

Приватний заклад вищої освіти
Одеський технологічний університет «ШАГ»
Кафедра інформаційних технологій та фундаментальної підготовки

Випускна кваліфікаційна робота бакалавра

**Інформаційна система гнучкого управління програмними проектами (на
прикладі Trello)**

на здобуття бакалаврського рівня вищої освіти
зі спеціальності «122 Комп'ютерні науки»

Виконавці проєкту

	П.І.Б.	Група
1	Миронов О. М.	КН-П-211
2	Костанда Д.	КН-П-211
3	Жданов А. Д.	КН-П-211
4	Бордюжевич О.	КН-П-211
5	Голубов В. А.	КН-Д-211

Автор звіту _____ Голубов Владислав Андрійович

Науковий керівник	Завідувач кафедри ІТ та ФП, к.ф.-м.н., доцент Самойленко Д.М
-------------------	---

АНОТАЦІЯ

УДК 004.42+7.05

Г-62

Голубов В. А. Інформаційна система гнучкого управління програмними проектами (на прикладі Trello): випускна кваліфікаційна робота на здобуття бакалаврського рівня вищої освіти зі спеціальності «122 Комп'ютерні науки». – Одеса: ОТУШ, 2025. – 25 с.

Робота присвячена проектуванню користувацького інтерфейсу інформаційної системи управління завданнями та програмними проектами ItRun з урахуванням сучасних принципів UX/UI-дизайну. Основною метою є створення інтуїтивного, адаптивного та естетично привабливого цифрового продукту, орієнтованого на користувачів із різним досвідом роботи з таск-менеджерами.

Актуальність теми обумовлена потребою у простих та водночас функціонально потужних інструментах для візуального управління проектами. У роботі виконано аналіз аналогів (Trello, Asana), виявлено їх UX-недоліки, сформовано емпатійну карту та Customer Journey Map, що стали основою для дизайн-рішень.

Результатом проекту стало створення повноцінної дизайн-системи (типографіка, кольорова палітра, компоненти у станах, сітки, відступи), високофідельних макетів основних екранів (реєстрація, workspace, дошка), адаптивної структури інтерфейсу з авто-лейаутом, а також фінальної версії логотипу, яка поєднує метафору ІТ, динаміки та швидкості.

У процесі реалізації було застосовано:

- інструменти Figma, Adobe Illustrator, Adobe Color;
- UX-методи: прототипування, сценарне тестування, ітеративне вдосконалення;
- підходи дизайн-мислення: емпатія, фокус на користувачеві, критичний самоаналіз.

У фінальній частині проведено UX-тестування, визначено ефективність реалізованих рішень та сформульовано висновки щодо подальшого розвитку продукту. Робота містить візуальні матеріали, що ілюструють основні етапи дизайнерського процесу, зокрема статистику, виклики та екрани взаємодії користувача з інтерфейсом.

Методологічну основу дослідження складають принципи дизайн-мислення, системного UX-аналізу та побудови адаптивних інтерфейсів. Робота ілюструє здатність автора системно мислити як дизайнер продуктів, інтегруючи візуальні, функціональні та емоційні аспекти користувацького досвіду.

ЗМІСТ

Технічне завдання до проєкту	4
Вступ	8
РОЗДІЛ 1 Опис розробки	10
1.1 Дослідження користувацького досвіду та аналіз аналогів	10
1.2 Визначення цілей та побудова інформаційної архітектури	12
1.3 Розробка логотипу: від концепції до фінальної версії	14
1.4 Візуальна система та компоненти інтерфейсу	16
1.5 Прототипування ключових екранів інтерфейсу	25
РОЗДІЛ 2 Критичний самоаналіз та висновки	25
Перелік використаних технологій	27
Перелік використаних ресурсів	28

ТЕХНІЧНЕ ЗАВДАННЯ ДО ПРОЄКТУ

Загальний опис

Програмне забезпечення «ItRun» призначене для організації ефективного управління завданнями та цифровими проєктами в команді. Система створюється у форматі вебзастосунок на базі клієнт-серверної архітектури з можливістю масштабування, контейнеризації та автоматизованого розгортання. Основною ідеєю є створення інструмента для візуального управління проєктами за допомогою канбан-дошок, що дає змогу формувати робочі простори, створювати задачі, призначати відповідальних, відслідковувати статуси виконання, коментувати й координувати дії команди.

Застосунок забезпечує повноцінну взаємодію між учасниками одного або декількох робочих просторів, підтримує контроль версій, зберігає історію дій користувачів, а також включає механізми захисту персональних даних та автентифікації через підтвердження email. Платформа передбачає розподіл ролей та прав доступу, що забезпечує гнучке адміністрування проєктів.

Призначення

Система орієнтована на використання невеликими та середніми командами розробників, стартапами, фриланс-агенціями, а також окремими користувачами, які потребують інструменту для організації власної діяльності. Особлива увага приділена простоті використання, зручному UI/UX, можливості гнучкої інтеграції, та легкому оновленню функціоналу в майбутньому без втрати даних. Застосунок має підтримувати повний цикл взаємодії: створення задач, їх планування, виконання, коментування та завершення.

Функціональні вимоги

1. Реєстрація та автентифікація

Кожен користувач повинен мати можливість створити обліковий запис у системі. Після реєстрації на електронну адресу надсилається підтвердження, яке користувач має ввести для завершення реєстрації. Після цього користувач може увійти до системи, вказавши свої облікові дані. Усі дії, які потребують доступу до персональної інформації або даних проєктів, мають бути доступні лише авторизованим користувачам. Також має бути можливість вийти із системи, в тому числі з усіх пристроїв одночасно. Деякі функції доступні тільки певним категоріям користувачів (наприклад, адміністраторам).

2. Робочі простори та дошки

Користувачі можуть створювати окремі робочі простори — умовні «команди» або «проекти», всередині яких розміщуються канбан-дошки. У таких дошках відображається весь хід роботи над завданнями. Користувачі мають можливість змінювати зовнішній вигляд дошки (наприклад, завантажувати зображення чи логотипи), а також запрошувати інших людей до участі у роботі над проектом. При цьому можна визначати роль кожного учасника — наприклад, дозволити редагування лише окремим особам, а іншим лише переглядати вміст.

3. Колонки та задачі

Всередині кожної дошки можна створювати колонки (етапи роботи), в які додаються окремі завдання. Ці завдання можна редагувати, переміщати між колонками, видаляти або змінювати їх порядок. Кожне завдання може мати дату завершення, пріоритетність, позначки або додані файли. Також має бути візуальне відображення того, на якому етапі виконання перебуває завдання, щоб усі учасники команди могли швидко оцінити прогрес роботи.

Технічні вимоги та рекомендації до реалізації

Клієнтська-частина реалізується у вигляді односторінкового застосунку (SPA) із застосуванням сучасного стеку технологій:

- Реалізація інтерфейсних компонентів з використанням бібліотеки React у поєднанні з мовою TypeScript
- Клієнтська навігація — забезпечується за допомогою бібліотеки React Router
- Інтерактивна функціональність drag-and-drop — реалізована з використанням відповідних інструментів, таких як react-beautiful-dnd
- Інтеграція з серверною частиною через REST API — включає обробку помилок, відображення індикаторів завантаження (loader'ів), валідацію форм введення
- UI/UX-дизайн — відповідає принципам адаптивності, інтуїтивності та доступності для користувача

Серверна-частина спроектована на основі фреймворку NestJS та побудована відповідно до концепції доменно-орієнтованого дизайну (DDD):

- Модульна структура застосунку — з поділом на auth, user, workspace, board, task, comment, history
- Робота з базою даних MySQL — реалізована через ORM-бібліотеку TypeORM
- Побудова REST API — із валідацією запитів за допомогою Data Transfer Object (DTO) та централізованою обробкою винятків
- Контроль доступу до ресурсів — реалізовано згідно з рольовою моделлю користувача (Admin / Member)

