

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА

на тему: Дизайн-проект мобільного застосунку «ЧекPoint»

Виконала: студентка 4 курсу, групи 4Д1 М
Спеціальності 022 "Дизайн"

Берещенко В. О.

(прізвище та ініціали)

Керівник: Полетаєва Г. Н.

(прізвище та ініціали)

Рецензент: Вищемирська С.В.

(прізвище та ініціали)

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет Інформаційних технологій та дизайну

Кафедра дизайну

Освітній ступінь перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

ОПП 022.01 Графічний дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри, к.т.н., доцент

Ганна ПОЛЕСАЄВА

“ ” 2026 року

З А В Д А Н Н Я НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Берещенко Валерія Олегівна

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Дизайн-проект мобільного застосунку «ЧекPoint»

керівник роботи Полетаєва Ганна Норайрівна доцент, кандидат технічних наук

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

затверджені наказом вищого навчального закладу від “23” 01 2026 року №105-с

2. Строк подання студентом роботи 10.06.2026

3. Вихідні дані до роботи результати аналізу існуючих мобільних застосунків для сканування та зберігання касових чеків, сучасні принципи UI/UX-дизайну, вимоги до проектування мобільних інтерфейсів, матеріали щодо систем винагород користувачів

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) аналіз проектної ситуації та аналогового середовища, проведення порівняльного аналізу аналогів, формування вимог до проектного рішення, розробка концепції мобільного додатка «ЧекPoint», проектування структури та навігації застосунку, вибір візуального стилю та айдентики, розробка дизайну основних екранів, визначення технічних вимог до дизайну мобільного додатка, розробка макетів та інтерактивного прототипу, розгляд питань охорони праці та виконання розрахунку штучного освітлення робочого місця.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) схема структури мобільного додатка, схема навігації, логотип, комплект іконок, дизайн-макети основних екранів мобільного додатка «ЧекPoint», інтерактивний прототип.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Аналогове середовище та прототипи	Полетаєва Г. Н. доцент, кандидат технічних наук		
Проектна концепція	Полетаєва Г. Н. доцент, кандидат технічних наук		
Технічна реалізація проєкту	Полетаєва Г. Н. доцент, кандидат технічних наук		
Охорона праці	Кузнєцов С. І. доцент, кандидат технічних наук		
Нормоконтроль	Шейник С.П. ст. викладач		

7. Дата видачі завдання _____ 10.01.2026

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Вступ	04.05.2026 - 07.05.2026	
2	Аналогове середовище та прототипи	08.05.2026 – 18.05.2026	
3	Проектна концепція	19.05.2026 – 25.05.2026	
4	Технічна реалізація проєкту	26.05.2026 – 31.05.2026	
5	Охорона праці	01.06.2026 – 05.06.2026	
6	Загальні висновки	06.06.2026 – 08.06.2026	

Студент _____ Берещенко В. О.
(підпис) (прізвище та ініціали)

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

АНОТАЦІЯ

Берещенко Валерія Олегівна. Розробка дизайн-проекту мобільного застосунку «ЧекPoint». - Рукопис

Робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 «Дизайн». Херсонський національний технічний університет. Хмельницький, 2026.

На сьогодні мобільні застосунки є одним із найпоширеніших цифрових інструментів для взаємодії користувачів з інформаційними сервісами. Особливої актуальності набувають рішення, спрямовані на автоматизацію збору та збереження даних про покупки, а також використання цих даних для отримання винагород і подальшого аналізу.

У кваліфікаційній роботі проаналізовано існуючі сервіси для сканування касових чеків, програми винагород та мобільні застосунки, що використовуються як інтерфейсні аналоги. На основі проведеного дослідження сформовано вимоги до проєктного рішення, розроблено концепцію мобільного додатка «ЧекPoint», визначено його структуру, систему навігації та візуальний стиль.

У процесі роботи створено комплект цифрових макетів та інтерактивний прототип мобільного додатка. Розроблене дизайн-рішення поєднує функції сканування та архівування касових чеків, систему винагород для користувачів і сучасні принципи UI/UX-дизайну.

Ключові слова: мобільний додаток, UI/UX-дизайн, дизайн інтерфейсу, прототипування, сканування чеків, архів чеків, система винагород, Figma.

ABSTRACT

Bereshchenko Valeriia Olehivna. Development of the Design Project for the “ChekPoint” Mobile Application. - Manuscript.

Bachelor's qualification thesis for obtaining the Bachelor's degree in Specialty 022 “Design”. Kherson National Technical University. Khmelnytskyi, 2026.

Today, mobile applications are among the most widespread digital tools for user interaction with information services. Solutions aimed at automating the collection and storage of purchase data, as well as using this data for obtaining rewards and further analysis, are becoming increasingly relevant.

The qualification thesis analyzes existing services for scanning purchase receipts, reward programs, and mobile applications used as interface analogues. Based on the conducted research, the requirements for the design solution were formulated, the concept of the “ChekPoint” mobile application was developed, and its structure, navigation system, and visual style were defined.

During the project development process, a set of digital layouts and an interactive prototype of the mobile application were created. The developed design solution combines receipt scanning and archiving functions, a reward system for users, and modern UI/UX design principles.

Keywords: mobile application, UI/UX design, interface design, prototyping, receipt scanning, receipt archive, reward system, Figma.

ЗМІСТ

ВСТУП	8
РОЗДІЛ 1. АНАЛОГОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ ТА ПРОТОТИПИ.....	11
1.1. Аналіз предмету проектування.....	11
1.2. Аналіз аналогового середовища	12
1.2.1. Cashback di Stato	13
1.2.2. Precios Justos	14
1.2.3. Mera Bill Mera Adhikaar	15
1.2.4. Національний кешбек	16
1.2.5. Українські мобільні застосунки як інтерфейсні аналоги.....	17
1.3. Порівняльний аналіз аналогів.....	18
1.4. Формування вимог до проєктного рішення	19
Висновки	21
РОЗДІЛ 2. ПРОЄКТНА КОНЦЕПЦІЯ.....	22
2.1. Ідейна основа проекту	22
2.2. Розробка структури та навігації мобільного додатка.....	24
2.3. Вибір візуального стилю та айдентики.....	25
2.4. Дизайн-рішення основних екранів додатка.....	27
Висновки	29
РОЗДІЛ 3. ТЕХНІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТУ	31
3.1. Технічні вимоги до дизайну мобільного додатка	31
3.2. Програмні засоби реалізації проєкту	33
3.3. Розробка макетів та інтерактивного прототипу.....	34
Висновки	36
РОЗДІЛ 4. ОХОРОНА ПРАЦІ	38
4.1. Характеристика робочого місця дизайнера.....	38
4.2. Розрахунок штучного освітлення	39
4.3. Заходи щодо забезпечення безпечних умов праці.....	42
Висновки	43
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	45

ДОДАТКИ.....	46
Додаток А.....	47
Додаток Б	50
Додаток В	56
Додаток Г	58
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	59

ВСТУП

Щодня люди здійснюють покупки та отримують касові чеки, які здебільшого використовуються лише протягом короткого часу. Після цього вони часто губляться, викидаються або залишаються серед інших документів без подальшого використання. Водночас чеки містять інформацію про вартість товарів, особливості споживчих витрат та зміни цін на ринку. За належного збору й обробки такі дані можуть бути корисними не лише окремим користувачам, а й використовуватися для аналізу економічних процесів.

Сьогодні мобільні додатки стали звичним інструментом для роботи з інформацією. Більшість повсякденних завдань користувачі виконують за допомогою смартфонів, тому поява сервісів для сканування та збереження чеків є цілком закономірною. Такий підхід дозволяє спростити процес збору даних і водночас залучити до нього значну кількість користувачів.

Актуальність проєкту також пов'язана з потребою оперативно відстежувати зміни цін на товари повсякденного вжитку. В умовах економічних змін інформація про реальну вартість продукції набуває особливого значення. Традиційні методи збору статистичних даних не завжди дають можливість швидко отримувати великі обсяги актуальної інформації, тому використання цифрових інструментів стає дедалі більш виправданим.

Розроблюваний мобільний додаток дозволяє не лише збирати дані для подальшого аналізу цін та розрахунку інфляції, а й заохочує користувачів долучатися до цього процесу через систему винагород. У результаті формується взаємодія, у якій користувач отримує бонуси за завантаження чеків, а система накопичує дані для статистичних досліджень та подальшого аналізу.

Проект є актуальним і з точки зору дизайну цифрових продуктів. Для того щоб користувач регулярно взаємодівав із застосунком, недостатньо реалізувати лише необхідний функціонал. Важливо створити інтерфейс, який буде зрозумілим, зручним та візуально привабливим. Саме тому під час розробки значна увага приділяється структурі навігації, типографіці, кольоровій гамі та формуванню цілісної візуальної системи.

Мета роботи

Розробити дизайн мобільного додатка «ЧекPoint» для сканування касових чеків з метою збору даних для аналізу цін і розрахунку інфляції, а також впровадження системи винагород для користувачів.

Завдання роботи:

- проаналізувати сучасні тенденції розвитку мобільних сервісів для збору та обробки фінансових даних;
- дослідити аналоги та прототипи подібних мобільних застосунків;
- сформулювати концептуальне рішення мобільного додатка «ЧекPoint»;
- розробити структуру інтерфейсу та систему навігації;
- створити візуальну айдентику додатка, зокрема логотип, кольорову гаму та типографіку;
- розробити дизайн основних екранів застосунку.

Об'єкт проєктування

Мобільний додаток як цифровий інструмент для збору, збереження та обробки інформації про покупки користувачів.

Предмет проєктування

Дизайн мобільного додатка «ЧекPoint» для сканування, збереження та архівування касових чеків із системою винагород для користувачів.

Вимоги до проєктного рішення

Проектне рішення має забезпечувати просту та зрозумілу взаємодію користувача із застосунком. Дизайн повинен бути сучасним, функціональним і адаптованим до мобільних пристроїв. Важливими складовими проєкту є

логічна навігація, єдина візуальна стилістика, читабельна типографіка та зрозуміла структура інтерфейсу.

Практичне значення роботи

Розроблений дизайн може стати основою для створення повноцінного мобільного застосунку, який використовуватиметься для збору статистичних даних про ціни на товари. Крім цього, додаток надаватиме можливість зберігати чеки в електронному вигляді та отримувати винагороди за участь у формуванні бази даних. Реалізація такого проєкту може сприяти цифровізації процесів збору інформації та підвищенню рівня фінансової обізнаності населення. Також розроблений дизайн може бути представлений у портфоліо як приклад сучасного UI/UX-проєкту соціального спрямування.

Структура роботи

Кваліфікаційна робота складається зі вступу, чотирьох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків.

У вступі обґрунтовано актуальність теми, визначено мету та завдання роботи, об'єкт і предмет проєктування, сформульовано вимоги до проєктного рішення та практичне значення проєкту.

У першому розділі проаналізовано предмет проєктування, досліджено аналогове середовище, проведено порівняльний аналіз існуючих сервісів та сформовано вимоги до проєктного рішення.

Другий розділ присвячений розробці проєктної концепції мобільного додатка, формуванню структури та навігації, вибору візуального стилю й айдентики, а також розробці дизайну основних екранів застосунку.

У третьому розділі розглянуто технічну реалізацію проєкту, визначено технічні вимоги до дизайну мобільного додатка, описано використані програмні засоби та процес створення макетів і інтерактивного прототипу.

У четвертому розділі розглянуто питання охорони праці, наведено характеристику робочого місця дизайнера, виконано розрахунок штучного освітлення та визначено заходи щодо забезпечення безпечних умов праці.

