

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 _____ *Геращенко Глібу Вячеславовичу* _____
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи _____ *Розробка UI/UX дизайну інтерфейсу* _____
_____ *для веб-платформи вивчення англійської мови* _____

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

2. Термін подання здобувачем роботи до екзаменаційної комісії _____ 16 червня 2025 р. _____

3. Вихідні дані до роботи

Тип видання – вебплатформа. Середовище проєктування: Figma. Мережа розповсюдження: Інтернет. Тип користувача: індивідуальний користувач (16–35 років). Види інформації: текстова, графічна, інтерактивна. Графічний матеріал: інтерфейсні компоненти, ілюстрації у форматах .jpg, .png, .svg. _____


4. Перелік питань, що потрібно опрацювати в роботі

Вступ, Аналіз завдання на кваліфікаційну роботу, Аналітичний огляд досягнень у виробництві та застосуванні платформ для вивчення англійської мови, Вибір технологій та інструментальних засобів, Візуальна айдендика: назва, логотип платформи та шрифтове оформлення, Проєктування user flow, Макет інтерфейсу, Створення візуальної частини інтерфейсу, Тестування, Економічна частина, Висновки. _____

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

Титульний слайд; Аналіз завдання на кваліфікаційну роботу; Аналіз цільової аудиторії; Аналіз конкурентів; Вибір технологій та інструментальних засобів; Візуальна айдендика платформи; Проєктування user flow; Сценарій потрапляння користувача на платформу; Процес навчання; Макет інтерфейсу; Створення візуальної частини інтерфейсу; Види тестів. 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. Табакова І.С.		13.06.2025
Економічна частина	ас. Легеза О.М.		13.06.2025

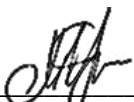
КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Вступ; Аналіз завдання на кваліфікаційну роботу, визначення цілей і задач проєктування	19.05	виконано
2	Аналітичний огляд досягнень у виробництві та застосуванні платформ для вивчення англійської мови	20.05	виконано
3	Вибір технологій та інструментальних засобів	22.05	виконано
4	Візуальна айдентика: назва, логотип платформи та шрифтове оформлення	23.05	виконано
5	Проектування user flow	25.05	виконано
6	Макет інтерфейсу	26.05	виконано
7	Створення візуальної частини інтерфейсу	28.05	виконано
8	Тестування	30.05	виконано
9	Економічна частина	01.06	виконано
10	Оформлення пояснювальної записки	07.06	виконано
11	Оформлення графічної частини	08.06	виконано

Дата видачі завдання 19 травня 2025 р.

Здобувач  Гліб ГЕРАЩЕНКО
(підпис)

Керівник роботи


(підпис)

доц. Ірина ТАБАКОВА
(посада, власне ім'я, прізвище)

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка кваліфікаційної роботи: 56 с., 3 табл., 33 рис., 2 дод., 21 джерело.

UI/UX ДИЗАЙН, ВЕБ-ПЛАТФОРМА, ГЕЙМІФІКАЦІЯ, ІНТЕРФЕЙС КОРИСТУВАЧА.

Мета роботи – проектування дизайну інтерфейсу веб-платформи для самостійного вивчення англійської мови.

Кваліфікаційна робота полягає у створенні повноцінного десктопного інтерфейсу освітньої платформи з логікою реєстрації, навігації, навчальних модулів, онбордингу та відстеження прогресу.

У ході виконання роботи було визначено цілі й задачі проектування, проведено аналітичний огляд літератури та конкурентних сервісів, проаналізовано цільову аудиторію. Розроблено інформаційну архітектуру, користувацькі сценарії (User Flow), вайрфрейми, модульну сітку, UI Kit, кольорову систему, текстові стилі. Створено інтерактивний прототип, опрацьовано стани помилок, проведено UX-тестування та виконано економічне обґрунтування проєкту.

ABSTRACT

Explanatory note of the qualification work: 56 p., 3 tab., 33 fig., 2 app., 21 sources.

UI/UX DESIGN, WEB PLATFORM, GAMIFICATION, USER INTERFACE.

The aim of the work is to design the interface of a web platform for self-study of English.

The qualification work consists of creating a full-fledged desktop interface of an educational platform with the logic of registration, navigation, training modules, onboarding, and progress tracking.

In the course of the work, we defined design goals and objectives, conducted an analytical review of literature and competitive services, and analyzed the target audience. We developed an information architecture, user scenarios (User Flow), wireframes, a modular grid, UI Kit, a color system, and text styles. An interactive prototype was created, error states were worked out, UX testing was conducted, and a project feasibility study was performed.

ЗМІСТ

	С.
ВСТУП.....	8
1 АНАЛІЗ ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ	9
1.1 Визначення мети та задач роботи.....	9
1.2 Аналіз цільової аудиторії.....	10
1.3 Послідовність проектування інтерфейсу платформи	11
2 АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД ДОСЯГНЕНЬ У ВИРОБНИЦТВІ ТА ЗАСТОСУВАННІ ПЛАТФОРМ ДЛЯ ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ .	13
2.1 Стан розвитку цифрових мовних платформ	13
2.2 Технологічні та методичні досягнення	13
2.3 Роль соціального компоненту та доступності	14
2.4 Узагальнення та перспективи	15
2.5 Аналіз конкурентів	15
3 ВИБІР ІНСТРУМЕНТАЛЬНИХ ЗАСОБІВ.....	18
3.1 Інструменти для проектування інтерфейсу.....	18
3.2 Порівняння з альтернативними рішеннями	18
3.3 Створення графіки.....	19
3.4 Робота з графічними зображеннями.....	20
3.5 Використання іконографіки: бібліотека Lucide Icons.....	20
3.6 Побудова користувацьких сценаріїв	22
4 ВІЗУАЛЬНА АЙДЕНТИКА ПЛАТФОРМИ	24
4.1 Назва.....	24
4.2 Логотип	24
4.3 Колірне рішення	25
4.4 Шрифтове оформлення	27
5 ПРОЄКТУВАННЯ USER FLOW	28
5.1 Сценарій потрапляння користувача на платформу	28
5.2 Процес навчання.....	29

6 МАКЕТ ІНТЕРФЕЙСУ	31
6.1 Створення wireframes	31
6.2 Модульна сітка	32
7 СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНОЇ ЧАСТИНИ ІНТЕРФЕЙСУ	35
7.1 Колірна палітра.....	35
7.2 Компоненти інтерфейсу	35
7.3 Текстові стилі	36
7.4 UI Kit	37
7.5 Дизайн головної сторінки	38
7.6 Дизайн сторінки тесту.....	40
7.7 Дизайн сторінки з відео-уроком	41
7.8 Створення флеш-карток	43
7.9 Прототип	45
8 ТЕСТУВАННЯ.....	46
9 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА	49
9.1 Характеристика продукту	49
9.2 Аналіз ринку та конкурентного середовища	49
9.3 Бізнес-модель.....	50
ВИСНОВКИ	53
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ	55
ДОДАТОК А Основний макет	57
ДОДАТОК Б Варфрейми	74

ВСТУП

Сьогодні, коли англійська мова стала ключовим інструментом глобального спілкування, запит на онлайн-ресурси для її освоєння постійно збільшується. Веб-платформи, які пропонують освітні послуги у сфері вивчення мов, зокрема англійської, мають бути не просто функціональними, а й естетично привабливими та зручними у використанні. Адже саме дизайн інтерфейсу визначає перше враження користувача і безпосередньо впливає на продуктивність навчання.

Користувачі цінують в навчальних платформах чітку структуру, зрозумілу навігацію, мінімалістичний стиль та гармонійне оформлення матеріалів. Якщо ж інтерфейс виявляється перегруженим елементами, має заплутану систему або застарілий вигляд, це може знизити зацікавленість користувача та його бажання продовжувати навчання.

Саме тому темою кваліфікаційної роботи було обрано розробку дизайну інтерфейсу для веб-платформи з вивчення англійської мови. Створений дизайн має бути інтуїтивним, стимулюючим до навчання, містити елементи гейміфікації. У роботі буде представлено підхід Desktop-first, тож адаптивний дизайн під мобільні та планшетні пристрої розроблюватись не буде. Він включатиме основні сторінки: Landing page, який буде виступати «воронкою», систему реєстрації та авторизації, онбордінг, проходження першого уроку, головну сторінку веб-платформи, флоу проходження тестів та відстеження прогресу. Проект орієнтований на потреби цільової аудиторії – школярів, студентів та людей з високим рівнем володіння англійської мови, які бажають покращити свої знання англійської в онлайн-форматі.

1 АНАЛІЗ ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

1.1 Визначення мети та задач роботи

Розробка дизайну інтерфейсу веб-платформи для вивчення англійської мови спрямована на створення естетично привабливого та функціонального ресурсу, адаптованого під потреби користувачів, які віддають перевагу онлайн-навчанню. Проєкт розроблятиметься спеціально для десктопних пристроїв, оскільки платформа передбачає роботу з об'ємним навчальним контентом, включаючи таблиці, інтерактивні вправи, аудіо- та відеоматеріали – для їх комфортного перегляду оптимально підходять екрани з великою діагоналлю.

Цільова аудиторія платформи – користувачі віком від 14 до 45 років, які вивчають англійську для професійного, освітнього або особистісного розвитку. Серед них:

- студенти;
- школяри;
- працівники сфери обслуговування;
- IT-фахівці;
- менеджери.

Методологія розробки базується на підході Desktop First – спочатку створюються макети для великих екранів, під потреби користувачів роботи з клавіатурою та мишею. Це дозволяє ефективно організувати навчальний контент, уникнути компромісів у верстці та забезпечити зручну взаємодію з усіма елементами інтерфейсу.

Немалу роль також грає айдентика продукту, це сукупність візуальних елементів бренду, створених для підвищення його впізнаваності, посилення престижу та формування чіткого іміджу в свідомості споживачів [1]. Для платформи буде розроблено або обрано такі складові:

- логотип;
- кольорову палітру;
- типографіку;
- графічні елементи.

Тож, результатом виконання роботи стане сучасний, інтуїтивно зрозумілий та зручний інтерфейс, який покращить взаємодію користувача з навчальними матеріалами, підвищить ефективність навчання та залишить позитивні враження від використання платформи.

1.2 Аналіз цільової аудиторії

Цільова аудиторія платформи *Speakly* охоплює користувачів, які прагнуть вивчати англійську мову онлайн у зручному, сучасному, візуально комфортному середовищі без прив'язки до викладача чи графіка. Згідно з дослідженням *CivicScience* (2023) [2], 48 % людей віком 18–24 активно використовують мовні застосунки, з чого випливає, що основною віковою категорією *Speakly* є молодь – школярі, студенти старших класів, фрілансери, а також спеціалісти-початківці з ІТ, дизайну, маркетингу.

Другою за чисельністю аудиторією є молоді дорослі віком 25–35 років, які вивчають мову для кар'єри, міграції або міжнародного спілкування. Для цієї групи важливими є не лише зміст, а й функціональність – чітка структура курсу, мінімум відволікаючих елементів, контроль власного прогресу. Саме ця група особливо чутлива до надмірної гейміфікації, надаючи перевагу помірному, інформативному дизайну.

Згідно з аналітикою *SNS Insider*, понад 58 % користувачів мовних сервісів обирають безкоштовні платформи, а серед рішень найбільш популярні ті, які включають адаптивне навчання, короткі інтерактивні вправи, флеш-картки та систему відстеження результатів. Це співпадає з очікуваннями цільової аудиторії *Speakly*, яка не готова до платних підписок і цінує доступність, але при цьому шукає якісний продукт без реклами.

