МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Долопчі Лілія Віталіївна

МОБІЛЬНИЙ ЗАСТОСУНОК "EASY LIFE" ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ПРОДУКТИВНОСТІ

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.
_____ Л. В. Долопчі

Керівник: Іноземцева Світлана Володимирівна
кандидат мистецтвознавства, доцент

Харків–2024

ЗМІСТ

ЗМІСТ 2
ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1. Комп’ютерна гра "Dreamlight Valley" 5
1.2. Комп’ютерна гра "Coral Island" 6
1.3. Сайт "WeekToDo" 6
1.4. Автомати з іграшками "Gachapon" 7
1.5. Відеоігри "Pokémon" 8
1.6. Онлайн платформа "DuoLingo" 8
1.7. Сайт "Stardew Valley Character Portrait Maker" 9
1.8. Мобільний застосунок "Forest" 10
1.9. Мобільний застосунок "Habitica" 11
1.10. Сайт "Todoist" 11
1.11. Мобільний застосунок "Zombies, Run!" 12
1.12. Мобільний застосунок "Mindful Powers" 13
1.13. Мобільна гра "Cats & Soup" 13
1.14. Мобільна гра "KleptoCats" 14
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 15
2.1. Гейміфікація та персоналізація 15
2.2. Колекціонування та винагороди 15
2.3. Візуальний та інтерактивний інтерфейс 16
2.4. Адаптивність та аналоги 16
2.5. Технічні деталі 16
ВИСНОВКИ 17
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 18
ДОДАТОК І. АНАЛОГИ 19
ДОДАТОК ІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 34
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ 38

ВСТУП

Гейміфікація[1] - це використання елементів гри, таких як правила, конкуренція, нагороди та виклики, в інших контекстах, які не є ігровими, для стимулювання участі, мотивації та залучення користувачів до певних дій або процесів. Це стратегія, яка дозволяє перетворити рутинні або нудні завдання на цікаву гру або конкурс, що сприяє більшій зацікавленості та активності учасників. Гейміфікація широко використовується в сферах навчання, маркетингу, здоров'я, бізнесу та інших галузях для досягнення різноманітних цілей, від збільшення продуктивності до збереження мотивації.

У сучасному світі, де високі вимоги до особистої ефективності стають нормою, підтримувати мотивацію та продуктивність у щоденних справах стає все складніше. Традиційні методи управління часом, такі як планування, встановлення пріоритетів та делегування, часто виявляються неефективними у боротьбі з втратою уваги та інформаційним шумом. Це спонукає до пошуку нових підходів, що інтегрують цифрові технології та сучасні методики, як-от гейміфікація, для залучення та підтримки користувачів.

Ця кваліфікаційна робота зосереджена на розробці мобільного застосунку "Easy Life", що включає елементи гейміфікації для підвищення продуктивності. Застосунок розробляється для того, щоб більша кількість людей змогла успішно виконувати свої регулярні справи та досягати поставлених цілей. Стати більш продуктивними можливо, якщо інтегрувати ігрові механіки в рутину, для перетворення завдань у захоплюючі виклики з обов’язковою винагородою. І ця ідея, насправді, не є занадто новаторською. Наприклад, у багатьох магазинах клієнти мають накопичувальну картку, де отримують бали за кожну покупку, а при досягненні певної кількості балів

[1] https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia

вони отримують знижку або подарунок. Це стимулює відвідувати магазин на регулярній основі та збільшує лояльність покупців. Інший приклад – конкурси при навчальних закладах. По своїй суті це – підготовча робота для учнів або студентів, де в кінці вони можуть позмагатися між собою за певні призи. Але в основі цього «лежать» дослідження, навчання, знання. Що і казати, якщо елементи «гейміфікації» вже зараз активно впроваджуються в навчальні програми для наших військових, аби досягати високих результатів підготовки за менший термін[2].

Актуальність розробки мобільного застосунку "Easy Life" обумовлена постійно зростаючими вимогами до особистої продуктивності в умовах інформаційної перенасиченості. Невпинний технічний прогрес, збільшення обсягів інформації та необхідність керування численними завданнями ставлять під сумнів ефективність традиційних інструментів управління часом. В цьому контексті цифровізація відкриває широкі можливості для інтеграції різноманітних функцій, що можуть значно покращити щоденну ефективність, роблячи такі інструменти незамінними помічниками у щоденному житті.

Новизна застосунку "Easy Life" полягає в його унікальному поєднанні гейміфікації та функціоналу планування, що робить процес досягнення особистих і професійних цілей захоплюючим та мотивуючим. Інтеграція ігрових елементів, таких як винагороди, відстеження прогресу, створення власного «аватару» та збір унікальних «улюбленців», значно збільшує внутрішню мотивацію користувачів та сприяє залученню на довготривалу основу.

[2] https://mil.in.ua/uk/blogs/steel-beasts-pro-gejmifikatsiya-protsesu-navchannya-dlya-vijskovyh/

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

У рамках дослідження аналогів проєкту "Easy Life" ми розглянули різноманітні інтерактивні платформи та застосунки, що включають елементи гейміфікації, створення «аватарів», регулярні виконання завдань тощо. Ці аналоги обрано через їх здатність залучати користувачів та стимулювати їх досягати поставлених цілей на регулярній основі.

«Гейміфікація — це мистецтво створення всіх веселих та захоплюючих елементів, знайдених у іграх, і їх застосування у реальному світі» - Емі Джо Кім

("Gamification is the craft of deriving all the fun and engaging elements found in games and applying them to real-world" - Amy Jo Kim)[3]

1.1. Комп’ютерна гра "Dreamlight Valley"

Розроблена студією "Magic Dream Studios", США, у 2022 році (Іл. 1)[4]. Гравцям потрібно займатися відновленням долини, взаємодіяти з персонажами та виконувати різноманітні щоденні завдання, такі як садівництво, приготування їжі та інші побутові дії. Центральним елементом гри є гейміфікація повсякденних завдань, яка допомагає гравцям залишатися вмотивованими та активними у віртуальному світі. Також важливим елементом, на який ми спираємося, є створення власного персонажу з доступних візуальних елементів.

"Dreamlight Valley" вирізняється високою якістю графіки та ретельно продуманим світом, що робить гру візуально привабливою для різних вікових категорій. Гра пропонує гравцям широкий спектр можливостей для дії, що дозволяє кожному знайти щось цікаве для себе. Крім того, вона включає

[3] https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/
[4] https://disneydreamlightvalley.com/

соціальні елементи, такі як взаємодія з іншими гравцями та участь у спільних подіях. Одна з основних сильних сторін гри – це її можливість залучати гравців на тривалий час завдяки постійним оновленням та додатковому контенту. Інтеграція популярних персонажів "Disney" та "Pixar" створює додаткову привабливість для фанатів цих франшиз.

