УДК 004.37.7;74
DOI https://doi.org/10.32782/uad.2026.3.17

Туркотенко Поліна Олегівна,
бакалавр дизайну
Київського столичного університету імені Бориса Грінченка
ORCID ID: 0009-0000-8520-1175
polinaturkotenko@gmail.com

Волгін Юрій Євгенійович,
старший викладач кафедри дизайну
Київського столичного університету імені Бориса Грінченка
ORCID ID: 0009-0003-9424-4451
y.volhin@kubg.edu.ua

Карпов Віктор Васильович,
доктор історичних наук,
завідувач кафедри дизайну,
Київського столичного університету імені Бориса Грінченка
ORCID ID: 0000-0002-3446-9187
v.karpov@kubg.edu.ua

АЙДЕНТИКА МОТИВАЦІЙНОГО МОБІЛЬНОГО ЗАСТОСУНКУ «TTOG»

Висвітлено особливості створення концепції та дизайну айдентики мотиваційного мобільного застосунку, орієнтованого на покращення продуктивності, зосередження та мотивації користувачів. Досліджено теоретичні й практичні аспекти сучасного підходу до саморозвитку через мобільні інструменти, а також вплив інформаційного світу на людину, її стани, прокрастинацію та відсутність чітких цілей у навчальному процесі, роботі і повсякденному житті. Проаналізовано тенденції використання мобільних застосунків для покращення якості життя, гейміфікацію, роль якісного UI-UX дизайну в ефективності цифрових продуктів та особливості формування користувацького досвіду. Здійснено дослідження потреб цільової аудиторії, зокрема створення user-persons, а також аналіз конкурентних рішень на ринку, аналіз tone of voice, створено бриф, user-flow та інші додаткові важливі дослідження. Вивчено типові проблеми користувачів такі, як складність формулювання цілей, відволікання, візуальний та інформаційний шум, перевантаження. Розкрито важливу роль дизайну у проектуванні інтерфейсу з метою досягнення зручності, логіки й візуальному балансу.

Особливу увагу приділено персоналізованому підходу до планування, мотивації, системам звітності та режиму фокусування. Встановлено взаємозв'язок між дизайном інтерфейсу, гнучкістю функціоналу та потребами користувачів у підтримці регулярності, самоконтролю та досягненні цілей. Результатом праці стала розробка концептуального мобільного застосунку з індивідуальним плануванням, системою винагород, блокуванням відволікаючих факторів та візуально спокійним, привабливим інтерфейсом, що сприяє формуванню корисних звичок, підвищенню ефективності та продуктивності, а також досягненню омріяних цілей.

Ключові слова: *мобільний застосунок, UX-UI дизайн, гейміфікація, айдентика, дизайн, саморозвиток.*

Turkotenko Polina, Volgin Yuriy, Karpov Viktor. THE IDENTITY OF THE MOTIVATIONAL MOBILE APPLICATION "TTOG"

The features of creating the concept and design of the identity of a motivational mobile application focused on improving productivity, concentration and motivation of users are highlighted. The paper explores the theoretical and practical aspects of a modern approach to self-development through mobile tools, as well as the impact of the information world on a person, their states, procrastination and the lack of clear goals in the educational process, work and everyday life. The trends in the use of mobile applications to improve the quality of life, gamification, the role of high-quality UI-UX design in the effectiveness of digital products and the features of forming the user experience are analyzed. A study of the needs of the target audience was carried out, in particular the creation of user-personas, as well as an analysis of competitive solutions on the market, tone of voice analysis, a brief,

© Туркотенко П. О., Волгін Ю. Є., Карпов В. В., 2026

user-flow and other additional, no less important studies were created. Typical user problems were studied, such as procrastination, the complexity of formulating goals, distraction, visual and information noise, overload. The important role of design in interface design is revealed in order to achieve convenience, logic and visual balance.

Particular attention is paid to a personalized approach to planning, motivation, reporting systems and focus mode. The relationship between interface design, functionality flexibility and user needs to maintain regularity, self-control and achieve goals is established. The result of the work was the development of a conceptual mobile application with individual planning, a reward system, blocking distractions and a visually calm, attractive interface that contributes to the formation of useful habits, increasing efficiency and productivity, as well as achieving desired goals.

Key words: *mobile application, UX-UI design, gamification, identity, design, self-development.*

Вступ. Проблеми концентрації та мотивації стають щоразу актуальнішими у сучасному світі, де кожен стикається з постійним інформаційним перевантаженням, швидким темпом життя, високою конкуренцією в багатьох сферах життя. Наразі існує багато різноманітних застосунків, які допомагають нам піклуватись про психічний стан та створенні умов для навчання та концентрації. Провівши детальний аналіз схожих застосунків можемо виділити різні їх види.

