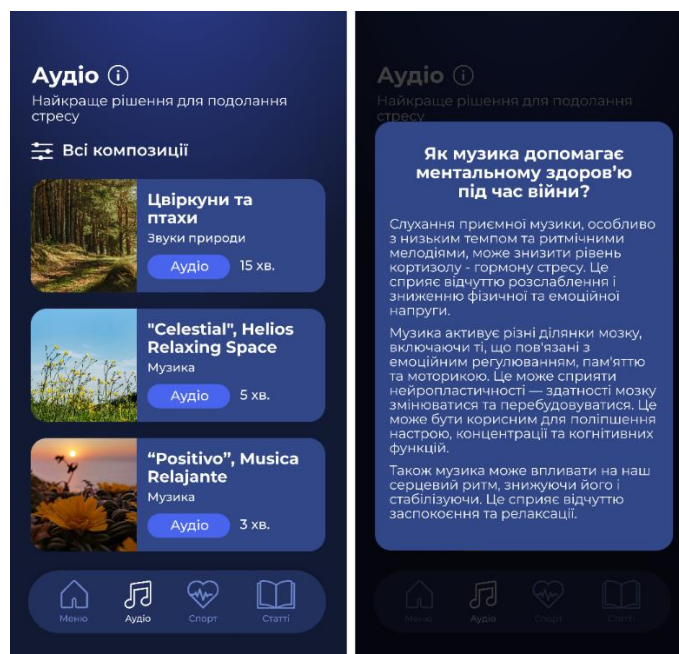


Рисунок 3.18 – Головна сторінка розділу «Аудіо» та інформативний блок

Фільтрування має вигляд випадаючого списку, який з'являється при натисканні відповідної іконки біля назви поточного фільтру. Даний список містить категорії: всі композиції, звуки природи та музика.

На рис. 3.19 продемонстрована робота програми при з'явленні списку та виборі конкретного фільтру (в даному випадку користувач обирає категорію «звуки природи»):

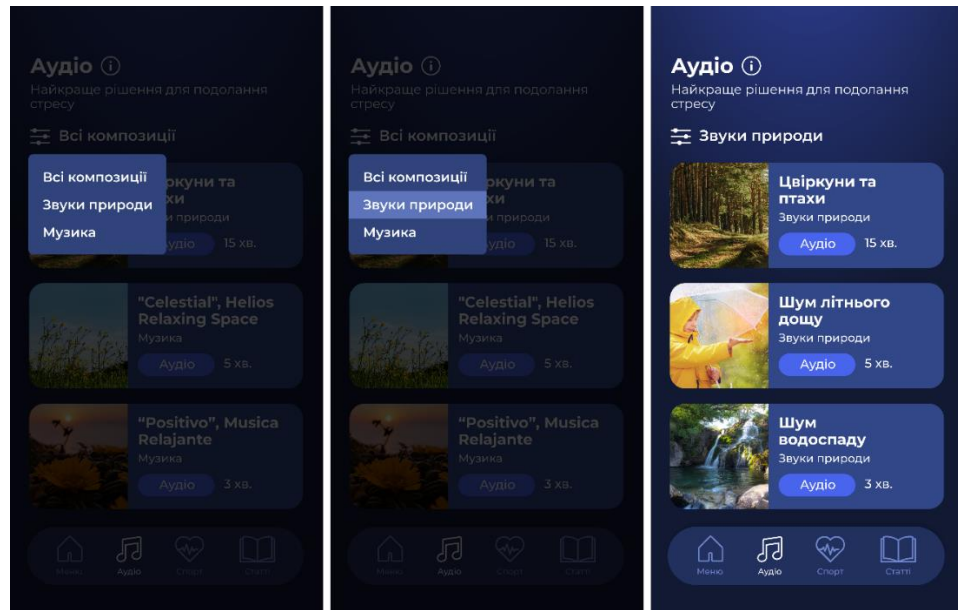


Рисунок 3.19 – Демонстрація застосування фільтру до аудіо

Для переходу на сторінку обраної композиції, користувач має натиснути на блок відповідного аудіозапису.