- Дотримання архітектурних патернів — що забезпечує масштабованість і підтримуваність системи

DevOps та інфраструктурний рівень охоплює засоби автоматизації розгортання та підтримки життєвого циклу застосунку:

- Контейнеризація проєкту — з використанням Docker для створення окремих контейнерів: frontend, backend та бази даних MySQL
- Опис взаємодії сервісів — через docker-compose конфігурацію
- Розгортання проєкту на VPS — із встановленим CentOS та налаштуванням зворотного проксингу через веб-сервер Nginx
- Збереження конфігурацій — у вигляді .env-файлів із секретними змінними оточення
- Реалізація CI/CD — із застосуванням GitHub Actions для автоматичного тестування, білду та розгортання системи

Менеджмент та супровід розробки включає організацію роботи команди, планування та документування проєкту:

- Постановка задач, формування user stories та створення дорожньої карти (roadmap) — реалізовано в середовищі Notion
- Використання Kanban-дошки — для відстеження статусів задач у Trello, що забезпечує прозору візуалізацію прогресу
- Проведення регулярних синків команди — з фіксацією результатів у звітах
- Централізована технічна документація — включає опис функціональності, архітектури, бізнес-логіки, API та сценаріїв використання
- Забезпечення відповідності реалізації вимогам технічного завдання — з обов'язковим контролем якості на всіх етапах розробки.

UI/UX-дизайн інтерфейсного рішення платформи ItRun базувався на сучасних підходах до цифрового продуктового дизайну з урахуванням потреб цільової аудиторії та принципів зручності використання:

- UX-дослідження — аналіз Trello, емпатійна карта, Customer Journey Map
- Структура взаємодії — побудова User Flow
- Дизайн-система — типографіка (Poppins), кольори (Tiffany, помаранчевий), сітка 16 пікселів
- UI-компоненти — реалізація у станах (default, hover, active, disabled), auto-layout
- Прототипування — високофідельні екрани у Figma: реєстрація, workspace, дошка
- UX-тестування — виявлення та виправлення проблем за результатами користувацьких сценаріїв

– Айдентика — створення логотипу, що поєднує ІТ-естетику та динаміку керування завданнями

Усі частини є незалежними, розробляються окремими учасниками команди, мають інтерфейси взаємодії та підлягають документуванню.

ВСТУП

Стрімкий розвиток інформаційних технологій суттєво трансформував способи організації праці, взаємодії команд та управління цифровими проєктами. В умовах глобалізації, розподілених команд та зростання обсягу задач виникає потреба в інструментах, що дозволяють гнучко, наочно й ефективно керувати робочими процесами, розподіляти відповідальність та контролювати строки виконання. Саме тому системи управління завданнями та проєктами (так звані таск-трекери) стали невід’ємним компонентом сучасного цифрового середовища.

Незважаючи на наявність великої кількості аналогічних систем — таких як Trello, Jira, Asana — більшість із них мають обмежену гнучкість налаштувань, складний інтерфейс або потребують підключення сторонніх інтеграцій навіть для базових функцій. Крім того, значна частина таких сервісів є платними або обмеженими у функціональності для невеликих команд. Ці недоліки створюють передумови для розробки власного рішення, яке буде адаптовано до специфічних вимог користувачів, матиме відкриту архітектуру, забезпечуватиме контроль над даними та можливість подальшого розширення.

У зв’язку з цим команда розробників реалізувала інформаційну систему управління програмними проєктами та завданнями — ItRun. Основною метою проєкту є створення зручного, адаптивного та масштабованого вебзастосунку для управління завданнями у форматі канбан-дошки, з підтримкою користувачів, робочих просторів, колонок, карток і спільної роботи над проєктами. Платформа реалізована за сучасними технологічними підходами з використанням модульної архітектури, container-based deployment та засобів безперервної інтеграції.

У межах цієї дипломної роботи основна увага приділялася процесу проєктування інтерфейсу інформаційної системи ItRun відповідно до сучасних підходів UI/UX-дизайну. В основу організації дизайнерського процесу було покладено принципи дизайн-мислення, з акцентом на емпатію до користувача, зниження когнітивного навантаження та покращення інтуїтивної взаємодії. Візуальна частина розробки здійснювалася у Figma із застосуванням компонентного підходу, що забезпечило гнучкість і масштабованість інтерфейсу. Вся документація — включно з дизайн-системою, типографікою, кольоровою палітрою, шаблонів і основних екранів — систематизована у Notion як централізований базі знань. Було розроблено інтерактивні прототипи, проведено UX-тестування,

впроваджено ітераційні покращення та сформовано візуальну ідентичність проєкту. Такий підхід дозволив досягти узгодженості між естетикою, функціональністю та очікуваннями кінцевих користувачів.

РОЗДІЛ 1 ОПИС РОЗРОБКИ

1.1 Дослідження користувацького досвіду та аналіз аналогів

Розробка інтерфейсного рішення **ItRun** здійснювалась у кілька етапів відповідно до методології дизайн-мислення та принципів UX/UI-дизайну. Дизайн-концепцію реалізовано у Figma з використанням компонентного підходу, що забезпечує масштабованість і гнучкість інтерфейсу.

На першому етапі було проведено аналіз ринку інструментів для керування завданнями, серед яких особливу увагу приділено платформам Trello, Jira, Asana та Monday.com. Ці продукти широко використовуються в індустрії завдяки своїй функціональності та підтримці командної співпраці. Проте у контексті проєкту ItRun особливий інтерес викликав саме Trello як найінтуїтивніший і водночас найпоширеніший представник Kanban-інструментів. Саме його було обрано як базовий орієнтир для подальшого UX-аналізу.

У процесі вивчення Trello були ідентифіковані ключові проблеми користувацького досвіду (UX), зокрема: візуальна перевантаженість інтерфейсу, складність первинної навігації для нових користувачів та недостатній візуальний фідбек під час взаємодії з елементами. Для кращого розуміння типових сценаріїв взаємодії з інтерфейсом було побудовано карту користувацької подорожі (Customer Journey Map), що на рисунку 1.1:



Рисунок 1.1 – CJM (Customer Journey Map).

На основі зібраної інформації також було створено карту емпатії (Empathy Map), що дозволила відобразити емоційний стан, потреби, очікування та бар'єри користувача в процесі роботи з системою. Такий підхід сприяв глибшому розумінню поведінкових моделей і визначенню ключових зон для покращення взаємодії. Карта емпатії представлена на рисунку 1.2.



Рисунок 1.2 – Карта Емпатії.

1.2 Визначення цілей та побудова інформаційної архітектури

Наступним кроком стало визначення цілей і задач проєкту, зокрема: спрощення візуальної ієрархії, зниження когнітивного навантаження та створення приємного й інтуїтивного інтерфейсу. Щоб досягти цих цілей, було побудовано інформаційну архітектуру у вигляді Site Map і User Flow.

User Flow (сценарії користувацької поведінки) дозволив візуалізувати ключові шляхи взаємодії користувача з інтерфейсом — від реєстрації до управління завданнями в робочому просторі. Він охоплює типові дії користувача: створення робочого простору, додавання бордів, роботу з картками та налаштування профілю. Завдяки цьому вдалося ідентифікувати критичні точки навігації та оптимізувати логіку переходів між екранами.

На основі отриманої структури було створено дизайн-систему, яка включає:

- шрифти (Poppins, з повним набором стилів);
- фірмову кольорову палітру (основний колір — відтінок тіффані, акцентний — контрастний помаранчевий);
- систему відступів і кутів (кратна 16 пікселям);
- компоненти у всіх станах: default, hover, active, disabled.