У загальних висновках узагальнено результати виконаної роботи та визначено практичне значення розробленого проєкту.

РОЗДІЛ 1

АНАЛОГОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ ТА ПРОТОТИПИ

Смартфон давно перестав бути лише засобом зв'язку та став важливим інструментом для виконання повсякденних завдань. За його допомогою користувачі здійснюють покупки, отримують послуги, зберігають інформацію та користуються різноманітними цифровими сервісами. Багато процесів, які раніше вимагали використання паперових документів або особистої присутності, сьогодні виконуються в цифровому форматі, що робить роботу з інформацією швидшою та зручнішою.

1.1. Аналіз предмету проєктування

Мобільний додаток «ЧекPoint» розробляється для сканування, збереження та архівування касових чеків у цифровому форматі. Однією з його особливостей є система винагород, яка заохочує користувачів завантажувати чеки та брати участь у формуванні бази даних про ціни на товари повсякденного вжитку. Такий підхід дозволяє не лише спростити процес зберігання чеків, а й використовувати отримані дані для подальшого аналізу цін та дослідження споживчого ринку.

Касові чеки містять інформацію про придбані товари, їхню вартість, дату покупки та місце продажу. Проте в більшості випадків вони зберігаються недовго і з часом губляться або викидаються. Через це можуть виникати труднощі під час повернення товару, звернення за гарантійним обслуговуванням чи контролю власних витрат. Переведення чеків у цифровий формат дає можливість надійно зберігати такі документи та швидко отримувати доступ до необхідної інформації у разі потреби.

Крім зручного зберігання чеків, додаток може виконувати і важливу соціально-економічну функцію. Дані, отримані під час сканування, можуть

використовуватися для аналізу змін цін на товари, дослідження споживчого ринку та формування статистичної інформації щодо рівня інфляції. Завдяки цьому користувачі стають учасниками процесу збору даних, які можуть бути корисними для подальших економічних досліджень.

Додаток орієнтований на користувачів різного віку та рівня цифрової грамотності, тому інтерфейс має бути зрозумілим і зручним у використанні. Сканування чеків, перегляд архіву покупок та отримання винагород повинні виконуватися швидко і без зайвих труднощів. Саме тому під час розробки особлива увага приділяється структурі інтерфейсу, навігації та способу подання інформації, адже від цих елементів безпосередньо залежить комфорт користування застосунком.

У результаті проєкт поєднує функціональні, соціальні та дизайнерські складові. «ЧекPoint» створюється як інструмент для збереження касових чеків, управління інформацією про покупки та збору даних про ціни на товари. Це робить його актуальним як для окремих користувачів, так і для подальшого використання накопиченої інформації в аналітичних і статистичних дослідженнях.

1.2. Аналіз аналогового середовища

Одним із важливих етапів розробки будь-якого цифрового продукту є аналіз аналогового середовища. Дослідження існуючих сервісів дозволяє отримати уявлення про сучасні підходи до реалізації функціоналу, особливості взаємодії користувача з інтерфейсом та принципи організації інформації в мобільних застосунках. Також аналіз аналогів дає можливість визначити найбільш вдалі рішення, які можуть бути використані під час проєктування власного продукту, та виявити недоліки, яких доцільно уникати в майбутньому проєкті.

Оскільки мобільний додаток «ЧекPoint» поєднує функції сканування та збереження касових чеків із системою винагород для користувачів, під час дослідження було приділено увагу сервісам різного функціонального спрямування. До аналізу були включені застосунки, що використовують системи кешбеку та заохочення користувачів, сервіси для роботи з касовими чеками, а також цифрові рішення, пов'язані з отриманням інформації про товари та покупки.

Крім функціональних аналогів, було проаналізовано сучасні мобільні застосунки, які можуть слугувати прикладами вдалих інтерфейсних рішень. Особливу увагу приділено принципам побудови навігації, структурі подання інформації, організації користувацьких сценаріїв та загальним підходам до проєктування інтерфейсів. Такий аналіз дозволяє визначити рішення, що є звичними та зрозумілими для користувачів, а також врахувати їх під час створення власного дизайн-рішення.

1.2.1. Cashback di Stato

Одним із прикладів сервісів, що використовують систему повернення коштів, є державна програма Cashback di Stato (Додаток А, рисунок А.1), яка діяла в Італії. Її основною метою було стимулювання використання безготівкових способів оплати та зменшення обсягу готівкових розрахунків. За здійснення покупок із використанням банківських карток користувачі отримували часткове повернення витрачених коштів у вигляді кешбеку.

Інтерфейс застосунку побудований навколо відображення фінансових показників користувача. Центральне місце на головному екрані займає інформаційна картка із сумою накопиченого кешбеку, що дозволяє швидко оцінити результати участі в програмі. Також користувачу доступна інформація про кількість здійснених транзакцій, поточний рейтинг та підключені платіжні засоби. Дані згруповані в окремі інформаційні блоки, що

забезпечує зручне сприйняття інформації та швидкий доступ до основних показників.

Для оформлення інтерфейсу використано синьо-білу кольорову гаму, характерну для фінансових сервісів. Дизайн відрізняється стриманістю, простотою та відсутністю зайвих декоративних елементів. Основний акцент зроблено на цифрових показниках і статистичних даних, які є найбільш важливими для користувача.

Перевагою сервісу є зрозуміла система мотивації та простий інтерфейс, орієнтований на швидке отримання інформації про нараховані винагороди. Водночас функціональність застосунку є досить обмеженою, оскільки він не передбачає можливості сканування та збереження касових чеків, не надає інструментів для аналізу витрат і не формує архів покупок користувача. Таким чином, сервіс орієнтований переважно на нарахування кешбеку, а не на комплексне управління інформацією про покупки.

1.2.2. Precios Justos

Precios Justos (Додаток А, рисунок А.2) - це мобільний застосунок, створений у межах державної програми Аргентини для контролю та моніторингу цін на товари. Основною метою сервісу є надання користувачам можливості перевіряти вартість товарів та повідомляти про випадки невідповідності встановленим цінам.

Інтерфейс застосунку побудований навколо функції пошуку та перевірки товарів. На головному екрані користувачу доступний пошук продукції та інструмент сканування штрихкодів, що дозволяє швидко отримувати інформацію про товар. Після пошуку відображається перелік продукції із зазначенням найменування та вартості. Також у застосунку передбачена можливість повідомлення про порушення цінової політики через спеціальну форму звернення.

Для оформлення інтерфейсу використано світлу кольорову гаму з переважанням синіх відтінків. Дизайн відзначається простотою та функціональністю. Основна увага приділяється інформації про товари та ціни, а більшість елементів інтерфейсу представлена у вигляді текстових блоків, списків та стандартних форм введення даних. Навігація є зрозумілою та не перевантажена зайвими елементами.

Перевагою сервісу є швидкий доступ до інформації про товари та можливість перевірки їх вартості за допомогою сканування штрихкодів. Крім того, застосунок забезпечує зворотний зв'язок між користувачами та державними органами через систему подання звернень. Водночас сервіс не підтримує функцію збереження касових чеків, не містить інструментів аналізу покупок та не використовує систему винагород для залучення користувачів.

1.2.3. Mera Bill Mera Adhikaar

Mera Bill Mera Adhikaar (Додаток А, рисунок А.3) - це державний мобільний застосунок, розроблений в Індії для заохочення користувачів до збереження та реєстрації касових чеків після здійснення покупок. Основною функцією сервісу є завантаження чеків для участі в програмі винагород та розіграшів грошових призів.

Інтерфейс застосунку побудований за функціональним принципом і орієнтований на швидке виконання основних дій. На головному екрані розміщено основні розділи сервісу, серед яких перегляд чеків, статистика та довідкова інформація. Для завантаження чеків передбачено декілька способів додавання файлів, зокрема через камеру, галерею або PDF-документи.

У дизайні використано синій колір як основний елемент оформлення інтерфейсу. Більшість екранів мають просту структуру та складаються переважно зі списків, текстових блоків і стандартних елементів керування.

Основна увага приділяється функціональності та доступності інформації, тоді як візуальна складова реалізована досить стримано.

Перевагою застосунку є наявність функції завантаження та збереження чеків, а також використання системи винагород для підвищення зацікавленості користувачів. Водночас інтерфейс виглядає дещо застарілим порівняно із сучасними мобільними сервісами, а можливості аналізу покупок та роботи з даними залишаються обмеженими.

1.2.4. Національний кешбек

Одним із прикладів українських цифрових сервісів, пов'язаних із системою винагород за покупки, є програма «Національний кешбек» (Додаток А, рисунок А.4), інтегрована в мобільний застосунок Дія. Метою програми є стимулювання придбання товарів українського виробництва шляхом нарахування користувачам кешбеку за покупки.

Інтерфейс сервісу побудований навколо відображення інформації про накопичені та виплачені кошти. На головному екрані користувач може переглядати поточний баланс кешбеку, суму вже отриманих виплат та історію нарахувань. Уся інформація представлена у вигляді окремих інформаційних блоків, що дозволяє швидко оцінити результати участі в програмі.

Для оформлення інтерфейсу використано світлу кольорову гаму та мінімалістичний підхід до розміщення елементів. Основна увага зосереджена на фінансових показниках та історії операцій. Інформація структурована за допомогою карток і списків, що забезпечує зручне сприйняття даних та швидкий доступ до необхідної інформації.

Перевагою сервісу є його інтеграція в екосистему застосунку Дія, завдяки чому користувачеві не потрібно встановлювати додаткове програмне забезпечення. Також сервіс має зрозумілий інтерфейс та забезпечує зручний

перегляд інформації про нарахування кешбеку. Водночас функціональність програми зосереджена переважно на відображенні фінансових даних і не передбачає можливості збереження касових чеків, формування архіву покупок або їх детального аналізу.

1.2.5. Українські мобільні застосунки як інтерфейсні аналоги

Окрім функціональних аналогів, під час розробки мобільного додатка «ЧекPoint» було проаналізовано популярні українські мобільні застосунки, зокрема «Дія», monobank, Приват24 та LetyShops (Додаток А, рисунок А.5). Ці сервіси не є прямими аналогами проєкту за функціональним призначенням, проте були використані як приклади сучасних інтерфейсних рішень та організації користувацького досвіду.

У процесі проєктування було досліджено підходи до побудови навігації, розташування основних елементів інтерфейсу, структурування інформації та організації користувацьких сценаріїв. Особливу увагу приділено рішенням, які дозволяють користувачам швидко знаходити необхідні функції та виконувати основні дії без зайвої кількості переходів між екранами.

Аналіз показав, що сучасні українські застосунки характеризуються чіткою структурою інтерфейсу, логічним групуванням інформації та використанням знайомих користувачам принципів взаємодії. Важливою особливістю є наявність постійних елементів навігації, які забезпечують швидкий доступ до основних розділів сервісу. Також значна увага приділяється простоті інтерфейсу та зменшенню кількості дій, необхідних для виконання основних операцій.

Окремий інтерес становили рішення щодо організації особистого кабінету користувача, відображення фінансової інформації, історії операцій та допоміжних сервісних розділів. Саме ці принципи були враховані під час

створення структури мобільного додатка «ЧекPoint», розробки навігації та проєктування основних екранів застосунку.

Таким чином, аналіз українських мобільних застосунків дозволив визначити інтерфейсні рішення, які є звичними та зрозумілими для користувачів, що сприяло створенню більш зручного та логічного користувацького досвіду в межах проєкту «ЧекPoint».

