

УДК 004.5

РОЗРОБКА ІНТЕРФЕЙСУ МОБІЛЬНОГО ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ ПЛАНУВАННЯ ПОДОРОЖЕЙ

Сергієнко Є.С.

email: yelyzaveta.serhiienko@nure.ua

Науковий керівник – доц. Назаренко В. А.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС
м. Харків, Україна

The paper examines the use of neural networks in the analysis of website user experience (UX). Modern UX research often involves large volumes of textual data from user feedback, which can be difficult to process manually. In this study, a dataset of 40 user comments related to website navigation was generated using the open-source language model Mistral. The collected responses were then analyzed with a GPT-based language model capable of semantic grouping and summarization. The results demonstrate that neural network models significantly reduce the time required for data processing while preserving the logical structure of the findings. The study highlights the potential of integrating artificial intelligence tools into UX research and web interface design.

У роботі розглянуто розробку графічного інтерфейсу мобільного застосунку Beetle, призначеного для спільного планування автомобільних подорожей. Актуальність теми зумовлена зростанням ролі мобільних застосунків у повсякденному житті користувачів, а також потребою у зручних цифрових інструментах для організації подорожей, побудови маршрутів і контролю спільного бюджету.

Метою роботи є створення графічного інтерфейсу мобільного застосунку для спільного планування поїздок із використанням засобів Figma та принципів UX/UI-проекування.

Оснoву дослідження становить практичний етап проектування інтерфейсу. На початковій стадії було проведено опитування серед користувачів, які подорожують Україною, за кордоном, а також серед автомобілістів. Отримані результати показали, що найбільші труднощі виникають саме на етапі планування поїздки, а нестача зручних інструментів призводить до дискомфорту та невпевненості під час подорожі. На основі цих даних сформовано портрети користувачів і виділено три основні ролі: пасажир, водій і планувальник.

Це дозволило конкретизувати вимоги до майбутнього застосунку: забезпечення всіх учасників актуальною інформацією про подорож, побудова маршруту з урахуванням дорожньої ситуації та АЗС, а також автоматизований облік витрат і боргів.

Після визначення потреб користувачів було сформовано структуру застосунку та сценарії взаємодії з ним. Для цього розроблено User Flow, що охоплює типові сценарії використання сервісу: реєстрацію, створення нової подорожі, запрошення друзів, побудову маршруту та інші дії. На основі цієї логіки побудовано інформаційну архітектуру застосунку, яка забезпечує впорядковану навігацію між основними розділами та функціями. Такий підхід дав змогу закласти структурну основу інтерфейсу ще до переходу до візуального опрацювання екранів.

Наступним етапом стало прототипування в середовищі Figma. Спочатку було створено wireframes – схематичні чорно-білі моделі ключових екранів, які дозволили перевірити логіку розташування елементів, структуру сторінок і базову навігацію. Після цього розроблено повноцінний візуальний дизайн мобільного застосунку з урахуванням усіх сценаріїв взаємодії та рекомендацій Human Interface Guidelines для iOS.

Для інтерфейсу обрано світлу тему, у якій основним кольором став блакитний, а жовтий використано як акцент для кнопок, тегів і активних елементів. У типографіці використано шрифт Montserrat, що забезпечує стилістичну єдність текстових елементів, а в іконографії застосовано Material Icons. За допомогою вбудованих засобів Figma створено клікабельний прототип із переходами між екранами та анімацією.

Окрему увагу приділено тестуванню розробленого рішення. Перевірка проводилася на етапі клікабельного прототипу за допомогою мобільного застосунку Figma на пристрої під керуванням iOS. Такий спосіб тестування дозволив максимально наблизити умови перевірки до реального користувацького досвіду.

Результати показали, що створений інтерфейс є зрозумілим для пересічного користувача, а логіка навігації не суперечить поставленим функціональним задачам. Усі вимоги, визначені на етапі дослідження, були реалізовані в межах прототипу.

На фінальному етапі макет було підготовлено до передачі в розробку. Для цього у Figma визначено кольорові, текстові та ефектні стилі, а також сформовано UI-kit, що містить повторювані компоненти системи: кнопки, поля введення, картки подорожей та елементи навігації. Використання компонентів Figma дозволило уніфікувати інтерфейсні елементи, спростити внесення змін і забезпечити готовність макета до подальшої програмної реалізації.

Отже, у роботі продемонстровано практичний підхід до створення інтерфейсу мобільного застосунку для спільного планування автомобільних подорожей. Результатом стало розроблення клікабельного прототипу застосунку Beetle, який охоплює ключові сценарії користувацької взаємодії, підтримує навігацію, планування маршруту, організацію спільних витрат і підготовлений до подальшої імплементації.

Практичне значення роботи полягає в демонстрації повного циклу UX/UI-проектування мобільного сервісу – від дослідження потреб аудиторії до створення готового для розробників дизайн-макета.

Список використаних джерел:

1. Waze [Електронний ресурс] Режим доступу до ресурсу: <https://www.waze.com/ua/live-map/?locale> (дата звернення: 01.03.2026)..
2. Tripadvisor [Електронний ресурс] Режим доступу до ресурсу: <https://www.tripadvisor.com/> (дата звернення: 01.03.2026).
3. TripIt [Електронний ресурс] Режим доступу до ресурсу: <https://www.tripit.com/web/uk/> (дата звернення: 01.03.2026).
4. Splitwise [Електронний ресурс] Режим доступу до ресурсу: <https://www.splitwise.com/> (дата звернення: 01.03.2026).