У контексті поведінкової моделі, значна частина користувачів платформи мають середній рівень цифрової грамотності, знайомі з такими продуктами як Duolingo, Quizlet, Notion, тому очікують від інтерфейсу звичної логіки навігації, простоти візуальних рішень та швидкого доступу до основних функцій. Крім того, результати дослідження Tzirides (2022) вказують на зростаючу важливість особистого темпу навчання, варіативності матеріалу й «человічності» у подачі контенту.

Окрему підгрупу складають користувачі з нестабільним графіком або обмеженим доступом до курсів – студенти, які навчаються в кількох закладах; фрілансери, які не мають регулярного вільного часу; або користувачі з регіонів, де недоступні офлайн-школи. Для них критичне значення має гнучкість інтерфейсу, легка адаптація до перерв у навчанні та можливість «швидкого повернення» до попередніх тем.

Таким чином, Sreakly орієнтується на сучасного користувача, що вимагає:

- повну безкоштовність доступу без реклами;
- простий, інтуїтивний, чистий інтерфейс;
- логічну структуру уроків, мотивацію через прогрес;
- мінімум «шуму» – максимум корисної інформації;
- незалежність від викладача чи фіксованого розкладу;
- можливість вивчати мову у власному темпі.

Платформа позиціонується не як черговий гейміфікований сервіс, а як чесна, проста та ефективна альтернатива для самостійного навчання, яка не експлуатує психологічні тригери платних продуктів, а натомість будує довіру через відкритість, зручність та повагу до часу користувача.

1.3 Послідовність проєктування інтерфейсу платформи

Першим кроком стало формування загального бачення проєкту. Було окреслено основну мету – створити зручну та доступну платформу для вивчення англійської мови без викладача. На цьому етапі визначено ключові

задачі: простота користування, візуальна чистота, інтуїтивна навігація, наявність прогресу та навчального контенту.

Проведено дослідження аналогічних сервісів (Duolingo [3], Memrise [4], Quizlet [5], LingQ [6]), що дозволило виявити сильні сторони та типові проблеми конкурентів. Також було проаналізовано потреби майбутніх користувачів: вік, технічна обізнаність, цілі навчання, очікуваний функціонал. Це стало основою для визначення користувацьких сценаріїв.

Було розроблено логічну структуру майбутньої платформи: головна сторінка, реєстрація, профіль, навчальні блоки, вправи, тестування.

На основі сформованої архітектури розроблено каркасні макети основних екранів. Вони містили лише структурну інформацію без дизайну: положення заголовків, кнопок, навігації, зон введення. Це дозволило сфокусуватись на логіці подання інформації та навігації [7].

На цьому етапі було обрано кольорову палітру, гарнітуру, модульну сітку, стилі для кнопок, інпутів, повідомлень. Створено компоненти для подальшого використання у всіх макетах – це забезпечило єдність стилю та пришвидшило роботу з дизайном.

Далі розроблялись повноцінні макети сторінок: цільова сторінка, екран реєстрації, онбординг, головна сторінка, вправи, профіль користувача. На цьому етапі застосовано правила візуальної ієрархії, колірних акцентів, типографіки та контрасту.

Готові макети були інтегровані у прототип з логікою переходів. Було створено клікабельну модель платформи, яка демонструє реальну взаємодію: навігація, переходи між сторінками, відкриття модальних вікон, тестові взаємодії.

Проведено базове тестування прототипу – перевірка на зрозумілість, зручність, виявлення зайвих кроків або помилок. Було враховано зауваження щодо дублювання дій, зменшення візуального шуму та покращено зворотний зв'язок після дій.

2 АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД ДОСЯГНЕНЬ У ВИРОБНИЦТВІ ТА ЗАСТОСУВАННІ ПЛАТФОРМ ДЛЯ ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

2.1 Стан розвитку цифрових мовних платформ

Ринок цифрових рішень для вивчення іноземних мов демонструє стабільне зростання протягом останнього десятиліття. Його активне пожвавлення спостерігалось після пандемії COVID-19, коли значна частина освітніх процесів перемістилася в онлайн-середовище. Цифрові інструменти стали не лише доповненням до традиційного навчання, а повноцінною альтернативою курсам і репетиторам. Вивчення англійської мови – один із найпопулярніших напрямів у сфері EdTech. Згідно з ринковими звітами, кількість користувачів платформ для мовного навчання щороку зростає, при цьому зростає і функціональна складність самих сервісів.

2.2 Технологічні та методичні досягнення

Одним з найважливіших досягнень є широке впровадження гейміфікації [8] в інтерфейс мовних додатків. Сучасні сервіси активно використовують візуалізований прогрес, накопичення балів, досягнення, нагадування та рівні, що утримують користувача у процесі навчання. Гейміфікований підхід виявився особливо ефективним для молодшої аудиторії – користувачів віком 16–25 років, які очікують від навчання легкості, динаміки та позитивного підкріплення. Це підтверджується дослідженнями CivicScience, згідно з якими саме гейміфіковані продукти мають найвищі показники залучення та утримання.

Окрім гейміфікації, значним досягненням стало впровадження адаптивного навчання – систем, що автоматично підлаштовуються під рівень знань користувача. Завдяки технологіям штучного інтелекту платформи можуть аналізувати результати вправ і змінювати складність завдань, темп

подачі матеріалу та акценти у контенті. Це забезпечує більш персоналізований підхід до навчання, що, у свою чергу, позитивно впливає на ефективність засвоєння знань.

Ще одним вагомим досягненням стала популяризація мікронавчання. Користувачам пропонуються короткі сесії, тривалістю до 10 хвилин, які можна пройти в будь-який час – у дорозі, на перерві чи під час очікування. Такий формат ідеально поєднується зі звичками сучасної аудиторії та дозволяє уникати перевантаження інформацією.

У багатьох платформах спостерігається прагнення до комбінування навичок. В межах одного інтерфейсу реалізуються вправи з аудіювання, читання, граматики та говоріння. Це дозволяє інтегрувати кілька видів мовної активності в єдиний навчальний цикл і наблизити користувача до реальних умов спілкування.

2.3 Роль соціального компоненту та доступності

Окремо слід відзначити розвиток соціального виміру у мовних застосунках. Можливість взаємодіяти з іншими користувачами, змагатися у прогресі, ділитися досягненнями або проходити курси разом підвищує мотивацію. Такі функції, як групи, виклики, чати або таблиці лідерів, перетворюють індивідуальне навчання на спільний досвід.

Водночас у процесі розвитку мовних сервісів актуальним залишаються питання доступності. Незважаючи на безкоштовний базовий функціонал, більшість платформ використовують обмеження, демонстраційну модель або нав'язливу рекламу, що може створювати дискомфорт. Тому на ринку залишається запит на повністю відкриті освітні продукти без платного бар'єру або тиску з боку монетизації.

2.4 Узагальнення та перспективи

Узагальнюючи досвід провідних платформ – таких як Duolingo, Memrise, LingQ, Busuu, Quizlet – можна зробити висновок, що найефективніші продукти поєднують методичну різноманітність, візуальну простоту, інтуїтивний інтерфейс та можливість самостійного навчання. Проте залишається простір для нових рішень – платформ, які поєднують гнучкість, інклюзивність, чесність та відсутність комерційного тиску.

Саме ці принципи покладено в основу створення інтерфейсу платформи Sreakly, яка орієнтується на зручність, легкість взаємодії та повну відкритість для користувача.

2.5 Аналіз конкурентів

Для підтвердження необхідності створення нового інтерфейсу веб-платформи з вивчення англійської мови було проаналізовано чотири популярні сервіси: Duolingo, LingQ, Memrise та Quizlet. Кожен з них має свої переваги та недоліки, проте жоден не задовольняє всім критеріям ефективного навчання.

Duolingo пропонує ігровий підхід до вивчення мови з яскравим дизайном та системою мотивації (рис. 2.1). Однак його інтерфейс швидко стає одноманітним, а контент часто обмежується поверхневими фразами без глибокого пояснення граматики. Візуальне перевантаження та шаблонність уроків знижують ефективність при тривалому використанні.

LingQ орієнтований на академічне вивчення мови через читання та аудіювання. Незважаючи на багатий функціонал, його інтерфейс виглядає застарілим і перевантаженим елементами управління (рис. 2.2). Складна навігація та відсутність чіткої візуальної ієрархії ускладнюють роботу з платформою, особливо для початківців.

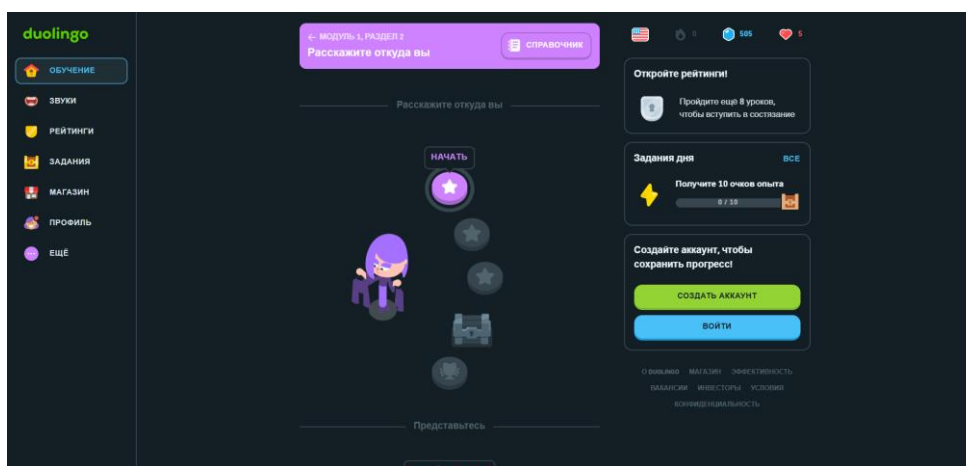


Рисунок 2.1 – Головна сторінка Duolingo

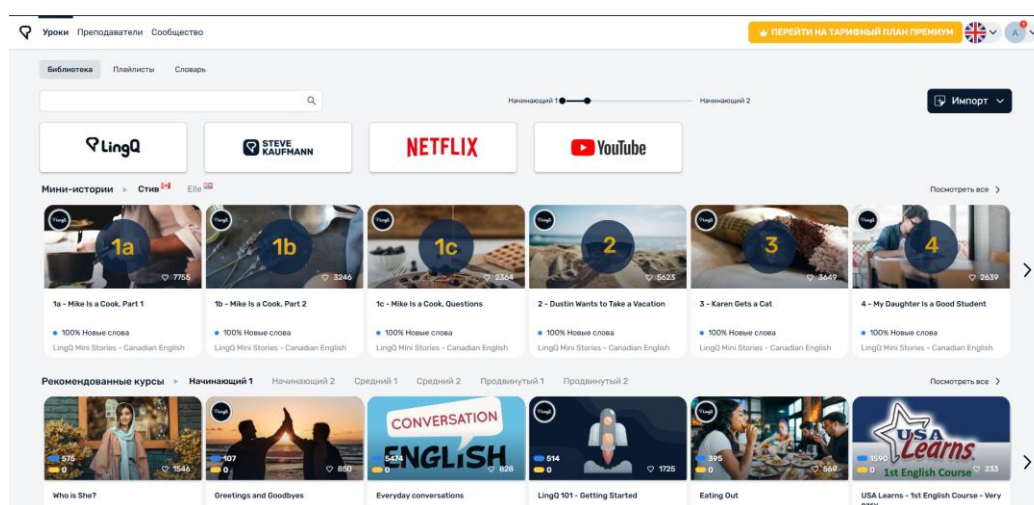


Рисунок 2.2 – Головна сторінка LingQ

Memrise використовує відео з носіями мови та кольорові візуальні підказки, що робить навчання більш живим (рис 2.3). Проте акцент на механічному запам'ятовуванні слів обмежує можливості для розвитку мовленнєвих навичок. Уніфікована структура уроків не дозволяє адаптувати навчальний процес під індивідуальні потреби.