1.2. Комп’ютерна гра "Coral Island"

Симулятор фермерства з елементами гейміфікації, створений "Stairway Games", Індонезія, у 2023 році (Іл. 2)[5]. "Coral Island" переносить гравців на тропічний острів, де вони можуть розвивати свою ферму, взаємодіяти з місцевими мешканцями та досліджувати різноманітні ландшафти. Гравці мають змогу збирати різноманітні предмети та взаємодіяти з іншими персонажами, що додає глибини та різноманітності геймплею. Крім того, гра залучає гравців до вирішення екологічних питань острова, сприяючи підвищенню обізнаності про важливість охорони довкілля. Висока якість графіки та ретельно продуманий світ роблять гру візуально привабливою та цікавою для широкого кола користувачів.

Як і в "Coral Island", в "Easy Life" ми інтегруємо систему винагород та колекціонування досягнень, що мотивує користувачів регулярно використовувати застосунок для планування своїх завдань та відслідковування особистого прогресу. Також, серед спільних рис – створення гендерно-нейтральних персонажів та впровадження корисних звичок на базі регулярного використання.

1.3. Сайт "WeekToDo"

Онлайн платформа для планування часу, яка надає користувачам інструменти для створення розкладів та відстеження завдань. Розроблена "WeekToDo Team", США, у 2021 році (Іл. 3)[6]. "WeekToDo" - це веб-сайт, що

[5] https://blog.stairwaygames.com/coral-island
[6] https://weektodo.me/

спрощує процес планування завдяки інтуїтивно зрозумілому інтерфейсу та набору функцій, які дозволяють легко створювати, редагувати та відслідковувати щоденні обов'язки. Веб-сайт використовує мінімалістичний дизайн, який допомагає користувачам зосередитися на завданнях, підвищуючи їх щоденну продуктивність. Простий та зрозумілий інтерфейс робить платформу доступною для широкого кола користувачів, незалежно від їхнього рівня технічної підготовки. Крім того, платформа надає можливість синхронізації з іншими пристроями та сервісами, що дозволяє тримати свої плани під контролем в будь-який час і з будь-якого місця. Регулярні оновлення та підтримка розробників забезпечують стабільну роботу платформи та її відповідність сучасним вимогам.

1.4. Автомати з іграшками "Gachapon"

Автомати з капсулами, які пропонують збирати колекційні предмети, широко поширені в Японії. Виробництво відбувається різними компаніями, такими як "Bandai", "Tomy" та інші (Іл. 4)[7]. Особливість цих автоматів полягає у випадковості: ви ніколи не знаєте, яку іграшку отримаєте до моменту відкриття капсули. Цей елемент сюрпризу та можливість завершити колекцію мотивують людей повертатися за новими капсулами. Автомати

"Gachapon" стали культурним феноменом у Японії завдяки своїй унікальній здатності поєднувати азарт та колекціонування. Вони пропонують широкий спектр іграшок, від мініатюрних фігурок персонажів аніме до різноманітних сувенірів, що робить їх привабливими для різних вікових груп. Крім того, багато компаній випускають обмежені серії іграшок, що додає елемент ексклюзивності та підвищує інтерес колекціонерів. Автомати "Gachapon" також розвивають соціальні аспекти, оскільки колекціонери часто обмінюються іграшками, що сприяє створенню спільнот за інтересами.

[7] https://www.gachaponsekai.com/

1.5. Відеоігри "Pokémon"

Велика серія відеоігор про збір та тренування віртуальних монстрів, розроблена компанією "Nintendo", "Game Freak", Японія, у 1996 році (Іл. 5)[8]. "Pokémon" - це франшиза, яка стала феноменом завдяки своєму унікальному поєднанню збору персонажів («покемонів») та їхнього подальшого розвитку та тренування. Гравці подорожують віртуальним світом, зустрічають різних покемонів, ловлять їх і тренують для участі в боях.

Франшиза "Pokémon" вирізняється багатогранністю геймплею, де поєднуються елементи дослідження, стратегічного планування та соціальної взаємодії. Гравці можуть змагатися один з одним у боях покемонів, обмінюватися ними та брати участь у різних турнірах. Щорічні оновлення та випуски нових ігор забезпечують постійне розширення всесвіту "Pokémon".

Важливою складовою успіху "Pokémon" є також мерчандайзинг: від іграшок і карткових ігор до анімаційних серіалів і фільмів, що створює цілісний світ, у якому гравці можуть поринути як у віртуальному, так і в реальному житті. Гра має великий вплив на популярну культуру, ставши невід'ємною частиною дитинства багатьох поколінь.

Система розвитку та тренування покемонів дозволяє гравцям відчувати прогрес і досягнення, що є важливим мотивуючим фактором. Гра сприяє розвитку стратегічного мислення, адже кожен покемон має свої унікальні здібності та характеристики, які необхідно враховувати під час боїв.

1.6. Онлайн платформа "DuoLingo"

Платформа для вивчення мов з використанням гейміфікації, створена Luis von Ahn та Severin Hacker, США, та запущена у 2011 році (Іл. 6.)[9]. "DuoLingo" є однією з найпопулярніших платформ для вивчення мов, яка використовує гейміфікацію для підвищення мотивації та залучення

[8] https://www.pokemon.com/
[9] https://uk.duolingo.com/

користувачів. Вона дозволяє користувачам вивчати різні мови через серію коротких уроків, які включають слухання, читання, письмо та розмовну практику.

Важливими елементами платформи є система винагород, досягнення, денні виклики та можливість змагатися з іншими користувачами, що робить процес вивчення мов більш ігровим та захоплюючим. "DuoLingo" використовує різні типи завдань, що допомагають користувачам поступово освоювати новий матеріал, підтримуючи інтерес до навчання. Кожен урок адаптується до рівня знань користувача.

Платформа також включає соціальні функції, такі як лідерборди та можливість долучатися до клубів за інтересами, де користувачі можуть обговорювати свої успіхи та підтримувати один одного. Це сприяє створенню спільноти. "DuoLingo" постійно оновлюється, додаючи нові мови та вдосконалюючи існуючі курси.

Крім того, "DuoLingo" проводить дослідження ефективності своїх методик, що підтверджує наукову обґрунтованість їх підходу до вивчення мов. Завдяки цьому платформа є надійним інструментом для всіх, хто прагне вивчити нову мову чи вдосконалити свої знання.

1.7. Сайт "Stardew Valley Character Portrait Maker"

Веб-сайт для створення персонажів у відеогрі "Stardew Valley", що дозволяє користувачам кастомізувати та інтегрувати власні портрети персонажів у гру (Іл. 7)[10]. "Stardew Valley Character Portrait Maker" надає користувачам можливість втілити свої творчі ідеї у життя, створюючи унікальних персонажів, що відображають їхні особисті уподобання та стиль. Великий вибір налаштувань дозволяє створювати персонажів з індивідуальними рисами.

[10] https://jazzybee.itch.io/sdvcharactercreator

Персоналізація персонажів не лише підвищує залученість гравців, але й сприяє формуванню емоційного зв'язку з ігровим світом. Користувачі можуть витрачати години на створення ідеальних персонажів. Крім того, можливість інтеграції створених портретів безпосередньо у гру дозволяє бачити результати своєї творчості у дії, що підвищує задоволення від гри. Веб-сайт підтримує різні версії самої гри.

