

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет радіоелектроніки

Факультет Комп'ютерних наук
(повна назва)

Кафедра Медіасистем та технологій
(повна назва)

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
Пояснювальна записка

рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Розробка UI/UX дизайну для веб-сайту «Карти історій»
(тема)

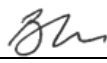
Виконав:
здобувач 4 року навчання,
групи ВПВПС-21-3


Вікторія ЗАДОРОЖНА
(власне ім'я, прізвище)

Спеціальність 186 Видавництво та поліграфія
(код і повна назва спеціальності)

Тип програми освітньо-професійна

Освітня програма
Видавничо-поліграфічна справа
(повна назва освітньої програми)

Керівник  доц. Олександр БОБК
(посада, власне ім'я, прізвище)

Допускається до захисту
Завідувач кафедри МСТ

Жанна ДЕЙНЕКО
(власне ім'я, прізвище)

2025 р.

Харківський національний університет радіоелектроніки

Факультет Комп'ютерних наук
Кафедра Медіасистем та технологій
Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Спеціальність 186 Видавництво та поліграфія
Тип програми Освітньо-професійна
Освітня програма Видавничо-поліграфічна справа
(шифр і назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ:
Зав. кафедри МСТ _____
(підпис)
«19» травня 2025 р.

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

здобувачеві Задорожній Вікторії Костянтинівні
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Розробка UI/UX дизайну для веб-сайту «Карти історій»

Затверджена наказом по університету від 19 травня 2025 р. № 385 Ст

2. Термін подання здобувачем роботи до екзаменаційної комісії 4 червня 2025 р.

3. Вихідні дані до роботи

Вид видання – веб-сторінка;

середовище розробки – Figma Studio;

середовище розповсюдження – Internet;

група сайтів – інтерактивна платформа;

текстовий матеріал – статті в форматі .txt;

графічний матеріал – растрові ілюстрації в форматах .jpg, .png;

векторні ілюстрації в форматі .svg; тощо

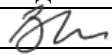
4. Перелік питань, що потрібно опрацювати в роботі

Вступ; Аналіз завдань на кваліфікаційну роботу; Аналіз аналогів; Вибір та обґрунтування програмного забезпечення; Проектування структурної схеми та навігації; розробка графічного дизайну; Економічна частина; Висновки.

5. Перелік графічного матеріалу із зазначенням креслеників, схем, плакатів, комп'ютерних ілюстрацій (п. 5 включається до завдання за рішенням випускової кафедри)

Аналіз завдань на кваліфікаційну роботу; Аналіз аналогів; Вибір та обґрунтування програмного забезпечення; Проектування структурної схеми та навігації; розробка графічного дизайну; Економічна частина; Висновки

6. Консультанти розділів роботи (п. 6 включається до завдання за наявності консультантів згідно з наказом, зазначеним у п. 1)

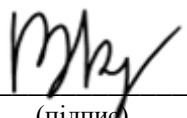
Найменування розділу	Консультант (посада, прізвище, ім'я, по батькові)	Позначка консультанта про виконання розділу	
		підпис	дата
Основна частина	доц. Вовк О.В.		01.06.2025
Економічна частина	ас. Легеза О.М.		29.05.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Аналіз завдання на кваліфікаційну роботу	14.05.2025	виконано
2	Аналіз аналогів	18.05.2025	виконано
3	Вибір та обґрунтування програмного забезпечення	21.05.2025	виконано
4	Проектування структурної схеми та навігації	23.05.2025	виконано
5	Розробка графічного дизайну	25.05.2025	виконано
6	Економічна частина	29.05.2025	виконано
7	Оформлення пояснювальної записки	30.05.2025	виконано
8	Оформлення графічної частини	31.05.2025	виконано

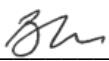
Дата видачі завдання 19 травня 2025 р.

Здобувач



(підпис)

Керівник роботи



(підпис)

доц. Олександр ВОВК
(посада, власне ім'я, прізвище)

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка кваліфікаційної роботи містить: 61 с., 7 рис., 4 табл., 1 дод., 34 джерела.

UI-ДИЗАЙН, UX-ДИЗАЙН, КАРТИ, НАВІГАЦІЯ, СТРУКТУРА, МОДУЛЬНА СІТКА, ВЕРСТКА, АДАПТИВНІСТЬ, FIGMA, ДИЗАЙН, КОЛЬОРОВА ГАМА.

Мета кваліфікаційної роботи – розробити UI та UX дизайн вебсайту «Карти історій» – платформи для створення та візуалізації вигаданих світів, що орієнтована на потреби письменників, геймдизайнерів та інших творчих користувачів.

Результатом виконання кваліфікаційної роботи є повноцінна дизайнерська концепція вебсайту «Карти історій». У процесі виконання роботи було проаналізовано цільову аудиторію, вивчено аналогічні платформи, розроблено структуру, модульну сітку, навігацію, графічний стиль, підбрано шрифти та кольорову палітру, створено інтерактивні прототипи сторінок у Figma. Дизайн орієнтовано на естетику, зручність і функціональність, з урахуванням технічних обмежень і сучасних вимог до доступності.

ABSTRACT

The explanatory note of the qualification work contains: 61 p., 7 pic., 4 tabl., 1 app., 34 sources.

UI DESIGN, UX DESIGN, MAPS, NAVIGATION, STRUCTURE, MODULAR GRID, LAYOUT, ADAPTABILITY, FIGMA, DESIGN, COLOR SCHEME.

The goal of the qualification work is to develop the UI and UX design of the website "Story Maps" – a platform for creating and visualizing fictional worlds, which is focused on the needs of writers, game designers and other creative users.

The result of the qualification work is a full-fledged design concept for the website "Story Maps". In the process of performing the work, the target audience was analyzed, similar platforms were studied, the structure, modular grid, navigation, graphic style were developed, fonts and color palette were selected, interactive prototypes of pages were created in Figma. The design is focused on aesthetics, convenience and functionality, taking into account technical limitations and modern accessibility requirements.

ЗМІСТ

	С.
ВСТУП.....	8
1 АНАЛІЗ ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ	9
1.1 Мета та задачі роботи.....	9
1.2 Аналіз цільової аудиторії.....	10
1.3 Технічні обмеження	11
1.4 Аналіз літератури за темою	13
2 АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	15
2.1 Inkarnate	15
2.2 WorldAnvil	18
2.3 Campfire Write.....	20
2.4 MapChart	21
2.5 Roll20.....	22
2.6 MapGenie.....	23
3 ВИБІР ТА ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ.....	26
3.1 Figma	26
3.2 Adobe Illustrator	27
4 ПРОЕКТУВАННЯ СТРУКТУРНОЇ СХЕМИ ТА НАВІГАЦІЇ.....	29
4.1 Структурна схема	29
4.2 Схема навігації	30
4.3 Елементи навігації.....	32
4.4 Прототипування.....	34
5 РОЗРОБКА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ	37
5.1 Модульна сітка	37
5.2 Колірне рішення	39
5.3 Шрифт	41
5.4 Декоративні елементи	44
5.5 Адаптивність.....	46

6 ТЕСТУВАННЯ.....	50
6.1 Тестування у браузерях.....	50
6.2 Подальший шлях	51
7 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА	53
ВИСНОВКИ	58
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ	59
ДОДАТОК А Результат розробки дизайну вебсайту	62

ВСТУП

Метою кваліфікаційної роботи є створення дизайну веб-сайту, орієнтованого саме на українську аудиторію, з урахуванням досвіду подібних проєктів як вітчизняного, так і міжнародного рівня. Аналіз аналогів дозволив виявити позитивні аспекти існуючих рішень і типові помилки, яких слід уникати, щоб запропонувати користувачам якісно новий продукт.

Проєктований сайт «Карти історій» покликаний стати зручним інструментом для авторів, письменників, геймдизайнерів та всіх, хто працює з вигаданими світами. Його ключовою особливістю має стати інтуїтивний, приємний для взаємодії інтерфейс, який спрощує створення та візуалізацію сюжетних карт, дозволяє фіксувати локації, межі, структуру світів, а також ділитися ними з іншими.

На відміну від наявних рішень, платформа має не лише запозичити найкращі дизайнерські рішення, а й запропонувати новий користувацький досвід. Унікальність сайту полягатиме в поєднанні інструментів для візуалізації з функціями соціальної взаємодії та персоналізації, що зробить його більш привабливим для користувачів і вигідно відрізнятиме серед аналогів.

У межах роботи буде розроблено концепцію UI/UX-дизайну, створено прототипи сторінок, підібрано оптимальні типографічні та колористичні рішення, а також сформовано навігаційну логіку з урахуванням сучасних вимог до зручності та доступності. Завдяки цьому очікується створення веб-сайту, який не лише виконує свою функцію, а й надихає користувачів на творчість

1 АНАЛІЗ ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

1.1 Мета та задачі роботи

Мета кваліфікаційної роботи – розробити UI та UX дизайн вебсайту «Карти історій» – платформи для створення та візуалізації вигаданих світів, що орієнтована на потреби письменників, геймдизайнерів та інших творчих користувачів.

Буде розроблено приємний, легкий для сприйняття і зручний дизайн сайту. Завдяки якому користувачі зможуть полегшити написання, чи зробити комфортнішим читання книг та інших історій, візуалізуючи місця подій історії. Вони можуть створити схематичну мапу, зобразивши місцезнаходження міст, поселень, окреслити кордони регіонів та вигаданих країн.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити наступні задачі:

- аналіз цільової аудиторії;
- аналіз аналогів, їх порівняння та визначення позитивних та негативних сторін дизайну та навігації;
- вибір інструментів для створення дизайну сайту;
- розробка структурної схеми та схеми навігації між сторінками;
- створення модульної сітки;
- підбір кольорової гами та шрифтів для заголовків та основного тексту;
- створення векторних деталей для сторінки сайту, такі як логотип та інші позначки;
- розробка дизайну самих сторінок веб-сайту;
- анімація переходів та взаємодії кнопок для кращої візуалізації того, як саме має працювати сайт;
- тестування прототипу вебсайту;
- економічне обґрунтування роботи.

Об'єкт роботи – процес розробки веб-сайту.

Предметом є розробка UI та UX дизайн вебсайту «Карти історій».

Виконання цих пунктів дозволить гідно пропрацювати етапи створення сайту з урахуванням потреб цільової аудиторії та досвіду, який є в дизайні сайтів схожої тематики. Це дозволить створити комфортний для користувачів сайт, де вони із задоволенням будуть проводити час, доповнюючи улюблені історії.

1.2 Аналіз цільової аудиторії

Цільовою аудиторією є група людей, які можуть потенційно стати реальними споживачами продукту. Важливо враховувати їх потреби, аби створити сайт, що відповідає їхнім очікуванням. Це дозволить зробити користувачів більш залученими до користування самим сайтом, та зворотного зв'язку, що дозволить ще краще скоригувати дизайн й навігацію сайту, спираючись на прямі запити від аудиторії.

Спершу розберем віковий критерій, орієнтовно це будуть молоді люди віком від 15 до 25 років, які вміло й легко користуються сучасними технологіями. Вони активно взаємодіють з цифровим середовищем, зокрема в соціальних мережах, онлайн-платформах для обміну контентом, блогах та форумах. Такі користувачі зазвичай мають досвід у створенні чи споживанні фан-контенту, тому надають перевагу платформам, які забезпечують зручність і свободу творчості. Вони також очікують, що ресурс буде інтуїтивним у використанні, естетично привабливим і пропонуватиме функції персоналізації, що дозволить адаптувати інтерфейс під власний стиль роботи [1].

Треба враховувати, що очікувана цільова аудиторія багато часу проводить в інтернеті, і ознайомена з різноманітними варіантами оформлення сайтів, а отже користувачі будуть прискіпливими. Тож це

служить ще одним фактором, аби досконально пропрацювати ці та їх частини дизайну веб-сайту.

Крім того, до цільової аудиторії належать автори настільних ігор, письменники, розробники інтерактивних історій, що зазвичай створюють складні вигадані світи, і для яких візуалізація карти є не просто бажаною, а ледь не необхідною складовою робочого процесу. Для них платформа може стати інструментом, який допоможе краще структурувати сюжет, уникнути логічних суперечностей та підвищити загальну якість історії або ігрового сценарію [2].

Також важливо враховувати соціальну складову – бажання користувачів ділитися своїми результатами з іншими, обговорювати створені світи, надихатись чужими роботами. Наявність функцій взаємодії, навіть на рівні простого обміну картами чи перегляду чужих проєктів, може значно підвищити залучення до платформи та створити відчуття творчої спільноти.

Однак не варто виключати й можливість залученні інших користувачів, за межами очікуваної цільової аудиторії, що хоч і не критично, але може вплинути на розробку дизайну.

1.3 Технічні обмеження

Під час створення UI/UX-дизайну для веб-сайту важливо враховувати не лише творчі та естетичні аспекти, а й технічні обмеження, які можуть впливати на кінцевий результат. Незважаючи на те, що на даному етапі мова йде виключно про розробку візуального концепту, дизайн має бути адаптований до подальшої реальної реалізації без втрати якості, зручності та цілісності задуму [27].

Перш за все, одним із ключових обмежень є адаптивність дизайну. Проєкт має бути побудований так, щоб легко масштабувався під різні типи пристроїв – смартфони, планшети, ноутбуки. Це накладає певні вимоги до компоновання елементів, розміру шрифтів, розташування блоків інформації

та кнопок. Особливо важливо передбачити, щоб усі елементи були однаково зрозумілими та доступними на будь-якому екрані, не створюючи відчуття перевантаження або тісноти [3].

Ще один важливий аспект – оптимізація візуального навантаження. Надмірне використання декоративних елементів, складних анімацій або дрібних деталей може ускладнити сприйняття інформації користувачем, особливо при тривалій взаємодії з сайтом. Тому дизайн має зберігати баланс між візуальною привабливістю та мінімалізмом – легкі кольорові рішення, прості інтерфейсні елементи, чіткі ієрархії текстів.

Окрему увагу потрібно приділити структурі макету. Всі блоки, секції та модулі мають бути чітко сплановані в рамках модульної сітки. Це полегшить подальше кодування макету, але й на етапі дизайну дозволяє уникнути хаотичного розташування елементів. Чітка структура забезпечує візуальну впорядкованість та послідовність, що позитивно впливає на зручність користування.

Щодо інструментів, дизайн реалізується у Figma – програмі, де дозволяється точно налаштовувати розміри, відступи, шари та можливість зробити інтерактивний прототип. Але тут існують технічні межі: надмірна кількість ефектів, шарів або компонентів може впливати на швидкість роботи проекту та викликати складності при командній роботі. Тому варто підтримувати макети в акуратному стані, з раціональним використанням компонентів і стилів.