Quizlet спеціалізується на роботі з флешкартами, пропонуючи простий і мінімалістичний інтерфейс (рис. 2.4). Однак ця платформа не надає комплексного підходу до вивчення мови, оскільки не охоплює граматику, аудіювання чи практику говоріння. Вона є корисним допоміжним інструментом, але не повноцінною навчальною системою.

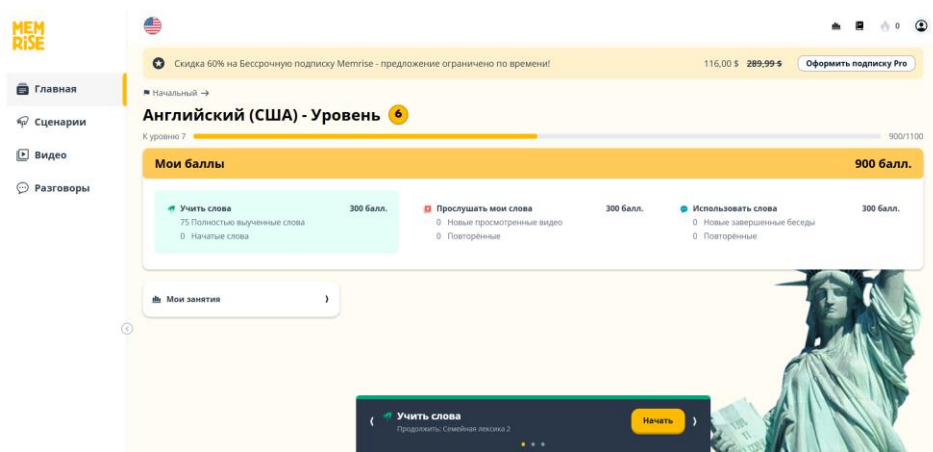


Рисунок 2.3 – Головна сторінка Memrise

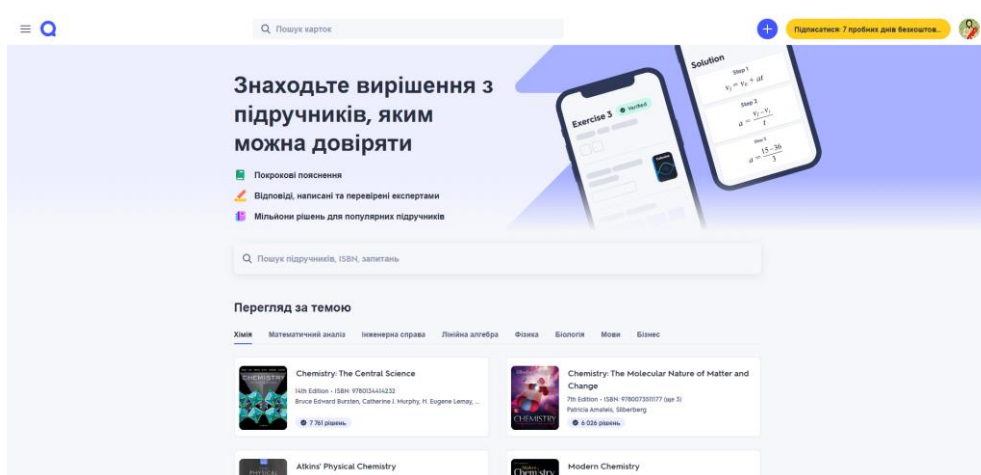


Рисунок 2.4 – Головна сторінка Quizlet

Жоден з аналізованих сервісів не поєднує зручний інтерфейс, гнучку навігацію, педагогічно обґрунтовану структуру та комплексну подачу матеріалу. Це підтверджує доцільність розробки нової платформи, яка інтегруватиме зручність взаємодії, сучасний дизайн та системний підхід до навчання, адаптований під різні сценарії вивчення мови.

3 ВИБІР ІНСТРУМЕНТАЛЬНИХ ЗАСОБІВ

3.1 Інструменти для проєктування інтерфейсу

Основним середовищем для створення інтерфейсу платформи Speakly було обрано Figma [9] – хмарний інструмент для UI/UX-дизайну, що поєднує можливості створення макетів, компоновання, прототипування та побудови дизайн-систем. Серед основних переваг Figma – доступність через браузер, можливість одночасної командної роботи, гнучка система компонентів, підтримка автолейаутів, а також велика бібліотека плагінів, що значно пришвидшує процес проєктування.

Figma забезпечує логічну структурування макетів, дозволяє зручно працювати з модульною сіткою, створювати інтерактивні прототипи та будувати повноцінні UI Kits без використання додаткових інструментів. Усе це робить її оптимальним вибором для сучасного вебдизайну.

У проєкті Speakly інструмент Figma використовувався на всіх етапах: від побудови вайрфреймів і модульної сітки до створення фінального UI Kit і інтерактивного прототипу. Завдяки цьому вдалося підтримувати цілісність дизайну, швидко вносити зміни й ефективно тестувати взаємодію користувача з інтерфейсом.

3.2 Порівняння з альтернативними рішеннями

У процесі відбору було також розглянуто Adobe XD і Sketch як альтернативи. Adobe XD – стабільний інструмент для прототипування з інтеграцією в екосистему Adobe, що дає змогу зручно взаємодіяти з Photoshop та Illustrator. Проте вільна версія має обмеження для спільної роботи, а більшість розширених функцій доступні лише у платному тарифі. Sketch – потужний інструмент для побудови UI на macOS, з великою

кількістю плагінів, але обмежений за платформою (доступний лише для Mac), і не підтримує повноцінну вебверсію або роботу через браузер.

Таблиця 3.1 – Порівняння інструментів для UI/UX-дизайну

Інструмент	Платформа	Переваги	Недоліки
Figma	Web, Win, Mac	Браузерна версія, спільна робота, автолейаути, UI Kit, плагіни	Потребує стабільного інтернет-з'єднання
Adobe XD	Windows, macOS	Інтеграція з Adobe, хороше прототипування	Обмежена безкоштовна версія, менш зручна командна робота
Sketch	тільки macOS	Гнучка система компонентів, розвинуті плагіни	Працює тільки на macOS, немає повноцінної вебверсії

3.3 Створення графіки

Для створення графічних елементів (рис.3.1) на платформі використовувався Adobe Illustrator – професійне середовище для роботи з векторною графікою. Саме в Illustrator були побудовані фірмові елементи стилю і допоміжна графіка у форматах .svg. Це забезпечило масштабованість, точність та адаптивність векторних форм.

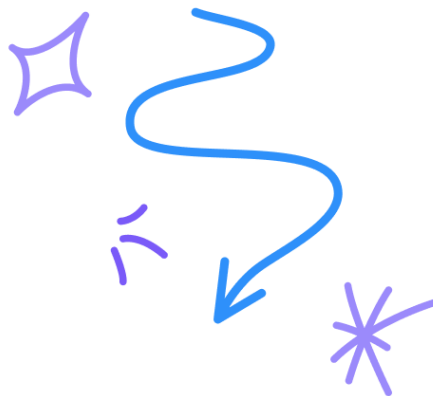


Рисунок 3.1 – Приклад створених графічних елементів

3.4 Робота з графічними зображеннями

Для підбору ілюстративних матеріалів – зображень, які використовуються у презентаційних блоках, фоні або підсилюють структуру сторінки, був обраний безкоштовний фотосток Unsplash [10]. Цей ресурс надає якісні, високороздільні фотографії з відкритою ліцензією, що дозволяє використовувати їх без обмежень у комерційних і некомерційних проєктах (рис. 3.2). Зображення були підібрані з урахуванням стилістики платформи – світлі, нейтральні, без перевантаження деталями, що не відволікають від основного контенту.

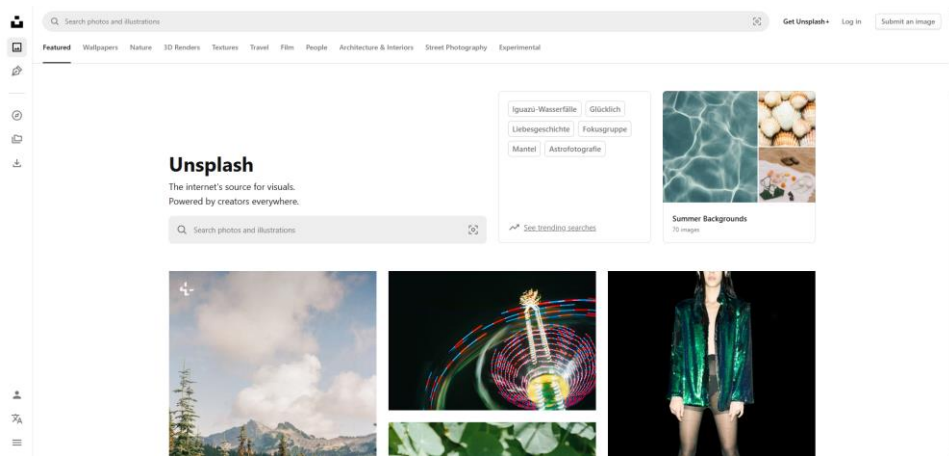


Рисунок 3.2 – Unsplash

3.5 Використання іконографіки: бібліотека Lucide Icons

У візуальному оформленні інтерфейсу платформи Sreakly важливу роль відіграють іконки – невеликі, але інформативні графічні елементи, що допомагають швидко орієнтуватися в інтерфейсі. Для створення єдиної та впізнаваної іконографії у проєкті було обрано бібліотеку Lucide Icons [11].

Lucide – це сучасна, відкрита (open source) бібліотека лінійних векторних іконок, яка є продовженням відомої системи Feather Icons. Вона підтримує чисту, геометрично вивірену стилістику, що добре поєднується з мінімалістичним та освітнім характером платформи. Іконки з Lucide легко

масштабується без втрати якості, мають однакову товщину ліній і чітку візуальну логіку, що важливо для створення інтуїтивного інтерфейсу (рис. 3.3).

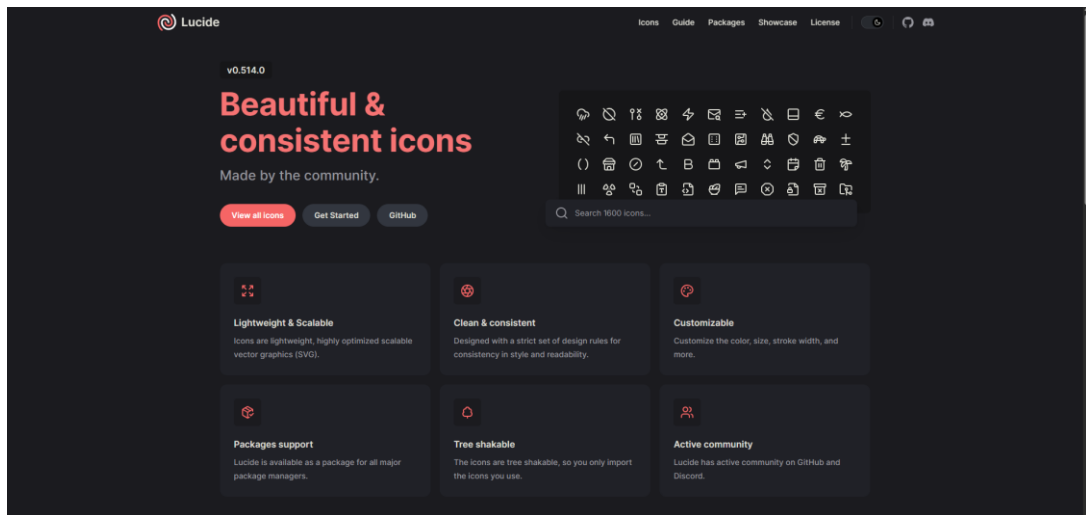


Рисунок 3.3 – Ресурс Lucide Icons

Серед переваг цієї бібліотеки – відкрита ліцензія (MIT), що дозволяє вільно використовувати іконки як у навчальних, так і в комерційних проєктах. Бібліотека інтегрується з Figma через плагін, що значно полегшує додавання, редагування й стилізацію іконок без потреби в ручному імпорті SVG-файлів.

