

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

ДОПУЩЕНО до захисту  
Завідувач кафедри, к.т.н., доцент  
\_\_\_\_\_ Г.Н. Полетаєва  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

**Принципи створення інтерфейсних рішень у  
платформах для психологічного відновлення**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА  
022 Дизайн**

Виконавець:  
Студентка групи 6ДЗ

\_\_\_\_\_ **Дідоренко К.К.**  
(ПІБ)

Керівник:  
к.мист., доцент

\_\_\_\_\_ **Миргородська Н.В.**  
(ПІБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ  
к. мист., доцент

\_\_\_\_\_ **Миргородська Н.В.**  
(ПІБ)

Нормоконтроль  
ст. викл.

\_\_\_\_\_ **Шейнік С.П.**  
(ПІБ)

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

**Кваліфікаційна робота**  
**(Пояснювальна записка**

до кваліфікаційної роботи)

**МАГІСТР**

(освітній ступінь)

на тему: **Принципи створення інтерфейсних  
рішень у платформах для психологічного  
відновлення**

Виконав: студентка 2 курсу, групи 6ДЗ  
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Дідоренко К.К.

(прізвище та ініціали)

Керівник к. мист., доц.

Миргородська Н.В.

(прізвище та ініціали)

Рецензент Расторгуєва М.Й.

(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

Освітньо-професійна програма дизайн  
(назва)

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

**Завідувач кафедри дизайну**

**Г.Н. Полстаєва**

“ ” 20\_\_ року

## **З А В Д А Н Н Я**

### **НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА**

Дідоренко Костянтин Костянтинович

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи « Принципи створення інтерфейсних рішень у платформах для психологічного відновлення»

керівник роботи Миргородська Н.В., к.т.н., доцент,  
( прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу “ 27 ” вересня 2025 року №

2. Строк подання студентом роботи 20.12.2025 р.

3. Вихідні дані до роботи Об'єкт дослідження – інтерфейсні рішення цифрових платформ психологічного відновлення.

Предмет дослідження – проектування інтерфейсу платформи психологічного відновлення з урахуванням користувацьких уявлень і потреб цільової аудиторії.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) Вступ; Розділ 1. Теоретичні засади та сучасні підходи до проектування інтерфейсних рішень у платформах для психологічного відновлення; Розділ 2. Дослідження користувацьких уявлень та очікувань щодо платформи для психологічного відновлення; Розділ 3. Розробка концепції інтерфейсу платформи для психологічного відновлення; Розділ 4. Практична реалізація дизайн-проекту платформи для психологічного відновлення та впровадження результатів; Загальні висновки; Додатки; Список використаних джерел.

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

Графічний матеріал складає п'ять планшетів розміром 70\*90 см

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Розділ 1.	Миргородська Н.В., к.мист.,доц.		
Розділ 2.	Миргородська Н.В., к.мист.,доц		
Розділ 3.	Миргородська Н.В., к.мист.,доц		
Розділ 4.	Миргородська Н.В., к. мист.,доц		
Нормоконтроль	Шейнік С.П., ст. викладач		

7. Дата видачі завдання 27 вересня 2025 року

### КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1.	Формування структури роботи. Узгодження мети та завдань дослідження з науковим керівником. Пошук і систематизація наукових джерел з психологічного відновлення та UX/UI-дизайну.	27 вересня – 5 жовтня	Виконано
2.	Аналіз теоретичних підходів до психологічного відновлення у цифровому середовищі.	5—15 жовтня	Виконано
3.	Аналіз сучасних цифрових платформ у сфері ментального здоров'я та принципів емоційно чутливого UX/UI-дизайну. Формування висновків до першого розділу.	15—25 жовтня	Виконано
4.	Вивчення матеріалів придатних для 3D друку в дизайні Розробка методології користувацького дослідження. Підготовка та проведення онлайн-опитування.	25—30 жовтня	Виконано
5.	Аналіз результатів користувацького опитування. Формування вимог до інтерфейсних рішень. Складання висновків до другого розділу.	31 жовтня — 5 листопада	Виконано
6.	Розробка концепції платформи для психологічного відновлення. Формування інформаційної архітектури та сценаріїв взаємодії користувача.	7 - 15 листопада	Виконано
7.	Розробка прототипу інтерфейсу платформи та створення дизайн-системи.	16 — 27 листопада	Виконано
8.	Оформлення розділів кваліфікаційної роботи та підготовка ілюстративних матеріалів.	28 жовтня — 4 грудня	Виконано
9.	Підготовка візуальної частини дипломної роботи та презентаційних матеріалів до захисту.	6 — 15 грудня	Виконано