Також треба враховувати загальнодоступність та кольори. Обрані шрифти мають бути читабельними, а бажано – ще й безкоштовними або ліцензійно чистими для використання, аби не створювати бар'єри у майбутньому. Контрастність між текстом і фоном повинна відповідати загальноприйнятим стандартам зручності читання – це особливо важливо для довготривалого перебування на сайті [4].

Таким чином, у межах дизайнерського етапу існує ряд важливих обмежень, які необхідно враховувати, щоби створити не лише красивий, але й реалістичний, зручний та функціонально збалансований продукт.

1.4 Аналіз літератури за темою

Розробка UI/UX дизайну веб-сайтів – це міждисциплінарна галузь, яка поєднує знання з психології, дизайну, інформатики та інженерії. У науковій та прикладній літературі акцент робиться на принципах юзабіліті, побудові інформаційної архітектури, застосуванні модульних сіток і колористики, а також на важливості врахування потреб користувача [31].

Серед класичних робіт варто відзначити праці Д. Нормана, зокрема *The Design of Everyday Things* [1], де наголошується, що дизайн має бути орієнтований на користувача, а інтерфейс – інтуїтивно зрозумілим. Інші автори, як С. Круг (*Don't Make Me Think*) [2], підкреслюють важливість простоти та очевидності навігації для покращення користувацького досвіду.

В українському контексті спостерігається зростання уваги до локалізованого підходу в дизайні, зокрема врахування мови, культури сприйняття інформації та мобільності користувачів. Згідно з рекомендаціями Європейської асоціації UX-дизайнерів, основною тенденцією є адаптивний дизайн, що передбачає комфортне відображення сайту на різних пристроях та зручність інтерфейсу незалежно від платформи [5].

Також у літературі описано типові етапи UX-дизайну: дослідження користувачів, створення персонажів (user personas), сценаріїв використання (user stories), wireframes та прототипів. Figma та Adobe XD згадуються як сучасні інструменти для інтерактивного прототипування. Модульна сітка розглядається як базовий інструмент для впорядкування контенту і досягнення візуальної гармонії. Окремі дослідження акцентують увагу на когнітивному навантаженні користувачів: автори пропонують проєктувати інтерфейси таким чином, щоби мінімізувати необхідність запам'ятовування чи повторного навчання. Наприклад, Дж. Гаррет у своїй праці *The Elements of*

User Experience [3] розглядає взаємозв'язок між візуальною структурою інтерфейсу та поведінковими шаблонами користувача, що дозволяє створювати більш зручні системи навігації.

Також варто згадати принципи, сформульовані в рамках так званого "дизайну, що надихає". Це підхід, у якому крім функціональності враховується емоційний відгук користувача. Візуальні метафори, тепла кольорова палітра, анімація та взаємодія – все це розглядається як спосіб викликати зацікавлення і довіру до продукту. Такі підходи особливо важливі для проєктів, пов'язаних із творчістю, як у випадку з веб-сайтом «Карти історій» [6, 22, 23].

Нарешті, сучасні дослідження вказують на важливість врахування принципів доступності (accessibility). Веб-дизайн має бути придатним для людей із різним рівнем зору, моторики чи сприйняття. Це враховується у виборі контрастів, масштабованих елементів, зрозумілих підписів та передбачуваної структури.

Таким чином, аналітичний огляд літератури демонструє, що для успішної реалізації проєкту необхідно поєднати теоретичні знання з практичними навичками володіння інструментами дизайну, враховуючи досвід користувачів, інтуїтивність інтерфейсу, емоційне залучення та сучасні тренди UX/UI.

2 АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Кількість web-платформ для створення карт зростає з кожним роком. Для того, щоб нова платформа була затребуваною серед користувачів, вона має виділятися серед інших своїм функціоналом, зручністю використання та дизайном. Аналіз аналогів допомагає виявити сильні та слабкі сторони конкурентів та визначити те, що буде відрізняти створювану платформу від решти.

Для аналізу було обрано шість популярних платформ для створення карт: Inkarnate, WorldAnvil, Campfire Write, MapChart, Roll20 та MapGenie. Кожен з цих сервісів має свою специфіку та цільову аудиторію. Розглянемо ці платформи більш детально за критеріями кольорової гами, функціоналу та навігації.

2.1 Inkarnate

Inkarnate (<https://inkarnate.com/>) є спеціалізованою платформою для створення фентезійних карт, яка орієнтована переважно на геймерів, письменників та майстрів настільних рольових ігор. Платформа була створена з метою надання користувачам можливості створювати детальні та атмосферні карти фантастичних світів, що робить її особливо популярною серед спільноти Dungeons & Dragons та інших RPG.

Одразу після відвідування сайту користувача зустрічає дуже привабливий та атмосферний дизайн головної сторінки (рис. 2.1), який створює відчуття занурення у світ фентезі. Розробники ретельно продумали візуальну складову, представивши різні типи карт, які можна створити за допомогою їхнього сервісу. Це не лише демонструє можливості платформи, але й надихає користувачів на творчість.

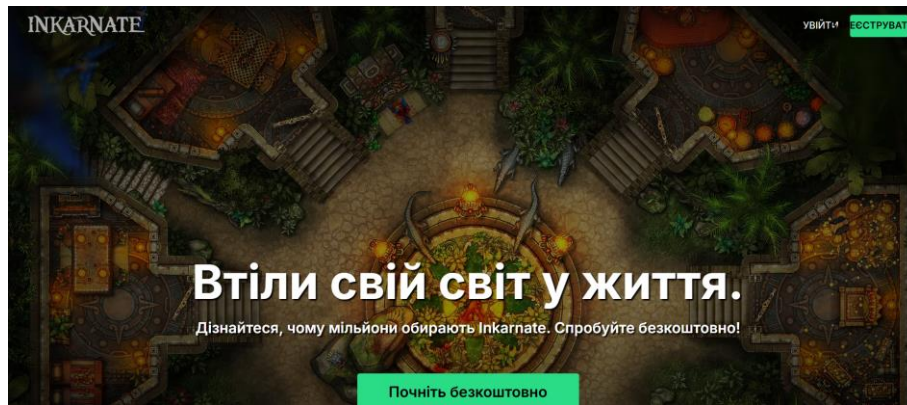


Рисунок 2.1 – Головна сторінка Inkarnate

Робочий інтерфейс платформи відрізняється мінімалістичним стилем іконок, що забезпечує чистоту та зрозумілість інтерфейсу. Розробники прийняли рішення не перевантажувати верхню панель текстовими підписами, натомість назви інструментів з'являються у вигляді підказок при наведенні миші. Такий підхід дозволяє максимально ефективно використовувати простір екрану, залишаючи більше місця для творчого процесу (рис. 2.2).

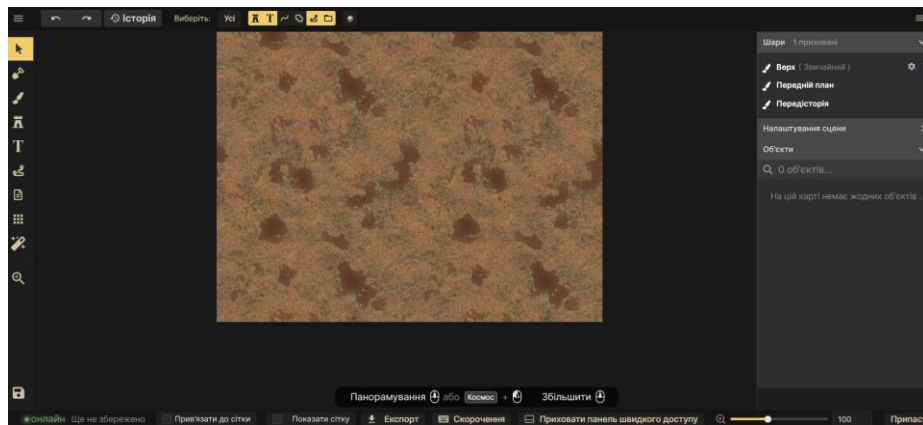


Рисунок 2.2 – Робоче поле для редагування мапи

Особливою перевагою Inkarnate є розширені налаштування для кожного інструменту. Користувачі можуть точно контролювати процес створення, налаштовуючи параметри пензлів, штампів та інших елементів відповідно до своїх потреб. Система сітки заслуговує окремої уваги - вона не лише може бути невидимою, але й дозволяє обирати зручну форму та

встановлювати прив'язку елементів, що значно спрощує процес створення структурованих карт.

Бібліотека штампів вражає своїм розмаїттям та кількістю елементів. Користувачі мають можливість не лише використовувати готові елементи, але й налаштовувати їхню прозорість, що дозволяє створювати більш реалістичні та багатосарові зображення. Кнопка збереження розташована зручно у кутку екрану, при цьому вона достатньо виділена, щоб користувач не забув зберегти свою роботу.

Система пошуку з фільтрами значно спрощує роботу з великою кількістю доступних елементів. Користувачі можуть швидко знаходити потрібні штампи, текстури та інші компоненти, не витрачаючи час на довгий пошук серед сотень варіантів.

Однак платформа має і свої недоліки. Головна сторінка, незважаючи на свою привабливість, страждає від непропорційного компонування тексту та зображень. Інформаційні блоки розташовані таким чином, що текст часто губиться серед великих зображень, що робить головну сторінку візуально довшою та менш зручною для сприйняття. Користувачам доводиться або прокручувати сторінку, або зменшувати масштаб, щоб побачити всю необхідну інформацію.

У каталозі редактора виникають проблеми з навігацією - не одразу зрозуміло, де знаходиться кнопка виходу з каталогу. Текст міг би бути зроблений на кілька пунктів більшим або виділений акцентним жовтим кольором сайту для кращої видимості. Деякі елементи меню, такі як система нотаток та окремі інструменти, не є інтуїтивно зрозумілими, що уповільнює процес роботи та може викликати фрустрацію у нових користувачів.

Відсутність хедера під час редагування карти створює додаткові незручності, оскільки користувачі можуть заплутатися, як повернутися до головного меню або доступу до інших функцій акаунту.

Спірним моментом є бізнес-модель платформи. Хоча основні інструменти створення доступні безкоштовно, багато важливих елементів,

таких як дороги, торгівельні шляхи та їхні позначення на карті, доступні лише користувачам Pro-версії. Це може розчарувати нових користувачів, які хочуть створити повноцінну карту без додаткових витрат. Також незрозумілою є структура профілю користувача, де розділи "Профіль", "Редагувати профіль" та "Дані облікового запису" винесені окремо, що створює плутанину.

2.2 WorldAnvil

WorldAnvil (<https://www.worldanvil.com/>) позиціонує себе як комплексну платформу для світобудови, яка значно виходить за межі простого створення карт. Цей сервіс призначений для письменників, геймдизайнерів та майстрів настільних ігор, які прагнуть створити детальний та логічно структурований вигаданий світ із усіма його аспектами - від географії до політичних систем.

Головна сторінка WorldAnvil демонструє професійний підхід до веб-дизайну. Розробники використали ефектне рішення зі статичним заднім фоном та прокручуваними панелями переднього плану, що створює відчуття глибини та залученості (рис. 2.3). Такий підхід не лише виглядає сучасно, але й допомагає організувати велику кількість інформації про можливості платформи в зручному для сприйняття форматі.

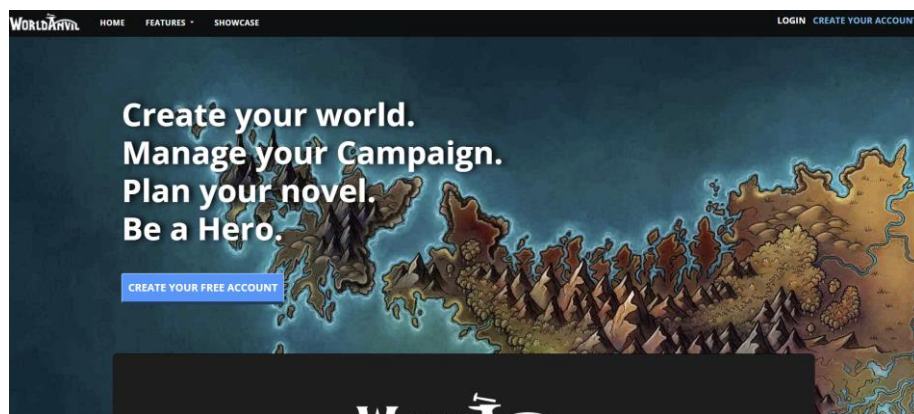


Рисунок 2.3 – Головна сторінка WorldAnvil

Деякі панелі на головній сторінці анімовані та надають актуальну інформацію про спільноту користувачів, що створює відчуття живої та активної платформи. Це психологічно важливо для нових користувачів, які хочуть бачити, що сервіс активно використовується та розвивається.

Широкий функціонал платформи стає очевидним одразу на головній сторінці, де демонструється, що користувачі можуть створювати не лише карти, але й складні схеми зв'язків між персонажами, організаціями, подіями та локаціями. Така комплексність робить WorldAnvil особливо привабливим для амбітних проектів світобудови.

Панель зі створеними світами заслуговує особливої уваги. Вона не лише показує проекти користувача, але й надає швидкий доступ до основних функцій редагування. Хедер цієї панелі містить корисну інформацію про статус проектів та їхню видимість для інших користувачів.

При створенні карт WorldAnvil пропонує можливість завантаження власних зображень як фону або основи для подальшої роботи. Це особливо корисно для тих, хто хоче працювати з існуючими картами або має власні художні напрацювання. Зручна бічна панель дозволяє створювати додаткові шари карт та різні масштаби, що робить процес картографії більш гнучким та професійним.

Однак платформа має значні недоліки в плані консистентності дизайну. Деякі панелі мають різну висоту без видимих причин, що порушує візуальну гармонію та може збивати користувачів з пантелику. Такі непослідовності у дизайні зустрічаються на сайті неодноразово, що свідчить про недостатню увагу до деталей при розробці інтерфейсу.

Обов'язковість завантаження фонового зображення для створення карти може стати серйозною перешкодою для користувачів, які хочуть створити карту з нуля або не мають готових зображень. Це обмеження знижує доступність платформи для широкого кола користувачів.

Функціонал інструментів для створення міток та деталей на карті виявився досить обмеженим. Нижня панель з інструментами не пропонує

широкого вибору опцій, а для багатьох функцій знову потрібні додаткові файли, що ускладнює процес роботи.