До умовно першої групи відносимо застосунки з елементами гейміфікації, які перетворюють щоденні завдання на цікаві виклики, сприяють формуванню нових звичок у ігровій формі. Друга група – це медитаційні застосунки, які сприяють зниженню стресу та покращують емоційну стійкість і витривалість людини. Також вони можуть містити поради та медитації для покращення фокусу і зниження впливу зовнішніх тригерів. Водночас існують застосунки, що сприяють натхненню, розвитку творчості та покращенню навчання. Вони забезпечують доступ користувача до мотивуючого контенту, що підтримує високий рівень їх ентузіазму та оптимізму.

Мобільні технології зробили навчання доступним у будь-який час і в будь-якому місці, що значно підвищило його комфорт і зручність. Сучасні навчальні застосунки відкривають користувачам нові можливості у сфері науки та освіти. Як приклад, можна вивчати мови, переглядаючи лише серіали – застосунок автоматично формує навчальний план на основі переглянутих серій, створює список невідомих слів, граматики та додає вправи на закріплення матеріалу. Або, можна навчатися співу за допомогою відео-уроків і повторювати вправи разом з віртуальним викладачем. Окремим важливим напрямом у розвитку застосунків є додатки для вивчення іноземних мов, які сьогодні роблять справжній прорив. Розробники не втрачають можливості додати штучний інтелект у свій продукт, адже це значно підвищує ефективність взаємодії користувача із застосунком.

Названі види застосунків допомагають людині в самовдосконаленні та дозволяють досягати високих результатів у різних сферах за короткий час, сприяють опануванню нових навичок швидко та ефективно, оптимізують середовище завдяки різним програмам, які мають вплив та відслідковують наше рутинне життя. Завдяки мобільним застосункам кожен може навчатись у власному темпі, у зручний час і так, як йому зручно – саме це й робить навчання більш ефективним та доступним.

Матеріали та методи. Проблемою дослідження мотивації людей є час концентрації. Дослідники зазначають, що середній час концентрації уваги людини зменшився з 12 секунд у 2000 році до 8 секунд у 2015 році [6]. Здатність людей утримувати увагу значно знизилася, що негативно впливає на їхню можливість зосереджуватись, ефективно обробляти інформацію й взаємодіяти з нею. Це зменшення пов'язують зі зростанням використання мобільних телефонів та соціальних мереж у нашому житті.

Однією з головних причин зниження концентрації уваги та мотивації є інформаційне перевантаження. Щодня людина стикається з надмірною кількістю даних з різних джерел. Упродовж дня, під час домашніх справ чи навіть занять, гаджети постійно супроводжують людину – як джерело фонової розваги. Перед сном ситуація повторюється:

багато хто засинає лише після довготривалого перегляду стрічок соціальних мереж.

Середньостатистична людина споживає приблизно 34 гігабайти інформації щодня [3]. Це як 100 тисяч слів або 34 години телебачення. Для порівняння, у 1986 році людина отримувала близько 40 газет інформації на день, тоді як зараз це число збільшилося до 174 газет щодня. Попри таку кількість нової інформації наш мозок має обмежену здатність обробляти її. Дослідження нейробіології показують, що постійне перемикання між різними джерелами інформації призводить до зниження глибини обробки інформації, погіршення пам'яті та зниження навичок критичного мислення.

Ці проблеми призводять до ускладнень у засвоєнні матеріалу. Все частіше виникають труднощі з виділенням головного та структуруванням інформації. Також загалом погіршується якість навчання. Multitasking, який часто виникає через інформаційне перевантаження, знижує ефективність навчання на 40% [4]. Інформаційне перевантаження негативно впливає на психічне, фізичне здоров'я та має серйозні наслідки, подолання яких є тривалим і складним. Надмірне споживання інформації призводить до емоційного та когнітивного виснаження і може викликати хронічний стрес та депресивні стани.

Оскільки ці проблеми є досить поширеними та стосуються багатьох, існують різні методи їх подолання. Популярним серед зумерів є метод дофамінового меню суть якого полягає у створенні графіку з різних справ, які приносять задоволення і в яких заборонено використовувати телефон. Завдяки цьому нервова система розвантажується, а людина відпочиває.

Відсутність чітких цілей на майбутнє, нечітко сформульовані цілі часто стають ключовою перепоною для ефективного навчання, роботи та особистісного розвитку. Дослідження показують, що 73% опитуваних відчувають труднощі з визначенням своїх життєвих пріоритетів через надмірну кількість можливостей та варіантів вибору [2]. Соціальний тиск та очікування інших часто призводять до того, що люди переслідують цілі, які насправді не відповідають їхнім внутрішнім прагненням та є нав'язаними суспільством. За даними психологічних досліджень, близько 65% молодих людей обирають професійний шлях під впливом батьківських очікувань або суспільних стереотипів [5]. Страх невизначеності та невдачі виступає значним бар'єром у постановці чітких цілей. Приблизно 58% людей уникають встановлення конкретних цілей через страх невдачі. Відсутність чітких цілей негативно впливає на особистісний розвиток та сповільнює омріяне кар'єрне зростання. Дослідження показують, що працівники з чітко визначеними кар'єрними цілями в середньому заробляють на 30% більше, ніж їхні колеги без визначених цілей [7]. Це негативно впливає на емоційне благополуччя, призводячи до втрати контролю над життям і незадоволення рівнем існування. Психологи відзначають, що люди без чітких цілей на 45% частіше відчувають тривогу та депресію. Близько 75% молоді вважають себе прокрастинаторами, при цьому 50% роблять це систематично. Це часто пов'язано зі страхом до невдачі, перфекціонізмом, невмінням планувати час, відсутністю навичок самоорганізації. Постійний тиск та високі очікування можуть призводити до емоційного вигорання.

