ПРОЄКТУВАННЯ ДИЗАЙНУ ІНТЕРФЕЙСУ МОБІЛЬНОГО ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ ВІДСТЕЖЕННЯ ХАРЧУВАННЯ ВЕГЕТАРІАНЦІВ

***Ткаченко В.П.**, професор, кафедра МСТ, ХНУРЕ*
***Луценко Я.В.**, студент, кафедра МСТ, ХНУРЕ*

***Анотація.** У роботі досліджено процес проектування інтерфейсу мобільного застосунку, орієнтованого на вегетаріанців. Проаналізовано потреби цільової аудиторії, досвід використання аналогічних додатків, визначено основні вимоги користувачів. Розроблено портрети користувачів, карти емпатії, інформаційну архітектуру, вайрфрейми та дизайн-систему.*

***Ключові слова:** UX/UI ДИЗАЙН, МОБІЛЬНИЙ ЗАСТОСУНОК, ВЕГЕТАРІАНСТВО, ПРОТОТИПУВАННЯ, КОРИСТУВАЦЬКИЙ ДОСВІД.*

У сучасному світі значно зростає кількість людей, які обирають рослинну дієту через етичні, екологічні або медичні міркування. Водночас виникає проблема забезпечення повноцінного контролю за харчуванням та споживанням життєво необхідних нутрієнтів. Аналіз існуючих мобільних додатків показав, що більшість із них не враховують специфічних потреб вегетаріанців, особливо в частині зручності інтерфейсу, локалізації контенту та надання персоналізованих рекомендацій.

Метою роботи є розробка прототипу інтерфейсу мобільного застосунку для вегетаріанців, що дозволяє зручно контролювати споживання калорій і нутрієнтів, планувати персоналізований раціон, відстежувати динаміку ваги та кількість випитої води, отримувати нагадування про прийом вітамінів, а також обирати між денною та нічною темою оформлення.

Об'єктом дослідження є процес розробки користувацького інтерфейсу мобільних застосунків, предметом – проектування функціональної та візуальної частини застосунку для вегетаріанців.

У ході роботи були застосовані методи UX-дослідження, зокрема глибинні інтерв'ю та онлайн-опитування за допомогою Google Forms. Було опитано 49 респондентів, що дозволило виділити ключові проблеми існуючих рішень: складність інтерфейсу, недостатня локалізація продуктів, брак гнучких можливостей відстеження нутрієнтів. Виявлено, що основна частина цільової аудиторії користується темною темою інтерфейсу, що також було враховано у процесі розробки дизайну.

На основі отриманих даних створено user personas та емпатійні карти, що допомогли краще зрозуміти поведінкові та емоційні аспекти аудиторії. Було побудовано карту подорожі користувача (Customer Journey Map), яка відобразила основні етапи взаємодії із застосунком – від реєстрації до відстеження результатів.

У процесі проектування особлива увага приділялася інформаційній архітектурі та логіці навігації: структура застосунку передбачає швидкий доступ до щоденника харчування, нутрієнтного балансу, бібліотеки рецептів та налаштувань профілю. Створено вайрфрейми основних екранів, розроблено модульну сітку, сформовано UI Kit, що включає типографіку, іконки, кольорову палітру та компоненти для двох тем.

Окрім візуальної частини, особливий акцент був зроблений на забезпеченні інклюзивності інтерфейсу для різних груп користувачів, включно з людьми, що мають особливі дієтичні потреби чи обмеження за здоров'ям. Реалізація функціональності зручного додавання власних страв і продуктів дозволяє користувачам краще адаптувати додаток під індивідуальні потреби.

Для перевірки рішення було створено інтерактивний прототип у Figma, який дозволяє протестувати основні сценарії використання. На базі прототипу передбачено проведення тестування інтерфейсних рішень на етапі реалізації продукту. Запропоновані рішення направлені на спрощення взаємодії, зменшення кількості необхідних кліків та покращення загального досвіду користувача.

Важливою особливістю проєкту стала інтеграція функцій моніторингу життєвих показників користувача. Додаток надає можливість синхронізації з іншими системами здоров'я (наприклад, Apple Health або Google Fit), що дозволяє автоматично отримувати дані про фізичну активність, кількість кроків та вагу користувача. Такий підхід забезпечує більш комплексний контроль за здоров'ям та дає змогу формувати персоналізовані рекомендації залежно від способу життя користувача.

Крім того, було реалізовано функцію нагадувань: користувач може отримувати сповіщення про необхідність поповнення запасу вітамінів, вживання води або проведення аналізу раціону за певний період. Такі можливості підвищують залучення користувачів та сприяють регулярному використанню додатку.

Практична цінність роботи полягає в розробці дизайну застосунку, що орієнтується на потреби реальної аудиторії, покращує доступність інформації, полегшує планування харчування і стимулює користувачів до підтримки здорового способу життя. Запропоновані рішення можуть бути адаптовані також для інших типів спеціалізованих дієт або нішевих спільнот. Результати дослідження можуть бути використані як база для створення повноцінного цифрового продукту на ринку здорового харчування.

Література.

1. Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). About Face: The Essentials of Interaction Design. Wiley.

2. Norman, D. (2013). The Design of Everyday Things. Basic Books.

3. Nielsen, J. (1995). 10 Usability Heuristics for User Interface Design. https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/.