

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)

Створення дизайну веб-сайту «Всесвіт ігор»
(тема)

Виконав:
студентка 4 курсу, групи ВПВПС-20-1




Плотникова О.Г.
(прізвище, ініціали)

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

Тип програми освітньо-професійна

Освітня програма

Видавничо-поліграфічна справа
(повна назва освітньої програми)

Керівник  проф. Єгорова І.М.
(посада, прізвище, ініціали)

Допускається до захисту
Зав. кафедри МСТ

(підпис)

Дейнеко Ж.В.
(прізвище, ініціали)

2024 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)
« 20 » травня 2024 р.

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

студентові Плотникова Олександра Германівна
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Створення дизайну веб-сайту «Всесвіт ігор»

Затверджена наказом по університету від 20 травня 2024 р. № 458 Ст

2. Термін подання студентом роботи до екзаменаційної комісії 17 червня 2024 р.

3. Вихідні дані до роботи

Вид видання: інформаційний сайт про відеоігри. Варіант поширення інформації: Інтернет.
Текстовий матеріал: біографії та характеристики персонажів, опис світів та локацій
статті у форматах .txt, .doc, .pdf., Графічний матеріал: Ілюстрації персонажів та локацій
у форматах .jpg, .png


4. Перелік питань, що потрібно опрацювати в роботі

Вступ; 1 Аналіз завдання на кваліфікаційну роботу; 2 Аналітичний огляд літератури за темою
роботи; 3 Вибір інструментальних засобів розробки; 4 Проєктування інформаційної структури
та навігації; 5 Розробка графічного дизайну; 6 Створення прототипу; 7 Економічне
обґрунтування роботи; Висновки

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

Титульний слайд; мета та актуальність кваліфікаційної роботи бакалавра; етапи
дизайну сайту; цільова аудиторія; інструментальні засоби; огляд аналогів; схема навігації
сайту; графічний дизайн сайту; економічне обґрунтування сайту; 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	проф. Єгорова І.М		15.06.2024
Економічна частина	ас. Помогалова Н.В.		15.06.2024

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Аналіз завдання на кваліфікаційну роботу	20.05.2024	виконано
2	Аналітичний огляд літератури за темою	21.05.2024	виконано
3	Вибір інструментальних засобів розробки	23.05.2024	виконано
4	Проектування інформаційної структури та навігації	27.05.2024	виконано
5	Розробка графічного дизайну	29.05.2024	виконано
6	Створення прототипу	01.06.2024	виконано
7	Економічна частина	04.06.2024	
8	Оформлення пояснювальної записки	07.06.2024	виконано
9	Оформлення графічної частини	09.06.2024	виконано

Дата видачі завдання 20 травня 2024 р.

Студент



(підпис)

Плотникова О.Л

Керівник роботи



(підпис)

проф. Єгорова І.М

(посада, прізвище, ініціали)

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка кваліфікаційної роботи містить 53 стор., 20 рис., 2 табл., 1 дод., 17 джерел.

ПРОЄКТУВАННЯ САЙТУ, ВЕБ-САЙТ, ДИЗАЙН, МОДУЛЬНА СІТКА, ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН, КІБЕРПАНК, ГЕЙМЕРИ, ВІДЕОІГРИ, НАВІГАЦІЯ, ІНТЕРФЕЙС, САЙТ, ВЕБ-ДИЗАЙН, ВАЙРФРЕМ.

Важливість обраної теми полягає в тому, що для сучасних українських геймерів треба мати доступ до інформаційних ресурсів, які надають їм широкий огляд відеоігор, персонажів та локацій. Саме ця потреба послужила основою для обрання цього завдання як кваліфікаційного проєкту бакалавра.

Тематика дипломного проєкту передбачає створення інформаційного веб-сайту про відеоігри, який допоможе користувачам отримати повну інформацію про всі аспекти світу гри.

Об'єктом дослідження є процес створення дизайну інформаційних сайтів. Предметом дослідження є розробка авторського інформаційного сайту разом з інтерактивним прототипом, створеним у програмі Figma. Зображення для сайту були підготовлені за допомогою Photoshop.

ABSTRACT

The explanatory note of the qualification work contains 53 p., 20 fig., 2 tabl., 1 app., 17 sources.

WEBSITE DESIGN, WEBSITE, DESIGN, MODULAR GRID, GRAPHIC DESIGN, CYBERPUNK, GAMERS, VIDEO GAMES, NAVIGATION, INTERFACE, SITE, WEB DESIGN, WIREFRAME.

The importance of the chosen topic is that modern Ukrainian gamers should have access to information resources that will provide them with a broad overview of video games, characters and locations. It was this need that served as the basis for choosing this task as a bachelor's qualification project.

The topic of the diploma project involves the creation of an informative website about video games, which will help users get complete information about all aspects of the game world.

The object of research is the process of creating the design of information sites. The subject of the research is the development of an author's information site together with an interactive prototype created in the Figma program. Images for the site were prepared using Photoshop.

ЗМІСТ

	С.
ВСТУП.....	7
1 АНАЛІЗ ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ	9
1.1 Мета та задача проєкту.....	9
1.2 Цільова аудиторія	10
1.3 Прогноз поведінки користувачів	11
1.4 Огляд аналогів	11
2 АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД ЛІТЕРАТУРИ ЗА ТЕМОЮ РОБОТИ	16
2.1 Роль відеоігор у сучасному суспільстві	16
2.2 Особливостей мобільних пристроїв як засобу доступу до Інтернету та адаптивного веб-дизайну.....	17
2.3 Сучасні тенденції веб-дизайну	18
2.4 Особливості геймерської культури в Україні	20
3 ВИБІР ІНСТРУМЕНТАЛЬНИХ ЗАСОБІВ РОЗРОБКИ	21
3.1 Графічний дизайн	21
3.2 Обробка текстової інформації	24
3.3 Проєктування структури сайту.....	25
3.4 Ресурси для пошуку референсів	26
4 ПРОЄКТУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СТРУКТУРИ ТА НАВІГАЦІЇ.....	33
5 РОЗРОБКА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ	36
5.1 Розробка модульної сітки.....	36
5.2 Колірна складова	38
5.3 Шрифтова складова	39
6 СТВОРЕННЯ ПРОТОТИПУ	42
6.1 Створення Вайрфреймів.....	42
6.2 Створення дизайну та інтерактивного прототипу	44
7 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА	46
ВИСНОВКИ	51
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ	52
ДОДАТОК А Результат дизайну сайту.....	54

ВСТУП

У сучасному світі індустрія відеоігор стрімко розвивається, охоплюючи все більшу кількість гравців та фанатів різного віку і рівня досвіду. Відеоігри стали не лише способом розваги, але й важливою частиною сучасної культури, що об'єднує мільйони людей по всьому світу. Виникає потреба у створенні спеціалізованих ресурсів, які б об'єднували інформацію про улюблені ігри, їх персонажів та локації, а також надавали корисні поради і гайди. Актуальність розробки сайту «Всесвіт ігор» обумовлена високим попитом на такі ресурси серед українських гравців, бажанням мати все необхідне в одному місці та зростаючим інтересом до кіберактивностей.

Сайт «Всесвіт ігор» призначений для задоволення потреб широкого кола користувачів, надаючи їм можливість швидкого доступу до актуальної інформації про відеоігри. Основна ідея полягає у створенні української централізованої платформи, де гравці зможуть знайти все необхідне для покращення свого ігрового досвіду. Відмінність проекту полягає в його унікальному дизайні у фіолетових неонових тонах зі стилем кіберпанк, що додасть сайту сучасного та привабливого вигляду.

Об'єктом дослідження є процес створення дизайну інформаційних сайтів. Предметом дослідження є розробка дизайну веб-сайту «Всесвіт ігор», що стане інформаційним центром для гравців, надаючи їм доступ до детальної інформації про різні відеоігри, їх персонажів, локації та інструкції для проходження.

Цілями розробки є створення зручного, функціонального та естетично привабливого дизайну ресурсу, який би задовольняв потреби гравців у інформації про улюблені ігри, а також сприяв покращенню їхнього ігрового досвіду.

Зміст WEB-видання включатиме наступні розділи:

– опис всесвіту різних ігор, детальні статті про історію, сюжет та особливості ігор;

- інформація про персонажів, біографії, характеристики та ролі персонажів у іграх;
- деталі про локації в іграх, опис місцевостей, важливих точок та їх ролі в ігровому процесі;
- гайди та поради для гравців, інструкції, стратегії, секрети та рекомендації для успішного проходження ігор.

Інструментальні засоби, що будуть використані в процесі створення дизайну сайту:

- Figma потрібна для розробки макету сайту, створення інтерактивних прототипів та узгодження візуального стилю;
- Adobe Photoshop для обробки зображень, створення ілюстрацій та візуальних ефектів;
- Adobe Illustrator для створення логотипу та векторних елементів дизайну.

Результати, які планується одержати – це створення функціонального та естетично привабливого дизайну веб-сайту «Всесвіт ігор», який надаватиме користувачам доступ до широкого спектру інформації про відеоігри. Очікується, що дизайн сайту сприятиме покращенню ігрового досвіду користувачів завдяки якісному візуальному контенту, зручному інтерфейсу та привабливому стилю. Реалізація проєкту дозволить створити унікальну платформу, яка відповідатиме сучасним вимогам ігрової індустрії та задовольнить потреби широкого кола гравців.

1 АНАЛІЗ ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

1.1 Мета та задача проєкту

Головною метою розробки сайту «Всесвіт ігор» є створення інформаційного ресурсу, який об'єднує дані про різні відеоігри, їх персонажів, локації та надає корисні поради і гайди. Основна ціль сайту полягає у наданні гравцям зручного доступу до якісного контенту, що покращує їхній ігровий досвід.

Висока якість та доступність інформації про відеоігри є одним із ключових аспектів проєкту. Це включає в себе персонажів ігор, їх сюжетів та особливостей геймплею. Користувачі сайту матимуть змогу легко знаходити необхідну інформацію за допомогою зручного пошуку та фільтрів.

Надання корисних порад і гайдів є ще однією важливою складовою мети проєкту. Гравці зможуть отримати допомогу та поради з вирішення різних завдань та проблем у відеоіграх, а також дізнатися про ефективні стратегії та підходи до гри.

Щоб забезпечити зручний доступ до контенту, важливо створити інтуїтивний та привабливий у використанні інтерфейс. Це означає, що навігація по сайту має бути легкою та зрозумілою.

Отже, сайт «Всесвіт ігор» призначений для:

- збору інформації, забезпечення гравців всебічною інформацією про відеоігри, включаючи огляди, характеристики персонажів, опис локацій та гайди;
- надання корисних порад та інструкцій для покращення навичок гри, проходження складних рівнів та використання ігрових стратегій;
- створення цікавого та привабливого ресурсу, що залучає користувачів своєю естетикою та зручністю використання.

1.2 Цільова аудиторія

Цільова аудиторія сайту «Всесвіт ігор» включає як чоловіків, так і жінок віком від 12 до 45 років [1]. Це можуть бути як підлітки, які активно цікавляться відеоіграми, так і дорослі з середньою, середньою спеціальною або вищою освітою.

Цільова аудиторія сайту складається з різних груп користувачів, які мають спільний інтерес до відеоігор та ігрової культури. Основні групи аудиторії включають:

- геймери-ентузіасти, які витрачають значну частину свого вільного часу на гру в відеоігри та зацікавлені у глибокому дослідженні ігрового світу. Вони шукають нові відомості, стратегії та поради, щоб поліпшити свої навички та досвід гри;

- новачки, які починають свій шлях в світі відеоігор та шукають інформацію та поради щодо вибору ігор, основних правил гри та стратегій для початківців;

- студенти є однією з ключових груп аудиторії, оскільки вони мають більше вільного часу та енергії для інтенсивного геймінгу. Вони можуть шукати інформацію про нові відеоігри, можливості для гри в мережі та розважальний контент;

- професіонали, які працюють в галузі геймінгу: розробники відеоігор, журналісти, стрімери або коментатори. Вони можуть шукати інформацію про останні тренди в галузі, рецензії на нові випуски та аналітику гравців;

- фанати конкретних ігор можуть шукати детальну інформацію про персонажів, сюжети та стратегії для своїх улюблених ігор.

Передбачається, що користувачі сайту будуть активно шукати інформацію про нові та популярні ігри, вивчати гайди та поради для успішного проходження ігор, ознайомлюватися з персонажами та локаціями для кращого розуміння ігрового світу, а також ділитися отриманою інформацією через соціальні мережі або коментарі на сайті.

1.3 Прогноз поведінки користувачів

Очікується, що користувачі сайту «Всесвіт ігор» будуть активно взаємодіяти з різноманітним контентом, який пропонуватиме сайт. Вони будуть шукати детальну інформацію про відеоігри, які їх цікавлять, включаючи огляди, новини, рейтинги та оцінки ігор. Крім того, користувачі будуть зацікавлені в отриманні інформації про персонажів та локації у відеоіграх, їхні характеристики та особливості. Для забезпечення цього на сайті будуть доступні розширені можливості пошуку, фільтри та категорії, які допоможуть швидко знаходити необхідну інформацію.