Кольорове рішення нижньої панелі викликає питання до дизайнерських рішень. Використання чотирьох різних яскравих кольорів не узгоджується з основною чорно-червоною гамою сайту, що створює візуальний дисонанс та порушує цілісність сприйняття інтерфейсу.

Спірні моменти включають дублювання кнопки створення акаунту як у хедері, так і на головній сторінці через кілька прокручувань. Незрозумілим є також розділ вибору типу користувача при реєстрації, оскільки в реальності один користувач може працювати над різними типами проектів - сьогодні створювати карти для D&D кампанії, а завтра працювати над картою для власної книги.

Складність навігації може призвести до дезорієнтації користувачів. Під час тестування платформи виникали ситуації, коли після випадкового кліку було важко зрозуміти, в якому розділі знаходишся, та як повернутися до попереднього стану.

2.3 Campfire Write

Campfire Write (<https://www.campfirewrite.com/>) є унікальною платформою, яка об'єднує інструменти для письменництва з можливостями створення карт та світобудови. Основна цільова аудиторія сервісу - письменники, які працюють над романами, оповіданнями та іншими літературними творами, де важлива деталізована проробка світу та його географії.

Головна сторінка платформи демонструє продуманий підхід до візуального дизайну. Розробники досягли збалансованого розташування зображень та тексту, враховуючи масштаб екрану та оптимальне сприйняття інформації. Це створює професійне враження та полегшує процес ознайомлення з можливостями сервісу.

Особливо цікавим є креативний підхід до процесу реєстрації. Замість стандартної форми користувачам пропонується інтерактивний процес, який допомагає краще зрозуміти специфіку платформи та налаштувати акаунт відповідно до індивідуальних потреб.

Функціональність бічної панелі з мітками заслуговує похвали. Вона пропонує широкі можливості для організації інформації про персонажів, локації, події та інші елементи створюваного світу. Це особливо важливо для письменників, які працюють над складними проектами з великою кількістю деталей.

Основним недоліком Campfire Write в контексті створення карт є те, що картографія не є основним фокусом платформи. Інструменти для створення карт присутні, але вони не мають того рівня спеціалізації та функціональності, який пропонують платформи, створені спеціально для картографії.

Кольорова гама платформи викликає неоднозначні відчуття. Поєднання темно-синього як фонового кольору з помаранчевим акцентом може сприйматися по-різному різними користувачами. Особливо проблематичним є різкий перехід від темного верхнього блоку сторінки до чисто білого фону, що може викликати дискомфорт для очей та порушувати цілісність візуального сприйняття.

2.4 MapChart

MapChart (<https://mapchart.net/>) займає особливе місце серед аналізованих платформ, оскільки спеціалізується виключно на створенні статистичних та географічних карт на основі готових шаблонів реальних країн, регіонів та континентів. Цей сервіс орієнтований на користувачів, яким потрібно швидко створити карту для презентації статистичних даних, освітніх матеріалів або аналітичних звітів.

Основною перевагою MapChart є швидкість створення карт. Користувачі можуть за лічені хвилини створити професійно виглядаючу карту, обравши потрібний регіон світу та розфарбувавши його відповідно до своїх потреб. Простий інтерфейс, орієнтований на швидкий результат, робить платформу доступною навіть для користувачів без досвіду роботи з картографічними програмами.

Значною перевагою є безкоштовний доступ до основного функціоналу. На відміну від багатьох конкурентів, MapChart не обмежує користувачів у створенні та завантаженні карт, що робить його особливо привабливим для освітніх закладів та некомерційних організацій.

Однак спеціалізація платформи одночасно є її обмеженням. Користувачі не можуть створювати власні карти з нуля або працювати з фантастичними світами. Функціонал обмежений роботою з готовими географічними шаблонами, що значно звужує сферу застосування.

Мінімалістичний дизайн, хоча і функціональний, може здаватися застарілим порівняно з сучасними веб-стандартами. Відсутність розширених інструментів для детального редагування також обмежує можливості створення складних візуалізацій.

2.5 Roll20

Roll20 (<https://roll20.net/>) є комплексною платформою для проведення онлайн-сесій настільних рольових ігор, де створення карт є лише однією з багатьох функцій. Платформа орієнтована на геймдизайнерів, майстрів гри та гравців, які хочуть перенести свої настільні ігри в цифровий простір.

Картографічні інструменти Roll20 створені з урахуванням специфіки настільних RPG. Платформа підтримує роботу з токенами персонажів, анімованими ефектами, динамічним освітленням та іншими елементами, необхідними для повноцінного ігрового процесу. Інтеграція з системами

онлайн-ігор дозволяє проводити повноцінні сесії з гравцями з різних куточків світу.

Потужні інструменти для створення інтерактивних карт включають можливості налаштування видимості для різних гравців, створення секретних кімнат та динамічної зміни карти під час гри. Це робить Roll20 незамінним інструментом для майстрів гри, які прагнуть створити захоплюючий ігровий досвід.

Проте складність інтерфейсу може стати серйозною перешкодою для початківців. Велика кількість функцій та налаштувань, орієнтованих на досвідчених користувачів, може здаватися переважаючою для тих, хто просто хоче створити просту карту.

Орієнтація на ігровий процес обмежує використання платформи для інших цілей. Письменники або дизайнери, які не займаються настільними іграми, можуть знайти функціонал надмірно складним для своїх потреб.

Частина функціоналу доступна лише за підпискою, включаючи розширені можливості картографії та додаткові ігрові інструменти, що може обмежити доступність платформи для деяких користувачів.

2.6 MapGenie

MapGenie (<https://margenie.io/>) фокусується на створенні інтерактивних карт, призначених переважно для відеоігор та їхніх спільнот. Платформа дозволяє створювати детальні карти ігрових світів з можливістю позначення важливих локацій, секретів, ресурсів та інших елементів, корисних для гравців.

Сучасний дизайн та зручна навігація роблять MapGenie привабливим для молодшої аудиторії геймерів. Інтерфейс створений з урахуванням звичок користувачів відеоігор та соціальних мереж, що забезпечує інтуїтивність використання.

Підтримка спільного редагування є значною перевагою, оскільки дозволяє спільнотам гравців колективно працювати над створенням та оновленням карт. Це особливо важливо для популярних онлайн-ігор, де інформація швидко змінюється.

Вузька спеціалізація на ігрові карти одночасно обмежує аудиторію платформи. Користувачі, які не пов'язані з відеоіграми, навряд чи знайдуть MapGenie корисним для своїх потреб.

Обмежені можливості для створення оригінальних світів та залежність від готових шаблонів знижують креативний потенціал платформи для тих, хто прагне створити щось унікальне.

Проведений аналіз шести популярних платформ для створення карт дозволяє виявити ключові тенденції та проблеми у цій сфері. Більшість існуючих сервісів страждає від певних компромісів між функціональністю та простотою використання, що створює можливості для розробки більш збалансованого рішення.

Серед найбільш успішних дизайнерських рішень можна відзначити використання мінімалістичних іконок з контекстними підказками, яке демонструє Inkarnate. Такий підхід дозволяє зберегти чистоту інтерфейсу, не жертвуючи функціональністю. Ефектні візуальні рішення WorldAnvil, особливо використання статичного фону з прокручуваними панелями, створюють сучасне та професійне враження. Збалансоване компонування контенту, продемонстроване Campfire Write, показує важливість продуманого розташування елементів на сторінці.

Водночас аналіз виявив серйозні проблеми, які характерні для більшості платформ. Найпоширенішими є проблеми з навігацією та зрозумілістю інтерфейсу, коли користувачі не можуть інтуїтивно знайти потрібні функції або зрозуміти, як повернутися до попереднього стану. Непослідовність у дизайні та кольоровій гамі порушує цілісність сприйняття та може викликати дискомфорт у користувачів.

Бізнес-моделі більшості платформ передбачають значні обмеження безкоштовного функціоналу, що може відштовхувати потенційних користувачів. Особливо це стосується ключових функцій, таких як збереження карт у високій якості або доступ до розширених бібліотек елементів.

Складність освоєння залишається проблемою для більшості спеціалізованих платформ. Хоча потужний функціонал є перевагою для досвідчених користувачів, він може стати бар'єром для новачків, які просто хочуть створити просту карту для своїх потреб.

Після проведеного аналізу аналогів можемо підвести підсумки, склавши результати у єдину таблицю (табл. 2.1). Порівняння зроблено на око, і не є істиною, а лише відносною оцінкою, як допоміжний матеріал при подальшій роботі.

Таблиця 2.1 – Порівняльна таблиця

Критерій	Inkarnate	WorldAnvil	Campfire Write	MapChart	Roll20	MapGenie
Простота використання	Середня	Низька	Висока	Висока	Низька	Середня
Якість дизайну	Висока	Висока	Середня	Низька	Середня	Висока
Функціонал карт	Високий	Середній	Низький	Низький	Високий	Середній
Безкоштовні можливості	Обмежені	Обмежені	Середні	Високі	Обмежені	Середні
Спеціалізація	Фентезі	Світобудова	Письменство	Географія	RPG	Ігри

Для успішної розробки нової платформи картографії необхідно врахувати виявлені недоліки та зосередитися на створенні збалансованого рішення. Ключовими принципами мають стати інтуїтивна навігація, що не потребує додаткового навчання, консистентний та сучасний дизайн, який створює приємний користувацький досвід, достатній безкоштовний функціонал для залучення широкої аудиторії, та зручність використання як для початківців, так і для досвідчених користувачів.

3 ВИБІР ТА ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Щоб створити зручний, візуально приємний і функціональний дизайн сайту, важливо обрати такі інструменти, які дозволяють реалізувати задум максимально ефективно. Під час роботи над дизайном для сайту «Карті історій» були використані Figma та Adobe Illustrator – програми, що добре доповнюють одна одну у процесі створення інтерфейсу та візуальних компонентів. Їх вибір обумовлений як особистим досвідом роботи з цими інструментами, так і їх широкими можливостями, які відповідають поставленим у роботі завданням.

3.1 Figma

Figma – це сучасна веб-платформа для дизайну інтерфейсів, що надає змогу працювати над макетами без проблем, і безпосередньо у браузері. Вона відзначається зручною системою створення фреймів, модульних сіток, стилів і компонентів.

Однією з головних переваг Figma є її інтуїтивний інтерфейс, який дозволяє швидко створювати та організовувати візуальні елементи, навіть без глибокої підготовки.

У рамках роботи з сайтом програму було використано як можливість побудувати адаптивну модульну сітку, візуалізувати структуру сторінок, створити прототипи із взаємодією між екранами (наприклад, кліки, переходи, наведення), що дало змогу наочно продемонструвати логіку навігації (рис. 3.1).

Крім того, завдяки підтримці командної роботи Figma спрощує обговорення, правки та спільне редагування – важлива перевага для подальшої розробки або передачі макету до команди розробників [32, 33].

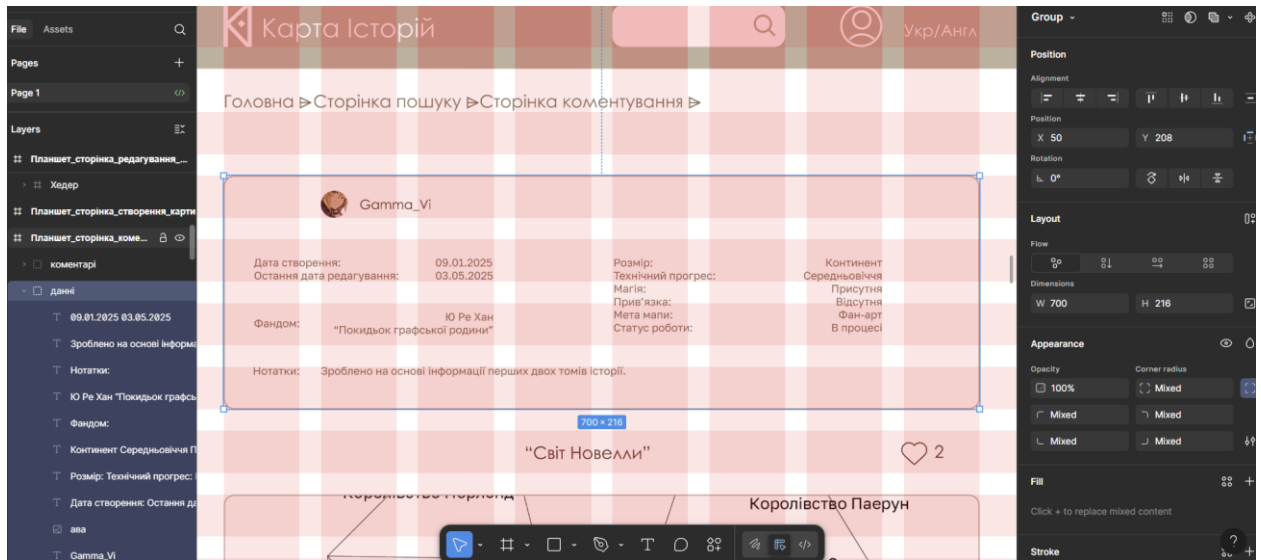


Рисунок 3.1 – Робочий простір Figma

Figma також забезпечує достатню гнучкість у компоюванні сторінок: за допомогою фреймів можна швидко адаптувати макет до різних розмірів екрану, враховуючи сучасні вимоги до адаптивності. Усе це робить Figma ключовим середовищем для створення логічного, інтуїтивного та приємного для користувача інтерфейсу, який не лише виконує свої функції, а й формує естетичне враження про платформу загалом. Що закріплює позитивний досвід у користуванні сайтом.

3.2 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator виступає як інструмент для точного і детального опрацювання графічних елементів сайту (рис. 3.2). У цьому проекті він використовується для створення логотипу, ілюстративних кнопок, набірних іконок та окремих декоративних елементів, які допомагають сформувати унікальний стиль платформи. Illustrator дозволяє реалізовувати складні графічні ідеї з високим рівнем деталізації, зберігаючи чистоту ліній та масштабованість усіх об'єктів. Це особливо актуально для веб-сайту, де елементи інтерфейсу мають добре виглядати як на великому екрані, так і на мобільному пристрої.



Рисунок 3.2 – Робочий простір Adobe Illustrator

Окрім основних іконок (навігаційне меню, індикатори, кнопки взаємодії), у Illustrator можуть бути створені й декоративні вставки: умовні символи, стилізовані позначення територій, графічні рамки або акценти – усе те, що додає сайту характеру, підкреслюючи його картографічну тематику. Такий підхід дозволяє уникнути шаблонності, надати дизайну індивідуальності, що є особливо важливим у проекті, де ключову роль відіграє творче занурення користувача в атмосферу вигаданого світу.