1.8. Мобільний застосунок "Forest"

Він допомагає користувачам зосередитися на роботі чи навчанні через концепцію вирощування віртуальних дерев. Розроблений "SeekrTech", Тайвань, у 2014 році (Іл. 2)[11]. "Forest" пропонує інноваційний підхід до управління часом, використовуючи мотиваційний механізм гейміфікації. Користувачі встановлюють таймери для фокусування на певних завданнях, і поки цей таймер працює, віртуальне дерево поступово росте у їхньому застосунку. Якщо користувач залишає застосунок для використання інших застосунків на своєму телефоні, дерево вмирає.

Цей простий, але ефективний метод стимулює користувачів залишатися зосередженими, оскільки вони не тільки бачать візуальний прогрес своїх дій, але й відчувають відповідальність за життя свого дерева. Візуалізація результатів роботи у формі росту дерева надає користувачам відчуття досягнення та задоволення, що підтримує їхню мотивацію до завершення завдань.

"Forest" також сприяє розвитку корисних звичок управління часом, оскільки користувачі вчаться розподіляти свій час ефективніше та уникати відволікань. Крім того, застосунок надає можливість спільного використання, де користувачі можуть вирощувати дерева разом зі своїми друзями або колегами, що додає елемент соціальної підтримки та взаємної відповідальності.

[11] https://www.forestapp.cc/

"Forest" є прикладом успішного «кейсу». Застосунок отримав багато нагород як один з кращих застосунків для мобільних платформ. В першу чергу через використання елементів гейміфікації.

1.9. Мобільний застосунок "Habitica"

Застосунок для формування звичок, який перетворює особисті та професійні завдання в гру, розроблений "HabitRPG, Inc.", США, та запущений у 2013 році (Іл. 9)[12]. У цьому застосунку користувачі створюють своїх «аватарів» і отримують винагороди або зазнають покарань в залежності від їхнього успіху у виконанні особистих та професійних завдань. Завдання в застосунку поділені на категорії: щоденні завдання, звички та одноразові завдання. Користувачі можуть отримувати досвід і золото за успішне виконання завдань, які можна витратити на покращення свого «аватару» або на інші віртуальні винагороди, такі як обладунки чи магічні предмети. Це один з найточніших аналогів до проєкту, який ми створюємо.

Так само як "Habitica" перетворює звичайні завдання в захопливу пригоду з персонажами та цілями, "Easy Life" впроваджує схожі механізми для підвищення зацікавленості в щоденному плануванні та управлінні завданнями. Проте, багато відгуків кажуть про те, що візуальні рішення та концепція "Habitica" не всім приходиться до душі, і тому наш застосунок може виявитися цікавим великій кількості людей, що шукають індивідуальний, зручний та приємний досвід в плануванні своїх справ.

1.10. Сайт "Todoist"

Інструмент для управління завданнями та проєктами, відомий своїми елементами продуктивності та простим інтерфейсом. Розроблений "Doist", яка є міжнародною компанією, та запущений у 2007 році (Іл. 10)[13]. "Todoist"

[12] https://habitica.com/
[13] https://todoist.com/

пропонує користувачам зручну та ефективну систему управління завданнями, що охоплює широкий спектр функціональності від базового списку завдань до складних проєктів із багаторівневою ієрархією.

Інтерфейс застосунку є інтуїтивно зрозумілим, дозволяючи користувачам швидко додавати, організовувати та відслідковувати свої завдання. "Todoist" також інтегрує елементи продуктивності, такі як нагадування, пріоритизація завдань та візуальне відстеження прогресу. Користувачі можуть створювати проєкти, підпроєкти та задачі, встановлювати дедлайни та пріоритети, що дозволяє ефективно керувати часом та ресурсами.

Однією з ключових особливостей "Todoist" є його здатність до інтеграції з іншими сервісами та додатками, такими як Google Calendar, Slack та Dropbox, що робить його ще більш гнучким та зручним для тих, хто працює у команді. Система міток та фільтрів дозволяє швидко знаходити необхідні завдання та тримати свій робочий процес організованим. Застосунок доступний на різних платформах, включаючи веб-версію, iOS та Android, а також програми для Windows та macOS.

1.11. Мобільний застосунок "Zombies, Run!"

По суті своїй інтерактивна гра, яка мотивує до бігу, перетворюючи тренування на захоплюючу втечу від зомбі. Розроблена "Six to Start" та "Naomi Alderman", Великобританія, а запущена у 2012 році (Іл. 11)[14]. "Zombies, Run!" є унікальною біговою грою, що поєднує фітнес з елементами інтерактивної аудіоповісті. Під час бігу гравці слухають розповіді, в яких вони мусять уникати зомбі та виконувати місії для виживання у постапокаліптичному світі. Кожен біговий сеанс стає місією, де користувачі збирають ресурси, рятують інших вцілілих та розкривають нові елементи сюжету.

Гра має багатошарову історію, яка розгортається протягом багатьох місій, що стимулює продовжувати тренування, аби дізнатися, що буде далі.

[14] https://zrx.app/

Елементи гейміфікації, такі як збір ресурсів та виконання місій, надають бігу додаткового сенсу та мети, що допомагає підтримувати мотивацію на високому рівні.

Застосунок також пропонує різні режими тренувань, включаючи інтервальні тренування та повільні пробіжки. Можливість налаштування складності та інтенсивності тренувань робить "Zombies, Run!" доступним для користувачів різного рівня підготовки.

1.12. Мобільний застосунок "Mindful Powers"

Застосунок, який використовує інтерактивні історії та ігри для навчання дітей методам "mindfulness" та емоційного самоконтролю. Розроблений "Smashing Ideas", США, та запущений у 2017 році (Іл. 12)[15]. "Mindful Powers" спрямований на розвиток навичок емоційного самоконтролю у дітей через серію ігрових активностей, які включають інтерактивні історії та заняття "mindfulness", такі як дихальні вправи, медитації та візуалізації.

Застосунок має привабливий, дружній до дітей інтерфейс та використовує казкових персонажів для проведення навчальних сесій. "Mindful Powers" створений з урахуванням потреб дітей, що дозволяє їм легко взаємодіяти із застосунком та отримувати задоволення від навчання. Завдяки яскравій графіці та анімаціям, він чудово тримає увагу дітей. "Mindful Powers" також надає батькам інструменти для відстеження прогресу своїх дітей та отримання рекомендацій щодо подальшого розвитку навичок "mindfulness".

1.13. Мобільна гра "Cats & Soup"

Вона розроблена студією "HIDEA", Південна Корея у 2021 році (Іл. 13)[16]. Це легкий симулятор, майже клікер, де гравці керують групою котів, які готують різноманітні варіації супу.