Гравці часто шукають гайди та поради, щоб покращити свої навички та досягнення в іграх. Вони будуть активно взаємодіяти з контентом, який надає детальні інструкції щодо проходження складних рівнів, вирішення головоломок, використання певних стратегій та тактик. Такі користувачі, ймовірно, будуть проводити значний час на сайті, досліджуючи статті, які допоможуть їм у грі.

Користувачі цінують персоналізований підхід, коли контент на сайті адаптований під їхні інтереси та вподобання. Вони можуть створювати власні профілі, налаштовувати сповіщення про нові статті та оновлення, а також отримувати рекомендації на основі попередніх переглядів та пошукових запитів. Персоналізація допоможе підвищити залученість користувачів та забезпечити їхню лояльність до сайту.

1.4 Огляд аналогів

Аналіз аналогічних веб-сайтів є важливим етапом у процесі розробки. Огляд аналогів дозволяє зрозуміти ринкові тенденції, визначити сильні та слабкі сторони конкурентів, а також надихнутися найкращими практиками та уникнути поширених помилок. У цьому розділі буде розглянуто кілька

популярних сайтів, присвячених відеоіграм, їхній функціонал, дизайн та користувацький досвід.

Веб-сайт IGN (Imagine Games Network) є одним із найпопулярніших, він присвячений відеоіграм, кіно, телебаченню та розвагам. Сайт має багаторічний досвід і пропонує широкий спектр контенту, включаючи огляди ігор, новини, трейлери, гайди та форуми.

Дизайн IGN можна описати як сучасний, професійний та функціональний. Сайт використовує кольорову гаму, яка поєднує темні та яскраві елементи, що створює контраст та привертає увагу. Основні кольори включають білий, чорний, червоний та сірий, що додає відчуття строгості та водночас динамічності (рис. 1.1)

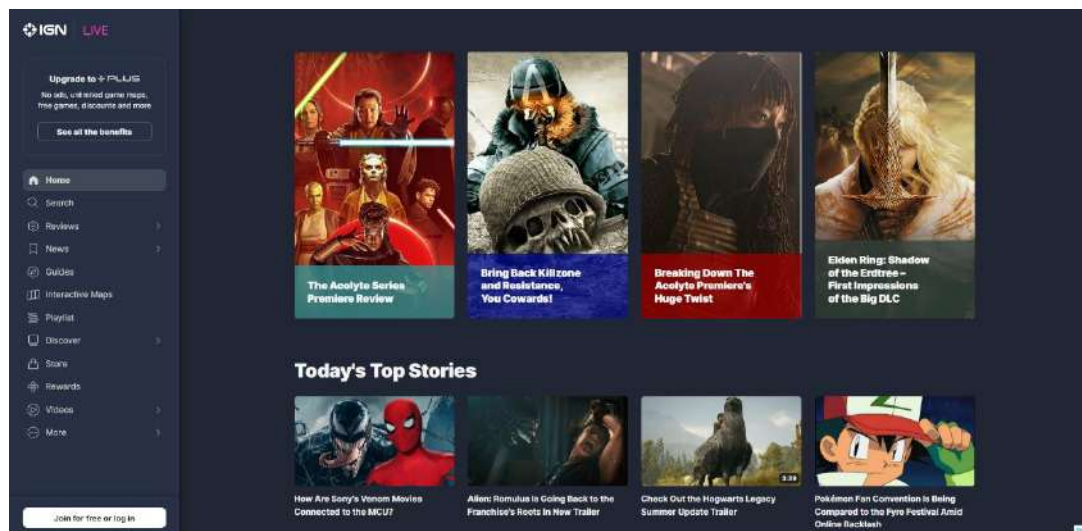


Рисунок 1.1 – Головна сторінка IGN

IGN використовує чіткі та сучасні шрифти, що забезпечує високу читабельність тексту. Основний текстовий контент представлений у зручному для читання форматі, з достатнім інтерліньяжем та контрастом між текстом і фоном. Заголовки та підзаголовки виділені більшим розміром шрифту та яскравими кольорами, що допомагає швидко орієнтуватися у змісті, але через велику кількість інформації навігація може бути дещо складною для нових користувачів.

Також був зроблений аналіз сайту PlayUA, український веб-сайт, присвячений новинам про відеоігри, оглядам, гайдам, а також різноманітним медіаматеріалам, пов'язаним з ігровою індустрією. Дизайн PlayUA орієнтований на зручність користування та доступність інформації. Сайт має сучасний, але водночас простий та функціональний дизайн, що забезпечує легкість у навігації та приємний користувацький досвід. Основні кольори включають білий, чорний та відтінки синього, що додає сайту професійного вигляду (рис. 1.2).

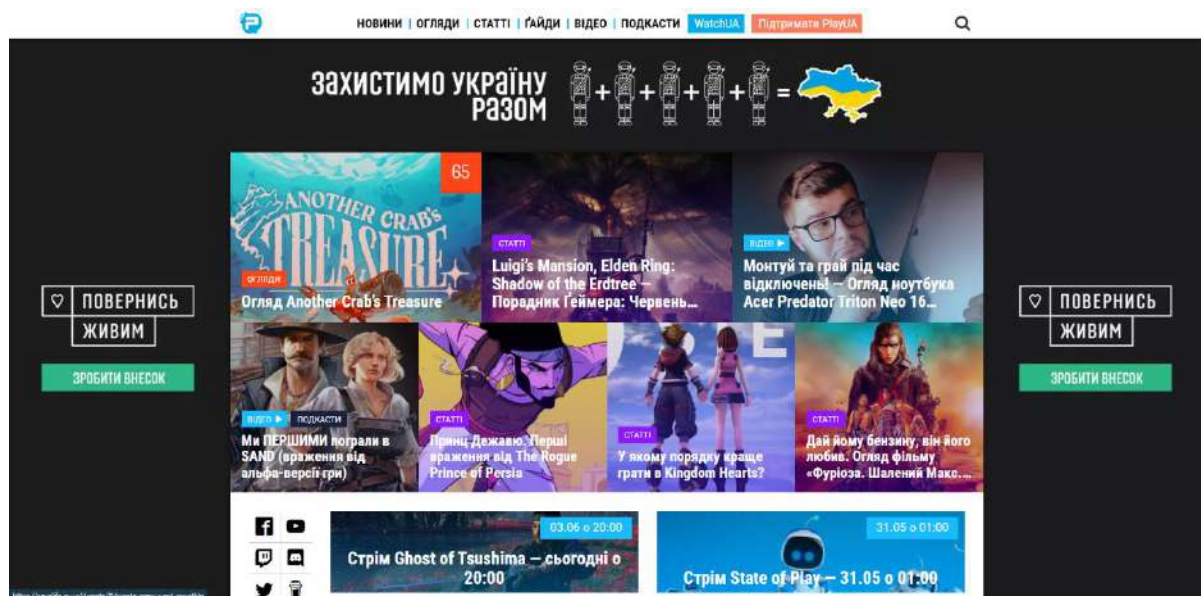


Рисунок 1.2 – Головна сторінка PlayUA

PlayUA має чітку та інтуїтивно зрозумілу структуру. Головне меню розташоване у верхній частині сторінки і містить основні розділи: «Новини», «Огляди», «Відео», «Статті», «Гайди» та інші. Це дозволяє користувачам швидко знаходити необхідний контент. На головній сторінці розміщено кілька блоків з найважливішими новинами та матеріалами, що допомагає користувачам швидко ознайомитися з основними подіями та новинами. Бічна панель включає популярні статті та останні коментарі, що сприяє інтерактивності та залученню користувачів.

Всесвітньо відомий веб-сайт Fandom, що об'єднує шанувальників різних медіафраншиз, включаючи відеоігри, фільми, телешоу, комікси та інші розваги. Платформа надає можливість користувачам створювати та редагувати вміст, будувати спільноти навколо їхніх улюблених франшиз, а також ділитися знаннями та досвідом.

Дизайн сайту відіграє ключову роль у наданні зручного та привабливого користувацького досвіду. Fandom поєднує в собі яскраві кольори та чистий, мінімалістичний вигляд, що дозволяє легко орієнтуватися у великій кількості контенту. Основні кольори включають помаранчеві, червоні та відтінки фіолетового, що додає відчуття свіжості та сучасності. Загальний стиль дизайну є універсальним, що дозволяє йому підходити для різноманітних франшиз та тем (рис. 1.3).

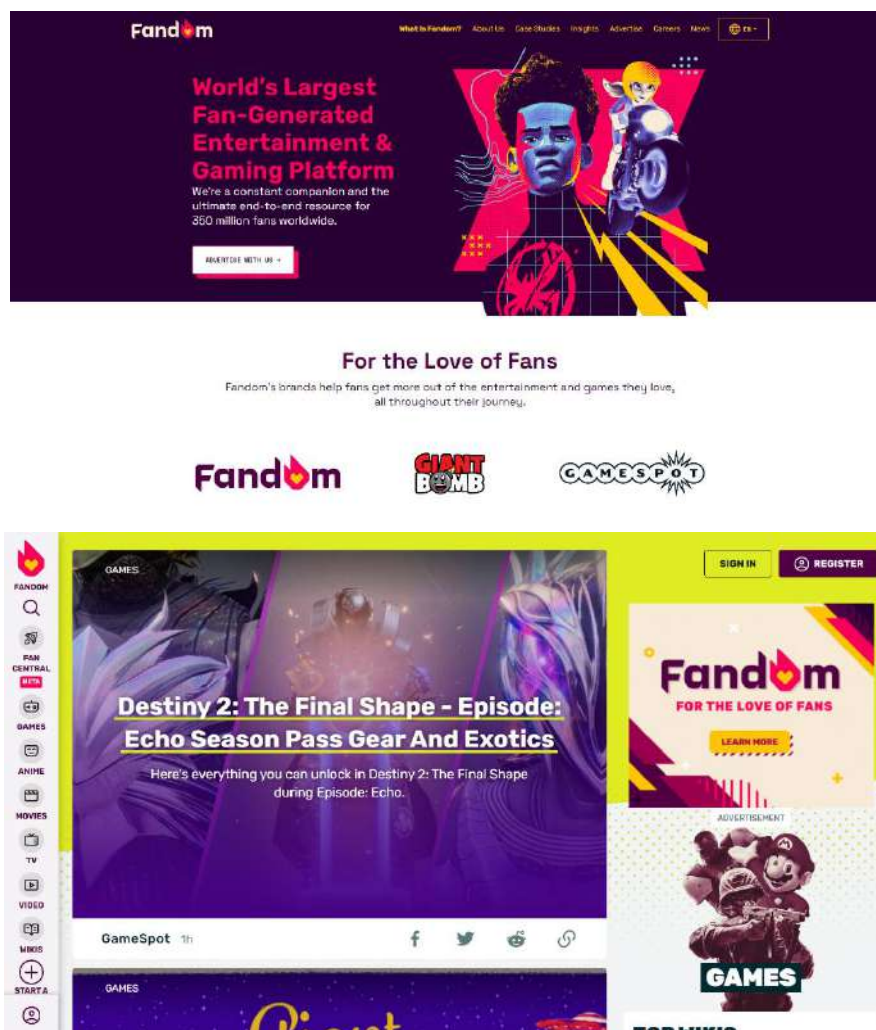


Рисунок 1.3 – Головні сторінки Fandom

Fandom активно використовує медіаконтент, включаючи зображення, відео та інтерактивні елементи. Великі банери та каруселі зображень на головній сторінці привертають увагу до ключових новин та подій. Відеоогляди, трейлери та інші мультимедійні матеріали розміщені на видних місцях, що дозволяє користувачам легко отримувати доступ до цікавого контенту. Веб-сайт має адаптивний дизайн, що забезпечує зручність використання на різних пристроях, включаючи комп'ютери, планшети та смартфони. Це гарантує, що всі елементи сайту коректно відображаються та залишаються функціональними незалежно від розміру екрана, що є важливим для сучасних користувачів.

Fandom використовує чіткі та сучасні шрифти, що забезпечує високу читабельність тексту. Основний текстовий контент представлений у зручному для читання форматі, з достатнім інтерліньяжем та контрастом між текстом і фоном. Заголовки та підзаголовки виділені більшим розміром шрифту та яскравими кольорами, що допомагає швидко орієнтуватися у змісті.

Аналіз сайтів PlayUA, Fandom та IGN надає цінні інсайти щодо ефективного дизайну та структуризації інформаційних ресурсів, орієнтованих на ігрову спільноту. Кожен з цих сайтів має свої унікальні характеристики, які можна використовувати як зразки для створення власного веб-ресурсу «Всесвіт ігор».

2 АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД ЛІТЕРАТУРИ ЗА ТЕМОЮ РОБОТИ

2.1 Роль відеоігор у сучасному суспільстві

У сучасній епохі відеоігри стали набагато більш, ніж простою розвагою вони стали важливим компонентом культури та соціальної активності. Оцей вид мистецтва став середовищем для самовираження та обміну ідеями, сприяючи розвитку нових та оригінальних концепцій. Геймери зі всього світу створюють зв'язки та спільноти як у віртуальному, так і реальному світі, сприяючи розвитку дружби.