1.3. Порівняльний аналіз аналогів

Після проведення аналізу аналогового середовища було здійснено порівняння розглянутих сервісів з метою визначення найбільш ефективних функціональних та дизайнерських рішень для подальшого використання під час розробки мобільного додатка «ЧекPoint».

Проведене дослідження показало, що кожен із розглянутих аналогів вирішує окремі завдання, пов'язані з роботою з покупками та фінансовими операціями. Сервіс Cashback di Stato орієнтований на нарахування та відображення кешбеку за безготівкові розрахунки. Національний кешбек також використовує систему винагород, проте інтегрований у застосунок Дія та зосереджений на підтримці українських виробників. Застосунок Precios Justos надає можливість перевірки цін на товари та використовує функцію сканування штрихкодів для отримання інформації про продукцію. Найближчим за функціональним призначенням до проєкту «ЧекPoint» є сервіс Mera Bill Mera Adhikaar, який дозволяє завантажувати та зберігати чеки, а також використовує систему винагород для користувачів.

Порівняння аналогів показало, що найбільш корисними для майбутнього проєкту є функція роботи з касовими чеками, система винагород та можливість швидкого доступу до інформації через інструменти сканування. Водночас жоден із розглянутих сервісів не поєднує повною

мірою функції сканування, архівування чеків, перегляду історії покупок та системи мотивації користувачів в межах одного застосунку.

Окрему увагу було приділено аналізу інтерфейсних рішень сучасних українських мобільних застосунків, зокрема Дії, monobank, Приват24 та LetyShops. Дослідження показало, що найбільш зручними для користувачів є інтерфейси з чіткою структурою, мінімалістичним оформленням та логічною навігацією. Спільною рисою цих застосунків є використання зрозумілих сценаріїв взаємодії, групування інформації за функціональним призначенням та швидкий доступ до основних можливостей сервісу.

На основі проведеного порівняльного аналізу було сформовано основні вимоги до мобільного додатка «ЧекPoint». У проєкті передбачено поєднання функцій сканування та архівування чеків із системою винагород, створення зрозумілої структури навігації та використання єдиного візуального стилю. Також під час проєктування враховано підходи до організації інтерфейсу, характерні для сучасних українських мобільних застосунків.

Таким чином, проведений порівняльний аналіз дозволив визначити функціональні та дизайнерські рішення, які стали основою для подальшої розробки мобільного додатка «ЧекPoint».

1.4. Формування вимог до проєктного рішення

На основі проведеного аналізу аналогів було визначено основні вимоги до мобільного додатка «ЧекPoint». Під час формування вимог враховувалися як функціональні можливості розглянутих сервісів, так і особливості організації інтерфейсів сучасних мобільних застосунків.

Аналіз показав, що найбільш корисними для користувача є функції сканування та збереження касових чеків, швидкий доступ до історії покупок і можливість отримання винагород за активне використання сервісу. Саме

тому основною вимогою до проєкту стало створення інструменту, який поєднує зазначені можливості в межах одного застосунку.

Важливою складовою проєктного рішення є система архівування чеків. Користувач повинен мати можливість переглядати раніше збережені документи, отримувати доступ до детальної інформації про покупки та швидко знаходити необхідні чеки серед інших записів. Для цього інтерфейс повинен забезпечувати зручне відображення та впорядкування даних.

Окрему увагу було приділено системі винагород. Аналіз сервісів Cashback di Stato, Національний кешбек та Mera Bill Mera Adhikaar показав, що наявність бонусів і заохочень підвищує зацікавленість користувачів та стимулює їх до регулярного використання сервісу. Тому в мобільному додатку передбачено окремий розділ із відображенням накопичених винагород та історії нарахувань.

На основі аналізу інтерфейсних рішень застосунків Дія, monobank, Приват24 та LetyShops було визначено вимоги до організації навігації. Структура додатка повинна бути простою та зрозумілою, а основні функції — доступними без великої кількості переходів між екранами. Особливу увагу необхідно приділити логічному групуванню інформації та зрозумілим користувацьким сценаріям.

Важливою вимогою також є створення сучасного та візуально цілісного інтерфейсу. Для цього необхідно використовувати єдину кольорову гаму, узгоджену систему типографіки та власний набір графічних елементів. Інтерфейс повинен забезпечувати комфортне сприйняття інформації та відповідати сучасним принципам UI/UX-дизайну.

Таким чином, сформовані вимоги стали основою для подальшого проєктування мобільного додатка «ЧекPoint» та визначили його основні функціональні й візуальні характеристики.

Висновки

У першому розділі було проведено аналіз проєктної ситуації та досліджено аналогове середовище, пов'язане зі скануванням касових чеків, системами винагород та моніторингом цін на товари. Встановлено, що мобільні сервіси дедалі частіше використовуються для спрощення повсякденних процесів, пов'язаних із здійсненням покупок та збереженням інформації про них.

У ході дослідження було розглянуто сервіси Cashback di Stato, Precios Justos, Mera Bill Mera Adhikaar та Національний кешбек. Аналіз показав, що кожен із них реалізує окремі функції, пов'язані з роботою з покупками, проте жоден не поєднує повною мірою можливості сканування чеків, їх архівування та систему винагород в межах одного сервісу.

Окрему увагу було приділено аналізу інтерфейсних рішень сучасних українських мобільних застосунків, зокрема Дії, monobank, Приват24 та LetyShops. Проведене дослідження дозволило визначити найбільш ефективні підходи до організації навігації, структурування інформації та побудови користувацьких сценаріїв.

На основі проведеного порівняльного аналізу було сформовано вимоги до проєктного рішення та визначено основні функціональні можливості мобільного додатка «ЧекPoint». Зокрема, передбачено поєднання функцій сканування та архівування чеків із системою винагород, створення зрозумілої навігації та використання сучасних принципів UI/UX-дизайну.

Таким чином, результати проведеного дослідження стали основою для подальшої розробки концепції мобільного додатка та визначили основні напрями його проєктування.

РОЗДІЛ 2

ПРОЄКТНА КОНЦЕПЦІЯ

Після проведення аналізу проєктної ситуації та дослідження існуючих аналогів було розпочато розробку власного проєктного рішення. Основною метою стало створення мобільного додатка «ЧекPoint», який поєднує функції сканування, збереження та архівування касових чеків із системою винагород для користувачів.

Під час проєктування особлива увага приділялася зручності користування додатком, логічній структурі інтерфейсу та створенню цілісного візуального стилю. Оскільки застосунок орієнтований на широку аудиторію користувачів, важливо було забезпечити просту навігацію та швидкий доступ до основних функцій. Крім цього, дизайн повинен підтримувати основну ідею проєкту та створювати зрозумілий зв'язок між користувачем і сервісом.

У межах даного розділу розглядається процес формування концепції мобільного додатка, розробка структури та навігації, вибір візуального стилю й айдентики, а також створення дизайну основних екранів застосунку.

2.1. Ідейна основа проєкту

Ідейною основою проєкту є розробка дизайну мобільного додатка для сканування, збереження та архівування касових чеків. Основна концепція полягає у створенні зручного цифрового інструменту, який дозволяє користувачам зберігати інформацію про покупки в електронному вигляді та швидко отримувати доступ до неї за потреби.

Актуальність такої концепції пов'язана зі зростанням ролі мобільних технологій у повсякденному житті. Сьогодні більшість інформації зберігається у цифровому форматі, проте касові чеки все ще залишаються

переважно паперовими документами. Після здійснення покупки вони часто губляться, пошкоджуються або просто викидаються, хоча можуть знадобитися для повернення товару, гарантійного обслуговування чи контролю особистих витрат.

У процесі дослідження аналогового середовища було встановлено, що існуючі сервіси переважно зосереджені на виконанні окремих функцій. Одні додатки інформують користувачів про ціни на товари, інші пропонують системи кешбеку або дозволяють завантажувати чеки. Водночас комплексні рішення, які поєднують декілька можливостей в одному інтерфейсі, зустрічаються значно рідше.

Саме тому в основу проєкту було покладено ідею створення єдиного цифрового середовища, у якому користувач може сканувати чеки, переглядати їх в архіві, контролювати накопичені винагороди та керувати власними даними. Такий підхід дозволяє об'єднати кілька пов'язаних функцій у межах одного застосунку та зробити процес взаємодії більш зручним і зрозумілим.

Під час формування концепції особлива увага приділялася простоті використання. Оскільки додаток орієнтований на широку аудиторію користувачів, важливо було створити інтерфейс, який не потребує тривалого ознайомлення або спеціальних навичок. Основні функції мають бути доступними за мінімальну кількість дій, а структура застосунку - залишатися зрозумілою навіть для нових користувачів.

Окремою складовою концепції є система винагород, яка покликана заохочувати користувачів до регулярного використання сервісу. У межах проєктного рішення передбачено можливість накопичення та перегляду винагород за завантаження чеків. Завдяки цьому взаємодія із застосунком стає більш цікавою та мотивує користувача повертатися до нього повторно.

Отже, ідейна основа проєкту полягає у створенні дизайну мобільного додатка, який поєднує функції сканування, архівування та зручного

перегляду касових чеків із системою винагород. Запропонована концепція спрямована на підвищення зручності роботи з інформацією про покупки та відповідає сучасним тенденціям розвитку цифрових сервісів.

2.2. Розробка структури та навігації мобільного додатка

Після формування концепції проєкту було розроблено структуру мобільного додатка та систему навігації між його основними розділами. На цьому етапі основна увага приділялася організації інформації та побудові користувацьких сценаріїв, які забезпечують швидкий доступ до ключових функцій сервісу.

Під час проєктування структури було враховано результати аналізу аналогів та інтерфейсних рішень сучасних мобільних застосунків. Зокрема, увага приділялася принципам побудови навігації, які використовуються в застосунках Дія, monobank та Приват24. Це дозволило сформуванню зрозумілу структуру, що не потребує тривалого ознайомлення з інтерфейсом та забезпечує швидке виконання основних дій.

Оскільки головною функцією додатка є робота з касовими чеками, структура була побудована таким чином, щоб користувач міг швидко перейти до сканування нового чека або перегляду раніше збереженої інформації. Для цього всі функції згруповано за призначенням та розподілено між основними розділами застосунку.

Оснoву структури становлять чотири головні розділи: «Головна», «Архів», «Накопичення» та «Профіль» (Додаток Б, рисунок Б.1). Для навігації між ними використовується нижня панель навігації, яка є одним із найбільш поширених рішень у сучасних мобільних застосунках. Її використання дозволяє користувачу швидко перемикатися між основними розділами незалежно від поточного екрана.

Під час розробки структури особливу увагу було приділено логічному групуванню інформації. Дані про чеки, винагороди та особисті налаштування винесено в окремі розділи, що спрощує пошук необхідної інформації та робить взаємодію з додатком більш зрозумілою. Допоміжні функції не включені до основної навігації та відкриваються лише за потреби, що дозволяє уникнути перевантаження інтерфейсу.

Окрім основних екранів, у структурі передбачено додаткові сторінки для виконання окремих дій користувача. Вони використовуються для роботи з конкретними функціями та відкриваються відповідно до обраного сценарію взаємодії. Такий підхід дозволяє зберегти цілісність структури та забезпечити послідовну навігацію між елементами інтерфейсу.

Таким чином, розроблена структура мобільного додатка забезпечує логічну організацію інформації та швидкий доступ до основних функцій сервісу. Запропонована система навігації відповідає сучасним принципам проєктування мобільних інтерфейсів і створює комфортні умови для взаємодії користувача із застосунком.