Студент \_\_\_\_\_ Дідоренко К.К.  
( підпис ) (прізвище та ініціали)

ініціали)

Керівник роботи \_\_\_\_\_ Миргородська Н.В.  
( підпис ) (прізвище та ініціали)

## АНОТАЦІЯ

**Дідоренко К.К. Проєктування інтерфейсних рішень платформи для психологічного відновлення з урахуванням користувацьких уявлень. – Рукопис.**

Робота на здобуття освітньо-кваліфікаційного рівня магістра за спеціальністю 022 «Дизайн». Херсонський національний технічний університет. Хмельницький, 2025.

У магістерській роботі досліджено особливості проєктування інтерфейсних рішень цифрових платформ для психологічного відновлення в умовах підвищеної психоемоційної напруги, спричиненої повномасштабною війною в Україні. Розглянуто роль UX/UI-дизайну як інструменту формування безпечного, зрозумілого та емоційно підтримувального цифрового середовища для користувачів різних вікових груп.

Проаналізовано теоретичні підходи до психологічного відновлення у цифровому середовищі, еволюцію онлайн-платформ у сфері ментального здоров'я, а також принципи емоційно чутливого дизайну.

У межах дослідження проведено онлайн-опитування з метою виявлення користувацьких уявлень та очікувань щодо функціонального, візуального та емоційного наповнення платформи для психологічного відновлення. На основі отриманих результатів сформовано вимоги до інтерфейсних рішень та розроблено концепцію платформи, орієнтовану на потреби цільової аудиторії віком від 18 до 45 років.

Практична частина роботи присвячена розробці прототипу інтерфейсу платформи, створенню дизайн-системи, візуалізації ключових екранів та оцінці ефективності інтерфейсних рішень на основі користувацького зворотного зв'язку. Запропоновані дизайн-рішення демонструють можливість поєднання функціональності, естетики та психологічної підтримки в єдиному цифровому продукті.

У результаті дослідження обґрунтовано доцільність використання користувацьких уявлень як основи для концептуального проєктування інтерфейсів платформ психологічного відновлення, а також визначено перспективи застосування отриманих результатів у практиці мультимедійного та UX/UI-дизайну.

**Ключові слова:** психологічне відновлення, UX/UI-дизайн, інтерфейсні рішення, цифрові платформи, емоційно чутливий дизайн, мультимедійний дизайн, користувацький досвід.

## ANNOTATION

**Dydorenko K.K. Designing Interface Solutions for a Psychological Recovery Platform with Consideration of User Perceptions.** – Manuscript.

Master's degree thesis in the specialty 022 "Design." Kherson National Technical University. Khmelnytskyi, 2025.

The master's thesis examines the specific features of designing interface solutions for digital platforms aimed at psychological recovery under conditions of increased psycho-emotional stress caused by the full-scale war in Ukraine. The role of UX/UI design is considered as a tool for creating a safe, clear, and emotionally supportive digital environment for users of different age groups.

The research analyzes theoretical approaches to psychological recovery in the digital environment, the evolution of online platforms in the field of mental health, as well as the principles of emotionally sensitive design.

As part of the study, an online survey was conducted to identify user perceptions and expectations regarding the functional, visual, and emotional components of a psychological recovery platform. Based on the obtained results, requirements for interface solutions were formulated, and a platform concept was developed with a focus on the needs of the target audience aged 18 to 45.

The practical part of the thesis is devoted to the development of a platform interface prototype, the creation of a design system, the visualization of key screens, and the evaluation of the effectiveness of interface solutions based on user feedback. The proposed design solutions demonstrate the possibility of integrating functionality, aesthetics, and psychological support into a single digital product.