У межах платформи Sreakly іконки з Lucide застосовувались у навігації, кнопках, повідомленнях, формах введення та інтерфейсних підказках. Усі піктограми були стилістично узгоджені з обраною кольоровою системою та адаптовані під загальну структуру UI Kit. (рис. 3.4) Це забезпечило візуальну цілісність і зрозумілу, компактну комунікацію функцій інтерфейсу.

Таким чином, використання Lucide Icons дозволило створити легку, сучасну іконографічну систему, що гармонійно інтегрується у візуальний стиль платформи та сприяє підвищенню зручності користувача.

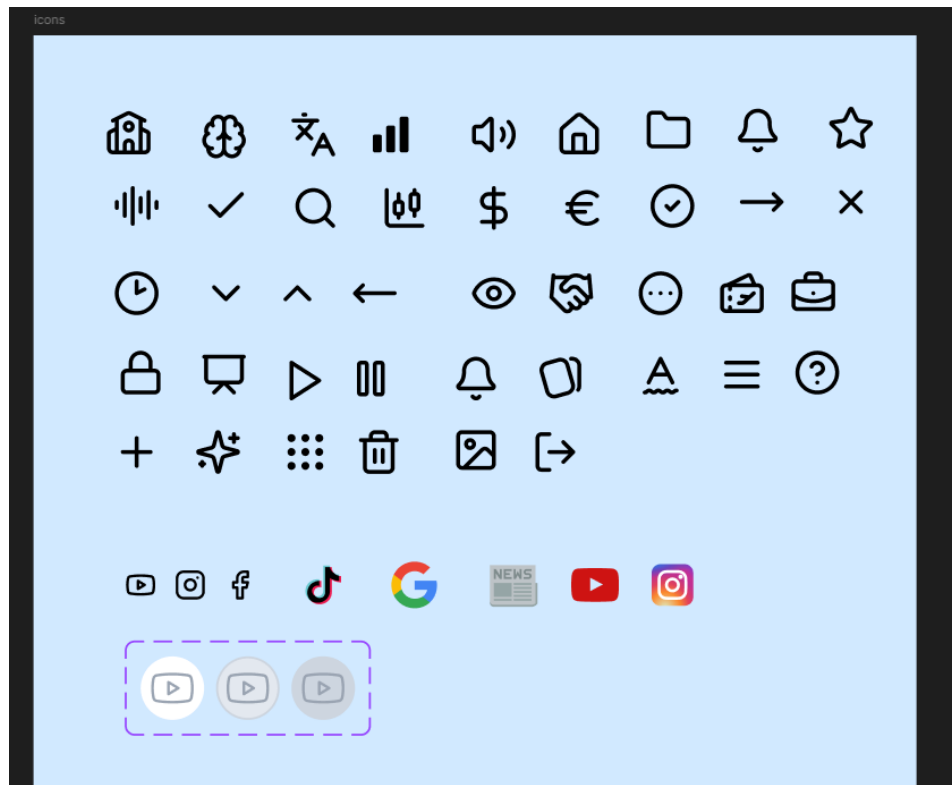


Рисунок 3.4 – Набір іконок

3.6 Побудова користувацьких сценаріїв

Для побудови User Flow використовувалася онлайн-дошка Miro. Завдяки цьому сервісу було створено блок-схеми взаємодії користувача з платформою, починаючи з цільової сторінки і завершуючи навчальним модулем. Це дозволило наочно спроектувати логіку інтерфейсу, оцінити складність переходів і виявити потенційні «вузькі місця» ще до початку візуального макетування.

У процесі проєктування інтерфейсу платформи Speakly важливу роль відіграв етап побудови користувацьких сценаріїв (User Flow), який дозволяє визначити логіку взаємодії користувача з системою до початку візуального макетування. Для реалізації цього етапу було обрано середовище Miro – інтерактивну онлайн-дошку, яка широко застосовується в UX-дизайні, фасилітації командних процесів, стратегічному плануванні та візуалізації логічних структур.

Miro дозволяє створювати блок-схеми, карти користувача, інформаційну архітектуру, діаграми рішень, а також комунікаційні схеми в режимі реального часу. Його інтерфейс побудований таким чином, щоб дизайнер міг інтуїтивно розташовувати елементи, з'єднувати їх стрілками, додавати коментарі, маркери, кольорові позначки тощо. Інструмент особливо зручний для побудови User Flow – лінійних або розгалужених сценаріїв дій, які відображають повну послідовність кроків користувача.

У межах проєкту Speakly було створено повний User Flow нового користувача: від потрапляння на цільову сторінку до завершення першого навчального тесту. На діаграмі були відображені ключові етапи: реєстрація, онбординг, вибір теми, проходження вправ, перегляд результатів, повернення до занять. Також враховувались альтернативні сценарії – наприклад, якщо користувач вводить некоректні дані.

Форми, які використовувались у схемі в Miro, відповідали стандартам flowchart-нотації:

- овали – початок і завершення процесів;
- прямокутники – дії користувача або системи;
- зомби – прийняття рішень (умови: «так/ні»);
- прямокутник зі скошеним кутом – введення даних вручну.

Побудова такої логічної карти дозволила:

- наочно побачити логіку переходів і виявити зайві кроки;
- виявити UX-проблеми до етапу створення макетів;
- структурувати розміщення блоків на екранах майбутньої платформи;
- зберегти цілісну візію користувацького досвіду (User Journey).

Таким чином, використання Miro на етапі UX-планування допомогло збудувати чіткий, структурований сценарій взаємодії користувача з платформою Speakly, що стало міцною основою для наступного етапу – побудови інформаційної архітектури та вайрфреймів.

4 ВІЗУАЛЬНА АЙДЕНТИКА ПЛАТФОРМИ

4.1 Назва

Speakly – це назва, яка поєднує англійське слово «speak» (говорити) з характерним для прислівників закінченням «-ly». Така назва передає головну ідею платформи – навчитися вільно спілкуватися англійською легко та природно.

Назва ідеально підходить для платформи по вивченню англійської мови – вона коротка, запам'ятовується з першого разу і чітко передає суть платформи. Speakly звучить дружелюбно та мотивуюче, навіюючи, що кожен може навчитися вільно говорити англійською.

4.2 Логотип

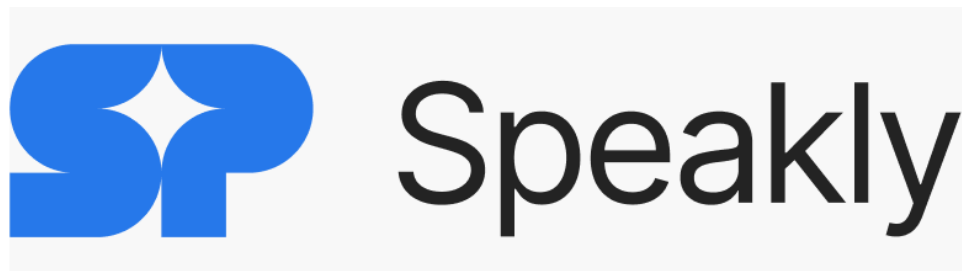
Логотип Speakly – це гармонійне поєднання символіки та функціональності. Він складається з графічного знака у формі стилізованих літер S і P, які плавно переплітаються, створюючи динамічну композицію. У центрі – стилізована зірочка, що символізує момент досягнення та «спалах розуміння» під час навчання (рис. 4.1).

Комбінований варіант логотипу платформи виконан сучасним беззарубковим шрифтом Inter. Чіткі лінії та збалансовані пропорції поєднують у собі професійність і доброзичливість, що повністю відповідає духу бренду (рис 4.2).

Логотип має високу адаптивність – він однаково добре виглядає у різних розмірах і форматах. Його можна використовувати як у повній версії (з текстом), так і у вигляді графічного знака. Це дозволяє ефективно інтегрувати його в інтерфейс платформи, маркетингові матеріали та будь-які носії візуальної комунікації.



Риснунок 4.1 – Графічний варіант логотипу платформи Speakly

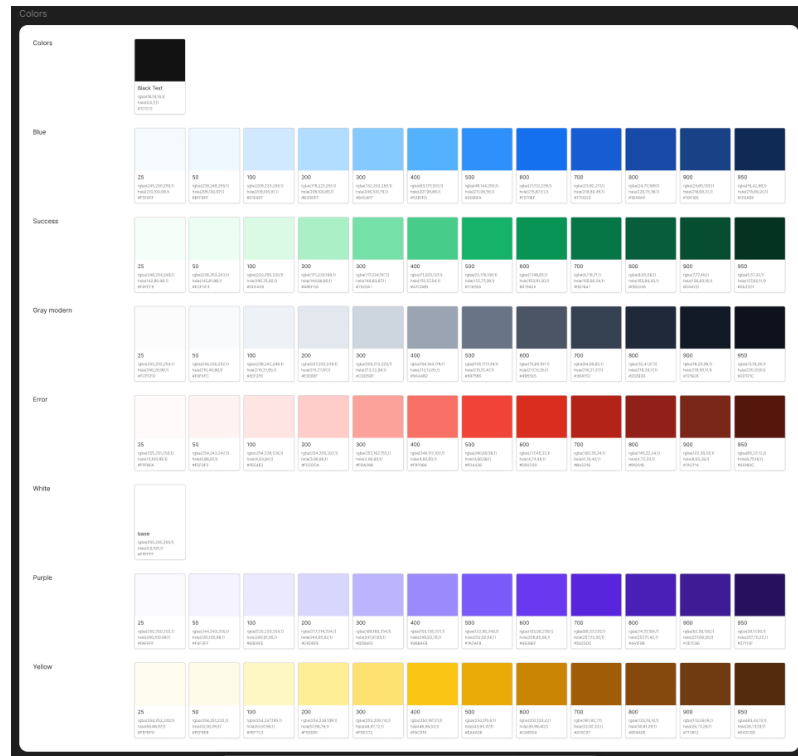


Риснунок 4.2 – Комбінований варіант логотипу платформи Speakly

4.3 Колірне рішення

Основним кольором обрано насичений синій (#1570EF), який передає професійність, технологічність і надійність. Цей відтінок добре контрастує на будь-якому тлі і залишається чітким як на екрані, так і в друці [12].

Під час створення інтерфейсу веб-платформи важливим етапом є підбір і побудова кольорної палітри. В сучасному UI/UX-дизайні часто використовується система градацій кольору, у якій кожен колір має декілька відтінків – від найсвітлішого до найтемнішого. Такі відтінки позначаються цифрами: наприклад, 25, 50, 100, 200 і до 950 (рис. 4.3). Це умовні значення, які дозволяють дизайнеру легко орієнтуватися у виборі кольору для різних цілей в інтерфейсі [13].



Риснунок 4.3 – Колірна палітра

Найсвітліші значення, як-от 25 або 50, використовуються переважно для фонових елементів або легких підкладок. Вони майже не насичені і не відволікають увагу. Значення в межах 100–400 підходять для другорядних елементів – наприклад, кнопок у неактивному стані, підсвіток, фреймів. Основний кольоровий акцент зазвичай відповідає відтінку 500 – це так званий «базовий» колір, який застосовують для активних кнопок, лінків, значків або заголовків. Чим вищий номер (наприклад, 700, 800 або 950), тим темніший і насиченіший відтінок. Такі кольори використовуються для контрастного тексту, іконок, hover-станів або фону в темній темі [14].

