



ПОКАЗНИКИ ТА МЕТОДИ UX-ДОСЛІДЖЕННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЙНИХ МЕХАНІК У ДОДАТКАХ З NFT

Бізюк А.В., професор, кафедра МСТ, ХНУРЕ
Лозін Д.Д., магістрант, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Abstract. *The paper examines methodological approaches to analyzing the effectiveness of gamification mechanisms in mobile applications for NFT digital assets. Attention is focused on user retention and engagement metrics, including session duration, repeat visits, scenario completion depth, and interaction frequency with NFT objects. The study proposes a combined approach based on behavioral analytics and observation of user scenario execution. The practical value of the approach lies in supporting more informed design decisions for gamified mobile NFT products.*

Keywords: *gamification, user retention, NFT applications, user engagement, behavioral analytics.*

Постановка проблеми. У мобільних додатках з цифровими активами NFT користувацький досвід формується навколо функціональності сервісу, цінності цифрового об'єкта, мотивації до колекціонування, обміну та повторної взаємодії. Гейміфікаційні механіки у такому середовищі можуть включати досягнення, винагороди, рівні, щоденні активності, колекції, рейтинги та індикатори прогресу. Наявність таких механік не гарантує позитивного результату, оскільки вони можуть як стимулювати повернення до додатка і поглиблення взаємодії, так і викликати перевантаження або формальну активність без стійкого інтересу. У сфері мобільних NFT-додатків аналіз ефективності гейміфікації є важливим через поєднання технологічної, економічної та поведінкової складових користувацького досвіду. Практика проектування цифрових продуктів показує, що гейміфікація нерідко впроваджується без достатнього аналітичного обґрунтування її реального впливу на поведінку користувачів. Аналіз ефективності гейміфікаційних механік має спиратися на вимірювані показники утримання, частоту повторних входів, тривалість сесій, завершення цільових сценаріїв і суб'єктивне сприйняття взаємодії. Проблема дослідження полягає у визначенні показників і методів, за якими можна оцінити ефективність гейміфікаційних механік у мобільних додатках для цифрових активів NFT з погляду підвищення утримання користувачів. Доцільним є підхід, що поєднує кількісні показники користувацької активності з якісним оцінюванням досвіду взаємодії.

Огляд досліджень в області. Підґрунтя для розгляду теми формують публікації здобувачів та викладачів кафедри МСТ ХНУРЕ, присвячені гейміфікації, інтерактивності, мультимедійним виданням, вебресурсам і мобільним додаткам. У роботі Дзеніс [1] проаналізовано вплив інтерактивних медіа та гейміфікації на перетворення пасивного сприйняття культурного контенту в площину активної участі користувача. У публікації Іпполітової та Бізюка [2] досліджено потенціал інтеграції елементів гейміфікації в електронне мультимедійне видання та показано значення технічної реалізації таких рішень у конкретному цифровому продукті. У роботі Потрашкової та Ларіної [3]



гейміфікацію розглянуто як інструмент підвищення залученості користувачів на мистецьких вебресурсах, а також підкреслено значення поєднання механік, персоналізації контенту та етичного балансу. У кваліфікаційній роботі Бредуна [4], присвяченій дизайну мобільного додатку, показано важливість аналізу цільової аудиторії та UX-дослідження як основи для побудови цифрового продукту. Розглянуті публікації підтверджують, що гейміфікація пов'язана не лише з додаванням окремих ігрових елементів, а з організацією цілісного користувацького досвіду. Наявні роботи більше зосереджені на культурних, освітніх, мультимедійних і мистецьких цифрових продуктах, тоді як специфіка мобільних додатків для цифрових активів NFT потребує окремого дослідницького уточнення.

Для аналізу ефективності гейміфікаційних механік у мобільних додатках для цифрових активів NFT доцільно використовувати показники утримання та залучення, які безпосередньо відображають поведінку користувача в системі. До таких показників належать тривалість сесії, частота повторних входів, глибина проходження користувацького сценарію, кількість виконаних цільових дій, а також частота взаємодії з NFT-об'єктами. Ефективність конкретної механіки варто оцінювати не абстрактно, а через зміну цих поведінкових метрик після її впровадження або порівняння з альтернативним варіантом інтерфейсного рішення.

Процедура дослідження може поєднувати аналіз поведінкової аналітики та спостереження за проходженням користувацького сценарію. Перший підхід дає змогу зафіксувати кількісні зміни у взаємодії з додатком, тоді як другий допомагає виявити, як саме користувач сприймає гейміфікаційні елементи, на яких етапах виникає інтерес, а на яких – труднощі або втрата мотивації. Такий комплексний підхід є доцільним, оскільки дозволяє поєднати вимірювані показники активності з якісним аналізом користувацького досвіду та точніше визначити реальний вплив гейміфікаційних механік на утримання аудиторії.

Результати аналізу дають змогу обґрунтовано добирати гейміфікаційні механіки для мобільних додатків з цифровими активами NFT з урахуванням їх реального впливу на утримання та залучення користувачів. Такий підхід допомагає відокремити ефективні інтерфейсні рішення від формальних або надлишкових елементів. Практичне значення дослідження полягає у можливості підвищення якості користувацького досвіду та вдосконалення структури цифрового продукту.

Список літератури

1. Дзеніс, Є. (2025). Інтерактивні медіа та гейміфікація в культурних проєктах. *Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку*. Ч. 2. (с. 96-97).
2. Іпполітова, В.Є., & Бізюк, А.В. (2025). Використання елементів гейміфікації у мультимедійному виданні. *Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті*. Т. 6. (с. 547-549).
3. Потрашкова, Л.В., & Ларіна, А.А. (2025). Гейміфікація як інструмент підвищення залученості користувачів на мистецьких веб ресурсах. *Поліграфічні, мультимедійні та web-технології*. Т. 1. (с. 153-154).
4. Бредун, Д.Д. (2024). Розробка дизайну мобільного додатку «OnlyPets». [квал. робота бак.: 186 Видавництво та поліграфія. ХНУРЕ]. Репозиторій ХНУРЕ: <https://openarchive.nure.ua/entities/publication/7b78bfab-7a54-4617-bac8-6be5bbfcd499>.