As a result of the study, the feasibility of using user perceptions as a basis for the conceptual design of interfaces for psychological recovery platforms is substantiated, and prospects for applying the obtained results in the practice of multimedia and UX/UI design are identified.

**Keywords:** psychological recovery, UX/UI design, interface solutions, digital platforms, emotionally sensitive design, multimedia design, user experience.

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	10
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ТА СУЧАСНІ ПІДХОДИ ДО ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕРФЕЙСНИХ РІШЕНЬ У ПЛАТФОРМАХ ДЛЯ ПСИХОЛОГІЧНОГО ВІДНОВЛЕННЯ.....	13
1.1. Поняття психологічного відновлення у цифровому середовищі: цілі, функції та роль онлайн-платформ.....	13
1.2. Еволюція цифрових платформ для психологічного здоров'я: від інформаційних ресурсів до інтерактивних сервісів підтримки....	17
1.3. Принципи UX/UI-дизайну в контексті емоційної чутливості та психоемоційного стану користувача.....	21
1.4. Роль мультимедійного дизайну в формуванні безпечного та підтримувального інтерфейсного середовища.....	23
Висновки до розділу 1.....	25
РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ КОРИСТУВАЦЬКИХ УЯВЛЕНЬ ТА ОЧІКУВАНЬ ЩОДО ПЛАТФОРМИ ДЛЯ ПСИХОЛОГІЧНОГО ВІДНОВЛЕННЯ.....	27
2.1. Методологічні засади дослідження користувацьких очікувань у сфері психологічного відновлення.....	27
2.2. Характеристика респондентів та визначення цільової аудиторії платформи.....	31
2.3. Дослідження уявлень користувачів про функціональне наповнення платформи для психологічного відновлення.....	35
2.4. Аналіз уявлень користувачів про візуальну та емоційну складову інтерфейсу платформи.....	40
Висновки до розділу 2.....	45

РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ ІНТЕРФЕЙСУ ПЛАТФОРМИ ДЛЯ ПСИХОЛОГІЧНОГО ВІДНОВЛЕННЯ.....	46
3.1. Формування концептуальної моделі платформи з урахуванням результатів користувацького дослідження.....	46
3.2. Розробка інформаційної архітектури та сценаріїв взаємодії користувача з платформою.....	49
3.3. Розробка стилістичного рішення інтерфейсу: кольорова гама, типографіка, іконографія.....	53
3.4. Роль мультимедійних елементів (анімація, ілюстрація, звук) у підтримці психологічного комфорту користувача.....	58
Висновки до розділу 3.....	64
РОЗДІЛ 4. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ ПЛАТФОРМИ ДЛЯ ПСИХОЛОГІЧНОГО ВІДНОВЛЕННЯ ТА ВПРОВАДЖЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ.....	65
4.1. Розробка прототипу інтерфейсу платформи: структура екранів та логіка взаємодії.....	65
4.2. Створення дизайн-системи платформи: компоненти, стилі та правила використання.....	69
4.3. Візуалізація ключових екранів платформи для психологічного відновлення.....	74
4.4. Оцінка ефективності інтерфейсних рішень на основі користувацького зворотного зв'язку.....	78
Висновки до розділу 4.....	80
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	81
ДОДАТКИ.....	84
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	92

## ВСТУП

Умови повномасштабного воєнного вторгнення Російської Федерації в Україну суттєво вплинули на всі сфери життя українського суспільства, зокрема на психологічний стан населення. Постійна загроза безпеці, вимушене переміщення, втрата близьких, руйнування звичного способу життя та тривале перебування в умовах невизначеності призвели до зростання рівня тривожності, емоційного виснаження, депресивних станів і посттравматичних розладів серед громадян різних вікових груп. У цих умовах питання психологічного відновлення набуває особливої соціальної значущості та потребує нових, доступних і ефективних форм підтримки.