На сьогоднішній день ігрова індустрія має значний вплив на економіку. Сектор відеоігор генерує величезні прибутки, сприяючи економічному розвитку і створюючи багато робочих місць у таких сферах, як розробка, маркетинг та дистрибуція ігор.

Незважаючи на позитивні аспекти, не можна ігнорувати можливі негативні наслідки відеоігор. Дослідження показують, що залежність від ігор може мати шкідливий вплив на психічне здоров'я, особливо серед молоді. Тому важливо зберігати баланс між розвагами та загальним благополуччям та розвитком [2].

Відеоігри стали невід'ємною частиною як культури, так і прогресу суспільства. Їх вплив на економіку, суспільство та людську психіку залишається предметом постійних досліджень і дискусій. Та не можна заперечувати, що вони є складовою сучасного світу.

Декілька ключових моментів, які підкреслюють важливість відеоігор:

- ігри пропонують широкий спектр жанрів та тем, що задовольняють будь-які смаки та інтереси;
- відеоігри стимулюють інновації в багатьох сферах, від графіки та штучного інтелекту до віртуальної та розширеної реальності;

- освітній та просвітницький потенціал, ігри можуть бути не лише розважальними, але й навчати історії, науки, мов та інших предметів;
- етичні аспекти та соціальна відповідальність, розробники повинні нести відповідальність за створення безпечного та позитивного ігрового середовища, яке не пропагує насильство, ненависть або дискримінацію;
- майбутнє відеоігор, з розвитком штучного інтелекту, віртуальної реальності та інших технологій ігровий досвід ставатиме ще більш захоплюючим та інтерактивним.

Відеоігри – це не просто розвага, це явище, яке впливає на наше життя в багатьох аспектах. Зрозуміння їхньої ролі в суспільстві допоможе нам краще використовувати їхній потенціал для розваг, освіти та розвитку.

2.2 Особливостей мобільних пристроїв як засобу доступу до Інтернету та адаптивного веб-дизайну.

Мобільні пристрої стали необхідною складовою сучасного життя, проникаючи в різні аспекти нашого повсякденного інтерфейсу з технологіями. Зростаюча популярність мобільних пристроїв як засобу доступу до Інтернету відкриває нові можливості для розробників веб-сайтів та вимагає від них створення адаптивних інтерфейсів, що оптимізовані для різних типів пристроїв та екранних розмірів.

Особливості мобільних пристроїв як засобу доступу до Інтернету:

- різноманітність пристроїв, мобільні пристрої включають смартфони, планшети, ноутбуки та інші портативні пристрої з різними характеристиками та екранними розмірами;
- типи підключення, можуть використовувати мобільний Інтернет або підключатися через Wi-Fi, що може впливати на швидкість та якість з'єднання;
- взаємодія з екраном, сенсорні екрани та різні методи вводу (такі як тачскрін, голосові команди тощо) вимагають спеціального підходу до дизайну інтерфейсів;

– мінімізація та оптимізація, використання мінімізованих CSS та JavaScript файлів, а також оптимізація зображень допомагають зменшити час завантаження сторінок на мобільних пристроях.

Адаптивний дизайн забезпечує оптимальне відображення веб-сайту на різних пристроях та розмірах екранів, реагуючи на їхні характеристики. Використання CSS медіа-запитів дозволяє адаптувати стилізацію сторінки в залежності від параметрів пристрою, таких як розмір екрану. Мобільність не лише забезпечує оптимальний вигляд сайту на мобільних пристроях, але й підвищує зручність користування, що важливо для користувачів, що перебувають у русі.

Особливості мобільних пристроїв як засобів доступу до Інтернету вимагають уваги до адаптивного веб-дизайну. Використання принципів адаптивного дизайну дозволяє забезпечити комфортну та ефективну взаємодію користувачів з веб-сайтом незалежно від типу пристрою. Це не тільки покращує користувацький досвід, але й сприяє підвищенню конкурентоспроможності веб-ресурсу в умовах сучасного цифрового середовища [3,4].

2.3 Сучасні тенденції веб-дизайну

В сучасній індустрії веб-дизайну постійно відбуваються дослідження та практична реалізація новітніх методів та технологій. Дослідження в цій галузі спрямовані на покращення користувацького досвіду та оптимізацію веб-сайтів для різних типів пристроїв, включаючи мобільні.

Одним з ключових напрямків досліджень є адаптивний дизайн, який дозволяє автоматично адаптувати веб-сайт до різних розмірів екрану, забезпечуючи оптимальний вигляд та функціональність незалежно від пристрою користувача. Практична реалізація цього методу веб-дизайну включає в себе використання технологій, таких як медіа-запити CSS, гнучкі сітки та інші інструменти, які дозволяють створювати адаптивні та зручні веб-інтерфейси.

Плоский дизайн – це один з сучасних стилів веб-дизайну, який відзначається відсутністю складних текстур, глибоких тіней, градієнтів та тривимірних ефектів. Він підкреслює мінімалізм та простоту, ставлячи акцент на чистоту і прямолінійність інтерфейсу.

Одним з ключових принципів плоского дизайну є відмова від зайвих деталей на користь простоти та прозорості. Замість того, щоб імітувати реальні об'єкти, плоский дизайн використовує прості форми, чисті кольори та прості елементи.

Плоский дизайн сприяє кращому сприйняттю інформації та полегшує взаємодію користувача з веб-сайтом. Він спрощує навігацію та забезпечує швидке завантаження сторінок, що робить користування сайтом більш приємним та зручним для відвідувачів [5].

Однією з найпомітніших тенденцій останніх років став темний режим. Цей режим набув значної популярності останніми роками. Він не тільки виглядає стильно, але й знижує навантаження на очі при тривалому використанні та допомагає заощаджувати енергію на OLED-дисплеях. Багато веб-сайтів та додатків тепер пропонують користувачам можливість перемикання між світлим та темним режимами.

Неоморфізм, який поєднує елементи скевоморфізму та мінімалізму, створює м'який, майже тривимірний вигляд елементів інтерфейсу за допомогою тіней та ефектів підсвітки. Цей стиль надає відчуття глибини та реалістичності, зберігаючи при цьому чистоту та простоту дизайну, що робить його популярним у сучасному веб-дизайні.

Асиметричні макети відходять від традиційних симетричних сіток, створюючи унікальні та динамічні дизайни. Такий підхід дозволяє виділити ключові елементи сторінки та створити акценти, що покращують загальне сприйняття та естетичну привабливість веб-сайту. Використання великих типографічних елементів стає дедалі популярнішим, адже вони дозволяють створити чіткі та виразні акценти, які привертають увагу користувачів та полегшують сприйняття інформації [6].

2.4 Особливості геймерської культури в Україні

Геймерська культура в Україні є складною та багатогранною, відображаючи вплив історичних, соціокультурних та технологічних факторів. Аналізуючи цей аспект, можна виокремити кілька ключових особливостей. Геймерська культура в Україні має глибокі історичні корені, що відображаються у великому зацікавленні українців у відеоігри з часів радянської епохи. Класичні аркадні ігрові автомати та 8-бітні консолі були популярними серед молоді в радянські часи та залишають свій слід на культурному ландшафті України.

З розвитком технологій інформаційних та інтерактивних медіа в Україні, геймерська культура почала динамічно розширюватися. Сьогодні українські гравці мають доступ до широкого асортименту ігор різних жанрів та платформ. Україна також стала важливим центром для розробників відеоігор, які створюють як локальні, так і світові проекти. Українські ігри отримують визнання, що сприяє подальшому розвитку геймерської культури в країні.

Геймерство в Україні часто стає частиною соціальної взаємодії. Велике значення приділяється мультиплеерним онлайн іграм, які дозволяють гравцям спілкуватися, співпрацювати та конкурувати з іншими гравцями. Українська геймерська спільнота активно розвивається, організовуючи різноманітні ігрові заходи, фестивалі, змагання та конвенти. Ці події об'єднують гравців, стимулюють обмін досвідом та сприяють формуванню геймерської ідентичності [7].

3 ВИБІР ІНСТРУМЕНТАЛЬНИХ ЗАСОБІВ РОЗРОБКИ

На цьому етапі проєктування веб-дизайна «Всесвіт ігор» необхідно ретельно вибрати інструментальні засоби розробки, враховуючи характер розміщеної інформації та особливості цільової аудиторії. Це дозволить забезпечити максимально ефективно створення якісного контенту, який буде зручним та привабливим для користувачів.

3.1 Графічний дизайн

Для створення графічних елементів, таких як дизайн макета сайту, логотипу та інших візуальних компонентів, використовуватимуться програми векторної та растрової графіки. Нижче розглянемо основні інструменти, які були використані.

Adobe Photoshop є потужним редактором для роботи з растровою графікою. Ця програма пропонує широкий набір інструментів для створення та редагування зображень, включаючи можливості для роботи з шарами, масками, фільтрами та різноманітними ефектами. Photoshop дозволяє виконувати складні маніпуляції з фото, включаючи ретушування, кольорову корекцію та створення фотомонтажів. Для дизайну сайту були відредаговані картинки, щоб вони відповідали загальному стилю сайту, виконаному у фіолетових неонових тонах зі стилем кіберпанк . Це включало налаштування кольорів, додавання спеціальних ефектів та текстур, а також оптимізацію розмірів зображень для швидшого завантаження сторінок (рис. 3.1).

Adobe Photoshop є потужним редактором для роботи з растровою графікою, який здобув світове визнання завдяки своїм широким можливостям і універсальності. З моменту свого запуску, Photoshop став стандартом в індустрії графічного дизайну, фотографії та цифрового мистецтва [8]. Його функціонал дозволяє виконувати як базові, так і надзвичайно складні завдання

з обробки зображень, що робить його незамінним інструментом для професіоналів та аматорів.

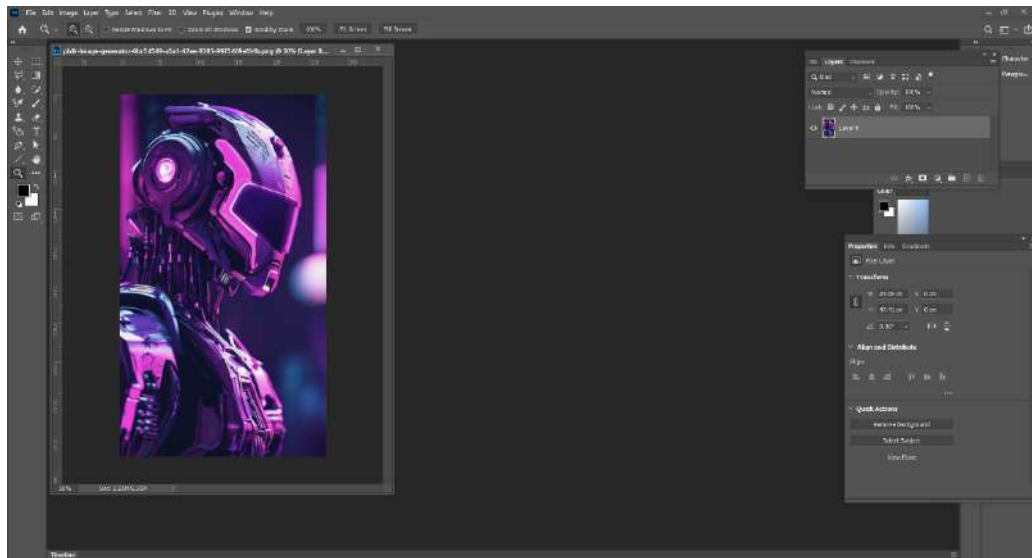


Рисунок 3.1 – Редагування картинок для сайту

Деякі приклади його використання:

- обробка зображень, зображення персонажів, локацій та інші графічні елементи були ретельно оброблені у Photoshop. Це включало корекцію кольору, додавання ефектів та текстур, які відповідали загальному кіберпанковому стилю сайту;

- створення банерів та графіки у Photoshop використовувався для створення яскравих банерів та інших графічних елементів, що привертають увагу користувачів. За допомогою шарів та масок були створені складні композиції, що виглядають професійно та привабливо;

- для забезпечення швидкого завантаження сторінок сайту зображення були оптимізовані без втрати якості. Photoshop дозволяє зберігати файли у різних форматах та роздільних здатностях, що допомагає зменшити їх розмір;

- будь-які дефекти або небажані елементи на зображеннях були ретельно видалені, що забезпечує високу якість візуального контенту на сайті.

Для проєкту «Всесвіт ігор» Adobe Illustrator використовувався для створення логотипу та інших векторних елементів дизайну. Завдяки

можливостям векторної графіки, створені зображення можуть бути масштабовані до будь-яких розмірів, що забезпечує їх універсальність у використанні на різних платформах та носіях.

Логотип сайту «Всесвіт ігор» був створений в Illustrator з урахуванням стилю кіберпанк та фіолетових неонових відтінків, що відповідають загальній естетиці проєкту. За допомогою інструментів малювання було досягнуто бажаного ефекту глибини та динаміки, що додає логотипу сучасного вигляду (рис. 3.2).