---

[15] https://mindfulpowersforkids.com/
[16] https://redeem.catsnsoup.com/

"Cats & Soup" вирізняється своєю чарівною графікою та анімаціями, які створюють затишний та привабливий ігровий світ. Гравці можуть збирати різноманітні ресурси, необхідні для приготування супів, та створювати унікальні рецепти. Кожен кіт у грі має свої індивідуальні навички та здібності.

Подібні до нашого застосунку елементи – це виконання завдань та досягнення цілей, а також збирання нових котів. Крім того, гравці можуть налаштовувати свої кухні, додаючи нові елементи декору та покращуючи робочі станції, що додає додатковий рівень персоналізації та інтерактивності.

1.14. Мобільна гра "KleptoCats"

Вона була розроблена студією "HyperBeard Games", Мексика у 2016 році (Іл. 14)[17]. У цій грі гравці керують групою кішок, які приносять різноманітні предмети у їх віртуальний будинок. Основна механіка гри полягає у відправці котів на пошук скарбів та повернення їх додому з різноманітними предметами, які можна колекціонувати і виставляти у різних кімнатах.

Гра включає елементи гейміфікації, такі як система винагород за зібрані предмети, регулярні оновлення та події, що підтримують інтерес гравців. Гравці можуть кастомізувати своїх котів та їх середовище, додаючи індивідуальності кожному елементу гри. У проєкті "Easy Life" ми використовуємо схожу концепцію колекціонування та персоналізації, щоб стимулювати користувачів до регулярної взаємодії із застосунком. Як і в "KleptoCats", ми впроваджуємо систему винагород за виконання завдань, що дозволяє користувачам отримувати нові елементи та покращувати свій віртуальний простір.

[17] https://hyperbeard.com/game/kleptocats/

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

"Easy Life" — це мобільний застосунок, який розробляється з метою підвищення особистої продуктивності через гейміфікацію та персоналізацію. Застосунок інтегрує функції планування та колекціонування в рамках ігрового процесу, що робить виконання рутинних завдань більш цікавими та захопливими. Наша мета – дати користувачам дуже особистий досвід, який буде мотивувати запускати застосунок кожен день.

Є багато прикладів дуже простих та мінімалістичних застосунків з плануванням. Раніше це були календарі та нотатники, записники, де люди зберігали свої плани на тиждень, місяць, рік. Зараз багато простих та звичних процесів мімікрують під ігри, від чого мотивація та зацікавленість людей тільки зростає. Ми хочемо впроваджувати цю просту концепцію в наш застосунок, аби кожен день був сповнений планами та цілями, і кожен міг би їх досягнути. І не тільки тому що треба, а, банально, тому що це приємно, цікаво, інтерактивно. Основні функції та інновації нашого застосунку:

2.1. Гейміфікація та персоналізація

Основною інновацією "Easy Life" є застосування гейміфікаційних елементів в процесі планування та виконання завдань. Від створення власного «аватару» до покупки віртуальних «улюбленців». Застосунок має спонукати до нових завдань, нових викликів. Користувач має відчувати, що все що він робить в реальному житті – не даремно, і тому його «віртуальний світ» має демонструвати наочно прогресію.

2.2. Колекціонування та винагороди

Процес колекціонування в "Easy Life" включає збір унікальних «улюбленців», які потребують догляду. Цей догляд користувач може

забезпечити просто виконуючи свої повсякденні завдання, а може також «погратися з улюбленцем». В якості винагород служать нові «улюбленці», елементи декору для кімнати та інше. Турбота про «улюбленців» стає ще однією регулярною ціллю.

2.3. Візуальний та інтерактивний інтерфейс

"Easy Life" пропонує візуально привабливий інтерфейс, який робить взаємодію з застосунком приємною та зручною. Графіка та анімації інтуїтивні, тому застосунок є доступним для користувачів усіх вікових категорій. У дизайні переважає зелений колір, який символізує свіжість, зростання та гармонію. Психологічно зелений колір має заспокійливий ефект. Він допомагає знижувати стрес, заспокоює нервову систему і може покращувати настрій.

2.4. Адаптивність та аналоги

"Easy Life" адаптується до індивідуальних потреб і стилю життя користувачів. Застосунок дозволяє налаштувати завдання вручну, що допомагає максимально ефективно використовувати свій час.

В процесі розробки "Easy Life" було проведено аналіз різних аналогів, які використовують гейміфікацію або інноваційні методи підвищення продуктивності.

2.5. Технічні деталі

"Easy Life" розробляється під мобільні платформи, забезпечуючи широку доступність для різних користувачів.

ВИСНОВКИ

В ході дослідження було виявлено, що використання механік гри, таких як винагороди, прогресування та персоналізація, істотно підвищує мотивацію користувачів та залученість до регулярного використання застосунку.

Особливу увагу у роботі було приділено аналізу аналогів та визначенню найефективніших практик, які можуть бути інтегровані у "Easy Life". Такі застосунки, як "Habitica" та "Forest", демонструють успішність використання гейміфікації у сферах управління часом та зосередженості на особистих справах. Висновки, зроблені на основі цих прикладів дозволяють створювати більш інтерактивний та емоційно привабливий досвід, що відповідає потребам сучасних користувачів.

Привабливість "Easy Life" з поміж аналогічних застосунків досягається за рахунок ретельно продуманого візуального та інтерактивного дизайну, який сприяє легкому орієнтуванню користувачів і зберігає їх зацікавленість на високому рівні. Використання персоналізованих «аватарів» та системи досягнень забезпечує користувачам відчуття унікальності та особистого прогресу в рамках їхніх щоденних завдань.

Загальний аналіз та розробка мобільного застосунку показали, що впровадження гейміфікації може стати ключовим фактором у формуванні позитивних звичок та ефективного управління часом. "Easy Life" виступить яскравим прикладом того, як інноваційний підхід у розробці мобільних застосунків може вирішувати реальні завдання забезпечення балансу між роботою та особистим життям користувачів. Таким чином, актуальність розробки такого застосунку є беззаперечною. Завжди існуватиме користувач, який знайде "Easy Life" більш вдалим та зручним варіантом для себе у порівнянні з іншими застосунками, які він міг спробувати раніше. Основними факторами, що сприяють залученню користувачів, є привабливий дизайн, елементи гейміфікації, зручність використання та можливість кастомізації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. The 10 Best Productivity Apps that use Gamification in 2024. Yukaichou: веб-сайт. URL: https://yukaichou.com/lifestyle-gamification/the-top-ten-gamified-productivity-apps/ (дата звернення 18.04.2024).

2. 29 Gamification Tools to Jazz Up Your Learners in 2024. Xperiencify: веб-сайт. URL: https://xperiencify.com/gamification-tools/ (дата звернення 23.04.2024).

3. 6 Best Productivity Tools that Use Gamification Mechanics. Ogamify: веб-сайт. URL: https://ogamify.com/productivity/best-productivity-tools-that-use-gamification/ (дата звернення 21.04.2024).