User Flow, який ілюструє наведені вище сценарії, представлено на рисунку 1.3:



Рисунок 1.3 – Сценарії користувацької поведінки (User Flow)

На фінальному етапі проектування було реалізовано високофідельний інтерактивний прототип основних екранів інформаційної системи: сторінка реєстрації, інтерфейс робочого простору (Workspace), дошки (Boards) та картки завдань (Tasks). Особливу увагу приділено логіці взаємодії користувача з інтерфейсом, зокрема поведінці drag-and-drop, контекстному редагуванню та відображенню станів завдань.

Прототип було протестовано на предмет юзабіліті з залученням учасників фокус-групи, а також проведено внутрішнє умовне UX-тестування. Це дозволило виявити критичні точки в навігації, уточнити структуру інтерфейсу та адаптувати UI-елементи для різних сценаріїв користування. Завдяки зворотному зв'язку було внесено низку покращень у візуальну ієрархію та зменшено когнітивне навантаження на користувача. Результати підтвердили інтуїтивність інтерфейсу та його відповідність поставленим вимогам.

1.3 Розробка логотипу: від концепції до фінальної версії

Початковий варіант логотипу проєкту ItRun містив стилізоване зображення **кросівка**, який асоціюється з рухом, активністю та швидкістю — як пряме візуальне посилення до слова *run*. Цей підхід мав на меті створити просту, впізнавану асоціацію з фізичним бігом, який символізує динаміку виконання завдань у цифровому середовищі. Проте під час тестування було виявлено, що асоціація із спортивною тематикою занадто буквальна та не до кінця відображає суть ІТ-продукту. Через це виникла потреба у візуально глибшому та функціонально точнішому підході до логотипу.



Рисунок 1.4 – Варіант логотипу.

У другій ітерації логотипу візуальний образ був переосмислений. У ньому **людина піднімається сходами, стилізованими під літеру “Т” у написі “It”**. Цей варіант логотипу став більш метафоричним: він ілюстрував **розвиток користувача**, його **рух угору**, освоєння інтерфейсу та покращення навичок організації. Така композиція також символізувала інтуїтивність та прогресивність платформи. Проте логотип мав надто складну композицію для сприйняття у малих розмірах, що унеможливлювало його адаптацію в адаптивному середовищі.



Рисунок 1.5 – Варіант логотипу.

У фінальній версії логотипу було досягнуто **оптимального балансу між символізмом та функціональністю**. Візуальна композиція містить три ключові елементи:

- Літери “IT” зліва — відображають галузеву належність до ІТ-сфери;
- Стилізований **спідометр**, що символізує швидкість, продуктивність та ефективність;
- Слово “RUN” розташоване всередині спідометра, а **стрілка** вказує безпосередньо на нього, фокусуючи увагу на дії.

Такий варіант логотипу виявився найстабільнішим з погляду UX/UI-ідентичності: він легко масштабується, зберігає читабельність, формує цілісне сприйняття бренду і логічно поєднує ідею технологій та швидкого керування проєктами. Саме тому цей варіант був обраний як **фінальний логотип платформи ItRun**.



Рисунок 1.6 – Фінальний варіант логотипу.

Таким чином, еволюція логотипу ItRun ілюструє послідовний перехід від буквальної до метафоричної візуальної мови, що є ознакою зрілого дизайнерського підходу. Кожна ітерація відображала глибше розуміння позиціонування продукту, його цільової аудиторії та ціннісного наповнення. Водночас процес тестування та зворотного зв'язку відіграв ключову роль у прийнятті рішень щодо графічної ідентичності.

Фінальний логотип не лише виконує естетичну функцію, а й закладає основу візуального образу продукту, який легко інтегрується в інтерфейс, маркетингові матеріали та адаптивне середовище. Завдяки поєднанню символіки IT-сфери та ідеї динамічного управління завданнями він формує стійку асоціацію з брендом та підтримує цілісне UX-враження в межах усієї системи.

1.4 Візуальна система та компоненти інтерфейсу

Після завершення етапу дослідження користувацького досвіду (UX) та формулювання цілей проєкту розпочався процес **розробки візуальної частини інтерфейсу (UI)**. Основним завданням на цьому етапі було створення **уніфікованої дизайн-системи**, яка б забезпечувала цілісність, адаптивність і зручність подальшого масштабування інтерфейсу.

На першому етапі була визначена **типографіка**, як базовий елемент візуальної структури. Було обрано шрифт **Poppins**, що поєднує сучасність, хорошу читабельність та геометричну гармонію, яка відповідає естетиці інтерфейсів у сфері IT.

Наступним кроком стало визначення **фірмової колірної палітри**, основою якої став колір у відтінках **Tiffany (#30CFCF)**. Цей колір символізує свіжість, динаміку і є легко впізнаваним серед конкурентних продуктів. Для забезпечення контрастності та акцентів були обрані додаткові кольори: **глибокий чорний**, **білий** та **контрастний помаранчевий**, як зворотній акцент до основного кольору.

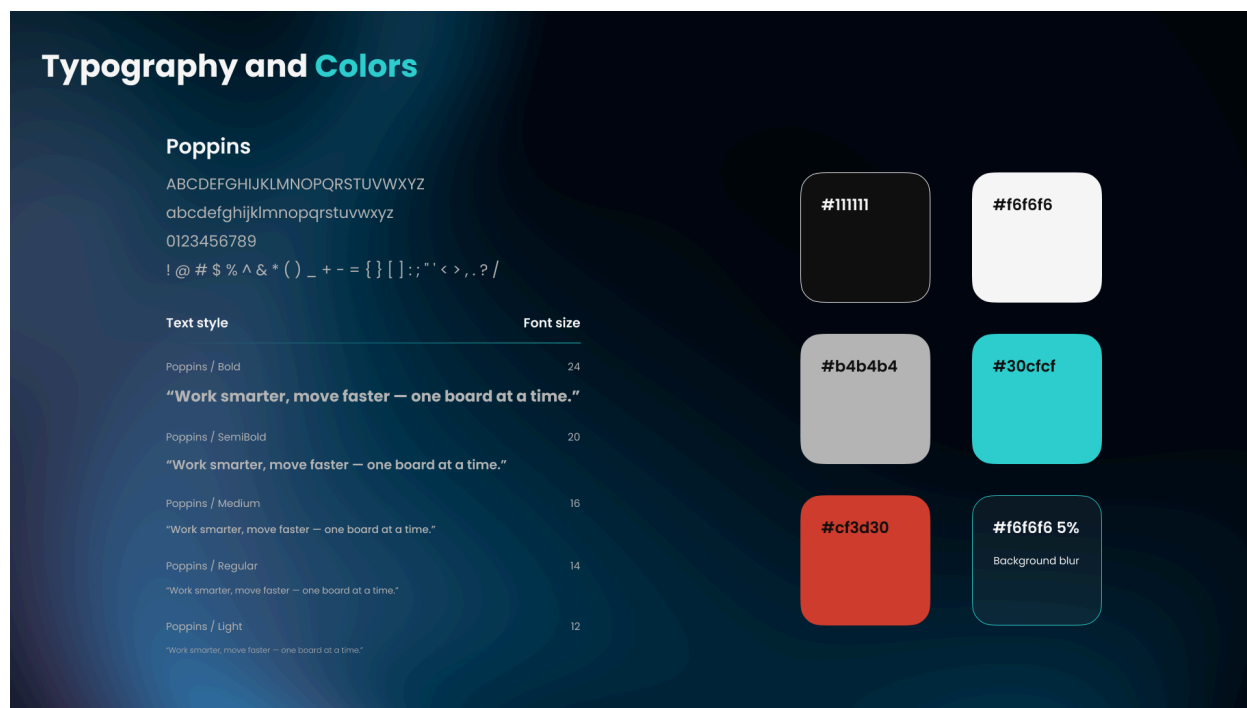


Рисунок 1.7 – Типографіка та палітра кольорів.