2.3. Вибір візуального стилю та айдентики

Візуальний стиль є важливою складовою будь-якого цифрового продукту, оскільки саме він формує перше враження користувача та впливає на комфорт взаємодії із сервісом. Під час розробки дизайну мобільного додатка «ЧекPoint» основна увага приділялася створенню зрозумілого, сучасного та впізнаваного інтерфейсу, який відповідав би функціональному призначенню проєкту.

Одним із перших етапів розробки айдентики стало створення логотипу. Під час проєктування було розглянуто декілька варіантів графічного рішення, які по-різному відображали основну ідею сервісу (Додаток Б, рисунок Б.2). Після аналізу було обрано логотип у вигляді напису «Чек.»

(Додаток Б, рисунок Б.3). Таке рішення є простим для сприйняття та добре запам'ятовується. Особливістю логотипу стала стилізована літера «е», яка нагадує елемент штрих-коду та створює асоціацію зі скануванням товарів і касових чеків. Крапка в кінці слова доповнює композицію та відсилає до частини назви «Point» (Додаток Б, рисунок Б.4).

Для оформлення інтерфейсу було обрано мінімалістичний стиль. Таке рішення дозволяє зосередити увагу користувача на основних функціях додатка та не перевантажувати екрани зайвими декоративними елементами. Усі компоненти інтерфейсу мають просту форму та побудовані за єдиними принципами візуальної організації.

Основу кольорової гами становлять світлі нейтральні відтінки, які створюють відчуття чистоти та впорядкованості. Для акцентних елементів використано м'який синій колір, який застосовується для кнопок, активних елементів інтерфейсу та окремих навігаційних компонентів (Додаток Б, рисунок Б.5). Таке поєднання кольорів забезпечує достатній контраст і допомагає користувачеві швидко знаходити важливі елементи на екрані.

Особлива увага приділялася вибору типографіки. Для оформлення інтерфейсу використано шрифт e-Ukraine, який має сучасний вигляд та забезпечує хорошу читабельність на мобільних пристроях. Використання єдиного шрифтового рішення дозволило сформувати цілісну візуальну систему та підтримати впізнаваність проєкту (Додаток Б, рисунок Б.6).

Під час розробки інтерфейсу також враховувалися принципи сучасного UX/UI-дизайну. Для інтерактивних елементів передбачено візуальний зворотний зв'язок, який допомагає користувачу розуміти результати власних дій. Зокрема, під час введення PIN-коду кнопки реагують на натискання підсвічуванням (Додаток Б, рисунок Б.7), а перемикачі в налаштуваннях супроводжуються плавною анімацією зміни стану (Додаток Б, рисунок Б.8). Такі деталі роблять взаємодію із застосунком більш природною та комфортною.

Отже, візуальний стиль мобільного додатка «ЧекPoint» базується на поєднанні мінімалістичного дизайну, зрозумілої типографіки та стриманої кольорової гами. Розроблена айдентика забезпечує впізнаваність проєкту, підтримує його функціональне призначення та сприяє формуванню позитивного користувацького досвіду.

2.4. Дизайн-рішення основних екранів додатка

Після розробки структури та навігації було виконано проєктування основних екранів мобільного додатка «ЧекPoint». Головною метою цього етапу стало створення простого та зрозумілого інтерфейсу, який дозволяє користувачу швидко виконувати основні дії та легко орієнтуватися в застосунку. Усі екрани виконані в єдиному візуальному стилі, що забезпечує цілісність сприйняття та формує впізнаваний образ продукту.

Для оформлення інтерфейсу використано світлу кольорову гаму з акцентними блакитними відтінками. Основний фон має нейтральний світло-сірий колір, який не перевантажує інтерфейс та сприяє комфортному сприйняттю інформації. Для навігаційної панелі використано контрастний темний колір, що дозволяє чітко відокремити її від основного вмісту екрана. Активні елементи виділяються за допомогою акцентного кольору, що спрощує орієнтування користувача в інтерфейсі.

Першим екраном, з яким взаємодіє користувач, є екран введення PIN-коду (Додаток Б, рисунок Б.9). Його дизайн побудований за принципами мінімалізму та містить лише необхідні елементи для виконання авторизації. Основну увагу зосереджено на цифровій клавіатурі та полі введення, що дозволяє швидко виконати необхідну дію без відволікання на другорядні елементи.

Центральним елементом інтерфейсу є головний екран додатка (Додаток Б, рисунок Б.10). Композиція екрана побудована навколо функції сканування

чеків, яка є основною для всього сервісу. У центральній частині розташовано область попереднього перегляду документа у вигляді рамки сканування з чеком, що візуально підказує користувачу необхідний сценарій взаємодії. Нижче розміщено кнопку запуску сканування з іконкою камери, яка є основним акцентом екрана та забезпечує швидкий доступ до ключової функції додатка.

Екран архіву призначений для перегляду раніше збережених чеків (Додаток Б, рисунок Б.11). Для їх відображення використано мініатюри фотографій, згруповані за датами. Такий підхід дозволяє користувачу швидко знаходити необхідний документ та переглядати історію покупок. Також на кожному фото чека є позначки з поточним статусом обробки (підтверджено, очікує підтвердження та відхилено). Таким чином, користувач може розуміти на якому етапі обробки знаходиться відсканований чек. У верхній частині екрана розташовано пошуковий рядок, який спрощує роботу з великою кількістю збережених даних. Використання мініатюр замість текстового списку робить взаємодію більш наочною та зручною.

У розділі накопичень основний акцент зроблено на відображенні поточного балансу користувача (Додаток Б, рисунок Б.12). Для цього сума накопичених коштів виділена збільшеним розміром шрифту та займає центральне місце в композиції екрана. Нижче розташовано кнопку виведення коштів та блок історії нарахувань, оформлений у вигляді окремих інформаційних рядків. Таке рішення дозволяє швидко оцінити стан накопичень та переглянути джерела отриманих винагород.

Профіль користувача побудований за принципом особистого кабінету (Додаток Б, рисунок Б.13). У верхній частині екрана розміщено фотографію користувача та основну інформацію про обліковий запис. Нижче знаходиться перелік доступних дій, серед яких редагування даних, налаштування застосунку та вихід із системи. Для покращення сприйняття кожен пункт

супроводжується відповідною іконкою, що дозволяє швидше орієнтуватися в інтерфейсі.

Під час розробки проєкту також було створено власний набір іконок у програмі Adobe Illustrator. Використання авторських графічних елементів дозволило підтримати єдиний стиль інтерфейсу та забезпечити візуальну узгодженість усіх екранів додатка.

Таким чином, дизайн-рішення мобільного додатка «ЧекPoint» базуються на принципах простоти, функціональності та візуальної послідовності. Використання єдиної кольорової гами, зрозумілої композиції, власних іконок та сучасних підходів до проєктування інтерфейсів дозволило створити зручний мобільний сервіс, орієнтований на повсякденне використання.

Висновки

У другому розділі було розроблено проєктне рішення мобільного додатка «ЧекPoint», призначеного для сканування, збереження та архівування касових чеків. На основі визначеної концепції сформовано структуру сервісу, яка поєднує основні функції роботи з чеками, систему винагород та особистий кабінет користувача.

У процесі проєктування було розроблено структуру додатка та систему навігації, що забезпечує швидкий доступ до основних розділів і зручну взаємодію користувача із сервісом. Визначено логіку розташування екранів та взаємозв'язок між ними, що дозволило створити зрозумілу й послідовну систему переходів.

Окрему увагу приділено формуванню візуального стилю та айдентики проєкту. Було розроблено логотип, обрано кольорову гаму та типографіку, які відповідають загальній концепції додатка та сприяють формуванню його впізнаваного образу. Використання мінімалістичного підходу дозволило

забезпечити зручне сприйняття інформації та підтримати цілісність інтерфейсу.

Також було створено дизайн основних екранів застосунку, зокрема екранів авторизації, сканування чеків, архіву, накопичень, профілю та налаштувань. Під час проєктування враховувалися принципи сучасного UX/UI-дизайну, що дало змогу забезпечити зручність користування та зрозумілу взаємодію з інтерфейсом.

Отже, у результаті виконаної роботи було розроблено цілісну дизайн-концепцію мобільного додатка «ЧекPoint», яка поєднує функціональність, зручність користування та сучасний візуальний стиль. Запропоноване проєктне рішення може бути використане як основа для подальшої реалізації мобільного застосунку.

РОЗДІЛ 3

ТЕХНІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТУ

Після розробки концепції мобільного додатка, його структури та візуального оформлення було здійснено технічну реалізацію проєкту. На цьому етапі визначалися вимоги до дизайну інтерфейсу, обиралися програмні засоби для створення макетів та розроблявся інтерактивний прототип додатка. Особлива увага приділялася забезпеченню зручності використання, візуальній цілісності інтерфейсу та відповідності сучасним принципам UX/UI-дизайну. Результатом роботи стало створення повного комплексу макетів та інтерактивного прототипу мобільного додатка «ЧекPoint», який демонструє основні сценарії взаємодії користувача із сервісом.

3.1. Технічні вимоги до дизайну мобільного додатка

Під час розробки дизайну мобільного додатка «ЧекPoint» було визначено низку технічних вимог, які забезпечують зручність використання, зрозумілу навігацію та якісне відображення інтерфейсу на мобільних пристроях.

Основою проєктування став мобільний формат із робочою областю 402 × 874 px, що відповідає розмірам екранів сучасних смартфонів. Усі елементи інтерфейсу створювалися з урахуванням принципів адаптивності та збереження читабельності на різних пристроях.

Однією з головних вимог була зручність взаємодії з елементами керування. Відповідно до рекомендацій мобільного дизайну розмір інтерактивних елементів становить не менше 30 × 30 px, що забезпечує комфортне натискання кнопок та перемикачів без помилкових дій користувача.

Для оформлення інтерфейсу використано модульний підхід із єдиною системою відступів. Основні внутрішні відступи між блоками становлять 8, 16 та 24 рх, що дозволяє зберігати візуальний порядок і забезпечує комфортне сприйняття інформації. Така система також спрощує подальше масштабування інтерфейсу та додавання нових екранів.

Важливою вимогою стала читабельність текстової інформації. Для цього було використано шрифт e-Ukraine. Розмір тексту становить від 10 рх до 24 рх. Це забезпечує зручне читання інформації без додаткового збільшення масштабу екрана.

Під час розробки кольорової системи особлива увага приділялася контрастності елементів. Світлий фон поєднується з темним текстом та акцентними блакитними елементами інтерфейсу, що дозволяє швидко знаходити основні функції додатка та покращує сприйняття інформації.

Під час проєктування також враховувалася необхідність створення єдиної системи компонентів інтерфейсу. Кнопки, поля введення, інформаційні картки та інші елементи повинні мати однакові принципи оформлення та поведінки на всіх екранах додатка. Це забезпечує цілісність інтерфейсу та спрощує сприйняття інформації користувачем.

Важливою технічною вимогою стало забезпечення послідовності візуальних рішень. Для цього на всіх екранах використовуються єдині правила розміщення елементів, кольорова гама, типографіка та система відступів. Такий підхід дозволяє підтримувати впізнаваність проєкту та створює комфортні умови для взаємодії користувача із застосунком.

Отже, технічні вимоги до дизайну мобільного додатка «ЧекPoint» були спрямовані на забезпечення зручності користування, читабельності інформації, логічної структури інтерфейсу та комфортної взаємодії користувача із сервісом.

3.2. Програмні засоби реалізації проєкту

Для реалізації дизайн-проєкту мобільного додатка «ЧекPoint» було використано програмні засоби Figma та Adobe Illustrator. Застосування двох програм дозволило виконати всі основні етапи роботи над проєктом — від створення графічних елементів до розробки інтерактивного прототипу майбутнього застосунку.