Рисунок 3.2 – Логотип створений в Adobe Illustrator

Таким чином, Adobe Illustrator відіграв ключову роль у створенні графічного контенту для сайту «Всесвіт ігор». Його потужні інструменти та можливості дозволили створити високоякісні векторні зображення, які підкреслюють професіоналізм та естетичну привабливість проєкту [9].

Figma є сучасним інструментом для створення інтерфейсів та прототипів, що дозволяє дизайнерам працювати в команді в режимі реального часу. Figma підтримує створення інтерактивних прототипів, що дозволяє легко переглядати та тестувати дизайн перед його впровадженням [10]. Крім того, Figma дозволяє здійснювати обробку текстової інформації та підготовку контенту для веб-видання. Цей інструмент надає можливість колективного редагування текстів в режимі реального часу, що є зручним для командної роботи та швидкого обміну інформацією.

Для сайту «Всесвіт ігор» Figma була обрана як основний інструмент для створення дизайну інтерфейсу.

У Figma були створені макети сторінок сайту, включаючи головну сторінку, сторінки з описом персонажів, локацій та гайдів. За допомогою інструментів для роботи з рамками та фігурами було створено структуру сторінок, розмістивши основні елементи таким чином, щоб забезпечити зручну навігацію та привабливий вигляд. Створення та використання компонентів забезпечило узгодженість у дизайні всіх сторінок, що важливо для загального стилю та користувацького досвіду (рис. 3.3).

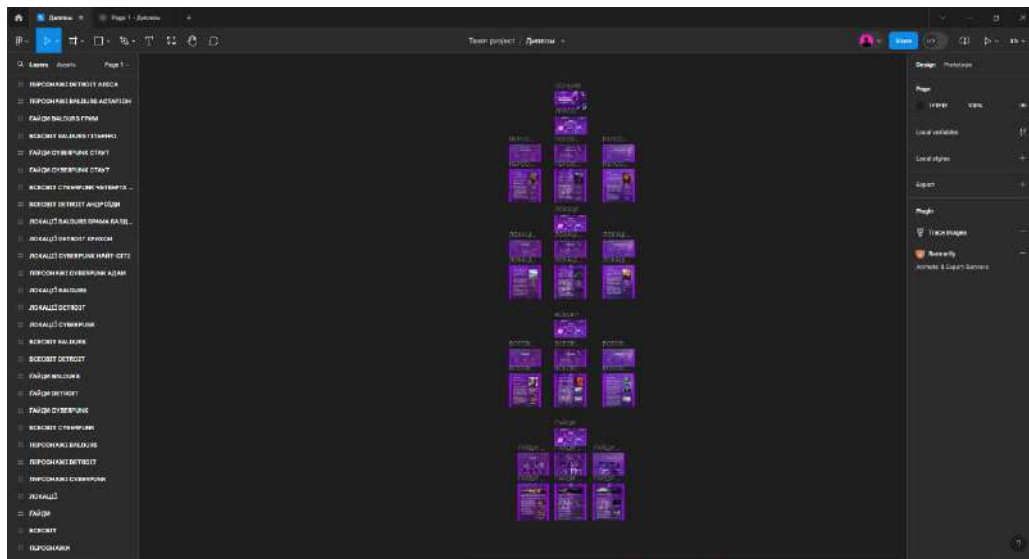


Рисунок 3.3 – Створений дизайн сайту у Figma

У підсумку, Figma виявилася ідеальним інструментом для створення дизайну сайту «Всесвіт ігор». Її потужні можливості для спільної роботи, інтуїтивно зрозумілий інтерфейс та широкий набір функцій забезпечили високу якість кінцевого продукту та ефективність процесу проектування.

3.2 Обробка текстової інформації

Для обробки текстової інформації та підготовки контенту для веб-видання було використано Figma. Ця платформа дозволяє не тільки працювати з графікою, але й ефективно обробляти текстові дані. Інструменти для форматування тексту в Figma включають налаштування шрифтів,

розмірів, кольорів, інтервалів і вирівнювання. Це дозволяє створювати стильні та читабельні текстові блоки, які легко інтегруються в загальний дизайн сайту (рис. 3.4).

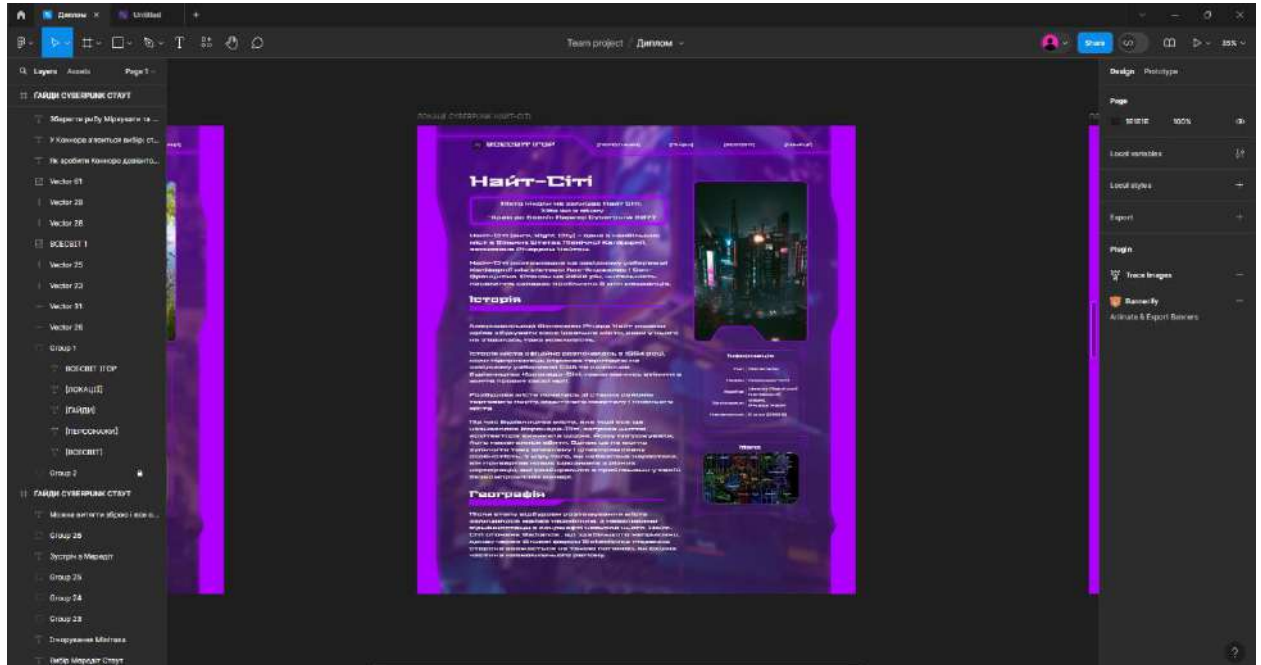


Рисунок 3.4 – Форматування тексту у Figma

Також, для підготовки контенту веб-сайта були використовани Microsoft Word, який є потужним текстовим редактором, що забезпечує зручність створення, редагування та форматування текстових документів. Він також підтримує функції перевірки орфографії та граматики, що допомагає забезпечити якість текстового контенту [11].

3.3 Проектування структури сайту

Проектування «Всесвіт ігор» передбачає створення багатосторінкового макету сайту з чіткою структурою та легкою навігацією, що забезпечить користувачам зручний доступ до різноманітної інформації про відеоігри. Сайт буде відповідати сучасним стандартам веб-дизайну, забезпечуючи швидке завантаження сторінок та оптимізацію для мобільних пристроїв.

На головній сторінці розміщуватиметься велике зображення, що відображає основну тематику сайту – кіберпанк. Це зображення буде супроводжуватися невеликим блоком тексту для привернення уваги користувачів до ключових аспектів сайту. Також тут буде розміщена інтерактивна панель навігації, що забезпечить швидкий доступ до основних розділів. Розділи сайту:

- опис локацій – у цьому розділі користувачі зможуть знайти опис різних місць в іграх з деталями про їх значення та особливості;
- ігрові персонажі – тут буде представлено детальну інформацію про популярних ігрових персонажів, їхню історію, розвиток. Кожен персонаж матиме свою сторінку з біографією, зображеннями та цитатами;
- ігрові світи – цей розділ присвячений різноманітним ігровим світам. Користувачі зможуть досліджувати різні віртуальні локації, дізнаватися про їхню історію, архітектуру та важливі події, що відбуваються в цих світах;
- гайди та поради – в цьому розділі будуть публікуватися корисні статті та керівництва для гравців, допомагаючи їм краще орієнтуватися в іграх. і події.

Кожна сторінка сайту була структурована з урахуванням різних рівнів підготовки користувачів. Це забезпечує зручний доступ до інформації для всіх категорій відвідувачів. Наприклад, на сторінці опису гри головною інформацією буде короткий огляд та ключові особливості, пояснювальна інформація включатиме деталі про геймплей, а найповніша описова інформація надаватиме глибокий аналіз та додаткові ресурси.

3.4 Ресурси для пошуку референсів

У процесі створення дизайну веб-сайта «Всесвіт ігор» важливу роль відіграють ресурси для пошуку референсів. Вони допомагають дизайнерам знайти натхнення, ознайомитися з поточними тенденціями та зібрати ідеї для майбутнього проєкту. Референси дозволяють зрозуміти, які елементи дизайну найбільш привабливі та функціональні для цільової аудиторії. Нижче наведені основні ресурси, які можна використовувати для пошуку референсів.

Behance є однією з найбільших платформ для демонстрації та обміну творчими роботами. Дизайнери з усього світу публікують тут свої проєкти, що дозволяє ознайомитися з різноманітними стилями та підходами у веб-дизайні. Behance пропонує зручні інструменти для пошуку та фільтрації робіт за різними критеріями, такими як категорія, стиль, популярність тощо. Переглядаючи роботи інших дизайнерів, можна знайти натхнення та нові ідеї для власного проєкту.

Плюси Behance для пошуку референсів:

- Behance є однією з найбільших платформ для творчих професіоналів, тому тут можна знайти величезну кількість якісних робіт у різних категоріях, включаючи веб-дизайн, графіку, ілюстрації, фотографію та багато іншого;
- ця платформа пропонує зручний пошук та можливість фільтрації робіт за різними критеріями, такими як популярність, дата публікації, категорії та інше. Це дозволяє швидко знаходити релевантні референси для вашого проєкту;
- користувачі можуть підписуватися на профілі улюблених дизайнерів та художників, отримуючи оновлення про їх нові роботи. Це допомагає тримати руку на пульсі останніх трендів у дизайні та інших творчих галузях;
- інтеграція з Adobe Creative Cloud, користувачі можуть легко завантажувати та зберігати референси безпосередньо у своїх проєктах, що забезпечує зручність у роботі та швидкий доступ до потрібних матеріалів;
- користувачі можуть залишати коментарі та отримувати зворотний зв'язок, що дозволяє обговорювати роботи та отримувати корисні поради від спільноти.

Мінуси Behance для пошуку референсів:

- хоча великий обсяг контенту є перевагою, він також може бути недоліком, оскільки важко знайти саме те, що потрібно. Пошук може зайняти багато часу, особливо якщо не використовувати фільтри ефективно;
- Behance здебільшого фокусується на візуальних проєктах, тому якщо ви шукаєте референси для інших типів творчості, таких як текстові матеріали або звук, можливо, знайти відповідні приклади буде складніше;

– хоча на Behance багато якісного контенту, трапляються й роботи нижчої якості. Це вимагає ретельного відбору, щоб знайти найбільш відповідні та якісні референси;

– Behance більше орієнтований на демонстрацію готових робіт, ніж на навчальні матеріали. Якщо вам потрібні детальні туторіали або покрокові інструкції, можливо, вам доведеться звернутися до інших ресурсів;

– профіль користувача: Для повноцінного використання функціоналу Behance, включаючи збереження улюблених робіт та підписку на дизайнерів, необхідно створити обліковий запис. Це може бути незручністю для тих, хто хоче швидко знайти референси без реєстрації (рис. 3.5).