Всі розроблені в Adobe Illustrator елементи легко інтегруються у Figma, що дає змогу комбінувати обидва інструменти у межах єдиного дизайн-процесу без втрати якості чи логіки.

4 ПРОЕКТУВАННЯ СТРУКТУРНОЇ СХЕМИ ТА НАВІГАЦІЇ

4.1 Структурна схема

Структурна схема веб-сайту для створення карт вигаданих світів формувалася з урахуванням специфічних потреб цільової аудиторії та особливостей їхньої взаємодії з цифровими платформами. Оскільки основними користувачами є молоді люди віком від 15 до 25 років, які активно взаємодіють з сучасними технологіями, архітектура сайту повинна забезпечувати інтуїтивну навігацію та швидкий доступ до ключових функцій [6].

Верхній рівень ієрархії представлений головною сторінкою (рис. 4.1), яка служить центральною точкою доступу до всіх розділів платформи. Враховуючи, що цільова аудиторія багато часу проводить в інтернеті та має досвід роботи з різноманітними веб-ресурсами, головна сторінка повинна миттєво передавати призначення платформи та надавати чіткі шляхи до основних функцій [7].



Рисунок 4.1 – Структурна схема

Функціональний блок платформи включає сторінку створення карти, яка є серцем всього проєкту. Ця сторінка повинна надавати повний набір інструментів для візуалізації вигаданих світів, що особливо важливо для авторів настільних ігор та письменників, які потребують детальної структуризації своїх творів. Сторінка редагування карти тісно пов'язана з основним редактором і забезпечує можливість вдосконалення вже створених проєктів.

Соціальна складова платформи реалізована через сторінку коментування, що відповідає потребі користувачів у обговоренні створених світів та обміні досвідом. Це особливо важливо, оскільки цільова аудиторія активно взаємодіє в соціальних мережах та онлайн-спільнотах, тому функції взаємодії стають не просто доповненням, а необхідною складовою успішної платформи.

Інформаційний блок включає сторінку "Про нас", яка надає користувачам контекст про платформу та її можливості, що допомагає новим користувачам швидше зорієнтуватися. Сторінка "Найчастіші питання" враховує потребу в швидкому отриманні відповідей, що особливо актуально для молоді аудиторії, яка цінує ефективність та зручність [8].

Технічні сторінки включають сторінку пошуку для швидкого знаходження контенту та проєктів інших користувачів, що підтримує соціальний аспект платформи. Сторінка 404 забезпечує належну обробку помилок навігації, що важливо для збереження позитивного користувацького досвіду.

Система аккаунтів представлена окремою сторінкою, яка надає можливості персоналізації та управління профілем. Це відповідає очікуванням цільової аудиторії щодо адаптації інтерфейсу під власний стиль роботи та створення персоналізованого досвіду використання платформи.

4.2 Схема навігації

Схема навігації веб-сайту розроблялася з урахуванням поведінкових патернів цільової аудиторії та необхідності забезпечення плавного користувацького досвіду. Молоді користувачі, які звикли до інтуїтивних інтерфейсів сучасних платформ, очікують логічної структури переходів між сторінками та можливості швидкого доступу до будь-якого розділу сайту.

Центральною точкою навігаційної системи є головна сторінка, з якої відкривається доступ до всіх ключових розділів платформи. Враховуючи, що

користувачі можуть мати різні цілі відвідування – від створення нових карт до перегляду чужих робіт – навігація забезпечує множинні шляхи досягнення цілей.

Основний робочий процес користувача передбачає перехід з головної сторінки до сторінки створення карти, що є найпрямішим шляхом до основної функціональності платформи. Звідти користувач може перейти до редагування, що забезпечує безперервний творчий процес. Це особливо важливо для авторів складних вигаданих світів, які потребують ітеративного підходу до створення та вдосконалення своїх проєктів [9].

Соціальна взаємодія реалізована через систему переходів, що дозволяє користувачам легко переміщатися між переглядом карт та їх обговоренням. З будь-якої сторінки користувач може перейти до коментування, що підтримує активну участь у спільноті та обмін досвідом між користувачами.

Інформаційні сторінки доступні з будь-якої точки сайту, що забезпечує постійну можливість отримання довідкової інформації. Це особливо важливо для нових користувачів, які потребують контексту про можливості платформи, та для досвідчених користувачів, які шукають відповіді на специфічні питання.

Функція пошуку інтегрована в загальну навігаційну систему та доступна з усіх сторінок сайту. Це дозволяє користувачам швидко знаходити потрібний контент або проєкти інших авторів, не перериваючи свій робочий процес. Особливо це актуально для творчих особистостей, які часто шукають натхнення в роботах інших користувачів.

Система управління аккаунтом забезпечує доступ до персональних налаштувань з будь-якої сторінки сайту, що відповідає очікуванням молодшої аудиторії щодо можливостей персоналізації. Користувачі можуть в будь-який момент адаптувати інтерфейс під свої потреби або переглянути свої проєкти.

Навігаційна схема (рис. 4.2) також враховує можливість виникнення помилок або блукання користувачів. Сторінка 404 інтегрована в загальну систему навігації та надає швидкі посилання для повернення до основних

розділів сайту, що мінімізує негативний вплив на користувацький досвід та підтримує безперервність роботи з платформою.

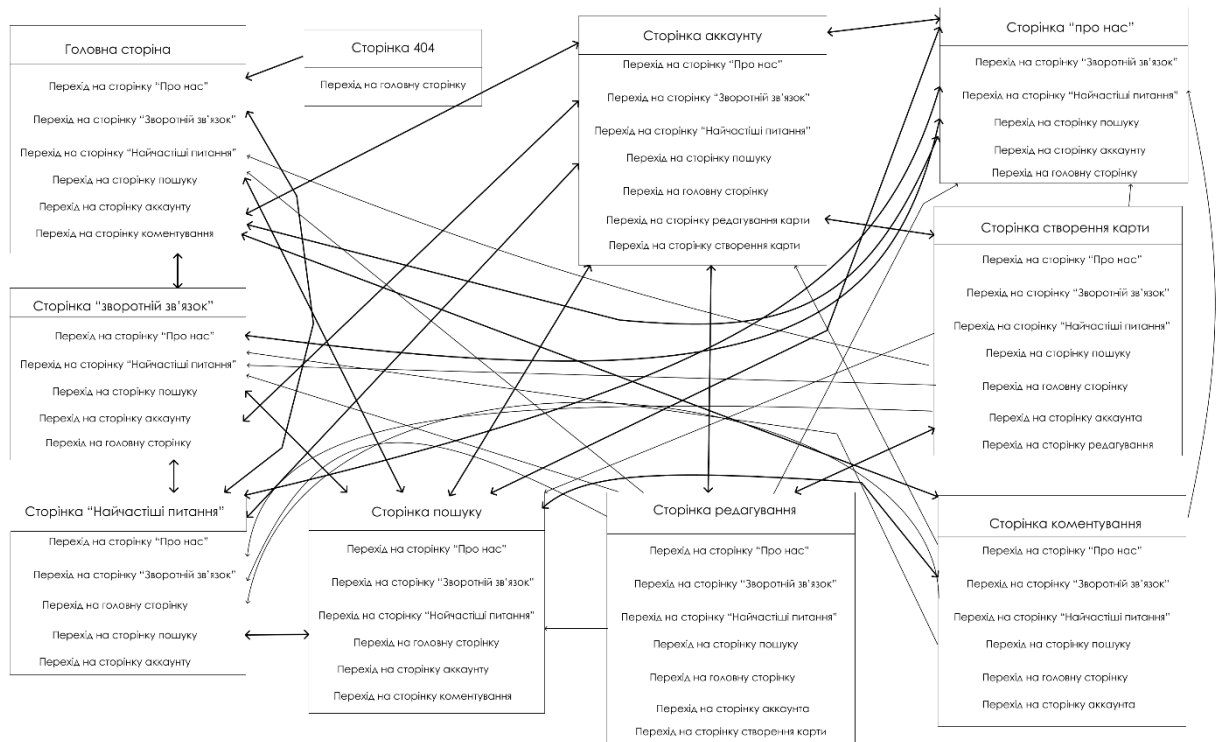


Рисунок 4.2 – Навігаційна схема

4.3 Елементи навігації

Навігаційна система веб-сайту «Карты історій» розроблена з орієнтацією на простоту, логічність та швидкий доступ до основних функцій. Основна навігаційна панель розміщена у верхній частині інтерфейсу (рис. 4.3), яка закріплена на кожній сторінці й містить такі ключові пункти: «Головна», «Пошук», і «Аккаунт». Завдяки цьому користувач завжди має можливість оперативно перейти до потрібного розділу незалежно від того, на якій сторінці він знаходиться [9].

Оскільки сайт орієнтований на використання на комп'ютерах та планшетах, структура навігації розрахована на ширші екрани. Всі елементи меню мають достатній розмір для комфортної взаємодії, а їх розташування відповідає стандартам сучасних веб-застосунків. Важливу роль відіграє

кнопка повернення на головну сторінку, яка завжди доступна у верхній панелі [10]. Аналогічним чином зроблена панель унизу сторінки (рис. 4.4), із навігацією на сторінки зв'язку та питань, що можуть виникнути.

Важливою складовою є система breadcrumbs (хлібних крихт), яка відображає поточне місцезнаходження користувача у структурі сайту та дозволяє швидко повернутися до попередніх розділів (рис. 4.5). Це забезпечує логічну послідовність навігації та зменшує ризик дезорієнтації.



Рисунок 4.3 – Хедер

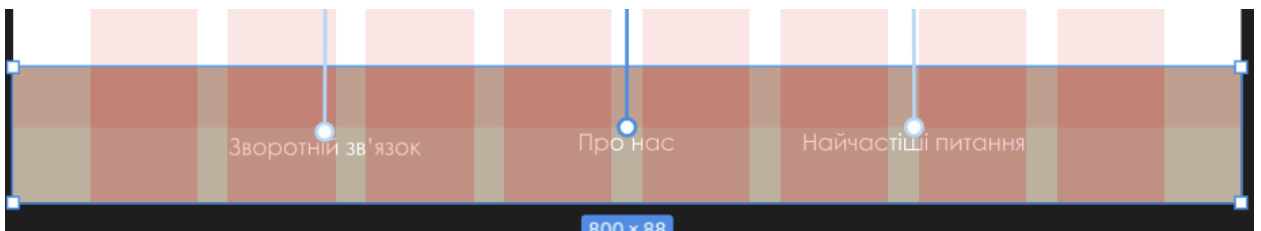


Рисунок 4.4 – Футер



Рисунок 4.5 – Хлібні крихти

Додатково, у розділі «Аккаунт» користувач може швидко змінити особисті дані або вийти з системи. Всі елементи навігації виконані у єдиному стилі, з дотриманням обраної кольорової гами та типографіки, що забезпечує цілісність і впізнаваність інтерфейсу.

4.4 Прототипування

Прототипування інтерфейсу сайту «Карти історій» здійснювалося у середовищі Figma. На першому етапі були створені wireframes для хедера та футера на головній сторінці, а саме місцезрештування на навігація закріплених кнопок, які в подальшому були застосовані на усіх інших сторінках. Основна увага приділялася структурі макетів, логіці переходів і впорядкованості розміщення елементів відповідно до принципів модульної сітки (рис. 4.6-4.7).