Окрему увагу було приділено розробці системи відступів (spacing system), яка є ключовим чинником побудови впорядкованого, зручного та естетично гармонійного інтерфейсу. У межах проєкту була впроваджена **модульна система з базовим кроком у 16 пікселів**, що є загальноприйнятою практикою у сучасному веб- та мобільному дизайні.

Такий підхід дозволяє досягти візуальної ритмічності, покращує сприйняття елементів, спрощує масштабування та адаптацію інтерфейсу до різних розмірів екранів.

16-піксельна сітка стала основою для всіх внутрішніх та зовнішніх відступів компонентів (padding і margin), зокрема для кнопок, карток, блоків тексту, заголовків і форм. Це дозволило досягти **високого рівня узгодженості між усіма елементами** та спростити процес створення нових макетів на основі існуючої системи. Крім того, така структура покращує комунікацію між дизайнером і розробником, оскільки забезпечує чітку логіку та передбачуваність значень відступів у верстці.



Рисунок 1.8 – Система відступів.

Ще одним важливим аспектом візуальної ідентичності стало впровадження системи радіусів скруглень, яка безпосередньо впливає на загальне враження користувача від інтерфейсу. Скруглення кутів додають візуальній м'якості та дружності, що, згідно з принципами емоційного дизайну, позитивно впливає на сприйняття продукту. При цьому важливо було уникнути надмірної округлості, яка може суперечити логіці структури інтерфейсу в ІТ-продуктах, де точність і чіткість є критично важливими.

З метою досягнення балансу між формальною строгістю та візуальною привабливістю було обрано принцип скруглення з кроком 16 пікселів. Найбільш поширеними стали значення 8, 16 та 32 пікселі — вони варіюються залежно від масштабу елементів і призначення. Наприклад, кнопки використовують радіус 8 px, поля вводу — 16

px, а великі блоки або модальні вікна — до 32 px. Такий підхід дозволив дотримуватись консистентності візуального стилю на всіх рівнях UI-композиції.

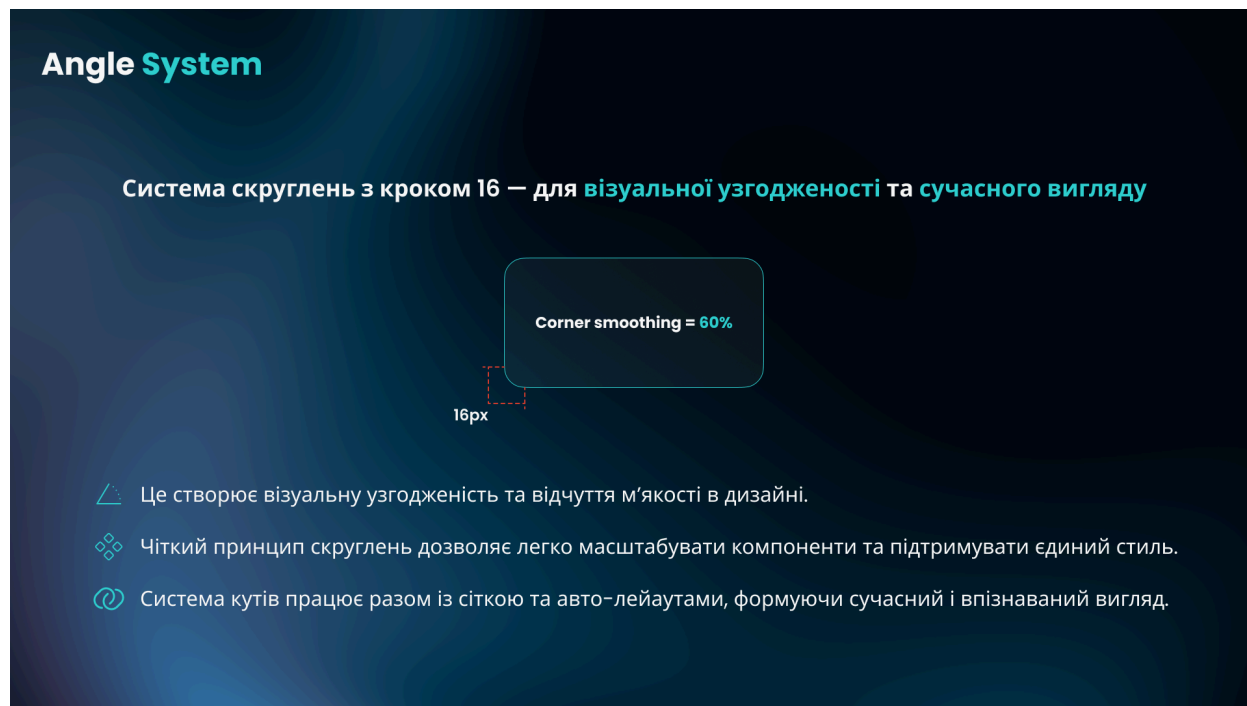


Рисунок 9 – Система кутів.

Усі основні елементи інтерфейсу — **кнопки, поля вводу, перемикачі, чекбокси, випадаючі списки, радіокнопки та інші інтерактивні компоненти** — були створені як повністю функціональні й універсальні UI-компоненти. Кожен з них був реалізований із врахуванням усіх можливих **візуальних і поведінкових станів**: default, hover, active, focused, disabled, а також з урахуванням ситуацій з помилками (error state) та повідомленнями (success/info state).

Застосування **компонентного підходу** дозволило значно підвищити швидкість прототипування, уніфікувати логіку візуального відображення елементів і спростити подальше масштабування інтерфейсу. Кожен компонент був включений до загальної дизайн-системи, що дало змогу ефективно передавати його до розробки без втрат у якості. Крім того, повторне використання компонентів мінімізувало кількість помилок під час створення нових макетів і підвищило загальну консистентність дизайну.

Також було передбачено можливість **гнучкої адаптації компонентів до мобільних і десктопних пристроїв** за допомогою автоматичних лейаутів (auto-layout), що додатково посилило масштабованість інтерфейсу та спростило перевірку його на різних роздільностях екранів.

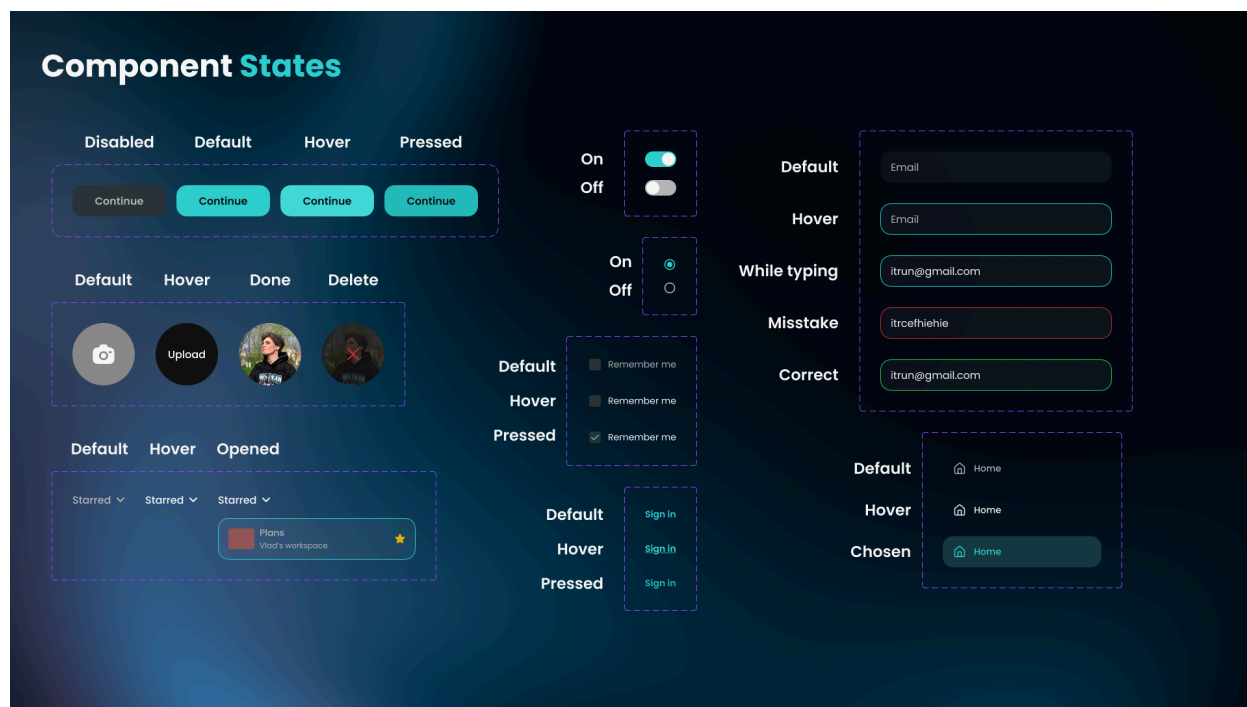


Рисунок 1.9 – Стани компонентів.