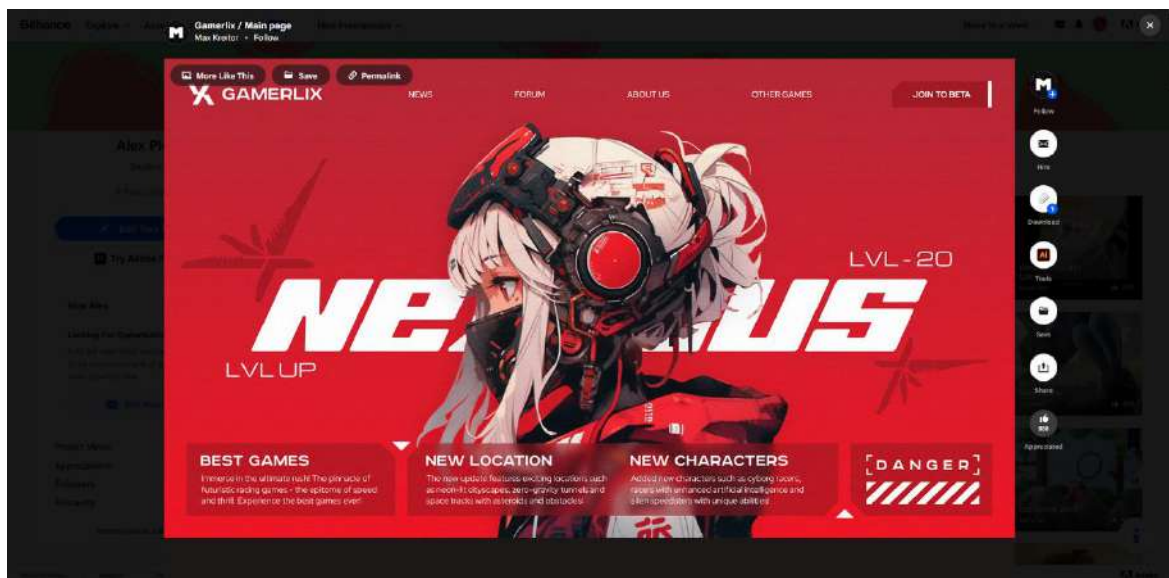


Рисунок 3.5 – Референси в Behance

Pinterest є візуальною пошуковою платформою, де користувачі можуть знаходити та зберігати ідеї для різних проєктів. Цей ресурс дозволяє створювати віртуальні дошки для зберігання зображень, які можуть бути використані як референси для дизайну. Pinterest пропонує широкий вибір зображень у різних категоріях, включаючи веб-дизайн, графічний дизайн, інтерфейси та багато іншого. Завдяки зручним інструментам пошуку та фільтрації, можна швидко знайти натхнення для створення візуального стилю сайту.

Плюси Pinterest для пошуку референсів:

- велика кількість різноманітного контенту, величезна база зображень на різні теми, що охоплюють широкий спектр інтересів та галузей. Це робить платформу ідеальною для пошуку референсів для будь-якого проєкту;

- платформа має зручний і зрозумілий інтерфейс, що дозволяє легко шукати, зберігати та організовувати зображення. Користувачі можуть створювати дошки для різних проєктів та додавати туди зображення, що спрощує процес організації референсів;

- Pinterest використовує алгоритми для рекомендацій зображень на основі ваших інтересів і пошукових запитів. Це допомагає знаходити нові та релевантні референси без необхідності активного пошуку;

- можливість збереження та організації: Користувачі можуть створювати власні дошки, де вони можуть зберігати та організовувати зображення за темами чи проєктами. Це дуже зручно для структуризації референсів та швидкого доступу до них у майбутньому;

- Pinterest доступний як у веб-версії, так і у мобільному додатку, що дозволяє користувачам шукати та зберігати референси в будь-який час і з будь-якого пристрою.

- платформа дозволяє користувачам слідкувати за іншими користувачами, створювати спільні дошки та ділитися своїми знахідками. Це сприяє обміну ідеями та натхненням серед творчих людей.

Мінуси Pinterest для пошуку референсів:

- відсутність професійного контенту, більшість контенту створюється аматорами. Це означає, що не завжди можна знайти професійні роботи або детальні проєкти;

- через широкий спектр тем та інтересів на Pinterest, користувачі можуть легко відволіктися на несуттєві для їхнього проєкту зображення. Це може уповільнити процес пошуку референсів;

- обмежені можливості для завантаження зображень, платформа переважно зосереджується на збереженні та організації зображень. Завантаження

високоякісних зображень може бути обмеженим, що не завжди зручно для професійних потреб;

- хоча алгоритми можуть допомогти знайти нові референси, вони також можуть обмежувати користувача у «бульбашці» вже переглянутих тем та стилів, що може зменшити різноманітність знайденого контенту;

- для повноцінного використання платформи, включаючи збереження та організацію зображень, користувачам необхідно створити обліковий запис. Це може бути незручним для тих, хто хоче швидко знайти референси без реєстрації;

- Pinterest переважно зосереджений на візуальних матеріалах. Якщо вам потрібні текстові інструкції, описи або докладні туторіали, ви можете зіткнутися з обмеженою кількістю таких матеріалів (рис 3.6).

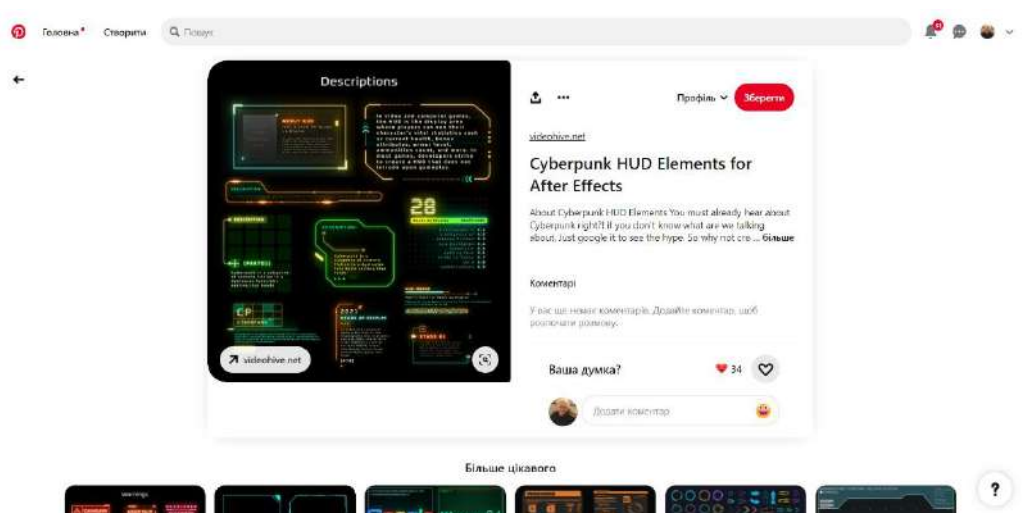


Рисунок 3.6 – Референси в Pinterest

Awwwards є платформою, яка нагороджує та демонструє найкращі роботи у сфері веб-дизайну. Тут можна знайти приклади найінноваційніших та найкреативніших сайтів з усього світу. Awwwards пропонує перегляд робіт за категоріями, стилями, технологіями та іншими критеріями, що дозволяє знайти натхнення для створення унікального дизайну. Ознайомлення з роботами, що отримали визнання експертів, допоможе підвищити якість власного проєкту.

Плюси Awwwards для пошуку референсів:

- Awwwards є платформою, яка спеціалізується на відзначенні найкращих веб-дизайнів з усього світу. Тут можна знайти проекти високої якості, створені провідними дизайнерами та агенціями;
- цей сайт демонструє роботи професіоналів у сфері веб-дизайну, що робить цю платформу ідеальною для пошуку натхнення та референсів для власних проектів;
- платформа охоплює широкий спектр стилів та підходів до дизайну, що дозволяє користувачам знайти ідеї для будь-якого типу проекту, від мінімалістичних до складних інтерактивних сайтів;
- кожен проект на Awwwards супроводжується детальним описом, який може включати інформацію про використувані технології, дизайнерські рішення та процес створення. Це допомагає краще розуміти, як досягти подібних результатів;
- проекти оцінюються за кількома критеріями, такими як дизайн, юзабіліті, креативність і контент. Це дозволяє легко знайти найкращі роботи у кожній категорії;
- користувачі можуть залишати коментарі та оцінки, що сприяє обміну думками та ідеями серед професіоналів;
- платформа пропонує зручний пошук та фільтри для швидкого знаходження потрібних проектів за різними параметрами, такими як дата, популярність, тип сайту та інше.

Мінуси Awwwards для пошуку референсів:

- високий поріг входу, оскільки платформа орієнтована на професійні роботи, новачки можуть відчувати складнощі в розумінні та застосуванні знайдених референсів для своїх проектів;
- порівняно з платформами, які мають більшу аудиторію, Awwwards може запропонувати менше проектів для перегляду, що може обмежувати різноманітність знайдених ідей;

- деякі розширені функції та доступ до повних деталей проєктів можуть вимагати платної підписки, що не завжди зручно для всіх користувачів;
- через свою орієнтацію на найкращі роботи, Awwwards може не завжди відображати поточні тенденції та популярні серед звичайних користувачів дизайни;
- платформа здебільшого демонструє готові роботи без детальних туторіалів або навчальних матеріалів, що може бути незручно для тих, хто хоче навчитися новим технікам чи інструментам (рис. 3.7).

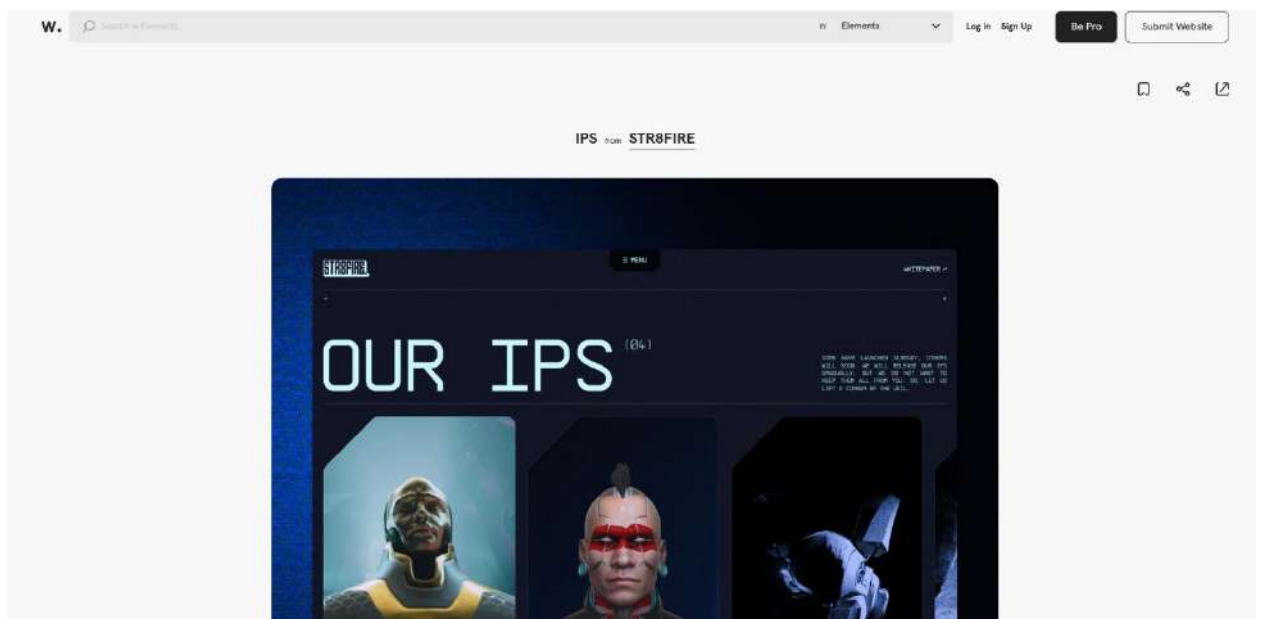


Рисунок 3.7 – Референси в Awwwards

4 ПРОЄКТУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СТРУКТУРИ ТА НАВІГАЦІЇ

Інформаційна структура електронного видання значно відрізняється від аналогічної структури друкованого видання. Ефективність веб-сайта можна істотно підвищити шляхом структуризації інформації. Це вимагає великої підготовчої роботи, але результат виправдовує витрати, адже добре організована структура інформації сприяє зручній навігації, підвищує користувацький досвід і забезпечує легкий доступ до всіх необхідних матеріалів.

Першим і найважливішим етапом проєктування інформаційної структури є аналіз початкової інформації, яка буде розміщена на сайті «Всесвіт ігор». Цей етап передбачає детальний огляд і систематизацію всіх матеріалів, що плануються до публікації. Інформацію необхідно розбити на логічні блоки, такі як глави, розділи та сторінки, щоб користувачі могли легко орієнтуватися на сайті. В рамках цієї роботи основними блоками стануть розділи про персонажів, локації, гайди та всесвіт ігор. Кожен розділ буде мати підрозділи, які забезпечать глибше розкриття теми. Наприклад, розділ «Персонажі» буде містити окремі сторінки для кожного персонажа з детальною інформацією про його здібності, історію та ролі у грі (рис. 4.1).

Після визначення логічних блоків інформації необхідно вирішити, як ці блоки будуть розташовані на сторінці. Це важливий етап, який включає розробку макету сторінки, що забезпечить зручну та інтуїтивно зрозумілу навігацію для користувачів. Розташування інформації повинно бути логічним та візуально привабливим, щоб користувачі могли швидко знайти те, що їм потрібно [12]. Хедер зазвичай розміщується у верхній частині сторінки, де вона буде найбільш помітною і зручною для швидкого перегляду (рис. 4.2).

На кожній сторінці сайту важливо виділити основну інформацію, яка привертає увагу користувачів і швидко надає їм необхідні дані. Пояснювальна інформація допомагає користувачам краще зрозуміти контекст, а найбільш повна описова інформація забезпечує детальний огляд теми для тих, хто бажає

дізнатися більше. Таке розташування інформації дозволяє орієнтувати сайт на користувачів з різним рівнем підготовки: від новачків до досвідчених гравців (рис. 4.3).

