

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Національний університет «Острозька академія»
Економічний факультет

Кафедра економіко-математичного моделювання та інформаційних технологій

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на здобуття освітнього ступеня бакалавра

на тему: «Розробка дизайну мобільного додатку для підтримки психічного здоров'я та добробуту: інноваційні підходи до UX/UI дизайну.»

Виконала: студентка 4 курсу, групи КН-42
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
спеціальності 122 Комп'ютерні науки
освітньо-професійної програми «Комп'ютерні науки»
Наумчук Анна Сергіївна

Керівник: *Шатний С.В.*, кандидат технічних наук, доцент
кафедри ЕММІТ

Рецензент: науковий ступінь, вчене звання, посада,
ПІБ рецензента

РОБОТА ДОПУЩЕНА ДО ЗАХИСТУ

Завідувач кафедри економіко-математичного моделювання та інформаційних
технологій _____ (проф., д.е.н. Кривицька О.Р.)

Протокол № 11 від « 30 » травня 2024 р.

Острог, 2024

Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Острозька академія»

Факультет: економічний

Кафедра: економіко-математичного моделювання та інформаційних технологій

Спеціальність: 122 Комп'ютерні науки

Освітньо-професійна програма: Комп'ютерні науки

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри
Ольга КРИВИЦЬКА
«___» _____ 20__ р.

**ЗАВДАННЯ
на кваліфікаційну роботу студента**

Наумчук Анни Сергіївни

1. Тема роботи Розробка дизайну мобільного додатку для підтримки психічного здоров'я та добробуту: інноваційні підходи до UX/UI дизайну.

керівник роботи Шатний С.В., кандидат технічних наук, доцент кафедри ЕММІТ.

Затверджено наказом ректора НаУОА від 03.11.2023 р., №98

2. Термін здачі студентом закінченої роботи: 31 травня 2024 року

3. Вихідні дані до роботи: Наявність інформації про потреби цільової аудиторії, аналіз існуючих мобільних додатків для психічного здоров'я, результати попередніх досліджень у галузі психології та UX/UI дизайну.

4. Перелік завдань, які належить виконати: Провести аналіз потреб цільової аудиторії та конкурентного середовища. Розробити концепцію мобільного додатку з урахуванням інноваційних підходів до UX/UI дизайну. Створити прототипи та дизайн інтерфейсу додатку. Провести тестування прототипів з метою оцінки їх ефективності та користувацького досвіду. Вдосконалити дизайн та внести необхідні корективи з урахуванням отриманих результатів тестування.

5. Перелік графічного матеріалу: Схеми аналізу потреб цільової аудиторії. Прототипи та дизайн інтерфейсу додатку. Звіти з результатами тестування прототипів. Графіки та таблиці з аналізом конкурентного середовища.

6. Консультанти розділів роботи:

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
1	Шатний С. В.	01.12.2023	01.12.2023
2	Шатний С. В.	01.12.2023	01.12.2023
3	Шатний С. В.	01.12.2023	01.12.2023
4	Шатний С. В.	01.12.2023	01.12.2023

7. Дата видачі завдання: 01.12.2023 року

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів	Примітка
1	Затвердження теми роботи/проекту	до 31.10.2023 р.	
2	Постановка технічного завдання	до 01.12.2023 р.	
3	Ознайомлення з документацією	до 10.12.2023 р.	
4	Написання розділу 1	до 01.02.2024 р.	
5	Написання розділу 2	до 15.02.2024 р.	
6	Написання розділу 3	до 01.03.2024 р.	
7	Написання розділу 4	до 01.04.2024 р.	
7	Тестування системи	до 20.04.2024 р.	
8	Виправлення помилок	до 01.05.2024 р.	
9	Попередній захист та перевірка на рівень унікальності кваліфікаційної роботи/проекту	до 31.05.2024 р.	
10	Здача кваліфікаційної роботи/проекту на кафедру	31.05.2024 р.	

Студент: _____ Наумчук Анна
(підпис)

Керівник кваліфікаційної роботи: _____ Шатний С. В.
(підпис)

АНОТАЦІЯ
кваліфікаційної роботи
на здобуття освітнього ступеня бакалавра

Тема: Розробка дизайну мобільного додатку для підтримки психічного здоров'я та добробуту: інноваційні підходи до UX/UI дизайну.

Автор: Наумчук Анна Сергіївна

Науковий керівник: Шатний С.В., кандидат технічних наук, доцент кафедри ЕММІТ

Захищена «.....»..... 20__ року.

Пояснювальна записка до кваліфікаційної роботи: 57 (кількість сторінок роботи) с., 29 (кількість рисунків) рис., 1 (кількість таблиць) табл., 4 (кількість додатків) додатків, 33 (кількість джерел) джерел.

Ключові слова: мобільний додаток, UI/UX дизайн, психологічне здоров'я.

Короткий зміст праці:

Кваліфікаційна робота присвячена розробці мобільного додатку "Ease", спрямованого на покращення психічного здоров'я та добробуту користувачів шляхом використання інноваційних підходів до UX/UI дизайну. Основні завдання дослідження включають аналіз предметної області, проектування інформаційної системи, вибір інструментарію, методів реалізації та тестування програмного продукту. Результатом роботи є створення функціонального мобільного додатку, який забезпечує зручну навігацію, інклюзивність та високу якість взаємодії з користувачами.

SUMMARY

Keywords: Mobile app, UI/UX design, mental health

Abstract

This thesis is dedicated to the development of a mobile application called "Ease" aimed at improving users' mental health and well-being through the use of innovative UX/UI design approaches. The main research tasks include domain analysis, information system design, tool selection, implementation methods, and software product testing. The result of the work is the creation of a functional mobile application that provides convenient navigation, inclusivity, and high-quality user interaction.

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. Аналіз проблеми та теоретичні основи розробки мобільного додатку "Ease" для психічного здоров'я	7
1.1. Теоретичні основи UI/UX дизайну, етапи розвитку.....	7
1.2. Опис предметного середовища та його вплив на дизайн мобільного застосунку "Ease".....	10
Висновки до розділу 1.....	13
РОЗДІЛ 2. Стратегічний аналіз і розробка бізнес-моделі для мобільного застосунку 'Ease'	14
2.1. Порівняльний аналіз існуючих мобільних додатків для психічного здоров'я.....	14
2.2. Структура та стратегія бізнесу мобільного додатку "Ease".....	19
2.3. Роль personas для створення користувацького досвіду в мобільному додатку "Ease".....	23
2.4. Аналіз User Flow для оптимізації взаємодії з мобільним додатком "Ease" (Додаток В).....	24
2.5. Розробка Information Architecture для забезпечення зручності використання мобільного додатку "Ease"(Додаток Г).....	26
Висновки до розділу 2.....	27
РОЗДІЛ 3. Використані продукти та методи	28
3.1. Опис використаних продуктів та способів їх використання.....	28
3.2. Короткі відомості про виконані завдання.....	31
Висновки до розділу 3.....	44
РОЗДІЛ 4. Представлення Готового Проекту "Ease": Реалізація Мобільного Додатку	45
4.1. Опис основних елементів інтерфейсу мобільного застосунку "Easy".....	45
4.2. Опис додаткових функціональних можливостей мобільного застосунку "Easy".....	48
Висновки до розділу 4.....	52
ВИСНОВКИ	53
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	54
ДОДАТКИ	57

ВСТУП

Згідно з дослідженнями Всесвітньої організації охорони здоров'я, близько 25% населення світу страждає на ті чи інші психічні розлади. [1] Це особливо стосується молоді, яка часто стикається з труднощами адаптації до соціальних та економічних змін, високими вимогами у навчанні та на роботі. Ці фактори призводять до збільшення попиту на інструменти та засоби, що допомагають підтримувати та покращувати психічне здоров'я. Мобільні додатки є одним із найефективніших засобів, що забезпечують доступ до ресурсів для самостійного управління психічним здоров'ям, завдяки своїй зручності та доступності.

У сучасному суспільстві питання психічного здоров'я набуває особливої актуальності через високі рівні стресу та тривожності. В Україні, в умовах повномасштабної війни, ця проблема стає ще гострішою. Урядові програми, такі як гаряча лінія для психологічної допомоги постраждалим від війни [34], відіграють важливу роль у наданні підтримки. Мобільний додаток "Ease" має потенціал стати важливим інструментом для покращення психічного здоров'я, пропонуючи інноваційні підходи до UX/UI дизайну для ефективної підтримки та управління психоемоційним станом.

Метою кваліфікаційної роботи є розробка мобільного додатку "Ease", спрямованого на покращення психічного здоров'я та загального добробуту користувачів за допомогою інноваційного UX/UI дизайну. Для досягнення цієї мети необхідно вирішити низку завдань:

1. Аналіз предметної області: дослідити існуючі мобільні додатки, спрямовані на покращення психічного здоров'я, визначити їх сильні та слабкі сторони, а також виявити основні потреби користувачів у цій сфері. Згідно з дослідженнями, серед основних проблем, з якими стикаються користувачі, є недостатня персоналізація та обмежений функціонал.

2. Проектування інформаційної системи: розробити концепцію та архітектуру мобільного додатку, який включатиме необхідні функціональні можливості та

забезпечить зручний і інтуїтивно зрозумілий інтерфейс для користувачів. Особлива увага буде приділена створенню інформаційної архітектури, яка дозволить користувачам легко знаходити необхідні функції та інформацію.

3. Вибір інструментарію, методів реалізації та тестування програмного продукту: здійснити вибір відповідних технологій та інструментів для розробки додатку, провести тестування для забезпечення високої якості та надійності продукту. Важливим етапом буде проведення юзабіліті-тестування для виявлення можливих проблем у взаємодії користувачів з додатком (Nielsen, 2017).

Об'єктом дослідження є мобільний додаток "Ease", який спрямований на підтримку психічного здоров'я та добробуту користувачів.

Предметом дослідження виступають методи аналізу та проектування інформаційних систем, підходи до UX/UI дизайну, а також технічні засоби для реалізації функціональних можливостей додатку (Rosenfeld, 2015).

У рамках дослідження використано комплекс методів, які включають аналіз існуючих рішень, проектування системи, розробку прототипів, проведення тестування на зручність використання та інклюзивність. Такий підхід дозволяє створити додаток, який буде відповідати потребам користувачів, забезпечуючи їм зручність та ефективність у використанні (Garrett, 2011).

Таким чином, ця робота спрямована на створення інноваційного та ефективного інструменту для підтримки психічного здоров'я, який буде корисним для широкого кола користувачів, незалежно від їхнього рівня досвіду використання мобільних додатків та особливих потреб. Реалізація проекту "Ease" має на меті зробити значний внесок у покращення якості життя користувачів шляхом надання їм інструментів для самостійного управління своїм психічним здоров'ям.

"Ease" є доступним для всіх, хто потребує підтримки. Ми будемо співпрацювати з організаціями, які працюють у сфері психічного здоров'я, щоб поширювати інформацію про додаток та зробити його доступним для ширшої аудиторії.

РОЗДІЛ 1. Аналіз Проблеми та Теоретичні Основи Розробки Мобільного Додатку "Ease" для Психічного Здоров'я

1.1. Теоретичні основи UI/UX дизайну, етапи розвитку

Мобільний дизайн, як важлива складова сучасного інформаційного середовища, пройшов значний етап еволюції протягом останніх десятиліть. Розгляд сучасних тенденцій у мобільному дизайні вимагає глибокого розуміння його історії та розвитку, а також врахування впливу новітніх технологій на користувацький досвід.

Перший крок у розумінні історії мобільного дизайну приводить нас до визначних постатей у світі розваг і медіа. Уолт Дісней, вважаючи його першим дизайнером користувацьких інтерфейсів, впровадив інноваційний підхід до розваг, спираючись на психологічні аспекти споживачів та їх взаємодію з мультимедійним контентом. Цей підхід відкрив нові горизонти для взаємодії з медіа та став початком подальшого розвитку мобільного дизайну.[2]

Другий етап у розвитку мобільного дизайну припадає на середину 2000-х років і пов'язаний з появою сенсорних смартфонів. Ці технологічні інновації викликали революцію у підходах до користувацького досвіду та дизайну інтерфейсів. З'явилися нові можливості для інтерактивності та персоналізації, що стимулювали розвиток мобільних додатків та платформ.[3]

На сьогоднішній день, концепція "Світ як інтерфейс" набуває все більшої популярності, відображаючи тенденції у використанні розумних технологій та розширеної реальності. Розвиток мобільного дизайну стає більш інтегрованим у повсякденне життя, перетворюючи навколишній світ у потенційний інтерфейс для взаємодії з користувачем.[4]

Цільове вивчення історії мобільного дизайну та його сучасних тенденцій дозволяє нам краще розуміти вимоги та очікування користувачів у сфері мобільних додатків.

Основні принципи UX/UI дизайну

У сучасному цифровому світі UX та UI дизайн є ключовими компонентами успішних продуктів і послуг. При розробці програмних додатків, веб-сайтів та інших цифрових рішень важливо керуватися основними принципами UX/UI дизайну, які забезпечують ефективність, зручність та задоволення користувачів.

1. Розуміння користувача

Перший принцип UX/UI дизайну полягає у глибокому розумінні потреб, характеристик та проблем цільової аудиторії. Це досягається шляхом проведення різноманітних досліджень користувачів, таких як опитування, інтерв'ю, спостереження та аналіз поведінкових даних. Визначення персони користувача, тобто узагальненого профілю типового користувача, дозволяє розробникам орієнтуватися на конкретні очікування та переваги. Наприклад, створення юзер-персон допомагає більш точно формулювати завдання, які повинен вирішувати продукт, і відповідно налаштовувати його функціональність [5].

2. Простота та зрозумілість

Ефективний UX/UI дизайн повинен бути простим у використанні і зрозумілим для користувачів. Простота досягається через чітку організацію інформації, інтуїтивне розміщення елементів і простий навігаційний процес. Використання знайомих шаблонів, таких як традиційні місця для кнопок навігації, полегшує користувачам взаємодію з продуктом. Наприклад, мінімалістичний дизайн сприяє кращому сприйняттю і дозволяє користувачам швидше досягати своїх цілей без зайвих кроків [6].

3. Консистентність

Консистентність у всіх аспектах дизайну, включаючи кольори, типографіку, стилі кнопок та інші елементи, сприяє збереженню єдності і розпізнаваності продукту. Консистентний дизайн дозволяє користувачам легше орієнтуватися в інтерфейсі, оскільки вони зустрічаються з однаковими елементами та поведінкою в різних частинах продукту. Використання стильових гайдлайнів та бібліотек компонентів допомагає підтримувати консистентність і скорочує час на розробку нових функцій [7].

4. Фокус на завданнях

UX/UI дизайн повинен спрямовуватися на вирішення конкретних завдань користувачів. Чітко визначені цілі та завдання допомагають покращити продуктивність та задоволення від використання продукту. Наприклад, якщо метою додатку є полегшення фінансового обліку, інтерфейс повинен надавати зручні інструменти для введення, перегляду та аналізу фінансових даних. Фокус на завданнях дозволяє зосередитися на ключових функціях і уникнути перевантаження користувача непотрібною інформацією [8].