Основним інструментом проєктування стала програма Figma (Додаток В, рисунок В.1), яка широко використовується у сфері UI/UX-дизайну. Програмне середовище надає можливість створювати структуру інтерфейсу, розробляти дизайн екранів, формувати систему компонентів та налаштовувати взаємодію між окремими елементами. Однією з переваг Figma є можливість виконувати всі етапи розробки інтерфейсу в межах одного проєкту, що значно спрощує процес роботи та внесення змін.

Під час створення мобільного додатка у Figma було розроблено структуру екранів, сформовано систему навігації та створено фінальні макети інтерфейсу. Для підтримання цілісності дизайну використовувалися компоненти та стилі, які дозволили забезпечити однакове оформлення кнопок, полів введення, інформаційних блоків та інших елементів інтерфейсу. Також за допомогою інструмента Auto Layout було реалізовано впорядковане розташування елементів та систему відступів між ними.

Для створення інтерактивного прототипу використовувалися вбудовані можливості Figma Prototype (Додаток В, рисунок В.2). За допомогою цього інструмента було налаштовано переходи між екранами та реалізовано окремі інтерактивні елементи. Зокрема, у проєкті передбачено візуальну реакцію кнопок під час введення PIN-коду та анімацію перемикачів у розділі налаштувань. Це дозволило продемонструвати основні сценарії взаємодії користувача із застосунком без програмної реалізації проєкту.

Для розробки графічних елементів та набору іконок використовувалася програма Adobe Illustrator (Додаток В, рисунок В.3). Векторний формат дозволив створити масштабовані графічні елементи без втрати якості та забезпечити їх коректне відображення на екранах різного розміру. Створені в Illustrator іконки були інтегровані до інтерфейсу додатка та використані в різних розділах проєкту.

Також за допомогою Adobe Illustrator виконувалася робота з окремими елементами айдентики та графічними компонентами інтерфейсу. Використання векторної графіки забезпечило чіткість зображень та відповідність сучасним вимогам до цифрових продуктів.

Таким чином, поєднання можливостей Figma та Adobe Illustrator дозволило реалізувати всі основні етапи проєктування мобільного додатка «ЧекPoint». Використані програмні засоби забезпечили створення цілісного дизайн-рішення, підготовку графічних елементів та розробку інтерактивного прототипу майбутнього застосунку.

3.3. Розробка макетів та інтерактивного прототипу

Після визначення технічних вимог та створення візуальної концепції було розпочато розробку макетів мобільного додатка «ЧекPoint». Основною метою цього етапу стало створення цілісного інтерфейсу, який демонструє логіку роботи сервісу та забезпечує зручну взаємодію користувача з основними функціями додатка.

Робота над проєктом здійснювалася поетапно. Спочатку було сформовано структуру майбутнього інтерфейсу та визначено основні користувацькі сценарії. На основі попередньо проведеного аналізу аналогів було продумано послідовність дій користувача під час авторизації, додавання чеків, перегляду архіву, роботи із системою винагород та налаштуваннями профілю.

Після цього розпочалося створення окремих елементів інтерфейсу та формування єдиної дизайн-системи. Було розроблено набір компонентів, до якого увійшли кнопки, поля введення, навігаційні елементи, інформаційні картки та інші складові інтерфейсу. Використання компонентного підходу дозволило забезпечити однаковий стиль оформлення на всіх екранах та спростило подальшу роботу над проєктом.

Окрему увагу було приділено створенню графічних елементів. Для проєкту було розроблено власний набір іконок, який створювався у програмі Adobe Illustrator. Після цього іконки були інтегровані до макетів у Figma та використовувалися для навігації й візуального супроводу інформації.

У процесі розробки проєкт поступово розширювався та доповнювався новими функціями. Частина рішень переглядалася після оцінки зручності використання інтерфейсу, що дозволяло вдосконалювати структуру додатка та робити її більш зрозумілою для користувача. У результаті фінальна версія містить значно більше екранів і користувацьких сценаріїв, ніж було передбачено на початковому етапі роботи.

Після завершення створення макетів було розроблено інтерактивний прототип додатка. За допомогою інструментів Figma між екранами були налаштовані переходи, які відтворюють логіку роботи майбутнього сервісу. Це дозволило перевірити послідовність користувацьких дій та оцінити зручність навігації між основними розділами застосунку.

Для перевірки якості проєктного рішення проводилося регулярне тестування прототипу на мобільному пристрої. З цією метою використовувався мобільний застосунок Figma, який дозволяє переглядати макети безпосередньо на екрані смартфона. Під час тестування оцінювалися розміри елементів інтерфейсу, їх розташування, зручність взаємодії, швидкість переходів між екранами та загальне сприйняття інтерфейсу в реальних умовах використання.

Крім власного тестування, прототип було запропоновано для перегляду іншим користувачам. Отримані відгуки дозволили виявити окремі недоліки навігації та внести необхідні корективи до структури інтерфейсу. Такий підхід сприяв підвищенню зручності користування додатком та покращенню загального користувацького досвіду.

Для підвищення реалістичності прототипу були реалізовані окремі інтерактивні елементи та анімації. Зокрема, у проєкті використано анімовані перемикачі налаштувань, інтерактивні переходи між екранами та зміни станів окремих елементів керування. Це дозволило більш точно продемонструвати роботу майбутнього застосунку та наблизити прототип до реального цифрового продукту.

У результаті виконаної роботи було створено повний комплект макетів та інтерактивний прототип мобільного додатка «ЧекPoint». Отримане проєктне рішення демонструє основні функції сервісу, принципи навігації та особливості взаємодії користувача з інтерфейсом і може бути використане як основа для подальшої програмної реалізації додатка.

Висновки

У третьому розділі було розглянуто технічну реалізацію дизайн-проєкту мобільного додатка «ЧекPoint». Визначено основні вимоги до інтерфейсу, які враховують особливості мобільних пристроїв, потреби користувачів та сучасні принципи UI/UX-дизайну.

Для реалізації проєкту було використано програмні засоби Figma та Adobe Illustrator. За допомогою Figma виконано створення структури інтерфейсу, розробку макетів та налаштування інтерактивного прототипу, а Adobe Illustrator використовувався для створення власного набору іконок та графічних елементів.

У процесі роботи було сформовано дизайн-систему проєкту, розроблено комплект екранів мобільного додатка та реалізовано інтерактивний прототип, який демонструє основні сценарії взаємодії користувача із сервісом. Особлива увага приділялася логіці навігації, візуальній цілісності інтерфейсу та зручності виконання основних дій.

Для оцінки якості проєктного рішення проводилося тестування прототипу на мобільному пристрої, а також збір відгуків від потенційних користувачів. Це дозволило своєчасно виявити окремі недоліки та вдосконалити структуру інтерфейсу ще на етапі проєктування.

Таким чином, у результаті виконаної роботи було створено повноцінний дизайн-проєкт мобільного додатка «ЧекPoint», який поєднує функції сканування та збереження касових чеків, систему винагород і сучасний користувацький інтерфейс. Отриманий результат може бути використаний як основа для подальшої програмної реалізації та впровадження сервісу.

РОЗДІЛ 4

ОХОРОНА ПРАЦІ

Сучасна професійна діяльність дизайнера пов'язана з тривалою роботою за комп'ютером, тому важливим аспектом є забезпечення безпечних та комфортних умов праці. Правильна організація робочого місця сприяє зниженню навантаження на органи зору та опорно-руховий апарат, а також підвищує ефективність виконання робочих завдань.

Важливими складовими безпечної роботи є дотримання ергономічних вимог до організації робочого простору, забезпечення належного рівня освітлення та підтримання сприятливих умов у приміщенні. У цьому розділі розглянуто особливості організації робочого місця дизайнера та виконано розрахунок штучного освітлення відповідно до чинних вимог охорони праці.

4.1. Характеристика робочого місця дизайнера

Робоче місце дизайнера належить до категорії робочих місць, обладнаних персональним комп'ютером. Основна діяльність пов'язана зі створенням графічних матеріалів, розробкою інтерфейсів, обробкою цифрових зображень та роботою з текстовою інформацією. Робота виконується переважно у сидячому положенні та потребує постійної концентрації уваги.

Розглянемо робоче місце дизайнера, розташоване в приміщенні розміром 5×4 м та висотою 2,8 м. Загальна площа приміщення становить 20 м², а об'єм - 56 м³. Робоче місце обладнане персональним комп'ютером, монітором, клавіатурою, комп'ютерною мишею, робочим столом та кріслом.

Робочий стіл має висоту 0,75 м та забезпечує достатню площу для розміщення необхідного обладнання. Монітор розташовується на відстані 50–70 см від очей користувача, що відповідає ергономічним вимогам до

роботи з комп'ютерною технікою. Верхня межа екрана знаходиться на рівні очей або на 5–10 см нижче, що сприяє зменшенню навантаження на шийний відділ хребта та органи зору.

Робоче крісло повинно забезпечувати правильне положення тіла працівника під час роботи. Висота сидіння регулюється в межах 40–55 см, а конструкція спинки підтримує природне положення хребта. Під час роботи кут згину рук у ліктьових суглобах становить близько 90°, а стопи повністю спираються на підлогу.

Особливістю роботи дизайнера є значне навантаження на органи зору, оскільки діяльність пов'язана з тривалим спостереженням за екраном монітора та роботою з дрібними графічними елементами. Тривалість роботи за комп'ютером може становити 6–8 годин протягом робочого дня, тому важливого значення набувають належне освітлення робочого місця, дотримання режиму праці та відпочинку, а також правильна організація робочого простору.

Для забезпечення комфортних умов праці температура повітря в приміщенні повинна підтримуватися в межах 20–24 °С, відносна вологість повітря — 40–60 %, а швидкість руху повітря не повинна перевищувати 0,1–0,2 м/с. Такі параметри відповідають санітарно-гігієнічним вимогам до приміщень, у яких виконуються роботи з використанням персональних комп'ютерів.

Отже, раціональна організація робочого місця, дотримання ергономічних вимог та забезпечення нормативних параметрів мікроклімату сприяють зниженню втомлюваності працівника, підвищенню продуктивності праці та створенню безпечних умов роботи.

4.2. Розрахунок штучного освітлення

Для забезпечення комфортних умов праці важливе значення має раціональна організація освітлення робочого місця. Недостатня освітленість призводить до підвищеної втомлюваності працівника, зниження працездатності та збільшення навантаження на органи зору. Тому під час проєктування робочого місця необхідно забезпечити нормативний рівень освітлення відповідно до чинних вимог охорони праці.

Для розрахунку штучного освітлення використовується метод коефіцієнта використання світлового потоку, який рекомендується для визначення параметрів загального рівномірного освітлення приміщень.

Вихідні дані для розрахунку:

- довжина приміщення $A = 5$ м;
- ширина приміщення $B = 4$ м;
- висота приміщення $H = 2,8$ м;
- площа приміщення $S = 20$ м²;
- висота робочої поверхні $h_p = 0,8$ м;
- тип джерела світла – світлодіодні лампи;
- нормована освітленість $E = 300$ лк;
- коефіцієнт запасу $K = 1$;
- коефіцієнт нерівномірності освітлення $z = 1,1$.

Для визначення коефіцієнта використання світлового потоку необхідно обчислити індекс приміщення:

$$i = (A \times B) / (h \times (A + B))$$

де:

A – довжина приміщення, м;

B – ширина приміщення, м;

h – розрахункова висота підвісу світильника над робочою поверхнею, м.