Ця система дозволяє побудувати логічну, візуально узгоджену палітру, яка легко масштабується і підтримує єдину стилістичну мову в усьому інтерфейсі. У проєкті Sreakly, наприклад, було визначено основний колір (наприклад, фіолетовий), після чого на його основі створено палітру з відтінками від 25 до 950. Завдяки такій градації кожна кнопка, фон, іконка або повідомлення мають власний рівень контрасту, що забезпечує зручність для користувача, адаптивність інтерфейсу і відповідність принципам доступності.

4.4 Шрифтове оформлення

У якості шрифтового оформлення було обрано гарнітуру Montserrat Alternates (рис. 4.4). Це декоративна варіація шрифту Montserrat, створена як частина однойменного проекту, який розробив аргентинський дизайнер Julieta Ulanovsky у 2010-х роках. У межах родини Montserrat, версія Alternates виділяється нетиповими формами деяких букв, які надають гарнітурі виразнішого, сучаснішого й навіть трохи «технологічного» вигляду [15].

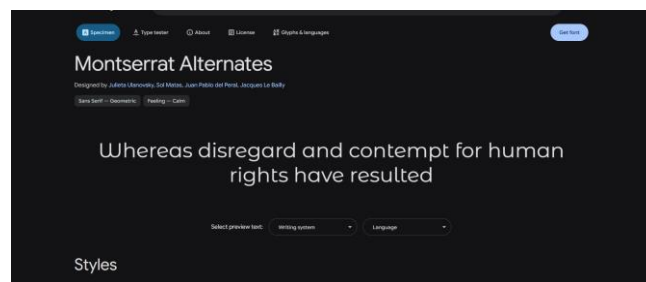


Рисунок 4.4 – Обрана гарнітура

5 ПРОЄКТУВАННЯ USER FLOW

User Flow [16] у цьому проєкті – це послідовність дій, яку виконує користувач на платформі: від першого входу на сайт до початку навчання. Його основна мета – зробити взаємодію максимально логічною, передбачуваною й простою. Що менше користувач замислюється над тим, як щось знайти чи зробити, то кращий інтерфейс.

5.1 Сценарій потрапляння користувача на платформу

У нашому випадку сценарій починається з того, що користувач потрапляє на головну (Landing Page). Вона розповідає про платформу, її функції, переваги, формат навчання. Тут користувач оцінює, чи цікаво йому далі рухатись. Якщо так – він натискає кнопку «Розпочати безкоштовно» або «У мене вже є обліковий запис».

Після цього відбувається реєстрація. Користувач може заповнити форму вручну або скористатися швидкою реєстрацією через Google. Якщо він вводить дані некоректно – система показує підказки: наприклад, якщо пошта неправильна або пароль надто короткий. Це – важлива частина UX, адже вона запобігає помилкам і знижує рівень роздратування.

Далі система пропонує коротке вступне тестування, щоби визначити рівень володіння мовою. Цей крок допомагає платформі адаптувати навчання: наприклад, не показувати елементарні речі користувачеві, який вже має середній рівень.

Після тесту користувач потрапляє на головну сторінку платформи – центральне місце, звідки можна керувати навчанням. Тут видно, який рівень у користувача, які тести вже пройдено, що пройти далі. Також тут можна переглядати прогрес, статистику й повертатися до минулих вправ. На рис. 5.1 зображено User Flow від Landing page до головної сторінки платформи.

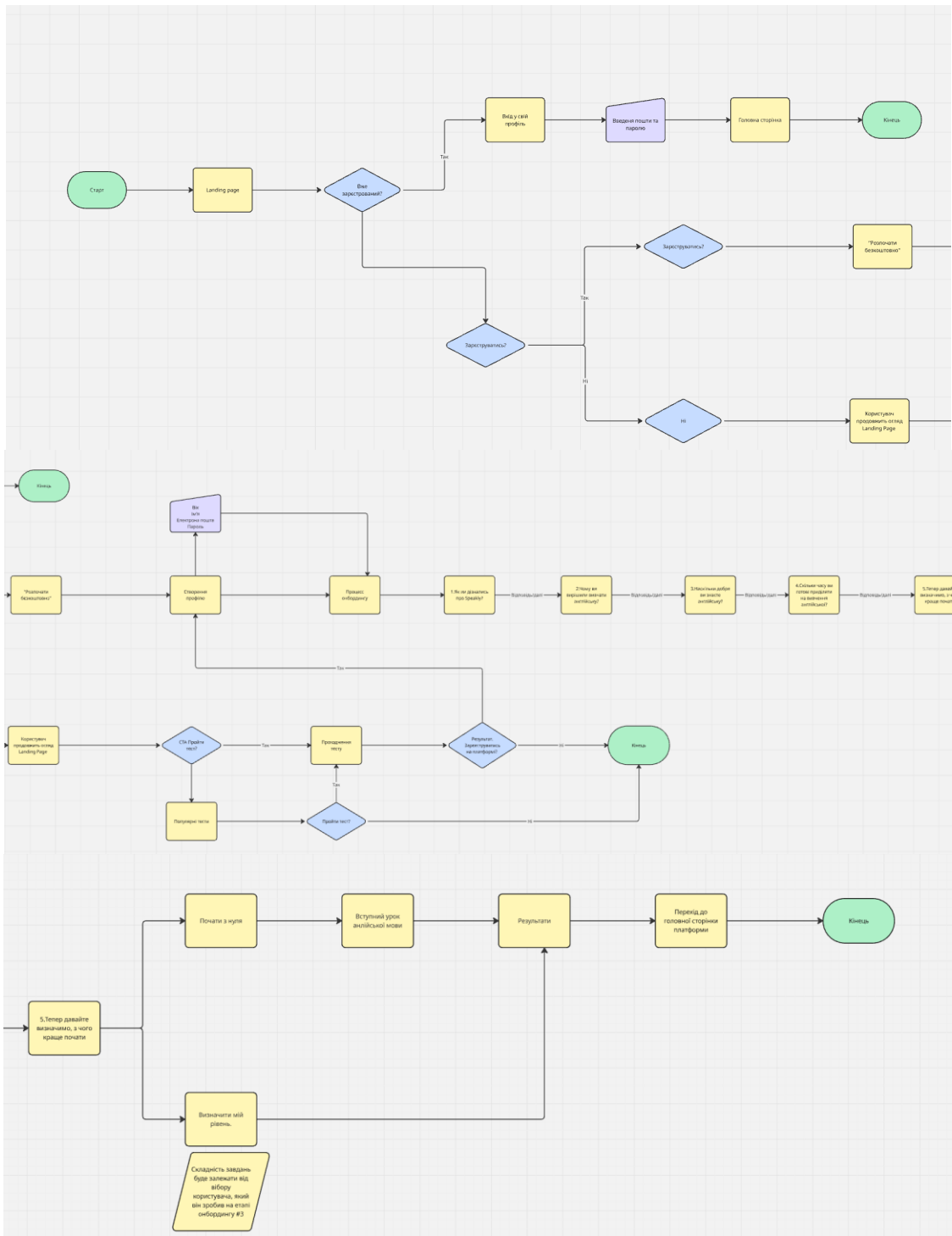


Рисунок 5.1 – User Flow від Landing page до головної сторінки платформи

5.2 Процес навчання

Навчання починається з вибору тесту відповідного модулю: граматики, лексики, відео-уроки з тестами. Користувач натискає на тему (наприклад, «Граматики: Present Simple»), і відкривається набір вправ. У кожному блоці

можуть бути тести, вправи на вибір відповіді, аудіо з питаннями або завдання з введенням слів. Усі дії логічно пов'язані між собою: після завершення теми пропонується перейти до наступної або повторити матеріал. На рис. 5.2 зображено User Flow проходження тесту.

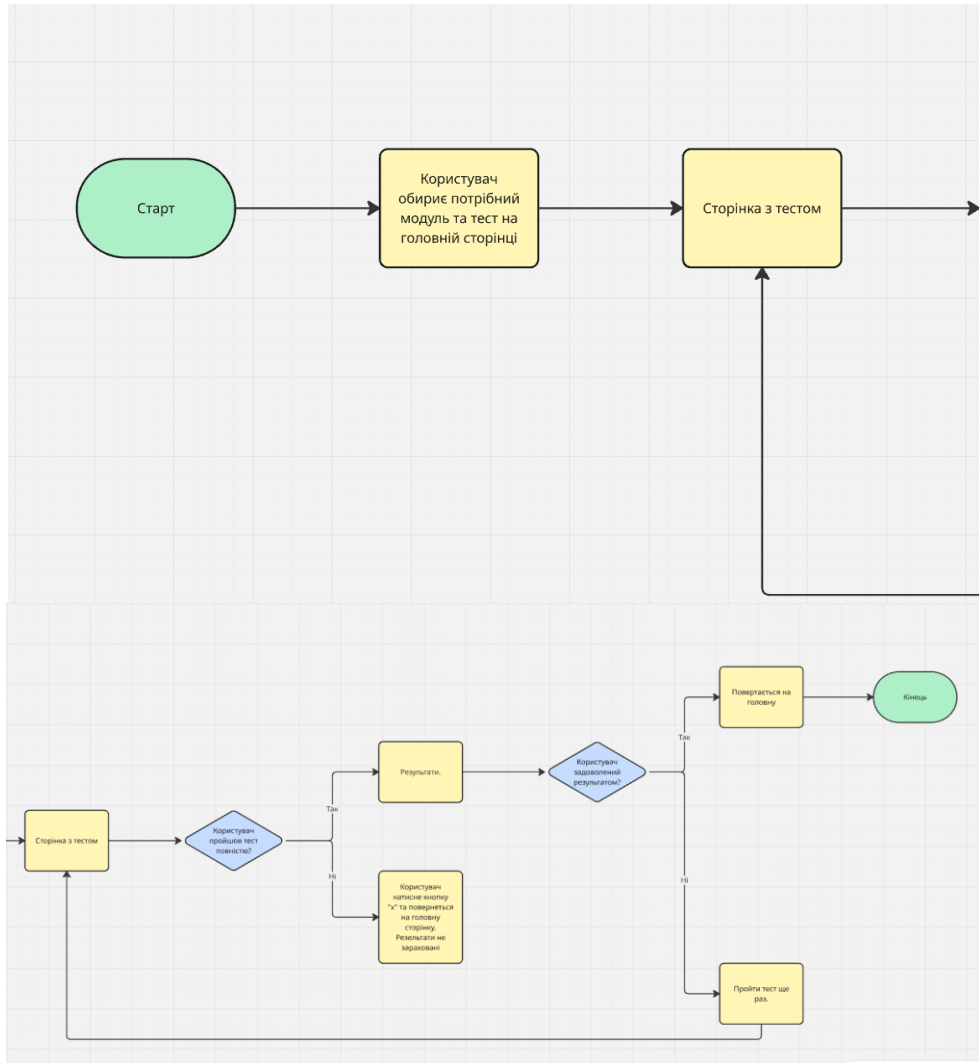


Рисунок 5.2 – User Flow проходження тесту

Система запам'ятовує, де користувач зупинився, тож наступного разу, коли він заходить – одразу останні виконанні або незавершені тести.

Щоб користувач не забував про платформу, система може відправляти нагадування, а також візуально показувати прогрес – наприклад, у вигляді шкали або кількості пройдених уроків.

6 МАКЕТ ІНТЕРФЕЙСУ

6.1 Створення wireframes

Етап проектування вайрфреймів є одним із ключових у процесі створення інтерфейсу, оскільки він дозволяє визначити логіку розміщення елементів, структуру контенту та основні взаємозв'язки між частинами інтерфейсу ще до появи візуального стилю. Вайрфрейми – це спрощені каркасні макети, які не містять графічного оформлення, кольорів чи шрифтів, але відображають ієрархію елементів, їхні ролі та порядок взаємодії.

На цьому етапі не розглядався візуальний стиль – головна увага зосереджувалась на тому, як саме користувач буде взаємодіяти з платформою, де буде розташована кнопка входу, де – блок з описом платформи, як працює навігація, як подається навчальний контент тощо.