Кожне аудіо поділяється композиційно на такі блоки:

- Заголовок-назва
- Ілюстрація
- Можливість відтворити та ставити на паузу аудіо через відповідну іконку
- Прослуханий та загальний час
- Можливість регулювати гучність через повзунок
- Можливість додати аудіо у вибране через випадаючий список

На рис. 3.20 зображено приклад сторінки аудіо під час паузи та під час програву. В даному випадку це композиція «Шум літнього дощу»:

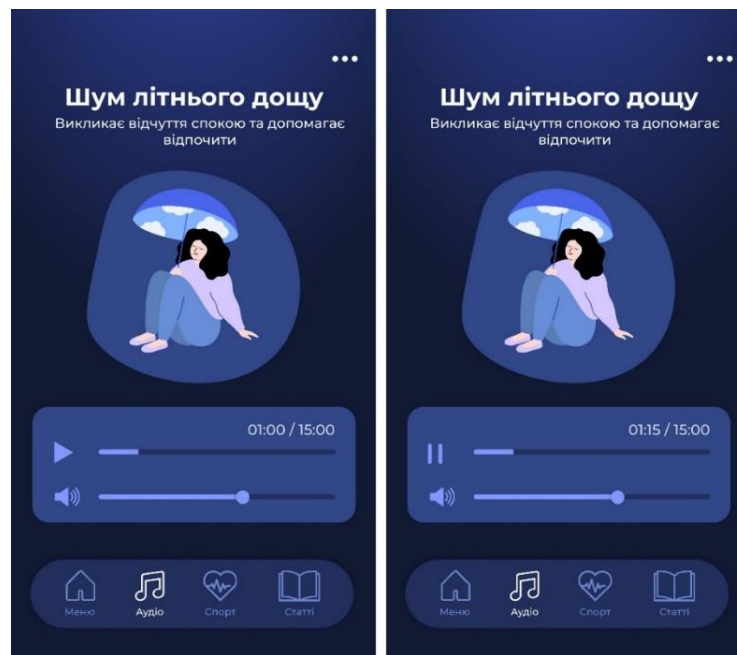


Рисунок 3.20 – Сторінка аудіо «Шум літнього дощу»

3.2.5 Розділ «Статті»

Даний розділ містить список статей з порадами від психологів. Переглядати загальний список можна через прокрутку вниз. Блок статей складається з фотографії, назви статті та її автора.

Також є можливість переглянути інформацію щодо впливу читання на психологічне здоров'я шляхом натискання відповідної іконки біля заголовку «Статті». На рис.3.21 зображено головну сторінку категорії «Статті» та інформацію щодо впливу читання на ментальне здоров'я [26].

Для переходу на сторінку обраної статті, користувач має натиснути на неї.

Кожна стаття поділяється композиційно на такі блоки:

- Заголовок-назва
- Ілюстрація
- Текстова складова статті
- Можливість додати або видалити з «вибраного»

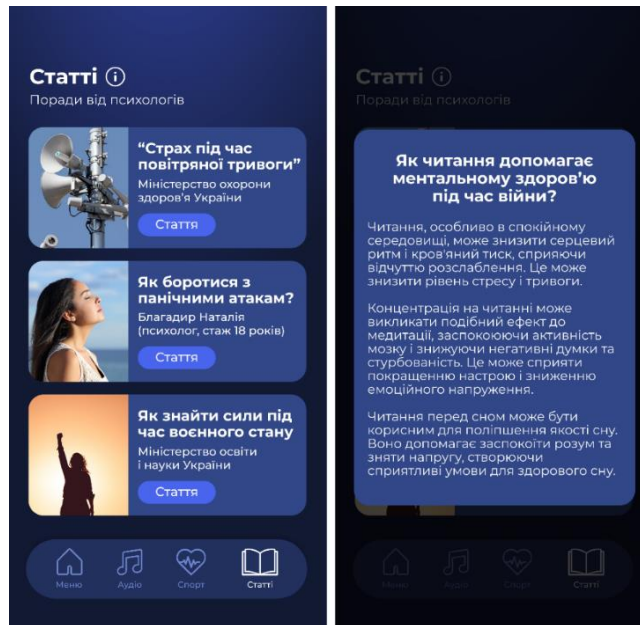


Рисунок 3.21 – Головна сторінка розділу «Статті» та інформативний блок

Текстовий блок адаптується під розмір екрану, тому для того щоб прочитати нижче того, що вміщає екран, користувач може гортати сторінку вниз.