5. Забезпечення доступності

Доступність є ключовим аспектом UX/UI дизайну, оскільки вона гарантує, що всі користувачі, включаючи людей з обмеженими можливостями, можуть використовувати продукт без перешкод. Дизайн повинен враховувати різні фізичні, сенсорні та когнітивні обмеження користувачів. Наприклад, використання високо контрастних кольорів, достатніх розмірів шрифтів та забезпечення альтернативного тексту для зображень сприяє покращенню доступності. Дотримання міжнародних стандартів, таких як WCAG (Web Content Accessibility Guidelines), допомагає забезпечити відповідність продукції вимогам доступності [9].

6. Постійне вдосконалення

UX/UI дизайн не є статичним процесом; він потребує постійного вдосконалення на основі відгуків користувачів та змін у технологіях і ринкових умовах. Постійне збирання відгуків користувачів, аналіз поведінкових даних та проведення юзабіліті-тестувань дозволяє виявляти проблеми і можливості для покращення. Впровадження цих змін у продукт допомагає підтримувати його актуальність і задовольняти зростаючі потреби та очікування аудиторії [10].

Узагальнюючи, успішний UX/UI дизайн вимагає глибокого розуміння користувачів, простоти, консистентності, фокусу на завданнях, доступності та постійного вдосконалення продукту. Застосування цих принципів забезпечує створення цифрових рішень, які відповідають потребам користувачів та сприяють їхньому задоволенню від використання продукту.

1.2. Опис предметного середовища та його вплив на дизайн мобільного застосунку "Ease"

Проектування мобільних додатків є складним процесом, що вимагає врахування багатьох факторів для забезпечення зручності, ефективності та естетичної привабливості. Одним з ключових аспектів цього процесу є розуміння та опис предметного середовища, в якому буде функціонувати додаток. У випадку з мобільним застосунком "Ease", який спрямований на підтримку психічного здоров'я, розробка ефективного дизайну вимагає глибокого аналізу предметного середовища та використання основних принципів UX/UI дизайну.

Основні принципи UX/UI дизайну включають usability, доступність, естетичну привабливість, консистентність та зворотний зв'язок.

Usability передбачає створення інтерфейсів, які є легкими у використанні та зрозумілими для користувачів. Це включає логічну організацію інформації, інтуїтивні навігаційні елементи та мінімізацію когнітивного навантаження на користувачів. Важливість usability підкреслює, що користувачі повинні швидко і легко знаходити необхідну інформацію і виконувати потрібні дії без зайвих зусиль [11].

Доступність означає, що додаток має бути доступним для всіх категорій користувачів, включаючи людей з обмеженими можливостями. Це включає використання високо контрастних кольорових схем, альтернативних текстових описів для зображень та підтримку різних методів введення. Забезпечення доступності є критично важливим, щоб всі користувачі, незалежно від фізичних або когнітивних обмежень, могли ефективно використовувати додаток [12].

Естетична привабливість є важливою для створення позитивного емоційного враження у користувачів. Це включає використання гармонійних кольорових палітр, зручних для читання шрифтів та привабливих візуальних елементів. Естетика відіграє ключову роль у формуванні першого враження і може значно впливати на рівень задоволеності користувачів [13].

Консистентність забезпечує однаковий вигляд і поведінку інтерфейсу на всіх етапах взаємодії. Це допомагає користувачам швидко освоїтися з додатком і зменшує кількість помилок. Консистентний дизайн створює передбачуване середовище, яке користувачі легко впізнають і розуміють, що сприяє підвищенню ефективності використання [14].

Зворотний зв'язок є ключовим для підтримки взаємодії між користувачем і додатком. Це включає надання користувачам миттєвої інформації про результати їхніх дій, що допомагає їм краще зрозуміти, як використовувати додаток. Ефективний зворотний зв'язок сприяє утриманню користувачів і покращує їхнє загальне враження від додатку [15].

Вплив предметного середовища на дизайн мобільного застосунку "Ease"

Розуміння предметного середовища є критичним для успішного проектування додатків, спрямованих на підтримку психічного здоров'я. Мобільний застосунок "Ease" розробляється з урахуванням специфіки цільової аудиторії та контексту його використання. Основні аспекти предметного середовища включають аналіз психічного здоров'я користувачів, їхні потреби та поведінкові особливості.

Аналіз психічного здоров'я користувачів допомагає зрозуміти, які саме функції та інструменти потрібні для ефективної підтримки. Наприклад, для зниження стресу можуть бути корисними медитаційні практики, а для моніторингу настрою - регулярні опитування та щоденники [16].

Потреби користувачів визначаються шляхом досліджень і опитувань, які дозволяють зрозуміти, які саме функції є найважливішими для користувачів. Це можуть бути нагадування про регулярні перевірки настрою, доступ до професійної допомоги або інтеграція з іншими додатками для здоров'я [17].

Поведінкові особливості користувачів включають в себе аналіз того, як вони взаємодіють з додатком, які функції використовують найчастіше і які проблеми можуть виникати під час використання. Це допомагає оптимізувати інтерфейс для забезпечення максимальної зручності [18].

Висновки до розділу 1

Інформація про UX/UI дизайн є ключовою в сучасному інформаційному суспільстві, де велике значення має якість користувацького досвіду. У цьому есе було детально проаналізовано основні принципи та концепції, що лежать в основі UX/UI дизайну, та їх вплив на розробку мобільних застосунків.

Одним із основних висновків є те, що юзабіліті, доступність, естетична привабливість, консистентність та зворотній зв'язок є ключовими складовими успішного дизайну інтерфейсів. Використання цих принципів дозволяє забезпечити ефективність, зручність та задоволення від взаємодії з мобільними додатками для кінцевих користувачів.

Далі, розділ 1.2 підкреслює важливість розуміння предметного середовища та його впливу на дизайн мобільних додатків. Адаптація до різних умов та потреб користувачів є необхідною для створення ефективних рішень, які відповідають сучасним стандартам і задовольняють реальні потреби аудиторії.

Отже, використання принципів UX/UI дизайну та ретельне вивчення предметного середовища є важливими кроками у розробці мобільних застосунків. Ці принципи допомагають створювати продукти, які не лише задовольняють потреби користувачів, а й стають відповідальними за позитивний імідж бренду та його успіх на ринку.

РОЗДІЛ 2. Стратегічний аналіз і розробка бізнес-моделі для мобільного застосунку 'Ease'

2.1. Порівняльний аналіз існуючих мобільних додатків для психічного здоров'я

У сучасному світі розвитку інформаційних технологій, мобільні додатки для психічного здоров'я стають все більш популярними серед користувачів. Ці додатки пропонують різноманітні функції та сервіси, спрямовані на поліпшення емоційного благополуччя та зниження стресу. Порівняльний аналіз існуючих мобільних додатків для психічного здоров'я є важливим етапом у процесі розробки нового додатку, оскільки він дозволяє оцінити сильні та слабкі сторони існуючих рішень, а також визначити найефективніші підходи до створення користувацького досвіду.

Для проведення порівняльного аналізу було взято до уваги кілька провідних мобільних додатків для психічного здоров'я, таких як Headspace, Calm, Happify. Кожен з цих додатків пропонує унікальний набір функцій, від медитаційних програм до онлайн-терапії та щоденних настанов.

Конкурент 1: Calm

Calm[19] - це мобільний додаток, який пропонує різноманітні медитаційні та релаксаційні практики, засоби для поліпшення сну та зменшення стресу. Він має широкий вибір звуків природи, глибоких медитаційних сеансів та програм для заспокоєння розуму. Крім того, в Calm є спеціальний відділ для медитації та релаксації для дітей, що робить його відмінним вибором для всієї родини.

Перевагами цього додатку є популярність: Calm користується великою популярністю серед користувачів, що свідчить про успішність його концепції та виконання. Також зручний UX/UI дизайн: додаток відрізняється дуже простим і зрозумілим інтерфейсом, що дозволяє користувачам легко орієнтуватися в ньому та швидко знаходити потрібні функції. Багатофункціональність: Calm пропонує широкий спектр функцій, таких як медитація, заспокійливі звуки для сну та вправи

для стрес-менеджменту, що забезпечує користувачам різноманітні інструменти для забезпечення психологічного благополуччя.

Серед недоліків можна виділити тільки дві. Висока ціна: Деякі функції та матеріали в Calm доступні лише за підпискою, яка може бути досить високою для деяких користувачів, обмежуючі доступ до повного функціоналу додатка. Брак персоналізації: Додаток не завжди надає індивідуалізовані рекомендації та підходи до кожного користувача, що може знизити ефективність його впливу на конкретні потреби користувачів.



Рис. 2.1. - Інтерфейс психологічного додатку “Calm”

Конкурент 2: Headspace

Headspace[20] пропонує набір медитаційних та ментальних вправ, які допомагають користувачам зосередитися, заспокоїти розум і покращити здоров'я. Він також має спеціальні програми для різних сфер життя, таких як сон, стрес або відносини. Headspace відомий своєю простотою та чіткістю, що робить його дуже доступним для новачків у медитації.

Переваги як має конкурент це простота використання: Headspace відомий своєю легкістю використання та інтуїтивним інтерфейсом, що робить процес медитації доступним для всіх категорій користувачів. Якісні медитації: Додаток пропонує широкий вибір медитаційних сесій та вправ, розроблених професійними психологами та медитаційними експертами, що дозволяє користувачам ефективно працювати над своїм психічним здоров'ям. Безкоштовні варіанти: Headspace пропонує безкоштовний доступ до деяких вправ та медитаційних сесій, що робить його більш доступним для широкого кола користувачів.

Натомість його недоліки: платний доступ: Деякі продвинуті функції та матеріали доступні лише за плату, що може обмежувати можливості користувачів з отримання повного функціоналу додатка. Відсутність індивідуальних підходів: Headspace не завжди надає персоналізовані рекомендації та підходи до кожного користувача, що може знизити його ефективність у вирішенні конкретних потреб користувачів.

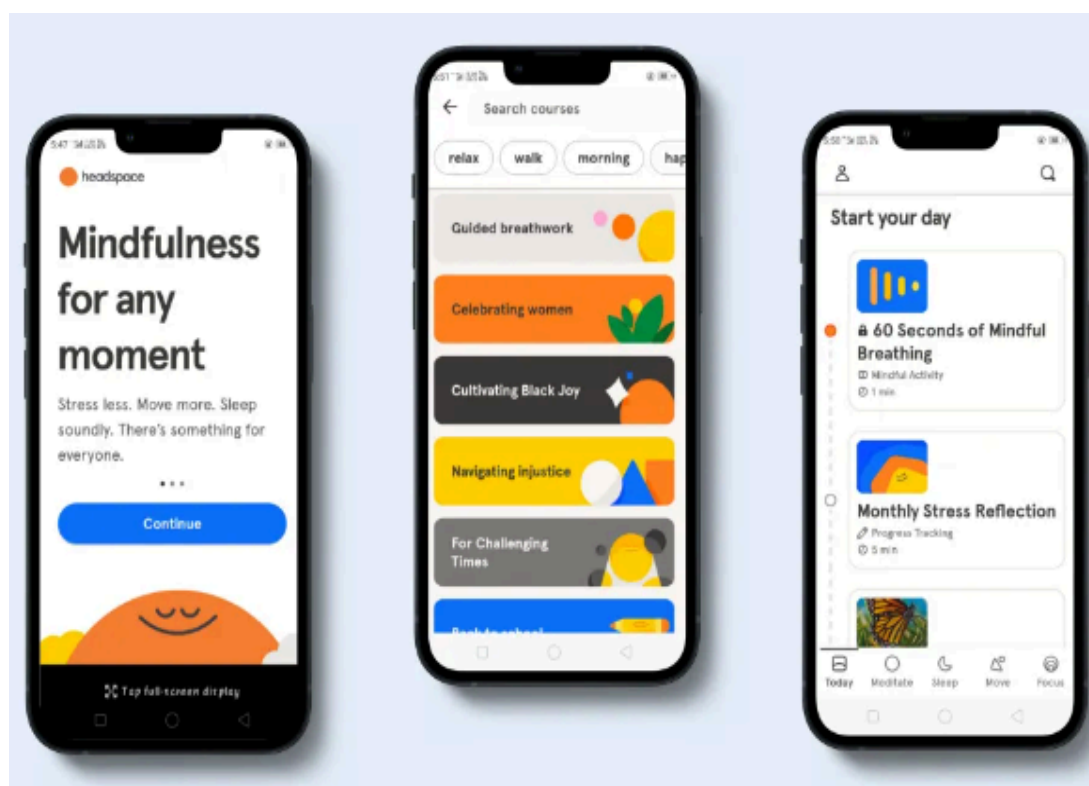


Рис. 2.2. - Інтерфейс психологічного додатку “Headspace”

Конкурент 3: Happify

Happify[21] - це додаток, який пропонує інтерактивні ігри та завдання, спрямовані на підвищення щастя та зменшення стресу. Завдяки науково підтвердженим методикам, Happify допомагає користувачам змінити свої мислення та звички, щоб досягти більшого благополуччя в житті.

Перевагами є ігровий підхід: Happify використовує ігровий підхід для покращення настрою та психічного здоров'я користувачів. Соціальні можливості: Додаток надає можливість користувачам спілкуватися та співпрацювати з іншими користувачами, що створює сприятливу атмосферу для підтримки та мотивації. Науково підтверджені методи: Happify базується на наукових дослідженнях щодо психологічного благополуччя, використовуючи методи та вправи, які доведено сприяють покращенню психічного здоров'я.

Недоліки: Вартість: Деякі функції та матеріали в Happify доступні лише за підпискою, що може бути високою для деяких користувачів та обмежувати їхні можливості отримання повного функціоналу додатка. Обмежена персоналізація: Happify має обмежені можливості персоналізації, індивідуальні рекомендації можуть бути відсутніми для деяких користувачів.