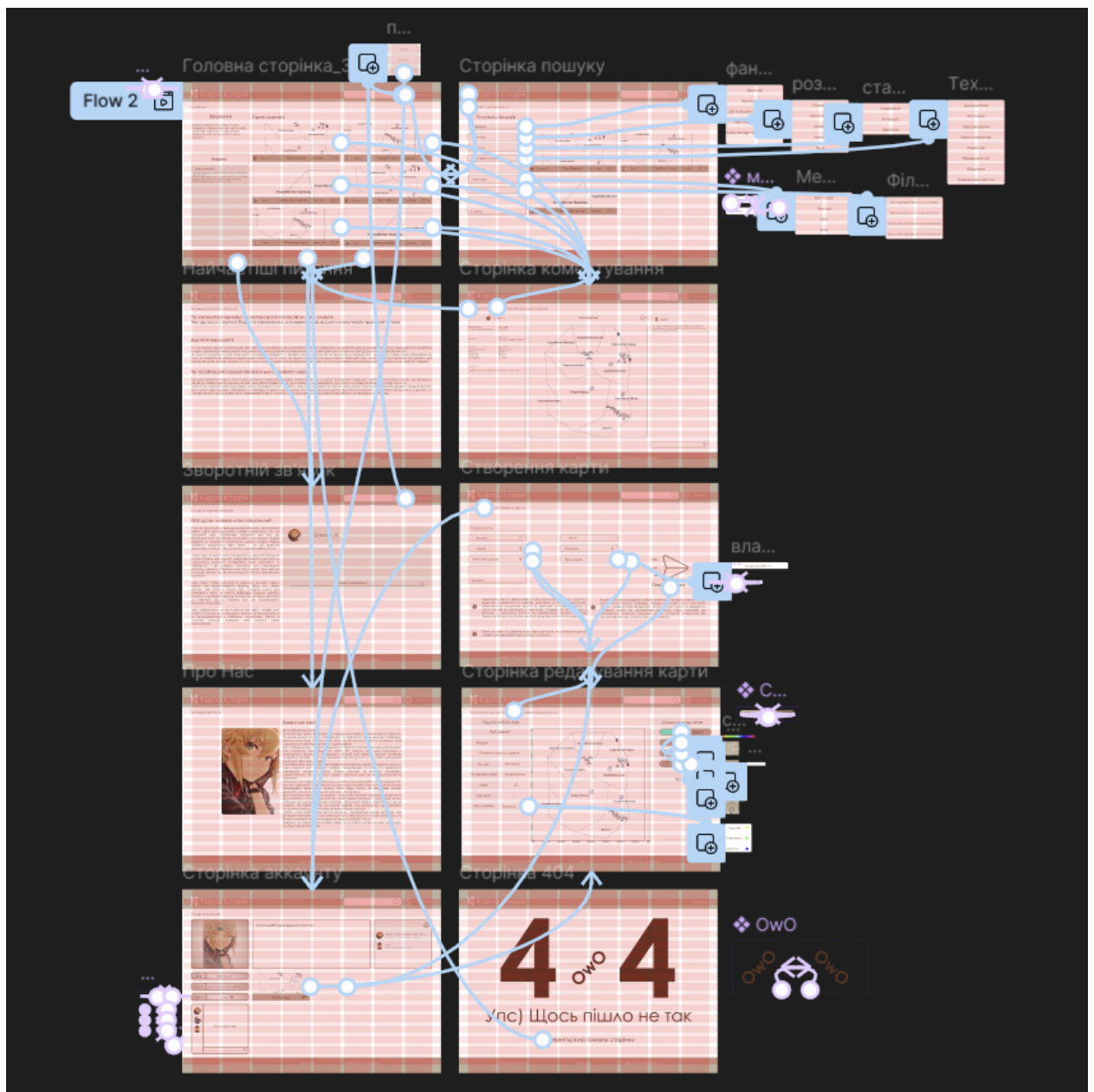


Рисунок 4.6 – Структура прототипу комп'ютерної адаптації

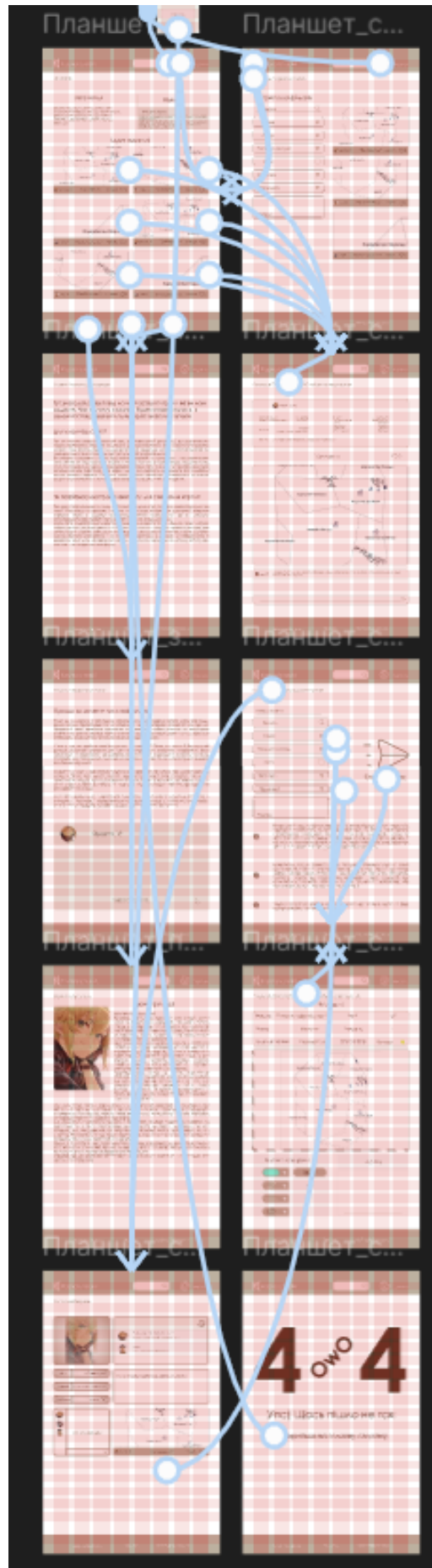


Рисунок 4.7 – Структура прототипу планшетної адаптації

Прототипи розроблялися з урахуванням використання на комп'ютерах і планшетах, тому всі елементи мають оптимальні розміри для взаємодії мишею або стилусом. Особлива увага приділялася зручності доступу до основних функцій редактора карти: вибору інструментів, додавання об'єктів, налаштування сітки, збереження та експорту результату. Всі ці сценарії були реалізовані у вигляді інтерактивних переходів між макетами, що дозволило наочно продемонструвати логіку роботи інтерфейсу [11-12].

Прототипування також дозволило протестувати різні варіанти розміщення елементів навігації, визначити найбільш інтуїтивний порядок дій для користувача та вчасно виявити й усунути потенційні незручності. Компоненти та стилі були згруповані для забезпечення консистентності та спрощення подальшого редагування макетів.

Таким чином, прототипування стало важливим етапом у розробці дизайну сайту, дозволивши ще до початку верстки перевірити зручність інтерфейсу та відповідність його структури потребам цільової аудиторії.

5 РОЗРОБКА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ

5.1 Модульна сітка

Модульна сітка є фундаментальним інструментом структурування інтерфейсу, що забезпечує логіку розміщення контенту та візуальну гармонію веб-додатку. У контексті платформи для створення інтерактивних карт історій використання продуманої сіткової системи особливо важливе, адже користувачі працюють з творчим контентом, який вимагає інтуїтивної та естетично привабливої подачі.

Для різних типів пристроїв було розроблено адаптивну систему модульних сіток. Комп'ютерна версія використовує сітку 8×16 (8 колонок, 16 горизонтальних ліній), що дозволяє створити збалансований розподіл простору для широкоформатних екранів (рис. 5.1). Така конфігурація надає достатньо гнучкості для розміщення основних функціональних блоків: панелі інструментів для створення карт, робочої області з елементами історії, та допоміжних панелей навігації [13].



Рисунок 5.1 – Модульна сітка комп'ютерної адаптації

Для планшетної версії застосовано сітку 17×8 (17 горизонтальних ліній, 8 колонок), що відображає особливості взаємодії з сенсорними екранами середнього розміру (рис. 5.2). Збільшена кількість колонок компенсує зменшену висоту екрана і дозволяє оптимально використовувати горизонтальний простір для розміщення елементів інтерфейсу створення карт.

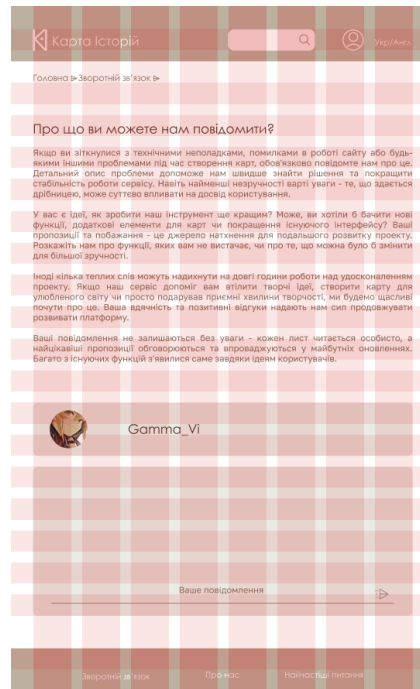


Рисунок 5.2 – Модульна сітка планшетної адаптації

Обрана сіткова система особливо ефективна для проекту створення інтерактивних карт, оскільки дозволяє користувачам легко орієнтуватися в робочому просторі під час розробки власних історій. Чітка структура сітки полегшує позиціонування елементів карти, текстових блоків та мультимедійного контенту, що є критично важливим для творчого процесу.

Використання модульної сітки значно підвищує ефективність розробки адаптивного дизайну, забезпечуючи послідовність інтерфейсу на різних пристроях. Це створює передбачувану систему координат для розміщення функціональних елементів та покращує взаємодію між дизайнерами та розробниками при реалізації платформи для створення карт історій [14]

5.2 Колірне рішення

Вибір колірної палітри для сайту «Карти історій» був зумовлений необхідністю створити атмосферу, що відповідає тематиці картографії та світобудування, водночас забезпечуючи комфортне користування інтерфейсом протягом тривалих сесій творчої роботи. Процес відбору кольорів передбачав ретельний аналіз психологічного впливу різних відтінків на користувачів, а також дослідження сучасних тенденцій у веб-дизайні для творчих платформ [21].

Для підбору та формування кольорової палітри було використано ресурс color.romanuke.com, який надає зручні та професійно підібрані колірні схеми. Цей сайт виявився особливо корисним завдяки своїм готовим палітрам, які дозволили швидко знайти гармонійні поєднання кольорів та експериментувати з різними варіантами. Інструменти цього ресурсу значно спростили процес пошуку ідеального колірного рішення та забезпечили професійний підхід до створення візуальної концепції [15-16].

Обрана колірна палітра складається з п'яти ретельно підібраних основних відтінків: #f7fafb, #ebebe4, #c1b09d, #8d6f5b та #5d3424 (рис. 5.3), які створюють гармонійний та естетично приємний перехід від світлих нейтральних тонів до насичених земляних відтінків. Ця градація не є випадковою – вона відображає природний перехід від світла до тіні, що часто зустрічається в традиційній картографії та художніх роботах.



Рисунок 5.3 – Кольорова гама

Розподіл кольорів на сайті відповідає класичним принципам веб-дизайну із співвідношенням 60-30-10, де основний колір займає 60% візуального простору, другорядний – 30%, а акцентний – 10-5%. Таке співвідношення забезпечує візуальний баланс та запобігає перевантаженню інтерфейсу кольором, що могло б відволікати користувачів від основного завдання – створення карт.

Найсвітліші відтінки палітри (#f7fafb та #ebebeb) використовуються як основні фонові кольори, забезпечуючи спокійну та нейтральну основу для розміщення контенту. Ці тони створюють відчуття простору, повітряності та чистоти, що особливо важливо для інтерфейсу, де користувачі працюватимуть з деталізованими картами та потребуватимуть максимальної концентрації. Світлий фон також сприяє зменшенню втоми очей під час тривалої роботи з платформою [17, 24-26] (рис. 5.4).

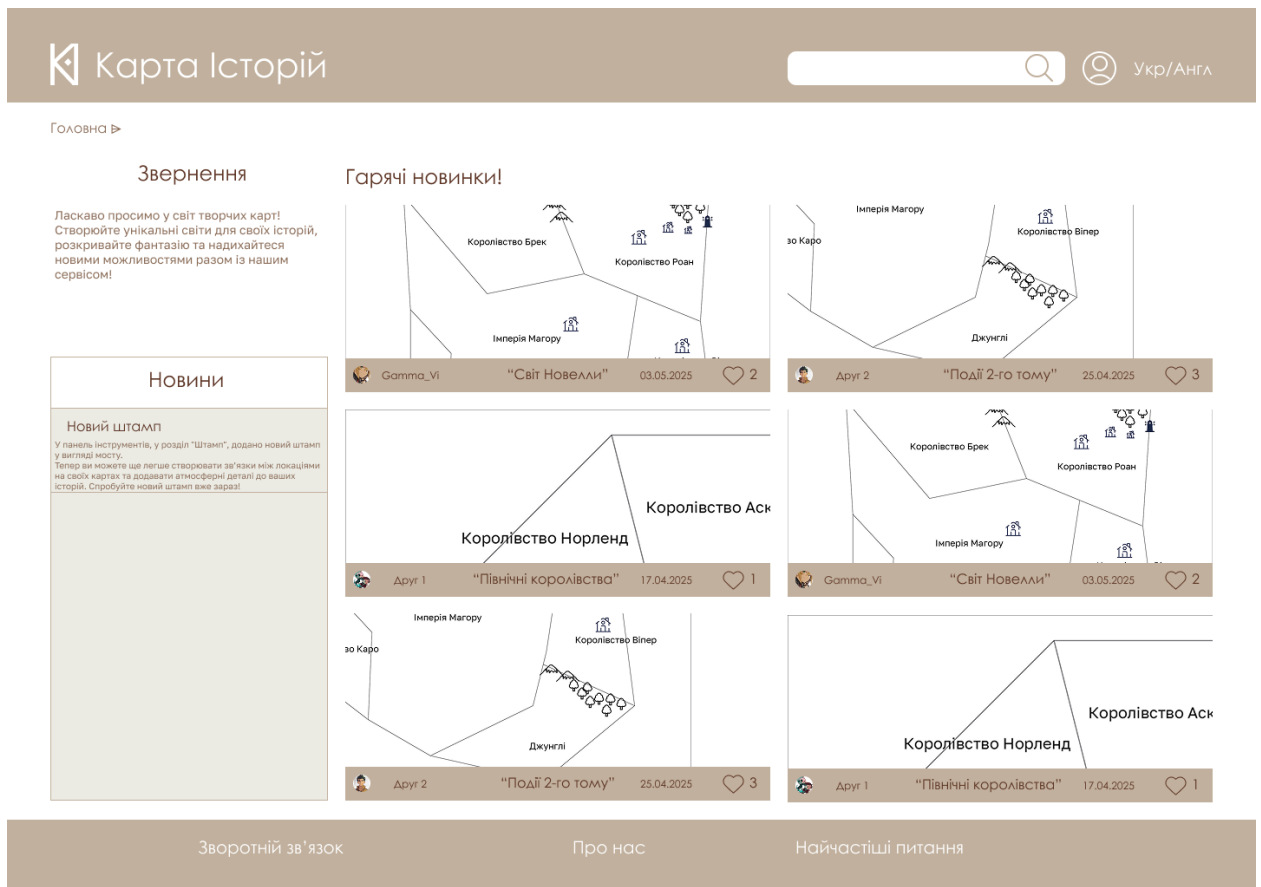


Рисунок 5.4 – Приклад кольорової гами на сторінці сайту

Середні тони палітри (#c1b09d та #8d6f5b) виконують роль другорядних кольорів, додаючи необхідної теплоти та глибини загальному дизайну. Ці відтінки навмисно обрані так, щоб нагадувати про природні матеріали, такі як старовинний папір, пергамент та вичинена шкіра, що традиційно асоціюються з картографією та створюють відповідний історичний та фентезійний настрій для платформи створення вигаданих світів. Такий вибір допомагає користувачам відчувати себе справжніми картографами та дослідниками невідомих земель.

Найтемніший відтінок палітри (#5d3424) слугує акцентним кольором, виконуючи важливу функцію привертання уваги до ключових елементів інтерфейсу та створюючи необхідний контраст для покращення читабельності тексту. Цей колір використовується дозовано, щоб підкреслити найважливіші елементи навігації, кнопки дій та інші інтерактивні компоненти, не перевантажуючи при цьому загальну композицію.

Використання спеціалізованого ресурсу для підбору кольорів дозволило створити професійну та збалансовану колірну схему, яка не лише забезпечує візуальну привабливість та професійний вигляд платформи, але й активно сприяє створенню особливої атмосфери творчості, занурення та натхнення, яка повністю відповідає основному призначенню сайту – допомозі авторам, письменникам та іншим творцям у процесі візуалізації та втілення їхніх унікальних вигаданих світів.

5.3 Шрифт

Вибір типографічного рішення для сайту «Карти історій» потребував надзвичайно ретельного та багатоетапного аналізу кількох принципово важливих факторів, кожен з яких мав істотний вплив на загальне сприйняття платформи користувачами. Серед основних критеріїв відбору були: максимальна зручність читання для різних вікових груп, повна відповідність тематиці сайту та його творчому призначенню, врахування специфічних

потреб та очікувань цільової аудиторії, а також обов'язкова підтримка української мови з усіма її специфічними літерами та діакритичними знаками.