4. 12 Apps Using Gamification to Boost Habits & Productivity. SaaS Designer: веб-сайт. URL: https://saasdesigner.com/12-apps-using-gamification-to-boost-habits-productivity/ (дата звернення 28.04.2024).

5. 9 of the Best Apps to 'Gamify' Your Life (and Why You Should). Lifehacker: веб-сайт. URL: https://lifehacker.com/9-of-the-best-apps-to-gamify-your-life-and-why-you-sho-1847864443 (дата звернення 01.05.2024).

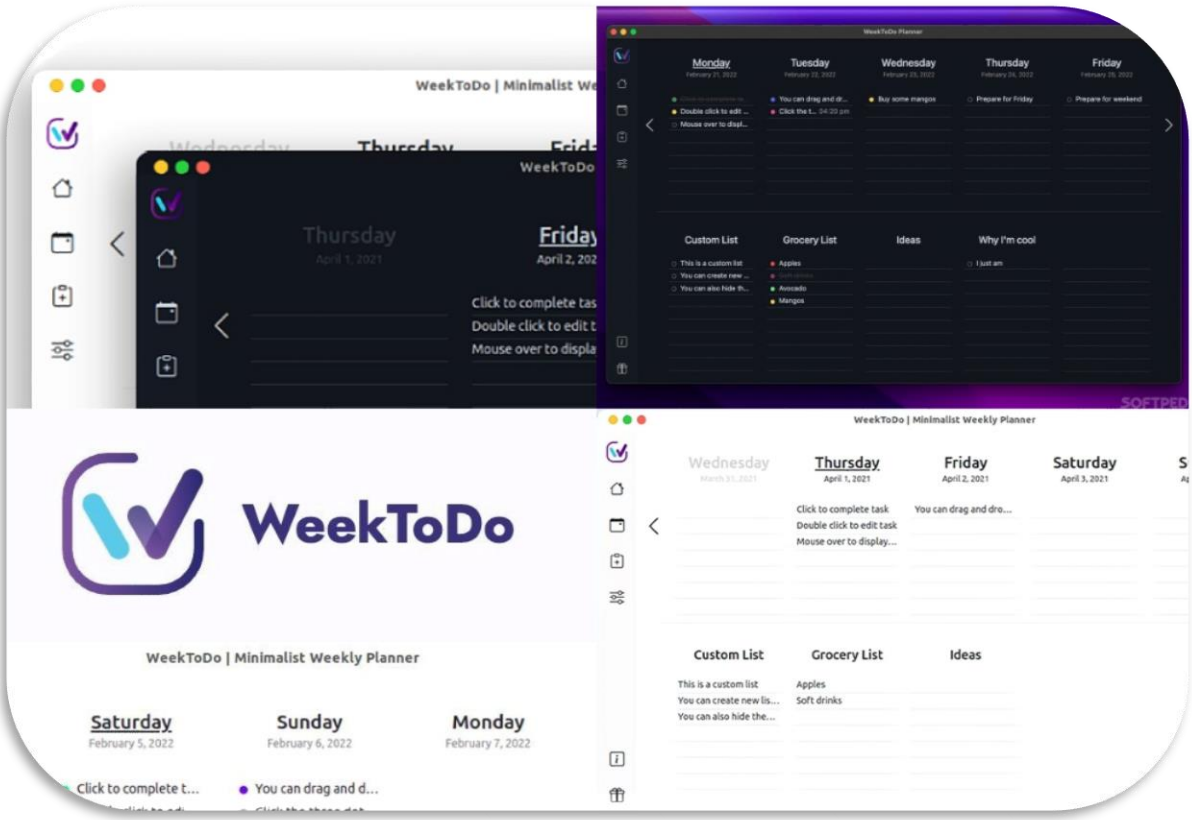
ДОДАТОК І. АНАЛОГИ



Іл. 1. "Dreamlight Valley", відеогра, 2022 рік



Іл. 2. "Coral Island", відеогра, 2023 рік



Іл. 3. "WeekToDo", мультиплатформений застосунок з планування



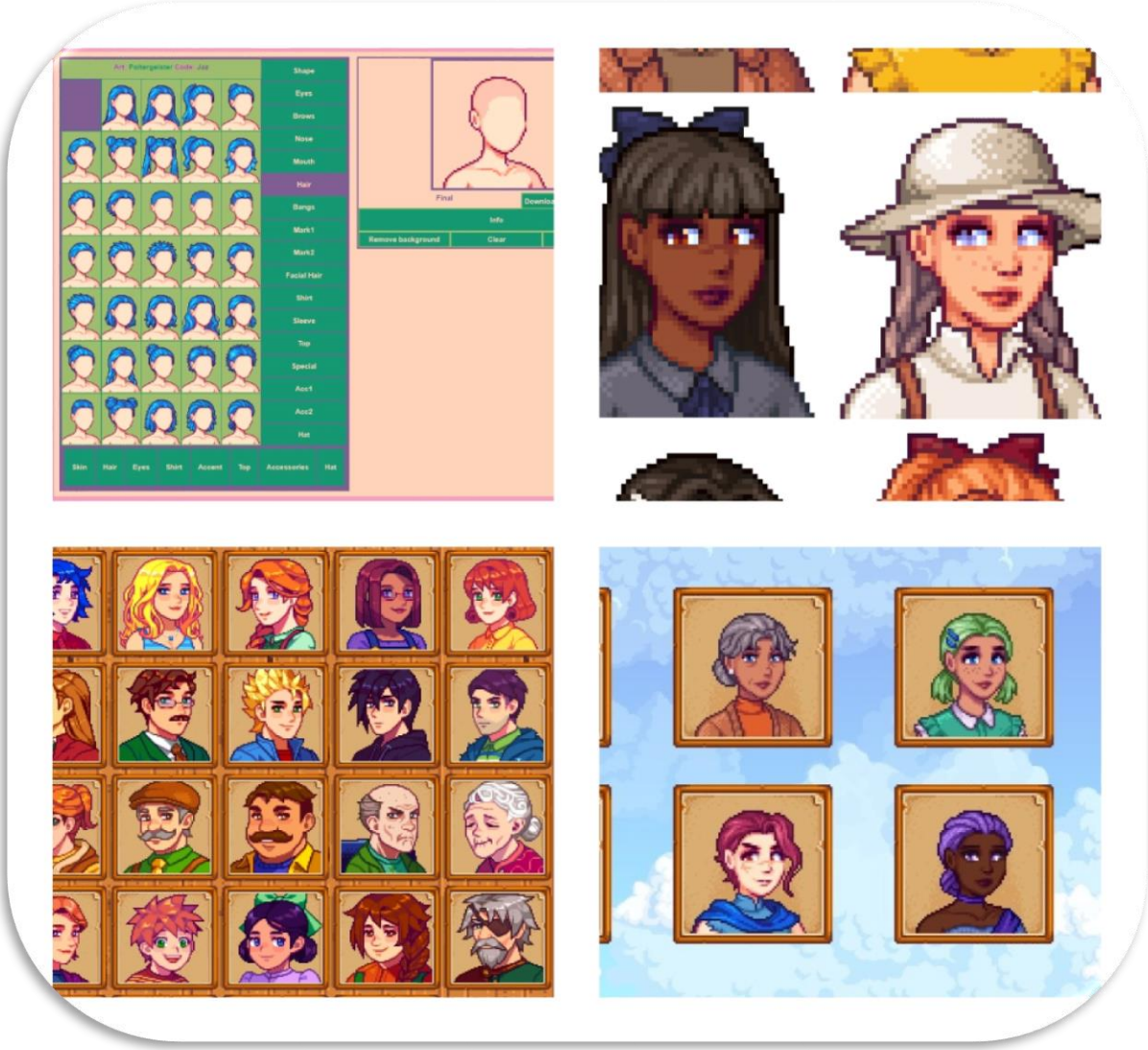
Іл.4. "Gachapon", автомати з іграшками, країна походження: Японія