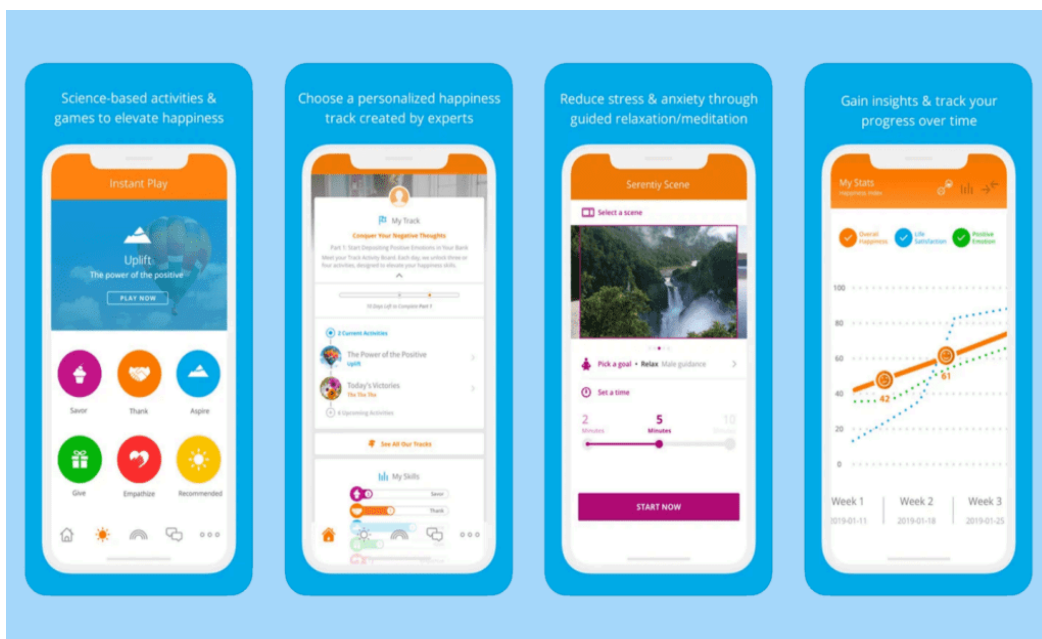


Рис. 2.3. - Інтерфейс психологічного додатку “Happify”

Таблиця 2.1

Узагальнена таблиця аналізу конкурентів:

Показник	Calm	Headspace	Happify	Ease
Популярність	Висока	Висока	Середня	Планується висока
Вартість підписки	Платно	Платно	Платно	Безкоштовно
Доступність безкоштовного варіанта	Так, обмежено	Так, обмежено	Так, обмежено	Так
UX/UI дизайн	Зручний, привабливий	Зручний, інтуїтивний	Зручний	Зручний, інтуїтивний
Персоналізація	Індивідуальна	Обмежена	Індивідуальна	Індивідуальна
Якість медитацій/вправ	Висока	Висока	Висока	Висока
Додаткові функції	Спеціальний акцент на сну і медитації	В пріоритеті медитація	Є ігри для поліпшення настрою	Особистий щоденник
Платформи	iOS, Android	iOS, Android	iOS, Android	iOS, Android
Мова	Англійська	Англійська	Англійська	Англійська

2.2. Структура та стратегія бізнесу мобільного додатку "Ease"

Мобільні додатки стали невід'ємною частиною сучасного цифрового ландшафту, і їхня успішність часто залежить від детального проектування бізнес-стратегії та структури. Одним із таких додатків є "Ease", який спрямований на полегшення повсякденних справ та покращення користувацького досвіду. Це есе розгляне ключові аспекти структури та стратегії бізнесу для "Ease" із використанням наукових джерел.

Один із перших кроків у розробці мобільного додатку - обрання відповідної бізнес-моделі. Під час вибору моделі для "Ease", було враховано потреби користувачів і можливості ринку. Згідно досліджень, моделі підписки та фріміум є найбільш популярними серед розробників мобільних додатків [22]. Ці моделі дозволяють залучати користувачів та генерувати прибуток через платні підписки або внутрішні покупки.

Для ефективного функціонування "Ease" також було важливо чітко визначити цільову аудиторію. Аналіз цільової аудиторії дозволяє точніше адаптувати функціонал додатку та маркетингові стратегії [23]. Дослідження показують, що для багатьох мобільних додатків успішна цільова аудиторія - це молоді люди віком від 18 до 34 років, які активно використовують смартфони [24].

Однак навіть зі стабільною цільовою аудиторією, успішний додаток потребує ефективної маркетингової стратегії. Дослідження показують, що використання різноманітних каналів маркетингу, таких як соціальні медіа, контент-маркетинг та рекламні кампанії, може значно збільшити обізнаність про додаток серед цільової аудиторії [25].

Монетизація є ключовим аспектом бізнес-стратегії для "Ease". Різні методи монетизації, такі як рекламні покази, платні функції або підписки, дозволяють генерувати прибуток від додатку [26]. Вибір відповідної стратегії монетизації залежить від цілей бізнесу та потреб цільової аудиторії.

Узагальнюючи, структура та стратегія бізнесу мобільного додатку "Ease" вимагає врахування багатьох чинників, включаючи вибір бізнес-моделі, аналіз цільової аудиторії, маркетингові стратегії та методи монетизації. Дослідження в цих напрямках дозволяють не лише побудувати ефективний бізнес для додатку "Ease", але й створити стійкий фундамент для його подальшого розвитку. Необхідно постійно вдосконалювати та адаптувати стратегії відповідно до змін у ринкових умовах та потреб користувачів, щоб забезпечити успішний та стабільний шлях для мобільного додатку "Ease".

Таким чином, забезпечення успішного та стабільного розвитку мобільного додатка «Ease» вимагає комплексного підходу та постійної роботи над удосконаленням усіх аспектів бізнесу. Ще завдяки такому підходу можна досягти поставлених цілей та забезпечити високу задоволеність користувачів, що є ключовим фактором успіху в довгостроковій перспективі.

Бізнес-модель "Ease"

The Business Model

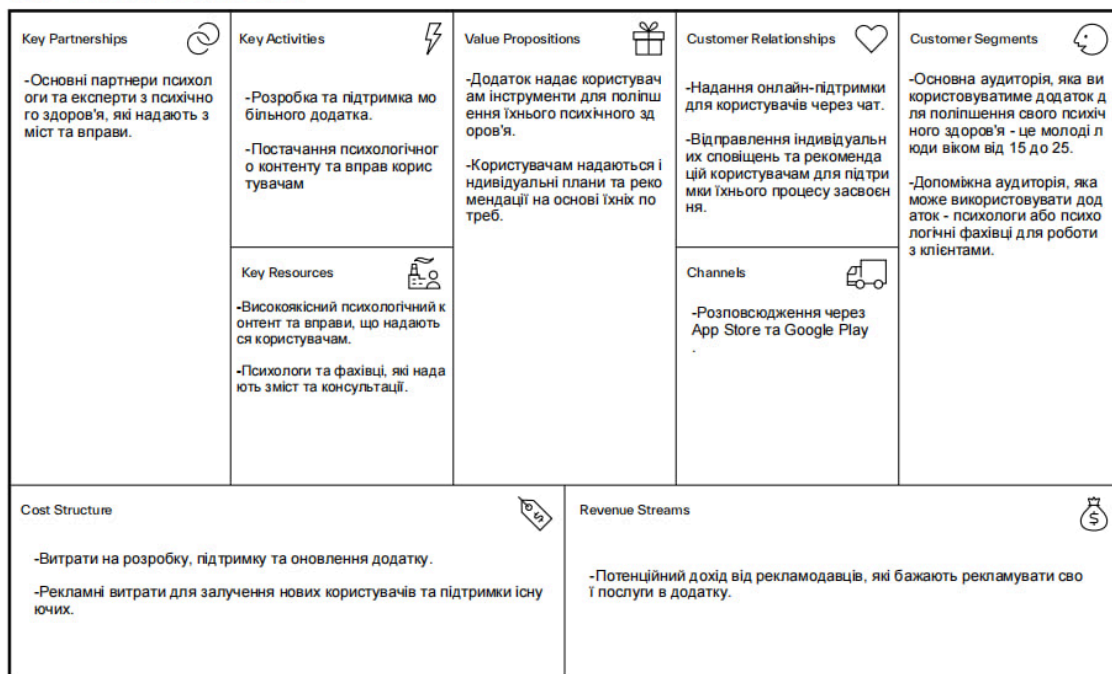


Рис. 2.4. - Бізнес-модель психологічного додатку "Ease"

Бізнес-модель мобільного додатку "Ease" є важливим елементом стратегії компанії для надання психологічної підтримки та поліпшення психічного здоров'я цільової аудиторії. Розглянемо детальніше основні складові цієї моделі.

Відносини з клієнтами в "Ease" ґрунтуються на прагненні побудови довгострокових зв'язків із користувачами. Застосунок пропонує персоналізовані психологічні рекомендації та інтерактивні вправи, спрямовані на створення відчуття індивідуальної підтримки та підвищення залежності від додатку. Це дозволяє створити для користувачів привабливе та значуще середовище, сприяючи їхньому емоційному благополуччю.

Сегменти клієнтів "Ease" визначені як підлітки та молодь віком від 15 до 25 років, які свідомо дбають про своє психологічне здоров'я та шукають ефективні інструменти для його підтримки. Ця цільова аудиторія є активною та відкритою до використання мобільних технологій для поліпшення свого життя.

Основні ресурси "Ease" включають технологічні ресурси для розробки та підтримки мобільного додатка, а також психологічну експертизу для створення вмісту та консультацій. Це дозволяє компанії забезпечити якісний та ефективний сервіс для своїх користувачів.

Структура витрат "Ease" охоплює фінансування розробки та технічної підтримки додатка, витрати на залучення та утримання кваліфікованих психологів, а також рекламні кампанії для привертання уваги цільової аудиторії. Ці витрати підтримують ефективне функціонування та розвиток бізнесу.

Ключові партнерства "Ease" включають співпрацю з психологічними центрами та організаціями для обміну експертизою та ресурсами. Це дозволяє збільшити обсяги доступного контенту та підвищити якість наданих послуг.

Ключові діяльності "Ease" включають розробку контенту, створення психологічних вправ та порад, а також надання онлайн-консультацій для користувачів. Ці діяльності спрямовані на забезпечення якісного та корисного взаємодії з додатком для кожного користувача.

Цінність пропозицій "Ease" полягає в наданні персоналізованих рекомендацій та ефективних інструментів управління стресом, що допомагають покращити психічне здоров'я та загальний стан емоційного благополуччя. Ці цінності сприяють залученню нових користувачів та утриманню існуючої аудиторії.

Канали комунікації "Ease" включають мобільний додаток, який надає зручний доступ до всіх функцій та можливостей, а також онлайн-платформи, такі як соціальні мережі та веб-сайти, через які проводиться реклама та просування. Ці канали дозволяють привертати увагу та залучати нових користувачів до додатку.

Джерела доходу "Ease" включають підписку на преміальні функції, яка надає користувачам розширений доступ до персоналізованого контенту та додаткових можливостей. Це створює стабільні доходи для компанії та забезпечує можливість подальшого розвитку та вдосконалення додатку.

У цілому, бізнес-модель "Ease" спрямована на надання цінності користувачам через забезпечення якісної та доступної психологічної підтримки, що допомагає покращити їхнє психічне здоров'я та емоційний стан. Ця модель побудована з урахуванням потреб цільової аудиторії та забезпечує стабільність та розвиток бізнесу на довгострокову перспективу.

Мобільний додаток "Ease" пропонує інноваційний підхід до покращення психічного здоров'я та емоційного благополуччя цільової аудиторії. Його бізнес-модель, ґрунтована на принципах емпатії, інклюзивності та інновацій, орієнтована на довгостроковий успіх та формування стійких зв'язків з користувачами.

Таким чином, мобільний додаток «Ease» є не лише інноваційним рішенням для підтримки психічного здоров'я, але й прикладом успішної реалізації сучасних технологій та методів у цій галузі. Його стратегія, орієнтована на користувача, забезпечує високу ефективність і задоволеність користувачів, сприяючи довгостроковому успіху та сталому розвитку додатку в майбутньому.

2.3. Роль personas для створення користувацького досвіду в мобільному додатку "Ease"

Personas (Додаток А, Б) відіграють важливу роль у UX-дизайні, адже вони допомагають розробникам краще зрозуміти потреби та характеристики цільової аудиторії. Це, в свою чергу, дозволяє створювати більш ефективний та зручний для користувачів мобільний додаток "Ease". Їхнє використання дозволяє нам краще зрозуміти потреби та характеристики цільової аудиторії, що забезпечує більш ефективне створення та налаштування додатку з огляду на потреби користувачів. Дозвольте розглянути детальніше, як personas впливають на розробку "Ease", використовуючи підтримку наукових джерел у тексті.

Перш за все, personas допомагають нам уявити типових користувачів додатку "Ease" та розібратися в їхніх потребах та пріоритетах. Згідно з Forbes, цей підхід дозволяє "заповнити прогалини" у розумінні цільової аудиторії та створити більш точний образ користувачів [27]. Наприклад, ми можемо створити personas для різних вікових груп та статей, щоб краще зрозуміти, як вони використовують додаток для управління своїм психічним здоров'ям.

Далі, personas допомагають нам виявити потреби користувачів та їхні проблеми, які ми можемо вирішити за допомогою додатку "Ease". За даними Harvard Business Review, ретельне дослідження personas дозволяє "виявити ті проблеми, які найбільш турбують вашу цільову аудиторію" [28]. Наприклад, якщо наші personas показують, що багато молодих людей стикаються зі стресом через навчання, ми можемо розробити функціонал, спрямований на полегшення наслідків стресу та покращення психічного благополуччя.

Крім того, personas допомагають нам ліпше зрозуміти контекст використання додатку та інтереси користувачів. За допомогою цієї інформації, ми можемо визначити найбільші пріоритети та визначити, які функції та можливості будуть найбільш корисними для наших користувачів. Наукові дослідження, опубліковані у журналі "International Journal of Human-Computer Interaction", підтверджують, що

personas є "ефективним інструментом для розуміння потреб користувачів та їхніх контекстів використання".

Отже, використання personas у розробці мобільного додатку "Ease" є важливою стратегією для створення успішного користувацького досвіду. Вони допомагають нам ідентифікувати ключові характеристики та потреби наших користувачів, розробляти персоналізований контент та функціонал, що відповідають їхнім потребам, а також створювати відчуття індивідуальної підтримки та взаємодії з додатком. Науково-обґрунтований підхід до використання personas, заснований на даних та дослідженнях, дозволяє нам побудувати більш збалансований та ефективний продукт, який задовольняє потреби та очікування наших користувачів.

Залишаючись на передовому рівні у сфері UX-дизайну, ми продовжуватимемо використовувати personas як важливий інструмент для аналізу, розробки та вдосконалення нашого мобільного додатку "Ease". Це дозволить нам забезпечити користувачам не лише ефективний інструмент для підтримки психічного здоров'я, а й глибоке та значуще досвід користування додатком, який позитивно впливає на їхнє життя.

Personas – це цінний інструмент, який допомагає розробникам створювати більш ефективний та зручний для користувачів мобільний додаток "Ease". Завдяки їх використанню можна краще зрозуміти цільову аудиторію, розробити персоналізований контент та функціонал, а також створити відчуття індивідуальної підтримки та взаємодії з додатком. Це, в свою чергу, сприяє покращенню психічного здоров'я та емоційного благополуччя користувачів.

Тому використання персонажів є першим аспектом створення мобільного додатка "Ease". Це дозволяє розробникам глибше зрозуміти цільову аудиторію, створити персоналізований контент та функціональність, а також забезпечити відчуття індивідуальної підтримки. Все це сприяє покращенню психічного здоров'я та емоційного благополуччя користувачів, створюючи "Ease" ефективним інструментом для щоденного використання.