Соціальне середовище може як підтримувати, так і знижувати мотивацію. Дослідження показують, що студенти, які навчаються в групах з високою академічною мотивацією, показують кращі результати. Проте, тиск з боку батьків, викладачів та суспільства може створювати додатковий стрес, який негативно впливає на мотивацію та здатність концентруватися. Отже, проблеми мотивації та концентрації у навчальному процесі є комплексним викликом, який потребує системного підходу до вирішення.

Результати. Проаналізувавши проблеми та наслідки, було вирішено розробити мотиваційний застосунок функції якого спрощують, прискорюють та систематизують шлях користувача до досягнення цілей. Створюючи нову ціль користувач обирає конкретні

дні та години, коли він має вільний час. Саме на основі цих даних система формує індивідуальний навчальний план, який чітко вбудовується в життя людини, а не змушує її підлаштовуватись. Ціль може бути як короткостроковою – на тиждень, так і довгостроковою – на місяць або навіть рік. При цьому таких цілей можна створювати скільки завгодно, але кожна з них повинна відповідати реальному вільному часу користувача. Такий підхід дозволятиме уникнути перевантаження й підвищить ймовірність досягнення результату.

Ще однією важливою функцією є режим фокусування. Це допомагає користувачеві зосередитись на завданні. Застосунок дозволяє блокувати обрані соціальні мережі та додатки під час навчання. Наприклад, можна надати дозвіл на словник або Google, але обмежити доступ до Instagram чи TikTok. Якщо користувач вирішує вийти із сесії раніше або зняти обмеження – система автоматично списує частину зароблених балів.

Після кожного заняття користувач залишає короткий текстовий або фотозвіт. Це може бути просте селфі за ноутбуком або кілька речень про те, що вивчено. Такі невеликі, але систематичні дії формують звичку і дають змогу візуально оцінити прогрес. Наприкінці шляху користувач бачитиме не лише кількість пройдених уроків, а й свій реальний шлях у фото, коментарях, маленьких перемогах. Щоб навчання не перетворювалося на рутину, в систему застосунку впроваджена функція геймінгу. За кожну завершену сесію користувач отримує бали, які може витратити на купони до веб-магазинів, наприклад, аудіо книг чи цифрових ресурсів. Але за пропуски, відсутність звіту або передчасне завершення сесії частина балів втрачається.

Таким чином, правильне формування функціональних вимог до мотиваційного застосунку є не просто технічним завданням, а ключовим етапом у створенні дійсно корисного й ефективного продукту. Кожна з впроваджених функцій від автоматичного розкладу до системи винагород не лише оптимізує процес планування, а й глибше впливає на внутрішню мотивацію користувача, допомагаючи йому залишатися на шляху до власних цілей. Гнучкість, персоналізація, звітність і блокування відволікаючих факторів – елементи середовища, яке підлаштовується під життя людини, підтримує її у моменти сумніву й підсилює відчуття досягнення. У сукупності вони створюють не просто застосунок, а помічника у розвитку.

Значна частина популярних додатків для підвищення продуктивності чи навчання мають стандартний набір функцій. Нагадування, списки справ, календар, трекер звичок і таке інше. Але вони не враховують той факт, що мотивація кожної людини унікальна. Комусь важливо бачити щоденний прогрес у графіках, а хтось втрачає інтерес без візуального або зворотного зв’язку. Це підтверджується й дослідженнями, які демонструють, що внутрішня мотивація значно зростає, коли користувач відчуває контроль над процесом та бачить власні досягнення [8].

Ключовим етапом розробки будь-якого застосунку є проектування дійсно зрозумілого функціоналу, котрий не лише виконує поставлені задачі, а й відповідає сподіванням користувача, створює емоційний зв’язок та розв'язує реальні проблеми. У випадку з мотиваційним застосунком TTOG це особливо важливо, адже цільова аудиторія – це особи, які прагнуть змін, але часто стикаються з труднощами організації, браком мотивації, часу, самодисципліни. Саме тому функціонал TTOG було розроблено з урахуванням цих бар’єрів, а також на основі сучасних досліджень мотивації, продуктивності та цифрових звичок [9].