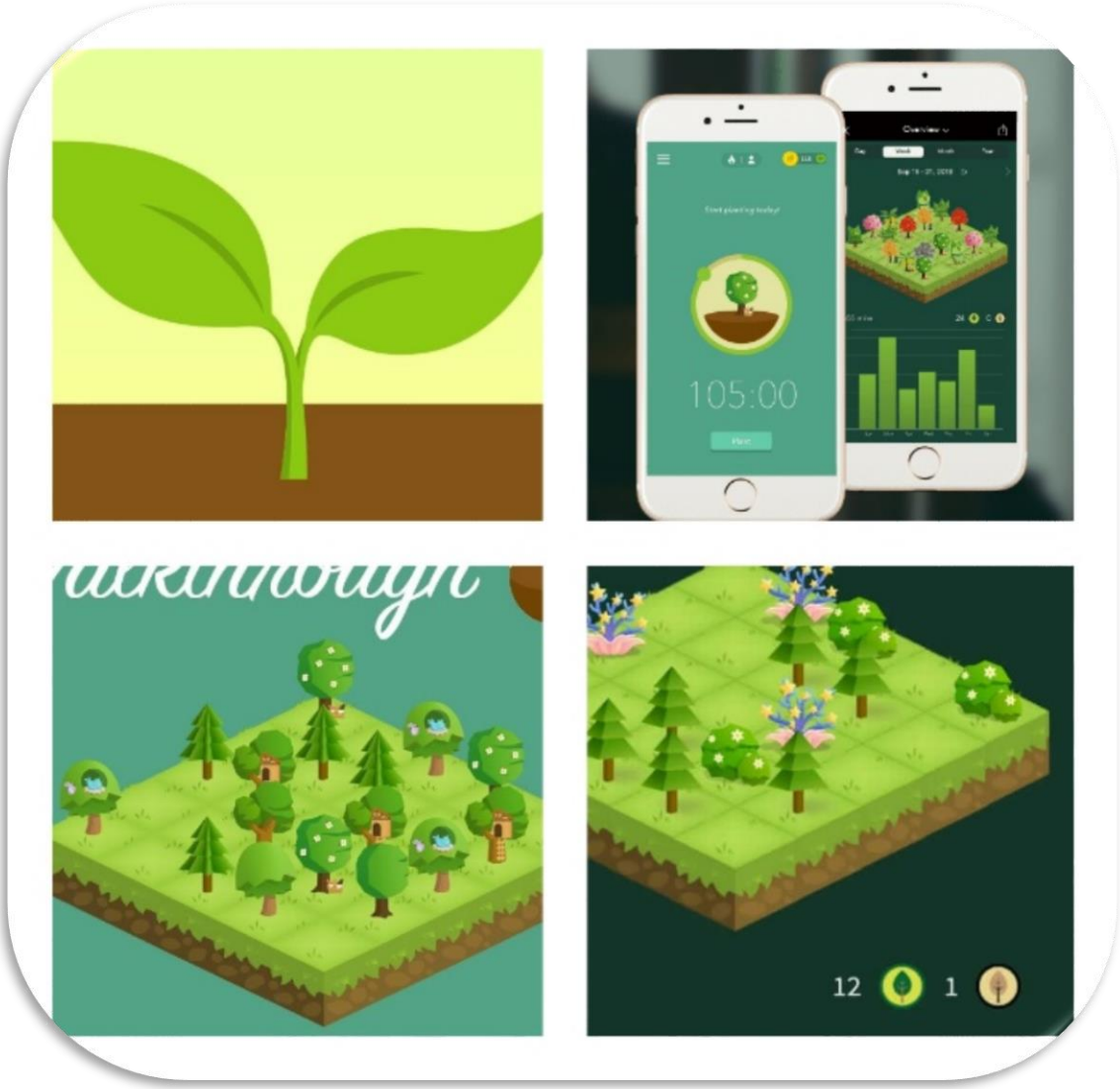
Іл.5. "Pokémon", шедевр японської поп-культури



Іл. 6. "DuoLingo", застосунок для вивчення мов



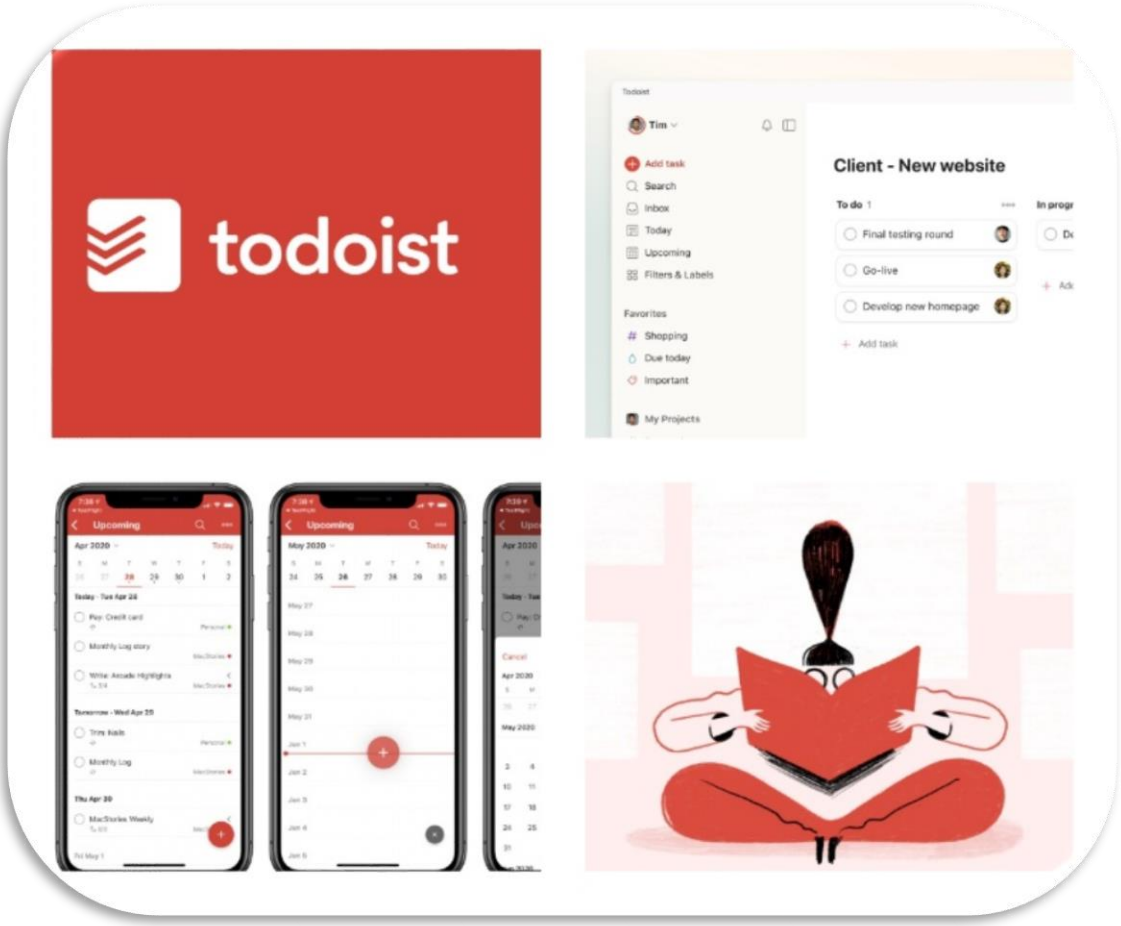
Іл. 7. "Stardew Valley Character Portrait Maker", веб-редактор створення персонажів для однойменної гри