Розрахункова висота становить:

$$h = H - h_p = 2,8 - 0,8 = 2,0 \text{ м.}$$

Тоді індекс приміщення дорівнює:

$$i = (5 \times 4) / (2 \times (5 + 4)) = 20 / 18 = 1,11.$$

Для приміщення з індексом $i = 1,11$ приймаємо коефіцієнт використання світлового потоку $\eta = 0,5$.

Приймаємо кількість світильників $N = 4$.

Необхідний світловий потік одного світильника визначається за формулою:

$$\Phi = (E \times K \times S \times z) / (N \times \eta)$$

де:

E – нормована освітленість, лк;

K – коефіцієнт запасу;

S – площа приміщення, m^2 ;

z – коефіцієнт нерівномірності освітлення;

N – кількість світильників;

η – коефіцієнт використання світлового потоку.

Підставляємо значення:

$$\Phi = (300 \times 1 \times 20 \times 1,1) / (4 \times 0,5)$$

$$\Phi = 6600 / 2$$

$$\Phi = 3300 \text{ лм.}$$

Отже, для забезпечення нормативної освітленості робочого місця необхідно використовувати чотири світильники зі світловим потоком не менше 3300 лм кожний.

Для реалізації освітлення доцільно використовувати світлодіодні світильники, оскільки вони характеризуються високою енергоефективністю, тривалим терміном експлуатації та забезпечують рівномірне освітлення робочої поверхні.

Таким чином, проведений розрахунок показав, що застосування чотирьох світлодіодних світильників зі світловим потоком 3300 лм дозволяє забезпечити нормативний рівень освітленості робочого місця дизайнера та створити комфортні умови для виконання професійної діяльності.

4.3. Заходи щодо забезпечення безпечних умов праці

Для забезпечення безпечних умов праці на робочому місці необхідно впроваджувати комплекс організаційних, санітарно-гігієнічних та технічних заходів. Їх основною метою є створення комфортного виробничого середовища, зниження впливу несприятливих факторів та підтримання працездатності працівника протягом робочого дня.

Одним із найважливіших заходів є забезпечення нормативних параметрів освітлення. Достатній рівень освітленості дозволяє зменшити навантаження на органи зору та підвищити ефективність роботи. Освітлювальна система повинна забезпечувати рівномірний розподіл світла в приміщенні та виключати утворення різких тіней і відблисків на робочих поверхнях.

Важливе значення має підтримання сприятливого мікроклімату. Температура повітря, вологість та швидкість його руху повинні відповідати встановленим санітарним нормам. Для цього необхідно забезпечити регулярне провітрювання приміщення та підтримання належного стану систем вентиляції.

Необхідною умовою безпечної роботи є дотримання вимог електробезпеки. Електрообладнання повинно перебувати у справному стані та проходити періодичний контроль. Усі електричні мережі та пристрої мають експлуатуватися відповідно до вимог нормативної документації, а використання пошкодженого обладнання не допускається.

Для запобігання виникненню пожежонебезпечних ситуацій необхідно виконувати вимоги пожежної безпеки. Приміщення повинно бути забезпечене первинними засобами пожежогасіння, а евакуаційні шляхи мають залишатися вільними та доступними у разі виникнення надзвичайної ситуації.

Санітарний стан робочого приміщення також впливає на безпеку праці. Регулярне прибирання та підтримання чистоти дозволяють зменшити кількість пилу в повітрі та створити більш комфортні умови для роботи. Особливу увагу слід приділяти чистоті робочих поверхонь та обладнання, яке використовується працівником.

Таким чином, забезпечення безпечних умов праці потребує комплексного підходу, який включає дотримання вимог щодо освітлення, мікроклімату, електро- та пожежної безпеки, а також підтримання належного санітарного стану приміщення. Виконання зазначених заходів сприяє створенню комфортного робочого середовища та збереженню здоров'я працівників.

Висновки

У четвертому розділі було розглянуто основні аспекти охорони праці, пов'язані з організацією робочого місця дизайнера. Визначено особливості роботи з використанням персонального комп'ютера та фактори, які можуть впливати на безпеку, комфорт і працездатність працівника.

У ході дослідження проаналізовано вимоги до організації робочого простору та виконано розрахунок штучного освітлення приміщення. Отримані результати показали, що використання чотирьох світлодіодних світильників зі світловим потоком 3300 лм забезпечує нормативний рівень освітленості робочої зони та створює комфортні умови для виконання професійних завдань.

Також було розглянуто основні заходи щодо забезпечення безпечних умов праці, серед яких підтримання нормативних параметрів освітлення та мікроклімату, дотримання вимог електро- та пожежної безпеки, а також забезпечення належного санітарного стану приміщення.

Таким чином, дотримання вимог охорони праці сприяє створенню безпечного та комфортного робочого середовища, зниженню негативного впливу виробничих факторів на працівника та підвищенню ефективності його професійної діяльності.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

1. В роботі виділено актуальні тенденції розвитку мобільних застосунків, пов'язаних зі збором, збереженням та обробкою інформації про покупки користувачів. Встановлено, що цифрові сервіси дедалі частіше використовуються для автоматизації повсякденних процесів, а мобільні додатки стають ефективним інструментом взаємодії між користувачем та інформаційними системами.

2. Виділено наступні особливості сучасних мобільних сервісів: використання мінімалістичного дизайну, зрозумілої структури навігації, чіткої візуальної ієрархії та орієнтація на швидке виконання основних дій. Також встановлено, що значна увага приділяється створенню комфортного користувацького досвіду та спрощенню взаємодії з інтерфейсом.

3. Розглянуто існуючі цифрові сервіси та мобільні застосунки, пов'язані зі скануванням чеків, програмами винагород і моніторингом цін на товари. Проведений аналіз дозволив визначити їхні функціональні та дизайнерські особливості.

4. Аналіз аналогів та інтерфейсних рішень дозволив сформулювати вимоги до проєктного рішення, визначити основні функціональні можливості додатка та принципи побудови його структури. Розроблено концепцію мобільного додатка «ЧекPoint», сформовано систему навігації, визначено візуальний стиль та створено логіку взаємодії користувача з основними функціями сервісу.

5. Спроектовано дизайн мобільного додатка «ЧекPoint», який включає комплект основних екранів, систему навігації, інтерактивний прототип та власний набір графічних елементів. Результатом виконання дипломної роботи стала дизайн-пропозиція мобільного додатка, яка може бути використана як основа для подальшої програмної реалізації проєкту.

ДОДАТКИ

Додаток А

Аналогове середовище та прототипи



Рисунок А.1. Мобільний додаток «Cashback di Stato»



Рисунок А.2. Мобільний додаток «Precios Justos»

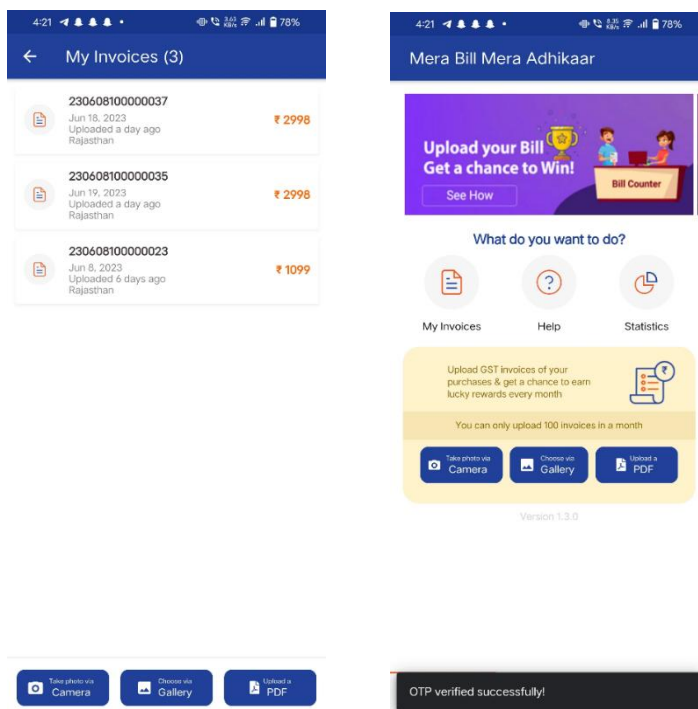


Рисунок А.3. Мобільний додаток «Mera Bill Mera Adhikaar»

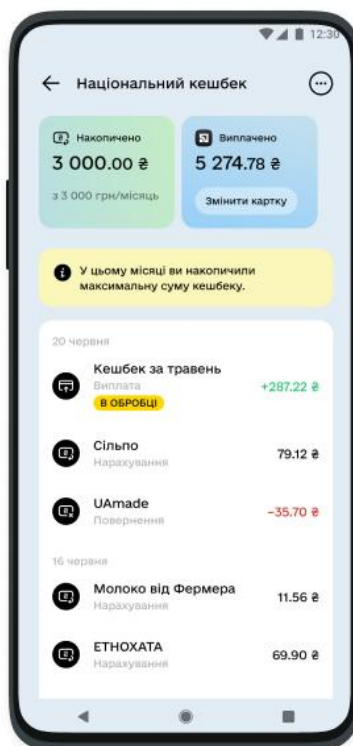


Рисунок А.4. Державна програма «Національний кешбек»