На основі цих даних TTOG може якісно та продумано побудувати індивідуальний розклад, розподіляючи задачі відповідно до визначених часових вікон, враховувати оптимальні проміжки між сесіями для закріплення інформації, автоматично переносити завдання, якщо виникла непередбачувана ситуація, рекомендувати різноманітні типи активностей залежно від наявного часу. Тому такий особистісний підхід допомагає користувачеві уникнути перевтоми, що є важливим фактором у підтримці тривалої мотивації.

На відміну від звичних мотиваційних застосунків чи трекерів звичок, TTOG не нав'язує готових шаблонів, а створює персональний, живий розклад. Це створює таке відчуття для людини, що він не відчуває тиску чи зобов'язання, а здобуває такого собі помічника, який допомагає використовувати навіть найменший відрізок часу з користю, але без напруження. Цей підхід відповідає актуальним принципам гнучкого UX-дизайну та human-centered планування, які активно інтегруються у цифрових продуктах нового покоління. Він спирається також на дослідження когнітивної психології. TTOG дозволяє мати чітко завершені сесії в межах вільного часу, що психологічно дає відчуття завершеності й досягнення. Також, якщо враховувати теорію «порогів мотивації» (threshold theory) починати легше, якщо бар'єр входу низький. Заплановане завчасно завдання на 15 хвилин виглядає досяжним, і тому шанс виконати його зростає.

Коли користувач відкриває будь-яку програму перше, що він бачить – це його дизайн. Саме дизайн створює перше враження, навіть раніше, ніж людина ознайомиться з функціоналом. Як відзначають сучасні дослідники, дизайн інтерфейсу мобільного застосунку має не лише естетичне, а й поведінкове значення, адже формує довіру та зручність ще до початку використання функцій [1]. Отож, для успішного проекту важливо не тільки що він робить, але й як він виглядає, як сприймається, наскільки зрозумілий та приємний у використанні. У цьому плані дизайн інтерфейсу та айдентика є ключовими у залученні, утриманні та задоволеності користувачів.

У процесі створення дизайну застосунку TTOG був фокус на створенні не просто сучасної програми з мотиваційними функціями, а такий, який би візуально підкреслював основні ідеї додатку: легкість, цілеспрямованість, структуру, персоналізований підхід. Тому в дизайні було важливо не тільки підібрати приємні кольори, шрифт чи логотип, а й забезпечити гармонійне поєднання візуального стилю з емоційним забарвленням та функціональністю.

У сучасному цифровому середовищі логотип – це не просто графічний знак, а автограф бренду, його характер і настрій, які споживач сприймає майже миттєво. Для застосунку TTOG розробка логотипа була одним з ключових кроків у формуванні айдентики, адже він мав втілювати в собі кілька важливих аспектів таких, як прогрес, натхнення, цілеспрямованість та легкість. Фірмовий знак оформлено у вигляді геометричної, але невимушеної структури, яка нагадує ромб або квадрат, що стоїть на куті – динамічну фігуру, що, нібито, перебуває у русі (рис. 1).

Основою фірмового знаку стала концепція поєднання трьох простих, але значущих графічних символів. Галочка в логотипі символізує завершення справи, результат, досягнення мети. Це базовий візуальний елемент, який викликає миттєву асоціацію з виконаним завданням або успішно завершену дію. Стрілка вгору – це символ поступу, динаміки, мотивації рухатись далі. Цей елемент передає ідею прогресу, зростання і бажання покращувати себе. А позначене поле – символ структури, контролю, послідовного виконання. Об'єднавши три ці символи в цілісну форму, логотип TTOG є метафорою самого додатку: програми, що спонукає людей зосереджуватися на конкретних завданнях, відслідковувати свій прогрес і рухатися вперед, крок за кроком.



Рис. 1. Концепція створення логотипу в різних кольорових варіаціях

Логотип також легко адаптується до різних розмірів та форматів. Він добре розпізнається як на головному екрані і як іконка мобільного додатку, і у вигляді спрощеного знаку в навігації чи повідомленнях. Ще одна важлива риса – він не тисне, а підтримує. У ньому відсутня агресивність, чіткий ультиматум чи складні асоціації. Він виглядає

сучасно, але водночас легко, що показує наче ти на правильному шляху. На відміну від багатьох конкурентів, логотип TTOG не зображає галочку, календар, графік зростання чи просто літери. Він абстрактний, але змістовний. Це дозволяє додатку виглядати одночасно сучасно та не прив'язує себе до трендових зображень чи кліше.

Кольорам та типографіці було приділено велику увагу – метою було створити інтерфейс, який би був максимально простим, зрозумілим, але водночас сучасним, живим та стильним. Він мав дихати як візуально, так і емоційно. Для колірної палітри було обрано п'ять основних відтінків: від яскраво-синього #005EF5 до м'якого блакитного #52B1FF, світло синього #D2EBFF, а також білий #FFFFFF як фоновий колір і темно-синій #011729 (рис. 2).

