

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

ДОПУЩЕНО до захисту
Завідувач кафедри, к.т.н., доц.
_____ Г.Н. Полетаєва
«__» _____ 20__р.

**UI/UX ДИЗАЙН ПЛАТФОРМИ ДЛЯ ІТ-ТАЛАНТІВ
З ІНТЕГРАЦІЄЮ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА
022 Дизайн**

Виконавець: Студент групи 6Д1	_____	<u>Гулюватий О.О.</u> (ПІБ)
Керівник: к.т.н., доц.	_____	<u>Полетаєва Г.Н.</u> (ПІБ)
Консультанти з розділів:		
Основний розділ к.т.н., доц.	_____	<u>Полетаєва Г.Н.</u> (ПІБ)
Нормоконтроль старший викладач	_____	<u>Сандік О.П.</u> (ПІБ)

**ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

**Кваліфікаційна робота
(Пояснювальна записка
до кваліфікаційної роботи)**

МАГІСТР

(освітній ступінь)

**на тему: UI/UX ДИЗАЙН ПЛАТФОРМИ ДЛЯ ІТ-
ТАЛАНТІВ З ІНТЕГРАЦІЄЮ ШТУЧНОГО
ІНТЕЛЕКТУ**

Виконав: студент 2 курсу, групи 6Д1
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Гулюватий О.О.

(прізвище та ініціали)

Керівник к.т.н., доцент Полетаєва Г.Н.

(прізвище та ініціали)

Рецензент к.т.н., доцент Вишемирська С.В.

(прізвище та ініціали)

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет інформаційних технологій та дизайну

Кафедра дизайну

Освітній рівень магістр

Спеціальність 022 Дизайн

(шифр і назва)

Освітньо-професійна програма Дизайн

(назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

Г.Н. Полетаєва

“ ____ ” _____ 20__ року

З А В Д А Н Н Я

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

Гулюватий Олександр Олексійович

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи UI/UX дизайн платформи для IT-талентів з інтеграцією штучного інтелекту

керівник роботи к.т.н., доц. Г.Н.Полетаєва,

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від “27” вересня 2024 року № 517-с

2. Строк подання студентом роботи 17.12.2024р.

3. Вихідні дані до роботи Пояснювальна записка, плакати, презентація, спроектований проект.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) 1.Методологія UXAIIF як основа взаємодії користувача з інтерфейсом. 2.Прототипи впровадження UXAIIF у цифрових продуктах. 3.Дизайн та архітектура систем UXAIIF. 4.Розробка кейсу TaskFlow із застосуванням UXAIIF.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

Розробка користувацького інтерфейсу TaskFlow та інтерактивного прототипу.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Основний розділ	<u>к.т.н., доц.. Г.Н.Полетаєва</u>		
Нормоконтроль	Сандік.О.П.		

7.Дата видачі завдання 05.04.24.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Видача завдання	03.05.24	
2	Складання і затвердження плану роботи	10.06.24	
3	Написання 1 розділу	30.06.24	
4	Написання 2 розділу	14.07.24	
5	Написання 3 розділу	15.08.24	
6	Написання 4 розділу	07.09.24	
7	Формування висновків за темою дослідження	03.10.24	
8	Практичне виконання проєкту	16.10.24	
9	Кінцеві правки	28.11.24	

Студент _____ Гулюватий О.О.
(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____ Полетаєва Г.Н.
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Гулюватий О.О. Ui/ux дизайн платформи для іт-талантів з інтеграцією штучного інтелекту

Робота на здобуття освітнього ступеня магістра за спеціальністю 022 Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Хмельницький, 2024.

У магістерській роботі досліджено використання методології UXAIF (User Experience Artificial Intelligence Framework) у процесі розробки інтерфейсів цифрових продуктів. Визначено ключові принципи інтеграції штучного інтелекту (ШІ) в UX/UI-дизайн для покращення користувацького досвіду за рахунок автоматизації, персоналізації та підтримки прийняття рішень.

Розглянуто основні функціональні компоненти UXAIF, такі як Data Core, Automation Core, Creativity Core, а також їх вплив на структуру і динаміку інтерфейсу. Проведено аналіз їхньої сумісності з сучасними методологіями дизайну, такими як Design Thinking, Double-Diamond та Lean UX.

У рамках роботи розроблено концепцію інтерфейсу для платформи TaskFlow, яка об'єднує клієнтів та фрилансерів за допомогою розумного AI-асистента FLO AI та динамічного UI. Інтерфейс адаптується до потреб користувача, пропонуючи персоналізовану інформацію, рекомендації та автоматизовані процеси.

Результатом роботи стало створення інтерактивного прототипу TaskFlow з інтеграцією AI-технологій та оцінка ефективності розробленого рішення. Отримані дані підтверджують, що впровадження UXAIF дозволяє значно покращити взаємодію користувачів з цифровими продуктами.

Ключові слова: UXAIF, інтерфейс, штучний інтелект, дизайн, автоматизація, користувацький досвід, TaskFlow, персоналізація, AI-асистент.