Процес відбору тривав достатньо довго та включав тестування різних комбінацій шрифтів (рис. 5.5), аналіз їх сумісності між собою та перевірку читабельності на різних пристроях та роздільностях екрану. Особлива увага приділялася тому, як обрані шрифти виглядатимуть при різних розмірах та в різних контекстах використання на сайті [18].

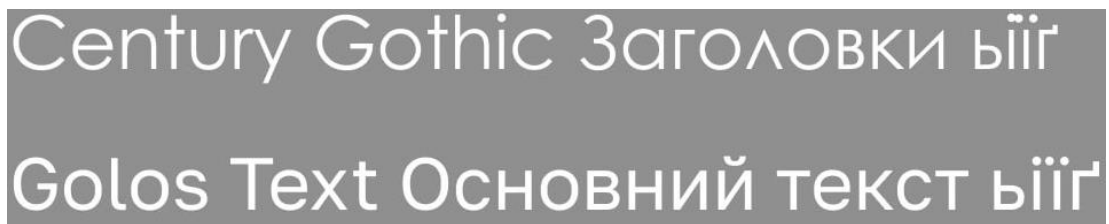


Рисунок 5.5 – Шрифти

Для основного тексту було обрано шрифт Golos Text, який пройшов суворий відбір серед багатьох альтернатив та продемонстрував найкращі показники у всіх ключових категоріях оцінювання. Цей шрифт забезпечує оптимальну читабельність навіть при тривалому та інтенсивному користуванні сайтом, що особливо важливо для платформи, де користувачі можуть проводити години, працюючи над деталями своїх карт. Шрифт характеризується ідеально збалансованими пропорціями, чіткими та розбірливими формами літер, а також приємним для ока міжлітерним та міжрядковим інтервалом, що робить його ідеальним вибором для відображення великих обсягів інформації, детальних інструкцій, описів функціонала та будь-якого іншого текстового контенту [28-30].

Для заголовків різних рівнів було вирішено використовувати Century Gothic – шрифт, який пройшов особливо ретельний та тривалий відбір серед великої кількості потенційних кандидатів. Процес вибору ускладнювався тим, що потрібно було одночасно врахувати декілька іноді суперечливих критеріїв та знайти оптимальний баланс між ними.

Складність підбору саме заголовкового шрифту полягала в необхідності врахувати безліч нюансів одночасно: шрифт обов'язково мав передавати правильний настрій сайту, створювати відповідну атмосферу творчості та професіоналізму, бути максимально зручним та звичним для представників цільової аудиторії, не сильно відхилятися від їхніх звичних очікувань щодо оформлення подібних ресурсів, і при цьому також мати бездоганне та естетично приємне накреслення всіх українських літер, включаючи такі специфічні, як і, ї, ь та г, які часто стають проблемою при використанні західних шрифтів.

Проведено детальний аналіз та тестування декількох найперспективніших шрифтів, які потрапили на фінальне розглядання після попереднього відсіву. Кожен кандидат оцінювався за багатьма параметрами, включаючи естетичну привабливість, функціональність, читабельність у різних розмірах, сумісність з основним шрифтом та загальну відповідність концепції сайту.

В результаті ретельного аналізу та порівняння було обрано шрифт Century Gothic з декількох ключових та взаємопов'язаних причин. По-перше, він демонструє відмінну зручність для всіх представників цільової аудиторії завдяки своїй високій читабельності, сучасному та водночас класичному вигляду, який не викликає відторгнення чи незвички. По-друге, його легке та приємне сприйняття робить процес навігації сайтом значно більш комфортним та інтуїтивним, що позитивно впливає на загальний користувацький досвід.

Крім того, просте, елегантне та водночас виразне накреслення цього шрифту відкриває перед розробниками цікаві та перспективні можливості для створення унікальних графічних елементів та декоративних деталей безпосередньо з тексту, що може стати надзвичайно корисною та креативною функцією для подальшого розвитку сайту та створення ще більш унікальних та привабливих візуальних рішень. Продумане поєднання шрифтів Golos Text та Century Gothic створює гармонійну, професійну та естетично привабливу типографічну систему, яка ефективно підтримує як функціональність та

практичність інтерфейсу, так і його загальну естетичну привабливість та емоційний вплив, сприяючи формуванню максимально позитивного та запам'ятовувального користувацького досвіду під час роботи з платформою.

5.4 Декоративні елементи

Декоративні елементи відіграють ключову роль у формуванні візуальної ідентичності веб-платформи та створенні цілісного користувацького досвіду. Вони не лише виконують естетичну функцію, але й сприяють кращому сприйняттю інформації, підвищують впізнаваність бренду та допомагають користувачам орієнтуватися в інтерфейсі. У контексті платформи для створення інтерактивних карт історій особлива увага приділялася розробці елементів, які б відображали творчий характер проекту та підкреслювали його призначення.

Для створення іконок було обрано програмне забезпечення Adobe Illustrator, що є професійним стандартом у галузі векторної графіки та дизайну. Вибір цього інструменту обумовлений його потужними можливостями для створення масштабованих векторних зображень, точністю роботи з формами та кольорами, а також можливістю експорту в різних форматах, що забезпечує оптимальне відображення іконок на різних типах екранів та роздільних здатностях. Adobe Illustrator дозволяє створювати чіткі, геометрично точні іконки (рис. 5.6), що зберігають свою якість при будь-якому масштабуванні, що критично важливо для адаптивного веб-дизайну [19].

Особливу увагу було приділено розробці логотипу платформи, який є центральним елементом візуальної ідентичності проекту (рис. 5.7). Для створення логотипу було використано шрифт Century Gothic – той самий типографічний засіб, що застосовується для оформлення заголовків на сайті. Такий підхід забезпечує візуальну єдність та гармонію між різними елементами інтерфейсу, створюючи цілісну та професійну систему візуальної комунікації.

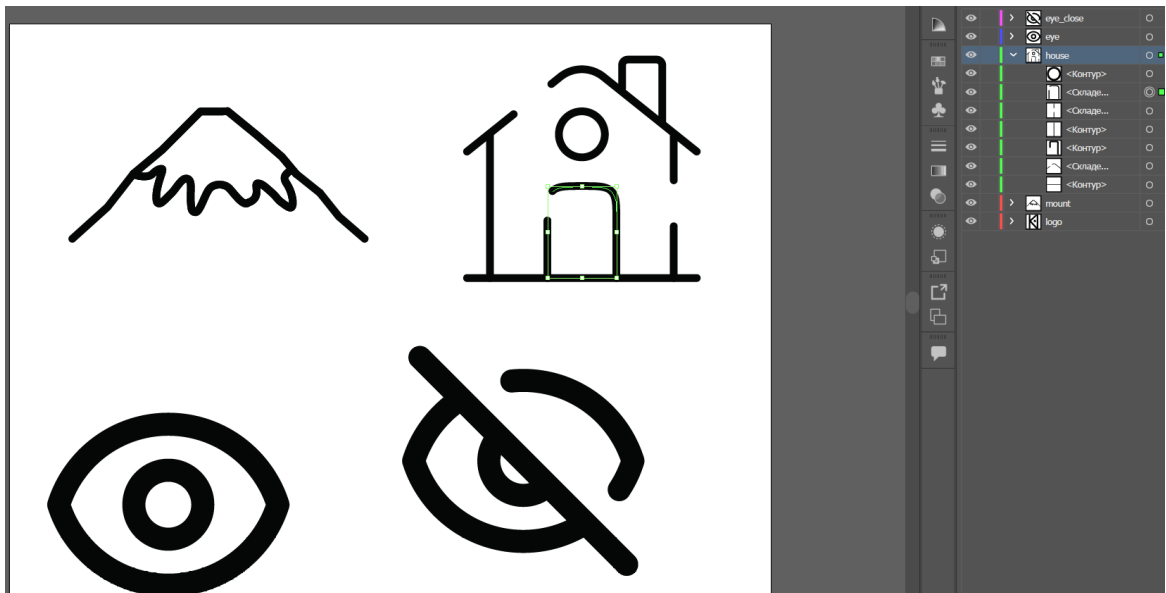


Рисунок 5.6 – Розробка іконок Adobe Illustrator

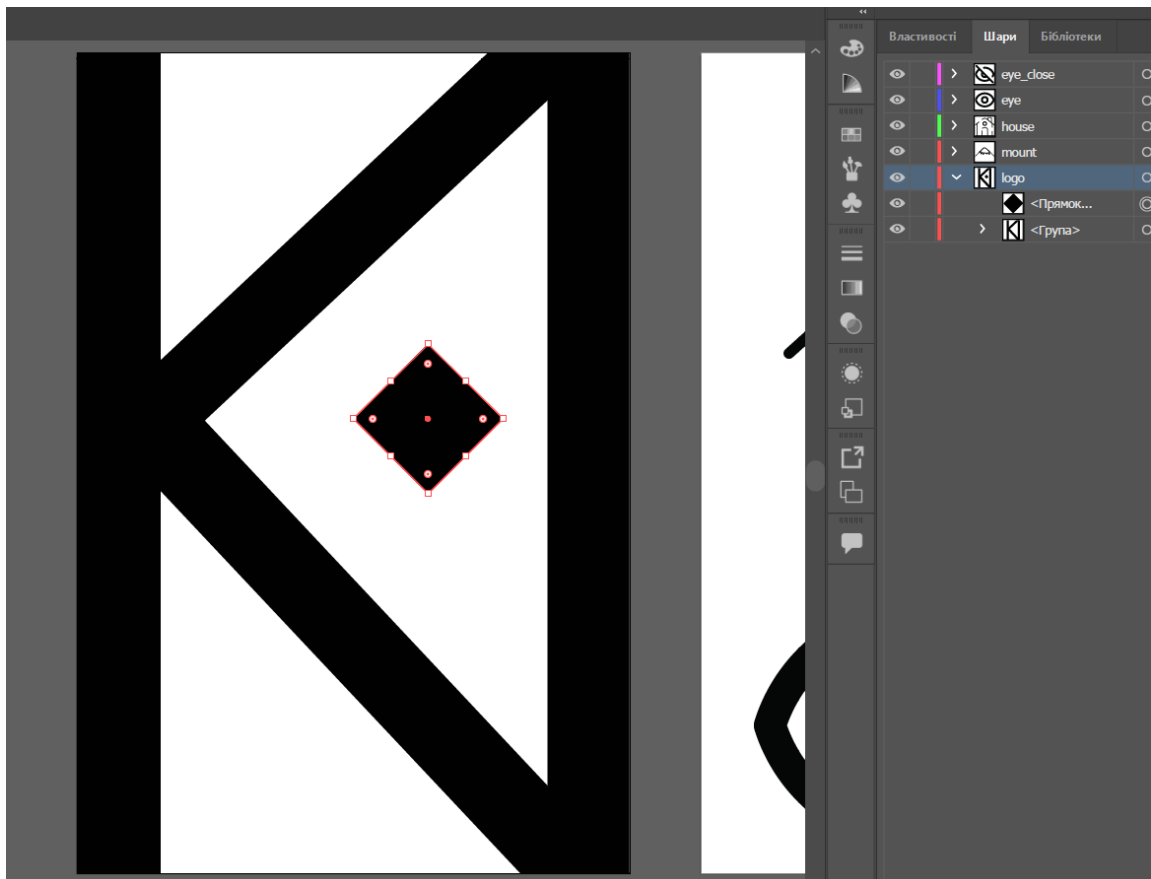


Рисунок 5.7 – Розробка логотипу Adobe Illustrator

Концепція логотипу базується на принципі мінімалізму та типографічній виразності. Було взято ключові літери назви сайту і творчо поєднано їх у єдину композицію, створивши шрифтовий логотип. Такий

підхід підкреслює сучасність та технологічність платформи, одночасно зберігаючи читабельність та впізнаваність. Шрифтовий логотип особливо добре працює в цифровому середовищі, адже забезпечує чітке відображення на різних розмірах та типах екранів, від великих десктопних моніторів до компактних планшетних дисплеїв.

Використання Century Gothic для логотипу не є випадковим рішенням. Цей шрифт характеризується сучасним геометричним дизайном, чистими лініями та відмінною читабельністю, що робить його ідеальним для цифрових медіа. Його округлі форми та збалансовані пропорції створюють дружнє та доступне враження, що важливо для творчої платформи, орієнтованої на молоду аудиторію. Водночас геометрична структура шрифту передає відчуття надійності та професіоналізму, що підвищує довіру користувачів до платформи.

Загалом, система декоративних елементів була розроблена з урахуванням специфіки цільової аудиторії та функціонального призначення платформи. Всі графічні елементи працюють в гармонії, підтримуючи загальну концепцію дизайну та сприяючи створенню комфортного та естетично привабливого користувацького досвіду для творців інтерактивних карт історій.

5.5 Адаптивність

Адаптивність веб-інтерфейсу є критично важливим аспектом сучасного веб-дизайну, що забезпечує оптимальну взаємодію користувачів з платформою незалежно від типу пристрою. В епоху різноманітності екранів та пристроїв забезпечення коректного відображення контенту стало абсолютною необхідністю для будь-якого веб-ресурсу. У контексті даного проекту створення інтерактивних карт історій було прийнято виважене рішення про реалізацію адаптивного дизайну для двох основних типів пристроїв: комп'ютерної та планшетної версій [20].

Комп'ютерна версія була ретельно розроблена для фрейму розміром 1440×1024 пікселів, що відповідає найпоширенішим роздільним здатностям сучасних моніторів та ноутбуків (рис. 5.8). Цей розмір було обрано після аналізу статистики використання різних роздільних здатностей серед цільової аудиторії. Такий формат забезпечує користувачам максимальний простір для творчої роботи, дозволяючи одночасно відобразити всі необхідні інструменти створення карт, основну робочу область та допоміжні панелі. Широкий екран особливо важливий для процесу візуалізації складних світів та багат шарових сюжетних ліній, адже дозволяє охопити великий обсяг інформації без необхідності постійного прокручування чи перемикання між вікнами.