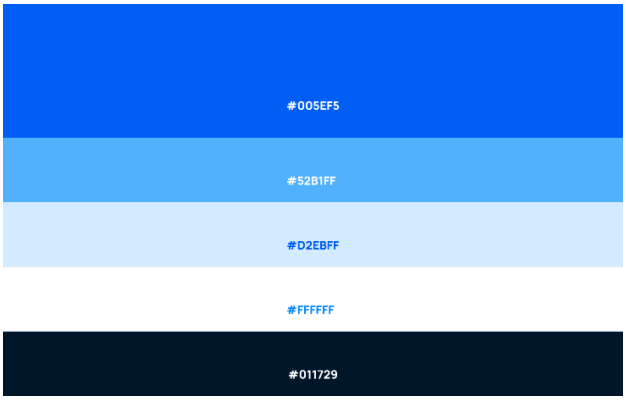


Рис. 2. Фірмові кольори дизайну застосунку

Вся палітра ґрунтується на ідеї легкості, спокою та впевненості. Сині тони допомагають сконцентруватись, знижують зорове навантаження та асоціюються з ясністю думки, внутрішнім спокоєм. Це підтверджується дослідженнями у сфері UX-дизайну: кольори в інтерфейсі мають не лише декоративне, але й психофізіологічне значення, впливаючи на настрій користувача та його здатність утримувати увагу. Для застосунку, який повинен мотивувати й підтримувати, було важливим уникнути надмірно агресивних або темних кольорів. Замість цього було обрано палітру, що викликає довіру та легкість сприйняття.

Типографіка в застосунку також має важливе значення. Було потрібно знайти шрифт, який би поєднував читабельність, сучасність та візуальну привабливість. Зрештою було обрано Manrope – геометричний шрифт, який має м'які форми, добре виглядає на екрані та не виглядає надто офіційно (рис. 3). Він ідеально підходить для мобільного використання, адже легко читається навіть на невеликому екрані. У своїй структурі Manrope поєднує простоту, м'якість та характер. Типографіка в TTOG формує чітку ієрархію: заголовки мають великий розмір та колір, основний текст легко відрізнити від підказок або другорядної інформації. Це забезпечує інформаційну прозорість, що, є одним з основних принципів ефективної інформаційної архітектури.



Рис. 3. Фірмові шрифти застосунку

Загалом, кольори, що підтримують, а не тиснуть, шрифт, який не відволікає, а направляє, стиль, який не бореться за увагу, а залишає простір для роздумів добре відповідає продукту, що створений для допомоги людині зосередитись на власному розвитку, не відволікаючись на зайве.

Під-час розробки мотиваційного додатку TTOG було важливо спроектувати зручний, приємний у використанні, інтуїтивно зрозумілий інтерфейс. Ідея полягала в тому, щоб користувач не витрачав час на роздуми, куди натиснути чи як налаштувати свій план, а міг без зусиль відкрити застосунок та одразу розуміти, що робити далі. Інтерфейс має бути настільки інтуїтивним, щоб користувач навіть не замислювався над тим, як ним користуватися. TTOG має чисту,

світлу структуру екранів з великою кількістю вільного простору, мінімумом кнопок та максимальним зосередженням на найважливішому – цілях, задачах, звітах, графіку. Інтерфейс побудований на основі сітки, яка створює чіткий візуальний ритм, що полегшує орієнтацію користувачеві. Кожен екран спроектований так, щоби його можна було зрозуміти буквально за лічені секунди – навіть якщо людина зайшла просто глянути, вона знатиме, де натиснути, щоб побачити свій прогрес або створити нову ціль.

Коли користувач тільки заходить у застосунок, його зустрічає анімований екран із логотипом. У цей момент додаток завантажується, а разом із ним – уся необхідна інформація. Щоб уникнути нудьги під час очікування, було створено ідею динамічної анімації, де логотип не є просто статичним елементом, а трансформується згідно з раніше згаданим прийомом. Логотип змінює форму, і з нього поступово з'являються слова – це категорії, які окреслюють тип цілі, що може обрати користувач: навчання, спорт, робота, хобі. Після цього також анімаційно з'являється повна версія логотипу разом із назвою застосунку (рис. 4). Онбординг (процес знайомства користувача з інтерфейсом та функціоналом) триває дуже швидко, щоб не викликати нудьгу, але водночас він вирізняється з-поміж стандартного підходу, який часто використовують конкуренти. На цих екранах застосовано лише два кольори, а саме синій та білий, вони контрастні, тому легко читаються.