Іл. 8. "Forest", застосунок для покращення концентрації



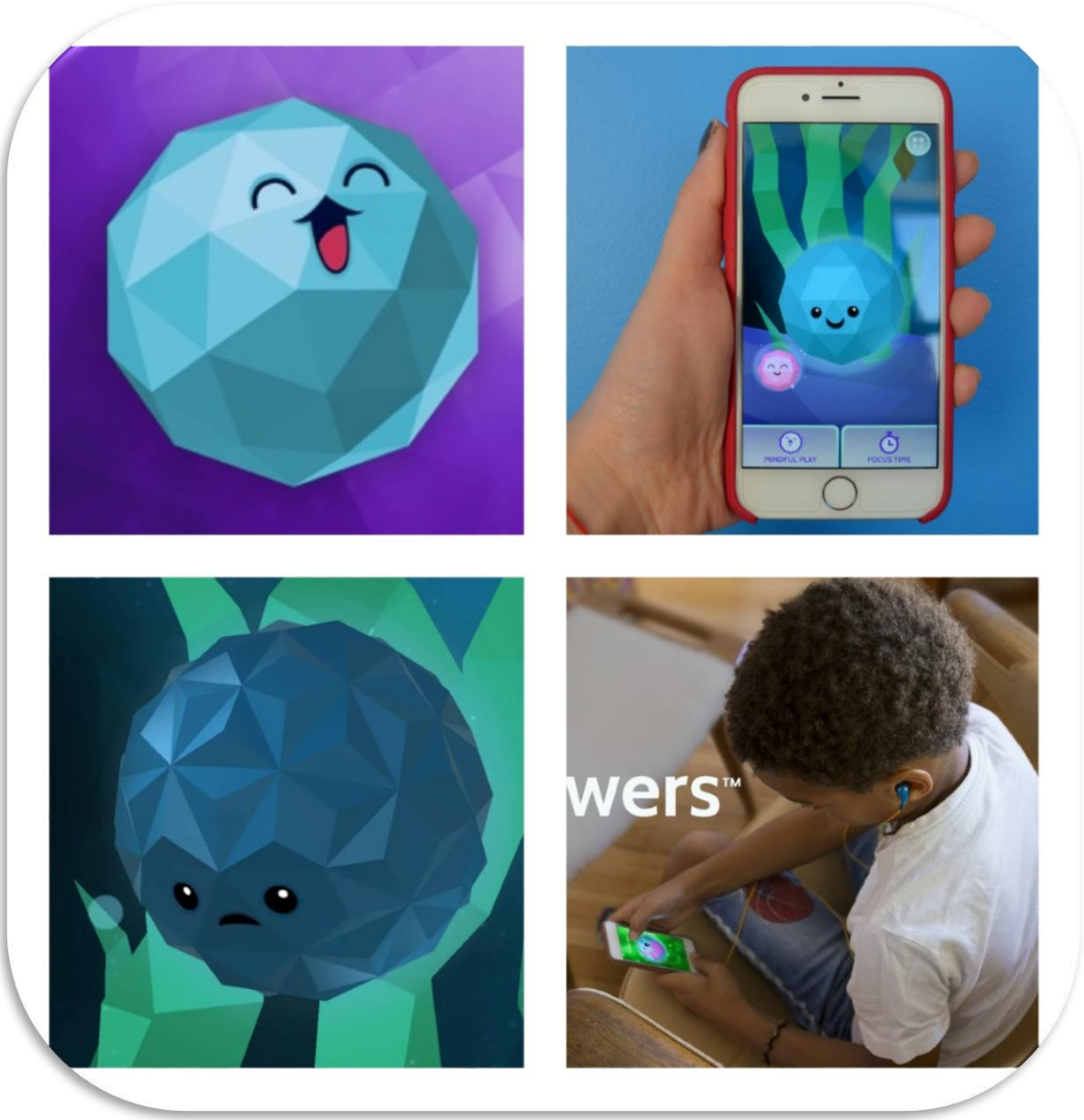
Іл. 9. "Habitica", «To-Do List» з елементами фентезійної гри