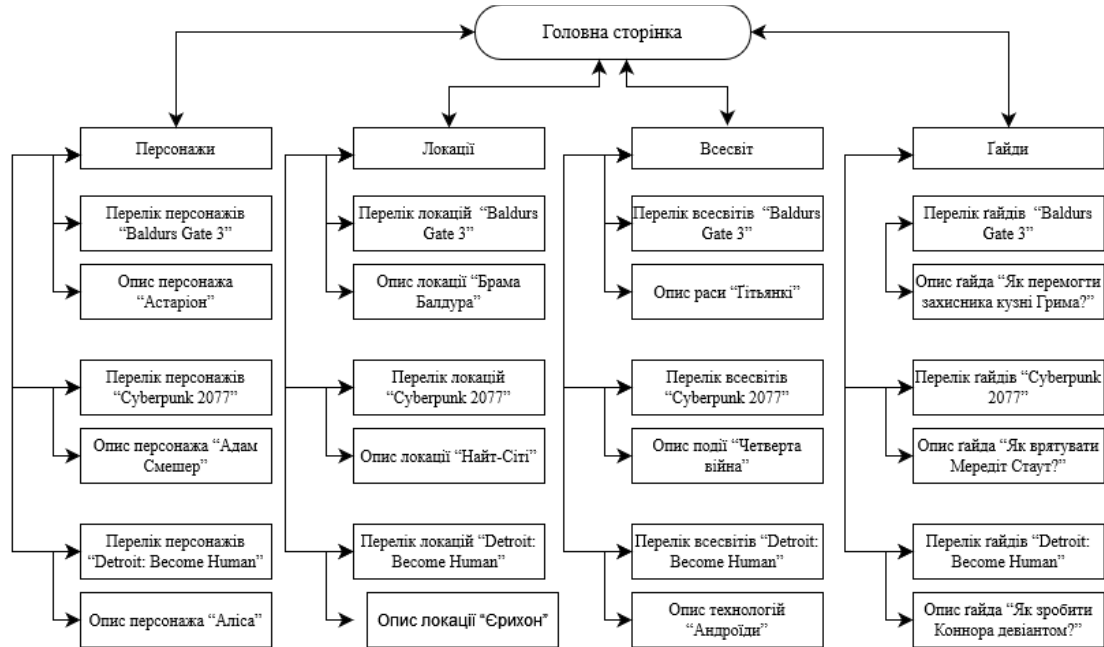


Рисунок 4.1 – Схема навігації



Рисунок 4.2 – Хедер сайту

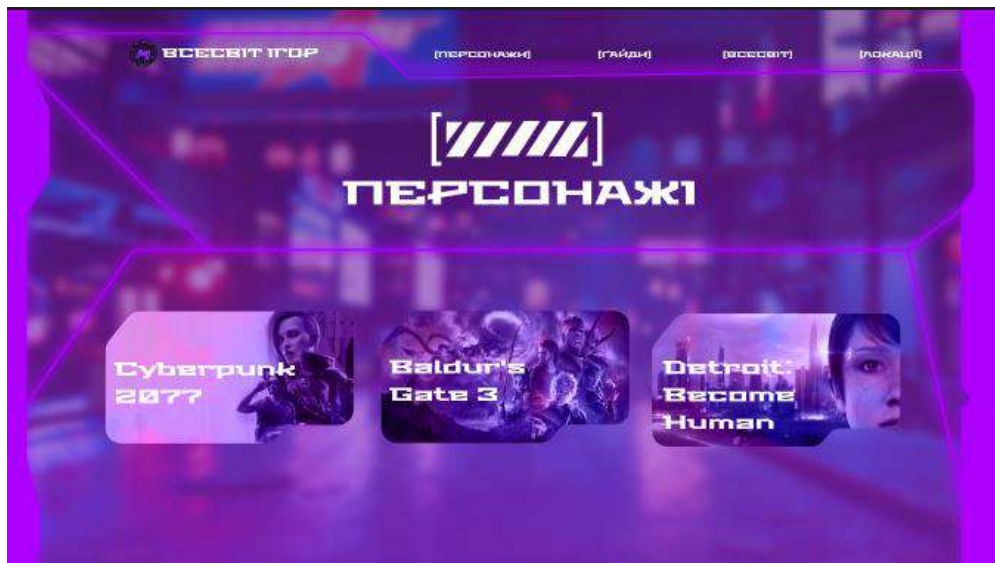


Рисунок 4.3 – Сторінка з основною інформацією

Принципова відмінність веб-сайту від друкованих носіїв інформації – нелінійність. Це означає, що окрема сторінка сама по собі не має фіксованого положення в структурі сайту, а набір з декількох сторінок не зобов'язаний складатися в лінійну послідовність. Основні магістральні зв'язки між сторінками завжди складаються в деяку структуру, що відображає внутрішні зв'язки вмісту. Більшість сайтів використовують деревовидну (ієрархічну) і послідовну структури, тобто мають комбіновану структуру.

Сайт має бути зручним у використанні, інакше відвідувач просто не знайде потрібну інформацію. Для створення ергономічного та зрозумілого інтерфейсу необхідно дотримуватися таких концепцій:

- відстань між будь-якими двома сторінками має бути не більше ніж 3 кліки мишкою;
- максимум 7 пунктів меню, щоб користувач не почувався перевантаженим;
- дворівневе або трирівневе меню для багатосторінкових сайтів;
- логотип сайту як гіперпосилання для повернення на головну сторінку;
- однакові та помітні посилання для легкого навігаційного досвіду.

Таким чином, проєктування інформаційної структури та навігації веб-видання включає детальну структурування контенту та створення зручної, інтуїтивно зрозумілої навігації. Це забезпечує легкий доступ до інформації для користувачів з різним рівнем підготовки та сприяє досягненню основних цілей проєкту.

Проєктування інформаційної структури та навігації на сайті «Всесвіт ігор» забезпечить його зручність та ефективність для різних груп користувачів. Це допоможе створити веб-сайт, яке буде не тільки візуально привабливим, але й функціональним та легким у користуванні. Добре організована структура інформації та продумана навігація сприятимуть підвищенню залученості користувачів, що, в свою чергу, позитивно вплине на загальну популярність і успіх проєкту.

5 РОЗРОБКА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ

Розробка графічного дизайну для веб-сайта «Всесвіт ігор» є ключовим етапом, який визначає візуальну привабливість та зручність користування сайтом. Головною концепцією є використання фіолетових неонових тонів у стилі кіберпанк, що підкреслить сучасність та технологічність ресурсу. Графічний дизайн включає створення загального стилю, макетів сторінок, елементів інтерфейсу та адаптацію дизайну під різні розміри екранів.

5.1 Розробка модульної сітки

Модульна 12-стовпкова сітка є важливим інструментом при розробці графічного дизайну [13]. Вона забезпечує структурованість, організованість контенту та гнучкість у розташуванні елементів на сторінці. Використання сітки дозволяє створювати адаптивні макети, які легко пристосовуються до різних розмірів екранів. Сітка ділить сторінку на 12 рівних стовпців, між якими знаходяться вертикальні відступи, відомі як гаттери. Кожен елемент дизайну розміщується в межах цих стовпців, що допомагає зберігати порядок та візуальну гармонію. Сітка забезпечує рівномірний розподіл контенту та дозволяє легко масштабувати елементи під різні пристрої.

Переваги модульної сітки

– узгодженість та гармонія є перевагою використання модульної сітки, допомагає досягти візуальної узгодженості між різними елементами дизайну. Всі елементи вирівнюються за сіткою, що створює відчуття гармонії та порядку;

– сітка дозволяє легко адаптувати дизайн під різні розміри екранів. Відсоткові значення для ширини елементів дозволяють їм автоматично підлаштовуватися під ширину екрану, забезпечуючи зручність користування на будь-якому пристрої;

– сітка спрощує процес розміщення контенту на сторінці. Дизайнер може легко визначити, куди помістити той чи інший елемент, забезпечуючи логічне та зрозуміле розташування інформації;

– добре структурований дизайн, побудований на основі модульної сітки, забезпечує зручну навігацію та покращує користувацький досвід. Користувачі можуть легко знайти потрібну інформацію, що підвищує їх задоволеність сайтом.

На головній сторінці сайту «Всесвіт ігор» всі елементи, включаючи заголовки, текстові блоки, зображення та кнопки, розміщені відповідно до 12-стовпкової сітки (рис. 5.1).

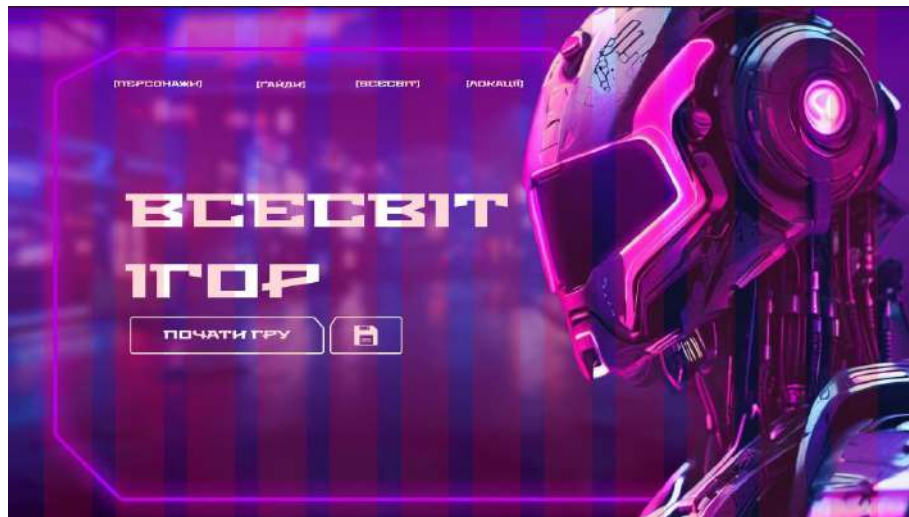


Рисунок 5.1 – Модульна сітка

Це забезпечує чітку структуру сторінки, де кожен елемент знаходиться на своєму місці, що полегшує навігацію та покращує користувацький досвід [14].

Наприклад, верхня навігаційна панель розміщена в межах всієї ширини екрана, займаючи 12 колонок. Основний контент розподілений у центральній частині сторінки, займаючи 8 колонок, з боковими панелями, що займають по 2 колонки кожна. Це дозволяє зручно розподілити інформацію та забезпечити легкий доступ до різних розділів сайту.

Використання 12-стовпкової сітки у дизайні сайту «Всесвіт ігор» забезпечує високу гнучкість, адаптивність та естетичність. Це дозволяє

створити чітку структуру, що сприяє зручності навігації та покращує загальний користувацький досвід.

5.2 Колірна складова

Колір є одним із ключових елементів графічного дизайну, який значно впливає на сприйняття та взаємодію користувачів із сайтом. Вибір кольорової схеми для веб-сайта «Всесвіт ігор» був обумовлений прагненням створити візуально привабливий та функціональний дизайн, який би відповідав тематиці сайту та забезпечував комфорт користувачів.

Тематика сайту і його емоційний вплив є вирішальними факторами у виборі кольорової схеми. Для сайту «Всесвіт ігор» було обрано поєднання яскравих неонових кольорів, таких як фіолетовий та рожевий [15,16]. Ці кольори асоціюються з футуристичним та технологічним стилем, підкреслюючи динамічність і сучасність сайту, що важливо для геймерської аудиторії (рис. 5.2).

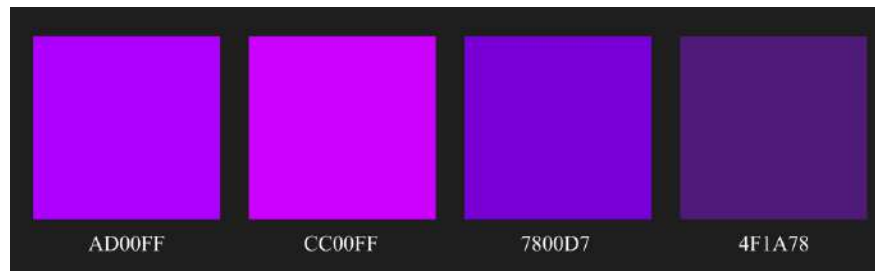


Рисунок 5.2 – Кольори використані для сайту

Контраст та читабельність є критичними для зручного сприйняття інформації. Використання контрастних кольорів допомагає виділити важливі елементи та забезпечити їх легку читабельність. На сайті «Всесвіт ігор» головний текст та кнопки мають білий колір, що створює високий контраст із темним фоном, забезпечуючи зручність читання та взаємодії.

Всі елементи дизайну повинні бути узгоджені між собою для досягнення єдності та гармонії. Для цього використовуються гармонійні колірні

поєднання, які доповнюють один одного. На сайті «Всесвіт ігор» основні кольори (фіолетовий та рожевий) доповнюються нейтральними відтінками, що створює збалансований та приємний для очей дизайн.

Акцентні кольори використовуються для виділення ключових елементів, таких як кнопки, важливі повідомлення або заклики до дії.