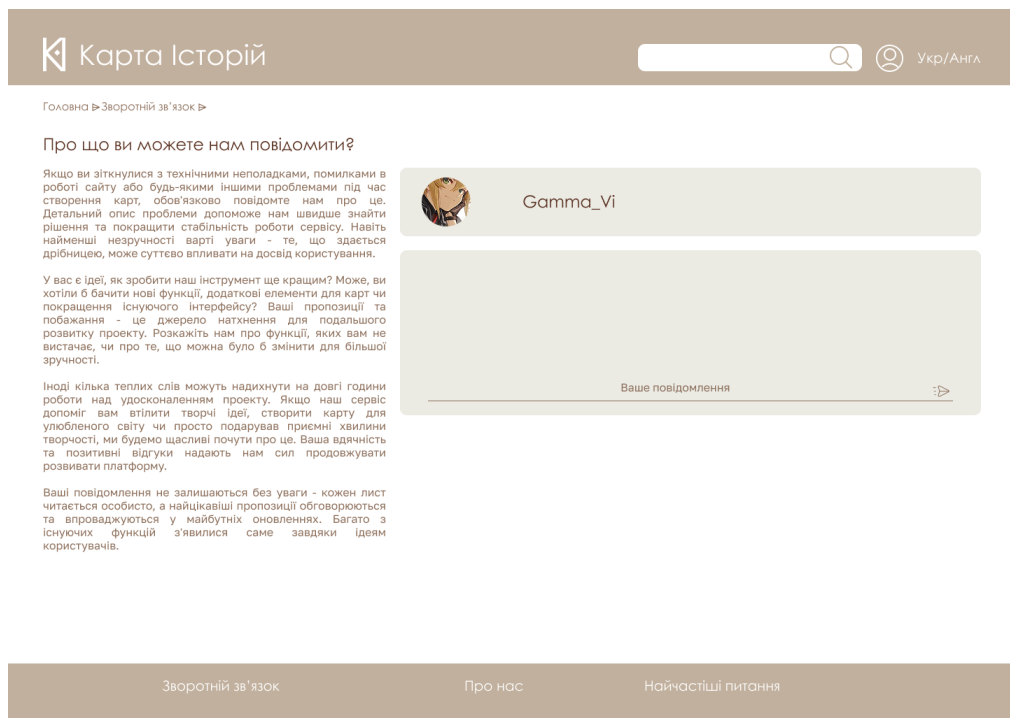


Рисунок 5.8 – Адаптований дизайн сторінки для комп'ютера

Планшетна версія була адаптована під розмір 800×1280 пікселів, що відповідає стандартним планшетах у портретній орієнтації та охоплює широкий спектр популярних пристроїв (рис. 5.9). Цей формат враховує особливості сенсорної взаємодії та забезпечує зручність використання платформи в різних умовах. Планшетна версія особливо актуальна для

користувачів, які працюють над картами в різних локаціях або віддають перевагу більш мобільному підходу до творчості. Також вона ідеально підходить для тих, хто поєднує цифрове створення з аналоговими матеріалами, оскільки планшет можна легко розмістити поруч з книгами чи нотатками.



Рисунок 5.9 – Адаптований дизайн сторінки для комп'ютера

Важливим аспектом проектного рішення є свідома відмова від адаптації під мобільні телефони. Це рішення ґрунтується на аналізі цільової аудиторії та специфіки використання платформи. Процес створення інтерактивних карт історій передбачає роботу з великим обсягом дрібних деталей, складними інструментами редагування та необхідність одночасного доступу до допоміжних матеріалів. Користувачі, які серйозно підходять до створення карт для власних історій чи новел, зазвичай мають поруч книги, нотатки, ескізи або інші довідкові матеріали, що робить використання більших екранів природним та логічним вибором. Однак в подальшому можлива розробка адаптивного дизайну для телефонів, якщо буде достатньо багато записів від користувачів.

Цільова аудиторія проекту – молоді люди віком від 15 до 25 років, автори настільних ігор, письменники та розробники інтерактивних історій – характеризується високим рівнем технічної грамотності та глибоким розумінням специфіки творчих процесів. Ці користувачі усвідомлюють, що створення якісного, деталізованого контенту вимагає відповідних інструментів та достатнього робочого простору. Їхній досвід роботи з різноманітними цифровими платформами дозволяє інтуїтивно розуміти обмеження мобільних пристроїв у контексті складних творчих завдань.

Крім того, враховуючи соціальну складову платформи – бажання користувачів ділитися результатами та обговорювати створені світи – більші екрани забезпечують значно кращу презентацію творчих робіт. Детальні карти з багатьма елементами та складними взаємозв'язками набагато краще сприймаються на широких дисплеях, що підвищує якість взаємодії всередині творчої спільноти та дозволяє повноцінно оцінити роботу авторів.

Таким чином, обрана стратегія адаптивності відповідає як технічним можливостям, так і реальним потребам цільової аудиторії, забезпечуючи оптимальний баланс між функціональністю та зручністю використання платформи для створення інтерактивних карт історій.

6 ТЕСТУВАННЯ

6.1 Тестування у браузерях

Тестування є одним із важливих етапів наприкінці розробки ui/ux дизайну для веб-сайту. Проект має пройти перевірку, щоб мати можливість знайти непомітні до цього помилки, виправити їх й щоб отримав можливість бути повноцінно реалізованим.

Це включає в себе відкривання проекту у різних браузерах, перевірка відображення тексту, зображень, панелей та тестування навігацій переходу між сторінками. Тестування було проведено у таких браузерах як Google Chrome (рис. 6.1), Microsoft Edge (6.2), та Opera (рис. 6.3). Тестування було проведено тільки для комп'ютерної адаптації, оскільки автор не має планшети для проведення перевірки планшетної адаптації, та не встиг знайти іншу людину, хто б погодився надати планшет для такого тестування.

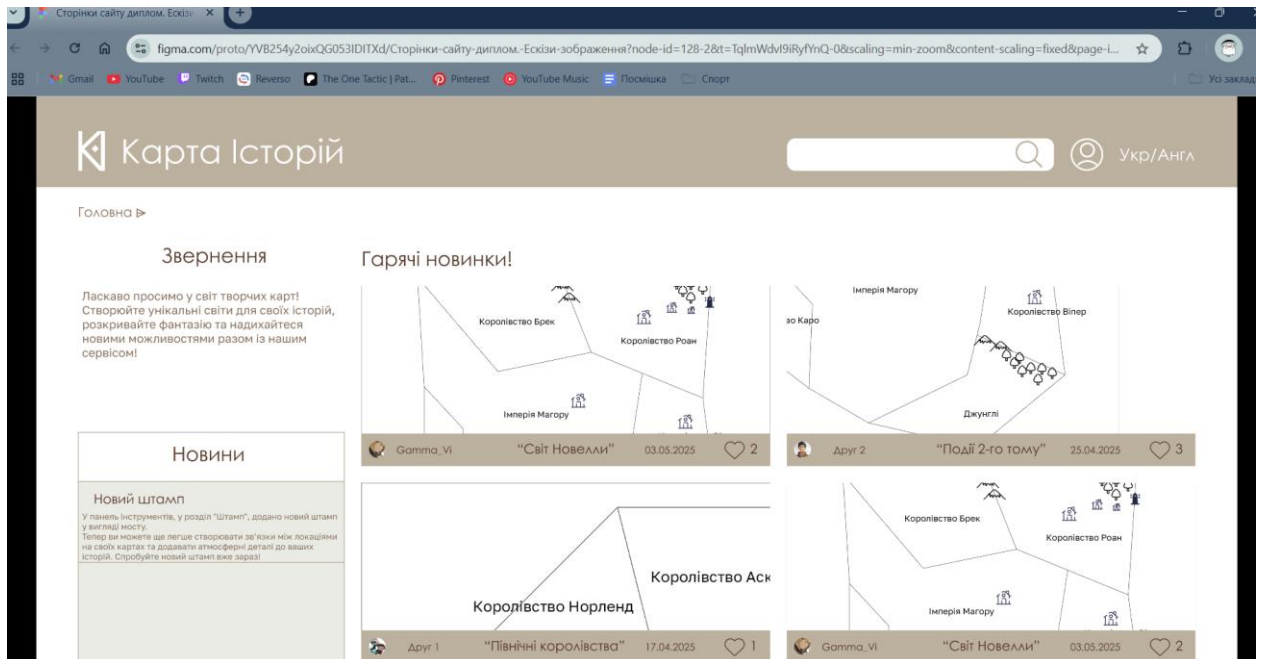


Рисунок 6.1 – Тестування у Google chrome

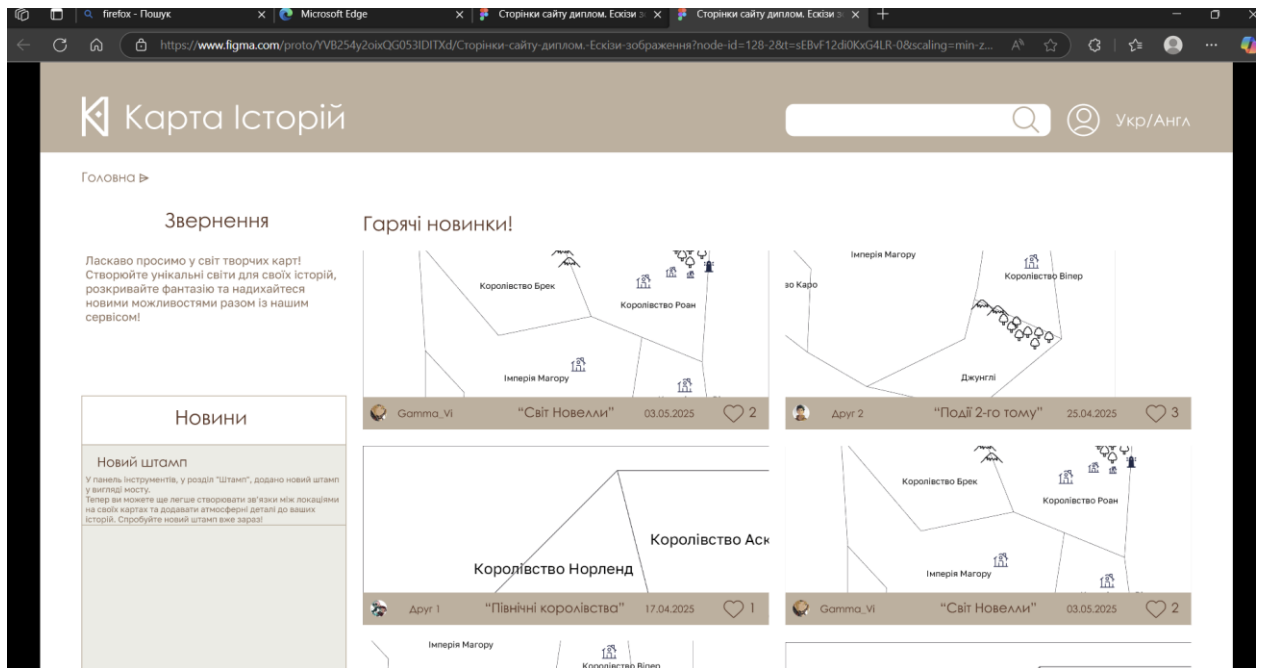


Рисунок 6.2 – Тестування у Microsoft Edge

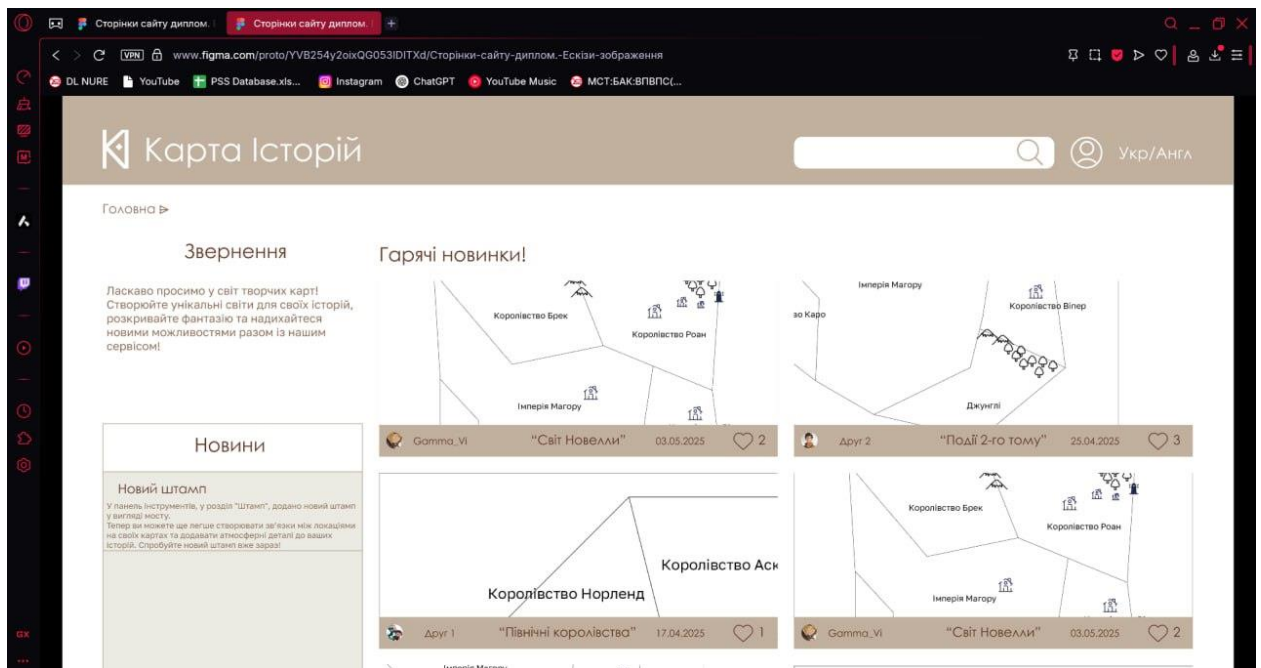


Рисунок 6.3 – Тестування у Опера

6.2 Подальший шлях

Завершення етапу розробки UI та UX дизайну є лише одним із важливих кроків у створенні веб-ресурсу, але жодним чином не означає, що сайт готовий до запуску. На цьому етапі дизайнери створили візуальну

концепцію, проробили користувацький досвід та оформили всі необхідні інтерфейсні елементи, однак попереду ще чимало роботи.

Після завершення дизайнерського етапу настає критично важлива фаза координації між різними учасниками проекту. Дизайнери повинні організувати та структурувати всі створені матеріали, після чого надати розробникам посилання на спеціалізовану програму або платформу, де акуратно зібрані та систематизовані всі макети сторінок, компоненти інтерфейсу, стилістичні рішення та інші проектні матеріали.

Цей проміжний етап передбачає детальну оцінку представлених макетів командою розробників, які аналізують технічну можливість реалізації запропонованих рішень, оцінюють складність імплементації та можливі технічні виклики. Часто на цьому етапі відбуваються обговорення, уточнення деталей, внесення корективів та узгодження спірних моментів між дизайнерами та технічною командою.