Іл. 10. "Todoist", зручний мультиплатформений планувальник



Іл. 5. "Zombies, Run!", застосунок для бігу з «додатковою» мотивацією



Іл. 12. "Mindful Powers", застосунок для концентрації уваги дітей



Іл. 13. "Cats & Soup", мобільна гра з неймовірною атмосферою



Іл. 14. "KleptoCats", мобільний колекціонер котиків

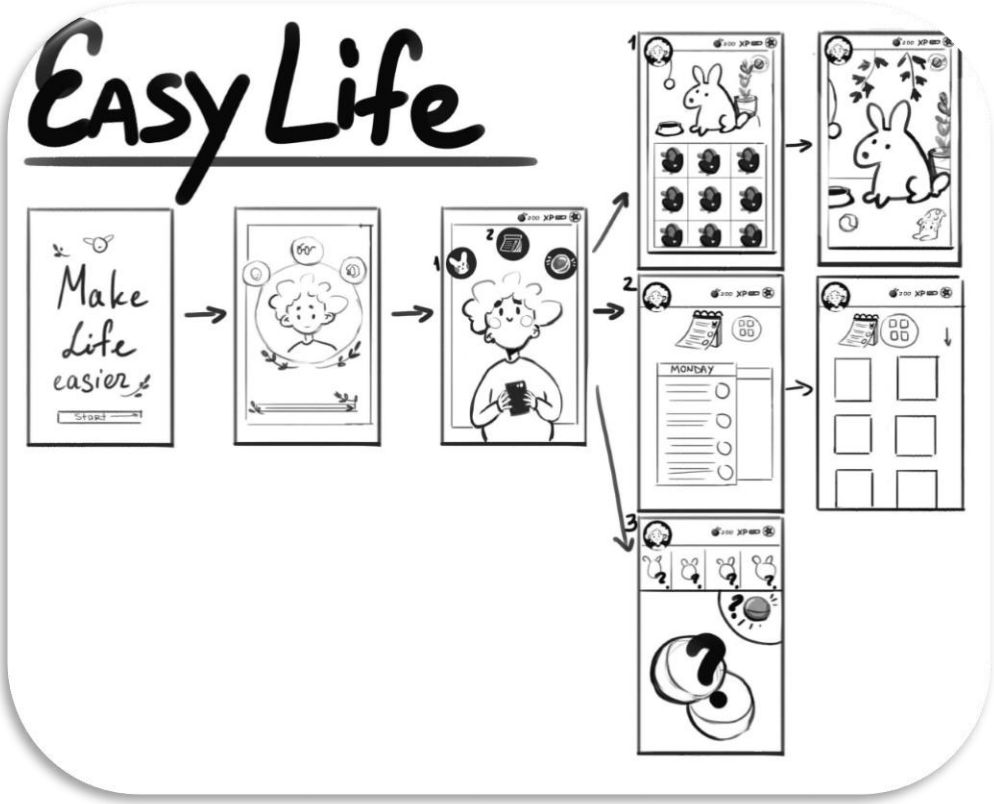
ДОДАТОК ІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



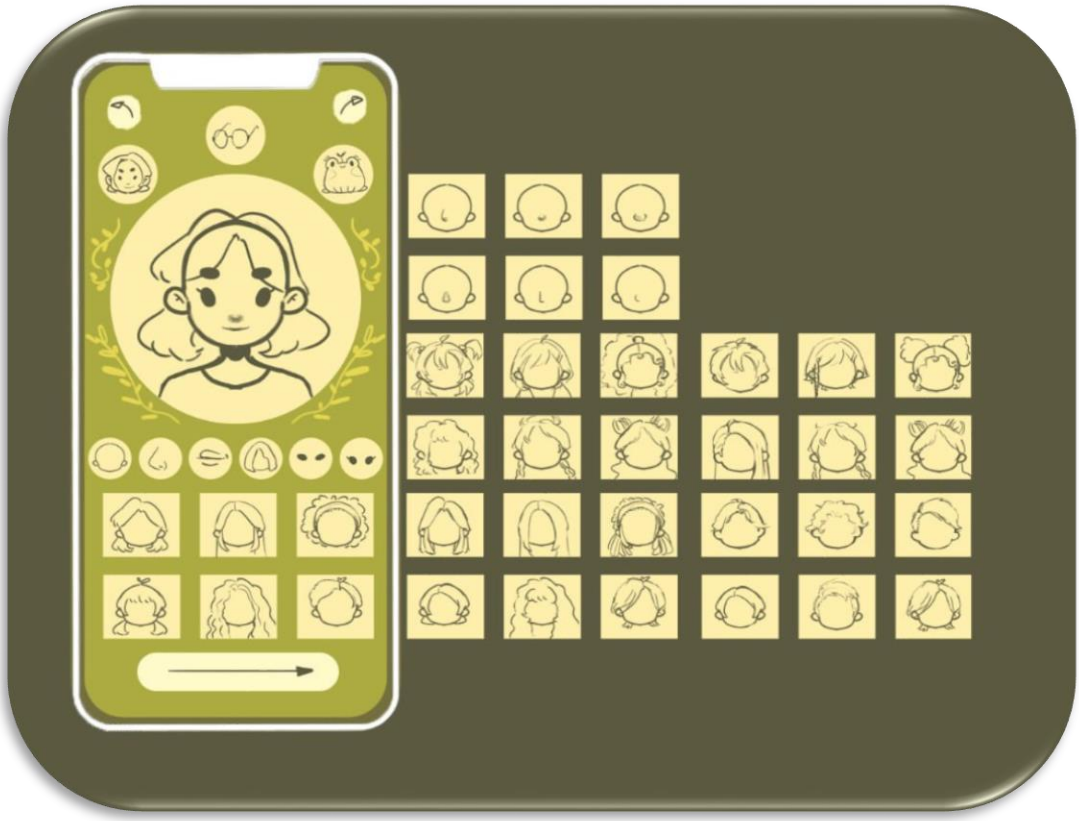
Пошук унікального стилю для застосунку



Варіації місцевих «улюбленців»



«Шлях» користувача по застосунку



Створення «аватару»



Інтерфейс застосунку



Головний екран разом зі слоганом

ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ



Ігрова валюта, з допомогою якої відкриваються «улюбленці»



Логотип застосунку "Easy Life". Незмінний «маскот» – жабка.



Екран авторизації. Користувач має змогу авторизуватися за допомогою свого Google-профіля або продовжити як гість.



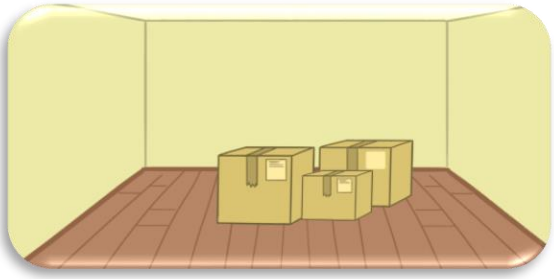
Екран створення «аватару». Ми бачимо один з варіантів зображення користувача у застосунку. На вибір є безліч елементів кастомізації, в тому числі і аксесуари, як от окуляри.



Наступний екран – вибір першого улюбленця. Вибір обмежений за кількістю, оскільки всіх наступних улюбленців користувач зможе отримати за зароблені у застосунку монетки.



Головний екран. На ньому зображені найближчі справи, які додані до списку запланованого, а також іконки переходу між екранами.



Екран віртуальної кімнати. Зараз ми бачимо пусту кімнату, яку потрібно у подальшому наповнити улюбленцями та меблями.



Демонстрація виконання завдань зі списку, який складає сам користувач. За кожне виконане завдання видаються монетки та підвищується досвід, який також відображається числовим значенням.



Придбання нового улюбленця за монети – внутрішньо-ігрову валюту



Екран магазину. Широкий вибір елементів одягу для «аватару», а також улюбленці та меблі, які потім з’являться у віртуальній кімнаті.



Екран автомату з випадковими призами. Аналог японських «гасяпон». Приз в середині завжди залишається сюрпризом.



Анімація отримання призу з автомату. Куля з випадковим предметом, як от улюбленець або елемент декору.



Віртуальна кімната досвідченого користувача застосунку. Вона щільно наповнена улюбленцями та меблями.