У результаті реалізації візуальної системи проєкту ItRun було створено комплексну, уніфіковану та гнучку дизайн-систему, що відповідає сучасним принципам UI/UX-дизайну. Запровадження чітко визначеної типографіки, фірмової кольорової палітри, модульної системи відступів та радіусів скруглень дозволило досягти високого рівня візуальної гармонії, консистентності й адаптивності інтерфейсу. Функціональні компоненти в різних станах забезпечили ефективне прототипування, простоту підтримки та масштабування дизайну в майбутньому. Такий підхід сформував надійне візуальне підґрунтя для подальшого розвитку інтерфейсу інформаційної системи, зробивши її зручною, естетично привабливою та технологічно стабільною.

1.5 Прототипування ключових екранів інтерфейсу

Після формалізації візуальних принципів та компоновання елементів UI у функціональні блоки було розпочато **етап прототипування**. Основна мета цього етапу — перевірити ефективність дизайн-системи в реальних сценаріях використання, адаптуючи її до логіки користувацьких задач.

Реєстрація

Першим кроком став **екран реєстрації**, який було реалізовано з урахуванням принципів **мінімізації когнітивного навантаження** та **максимальної інтуїтивності**. Важливими UX-рішеннями стали:

- використання автозаповнення і підказок у полях вводу;
- адаптація до мобільних і десктопних пристроїв;
- спрощення процесу реєстрації до мінімальної кількості дій.

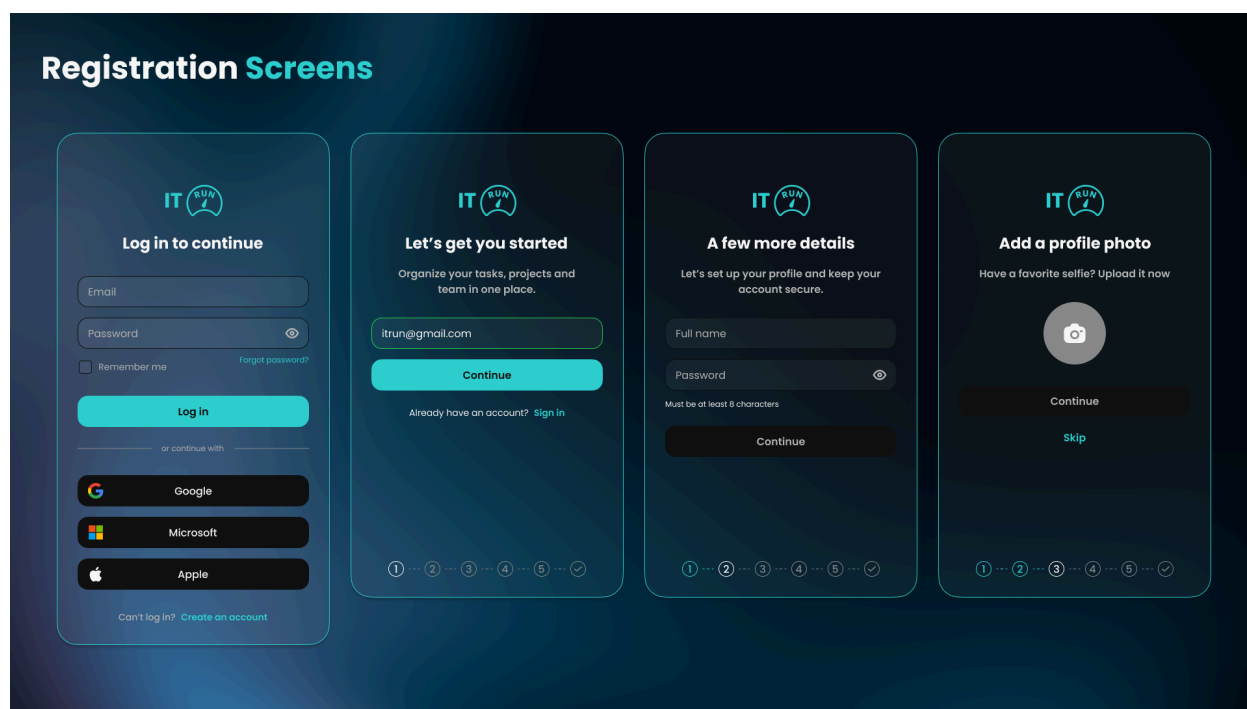


Рисунок 1.10 – Екрани реєстрації.

До основного прототипу також входить головний екран платформи — дашборд користувача, який відображається одразу після входу в систему. Цей інтерфейс є центром навігації та взаємодії з робочими просторами. Він містить секції з обраними (Starred) та нещодавно переглянутими (Recently viewed) дошками, доступ до шаблонів, а також перелік робочих просторів користувача.

Головний екран реалізовано за принципами візуальної ієрархії: важливі елементи виділені кольором та розташовані у верхній частині, тоді як другорядні — згруповані за логікою використання. Було застосовано темну тему з акцентними кольорами, що підвищує зручність роботи у вечірній час та відповідає сучасним трендам UI-дизайну. Такий підхід дозволив зробити інтерфейс не лише естетично привабливим, але й максимально функціональним та зручним для щоденного використання.