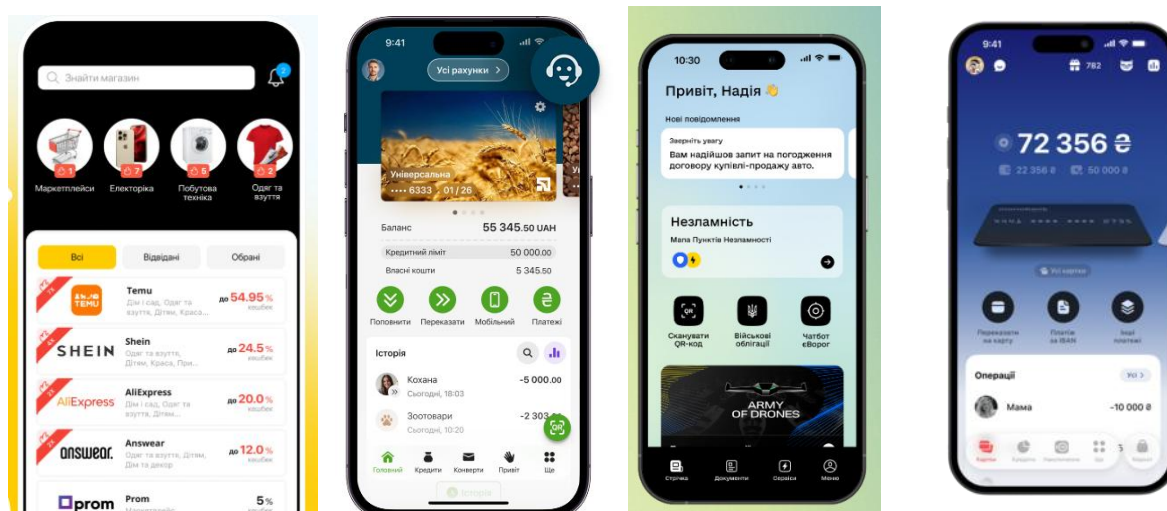


Рисунок А.5. Українські мобільні застосунки

Додаток Б

Проектна концепція

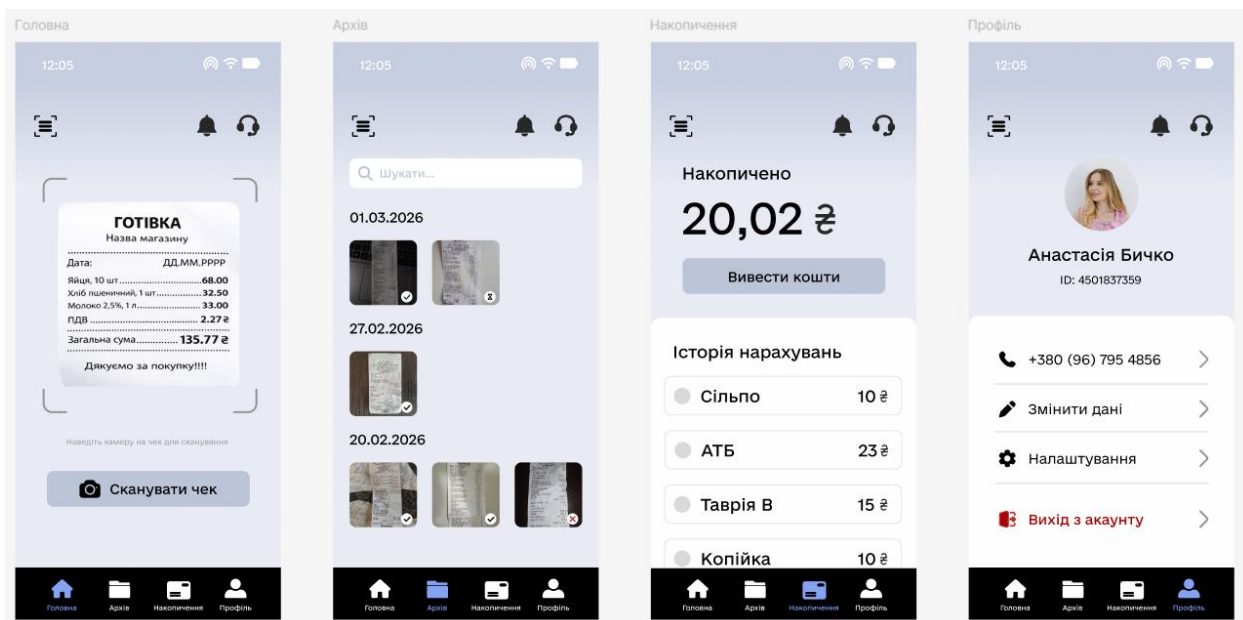


Рисунок Б.1. Основні екрани додатка «ЧекPoint»

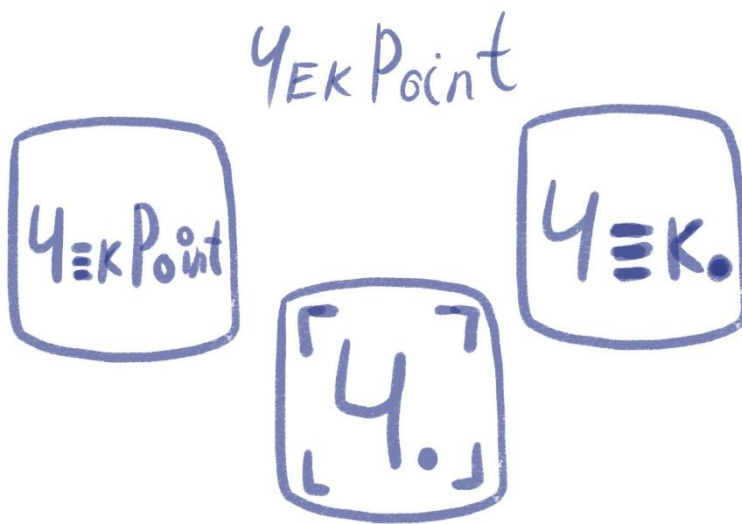


Рисунок Б.2. Перші варіанти логотипу



Рисунок Б.3. Обрана версія логотипу



Рисунок Б.4. Фінальний логотип додатку «ЧекPoint»