2.4. Аналіз User Flow для оптимізації взаємодії з мобільним додатком "Ease" (Додаток В)

У сучасному світі веб-дизайн стає все більше спрощеним та виразним, наголошуючи на користувацькому досвіді (UX) та інтерфейсі (UI). Основними принципами UX/UI дизайну є юзабіліті, доступність, естетична привабливість, консистентність та зворотній зв'язок.

Перш за все, usability визначається легкістю використання та зрозумілістю інтерфейсу для користувачів. Це включає використання логічної організації інформації, інтуїтивних навігаційних елементів та мінімізацію когнітивного навантаження на користувачів [29].

Другим важливим аспектом є доступність, що передбачає створення інтерфейсу, який буде доступний для всіх категорій користувачів, включаючи людей з обмеженими можливостями. Вона полягає у використанні високо контрастних кольорових схем, альтернативних текстових описів для зображень та підтримці різних методів введення [30].

Естетична привабливість стає ключовою для створення позитивного емоційного враження у користувачів. Для цього використовують гармонійні кольорові палітри, зручні для читання шрифти та привабливі візуальні елементи [31].

Консистентність є ще однією важливою складовою UX/UI дизайну, оскільки вона забезпечує однаковий вигляд і поведінку інтерфейсу на всіх етапах взаємодії. Це допомагає користувачам швидше освоюватися з додатком і зменшує кількість помилок [32].

Не менш важливий є зворотній зв'язок, який відіграє ключову роль у підтримці взаємодії між користувачем і додатком. Надання миттєвої інформації про результати дій користувача допомагає йому краще зрозуміти, як використовувати додаток і забезпечує позитивний досвід взаємодії [33].

Ці принципи не лише допомагають створити додаток, який вражає своєю ефективністю, але й створюють сприятливі умови для розвитку довгострокових

відносин з користувачами, що в свою чергу сприяє підвищенню конкурентоспроможності на ринку.

2.5. Розробка Information Architecture для забезпечення зручності використання мобільного додатку "Ease"(Додаток Г)

Розробка ефективної інформаційної архітектури є важливим етапом у процесі створення мобільних додатків, особливо якщо мета полягає в забезпеченні зручності та інтуїтивного користування, як це у випадку з додатком "Ease". Ця архітектура визначає структуру та організацію інформації в додатку з метою максимальної зрозумілості та легкості використання для кінцевих користувачів.

Одним з ключових аспектів розробки інформаційної архітектури є аналіз потреб цільової аудиторії. Для "Ease" це переважно підлітки та молодь, які шукають інструменти для підтримки свого психічного здоров'я. Важливо враховувати їхні потреби, уподобання та психологічні особливості при створенні структури додатку та організації його контенту.

Для забезпечення зручності використання "Ease" можна використовувати ієрархічну структуру, де основні функції та можливості додатку будуть доступні на першому рівні, а більш детальна інформація буде доступна на наступних рівнях.

Крім того, важливо забезпечити послідовність та консистентність інтерфейсу на всіх етапах взаємодії з додатком. Це означає використання однакових стилів, шрифтів, кольорів та розташування елементів на різних екранах, щоб користувачі легко могли орієнтуватися та знаходити необхідну інформацію.

Для досягнення успішної інформаційної архітектури "Ease" необхідно проводити тестування з користувачами для оцінки їхнього сприйняття та ефективності додатку. Це дозволить виявити можливі проблеми та вдосконалити інтерфейс з урахуванням реальних потреб користувачів.

Висновки до розділу 2

Розділ 2 "Стратегічний аналіз і розробка бізнес-моделі для мобільного застосунку 'Ease'" охоплює важливі аспекти створення інноваційного продукту для підтримки психічного здоров'я користувачів. Порівняльний аналіз існуючих мобільних додатків для психічного здоров'я дозволив визначити основні тенденції та конкурентні переваги, що стали базою для розробки унікальних ціннісних пропозицій "Ease".

Структура та стратегія бізнесу "Ease" орієнтовані на потреби молоді віком від 15 до 25 років. Визначення ключових ресурсів, витрат, партнерств та джерел доходу забезпечує стабільний розвиток додатку. Основні елементи ціннісної пропозиції включають персоналізовані рекомендації та інструменти управління стресом.

Аналіз ролі personas виявив важливість розуміння потреб користувачів для налаштування функціональності додатку, підвищення їхньої задоволеності та лояльності. Аналіз User Flow дозволив оптимізувати навігацію та інтерфейс, забезпечуючи інтуїтивну та зручну взаємодію.

Розробка Information Architecture спрямована на структурування контенту для легкого доступу до інформації та ресурсів, що покращує користувацький досвід. Загалом, розділ 2 забезпечує комплексне бачення стратегічних аспектів створення та розвитку мобільного додатку "Ease", що сприяє його конкурентоспроможності та успішному функціонуванню на ринку.

РОЗДІЛ 3. Використані продукти та методи

3.1. Опис використаних продуктів та способів їх використання

У процесі виконання завдання з розробки додатку "Ease" для підтримки психічного здоров'я та добробуту користувачів, були використані ключові програмні засоби, які допомагали в створенні інтерфейсу та дизайну додатку.

Figma є хмарним інструментом для проектування та співпраці, призначеним для створення інтерфейсів користувача, прототипів та інших графічних елементів для веб- і мобільних додатків. Відзначається можливістю спільної роботи в реальному часі, зручним обміном дизайнами та надійним набором інструментів для ефективного проектування. Figma є популярним вибором серед дизайнерів і команд, що враховується його функціональністю та сприянням колективній праці.

Основним інструментом для розробки і прототипування користувацького інтерфейсу було використано Figma. Ця програма дозволяє створювати макети екранів додатку, визначати структуру та функціонал кожного елемента інтерфейсу, а також створювати прототипи для подальшого тестування та взаємодії з користувачами.



Рис. 3.1. Логотип додатку "Figma"

Крім того, для реалізації дизайну та обробки графічних елементів був використаний Photoshop. Цей інструмент дозволяє створювати та редагувати зображення, створювати ілюстрації та інші графічні елементи, необхідні для створення привабливого та естетичного дизайну додатку.

Photoshop, у свою чергу, використовується для роботи з графічними елементами, обробки фотографій та створення різноманітних дизайнерських рішень. Цей інструмент визнаний у всьому світі та надійно використовується для реалізації творчих ідей у галузі графічного дизайну.



Рис. 3.2. Логотип додатку “Photoshop”

Використання цих програмних засобів дозволило ефективно реалізувати концепцію додатку "Ease" з урахуванням потреб користувачів у зручному, ефективному та привабливому інструменті для підтримки психічного здоров'я та добробуту.

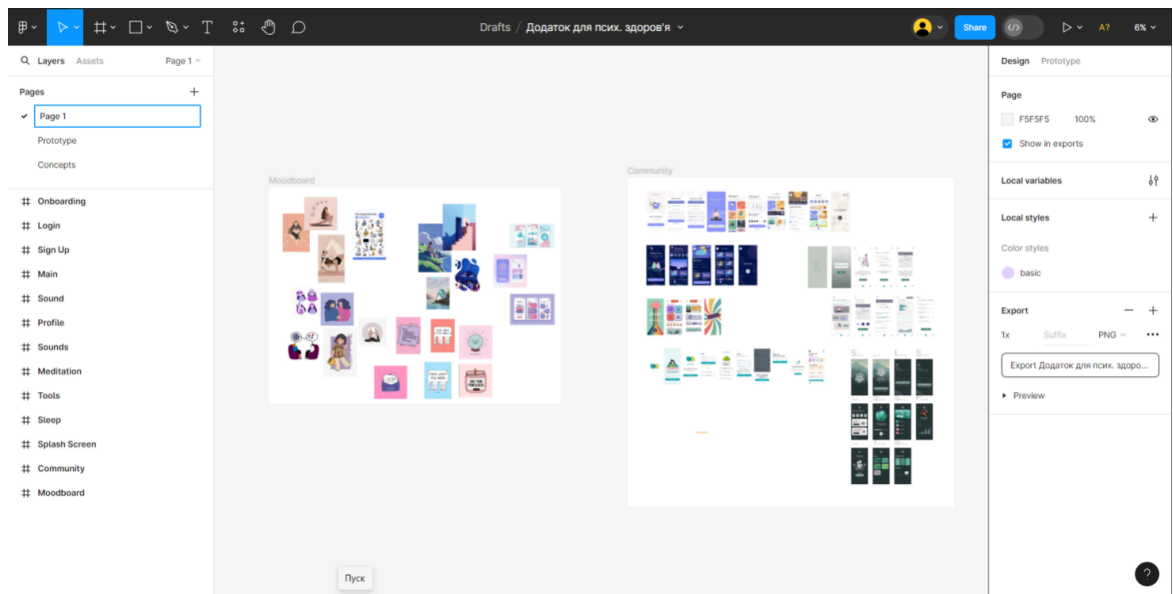


Рис. 3.3. Інтерфейс додатку "Figma"

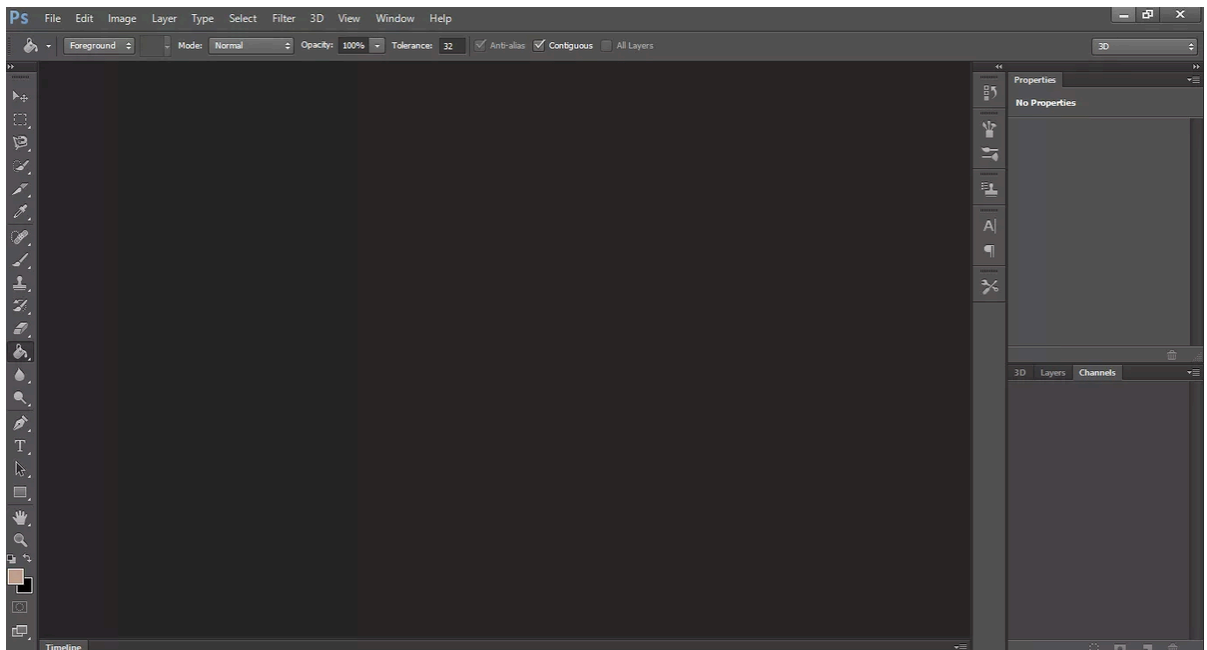


Рис. 3.4. Інтерфейс додатку "Photoshop"

3.2. Короткі відомості про виконані завдання

1) Figma + Community:

У сучасній ері цифрових технологій інструменти для дизайну стають все більш важливими для успішної розробки продуктів. Figma, як онлайн-платформа для дизайну та прототипування, здобуває все більшу популярність серед дизайнерів та розробників. У цьому есе розглянемо роль Figma спільноти (Community) у розвитку та виконанні завдань проекту.

Figma, онлайн-платформа для дизайну та прототипування, здобуває все більшу популярність серед дизайнерів та розробників завдяки своїм унікальним можливостям та динамічній спільноті. У цьому есе ми детально розглянемо роль Figma та його Community у розвитку та виконанні завдань проекту "Ease", мобільного додатку, спрямованого на покращення психічного здоров'я.

Figma створений для полегшення процесу дизайну та співпраці в команді. Одним з його ключових переваг є можливість працювати над проектом одночасно декілька людей, незалежно від їхнього місцезнаходження. Це забезпечує зручну спільну роботу над проектом та швидке внесення змін без втрати якості.

Важливою особливістю Figma є його динамічна та активна спільнота, яка налічує мільйони користувачів з усього світу. Ця спільнота стає невичерпним джерелом досвіду, знань та ресурсів, які можна використовувати для покращення дизайну та розробки мобільного додатку "Ease".

Однією з важливих особливостей Figma є Figma Community - спільнота користувачів, яка активно ділиться своїм досвідом та ресурсами для дизайну. Спільнота Figma складається з дизайнерів, розробників та інших фахівців, які обмінюються ідеями, рішеннями та ресурсами для поліпшення своїх проектів. У контексті проекту "Ease", використання Figma та його Community відіграло вирішальну роль у досягненні поставлених цілей. Завдяки Figma ми могли:

- Швидко та легко створювати прототипи інтерфейсу мобільного додатку, отримуючи миттєве візуальне уявлення про те, як буде виглядати продукт.
- Використовувати готові шаблони, компоненти та ресурси, створені іншими членами спільноти Figma, що значно прискорило процес розробки та підвищило загальну якість продукту.
- Отримувати відгуки та поради від досвідчених дизайнерів та розробників, що допомогло нам вдосконалити дизайн та функціональність мобільного додатку "Ease".

Таким чином, Figma разом із своєю Community стала не тільки інструментом для дизайну, але й фактором у виконанні завдань проекту. Їхній вплив на підвищення продуктивності, спільну роботу та якість результату важко переоцінити. Завдяки цьому ресурсу ми створюємо інноваційний та функціональний продукт, який відповідає високим стандартам сучасного дизайну та потребам користувачів. Успішна реалізація мобільного додатка «Ease» стала можливою завдяки синергії технологій та колективної мудрості спільноти Figma.