Робота над вайрфреймами розпочалась із побудови базової структури головної сторінки (Landing Page): логотип, меню навігації, блок ознайомлення з платформою, секції переваг, СТА (call to action), форма реєстрації або переходу до реєстрації. Окремо було створено вайрфрейми для сторінки входу/реєстрації, екрану онбордингу, блоку з навчальними модулями, а також сторінки профілю користувача (рис. 6.1).

Важливим аспектом при створенні каркасів була логічна послідовність і простота навігації. Кожен екран будувався за принципом «від головного до другорядного», з урахуванням того, як рухається погляд користувача. Було застосовано правила візуальної ієрархії: заголовки, підзаголовки, основні кнопки, вторинні дії. Також враховано доступність – розміри елементів, простір між ними, зручність кліків.

Після створення базових вайрфреймів вони тестувалися як внутрішньо (перевірка логіки), так і за участі сторонніх користувачів, яким ставились запитання на зразок: «Що ви зробите, щоб почати навчання?», «Чи зрозуміло,

куди натиснути, щоб переглянути наступний урок?» Виявлені на цьому етапі UX-проблеми були враховані та виправлені до переходу до наступного етапу – створення візуального стилю (UI). Вайрфрейми для екранів платформи можна переглянути у додатку А [17].



Рисунок 6.1 – Wireframe для Landing page

Таким чином, вайрфрейми виконали свою функцію – заклали фундамент інтерфейсу, дозволили швидко протестувати структуру та уникнути помилок ще до деталізації дизайну.

6.2 Модульна сітка

Під час розробки інтерфейсу платформи Speakly важливим етапом стала побудова модульної сітки – візуального каркасу, що задає логіку розташування елементів на сторінці. Сітка забезпечує структурованість, порядок і візуальну рівновагу, що особливо важливо для інтерфейсів із великим обсягом контенту.

У проєкті використовується фрейм розміром 1920 на 1080 пікселів – стандартна ширина для десктопного інтерфейсу. На цій основі побудовано чотириколонкову модульну сітку (рис. 6.2). Така кількість колонок була обрана через баланс між гнучкістю компонування і простотою сприйняття. Завдяки цьому макет залишається візуально легким, але при цьому дозволяє ефективно розміщувати як великі блоки (наприклад, картки тем), так і дрібніші елементи – навігацію, кнопки, підписи.

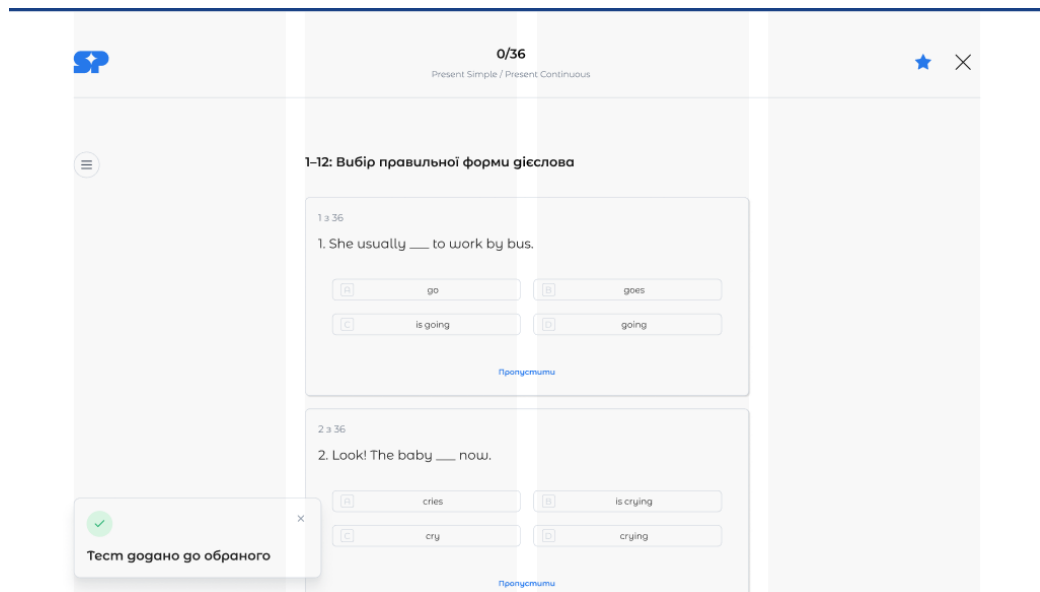


Рисунок 6.2 – Вигляд сітки

Відступи зліва і справа (margin) складають по 120 пікселів, що створює комфортне «дихання» на краях екрана й запобігає злипненню контенту з межами кадру (рис. 6.3). Міжколонковий відступ (gutter) встановлено на 30 пікселів – це забезпечує візуальний поділ елементів, не створюючи зайвої порожнечі.

Завдяки цій сітці всі елементи інтерфейсу вирівнюються по колонках: блоки тексту, кнопки, зображення та інтерактивні елементи логічно «прив'язані» до сітки, що забезпечує стабільність візуального ритму. Такий підхід дозволяє легко масштабувати макети, дотримуватись візуальної ієрархії, а також уникати хаотичного розміщення об'єктів.

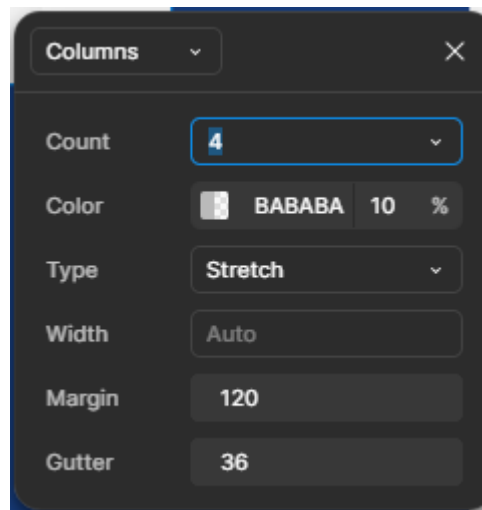


Рисунок 6.3 – Налаштування сітки

7 СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНОЇ ЧАСТИНИ ІНТЕРФЕЙСУ

7.1 Колірна палітра

Колірна система платформи була створена за принципом градацій – від 25 до 950. Основним кольором проєкту є синій (#1570EF), який асоціюється з креативністю, інтелектом і фокусом [18]. Він використовується для акцентних елементів: кнопок, активних станів, заголовків. Палітра також містить відтінки сірого (від дуже світлого до майже чорного), які забезпечують нейтральне тло, контраст і зручність читання. Всі кольори структуровані в системі, де відтінки зі значенням 100–300 використовуються як фони, 400–600 – для другорядних елементів, 700–950 – для основного тексту й акцентів. Додаткові кольори, як-от зелений, жовтий, фіолетовий червоний, використовуються для станів успіху, помилок та декоративних елементів.

7.2 Компоненти інтерфейсу

Серед основних компонентів були розроблені: кнопки (Primary, Secondary, Tertiary), інпут-поля, чекбокси, модальні вікна, картки вправ, індикатори прогресу, теги, та інтерфейсні іконки [19]. Усі вони мають кілька станів – стандартний, наведення (hover), натиснутий (pressed), неактивний (disabled). Особливу увагу приділено формам зворотного зв'язку: помилки, валідація, підказки – усе оформлено відповідно до кольорової системи з високою читабельністю (рис. 7.1).

Кожен компонент відповідає модульній сітці та розмірам сітки у Figma, що дозволяє точно розміщувати елементи відповідно до загальної структури інтерфейсу.



Рисунок 7.1 – Компоненти кнопок

7.3 Текстові стилі

У платформі використовується шрифт Montserrat Alternates, який має сучасний, легкий і дружній вигляд. Він особливо підходить для освітнього контенту, оскільки поєднує геометричність і добру читабельність. У системі визначено декілька текстових стилів: заголовки (H1-H2), підзаголовки, основний текст, допоміжний текст, кнопкові написи, підписи до форм [20]. Кожен стиль має задану розмірність, міжрядковий інтервал (line height) і вага шрифту (font-weight), які відповідають принципам візуальної ієрархії (рис. 7.2).

Заголовки використовують насичене накреслення (Bold) і розмір від 24 до 48 px. Основний текст – середній розмір (16-18 px), з хорошим контрастом і достатнім інтерліньяжем. Допоміжний текст і підписи – світліші за кольором і менші за розміром, аби не перевантажувати візуальний ритм.

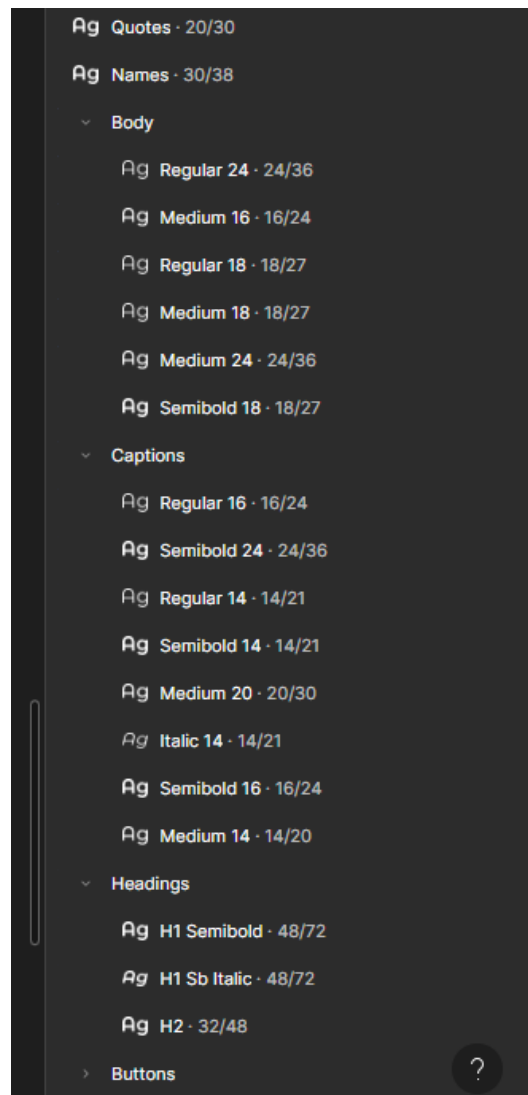


Рисунок 7.2 – Тестові стилі

7.4 UI Kit

UI Kit є базовою дизайн-системою, що об'єднує всі візуальні елементи платформи в єдину логіку [21]. У нього входять колірні стилі, текстові стилі, інпут-форми, кнопки, іконки, поля сповіщень, заголовки, стані помилок, тощо. Його створення дозволило зробити макети уніфікованими, логічно пов'язаними, а також полегшити підтримку дизайну в майбутньому. Усі елементи UI Kit були реалізовані у Figma як компоненти та варіанти, що дозволяє швидко змінювати й масштабувати інтерфейс (рис. 7.3).