На рис. 3.22 зображено приклад статті. В даному випадку це «Страх під час повітряної тривоги» від Міністерства охорони здоров'я України [23]:

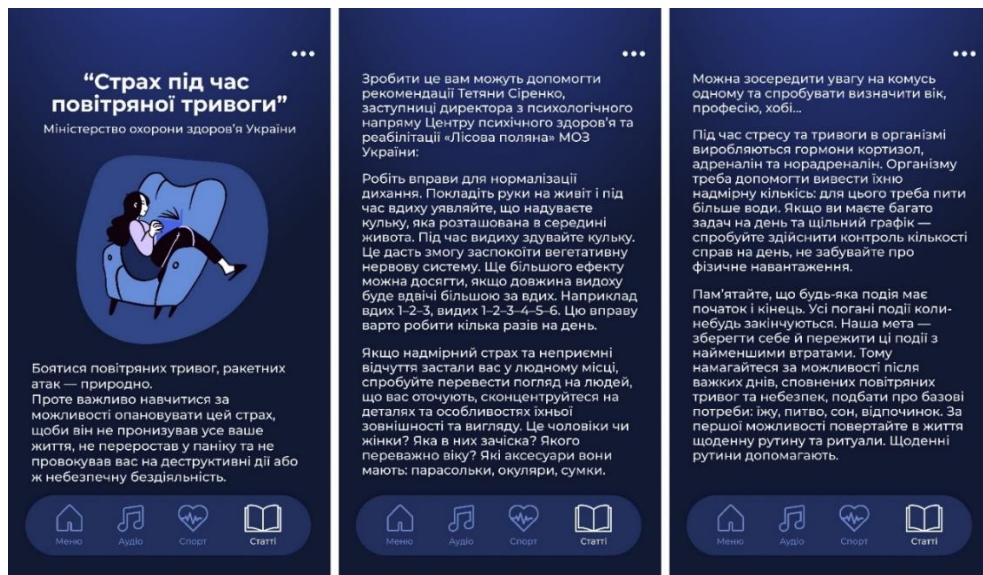


Рисунок 3.22 – Стаття «Страх під час повітряної тривоги» від Міністерства охорони здоров'я України

3.3 Можливості для подальшого розвитку застосунку

Створений застосунок забезпечує психологічну підтримку та надає користувачам цінні інструменти для поліпшення їхнього ментального здоров'я. Однак, існують можливості для подальшого розвитку та вдосконалення, що дозволить більш повно задовольняти потреби користувачів і підвищувати їхню якість життя.

Нижче наведено деякі з основних можливостей для подальшого розвитку застосунку, що зможуть розширити функціональність та забезпечити користувача більш індивідуалізованою та доступною підтримкою:

3.3.1 Розширення цільової аудиторії

Можливість збільшення цільової аудиторії та підлаштування під окремі категорії цивільного населення може стати важливим напрямком розвитку застосунку. Це дозволить пристосувати застосунок до конкретних потреб і вимог різних груп користувачів, забезпечивши більш ефективну підтримку та задоволення їхніх потреб.

Нижче наведені можливі категорії цивільного населення під які можна підлаштувати рекомендації та роботу застосунку:

- Діти

Воєнні конфлікти можуть мати серйозний вплив на дитячу психіку, що вимагає особливого підходу та диференційованої підтримки. Одним зі способів врахування цих особливих потреб є розробка спеціалізованих практик, інтерфейсу та контенту, які відповідають віковому діапазону та психологічному стану дитини. Це дозволить забезпечити дітям необхідну допомогу, сприяти їхньому відновленню та покращенню психологічного стану в умовах складної життєвої ситуації, яку вони переживають.

- Біженці

Вимушені переїзди через воєнні конфлікти можуть викликати значний стрес і тривогу в людини. Розробка спеціальних вправ, які сприяють розслабленню, зниженню тривоги та підтримці психологічного

благополуччя допоможе забезпечити менш травматичну адаптацію та відновлення психологічного благополуччя людини у новому середовищі.

- Люди з особливими потребами

Забезпечення доступності застосунку для користувачів з особливими потребами дозволить розширити досягнення та вплив застосунку на цивільне населення. За допомогою цього люди з фізичними обмеженнями зможуть використовувати його на рівних умовах з іншими користувачами.

Наприклад, голосове керування надасть користувачам можливість взаємодіяти з програмою за допомогою голосових команд.

Також можна додати персоналізовані налаштування доступності, які дозволять користувачам з особливими потребами налаштовувати параметри, що відповідають їхнім індивідуальним потребам. Наприклад, користувачі зможуть змінювати розмір шрифту, налаштовувати час відгуку на взаємодію або використовувати певні режими кольорів для полегшення сприйняття інформації.

Забезпечення підлаштування під окремі категорії населення в застосунку дозволить залучити ширшу аудиторію та забезпечити більш точну та індивідуалізовану психологічну допомогу. Постійне дослідження та врахування потреб різних груп користувачів сприятиме покращенню ефективності та розширенню впливу застосунку на психологічне благополуччя цивільного населення під час воєнного стану.