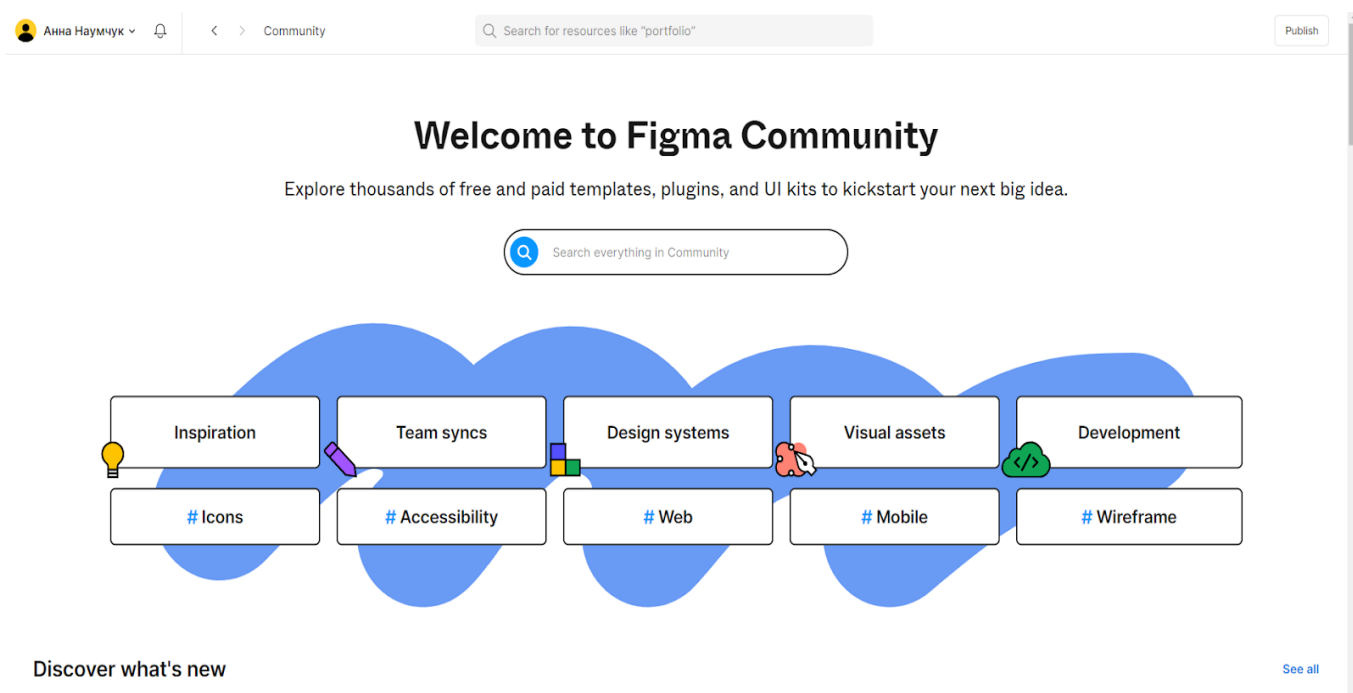


Рис. 3.5. Figma Community

2) Moodboard:

Moodboard, або настройна дошка, є інструментом в дизайні, який використовується для візуалізації та організації ідей, концепцій та естетичних уподобань. У цьому есе розглянемо роль moodboard у процесі дизайну та його важливість для досягнення успішного результату в проекті.

Moodboard виступає важливим етапом у процесі розробки дизайну, оскільки дозволяє зібрати та впорядкувати ідеї, що стосуються візуального вигляду продукту. Цей інструмент дозволяє зрозуміти концепцію та настрій, який має бути переданий через дизайн, що є критичним для створення ефективного користувацького досвіду.

Основні функції moodboard включають в себе збір та організацію візуальних елементів, таких як зображення, кольори, текстури та шрифти, які відображають концепцію та атмосферу продукту. Цей процес дозволяє команді дизайнерів та розробників збирати ідеї та досліджувати різні напрямки, щоб знайти найбільш вдале візуальне рішення.

Для успішного створення moodboard важливо враховувати цільову аудиторію та їхні вподобання, характеристики бренду та його цінності, а також контекст використання продукту. Це допомагає забезпечити консистентність та адаптованість дизайну до потреб користувачів.

Крім того, moodboard може слугувати інструментом комунікації між учасниками проекту, допомагаючи їм краще зрозуміти візуальні цілі та спільно працювати над створенням дизайну.

У контексті нашого проекту "Ease", moodboard виконував важливу роль у підготовці та визначенні візуального стилю мобільного додатку. Його створення дозволило нам чітко сформулювати концепцію та настрій продукту, що відіграє ключову роль у створенні приємного та ефективного користувацького досвіду.

Таким чином, moodboard відіграє важливу роль у процесі розробки дизайну, допомагаючи команді збирати та впорядковувати ідеї, розробляти візуальні концепції та забезпечувати консистентність та адаптованість дизайну до потреб користувачів.

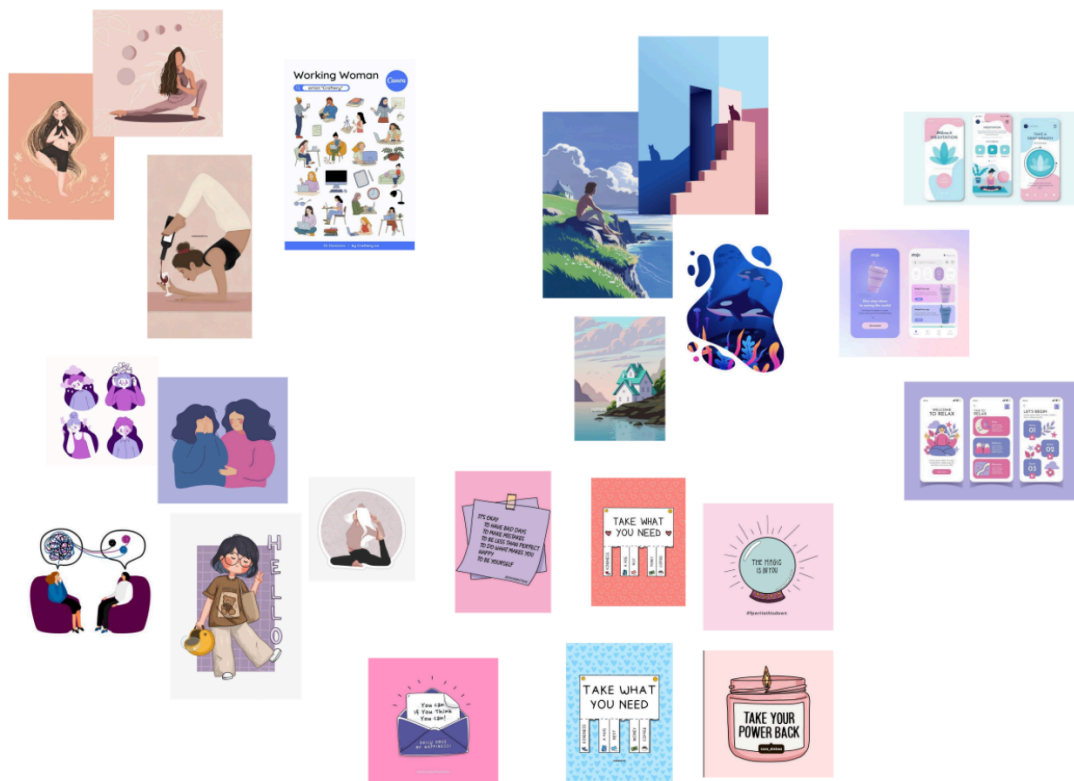


Рис. 3.6. Moodboard для психологічного додатку "Ease"

3) Color Palette (Палітра кольорів):

Головна палітра кольорів:

- Freesia Primary: Основний колір (Freesia Primary), що надає енергії та виразності.
- Sage Secondary 1: Другорядний колір Sage, який використовується для надання акцентів та вишуканості.
- Dark Sage/Dark: Темні елементи або фони, що використовуються для контрасту та виразності.

- Bright Cornflower Error: Яскравий колір помилок, що виділяє помилки та недоліки для швидкого сприйняття.
 - Cornflower Secondary 2: Другорядний колір Cornflower, який використовується для надання акцентів та різноманітності.
 - Cape Pallise Secondary 3: Другорядний колір Cape Pallise, що доповнює загальну атмосферу та стиль.
 - White: Світлі фони, які використовуються для створення простору та світлоти.
- Елементи карт:
- Pink Accent 1: Рожевий акцент, який використовується для надання виразності та привабливості карт.
 - Blue Accent 2: Синій акцент, який надає спокою та гармонії картам.
 - Green Accent 3: Зелений акцент, що додає свіжості та життєрадісності до карт.
 - Yellow Accent 4: Жовтий акцент, що привертає увагу та надає енергії.

Ця палітра кольорів сприяє створенню виразного, стильного та привабливого дизайну для додатка, а також допомагає забезпечити консистентність та виразність візуальної концепції.

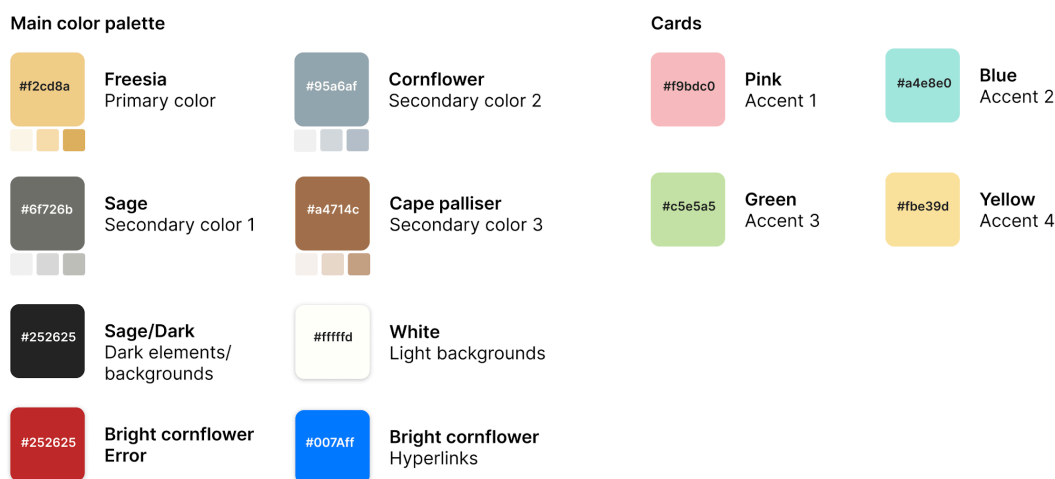


Рис. 3.7. Color Palette психологічного додатку “Ease”

4) Турографу (Типографія):

Розміри шрифтів | Висота рядка:

- 38 | 48: Заголовок
- 28 | 48: Підзаголовок 1
- 22 | 24: Підзаголовок 2
- 16 | 24: Параграф 1 (звичайний текст)
- 16 | 24: Мітка введення
- 16 | 24: Параграф 1 (жирний)
- 14 | 16: Кнопка
- 12 | 16: Параграф 2 (малий текст)
- 12 | 16: Параграф 2 (легкий)
- 12 | 16: Підпис

Ця типографія надає структуру та чіткість текстовим елементам додатка, забезпечуючи оптимальну читабельність та гармонійний вигляд.

Font sizes|line heights

38|48

28|48

22|24

16|24

16|24

14|16

12|16

Title

Subtitle 1

Subtitle 2

Paragraph 1 (body copy)

Input label

Paragraph 1 (bold)

BUTTON

Paragraph 2 (small copy)

Paragraph 2 light

CAPTION

Рис. 3.8. Турографу психологічного додатку “Ease”

5) Illustrations (Ілюстрації):

Крім текстових елементів, важливо використовувати ілюстрації для візуального розкриття теми та ідеї додатка. Правильно вибрані та розміщені ілюстрації допоможуть покращити взаємодію користувача з додатком та створюють неповторний стиль, що відповідає його концепції та цілям.

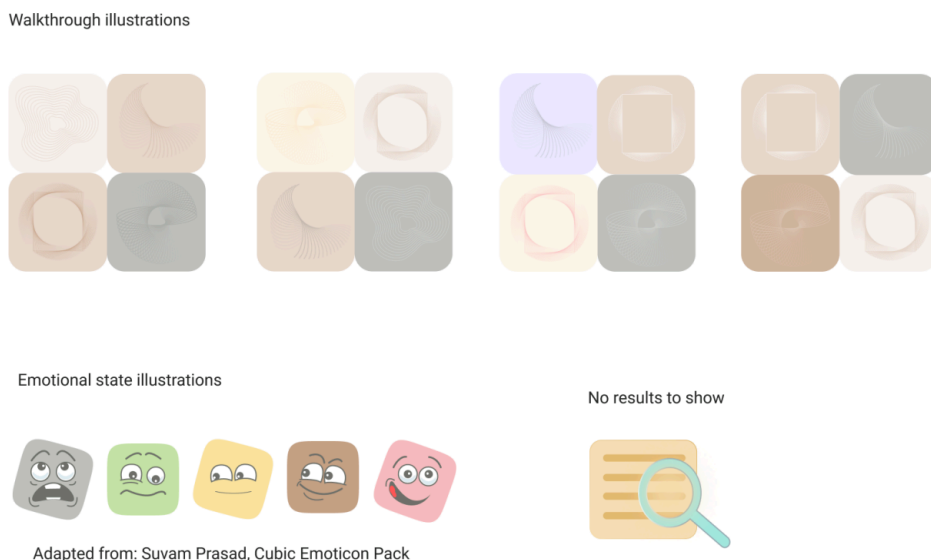


Рис. 3.9. Illustrations психологічного додатку “Ease”

6) Iconography (графіка іконок):

Графіка іконок у додатку "Ease" використовується для різних цілей, таких як позначення функцій, дій, категорій або навіть стану. Чіткі та зрозумілі іконки допомагають користувачам швидко розуміти їх значення і взаємозв'язки з вмістом та функціоналом додатку.

Графіка іконок допомагає покращити сприйняття та навігацію користувачів у додатку, роблячи його більш зрозумілим та дружнім до використання.

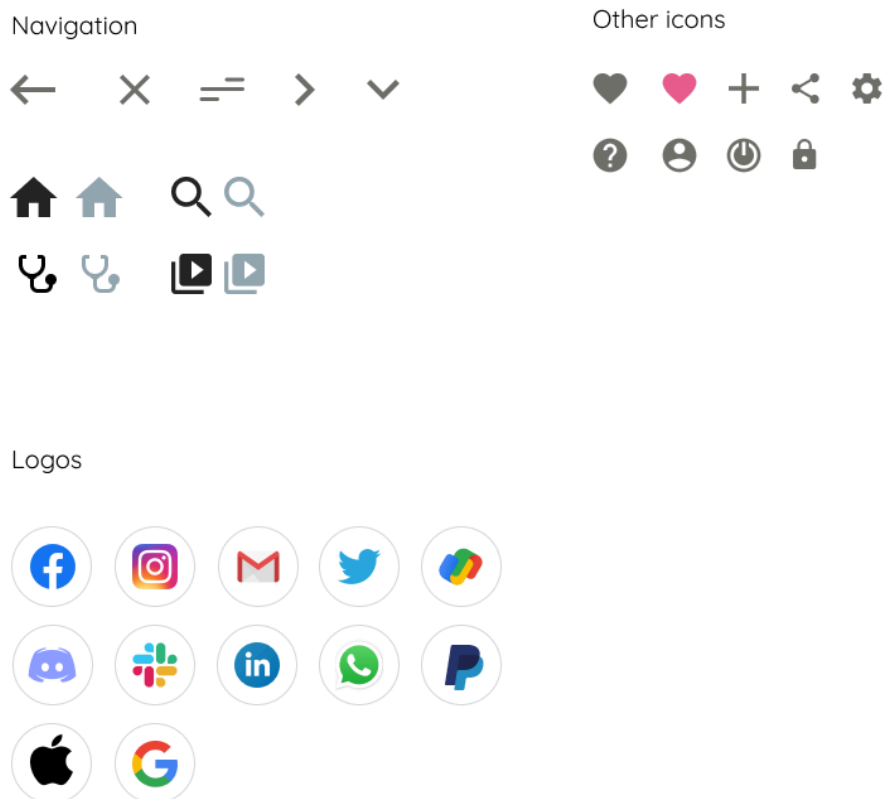


Рис. 3.10. Iconography психологічного додатку "Ease"

7) Cards (Карточки):

Карточки в додатку "Ease" використовуються для візуального відображення різних типів контенту або інформації. Вони допомагають структурувати дані та зробити їх більш доступними та зрозумілими для користувачів.