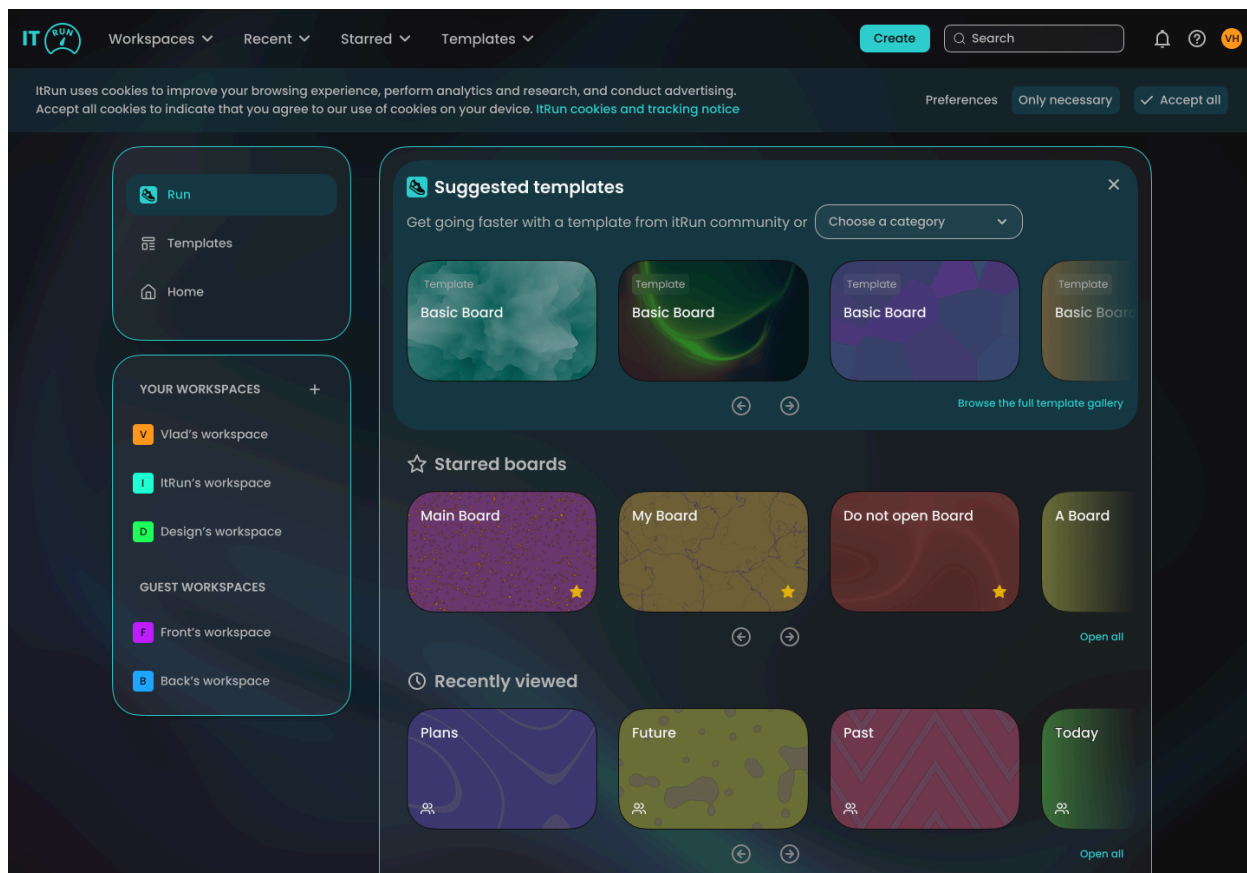


Рисунок 1.11 – Головний екран платформи ItRun.

Екран шаблонів (Templates)

Екран шаблонів призначений для **швидкого старту користувача**, який не бажає створювати структуру вручну. UX цього екрану базується на:

- категоризації шаблонів за типами діяльності (робота, навчання, особисті цілі тощо);
- візуальних мініатюр кожного шаблону з коротким описом;

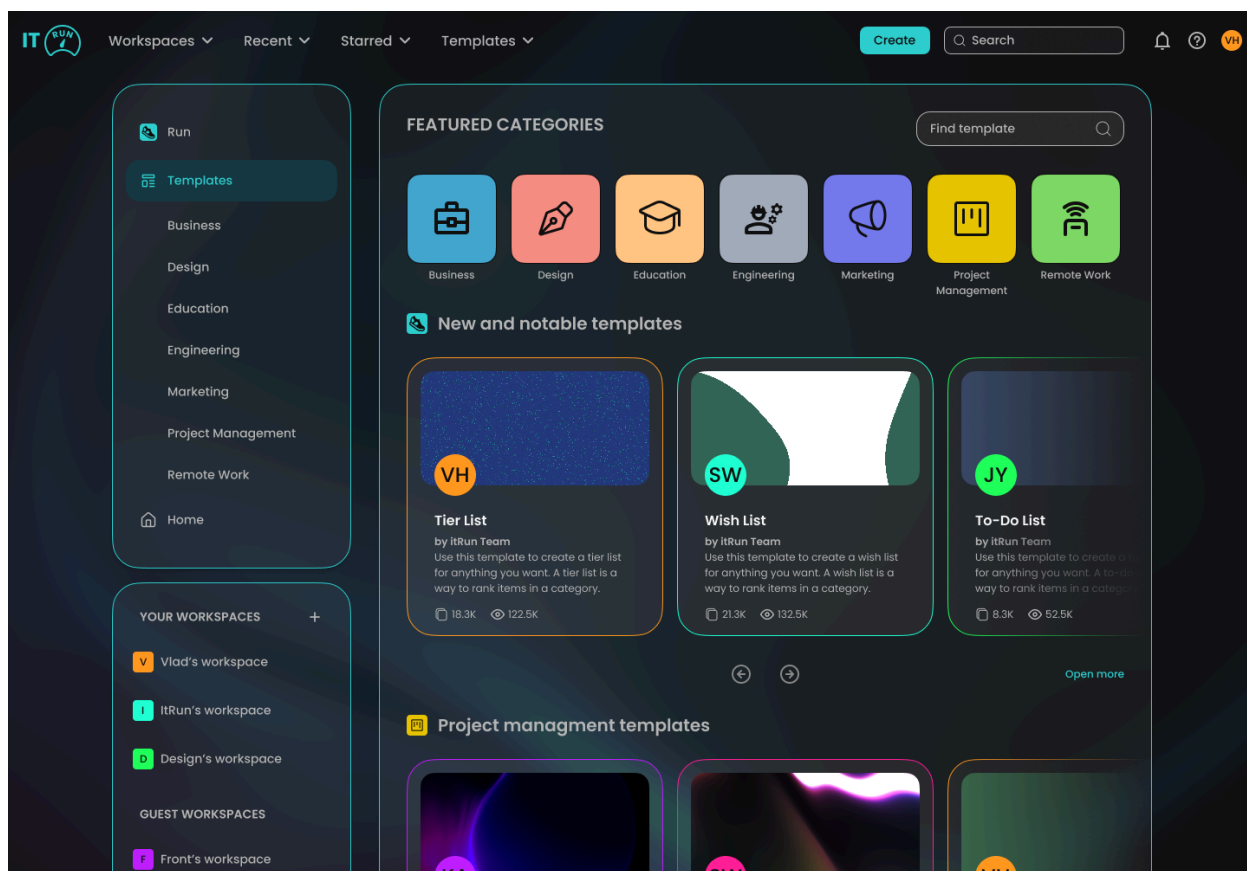


Рисунок 1.12 – Екран шаблонів.

Екран створення Workspace

Інтерфейс створення робочого простору (Workspace) спроектований як мінімалістичний, але функціонально гнучкий екран:

- поле введення назви Workspace;
- вибір кольору або іконки (для візуального розпізнавання);
- попередній перегляд створюваного простору;
- СТА-кнопка “Create”, що активується лише після заповнення необхідних полів.

Особливістю реалізації є **інформативний фідбек** — у разі успішного створення користувач бачить анімований екран-підтвердження зі стилізованим повідомленням «Workspace створено!».