Одним із ключових інструментів реагування на виклики сучасності стають цифрові платформи для психологічного відновлення, які забезпечують можливість отримання інформаційної, емоційної та психологічної підтримки незалежно від місця перебування користувача. Особливу роль у функціонуванні таких платформ відіграє інтерфейс, адже саме він формує перше враження, визначає зручність взаємодії, рівень довіри та емоційний комфорт користувача. В умовах підвищеної психологічної вразливості інтерфейсні рішення перестають бути виключно візуально-естетичним елементом і перетворюються на важливий чинник підтримки та стабілізації психоемоційного стану людини.

**Актуальність** даного дослідження зумовлена необхідністю науково обґрунтованого підходу до створення інтерфейсних рішень для платформ психологічного відновлення з урахуванням очікувань, уявлень і потреб потенційних користувачів. Сучасний мультимедійний дизайнер виступає не лише як розробник візуальних форм, але і як посередник між технологіями та людиною, відповідальний за формування безпечного, зрозумілого та емоційно підтримувального цифрового середовища. Особливої уваги потребує вікова група користувачів від 18 до 40 років, яка є найбільш активною у використанні цифрових сервісів і водночас значною мірою зазнала психологічних наслідків воєнних подій.

**Об'єктом** дослідження є інтерфейсні рішення цифрових платформ у сфері психологічного відновлення.

**Предметом** дослідження є аспекти формування інтерфейсу платформи для психологічного відновлення з урахуванням користувацьких уявлень, функціональних очікувань та емоційних потреб цільової аудиторії.

**Мета** дослідження полягає у науковому обґрунтуванні та практичній розробці інтерфейсного рішення платформи для психологічного відновлення на основі аналізу користувацьких очікувань і уявлень щодо її функціонального та візуального наповнення.

Досягнення поставленої мети передбачає виконання таких **завдань**:

- проаналізувати теоретичні підходи до створення інтерфейсних рішень у цифрових платформах психологічного спрямування;
- дослідити сучасні тенденції розвитку онлайн-платформ для психологічного відновлення;
- здійснити збір і аналіз користувацьких уявлень щодо бажаного функціонального та візуального наповнення платформи за допомогою онлайн-опитування;
- узагальнити результати дослідження та сформулювати вимоги до інтерфейсних рішень платформи;
- розробити концепцію та дизайн інтерфейсу платформи для психологічного відновлення з урахуванням результатів дослідження.

Для досягнення поставленої мети та виконання завдань у роботі було використано **комплекс методів** дослідження, а саме:

- метод аналізу та синтезу, який застосовано для опрацювання наукових джерел з питань психологічного відновлення, UX/UI-дизайну та мультимедійних платформ;
- метод узагальнення, використаний для систематизації користувацьких уявлень і очікувань;

- соціологічний метод онлайн-опитування (Google-форма), застосований для збору первинних даних щодо бачення користувачами платформи психологічного відновлення;
- метод системного підходу, який дозволив розглядати інтерфейс платформи як цілісну структуру, що поєднує функціональні, візуальні та емоційні компоненти;
- проєктний метод, використаний у процесі розробки дизайн-рішення інтерфейсу платформи.

**Наукова новизна** роботи полягає у формуванні підходу до створення інтерфейсних рішень для платформ психологічного відновлення на основі дослідження користувацьких уявлень, а не тестування готового дизайну, що дозволяє врахувати очікування цільової аудиторії ще на етапі концептуального проєктування.

**Практична значимість** роботи полягає у розробці інтерфейсу платформи для психологічного відновлення, який може бути використаний як основа для створення реального цифрового продукту у сфері ментального здоров'я. Отримані результати можуть бути корисними для дизайнерів мультимедійних продуктів, UX/UI-фахівців, а також у навчальному процесі підготовки спеціалістів у галузі дизайну.

Отримані матеріали дослідження можуть бути використані у подальших проєктах, спрямованих на створення соціально орієнтованих цифрових платформ, а також у практичній діяльності фахівців, що працюють на перетині дизайну, психології та цифрових технологій.

**Структура кваліфікаційної роботи** обумовлена метою та поставленими завданнями дослідження. Робота складається зі вступу, чотирьох розділів, шістнадцяти підрозділів, трьох додатків, списку використаних джерел (62 позиції на 6 сторінках). Загальний обсяг роботи становить 95 сторінок.