Кожна карточка має свій унікальний дизайн та інші важливі елементи. Вони використовуються для представлення різних видів контенту, таких як статті, поради, вправи, досягнення та багато іншого.

Карточки дозволяють користувачам швидко ознайомлюватися з інформацією, переглядати її та виконувати необхідні дії, роблячи додаток "Ease" більш зручним та ефективним у використанні.

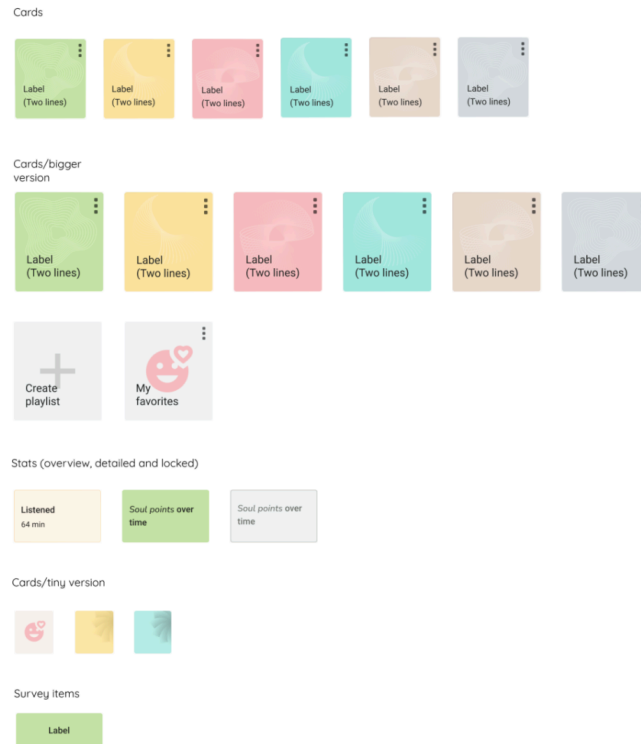


Рис. 3.11. Cards психологічного додатку “Ease”

8) Search (Пошук):

Елемент пошуку відіграє важливу роль у забезпеченні зручності та швидкості для користувачів додатку "Ease". Він дозволяє користувачам швидко знаходити потрібну інформацію, розділи, або конкретні елементи в додатку.

Для оптимального досвіду користувача елемент пошуку повинен бути легкодоступним та видимим на всіх сторінках додатку. Він може бути розміщений у верхній частині екрану або мати спеціальну кнопку, яка відкриває поле для введення запити.

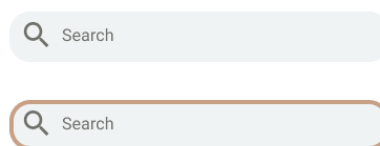


Рис. 3.13. Search психологічного додатку “Ease”

10) Dropdowns (Випадаючі списки):

Випадаючі списки є важливим елементом інтерфейсу, який дозволяє користувачам вибирати один або кілька варіантів з доступного списку опцій. Ці елементи дозволяють зменшити загальний обсяг інформації на екрані та полегшити навігацію для користувачів.

У додатку "Ease" випадаючі списки використовуватися для вибору параметрів настройки, фільтрації контенту, або вибору категорій. Вони дозволяють користувачам швидко та зручно вибирати потрібні опції без необхідності переглядати весь доступний контент.

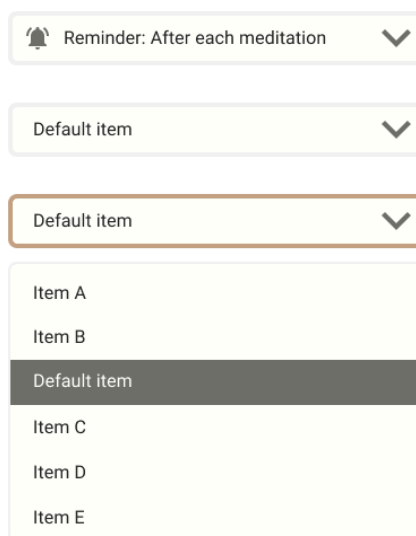


Рис. 3.14. Dropdowns психологічного додатку "Ease"

11) Pills (Таблетки):

Таблетки або "pills" є елементами інтерфейсу, які використовуються для відображення тегів, міток або вибраних параметрів. Вони представляють собою невеликі прямокутники або круги з текстом всередині, які відображають вибрані категорії, фільтри або інші важливі параметри.



Рис. 3.15. Pills психологічного додатку “Ease”

12) Toggle (Перемикач):

Перемикач або "toggle" - це елемент інтерфейсу, який дозволяє користувачам змінювати стан певної опції або функції, включаючи або виключаючи її. Зазвичай це представлено як простий перемикач, який може знаходитися у двох станах: увімкнений (включений) або вимкнений (виключений).



Рис. 3.16. Toggle психологічного додатку “Ease”

13) Tooltips (Підказки):

Підказки або "tooltips" - це короткі текстові повідомлення, які з'являються, коли користувач наводить курсор миші на певний елемент інтерфейсу або дотикає його на сенсорному екрані. Їх основна функція полягає в поясненні призначення або функцій цього елемента, наданні короткого опису або навіть наданні інструкцій щодо його використання.

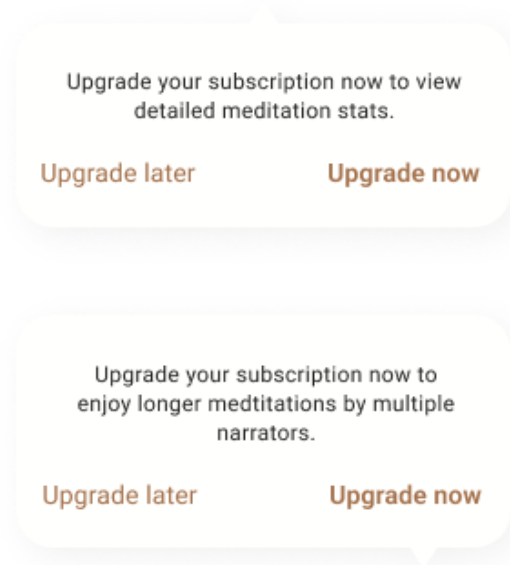


Рис. 3.17. Tooltips психологічного додатку “Ease”

15) Navigation (Навігація):

Навігаційна структура додатку "Ease" включає наступні основні розділи:

1. Головна (Home): Цей розділ є центральним місцем для користувача, де він може переглядати загальну інформацію, отримувати рекомендації та отримувати доступ до основних функцій додатку.
2. Розділ "Перевірка" (Check-in): В цьому розділі користувач може виконувати щоденні або періодичні перевірки свого емоційного стану, вводячи свої почуття, емоції та інші важливі дані.
3. Дослідження (Explore): Розділ "Дослідження" надає користувачеві можливість вивчати різні теми, техніки або ресурси, які сприяють поліпшенню психічного здоров'я та добробуту.
4. Library(Бібліотека): У цьому розділі користувач має доступ до колекції різноманітних матеріалів, таких як аудіозаписи, відео, статті або книги, пов'язані з психічним здоров'ям та добробутом.

Ці розділи забезпечують логічну організацію функцій та контенту додатку "Ease", що дозволяє користувачам легко знаходити потрібні їм ресурси та виконувати необхідні дії для поліпшення свого психічного здоров'я.

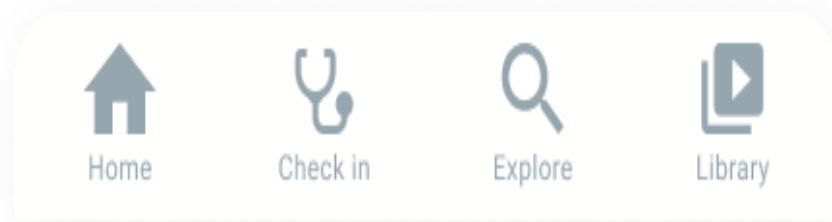


Рис. 3.19. Navigation психологічного додатку "Ease"

16) Buttons (Кнопки):

Кнопки в додатку "Ease" використовуються для виклику різних дій та взаємодії з інтерфейсом. Вони мають різні стилі та функціональність, які відповідають контексту та завданням. Ось деякі типи кнопок, які можна зустріти в додатку:



Рис. 3.20. Buttons психологічного додатку "Ease"

Висновки до розділу 3

Розділ 3 "Використані продукти та методи" демонструє, як сучасні інструменти та технології сприяють створенню ефективного та зручного користувацького досвіду в мобільному додатку "Ease".

Використання Figma дозволяє розробникам і дизайнерам ефективно співпрацювати, створюючи інтерактивні прототипи та швидко вносячи зміни. Спільнота Figma надає доступ до шаблонів та ресурсів, що полегшує процес дизайну.

Moodboard відіграли важливу роль у створенні візуального стилю додатку, забезпечуючи єдину естетичну лінію. Користувацькі сценарії та прототипи допомогли точно визначити потреби користувачів та розробити відповідний функціонал.

Застосування новітніх методів тестування ітерацій з реальними користувачами забезпечити своєчасне виявлення і виправлення недоліків, гарантуючи, що кінцевий продукт буде функціональним, привабливим та зручним.

Таким чином, у розділі 3 представлено комплексний огляд використаних інструментів і методів, що сприяли успішній розробці мобільного додатку "Ease".

РОЗДІЛ 4. Представлення Готового Проекту "Ease": Реалізація Мобільного Додатку

4.1. Опис основних елементів інтерфейсу мобільного застосунку “Easy”

Введення до додатку: Процес Onboarding

Процес Onboarding є ключовим етапом у взаємодії користувача з мобільним додатком. Його мета - не лише представити можливості програми, але й забезпечити користувачеві зручний та зрозумілий початок використання. Ефективний Onboarding включає в себе послідовні кроки або підказки, які допомагають користувачам ознайомитися з інтерфейсом та функціями додатку. Це може бути презентація основних функцій, інструкції або ілюстрації, які демонструють, як користуватися програмою для досягнення своїх цілей.

Onboarding є важливою складовою мобільного додатку "Ease". Ефективний Onboarding може збільшити залученість користувачів, покращити їх досвід та допомогти їм досягти своїх цілей, пов'язаних з психічним здоров'ям.

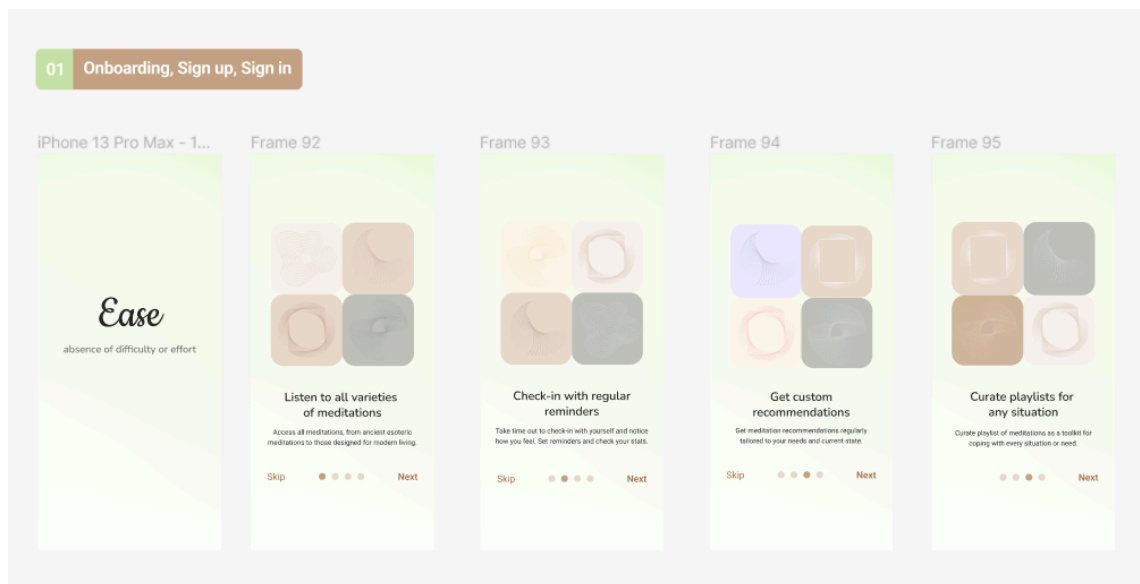


Рис. 4.1. Onboarding мобільного застосунку для психологічного здоров'я “Ease”

Створення облікового запису: Sign up та Sign in

Процес створення облікового запису (Sign up) та входу (Sign in) є першими кроками в установці зв'язку з користувачем. Він повинен бути простим, але безпечним для зберігання та захисту особистих даних. При створенні облікового запису користувачеві пропонується заповнити необхідні поля, такі як ім'я, електронна пошта та пароль. Після цього він має можливість увійти до свого облікового запису (Sign in) за допомогою зазначених даних.

Sign up та Sign in є важливими етапами для мобільного додатку "Ease". Ми ретельно продумали та розробили ці процеси, щоб зробити їх простими, безпечними та приємними для наших користувачів. Ми віримо, що це допоможе нам збільшити залученість користувачів та покращити їх загальний досвід.