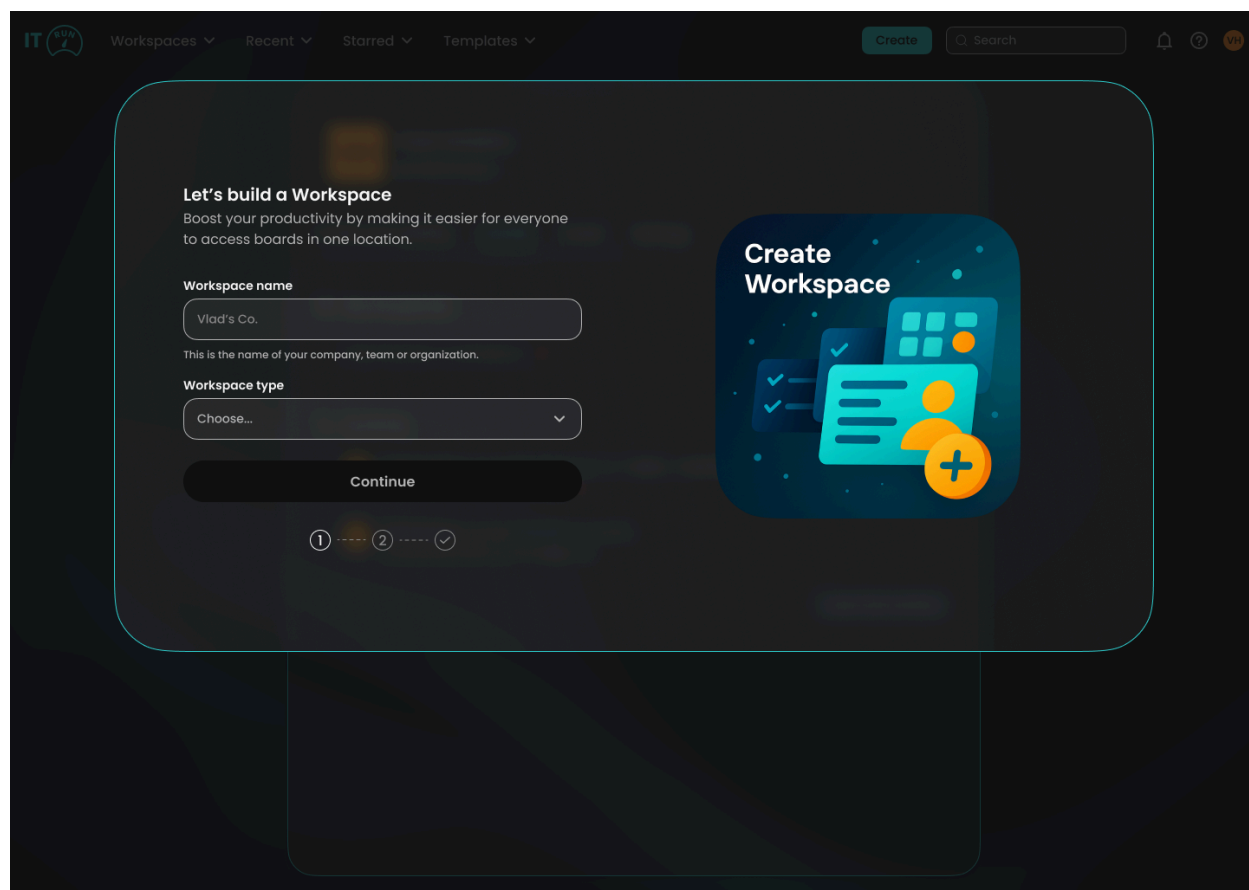


Рисунок 1.13 – Екран створення Workspace.

Екран дошки (Board View)

Це центральний робочий простір користувача — **інтерактивна дошка** за типом Kanban. Вона побудована на основі стовпців (колонок), кожен з яких містить завдання (task-картки). Ключові особливості:

- можливість створення, редагування та переміщення карток за допомогою drag-and-drop;
- індикація статусу, дедлайну та виконавця;
- inline-редагування назви стовпця та завдань;
- адаптивна сітка, що підлаштовується під розміри вікна;
- швидкий доступ до функцій “Starred”, “Filter”, “Board”, а також аватари учасників.

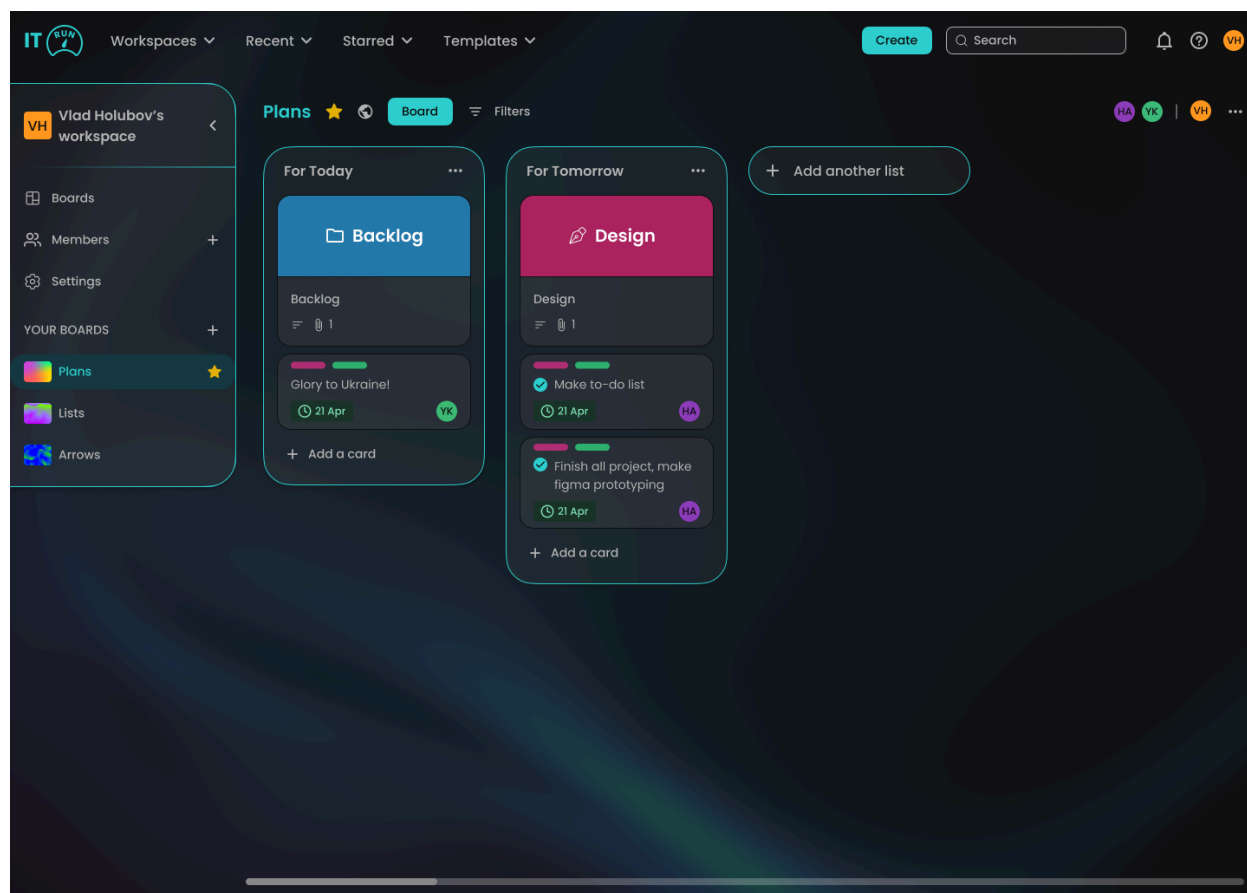


Рисунок 1.13 – Екран всередині дошки.

Прототипування інтерфейсу стало завершальним і водночас критично важливим етапом у розробці візуального рішення платформи ItRun. На основі створеної дизайн-системи було реалізовано низку ключових екранів, які охоплюють повний цикл взаємодії користувача — від реєстрації до роботи з завданнями в межах інтерактивної дошки. Усі інтерфейси були адаптовані під сучасні вимоги зручності, інтуїтивності та візуальної послідовності. Результати UX-тестування засвідчили ефективність обраних рішень та підтвердили відповідність інтерфейсу очікуванням цільової аудиторії. Таким чином, прототип став надійною основою для подальшої розробки функціонального застосунку та його вдосконалення в майбутньому.

РОЗДІЛ 2 КРИТИЧНИЙ САМОАНАЛІЗ РЕЗУЛЬТАТІВ ТА ВИСНОВКИ

Проект ItRun — це результат глибокого аналізу існуючих рішень, емпатії до користувача і прагнення створити простий, але потужний інструмент для управління завданнями. Здобутий досвід став важливим етапом становлення автора як UI/UX-дизайнера, що розуміє не лише візуальний, а й стратегічний бік проєктування цифрових продуктів.