3.3.2 Інтеграція з додатковими функціями

Інтеграція з додатковими функціями може розширити можливості застосунку, надаючи користувачам додаткові ресурси та інструменти для поліпшення їхнього фізичного та психологічного благополуччя. Деякі з цих додаткових функцій можуть включати:

- Медичне спостереження

Ця функція дозволить користувачам відстежувати своє фізичне та психологічне здоров'я за допомогою моніторингу різних показників. Наприклад, застосунок може дозволити користувачам вводити та

відстежувати дані про свої емоційний стан, рівень стресу, якість сну, фізичну активність та інші важливі показники здоров'я. Це надасть користувачам можливість об'єктивно оцінювати свій прогрес та виявляти зміни в своєму фізичному та психологічному стані.

- **Інтеграція з музичними сервісами**

Ця функція дозволить більш зручне користування категорією психологічних практик «Аудіо». Застосунок може бути інтегрований з популярними музичними сервісами, такими як Spotify або Apple Music, за допомогою яких користувачі зможуть прослуховувати аудіо не тільки у межах застосунку, а й під час вільного користування пристроєм. Також це надасть можливість створення плейлистів та автоматичного переключення між аудіо, що є у застосунку.

- **Повідомлення та сповіщення**

Додавання функції надсилання повідомлень та сповіщень користувачам дозволить нагадувати їм про проведення практик, виконання завдань або надавати корисні поради та інформацію. Наприклад, застосунок може надсилати щоденні нагадування про важливість піклування про свій психологічний стан та практик, які допомагають знижувати рівень стресу або поліпшувати настрій.

3.3.3 Посилення безпеки акаунту

Посилення безпеки зможе відіграти важливу роль у розвитку застосунку психологічної підтримки. Це допоможе забезпечити конфіденційність, приватність та безпеку користувачів.

Особиста інформація, яку люди розкривають у таких застосунках, може бути надзвичайно чутливою та приватною, оскільки вона пов'язана з їхнім емоційним станом, ментальним здоров'ям та особистими досвідами. Отже, належна безпека є важливим елементом для забезпечення довіри і надійності застосунку.

Нижче наведені функції, які допоможуть забезпечити посилену безпеку акаунту користувача:

- Двофакторна аутентифікація (2FA)

Це додатковий рівень безпеки, який вимагає від користувачів надати два незалежні фактори для підтвердження своєї ідентичності. Зазвичай це поєднання чогось, що користувач знає (наприклад, пароль) і що він має (наприклад, одноразовий код, надісланий на мобільний пристрій). Це ускладнює доступ до акаунту навіть у випадку, якщо чиясь ідентифікаційна інформація стала відомою третій особі.

- Шифрування даних

Це процес перетворення інформації в кодовану форму, яка забезпечує конфіденційність та захист від несанкціонованого доступу. Застосування шифрування даних у психологічних застосунках означає, що чутлива особиста інформація користувачів буде зашифрована, що робить їх незрозумілими для сторонніх осіб без відповідного ключа.

Загалом, подальший розвиток застосунку психологічної підтримки потребує постійного вдосконалення та адаптації до потреб користувачів. Таким чином можна створити потужний інструмент, який допомагатиме населенню зберегти своє психологічне благополуччя та підтримувати його у складних життєвих ситуаціях.

ВИСНОВКИ

В дипломній роботі оглянуто інструменти та технології для створення дизайну застосунку, проаналізовано UI/UX та функціональні рішення аналогів застосунку, а також на основі проведеного аналізу розроблено UI/UX дизайн для мобільного застосунку психологічної допомоги та підтримки людей під час воєнного стану.

Застосунок, створений в даній дипломній роботі, має на меті забезпечити користувачів необхідними ресурсами для покращення психологічного здоров'я та зменшення відчуття тривоги та незахищеності.

Застосунок забезпечує зручний та простий доступ до функцій. Враховано специфіку психологічних реакцій людей на стресові ситуації, що виникають в зоні конфлікту та війни.

Інструментами розроблення обрано векторний онлайн-сервіс розробки інтерфейсів та прототипування з можливістю організації спільної роботи Figma, векторний графічний редактор Adobe Illustrator, растровий графічний редактор Adobe Photoshop.

Основні задачі, що вирішено в роботі:

1. Огляд видів дизайну та інструментарію для створення дизайну застосунку.
2. Розглянуто особливості предметної області та застосунки, що використовуються для надання психологічної допомоги.
3. Розроблено UI/UX дизайну для мобільного застосунку психологічної допомоги та підтримки людей під час воєнного стану.