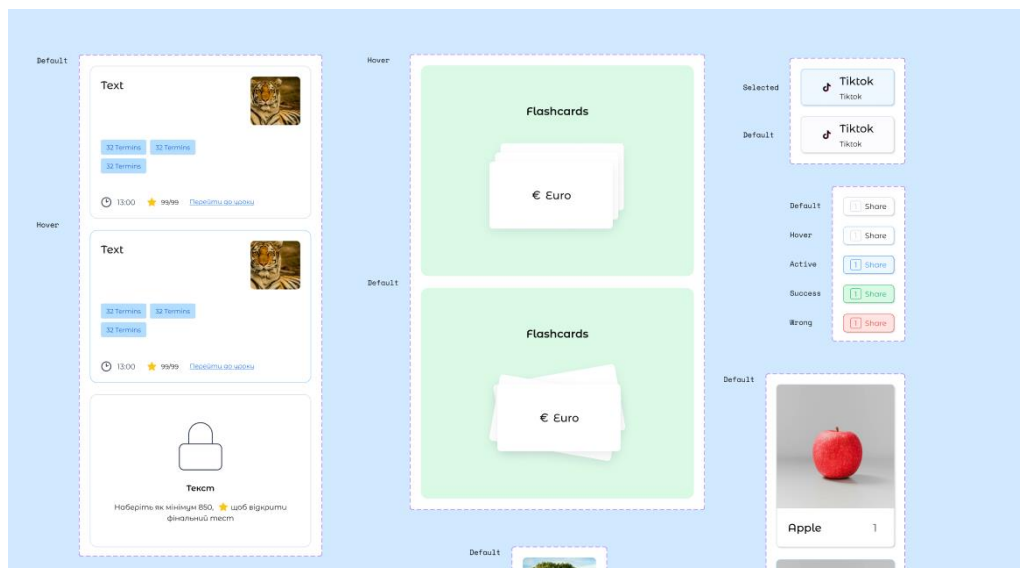


Рисунок 7.3 – Частина UI Kit

7.5 Дизайн головної сторінки

Головна сторінка платформи Speakly (рис. 7.4) є центральним хабом користувача, звідки здійснюється навігація до всіх ключових розділів. Її дизайн побудований за принципами інформаційної ієрархії, візуальної простоти та максимальної зручності у взаємодії. Структура сторінки розділена на кілька чітких модулів, кожен з яких має своє функціональне навантаження.

Зліва розташована постійно доступна навігаційна панель, що містить основні пункти:

- головна;
- бібліотека;
- картки;
- сповіщення.

Іконки супроводжуються підписами для підвищення доступності. Активний пункт підсвічується світло-блакитним фоном, що допомагає орієнтуватися.

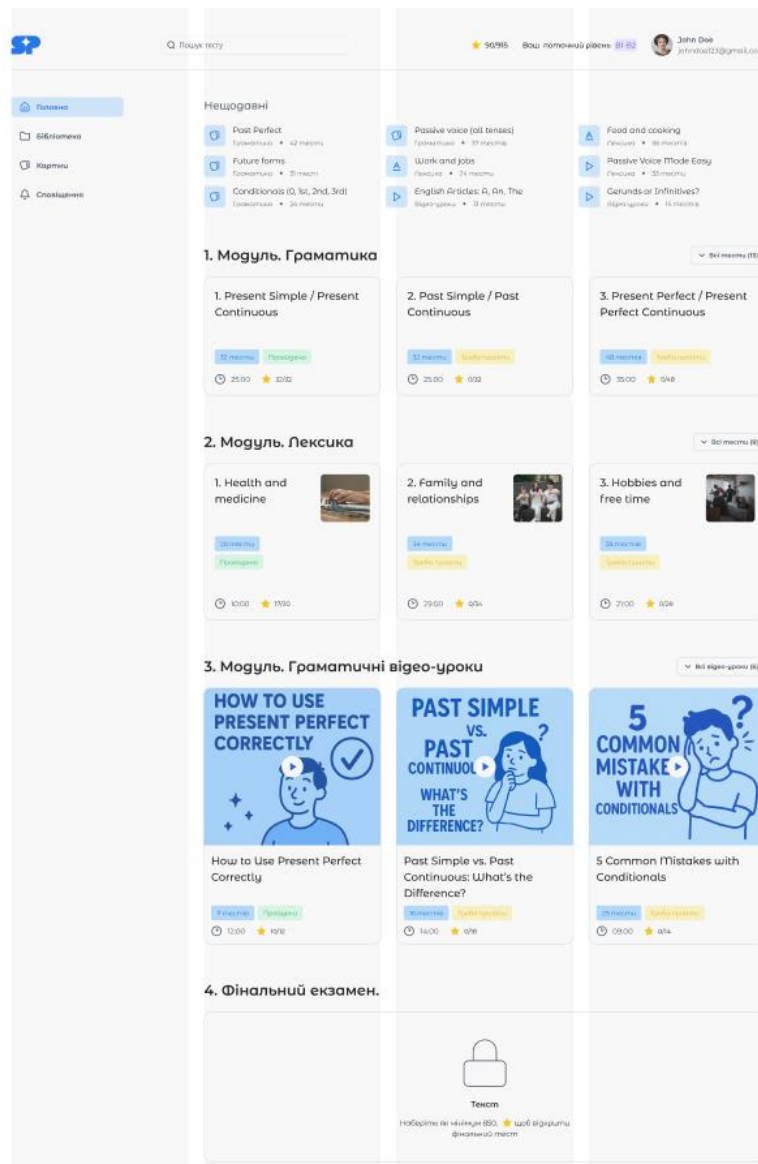


Рисунок 7.4 – Дизайн головної сторінки

У верхньому правому куті розміщено профіль користувача з аватаром, адресою електронної пошти та поточним рівнем знань. Поряд відображається загальний прогрес (90/915) – кількість пройдених тем з усіх доступних.

У верхній частині головної секції міститься розділ «Нещодавні», де відображаються останні теми, з якими працював користувач. Вони згруповані за темами (граматика, лексика, відео) та мають невеликі ярлики: кількість тестів, тривалість, статус проходження.

Головний контент поділений на чотири тематичні модулі які наведено нижче.

1. Модуль «граматика» – кожен блок містить назву теми, кількість тестів, прогрес, загальний бал та приблизний час на проходження тесту. Статуси (наприклад, «Пройдено» або «Треба пройти») виділяються кольором для кращої орієнтації.

2. Модуль «Лексика» – побудований аналогічно до граматичного, але теми мають супровідні ілюстрації, що допомагає створити візуальну асоціацію з поняттями.

3. Модуль «Граматичні відеоуроки» – містить картки відео з ілюстративними обкладинками, тривалістю, кількістю тестів і прогресом проходження. Це дозволяє швидко повернутись до вивченого матеріалу або повторити складні теми.

4. Фінальний екзамен – окремий блок із зачиненим станом. Щоб його розблокувати, користувач повинен набрати мінімум 850 балів у навчальних модулях. Це створює додаткову мотивацію до завершення курсу.

7.6 Дизайн сторінки тесту

Інтерфейс сторінки проходження граматичного тесту розроблено таким чином, щоб користувач міг повністю зосередитися на навчальному контенті без відволікання на сторонні елементи. Дизайн витриманий у мінімалістичному стилі, з достатнім простором, чіткою типографікою та логічним групуванням завдань (рис. 7.5).

У верхній частині інтерфейсу відображається прогрес користувача: поточна кількість виконаних завдань з 36 загальних (0/36) та назва теми (у цьому випадку – Present Simple / Present Continuous). З правого боку розміщені дві іконки – зірочка (можливість додати завдання в обране для повторного проходження) та іконка закриття, яка дозволяє повернутися на головну сторінку.

Усі завдання подані у вигляді вертикального списку. Візуальне оформлення побудоване на 4-колонковій сітці, де основний контент розміщується по центру, а бокові поля залишаються чистими для зменшення

навантаження на зір. Картки завдань мають світле тло, м'яку тінь і закруглені кути, що робить інтерфейс візуально легким і дружнім.

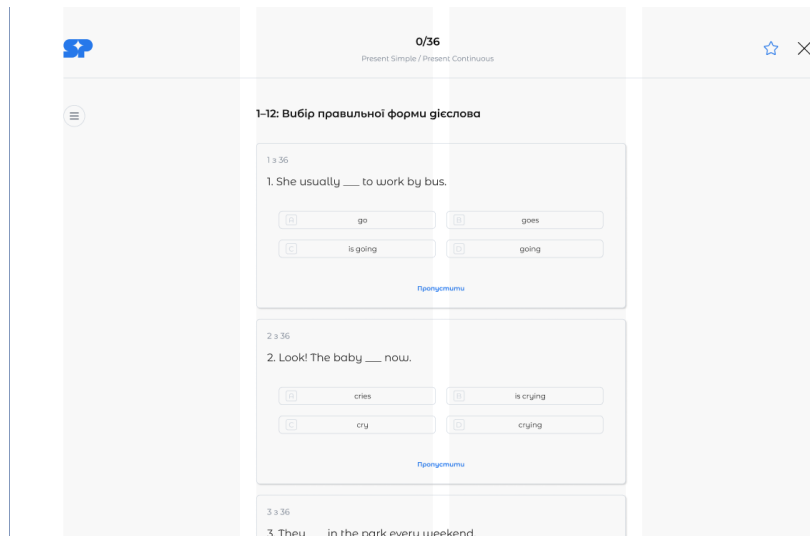


Рисунок 7.5 – Дизайн сторінки тесту

Кожен варіант відповіді має інтерактивний стан (hover, вибраний, підтверджений), що забезпечує зворотний зв'язок. Усі інтерактивні елементи достатньо великі для зручного натискання, враховуючи принципи доступності. Типографіка побудована на гарнітурі Montserrat Alternates, що забезпечує високу читабельність навіть для користувачів з вадами зору.

Тест реалізовано з урахуванням гнучкого навчального підходу – користувач сам обирає темп, може пропускати складні питання та повертатися до них пізніше. Завдяки цьому платформа не створює відчуття тиску, а формує комфортне освітнє середовище.

7.7 Дизайн сторінки з відео-уроком

У верхній частині інтерфейсу розміщується блок із відеоуроком, який є відправною точкою вивчення теми. Відео розташоване ліворуч і має візуально виділений плеєр з прев'ю-кадром та кнопкою запуску. Назва відео (How to Use Present Perfect Correctly) подана нижче, із збереженням чіткої ієрархії заголовків (рис. 7.6).

0/11
How to Use Present Perfect Correctly

Уважно подивіться відео-урок та виконайте тести нижче

How to Use Present Perfect Correctly

[00:00 - 00:15]
Hi everyone, and welcome! In this video, we're going to look at one of the most commonly used — and most commonly misunderstood — English tenses: the Present Perfect. If this tense has ever confused you, don't worry. Today, we'll clear it all up.

[00:15 - 01:10]
So what exactly is the Present Perfect? It's a tense we use to connect the past with the present. The idea is that something happened in the past, but it still matters now — maybe it has a result, maybe it's part of your experience, or maybe it just explains why something is the way it is today. To form it, we use "have" or "has" followed by the past participle. For example, "I have eaten," "She has finished," or "They have gone." We don't say when the action happened — because that's not the point. The focus is on the connection to now.

[01:10 - 02:30]
Let's talk about when we actually use it. One common use is to describe life experiences. Maybe you've been to another country. Maybe you've tried something unusual. If you say, "I've been to Japan" or "I've never eaten sushi," you're not telling me when it happened — you're just sharing something that's true about your

Рисунок 7.6 – Відео-урок

Праворуч від відео представлений розгорнутий транскрипт уроку, структурований за таймкодами (наприклад, [00:00 – 00:15], [00:15 – 01:10] тощо). Кожен блок транскрипту має відповідну іконку запуску відео з відповідного моменту, що дає змогу зручно орієнтуватися в навчальному матеріалі.

Нижче, аналогічно пункту, 7.6 розташовані тестові завдання, які присвячені темі урока (рис. 7.7).

1 з 20

1. Which sentence is correct?

A I have went to the store.

B I have gone to the store.

C I gone to the store.

D I have go to the store.

[Програти](#)

2 з 11

2. Which verb form is used in Present Perfect?

A Infinitive

B Past Simple

C Past Participle (V3)

D Gerund

[Програти](#)

3 з 11

3. What is the correct structure of Present Perfect?

A have/has + V2

B had + V3

C have/has + V3

D be + V3

[Програти](#)

Рисунок 7.7 – Тестові завдання

7.8 Створення флеш-карток

Інтерфейс створення модуля з флеш-картками реалізовано у вигляді зрозумілої та логічно структурованої форми, яка дозволяє користувачу швидко створити набір карток для вивчення нової лексики (рис. 7.8). У верхній частині розташовані два поля для введення – назва модуля та його опис. Це дає змогу користувачеві систематизувати навчальний матеріал та об'єднати пов'язані за темою картки в єдину структуру. Наприклад, модуль може мати назву «Animals and birds», а в описі можна коротко вказати, що до нього входять слова, пов'язані з назвами тварин.