Попри ці результати, проєкт мав і свої **виклики**, зокрема:

- труднощі з побудовою системної ієрархії компонентів;
- баланс між візуальною привабливістю і функціональністю;
- адаптація інтерфейсу до різних типів користувачів — від новачків до досвідчених менеджерів.

Ці труднощі були подолані шляхом повторних ітерацій, критичного перегляду рішень та тестувань.

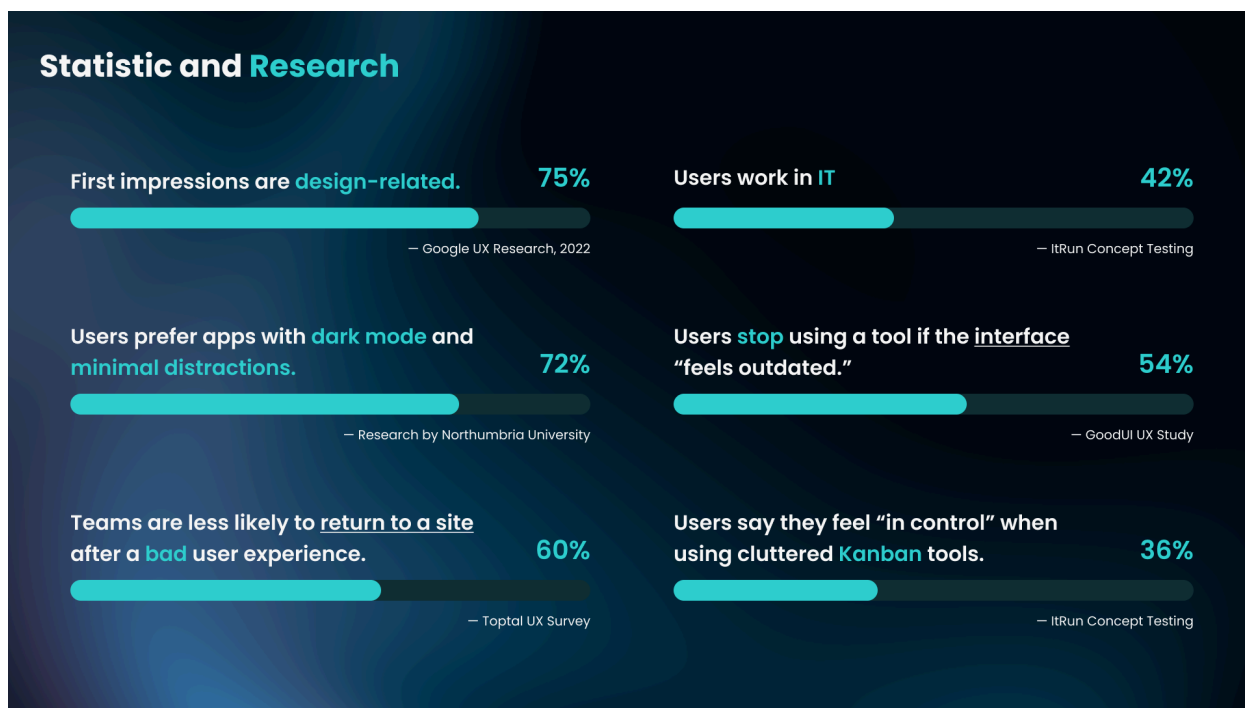


Рисунок 2.1 – Статистика та дослідження.

Personal Challenges and Process

Що було складно?

- Визначити баланс між знайомою логікою Trello і новим UX
- Продумати сценарії онбордингу для різних типів користувачів
- Побудувати гнучку дизайн-систему з компонентами для всіх станів

Як вирішував?

- Аналізував інші продукти (Notion, Linear, Jira)
- Створював багато ітерацій компонентів і тестував їх на друзях
- Поступово стандартизував усі відступи, кольори й патерни

Чого навчився?

- Глибше розуміти логіку UX-поведінки
- Працювати з дизайн-системами в реальному масштабі
- Думати як користувач, а не лише як дизайнер

Рисунок 2.2 – Особисті виклики та процеси.

Project Improvements

• Зменшено кількість кроків під час реєстрації — замість довгих форм користувач бачить прості кроки з чіткою навігацією.

• Додано візуальний прогрес — індикатори, стани кнопок, плавні переходи, щоб користувач відчував контроль.

• СТА (Call to Action) стали помітнішими — використано контрастні кольори, фіксовані позиції та логічну ієрархію.

• Оновлено стиль карток — тепер вони мають hover-ефекти, чітку структуру і не перевантажують зорово.

• Додано onboarding-навігацію — новачки бачать, що робити далі, навіть без інструкцій.

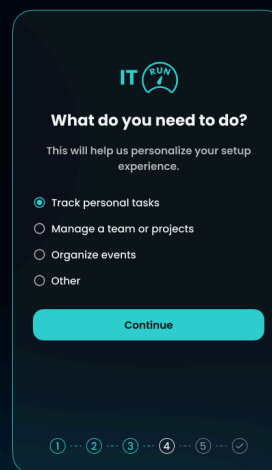
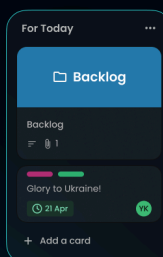
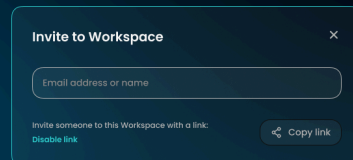
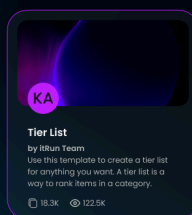


Рисунок 2.3 – Вдосконалення проекту.

ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

№	Інструмент	Призначення
1	Figma — онлайн-сервіс для розробки інтерфейсів та прототипування з можливістю організації спільної роботи в режимі реального часу. Посилання: https://www.figma.com	Дизайн, UI, прототипування
2	Adobe Illustrator — векторний графічний редактор. Посилання: https://www.adobe.com/ua/products/illustrator	Логотип, векторні елементи
3	Adobe Color — сайт для підбору кольорів. Посилання: https://color.adobe.com/ru/create/color-wheel	Прийняття кольорових рішень

ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ РЕСУРСІВ

№	Ресурс	Призначення
1	HIG (Human Interface Guideline) — документ, який містить набір правил та рекомендацій для створення користувацького інтерфейсу. Посилання: https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines	Створення дизайну інтерфейсу в стилі iOS.
2	Dribbble — платформа для самореклами цифрових дизайнерів. Посилання: https://dribbble.com/	Підбір ідей та референсів.
3	Material Design System — система рекомендацій і правил для створення інтерфейсів, розроблена компанією Google. Посилання: https://m3.material.io/	Створення інтерфейсу в стилі Material. Використання шаблонів, компонентів і гайдлайнів.
4	Norman, D. A. <i>The Design of Everyday Things</i> . New York: Basic Books, 2013. ISBN 978-0465050659.	Основи UX-дизайну, психологія взаємодії користувача з інтерфейсом.
6	Kalbach, J. <i>Mapping Experiences: A Complete Guide to Creating Value through Journeys, Blueprints, and Diagrams</i> . 2nd ed. O'Reilly Media, 2020. ISBN 978-1492076630.	Методологія побудови CJM, UX-дослідження.
7	<i>UXPin: The Guide to Interactive Wireframes</i> [Електронний ресурс]. — UXPin Inc., 2016. — Режим доступу: https://www.uxpin.com/studio/ebooks/guide-to-interactive-wireframes/	Побудова інтерактивних прототипів та wireframes.
8	Tidwell, J. <i>Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design</i> . 3rd ed. O'Reilly Media, 2019. ISBN 978-1492051965.	Патерни інтерфейсів та UI-компоненти.
9	Figma Community [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.figma.com/community	Джерело шаблонів, UI-компонентів, плагінів і натхнення для дизайн-систем.