Рис. 4. Онбординг

Дизайн процесу реєстрації у застосунку продуманий так, щоб користувач почувався впевнено на кожному етапі (Рис. 5). Візуальна структура мінімалістична. Використано градієнтний фон у фірмових синіх відтінках, які створюють враження глибини та спокою. Основні елементи мають достатній контраст завдяки чому легко сприймаються візуально. Кнопки «NEXT», «BACK TO LOG IN» та «SIGN UP WITH GOOGLE» вирізняються за кольором і розташуванням, що допомагає користувачеві інтуїтивно розуміти, куди натискати. Поля вводу мають м'які закруглення та достатній відступ між ними, що забезпечує комфортне заповнення на сенсорних екранах. Особлива увага приділена помилкам: вони підсвічуються зрозумілими повідомленнями й супроводжуються іконками. Наприклад, коли ім'я вже зайняте або пошта має помилку, з'являється підказка з альтернативними варіантами або уточненням. Це не лише зручно, але й візуально добре вписується в загальну естетику інтерфейсу. Повідомлення відображаються в контрастному кольорі, але не тривожному, щоб не створювати додатковий стрес користувачу. Також важливо, що весь інтерфейс побудований за принципом єдиної сітки – усі поля, кнопки та тексти вирівняні, тому сторінки виглядають охайно та збалансовано. Немає перенасиченості, завдяки чому користувач не відчуває втоми чи плутанини навіть під час введення інформації. Екрани входу не відрізняються дизайном від екранів реєстрації. Не варто забувати про прорахування екранів, коли користувач забув пароль. Вони теж дуже важливі. Використані ті самі елементи з вже готових компонентів та стиль такий самий, як і в попередніх екранах авторизації, реєстрації.

Екрани з верифікацією в одному стилі з екранами реєстрації (Рис. 6). Особливостями є те, що в цьому випадку, є зрозумілий таймер, який відраховує час то закінчення актуальності коду та поля.

Особливостями є те, що в цьому випадку, є зрозумілий таймер, який відраховує час то закінчення актуальності коду та поля, які мають різні стани, коли код введений в зону

чи ні. Це також допомагає користувачеві орієнтуватися в дизайн, що скорочує його шлях до закінчення реєстрації. Коли користувач пройшов реєстрацію йому треба підтвердити свій акаунт, тому спеціально розроблено екрани з підтвердженням свого емейлу (Рис. 7).



Рис. 5. Екрани з реєстрацією та входом в застосунок



Рис. 6. Верифікація



Рис. 7. Екран скинути код

Цей екран також мінімалістський та має дві кнопки одна з яких більш контрастна, коли користувач отримав лист і менш контрастна, коли користувачу треба надіслати код знову

Після реєстрації користувач потрапляє на головну сторінку. Дизайн виконаний у створеній кольоровій гамі. Картки сесій мають м'які тіні та заокруглені кути, що створює ефект глибини, але без візуального перевантаження. Візуальний ритм дотримано за рахунок однакових відступів, однакової висоти блоків і узгоджених типографічних стилів. Основна увага приділена візуальній ієрархії: великі заголовки, середній шрифт для підзаголовків і дрібніший – для службової інформації. Іконки прості, лінійні, виконані в одному стилі, що додає відчуття цілісності. Навігаційна панель розміщена внизу, з піктограмами, які легко впізнавані навіть без підписів (Рис. 8).



Рис. 8. Екран головної сторінки

Коли користувач запускає тренування, відкривається екран сесії (Рис. 9). Тут акцент зроблений на максимальну візуалізацію процесу. Фон градієнтний, що плавно перетікає від світло-блакитного до синього, тим самим виділяючи центральну зону – таймер. Усі елементи розташовані логічно: таймер по центру, нижче – кнопка паузи, ще нижче – перелік завдань. Особливою деталлю є список вправ, який реалізовано як картки з іконками. Вони мають чітку структуру: назва блоку, назва вправи, час. Колірне кодування допомагає візуально відрізняти типи активностей. Ці блоки оформлені у світлих

напівпрозорих тонах з білими елементами, що створює ефект «легкого скла», що додає глибини, але не ускладнює сприйняття.



Рис. 9. Екран запущеної сесії

Екран, після завершення сесії має заголовок «Session completed!» – коротко, по суті, але з відчуттям гордості. Візуально все оформлено у синіх відтінках, які викликають спокій і концентрацію, а великі цифри 3/30 одразу дають мозку сигнал: прогрес є, все не дарма. Цей екран не закінчує процес, а навпаки – відкриває новий: користувачеві пропонується залишити звіт. Це може бути фото, або нотаток, чи навіть маленька думка. Користувач відмічає зроблені справи, які були заплановані (Рис. 10).

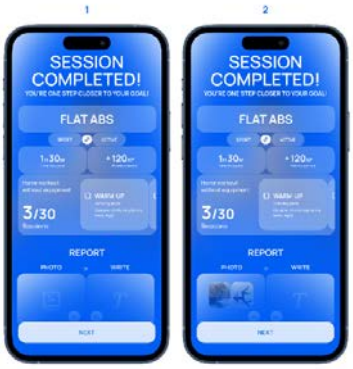


Рис. 10. Екран сесії, яка успішно закінчилась

Профіль користувача – не просто налаштування, а справжнє відображення шляху людини. Там можна буде побачити загальний прогрес, улюблені цілі, можливо, навіть якийсь розділ зі статистикою або моментами гордості. Там розміщено все найважливіше: інформація про користувача, налаштування, звіти, досягнення, які представлені у вигляді мінімалістичних графіках, що допомагають людині краще зрозуміти прогрес (рис. 11).