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. СУЧАСНІ ПІДХОДИ ДО UI/UX ДИЗАЙНУ З ШІ	7
1.1. Розвиток UI/UX дизайну в епоху штучного інтелекту	7
1.2. Важливість взаємодії користувача з ШІ-компонентами в інтерфейсі.....	11
1.3. Використання Figma та інших сучасних інструментів для дизайну з інтеграцією ШІ	13
1.4. Використання дизайн-систем і UI-кітів: Побудова модульних інтерфейсів.....	16
Висновки	17
РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ І ПРОЦЕС ПРОЕКТУВАННЯ ДЛЯ ПЛАТФОРМ З ШІ.....	19
2.1. Проведення UX-досліджень.....	18
2.2. Методології у проектуванні UX	20
2.3. Постановка задач для UX з інтеграцією ШІ.....	22
2.4. Проблеми та виклики при розробці інтерфейсів з ШІ-компонентами.....	23
2.4.1. Процес створення UI/UX: Від дослідження до реалізації	25
2.4.2. Етапи побудови інтерфейсу	26
2.5. Концепція продукту TaskFlow.....	28
Висновки	29
РОЗДІЛ 3. МЕТОДОЛОГІЯ UXAIIF.....	32
3.1. Потреба у нових підходах в інтеграції ШІ	31
3.2. Причини створення UXAIIF.....	33
3.3. Основні принципи UXAIIF.....	35
3.4. Основні компоненти (Cores) UXAIIF	37
3.4.1. Interaction Core.....	39
3.4.2. Intelligence Core	42
3.4.3. Adaptation Core	44
3.4.4. Automation Core	47
3.4.5. Creativity Core	50

3.5. Сумісність UXAIIF з іншими методологіями.....	52
3.6. Тестування та оцінка UXAIIF	55
Висновки	58
РОЗДІЛ 4. ПРИКЛАД ВИКОРИСТАННЯ UXAIIF У ПРОЕКТІ TASKFLOW ...	62
4.1. Вибір TaskFlow як кейсу для тестування UXAIIF	62
4.2. Використання функціональних Core у TaskFlow.....	63
4.3. Вплив UXAIIF на процеси проектування UX для TaskFlow.....	67
4.4. Оцінка ефективності після впровадження UXAIIF	69
Висновки	71
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	74
ДОДАТОК А.....	77
ДОДАТОК Б	80
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	84

ВСТУП

Актуальність роботи. У сучасному світі, де цифрові технології стрімко розвиваються, штучний інтелект стає важливим елементом більшості ІТ-платформ, що призводить до значних змін у підходах до UI/UX дизайну. Інтеграція ШІ в інтерфейси користувача сприяє автоматизації рутинних процесів, персоналізації контенту, оптимізації часу користувача, що, у свою чергу, підвищує зручність та ефективність взаємодії. Таким чином, поява та розвиток платформ зі штучним інтелектом формують новий рівень вимог до дизайну інтерфейсів і підходів до створення користувацького досвіду. В умовах сучасної конкуренції особливої значущості набуває правильне проектування взаємодії користувача з ШІ-елементами, оскільки саме це забезпечує зручність використання, доступність функцій і загальне задоволення від взаємодії з продуктом.

Інтеграція ШІ в UI/UX дизайн ставить перед дизайнерами ряд складних завдань, які пов'язані з досягненням високого рівня інтуїтивності, адаптивності й гнучкості інтерфейсів. Одним з основних аспектів, що потребує уваги, є побудова зрозумілого та легкодоступного взаємодії користувача з ШІ-інструментами, оскільки занадто складні або непрозорі інтерфейси можуть знизити довіру до продукту і негативно вплинути на його успішність. Крім того, значення набуває забезпечення персоналізації на основі алгоритмів машинного навчання, яка дозволяє адаптувати інтерфейс до потреб і звичок кожного користувача. Для цього необхідно правильно використовувати принципи інтерактивного дизайну та налаштовувати інтерфейс таким чином, щоб користувач міг взаємодіяти з продуктом максимально природно і комфортно.

На цьому тлі, основною метою дослідження є визначення оптимальних практик дизайну інтерфейсів для платформ з інтеграцією ШІ. Досягнення цієї мети включає як аналіз сучасних інструментів для UI/UX дизайну, так і дослідження специфічних методологій, що застосовуються для розробки

інтерфейсів з II. Зокрема, значну роль відіграють такі методики, як «Double Diamond», що включає етапи дослідження проблем, генерації ідей, їх реалізації та тестування. Цей підхід дозволяє дизайнерам глибше зрозуміти потреби кінцевих користувачів та адаптувати процес розробки відповідно до вимог часу.

Серед завдань дослідження є дослідження таких питань, як створення та використання дизайн-систем, застосування auto layout, компонентів, UI-китів та дизайн-токенів у програмному забезпеченні Figma. Інструменти, що дозволяють структурувати процес створення інтерфейсу, важливі для досягнення високої продуктивності в розробці адаптивних, гнучких і масштабованих інтерфейсів.

Узагальнюючи, інтеграція III в UI/UX дизайн відкриває нові перспективи і ставить перед дизайнерами завдання знаходження оптимальних рішень, що відповідають сучасним вимогам та очікуванням користувачів. Це дослідження спрямоване на розробку стратегії для створення інтуїтивних, ефективних та користувацько-орієнтованих інтерфейсів для платформ з III, яке охоплює як практичні, так і теоретичні аспекти UI/UX дизайну.

Мета дипломної роботи: Розробка користувацького інтерфейсу та оптимізація користувацького досвіду для платформи TaskFlow, що забезпечує ефективну взаємодію між замовниками та талантами із застосуванням штучного інтелекту як асистента і чату для вирішення завдань з обох сторін.

Об'єкт дослідження: Інтерфейс користувача платформи TaskFlow, орієнтований на інтеграцію II для підтримки та спрощення комунікації між замовниками і талантами під час вирішення різних професійних завдань.

Предмет дослідження: Методи та принципи розробки ефективного UI/UX для платформ, які інтегрують штучний інтелект у вигляді асистента та чату, щоб оптимізувати процес взаємодії користувачів з боку як замовників, так і талантів.