Кольори також можуть викликати певні емоції та асоціації. Наприклад, фіолетовий колір асоціюється з креативністю та містикою, тоді як рожевий – з енергією та захопленням. Використання цих кольорів на сайті «Всесвіт ігор» допомагає створити відповідний настрій та залучити аудиторію.

Правильний вибір кольорової схеми є важливим аспектом графічного дизайну сайту «Всесвіт ігор». Використання контрастних, гармонійних та психологічно обґрунтованих кольорів допомагає створити візуально привабливий та функціональний дизайн, що забезпечує комфорт користувачів та покращує загальний користувацький досвід.

5.3 Шрифтова складова

Шрифти відіграють ключову роль у графічному дизайні веб-видань, впливаючи на читабельність тексту, сприйняття інформації та загальний вигляд сайту. Для веб-сайта «Всесвіт ігор» був обраний шрифт «Stalinist One», який поєднує в собі унікальний стиль і високу читабельність, що відповідає загальній тематиці сайту (рис. 5.3).

«Stalinist One» – це декоративний шрифт, який має футуристичний вигляд і нагадує старі постери та вивіски. Цей шрифт ідеально підходить для сайту з геймерською тематикою, додаючи йому особливого характеру та стилю кіберпанку. Його використання допомагає створити впізнаваний образ сайту, роблячи його унікальним і запам'ятовуваним. Оскільки «Stalinist One» використовується як для заголовків, так і для основного тексту, важливо забезпечити його читабельність у різних контекстах. Для цього застосовуються різні розміри шрифту, контрастність і відповідне розташування текстових блоків.

Stalinist One

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm

Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1234567890 (.,!/?#%&*^@::)

Penultimate

The spirit is willing but the flesh is weak

SCHADENFREUDE

3964 Elm Street and 1370 Rt. 21

https://fonts-online.ru info@fonts-online.ru

Рисунок 5.3 – Гарнітура «Stalinist One»

Для заголовків шрифт «Stalinist One» використовується в більшому розмірі, щоб привернути увагу користувачів та надати їм змогу легко орієнтуватися на сторінці. Вони виділяються на фоні інших елементів дизайну, що створює чітку візуальну ієрархію (рис. 5.4).



Рисунок 5.4 – «Stalinist One» заголовок та основний текст

Основний текст, написаний шрифтом «Stalinist One», має бути ретельно опрацьований, щоб залишатися читабельним. Для цього використовуються оптимальні розміри та інтерліньяж, які забезпечують зручність читання навіть на невеликих екранах. Контрастність між текстом і фоном також грає важливу роль, тому кольори вибираються таким чином, щоб текст легко читався без додаткових зусиль з боку користувача.

Застосування шрифту «Stalinist One» як для заголовків, так і для основного тексту створює єдність і цілісність дизайну веб-сайта. Це дозволяє користувачам відчувати унікальний стиль сайту «Всесвіт ігор» і легко сприймати подану інформацію.

Таким чином, використання шрифту «Stalinist One» для всього тексту на сайті вимагає особливої уваги до деталей дизайну, щоб зберегти баланс між декоративністю та функціональністю, забезпечуючи при цьому високу читабельність і зручність для користувачів.

6 СТВОРЕННЯ ПРОТОТИПУ

Створення прототипу є одним із найважливіших етапів у процесі розробки дизайну сайту «Всесвіт ігор». Прототип дозволяє візуалізувати концепцію, перевірити функціональність та забезпечити зручність користування ще до початку фактичної розробки. Це суттєво знижує ризики внесення змін на пізніших етапах та забезпечує ефективне спілкування між дизайнерами, розробниками та іншими зацікавленими сторонами проєкту.

6.1 Створення Вайрфреймів

На початку прототипування важливо визначити основні цілі та задачі. Першим кроком є створення вайрфреймів, що представляють собою спрощені схеми сторінок сайту без детального дизайну. Вайфреми допомагають побачити основну структуру і розташування елементів, визначити, як будуть розміщені основні блоки інформації, меню, кнопки та інші важливі елементи інтерфейсу.

Вайфрем є фундаментальним інструментом для візуалізації структури веб-сторінок на ранніх етапах розробки. Вони допомагають зрозуміти, як буде організована інформація на сторінках, і служать основою для подальшого дизайну. Важливо розуміти, що вайфрем не включають детальний дизайн, а фокусуються на функціональності та розміщенні елементів. Процес створення прототипу. Вони дозволяють зосередитися на базовій структурі та функціональності сайту без відволікання на естетичні деталі. На цьому етапі визначається, які елементи будуть розміщені на кожній сторінці, де будуть розташовані основні блоки контенту, навігаційні меню, кнопки та інші важливі елементи. Це допомагає команді узгодити структуру та взаємодію сайту, перш ніж приступити до детального дизайну.

Процес створення вайфрема починається з аналізу вимог проєкту та цільової аудиторії [17]. Після цього розробляються первинні схеми сторінок,

які можуть бути створені вручну або за допомогою спеціалізованих програм, таких як Figma, Sketch або Adobe XD. Основна мета на цьому етапі – визначити, як буде виглядати інформаційна архітектура сайту та забезпечити логічний і зручний користувацький досвід.

Головна сторінка є обличчям сайту «Всесвіт ігор» і відіграє ключову роль у формуванні першого враження відвідувачів. На етапі створення вайрфрейму для головної сторінки важливо забезпечити зрозумілу та логічну структуру, яка б дозволила користувачам швидко орієнтуватися на сайті (рис. 6.1).

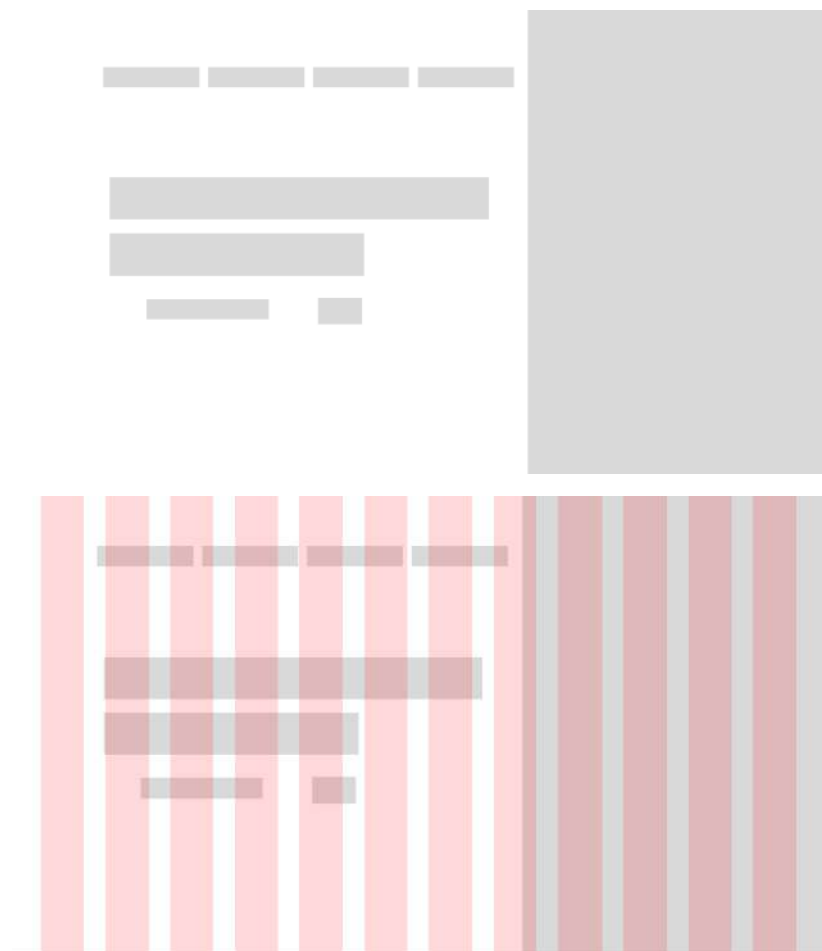


Рисунок 6.1 – Вайрфрейм головної сторінки

На вайрфреймі сайту «Всесвіт ігор» передбачено розділ для представлення персонажів, який буде розташований на окремій сторінці. Цей розділ призначений для виведення детальної інформації про улюблених героїв з різних ігор (рис. 6.2).

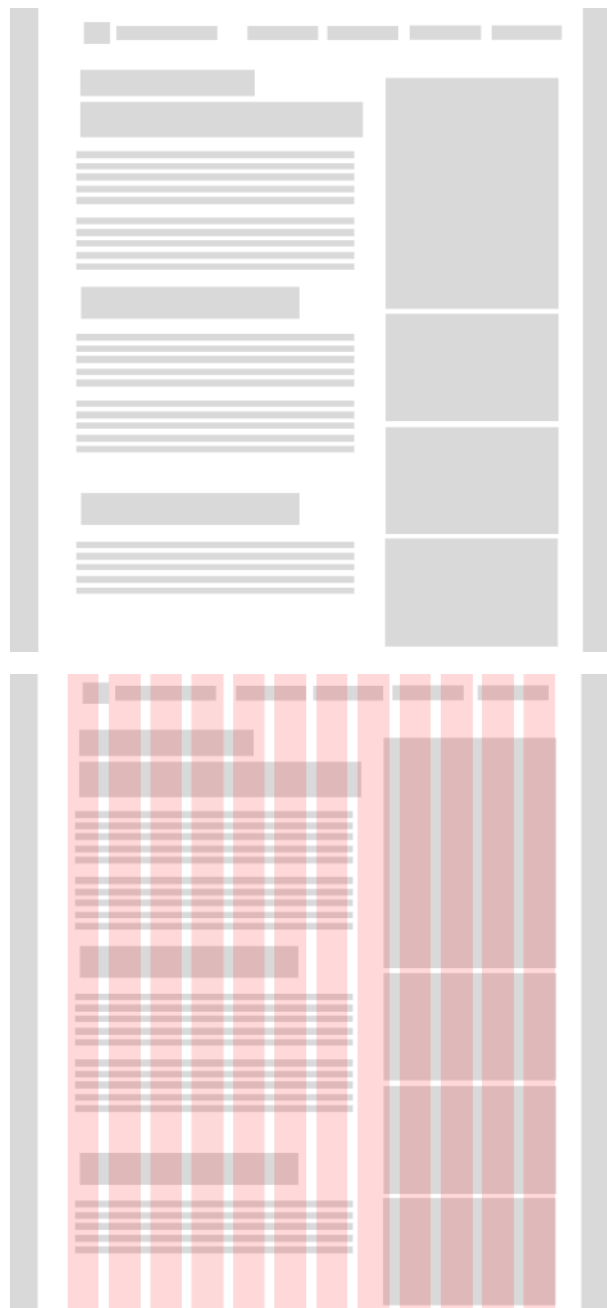


Рисунок 6.2 – Вайрфрейм сторінка з описом

6.2 Створення дизайну та інтерактивного прототипу

Після створення каркасів починається етап візуалізації, де додаються деталі дизайну, кольори, шрифти та інші візуальні елементи. Цей етап дозволяє побачити, як сайт буде виглядати у фінальному вигляді. Важливо дотримуватися обраної кольорової гами та стилістики кіберпанк, яка була визначена на початку проєктування (рис. 6.3).

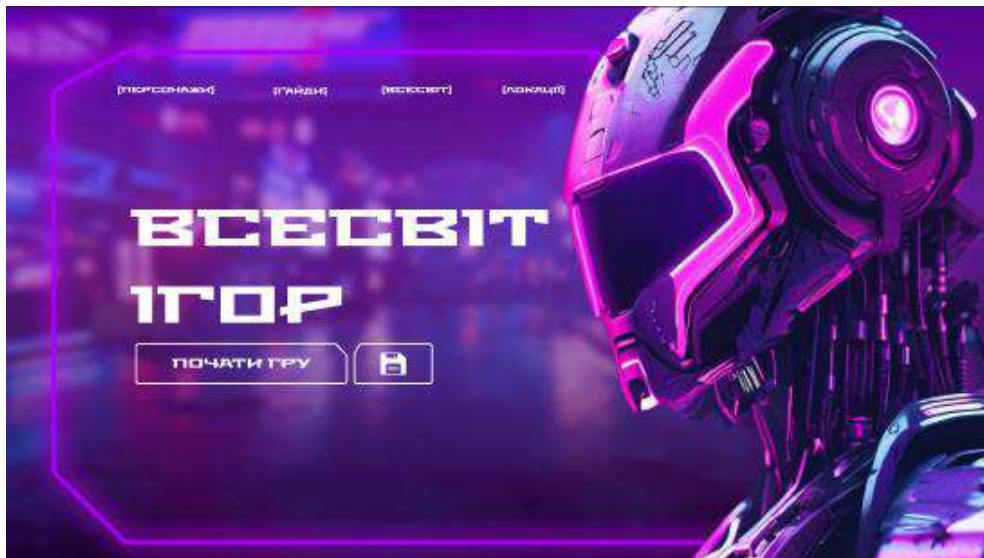


Рисунок 6.3 – Етап візуалізації

Основним інструментом для створення прототипу «Всесвіту ігор» є Figma. Ця платформа дозволяє створювати каркаси, візуальні дизайни та інтерактивні прототипи в одному середовищі. Figma підтримує спільну роботу в реальному часі, що дозволяє дизайнерам та розробникам працювати над проектом одночасно. Інтерактивні можливості Figma дозволяють створювати клікабельні прототипи, що імітують поведінку реального сайту.

