

ЕТАПИ РОЗРОБЛЕННЯ ДИЗАЙНУ МОБІЛЬНОГО ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ РЕЄСТРАЦІЇ ТВАРИН

Агапова Анна Дмитрівна

здобувач вищої освіти Навчально-наукового інституту
інформаційних технологій

*Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця,
Україна*

Науковий керівник: Хорошевська Ірина Олександрівна

доцент кафедри мультимедійних систем і технологій

*Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця,
Україна*

Розробка дизайну мобільного застосунку для реєстрації тварин є важливим етапом створення ефективної цифрової платформи. З початку війни кількість безпритульних тварин значно зросла, а заклади, які ними опікуються, переповнені. Унаслідок війни в Україні кількість тварин у притулках і на утриманні зооволонтерів зросла в середньому на 60% [1]. Це створює потребу в сучасних цифрових рішеннях для координації, а також реєстрації безпритульних тварин для їх подальшої передачі в родину.

Метою дослідження є створення ефективного дизайну мобільного застосунку для реєстрації тварин, що забезпечить зручний користувацький досвід, ефективну координацію волонтерських ініціатив та допомогу безпритульним тваринам. Дизайн має бути орієнтований на простоту взаємодії, швидкий доступ до необхідної інформації та ефективну комунікацію між користувачами. Крім того, важливими аспектами є візуальна привабливість, адаптивність та відповідність сучасним тенденціям UX/UI-дизайну. Для створення клікабельного прототипу мобільного додатку буде використовуватися Figma.

Процес розроблення дизайну застосунку включає кілька основних етапів. На початковому етапі проводиться аналіз потреб цільової аудиторії, що допомагає виявити основних користувачів та їхні ключові потреби, такі як зручна реєстрація тварин, швидкий пошук інформації та координація дій між учасниками процесу [2]. Далі визначають доцільні структурні елементи, що варто реалізувати в дизайні інтерфейсу мобільного застосунку. Для цього можуть бути застосовані підходи, викладені в працях [3, 4], що дозволяють на основі аналізу латентних елементів визначити найдоцільніші з них для реалізації.

Наступним етапом є проектування інформаційної архітектури застосунку, що забезпечить логічний розподіл функціоналу, просту навігацію та інтуїтивно зрозуміле керування. Окремим етапом є формування дизайнерського рішення [3], що містить: вибір доцільного дизайнерського стилю для відтворення дизайну вікон та їх елементів, визначених в інформаційній архітектурі; опис гармонійної колірної палітри [5], читабельних шрифтів, тематичних іконок й ін. Такий вибір сприяє покращенню ступеня орієнтації користувача у застосунку.

Після цього створюються прототипи вікон інтерфейсу (тобто, доцільних для реалізації структурних елементів), які проходять тестування для визначення ефективності взаємодії користувачів із застосунком.

Ключові особливості дизайну включають простий і зручний інтерфейс, мінімальну кількість кроків для додавання тварини до реєстру, зручне відображення картки тварини із фото з коротким описом і контактами. Передбачена функція пошуку та фільтрації, яка дає змогу швидко знаходити тварину за видом, віком, станом здоров'я та локацією.

Завершальним етапом є тестування дизайну користувачами, аналіз їхнього досвіду та впровадження покращень для підвищення зручності застосунку.

Розробка мобільного застосунку для реєстрації тварин є важливим кроком у створенні ефективного цифрового інструменту для волонтерів та організацій, що займаються допомогою тваринам. Завдяки продуманому UX/UI-дизайну користувачі отримають простий і ефективний засіб для реєстрації тварин, пошуку нових власників та комунікації між учасниками процесу. У перспективі

можливе додавання нових функцій, таких як інтеграція з ветеринарними базами та електронні паспорти тварин [6], що розширить можливості застосунку та зробить його ще кориснішим для користувачів.

Список використаних джерел:

1. Безпритульні тварини та суспільна відповідальність! URL: <https://lvivdpss.gov.ua/bezprytul-ni-tvaryny-ta-suspil-na-vidpovidal-nist/> (дата звернення: 26.03.2025).
2. Лонггрід: дизайн мобільного додатка від креслення до шедеву Artjoker. Створення та розробка сайтів Київ, Харків. URL: <https://artjoker.ua/blog/longrid-dizayn-mobilnogo-prilozheniya-ot-chertezha-k-shedevru/> (дата звернення: 27.03.2025).
3. Хорошевська І. О. & Алексєєва І. Д. (2023). Створення методики розроблення дизайну мобільного додатку для стабілізації емоційного стану. Вчені записки Таврійського національного університету ім. В. І. Вернадського. Серія: технічні науки, 34(73), 5, 266-272. DOI: <https://doi.org/10.32782/2663-5941/2023.5/41>.
4. Хорошевська І. О. & Глебов В. О. Економіко-математичне підґрунтя розробки мультимедійного навчального видання «Теорія кольору». Поліграфічні, мультимедійні та web-технології: монографія / редкол.: В.П. Ткаченко, О.В. Вовк, І.Б. Чеботарьова та ін. Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид», 2021. С.136-149 с.
5. Бондар І. О. Теорія кольору: навчальний посібник для студентів напряму підготовки 6.051501 «Видавничо-поліграфічна справа». Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2016. 164 с.
6. Українська правда. Життя. В Україні з'являться електронні ветпаспорти для домашніх тварин. Українська правда. Життя. URL: <https://life.pravda.com.ua/society/v-ukrajini-vvedut-elektronni-vetpasporti-dlya-domashnih-tvarin-303390/> (дата звернення: 27.03.2025).