Описано можливості подальшого розвитку розробленого застосунку як потужного інструменту, який допомагатиме населенню зберегти своє психологічне благополуччя та підтримувати його у складних життєвих ситуаціях.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Blog NGN.agency. Значення дизайну та ілюстрацій у digital-сфері 2021/22 року. Medium. URL: <http://surl.li/hjekn> (дата звернення 01.03.2023)
2. Laura Keung. The 9 Different Types of Graphic Design. envato-tuts+. URL: <https://design.tutsplus.com/articles/the-9-different-types-of-graphic-design--cms-39176> (дата звернення 03.03.2023)
3. Yuexiang SU. The application of 3D technology in video games. Journal of Physics: Conference Series. 2018. №1087.
4. Figma. URL: <https://www.figma.com/design/>.
5. Adobe Photoshop. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/photoshop.html>
6. Adobe After Effects. URL: <https://www.adobe.com/products/aftereffects.html>
7. Expression language reference in After Effects. Adobe. URL: <https://helpx.adobe.com/after-effects/using/expression-language-reference.html> (дата звернення 12.03.2023)
8. Adobe Illustrator. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/illustrator.html>
9. Lo Min Ming. UI, UX: Who Does What? A Designer's Guide To The Tech Industry. Fast Company. URL: <https://www.fastcompany.com/3032719/ui-ux-who-does-what-a-designers-guide-to-the-tech-industry> (дата звернення 17.03.2023)
10. Wroblewski L. Mobile first. A Book Apart, 2011. 180 с.
11. Krug S. Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability. Pearson Education, 2013. 216 с.
12. Raskin J. The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems (ACM Press). Addison-Wesley Professional, 2000. 256 с.
13. Березовський В.С., Потієнко В.О., Завадський І.О. Основи комп'ютерної графіки : навч. посіб. Київ : Вид. група BHV, 2009. 400 с.

14. Itten J. Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color. Wiley & Sons, Incorporated, John, 2010. 160 с.
15. Noreen Morioka, Terry Stone Sean Adams. Color Design Workbook: A Real-World Guide to Using Color in Graphic Design. Rockport Publishers, 2006. 240 с.
16. The Basics of User Experience Design: By Interaction Design Foundation. Denmark : Interaction Design Foundation, 2018. 73 с.
17. BetterMe Mental Health. URL: <https://betterme.world/product/meditation>
18. Ти як? URL: <https://howareu.com/>
19. Вправи для зняття стресу та емоційної напруги. Зернятко. URL: https://dnz60.edu.vn.ua/?page_id=614 (дата звернення: 05.04.2023).
20. Топ 20 асан з йоги для зняття стресу. ZNAYU.ORG.UA. URL: <https://znayu.org.ua/14101/топ-20-асан-з-йоги-для-зняття-стресу-для-н/> (дата звернення: 08.04.2023).
21. І. Свеженцева. До сьомого поту: як фізичні вправи допомагають боротися зі стресом під час війни. Куншт. URL: <https://kunsht.com.ua/do-somogo-potu-yak-fizichni-vpravi-dopomagayut-borotися-zi-stresom-pid-chas-vijni/> (дата звернення 10.04.2023)
22. Н. Довгопол. Цілющі властивості музики: що слухати для зняття стресу. Post.Factum. URL: <https://postfactum.info/ua/health/cilyuschi-vlastivosti-muziki-scho-potribno-sluhati-dlya-znyattya-stresu-1126.html> (дата звернення 10.04.2023)
23. Міністерство охорони здоров'я України. Страх повітряної тривоги: як його опанувати. НТА. URL: <https://www.nta.ua/ctrah-povitryanoyi-tryvogy-yak-jogo-opanuvaty-porady-vid-moz/> (дата звернення 21.04.2023)
24. І. Свеженцева, А. Козінчук. "Далі буде краще," — військовий психолог про підтримку психологічного стану під час війни. Суспільне. URL: <https://suspilne.media/221165-dali-bude-krase-vijskovij-psiholog-pro-pidtrimku-psihologicnogo-stanu-pid-cas-vijni/> (дата звернення 01.05.2023)

25. Як контролювати емоційний стан під час воєнного стану? – Поради від психологів. Міністерство освіти і науки України. URL: <https://mon.gov.ua/ua/news/yak-kontrolyuvati-emocijnij-stand-pid-chas-voennogo-stanu-poradi-psihologiv> (дата звернення 03.05.2023)
26. Оксана Пелюшенко. Чому читання корисне? ЧИТАЙ онлайн журнал про книги та літературу. URL: <https://chytay-ua.com/blog.php?id=381> (дата звернення 07.05.2023)