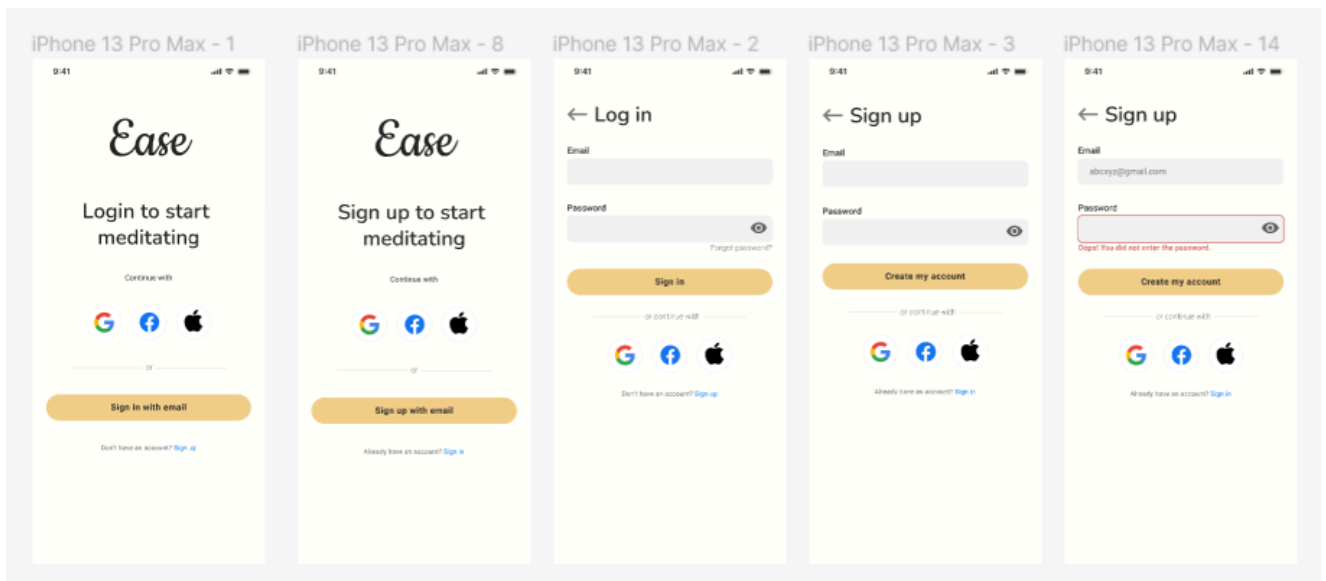


Рис. 4.2. Sign up, Sign in додатку для психологічного здоров'я

Головний екран: Центральна точка взаємодії

Головний екран додатку є місцем, з якого користувачі розпочинають свою подорож. Він має бути зручним та інтуїтивно зрозумілим, щоб забезпечити швидкий доступ до основних функцій та контенту. Головний екран може містити різні розділи, такі як:

- Home: Це місце, де користувачі отримують доступ до основного контенту та функцій. Тут вони можуть переглядати оновлення, новини або інші важливі матеріали.

- Explore: Розділ, який дозволяє користувачам відкривати новий контент та ресурси. Тут вони можуть дізнатися про нові функції або знайти цікаві матеріали.

- Recommendations: На цьому екрані користувачі отримують персоналізовані рекомендації на основі їхньої історії використання додатку.

- Library: Це місце для зберігання улюблених матеріалів, які користувачі вже переглянули або додали до закладок на майбутнє.



Рис. 4.3. Головна сторінка і дочірні розгалуження мобільного додатку “Ease”

4.2. Опис додаткових функціональних можливостей мобільного застосунку “Easy”

3. Check-in and Reminder Setup:

Щоденний або періодичний огляд емоційного стану та благополуччя важливий для забезпечення психологічного самопочуття. На екрані Check-in користувачі мають можливість систематично оцінювати свої емоції, фіксувати їхні коливання та вести особистий щоденник, де вони можуть відстежувати свій душевний стан та зміни у ньому з часом. Це дає користувачам можливість більш глибоко розуміти свої почуття та виявляти закономірності у своєму емоційному житті.

На екрані Reminder Setup користувачі можуть налаштовувати нагадування для забезпечення регулярного проведення щоденного огляду або виконання медитаційних практик. Вони можуть вибирати час та частоту нагадувань відповідно до своїх потреб та графіку. Наприклад, вони можуть встановити нагадування на ранок для проведення ранкового огляду емоційного стану або на вечір для виконання медитаційної сесії перед сном. Це допомагає користувачам зберігати регулярність у практиці самостійного вивчення свого емоційного стану та забезпечує систематичність у виконанні медитаційних вправ.

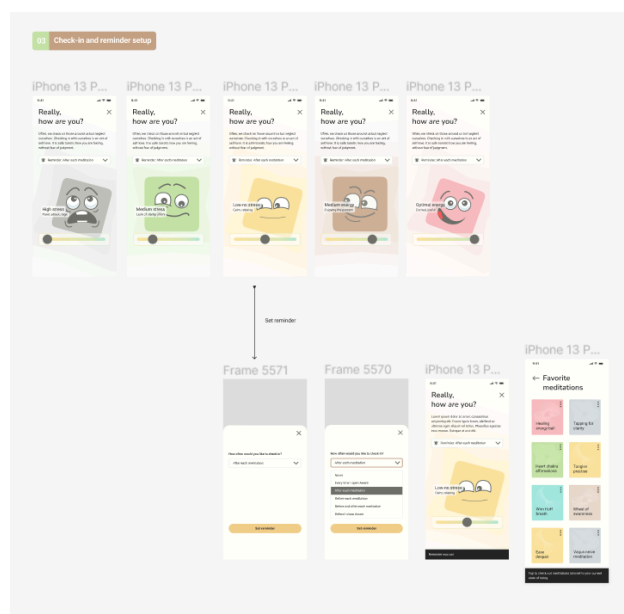


Рис. 4.4. Check-in and Reminder Setup мобільного застосунку “Easy”

4. Meditation Player:

На екрані Meditation Player користувачам доступні різноманітні медитаційні сесії та програми, які допомагають зняти стрес, поліпшити концентрацію та зосередженість, а також покращити загальний стан психічного здоров'я. Користувачі можуть вибирати серед різних типів медитацій, таких як міндфулнес, релаксація, візуалізація тощо, а також різні тривалості сеансів.

У цьому розділі користувачі також мають можливість налаштувати параметри звуку під час медитації, наприклад, встановити потрібний рівень гучності або вибрати звуки природи, які їм більше до вподоби. Крім того, вони можуть відстежувати свій прогрес у медитації, наприклад, кількість сеансів, тривалість сесій, або свої досягнення. Це допомагає користувачам систематично займатися медитацією та відстежувати свій особистий розвиток у цій сфері.

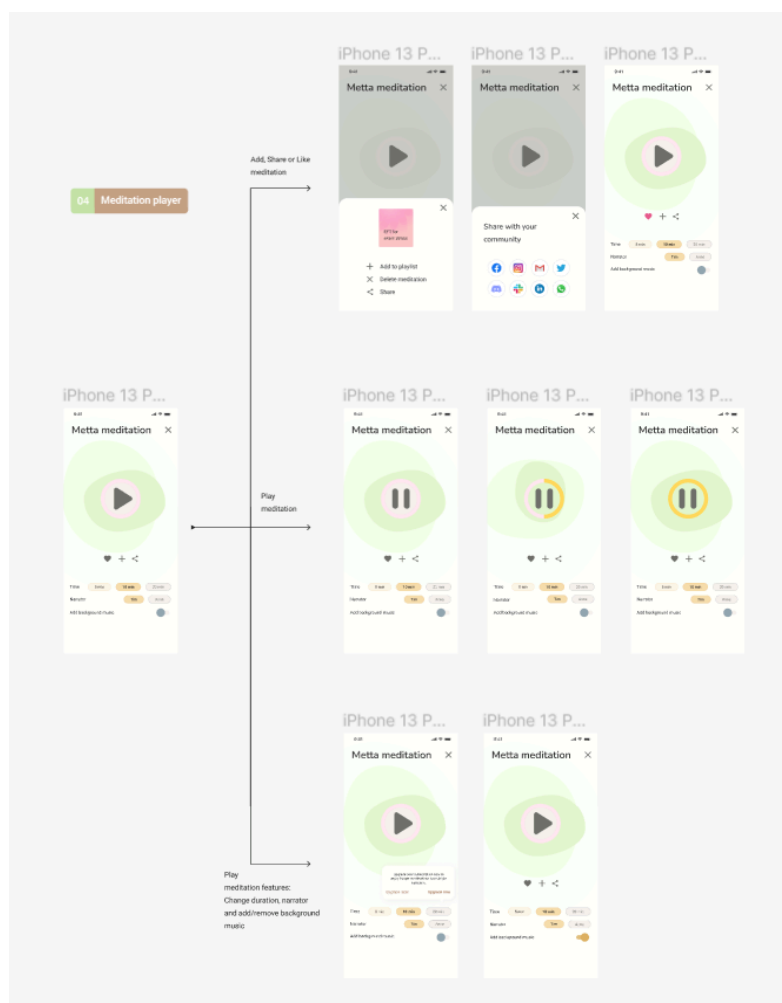


Рис. 4.5. Meditation Player психологічного додатку “Ease”

5. Add to Playlist:

На екрані "Add to Playlist" користувачі мають можливість створювати персоналізовані плейлисти, додавати до них обрані медитаційні сесії або вправи, а також організовувати їх у зручному порядку для свого користування. Це дозволяє користувачам створювати власні колекції медитаційних матеріалів, враховуючи їхні індивідуальні потреби, попередні уподобання та цілі.

Крім того, користувачі можуть використовувати наявні плейлисти, які надаються в додатку, або використовувати готові підбірки, що складені на основі різних тематик або цілей медитації. Це дозволяє користувачам ефективно організовувати свої медитаційні заняття відповідно до своїх потреб та уподобань, щоб максимально сконцентруватися на досягненні психічного благополуччя та розвитку.

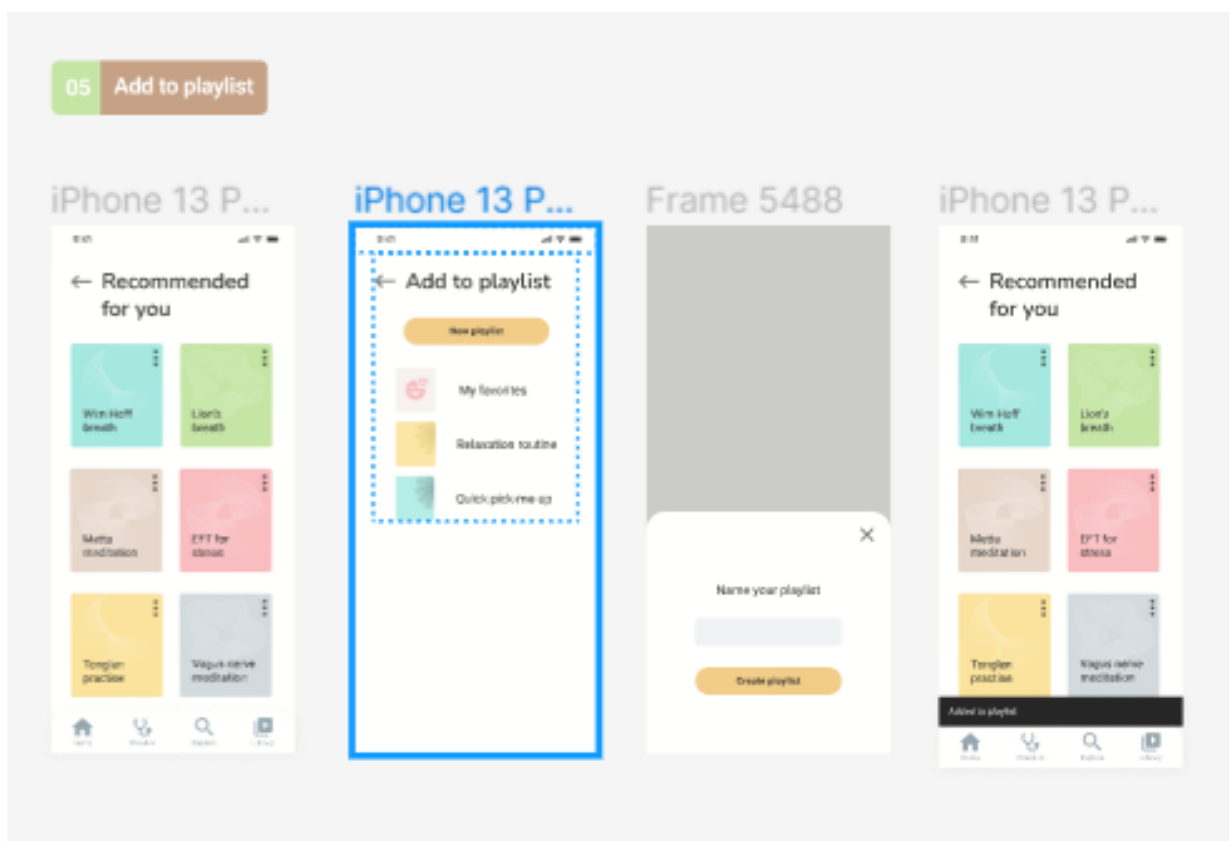


Рис. 4.6. Add to Playlist мобільного застосунку "Ease"

6. Settings, Account:

У розділі "Settings" користувачі мають можливість налаштувати різні параметри додатка, щоб персоналізувати його роботу під свої власні потреби та уподобання. Вони можуть змінювати мову інтерфейсу для комфортного користування, встановлювати часовий пояс для правильного відображення часу, а також налаштовувати параметри сповіщень, вказуючи, коли і як часто вони хочуть отримувати повідомлення від додатка. Крім того, користувачі можуть управляти приватністю та безпекою свого облікового запису, налаштовуючи параметри доступу та захист від несанкціонованого використання.

У розділі "Account" користувачі мають можливість переглядати та редагувати інформацію про свій профіль, включаючи особисті дані, змінювати пароль для забезпечення безпеки облікового запису, виходити з облікового запису в разі необхідності або виконувати інші дії, пов'язані з управлінням акаунтом. Цей розділ надає користувачам повний контроль над їхнім особистим профілем та дозволяє здійснювати будь-які необхідні зміни для забезпечення зручного та безпечного користування додатком.

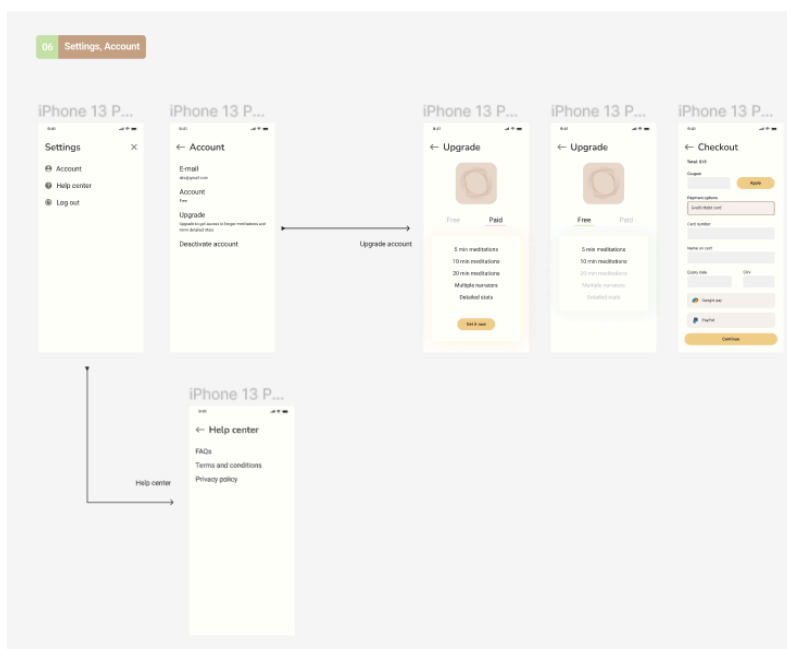


Рис. 4.7. Settings, Account мобільного застосунку для психологічного здоров'я "Ease"

Висновки до розділу 4

Розділ 4 "Представлення Готового Проекту 'Ease': Реалізація Мобільного Додатку" присвячений детальному опису основних елементів інтерфейсу та додаткових функціональних можливостей мобільного застосунку "Ease". У цьому розділі було проведено всебічний аналіз та презентацію ключових компонентів, які забезпечують високий рівень зручності користувацького досвіду та функціональності додатку.