Лише після ретельного аналізу, обговорення всіх нюансів та остаточного затвердження макетів усіма зацікавленими сторонами, проект офіційно передається програмістам та веб-розробникам. На цьому етапі технічна команда приступає до складного процесу перетворення статичних дизайн-макетів у повноцінний, функціональний та інтерактивний веб-сайт, який користувачі зможуть відвідувати та використовувати за призначенням.

7 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА

У результаті виконання кваліфікаційної роботи створено UI/UX дизайн для вебсайту «Карти історій». Впровадження професійного розробленого дизайну є закономірним і необхідним кроком для створення конкурентоспроможної платформи, що забезпечить залучення цільової аудиторії та формування позитивного користувацького досвіду.

Економічна ефективність проєкту розраховується перед початком дизайн-процесу, що дозволяє спрогнозувати потенційний ефект і доцільність впровадження розробленого дизайну. Спочатку розраховується собівартість розробки дизайну, потім визначається ціна проєкту.

Розроблений UI/UX дизайн вебсайту має наступні конкурентні переваги:

- дизайн створено з урахуванням специфіки цільової аудиторії (15-25 років), що забезпечує інтуїтивність використання та високий рівень залучення користувачів;

- проєкт виконано з дотриманням сучасних принципів адаптивного дизайну, що гарантує коректне відображення на всіх типах пристроїв без додаткових витрат на доопрацювання;

- розроблено комплексну систему візуальних компонентів та стилів, що значно спростить подальшу розробку та зменшить час на реалізацію;

- створено унікальну графічну концепцію, що виділяє платформу серед конкурентів та формує впізнаваний бренд.

Послуги створення інтерактивних карт та картографічних інструментів представлені переважно закордонними платформами з обмеженим функціоналом або складним інтерфейсом. У зв'язку з цим проєктований дизайн має явну перевагу перед конкурентами з наступних причин:

- проєкт орієнтований на український ринок з урахуванням локальних особливостей сприйняття інтерфейсу;

- дизайн створено спеціально для творчої аудиторії (письменники, геймдизайнери), що відрізняє його від універсальних картографічних сервісів;
- проєкт виконано в унікальному стилі, що забезпечує емоційне залучення користувачів.

Для дизайн-студії джерелом доходу є розробка UI/UX дизайну, створення брендбуку та консультації щодо подальшої реалізації проєкту. Витрати студії включають витрати на дизайн-роботи та використання програмного забезпечення.

Для замовника джерелом економії виступає отримання готового професійного дизайну, що значно скорочує час розробки та забезпечує високу якість кінцевого продукту.

Розробка дизайну вебсайту включає наступні етапи:

- аналітичний етап: дослідження цільової аудиторії, аналіз конкурентів, формування технічних вимог;
- концептуальний етап: розробка структурної схеми, створення wireframes, планування навігації;
- етап візуального дизайну: створення модульної сітки, підбір кольорової гами та типографіки, розробка графічних елементів;
- етап прототипування: створення інтерактивного прототипу, налагодження переходів між сторінками;
- фінальний етап: підготовка макетів для розробки, створення гайдлайнів та технічної документації.

У собівартість розробки UI/UX дизайну входять наступні статті витрат:

- основна заробітна плата;
- додаткова заробітна плата;
- єдиний соціальний внесок;
- інші витрати.

Розробкою дизайну займаються два фахівці: UI/UX дизайнер та графічний дизайнер. Зарплата UI/UX дизайнера становить 80,00 грн/год,

графічного дизайнера – 65,00 грн/год. Тривалість робочого дня кожного з них становить 8 годин. Дизайн розроблявся 12 днів (табл. 7.1).

Таблиця 7.1 – Розрахунок витрат на заробітну плату

Етап	Вид робіт	Виконавець		Годинна ставка, грн	Тривалість виконання, дні	Заробітна плата, грн
		к-ть, ос.	посада			
1. Аналітичний	Дослідження аудиторії та конкурентів	1	UI/UX дизайнер	80,00	1,5	960,00
2. Концептуальний	Розробка структури та wireframes	1	UI/UX дизайнер	80,00	2	1 280,00
3. Графічний дизайн	Створення логотипу та іконок	1	графічний дизайнер	65,00	1,5	780,00
4. Візуальний дизайн	Розробка макетів сторінок	1	UI/UX дизайнер	80,00	4	2 560,00
5. Прототипування	Створення інтерактивного прототипу	1	UI/UX дизайнер	80,00	2	1 280,00
6. Фінальний етап	Підготовка технічної документації	1	UI/UX дизайнер	80,00	1	640,00
Разом					12	7 500,00
Додаткова заробітна плата (20 %)						1 500,00
Усього						9 000,00

Додаткова заробітна плата становить 20% від основної:

$$7500,00 \times 0,2 = 1500,00 \text{ грн.}$$

Ставка єдиного соціального внеску становить 22 % від величини основної і додаткової заробітної плати:

$$(7500,00 + 1500,00) \times 0,22 = 1980,00 \text{ грн.}$$

До інших витрат належать витрати на програмне забезпечення, обслуговування комп'ютерної техніки та плату за електроенергію.

Витрати на програмне забезпечення (Figma Pro, Adobe Creative Suite) за час розробки:

$$150,00 \text{ грн/місяць} \times 0,5 \text{ місяця} = 75,00 \text{ грн.}$$

Витрати на електроенергію розраховуються виходячи зі споживаної потужності пристрою і тарифу на електроенергію. Використовується один комп'ютер з потужністю 0,7 кВт/год. Вартість 1 кВт/год електроенергії – 4,32 грн. Час використання електроенергії:

$$12 \times 8 = 96 \text{ год.}$$

Плата за електроенергію:

$$0,7 \times 4,32 \times 96 = 290,30 \text{ грн.}$$

Витрати на обслуговування техніки враховують вартість комп'ютера – 15000,00 грн, строк експлуатації – 3 роки, кількість робочих днів на рік – 254:

$$(15000,00 \div (3 \times 8 \times 254)) \times 96 = 236,22 \text{ грн.}$$

Собівартість розробки дизайну:

$$9000,00 + 1980,00 + 75,00 + 290,30 + 236,22 = 11581,52 \text{ грн.}$$

Сума прибутку (рівень рентабельності 35 %):

$$11581,52 \times 0,35 = 4053,53 \text{ грн.}$$

Ціна розробки без ПДВ:

$$11581,52 + 4053,53 = 15635,06 \text{ грн.}$$

Сума ПДВ (20 %):

$$15635,06 \times 0,2 = 3127,01 \text{ грн.}$$

Ціна з урахуванням ПДВ:

$$15635,06 + 3127,01 = 18762,07 \text{ грн.}$$

Загальні витрати на розробку UI/UX дизайну наведені в табл. 7.2.

Таблиця 7.2 – Розрахунок витрат на розробку та ціни UI/UX дизайну

№ з/п	Стаття витрат	Сума, грн
1	Основна заробітна плата	7500,00
2	Додаткова заробітна плата	1500,00
3	Єдиний соціальний внесок	1980,00
4	Витрати на програмне забезпечення	75,00
5	Витрати на обслуговування техніки	236,22
6	Витрати на електроенергію	290,30
7	Собівартість розробки дизайну	11581,52
8	Прибуток	4053,53
9	Ціна без ПДВ	15635,06
10	Податок на додану вартість (ПДВ)	3127,01
11	Ціна з урахуванням ПДВ	18762,07

Таким чином, повна вартість розробки UI/UX дизайну вебсайту «Карти історій» складає 18762,07 грн. Термін виконання всіх етапів розробки становить 12 днів для команди з двох дизайнерів. Очікувана сума прибутку складає 4053,53 грн, що свідчить про доцільність впровадження запропонованого дизайну та його комерційну привабливість.

ВИСНОВКИ

У ході виконання кваліфікаційної роботи було розроблено UI/UX-дизайн веб-сайту «Карті історій» – платформи, орієнтованої на українську аудиторію та призначеної для створення інтерактивних карт вигаданих світів. Враховуючи досвід існуючих аналогічних рішень, були виокремлені ключові переваги та недоліки, що дозволило уникнути типових помилок і сформуванню власне бачення конкурентоспроможного продукту.

Проектований сайт поєднує в собі інтуїтивність інтерфейсу, візуальну гармонію та зручну навігацію, які базуються на глибокому аналізі цільової аудиторії. Окрема увага приділена модульній сітці, адаптивності, системі навігації, вибору шрифтів, кольоровій палітрі та декоративним елементам. Усе це сприяє формуванню естетичного і функціонального дизайну, який підтримує творчий процес користувачів.

Обґрунтований вибір інструментів – Figma для прототипування і Adobe Illustrator для створення графіки – дозволив реалізувати комплексний підхід до дизайну, який охоплює як структуру, так і візуальний стиль платформи. Завдяки поєднанню технічних можливостей із врахуванням емоційного досвіду користувача, був створений цілісний і збалансований проєкт веб-сайту.

Таким чином, розроблений UI/UX-дизайн не лише відповідає функціональним вимогам, але й має потенціал стати привабливою платформою для творчих спільнот. Він відрізняється інклюзивністю, простотою у використанні та надає користувачам можливість реалізувати свої ідеї у зручному цифровому середовищі.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Вовк О.В., Задорожна В.К. Дослідження етапів планування UI та UX сайту // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2025. Т. 2. С. 28-30.
2. Самонюк Т.В., Киселев Г.Д. Методи розробки інтерфейсу користувача у веб-застосунках // Вісник Університету «Україна». 2020. № 1 (24). С. 210-223. DOI: 10.36994/2707-4110-2020-1-28-18.
3. Гаврил М. UX/UI дизайн: основні принципи розробки ефективних інтерфейсів. Дніпро: ДНУ ім. Олеся Гончара, 2023. 33 с.
4. Куценко А., Пасько О. Особливості проектування графічного інтерфейсу (GUI) веб-сайту // Актуальні питання гуманітарних наук. 2023. Вип. 63, т. 1. С. 126-131. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/63-1-18>.
5. Цвігун А.О. Вплив кольору на сприйняття бренду // Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті. 2023. Т. 6. Ч. 2. С. 210-211.
6. Шипова М.К., Вовк О.В.. Психоемоційний вплив кольору // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2020. Т. 2. С. 11-13.
7. Chus V., Vovk O. Psycho-emotional impact of the color of the mobile application interface on the consumer // Collection of scientific papers «SCIENTIA». 2024. P. 110-111.
8. Вовк О.В., Задорожна В.К. Сумісність кольору і звуку у рекламі та відео // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2024. Т. 2. С. 102-104.
9. Корнієць Н.В., Вовк О.В., Чеботарьова І.Б. Дослідження ефективності впливу графічного дизайну на сприйняття навчального матеріалу // Pedagogy in modern conditions: collective monograph. 2020. С. 176-186.
10. Методичні вказівки з виконання кваліфікаційної роботи для студентів денної та заочної форми навчання першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія» за освітньою програмою «Видавничо-поліграфічна справа» / В.П. Ткаченко, А.В. Бізюк, О.В. Вовк, І.М. Єгорова, В.Ф. Челомбійко. Харків: ХНУРЕ, 2020. 68 с.

11. Задорожна В.К. Взаємодія кольорової гами із структурою сайту // Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених. 2025. С. 109.
12. Norman D.A. The Design of Everyday Things (Revised and Expanded Edition). MIT Press, 2013.
13. Krug S. Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability (3rd Edition). New Riders, 2014.
14. Garrett J.J. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond. New Riders, 2010.
15. Самонюк Т.В., Киселев Г.Д. Методи розробки інтерфейсу користувача у веб-застосунках // Вісник Університету «Україна». 2020. № 1(24). С. 210-223. <https://doi.org/10.36994/2707-4110-2020-1-28-18>.
16. Вовк О.В., Манаков В.П., Анічіна А.А. Особливості розробки UI/UX інтернет магазину зоотоварів // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2024. Т. 1. С. 166-167.
17. Вовк О.В., Чусь В.В. Роль ергономіки у створенні ефективних інтерфейсів // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2024. Т. 1. С. 199-200.
18. Діденко М.В., Вовк О.В. Дослідження методів оцінки UX інтерфейсів нового покоління // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2020. Т. 2. С. 128-130.
19. Глюза М., Вовк О. Основи UX-research // Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених. 2024. С. 112.
20. Глюза М., Вовк О. Usability-тестування як ефективний показник успішності веб-продуктів // Науковий простір: актуальні питання, досягнення та інновації. 2023. С. 348-350.
21. Задорожна В.К., Вовк О.В. Роль кольорової гами в структурі сайту // Радіоелектроніка та молодь у ХХІ столітті. 2025. Т. 6. С. 569-571.
22. Вовк О.В., Чеботарьова І.Б., Шипова М.К. Вплив колірної гами навчальної літератури на сприйняття дитиною шкільного матеріалу // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології: монографія. Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид», 2021. С. 40-55.

23. Андреева Ж.М., Вовк О.В. Роль кольору в іграх // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2023. Т. 2. С. 81-85.
24. Чусь В.В., Вовк О.В. Розробка інтерфейсу мобільного додатку соціальної мережі на основі принципів Human Interface Guidelines // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2023. Т. 2. С. 42-44.
25. Chus V., Vovk O. The impact of using the principles of human interface guidelines (HIG) on the time spent by users in a mobile application // Collection of scientific papers «ΛΟΓΟΣ». 2023. P. 144-145.
26. Bilchuk O., Vovk O. The impact of the colour scheme of a printed publication on the reader's perception of information // Collection of scientific papers «ΛΟΓΟΣ». 2023. P. 113-114.
27. Глюза М.П., Вовк О.В., Григор'єв О.В. Алгоритми оцінки якості usability веб-сайту // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2024. Т. 2. С. 20-23.
28. Вовк О.В., Черемський Р.А. Інфографіка як ефективний засіб навчання // Системи обробки інформації. 2017. Випуск 4 (150). С. 199-205.
29. Вовк О.В., Черемський Р.А., Некрасова Н.М. Використання інтерактивної інфографіки в сучасних мультимедійних виданнях // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2017. Т. 1. С. 204-205.
30. Вовк О.В., Черемський Р.А. Сучасні тенденції використання інфографіки у навчальних виданнях // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2017. Т. 2. С. 250-253.
31. Стадник П.О., Вовк О.В. Роль використання інформаційної архітектури при проектуванні веб-сайту // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2022. Т. 1. С. 82-83.
32. Вовк О.В., Моїсеєнкова В.О. Генерація та впровадження оптимального рішення для методології розробки веб-сайту // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2019. Т. 1. С. 150-151.
33. Жихарева Н.М., Вовк О.В. Створення інформаційного web-видання «Пошукові системи» // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2023. Т. 2. С. 6-9.