Рис. 11. Профіль користувача

Створення цілі – є важким етапом. Спочатку користувач вводить назву своєї мети, обирає категорію – спорт, навчання, хобі, робота та обирає обкладинку. Потім обирає дні та години в які він займатиметься, при цьому можна розписати цілі та план та додати список справ до кожного дня сесій. Це все представлено в інтерактивній формі. Вибір здійснюється зі списку програми, які треба заблокувати, щоб можна було спокійно займатися та не відволікатися. Дизайн лаконічний та зрозумілий, щоб людині було зручно та просто створити новий план досягнення мети в 1-5 хвилини в залежності від величини цілі. (рис. 12).

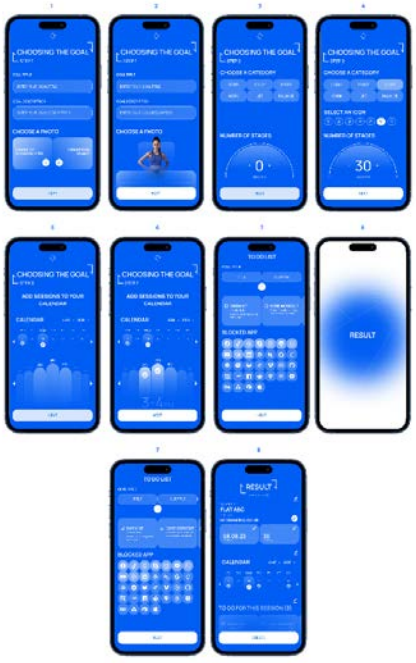


Рис. 12. Етапи створення цілі

Екран нагород також має велике значення в цьому застосунку. Оскільки підтримувати мотивацію просто мотиваційними фразами важко, тому впроваджено можливість обирати за нагороди знижки на популярні стрімінгові сервіси. Це невеликі знижки, але вони є та створюють відчуття того, що ти не тільки досягнеш цілі, але і зможеш щось матеріальне отримати під час проходження цієї цілі. У верхній частині екрану баланс очок, зароблених за час сесії, а поруч – невелика шкала прогресу до наступного рівня. Це допомагає людині бачити, як далеко вона вже дійшла і скільки ще залишилось до нової цілі. Це не суха цифра, а візуальна мотивація. Під нею – самі нагороди. В залежності від кількості балів змінюється і знижка. Це зображено так, що користувач зможе обирати те, що йому сподобається більше за одну і ту кількість балів. Це ніби колекція маленьких перемог, яка росте з часом (Рис. 13).



Рис. 13. Нагороди

Створений інтерфейс базується на принципах модульності: кожен екран, кожен блок має свою роль, але водночас їх можна змінювати, комбінувати чи навіть приховувати. Це надає гнучкість і, що найважливіше, не створює візуального шуму. Користувач сприймає систему краще, якщо бачить тільки ту інформацію, яка потрібна йому саме зараз [6]. У додатку TTOG користувач завжди бачить, на якому етапі він знаходиться, скільки завдань виконано, який прогрес у конкретній цілі, що заплановано на наступний тиждень. Інтерфейс не приховує цю інформацію, навпаки, він делікатно та ненав'язливо нагадує про неї.

Наступним етапом було створення віджетів застосунку в Apple Store. Це візитка застосунку. Завдяки правильному створенню та зацікавленню користувачів, вони будуть завантажувати додаток набагато частіше, тому було так важливо його зробити сучасним, зручним, зрозумілим та стильним. Використані найкращі екрани з застосунку, фірмові кольори та короткий, але цікавий опис (Рис. 14).

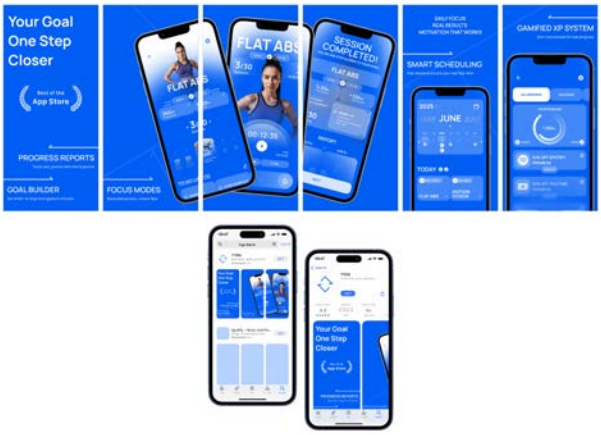


Рис. 14. Apple Store temple

Висновки. Дизайн застосунку – це продукт, в якому людині буде зручно планувати свій час чи навчання, і який сам по собі вже буде створювати відчуття підтримки. Мотиваційний додаток TTOG займає особливу нішу на ринку мобільних застосунків орієнтованих на особистісний розвиток та навчання. В основі концепції лежить не лише набір функцій, але й розуміння механізмів навчання та чинників мотивації. Один з ключових висновків полягає в тому, що універсальні рішення не є вирішенням для всіх. Саме тому персоналізація є не додатковою функцією, а ключовою складовою TTOG. Завдяки індивідуальним графікам, автоматичному складанню розкладів, інтелектуальному підлаштуванню під вільний час користувача та рівень його мотивації, додаток адаптується до способу життя людини.