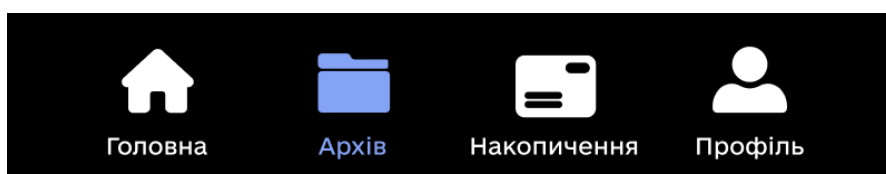


Рисунок Б.5. Білий колір змінюється блакитний після натискання

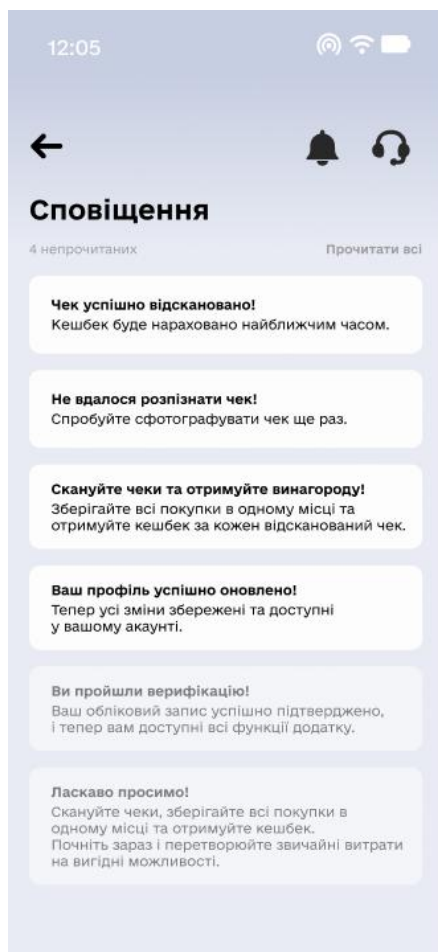


Рисунок Б. 6. Використання шрифту e-Ukraine

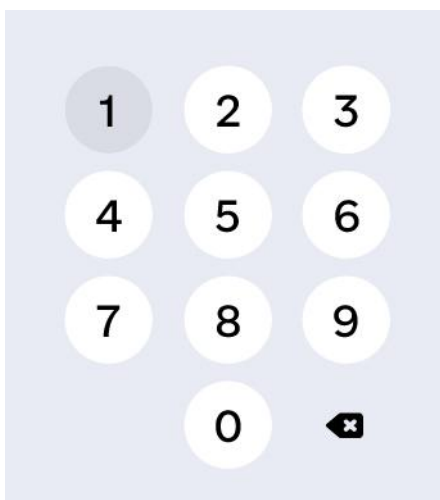


Рисунок Б.7. Підсвічування кнопки при натисканні

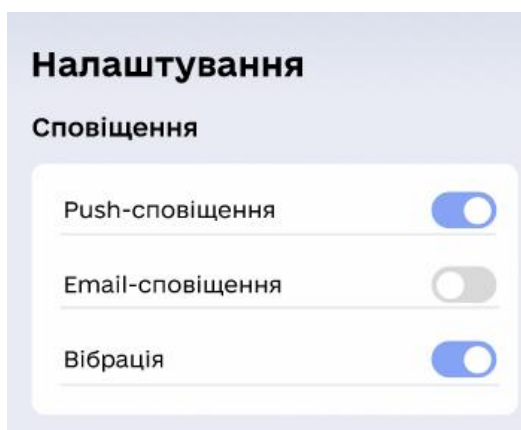


Рисунок Б.8. Зміна стану кнопки після натискання

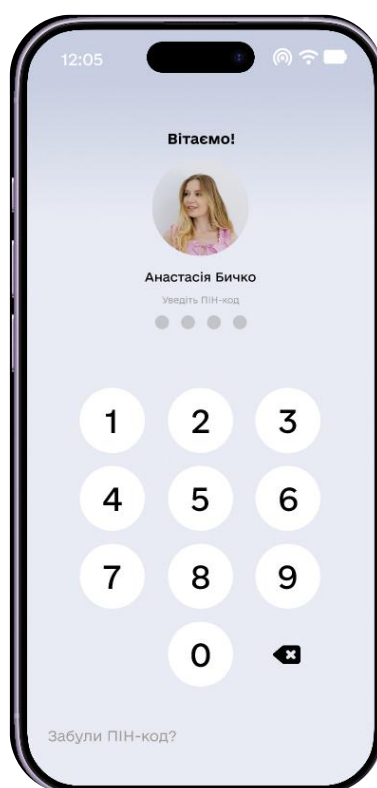


Рисунок Б.9. Екран входу у додаток



Рисунок Б.10. Головний екран



Рисунок Б. 11. Екран архіву

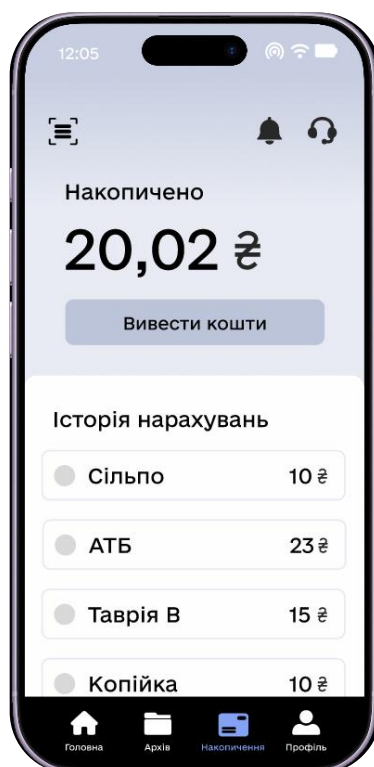


Рисунок Б.12. Накопичення

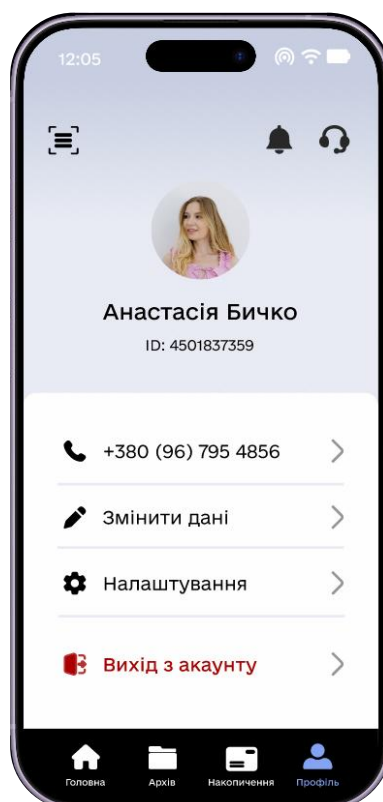


Рисунок Б.13. Профіль

Додаток В

Технічна реалізація проєкту

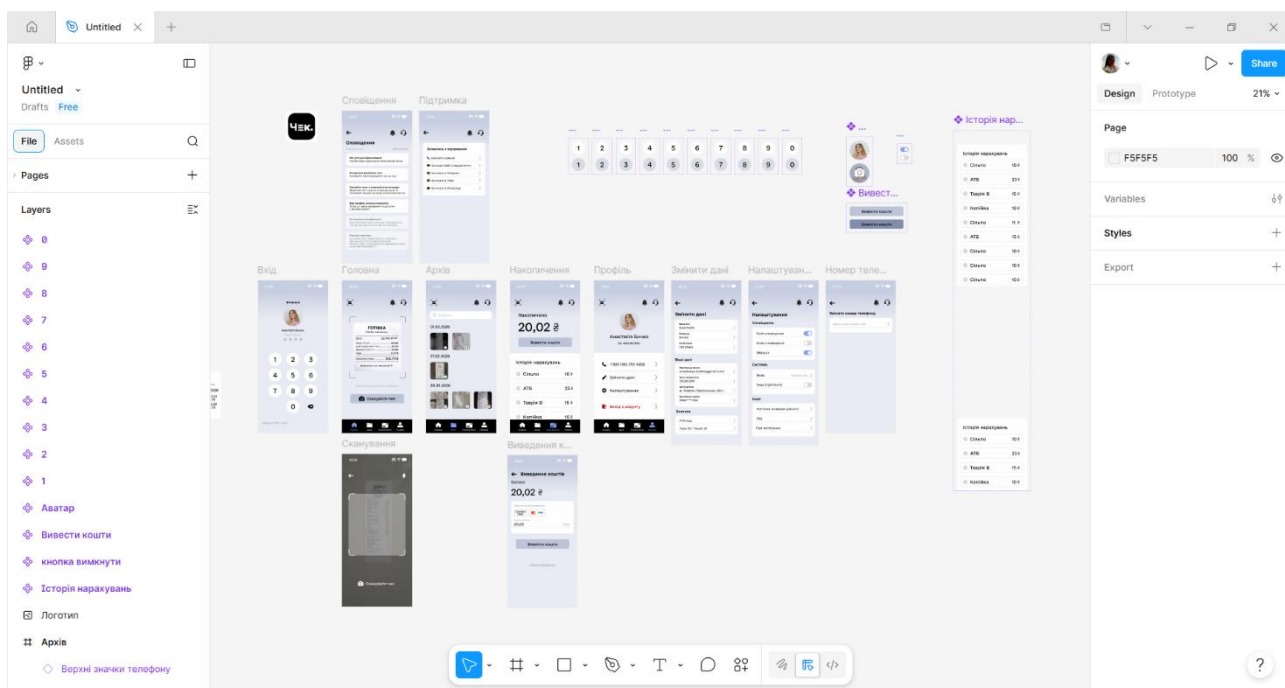


Рисунок В.1. Інтерфейс програми Figma

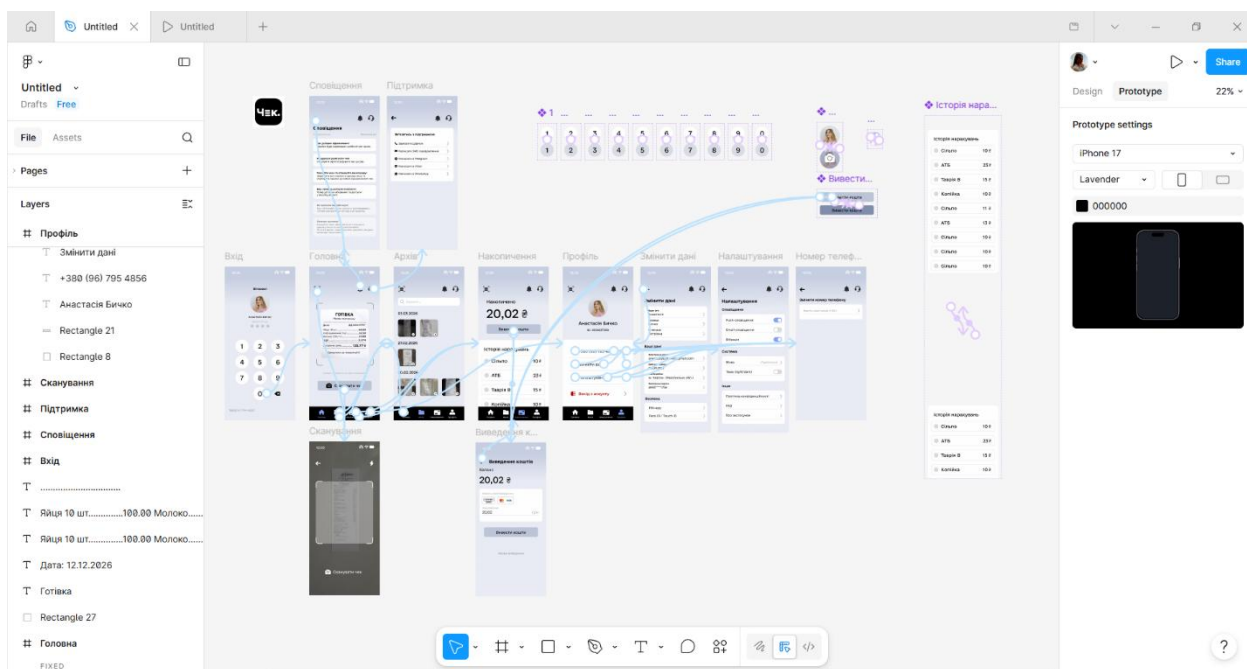


Рисунок В.2. Прототип у Figma

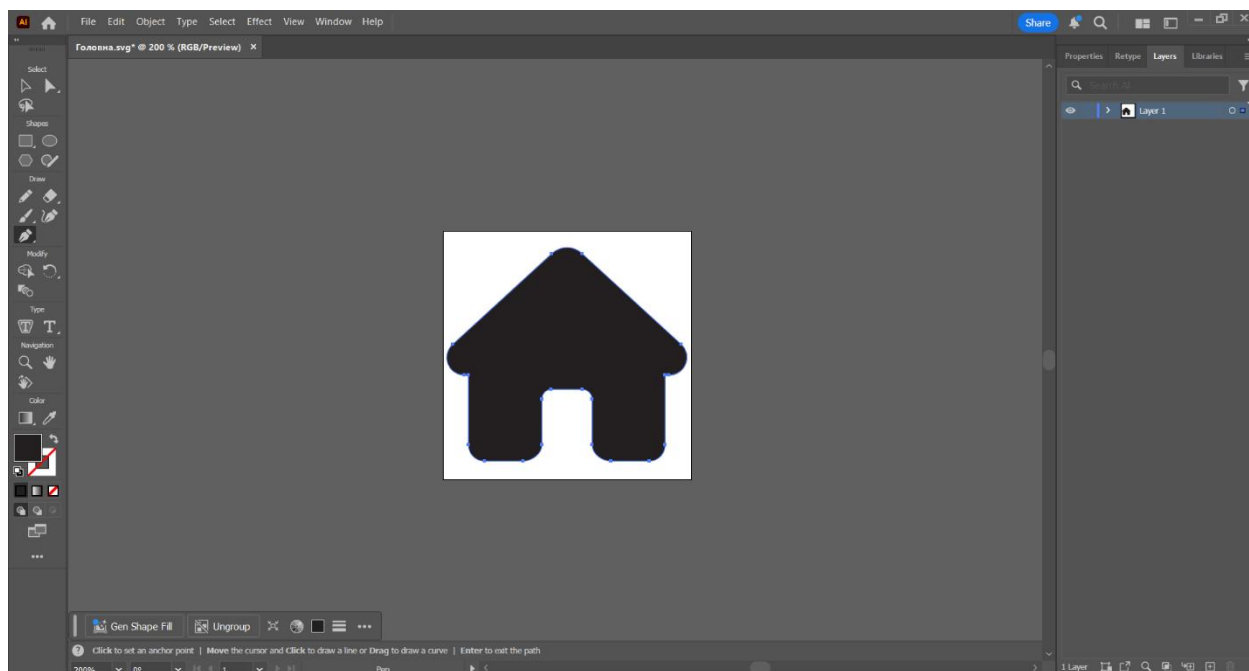


Рисунок В.3. Интерфейс програми Adobe Illustrator

Таблиця Г.1

Нормативні значення освітленості для виробничих приміщень (ДБН В.2.5-28-2018)

Характеристика зорової роботи	Найменший розмір об'єкта розрізнення, мм	Розряд зорової роботи	Підрозряд зорової роботи	Контраст об'єкта розрізнення з фоном	Фон	Штучне освітлення		Природне освітлення			Суміщене освітлення		
						Освітленість, лк		КПО $e_{\text{н}}^{\text{III}}$ %			КПО $e_{\text{н}}^{\text{III}}$ %		
						При комбінованому освітленні	При загальному освітленні	При верхньому або верхньому бічному освітленні	При бічному освітленні		При верхньому або верхньому бічному освітленні	При бічному освітленні	
У зоні зі стійким сніговим покривом	На решті території	У зоні зі стійким сніговим покривом	На решті території										
Високої точності	0,3 - 0,5	III	a	малий	темний	2000	500	5	1,6	2	3	1	1,2
			б	малий середній	середній темний	1000	300						
			в	малий середній великий	світлий середній темний	750	300						
			г	середній великий те ж	світлий те ж середній	400	200						
Середній точності	0,5 - 1	IV	a	малий	темний	750	300	4	1.2	1,5	2,4	0,7	0,9
			б	малий середній	середній темний	500	200						
			в	малий середній великий	світлий середній темний	400	200						
			г	середній великий великий	світлий світлий середній	300	150						
Малої точності	1 - 5,0	V	a	малий	темний	300	200	3	0,8	1,0	1,8	0,5	0,6
			б	малий середній	середній темний	-	150						
			в	малий середній великий	світлий середній темний	-	150						
			г	середній великий	світлий середній	-	100						

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Heraldts.khmnu.edu.ua. URL: <https://heraldts.khmnu.edu.ua/-index.php/heraldts/article/view/1300/1301> (дата звернення: 04.05.2026)
2. Mobiletransaction.org. URL: <https://it.mobiletransaction.org/cashback-di-stato-senza-spид/> (дата звернення: 10.05.2026)
3. Wired.it. URL: <https://www.wired.it/-economia/consumi/2020/10/07/cashback-stato-come-funziona/?utm> (дата звернення: 11.05.2026)
4. Play.google.com. URL: <https://play.google.com/store/-apps/details?id=ar.gob.preciosjustos> (дата звернення: 13.05.2026)
5. Elbaston.com.ar. URL: <https://elbaston.com.ar/contenido/43312/que-es-precios-justos-el-programa-que-lanza-hoy-el-gobierno?utm> (дата звернення: 13.05.2026)
6. Play.google.com URL: <https://play.google.com/-store/apps/details?id=com.gstn.msma> (дата звернення: 15.05.2026)
7. Government.economictimes.indiatimes.com. URL: <https://government.economictimes.indiatimes.com/news/economy/mera-bill-mera-adhikaar-gst-incentive-scheme-to-be-launched-from-sept-1-cash-prizes/103038785> (дата звернення: 15.05.2026)
8. Madeinukraine.gov.ua. URL: <https://madeinukraine.gov.ua/-nationalcashback> (дата звернення: 16.05.2026)
9. Nta.ua. URL: <https://www.nta.ua/public/v-ukrayini-pochav-diyatynaczionalnyj-keshbek-dlya-spozhyvachiv-vitchyznyanyh-tovariv-detali?utm> (дата звернення: 16.05.2026)
10. Academia.edu URL: https://www.academia.edu/-9547561/Designing_with_the_Mind_in_Mind_Simple_Guide_to_Understanding_User_Interface_Design_Rules_Designing_with_the_Mind_in_Mind_Simple_Guide_to_Understanding_User_Interface_Design_Rules (дата звернення: 20.05.2026)

11. Figma.com. URL: <https://www.figma.com/> (дата звернення: 26.05.2026)
12. Adobe.com. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/illustrator.html> (дата звернення: 28.05.2026)
13. Developer.apple.com. URL: <https://developer.apple.com/design/> (дата звернення: 29.05.2026)
14. Diia.gov.ua. URL: <https://diia.gov.ua/> (дата звернення: 29.05.2026)
15. E-construction.gov.ua. URL: https://e-construction.gov.ua/-laws_detail/3074958732556240833?doc_type=2&utm (дата звернення: 30.05.2026)