Для створення і редагування зображень використовуються Adobe Photoshop та Illustrator. Photoshop є потужним редактором для роботи з растровою графікою, що дозволяє створювати і редагувати зображення, виконувати складні маніпуляції з фото, ретушування, кольорову корекцію та створення фотомонтажів. Illustrator, у свою чергу, є найкращим інструментом для роботи з векторною графікою, що дозволяє створювати високоякісні логотипи, іконки та інші графічні елементи, що легко масштабуються без втрати якості.

Прототипування є критично важливим для успішного проектування сайту, оскільки дозволяє протестувати всі аспекти дизайну і функціональності на ранніх стадіях, забезпечуючи в результаті більш якісний і зручний для користувачів продукт.

7 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА

У результаті виконання кваліфікаційної роботи створено дизайн сайту «Всесвіт ігор». Впровадження цього сайту є необхідним кроком для залучення нових користувачів, надання їм доступу до якісного українського контенту про відеоігри, персонажів, локації та поради, а також для підвищення впізнаваності та престижу ресурсу в інтернет-просторі.

Економічна ефективність оцінюється на етапі планування та розробки проєкту, що дозволяє спрогнозувати можливий вплив і доцільність реалізації даного напрямку. Спочатку визначається вартість розробки проєкту, потім розраховується його потенційна економічна вигода.

Проєктований сайт має багато економічних переваг. Використання сучасних інструментів для створення дизайну, таких як Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Figma, дозволяє швидко та ефективно розробити високоякісний дизайн з мінімальними витратами часу та ресурсів. Сайт має інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, що зменшує необхідність у додатковому навчанні користувачів, що забезпечує економію коштів на підготовку кадрів. Основний контент сайту буде статичним, що зменшує необхідність у частому оновленні та підтримці, тим самим знижуючи витрати на обслуговування.

Використання безкоштовного хостингу на початкових етапах розміщення сайту значно скорочує загальну вартість проєкту, що дозволяє зменшити фінансовий ризик при запуску сайту.

Для фірми-розробника джерелом доходу є створення дизайну та подальше вдосконалення сайту. Витрати фірми включають витрати на розробку дизайну та придбання необхідного програмного забезпечення. Джерелом фінансування є власні кошти фірми-розробника.

Впровадження дизайну сайту «Всесвіт ігор» є доцільним та економічно вигідним рішенням. Це дозволяє залучити нову аудиторію, покращити взаємодію з користувачами та підвищити загальну ефективність роботи

ресурсу. Завдяки ретельно продуманому дизайну та оптимальному використанню ресурсів, проєкт має значний потенціал для подальшого розвитку та успіху на ринку.

Розглянемо порядок дизайну сайту.

Був розроблений дизайн для таких сторінок:

- головна сторінка, на цій сторінці відвідувачі можуть отримати загальне уявлення про всесвіт ігор, а також знайти шлях до інших розділів сайту;
- персонажі та їх опис, ця сторінка присвячена детальному опису персонажів з різних ігор. Відвідувачі можуть дізнатися про їх характеристики, навички, історію та іншу цікаву інформацію;
- локації та їх опис, на цій сторінці представлена інформація про різноманітні локації з ігор. Відвідувачі можуть ознайомитися з описом кожної локації, її особливостями та значенням у грі;
- всесвіт та сторінки з різною інформацією, цей розділ містить загальну інформацію про всесвіт ігор, включаючи історію, основні концепції та характеристики. Тут також можуть бути сторінки з різноманітною інформацією про ігрові умови, правила гри, систему бою тощо;
- різноманітні поради, на цих сторінках відвідувачі можуть знайти корисні поради та вказівки з різних аспектів гри, таких як стратегії гри, вибір персонажів, управління, апгрейди тощо.

Здійснимо розрахунок собівартості та ціни розробки сайту.

У собівартість розробки сайту входять наступні статті витрат:

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

Дизайном сайту «Всесвіт ігор» займається один дизайнер, його заробітна плата становить 60,00 грн/год. Працює дизайнер з тривалістю робочого дня 8 годин. Розробка дизайну сайту займає 18 днів.

Розрахунок основної заробітної плати наведено у таблиці 7.1.

Таблиця 7.1– Розрахунок витрат на заробітну плату

Етап	Вид робіт	Виконавець		Годинна ставка, грн	Тривалість виконання, дні	Заробітна плата, грн
		Кількість	Посада			
Розробка дизайну сайту	Мета та задача проєкту, прогноз поведінки користувачів, графічний дизайн, обробка текстової інформації, проєктування структури сайту, пошук референсів, розробка модульної сітки, колірна складова, створення вайрфреймів створення дизайну та інтерактивного прототипу	1	Дизайнер	60,00	18	8640,00
Разом					18	8640,00
Додаткова заробітна плата (20 %)						1728,00
Усього						10 368,00

Додаткова заробітна плата – винагорода за роботу, що перевищує встановлені норми, за результативність чи винахідливість, за особливі умови праці. Це включає виплату додаткових гонорарів, надбавок, гарантій та компенсацій, передбачених чинним законодавством. Премії, пов'язані з виконанням виробничих завдань і функцій.

У цьому випадку доплата становитиме 20 % основного окладу:

$$8640,00 * 0,2 = 1728,00 \text{ грн.}$$

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

$$(8640,00 + 1728,00) * 0,22 = 2280,96 \text{ грн.}$$

До інших витрат слід віднести витрати на обслуговування комп'ютерної техніки, що використовується виконавцем проєкту, і плату за електроенергію.

Витрати на технічне обслуговування повинні бути включені у рахунок за електроенергію. Для розрахунку потрібна інформація про потужність пристрою та тариф на електроенергію. Передбачається, що використовуватиметься комп'ютер потужністю 0,50 кВт/год. Ціна електроенергії за 1 кВт/год прийнята на рівні 4,32 грн. Загальний час енергоспоживання в процесі роботи над проєктом – 144 години. Отже, плата за електроенергію:

$$0,50 * 4,32 * 144 = 311,04 \text{ грн.}$$

Витрати на обслуговування техніки визначаються виходячи з її вартості та часу експлуатації, після закінчення якого, вона підлягає заміні (зазвичай цей час не перевищує 3-х років). Треба враховувати вартість комп'ютера який коштує 10000,00 грн, а протягом року він використовується 254 робочих дні. Також, під час дизайну сайту були застосовані такі платні програми, як Adobe Photoshop та Adobe Illustrator. Кожна програма коштує 446,52 грн, отримаємо наступну суму витрат на обслуговування за час виконання проєкту:

$$(10893,04 / (3 * 8 * 254)) * 144 = 257,31 \text{ грн.}$$

Оскільки цей проєкт виконується для однієї компанії, то вартість проєкту становить:

$$(10368,00 + 2280,96 + 257,31 + 311,04) / 1 = 13217,31 \text{ грн.}$$

Сума прибутку від реалізації проєкту розрахована з урахуванням рівня рентабельності 30 %:

$$13217,31 * 0,3 = 3965,19 \text{ грн.}$$

Розрахуємо ціну розробки сайту без ПДВ:

$$13217,31 + 3965,19 = 17182,50 \text{ грн.}$$

Розрахуємо суму ПДВ за ставкою 20% від ціни без ПДВ:

$$17182,50 * 0,2 = 3436,50 \text{ грн.}$$

Враховуючи калькуляцію, ціна розробки сайту з ПДВ складе:

$$17182,50 + 3436,50 = 20619,00$$

Результати розрахунків наведено у таблиці 7.2.

Таблиця 7.2 – Розрахунок витрат на розробку та ціни дизайну сайту

№	Стаття витрат	Сума, грн
1	Основна заробітна плата	8640,00
2	Додаткова заробітна плата	1728,00
3	Єдиний соціальний внесок	2280,96
4	Витрати на обслуговування техніки	257,31
5	Витрати на електроенергію	311,04
6	Собівартість дизайну сайту	13217,31
7	Прибуток	3965,19
8	Ціна без ПДВ	17182,50
9	Податок на додану вартість (ПДВ)	3436,50
10	Ціна з урахуванням ПДВ	20619,00

Отже, загальна вартість розробки дизайну сайту становить 20619,00 грн. Розробка дизайну сайту займає 18 днів. Очікуваний прибуток – 3965,19 грн, що підтверджує доцільність впровадження запропонованого сайту на підприємстві.

ВИСНОВКИ

В ході проєктування структури та дизайну веб-сайту було зосереджено увагу на створенні стильного та функціонального інтерфейсу, який би відповідав сучасним вимогам користувачів.

З врахуванням вимог до цільової аудиторії була обрана колірна палітра, що поєднує фіолетовий та чорний, що відповідає естетиці кіберпанк-стилю. Використаний шрифт додав сайту унікальний характер та чітку легібільність.

Графічний дизайн сайту із застосуванням мінімалістичних об'ємів і невеликого текстового контенту допомагає зосередитися на основних моментах та стимулює взаємодію з користувачем. Додавання елементів графічного дизайну з ігор, роботами або персонажами створює асоціації з тематикою сайту та зацікавлює відвідувачів.

Застосування модульної сітки сприяє впорядкуванню інформації та полегшує навігацію. Додавання неонових елементів підсилює кіберпанк-атмосферу та робить сайт більш привабливим для цільової аудиторії.

Процес розробки дизайну сайту «Всесвіт ігор» зумовив використання різноманітних інструментів та технологій, таких як Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Figma. Використання цих програм дозволило створити візуально привабливий та функціональний дизайн, який відповідає потребам користувачів та вимогам сучасного веб-дизайну.

Крім того, важливим етапом розробки було створення прототипу та вайрфрейму, що дозволило передбачити структуру та розміщення елементів на сторінках сайту перед фактичним проєктуванням.

У цілому, створений графічний дизайн сайту відповідає поставленим цілям і завданням проєкту, створюючи стильне та привабливе візуальне середовище для користувачів.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Shaw A. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity // *New media & society*. 2012. № 14(1). P. 28-44.
2. Позитивний та негативний вплив відеоігор: посібник // Kidslox. URL: <https://kidslox.com/ua/guide-to/positive-and-negative-effects-of-video-games/> (дата звернення: 15.05.2024).
3. Адаптивний дизайн: ключові принципи й методи // Depositphotos. URL: <https://blog.depositphotos.com/ua/adaptyvnyj-dyzajn-klyuchovi-pryntsypu-j-metody.html> (дата звернення: 15.05.2024).
4. Iegorova I. Trends for modern WEB-development // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2020. С. 75-77.
5. Iegorova I., Kochura L. Development of educational game “WEB technologies” // *Bulletin of the National Technical University “KhPI”. Series: New solutions in modern technology*. 2019. № 2. p. 49-53.
6. Основні тренди веб-дизайну 2021 // WebTune. URL: <https://webtune.com.ua/statti/dyzajn/osnovni-trendy-veb-dyzajnu/> (дата звернення: 16.05.2024).
7. Романович Ж.А., Горпинич О.В. Геймерство як соціальний феномен інформаційного суспільства.
8. Чи важко освоїти Фотошоп // wezom.academy. URL: <https://wezom.academy/ua/slozhno-li-osvoit-fotoshop/> (дата звернення: 20.05.2024).
9. Curiel L. Як поетапно створити логотип за допомогою Adobe Illustrator // *Creativos online*. URL: <https://www.creativosonline.org/uk/створити-логотип-за-допомогою-ілюстратора.html> (дата звернення: 20.05.2024).
10. Омельчук Є. Що таке Figma: функції, інструменти та переваги // wezom.academy. URL: <https://wezom.academy/ua/chto-takoe-figma-funktsii-instrumenty-ipreimuschestva/> (дата звернення: 20.05.2024).
11. Microsoftword. URL: <https://sites.google.com/view/ddkbmta-info/лекції/текстовий-редактор-microsoft-word/загальні-відомості-про-текстовий-редактор-microsoft-word?pli=1> (дата звернення: 07.06.2024).

12. Kovtalo O. Навігація на сайті // Таємниця SEO. URL: <https://www.taina.com.ua/navihacija-na-sajti/> (дата звернення: 07.06.2024).
13. Practice С. Сітки в інтерфейсах // CASES. URL: <https://cases.media/article/sitki-v-interfeisakh> (дата звернення: 07.06.2024).
14. Кіт Г.В. Використання модульних сіток при розробці ВЕБ-сайтів // Наукові нотатки. 2013. № 43. С 90-93.
15. Чернявський К., Левицька О. Неон як елемент футуристичного дизайну // Актуальні проблеми сучасного дизайну. 2018.
16. Chervinska N. Як використовувати неонові кольори: поради з дизайну та коди відтінків // Depositphotos. URL: <https://blog.depositphotos.com/ua/neonovi-kolory.html> (дата звернення: 09.06.2024).
17. Єрьомін А.Ю., Дашковська А.О., Новожилова М.В. Три найважливіші етапи у розробці веб-сайтів: проектування, grid та типографіка.