Функціонал TTOG розроблений з урахуванням реальних потреб цільової аудиторії. Кожна функція, від створення навчального плану до режимів блокування, спрямована на вирішення конкретних проблем: нестача

часу, відсутність зосередженості, втрата мотивації, страх почати або зупинитися. Користувачі не просто виконують завдання – вони мають можливість відстежувати свій шлях, оцінювати прогрес, ділитися ним та пишатися собою.

Література:

1. Багдасар Ю. Основні принципи веб-дизайну. *Математичні методи, моделі та інформаційні технології у науці, освіті,економіці, виробництві: збірник тез II Всеукраїнської науково-практичної Інтернет-конференції з проблем вищої освіти і науки* (м. Маріуполь, 29 квітня 2020 р.). 2020. С. 197.

2. Chernev Alan., Böckenholt U., Goodman J. Choice overload:A conceptual review and meta-analysis. *Journal of Consumer Psychology*. 2015. 25(2). C.333–358.

3. Hilbert M., López P. The World's Technological Capacity toStore, Communicate, and Compute Information. Science. 2011. 332(6025). C. 60–65.

4. Jääskeläinen A. Comparison of performance measurement in differentpurchasing and supply management practices. *International Journal of Productivity andPerformance Management.* 2018. Vol. 67, no. 8. P. 1290–1309. https://doi.org/10.1108/ijppm-06-2017-0148

5. Labib N. The Role of Parents in the Higher Education and Career Choicesof Women of Arab Descent: A Comparative Study of Australia and the UAE: thesis. 2019. URL: https://hdl.handle.net/2123/21482 (date of access: 17.05.2025).

6. Microsoft Corp. Attention spans: Consumer insights. 2015. URL: https://time.com/3858309/attention-spans-goldfish/

7. Powerful Goal-Setting Statistics to Drive Success in 2025. URL: https://www.synergita.com/blog/okr-management-software/30-powerful-goal-setting-statistics-to-drive-success-in-2025/. (date of access: 17.05.2025).

8. Zhang X., Hai Y. J., Li C. Learning Management System in Education via Mobile App: Trends and Patterns in Mobile Learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. 2024. Vol. 18, no. 09. P. 19–34. https://doi.org/10.3991/ijim.v18i09.49027.

9. Ryan R. M., Deci E. Intrinsic Motivation and Self-Determination inHuman Behavior. Springer. 2014. 372 p.

References:

1. Bahdasar, Yu. (2020). Osnovni pryntsypy veb-dyzainu [Basic principles of web design]. *Matematychni metody, modeli ta informatsiini tekhnolohii u nautsi, osviti,ekonomitsi, vyrobnytstvi: zbirnyk tez II Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi Internet-konferentsii z problem vyshchoi osvity i nauky* (m. Mariupol, 29 kvitnia 2020 r.). S. 197. [in Ukrainian]

2. Chernev, Alan., Böckenholt, U., & Goodman, J. (2015). Choice overload:A conceptual review and meta-analysis. *Journal of Consumer Psychology*, 25(2). C.333–358.

3. Hilbert, M., & López, P. (2011). The World's Technological Capacity toStore, Communicate, and Compute Information. *Science,* 332(6025), C. 60–65.

4. Jääskeläinen A. Comparison of performance measurement in differentpurchasing and supply management practices. *International Journal of Productivity and Performance Management.* 2018. Vol. 67, no. 8. P. 1290–1309. https://doi.org/10.1108/ijppm-06-2017-0148

5. Labib N. The Role of Parents in the Higher Education and Career Choicesof Women of Arab Descent: A Comparative Study of Australia and the UAE: thesis. 2019. URL: https://hdl.handle.net/2123/21482 (date of access: 17.05.2025).

6. Microsoft Corp. Attention spans: Consumer insights. 2015. URL: https://time.com/3858309/attention-spans-goldfish/

7. Powerful Goal-Setting Statistics to Drive Success in 2025. URL: https://www.synergita.com/blog/okr-management-software/30-powerful-goal-setting-statistics-to-drive-success-in-2025/. (date of access: 17.05.2025).

8. Zhang X., Hai Y. J., Li C. Learning Management System in Education via Mobile App: Trends and Patterns in Mobile Learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. 2024. Vol. 18, no. 09. P. 19–34. https://doi.org/10.3991/ijim.v18i09.49027.

9. Ryan R. M., Deci E. (2014). Intrinsic Motivation and Self-Determination inHuman Behavior. Springer. 372 p.

Дата першого надходження статті до видання: 11.04. 2026
Дата прийняття статті до друку після рецензування: 05.05.2026
Дата публікації (оприлюднення) статті: 29.05.2026

Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)