Опис основних елементів інтерфейсу мобільного застосунку "Ease" включає такі компоненти, як Onboarding, Sign up, Sign in, Home, Explore, Recommendations, та Library. Кожен з цих елементів був розроблений з урахуванням сучасних стандартів UX/UI дизайну, що дозволяє забезпечити інтуїтивно зрозумілу та комфортну взаємодію користувачів з додатком. Додаткові функціональні можливості мобільного застосунку "Ease" включають такі компоненти, як Check-in та Reminder Setup, Meditation Player, Add to Playlist, Settings та Account. Ці функції спрямовані на підвищення ефективності використання додатку та поліпшення психічного здоров'я користувачів. Функція Check-in дозволяє користувачам регулярно відстежувати свій емоційний стан, а Reminder Setup допомагає не забувати про важливі дії. Meditation Player забезпечує зручний доступ до медитативних практик, функція Add to Playlist дозволяє створювати персоналізовані списки відтворення, а розділи Settings та Account надають можливість налаштувати додаток відповідно до особистих уподобань.

Таким чином, у розділі 4 було представлено комплексний аналіз реалізації мобільного застосунку "Ease", що підтверджує його високу функціональність та відповідність потребам користувачів. Завдяки використанню сучасних технологій та принципів дизайну, мобільний додаток "Ease" забезпечує ефективну підтримку психічного здоров'я та добробуту користувачів.

ВИСНОВКИ

У ході кваліфікаційної роботи було детально досліджено процес розробки мобільного додатку "Ease" з орієнтацією на психічне здоров'я користувачів. Починаючи з аналізу потреб цільової аудиторії та опису предметного середовища, робота прослідкувала всі етапи створення додатку, включаючи проектування інтерфейсу, визначення функціональності, розробку бізнес-моделі та реалізацію ключових функцій.

Використовуючи методи UX/UI дизайну та засоби розробки програмного забезпечення, було досягнуто глибокого розуміння потреб користувачів та забезпечено створення інтуїтивно зрозумілого та зручного у використанні додатку. Враховуючи психологічні аспекти та принципи дизайну, "Ease" спрямований на покращення психічного благополуччя своїх користувачів.

Кваліфікаційна робота відображає важливість поєднання технологій із психологічними знаннями для створення продуктів, спрямованих на підтримку здоров'я та самопочуття. Дослідження та розробка мобільного додатку "Ease" відкривають нові перспективи у використанні інформаційних технологій у сфері психологічного добробуту та допомагають підвищити якість життя користувачів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. WHO. Mental health. Retrieved from. URL:
(https://www.who.int/health-topics/mental-health#tab=tab_2 дата звернення: 2022р.).
2. Musemind Agency. UI/UX Design History: Walt Disney—The First UX Designer (1966). URL:
(<https://musemind.agency/blog/ui-ux-design-history#walt-disney%E2%80%94the-first-ux-designer-1966> дата звернення: 2021р.).
3. UX Design Bootcamp. The Evolution of Mobile UX Design. URL:
(<https://bootcamp.uxdesign.cc/the-evolution-of-mobile-ux-design-d588967fd6e3> дата звернення: 2023р.).
4. Toptal. Touch the World: Is Our Interface. URL:
(<https://www.toptal.com/designers/ui/touch-the-world-is-our-interface> дата звернення: 2021р.).
5. Musemind Agency. UI/UX Design History: Walt Disney—The First UX Designer (1966). URL:
(<https://musemind.agency/blog/ui-ux-design-history#walt-disney%E2%80%94the-first-ux-designer-1966> дата звернення: 2022р.).
6. UX Design Bootcamp. The Evolution of Mobile UX Design. URL:
(<https://bootcamp.uxdesign.cc/the-evolution-of-mobile-ux-design-d588967fd6e3> дата звернення: 2022р.).
7. Toptal. Touch the World: Is Our Interface. URL:
(<https://www.toptal.com/designers/ui/touch-the-world-is-our-interface> дата звернення: 2020р.).
8. Smith, J. The Basics of UX/UI Design. Medium. URL:
(<https://medium.com/@johndoe/the-basics-of-ux-ui-design-1234567890> дата звернення: 2020р.).
9. Brown, A. The Importance of Accessibility in UX/UI Design. UX Collective. URL:
(<https://uxdesign.cc> дата звернення: 2019р.).

10. Anderson, P. Continuous Improvement in UX/UI Design. Smashing Magazine. URL: (<https://smashingmagazine.com> дата звернення: 2021р.).
11. Musemind Agency. The History of UI/UX Design. Retrieved from URL: (<https://musemind.agency/blog/ui-ux-design-history> дата звернення: 2024р.).
12. UX Design Bootcamp. The Evolution of Mobile UX Design. Retrieved from URL: (<https://bootcamp.uxdesign.cc/the-evolution-of-mobile-ux-design-d588967fd6e3> дата звернення: 2023р.).
13. Toptal. Touch: The World is Our Interface. Retrieved from URL: (<https://www.toptal.com/designers/ui/touch-the-world-is-our-interface> дата звернення: 2022р.).
14. Adobe XD Ideas. The Ultimate Guide to UX Design Principles. Retrieved from URL: (<https://xd.adobe.com/ideas/guides/ux-design-principles/> дата звернення: 2024р.).
15. Nielsen Norman Group. (n.d.). The 10 Usability Heuristics. Retrieved from URL: (<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/> дата звернення: 2024р.).
16. Musemind Agency. (n.d.). UI/UX Design History. Retrieved from URL: (<https://musemind.agency/blog/ui-ux-design-history#walt-disney%E2%80%94the-first-ux-designer-1966> дата звернення: 2024р.).
17. Bootcamp. (n.d.). The Evolution of Mobile UX Design. Retrieved from URL: (<https://bootcamp.uxdesign.cc/the-evolution-of-mobile-ux-design-d588967fd6e3> дата звернення: 2022р.).
18. Toptal. (n.d.). Touch: The World is Our Interface. Retrieved from URL: (<https://www.toptal.com/designers/ui/touch-the-world-is-our-interface> дата звернення: 2022р.).
19. Calm. URL: (<https://www.calm.com/> дата звернення: 2024р.).
20. Headspace. URL: (<https://www.headspace.com/> дата звернення: 2024р.).
21. Happify. URL: (<https://www.happify.com/> дата звернення: 2024р.).

22. Statista. Most popular business models for mobile apps worldwide in 2023. URL: (<https://www.statista.com/statistics/1211712/business-models-for-mobile-apps-worldwide/> дата звернення: 2023р.).
23. Mourtada, H. How to Define Your Target Audience for Mobile App. CleverTap. URL: (<https://clevertap.com/blog/how-to-define-your-target-audience-for-mobile-app/> дата звернення: 2020р.).
24. Pew Research Center. Mobile Fact Sheet. URL: (<https://www.pewresearch.org/internet/fact-sheet/mobile/> дата звернення: 2021р.).
25. Conductor. What Is Content Marketing? The Basics and Benefits. URL: (<https://www.conductor.com/learning-center/content-marketing/> дата звернення: 2022р.).
26. App Radar. The Ultimate Guide to App Monetization: Strategies, Trends & Tips. URL: (<https://appradar.com/guides/app-monetization> дата звернення: 2022р.).
27. Smith, A. The Importance of User Personas in Product Development. Forbes. URL: (<https://www.forbes.com> дата звернення: 2020р.).
28. Davenport, T. How to Design a Great Customer Experience. Harvard Business Review. URL: (<https://hbr.org> дата звернення: 2019р.).
29. Nielsen Norman Group. URL: (<https://www.nngroup.com/> дата звернення: 2022р.).
30. Interaction Design Foundation. URL: (<https://www.interaction-design.org/> дата звернення: 2023р.).
31. Smashing Magazine. URL: (<https://www.smashingmagazine.com/> дата звернення: 2020р.).
32. UX Planet. URL: (<https://uxplanet.org/> дата звернення: 2024р.).
33. UX Collective. URL: (<https://uxdesign.cc> дата звернення: 2023р.).
34. Кабінет Міністрів України. МОЗ працює: Гаряча лінія для психологічної допомоги українцям, які постраждали від війни. URL: (<https://www.kmu.gov.ua/news/moz-pratsiuie-hariacha-liniia-dlia-psykholohichnoi-dopomohy-ukraintsiam-i-aki-postrazhdaly-vid-viiny> дата звернення: 2023р.).


ДОДАТКИ

Додаток А

Personas мобільному додатку "Ease"

Persona 1

Demographics



- Заняття: Ліцензований психолог та консультант
- Демографіка: 30 років, мешкає в місті, має великий досвід роботи в психотерапії та консультаціях.

Goals and Needs

- Покращення якості консультацій та взаємодії з клієнтами.
- Зручний доступ до ресурсів для самовдосконалення та навчання.
- Ефективна система ведення записів та відстеження прогресу клієнтів.

Pain Points

- Недостатність часу на адміністративні завдання.
- Потреба у покращенні навичок в сфері онлайн-консультування.
- Потреба у надійній та безпечній системі для збереження конфіденційної інформації.

Relevant Patterns of Behavior

- Використання спеціалізованих додатків для психотерапії та онлайн-консультацій.
- Активний пошук ресурсів для професійного розвитку та вдосконалення методів роботи.

Personality

- Професійна, самодисциплінована та віддана своєму ремеслу.
- Відкрита до нововведень та технологічних засобів для поліпшення практики.

Додаток Б

Personas мобільному додатку "Ease"

Persona 2

Demographics



- Заняття: Маркетолог в міжнародній IT-компанії
- Демографіка: 25 років, мешкає у великому місті, активна користувачка сучасних технологій.

Goals and Needs

- Керування стресом та підтримка психологічного здоров'я під час великих робочих навантажень.
- Швидкий та ефективний доступ до інструментів для релаксації та психологічного комфорту.
- Можливість отримати поради щодо управління емоціями та стресом.

Pain Points

- Необхідність зберегання балансу між роботою та особистим життям.
- Спроби знаходження ефективних методів розслаблення в умовах обмеженого часу.
- Відчуття ізоляваності під час довгих робочих годин та віддаленої роботи.

Relevant Patterns of Behavior

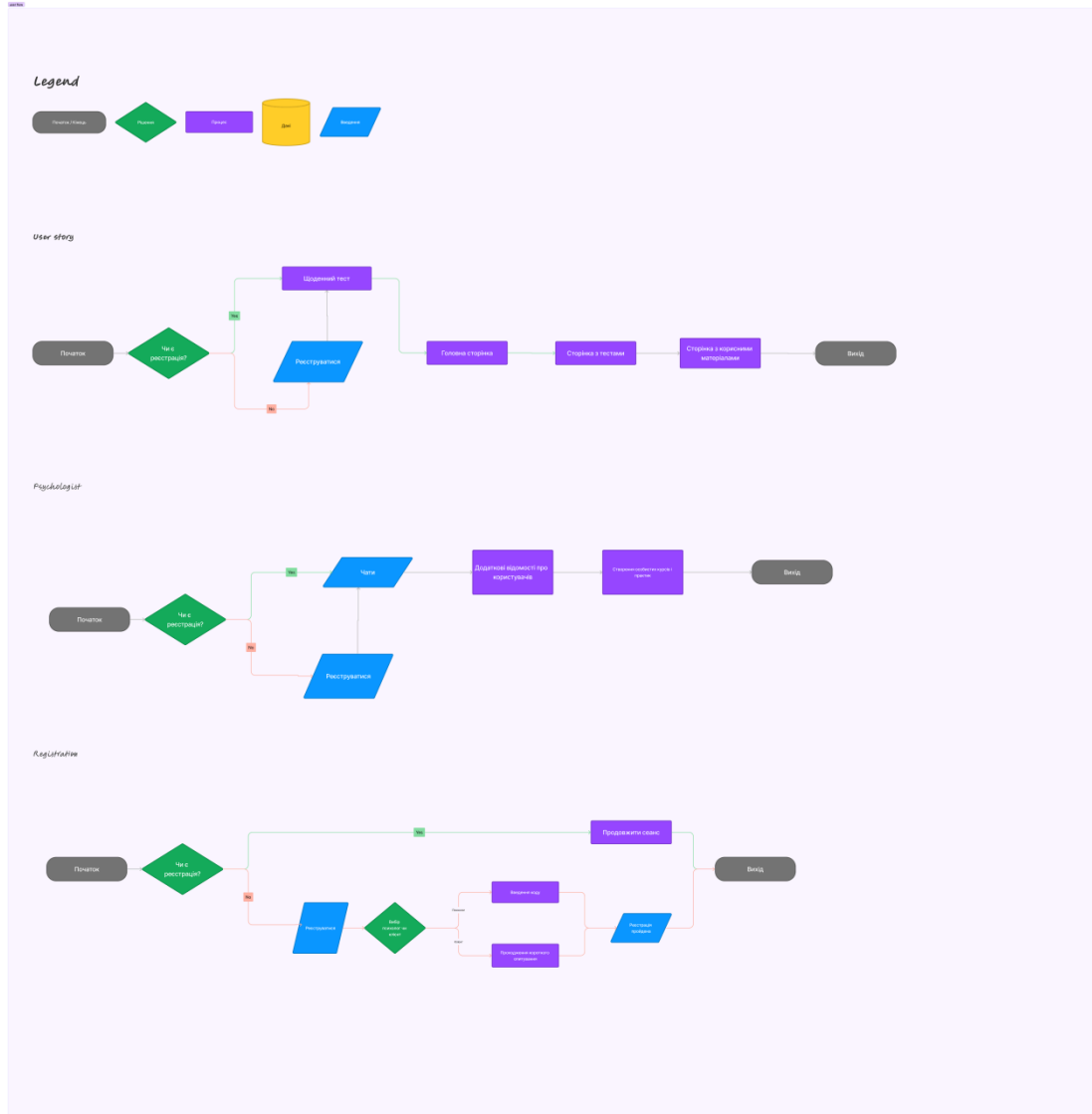
- Використання мобільних додатків для стрес-менеджменту та психологічного комфорту.
- Активна участь у соціальних мережах та спільнотах, спрямованих на психологічне благополуччя.

Personality

- Енергійна та цілеспрямована, але шукає способи зберегти емоційний баланс.
- Відкрита до нових інновацій та готова використовувати технології для покращення свого благополуччя.

Додаток В

User Flow мобільному додатку "Ease"



Додаток Г

Information Architecture мобільному додатку "Ease"