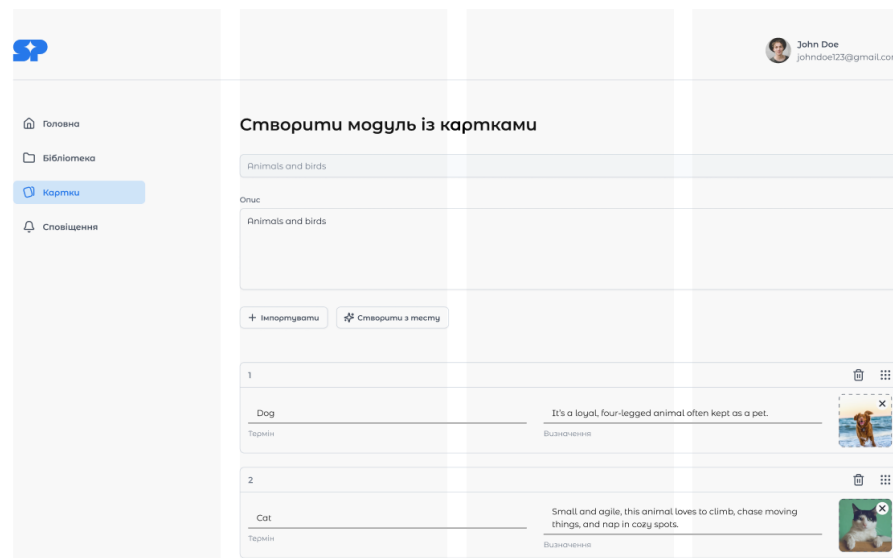


Рисунок 7.8 – Процес створення карток

Після заповнення основної інформації користувач може створювати картки. Кожна картка складається з двох обов'язкових елементів: терміну (тобто слова або фрази, яке необхідно вивчити) та визначення (тлумачення, перекладу або короткого пояснення значення цього слова). Таким чином реалізується класична структура флеш-картки, де на одній стороні – слово, а на іншій – його значення.

Окрім текстової інформації, користувач має можливість додати зображення до кожної картки. Це необов'язкова функція, однак вона значно

підвищує ефективність запам'ятовування, особливо для візуальних типів сприйняття. Наприклад, до терміну «Dog» можна прикріпити фотографію собаки, що дозволяє сформувати стійку асоціацію між словом і його візуальним образом. На рис. 7.9 зображено прилад такої картки.

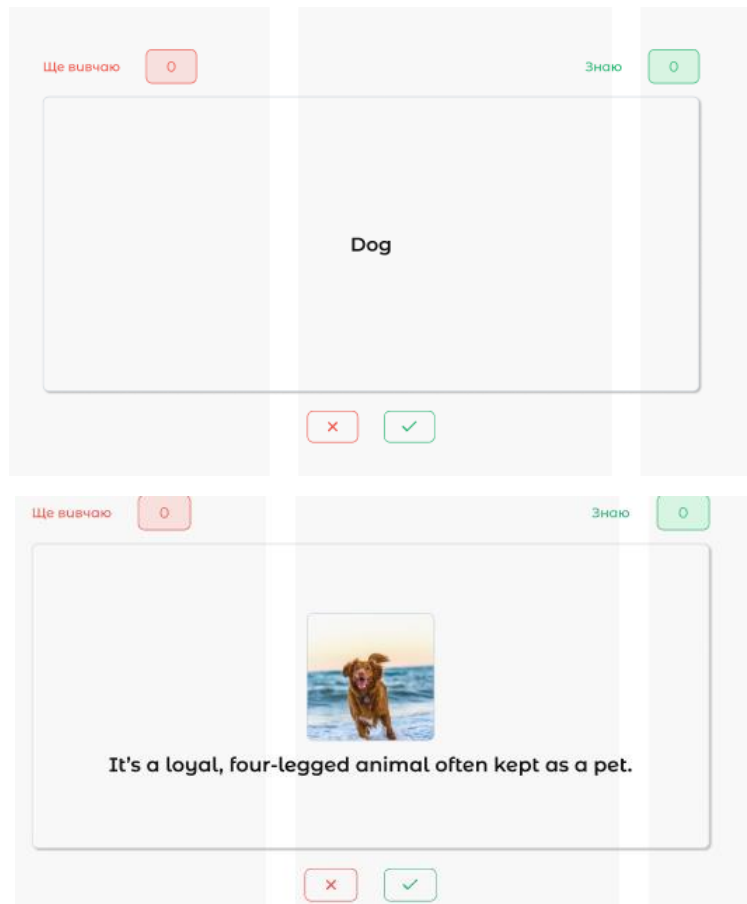


Рисунок 7.9 – Одна сторона картки з терміном

Для зручності взаємодії передбачені дві кнопки: «Імпортувати» – для додавання карток з файлу, та «Створити з тесту» – для ручного створення нових карток. Таким чином користувач може обирати найбільш зручний для себе спосіб наповнення модуля. Картки можна редагувати, змінювати їхній порядок або видаляти за допомогою відповідних кнопок поруч із кожним елементом.

Після завершення створення модуля з картками користувач отримує доступ до тренування, де він зможе практикувати запам'ятовування матеріалу. Флеш-картки перегортаються у звичному форматі: спочатку

показується термін, а при натисканні – визначення. Такий підхід дозволяє краще закріпити вивчене та сформувати навичку швидкого відтворення значень.

7.9 Прототип

Після завершення створення основної візуальної системи – UI Kit, компонування макетів та формування структури інтерфейсу – наступним етапом стала побудова інтерактивного прототипу платформи. Прототипування дозволяє візуалізувати поведінку інтерфейсу у динаміці, перевірити логіку взаємодії між екранами, оцінити зручність навігації та виявити потенційні проблеми ще до початку розробки [22].

Прототип створювався у середовищі Figma, що дозволило реалізувати всі переходи між екранами без залучення додаткових інструментів. Усі макети були пов'язані між собою відповідно до попередньо розробленого User Flow. Таким чином, було реалізовано логіку руху користувача від головної сторінки до реєстрації, онбордингу, вибору теми, проходження навчальних модулів і перегляду прогресу (рис. 7.10).

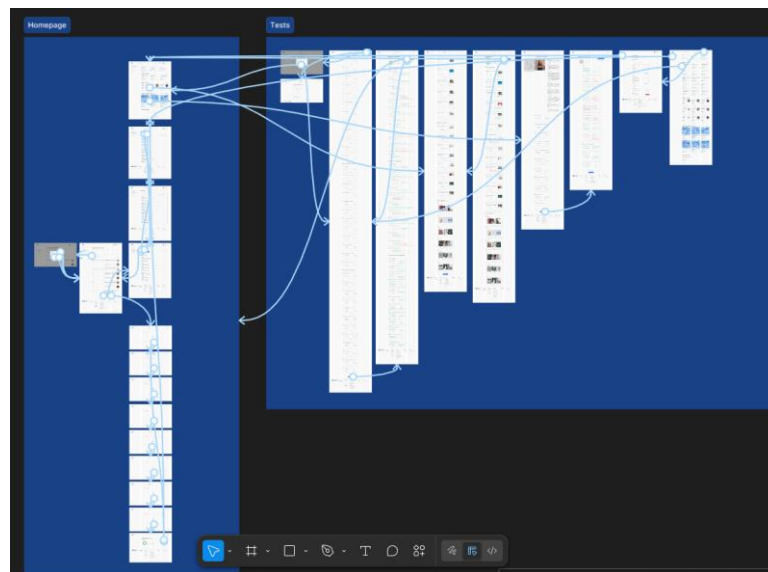


Рисунок 7.10 – Зв'язки на прототипі

8 ТЕСТУВАННЯ

До процесу тестування прототипу було залучено двох ключових представників цільової аудиторії, які мають безпосередній досвід у сфері вивчення й викладання англійської мови. Це дозволило отримати якісний експертний і користувачький зворотний зв'язок, поглибити розуміння взаємодії з платформою та виявити потенційні зони покращення ще до етапу фіналізації дизайну.

Викладач англійської мови з понад 10-річним педагогічним стажем був запрошений для оцінки навчальної логіки, структурованості матеріалів та доречності подачі граматичних тем. Після ознайомлення з платформою та проходження кількох модулів (у тому числі відеоуроків і тестів), викладач позитивно оцінив чітку послідовність подачі навчального контенту, візуальну простоту інтерфейсу та загальну дружність системи для студентів різного рівня підготовки.

Особливо він відзначив:

- логічну класифікацію граматичних тем;
- доцільність поєднання відео та тестових блоків;
- правильне формулювання завдань і мінімізацію зайвих пояснень;
- зручність відстеження прогресу.

Водночас було запропоновано додати короткі візуальні індикатори складності тем (наприклад, «початковий», «середній», «просунутий»), які допомогли б адаптувати навчання до рівня користувача.

Студент другого курсу, який регулярно користується онлайн-платформами (зокрема, Duolingo та Quizlet), був запрошений для оцінки зручності використання, інтерфейсної логіки та загального враження від проходження тестів. Він виконав повний модуль «Present Simple / Present Continuous» і дав відгуки щодо чіткості взаємодії, швидкості роботи й візуальної привабливості.

З його слів: «Дизайн виглядає дуже «легко» – усе зрозуміло з першого погляду, приємна типографіка, нічого не тисне. Сторінка тесту особливо подобається – фокусуєшся лише на завданні. Подобається, що можна пропустити запитання – це знижує стрес».

Він запропонував додати:

- міні-нагороди або вітальні повідомлення після проходження кожного блоку;
- більш помітний маркер завершення теми (рис. 8.1).

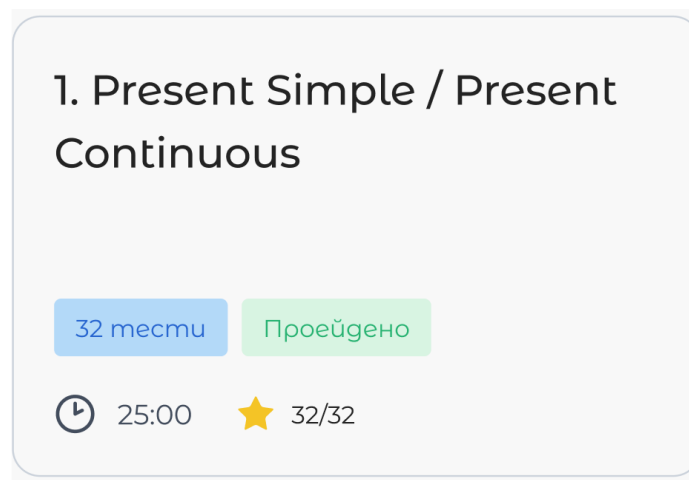


Рисунок 8.1 – Тег «пройдено» у блоці теста

На основі цього фокусного тестування було ухвалено рішення:

- міні-нагороди або вітальні повідомлення після проходження кожного блоку;
- додати невеликі мотиваційні повідомлення після завершення тем (рис 8.2).

Це тестування показало, що залучення представників різних сторін освітнього процесу – викладача й студента – забезпечує не лише технічну перевірку інтерфейсу, а й формує глибше розуміння контексту, у якому функціонує платформа. В результаті внесені зміни підвищили адаптивність платформи до реальних користувацьких очікувань та поведінки.

The screenshot shows a test result interface. At the top, it displays '31/36' and 'Present Simple / Present Continuous'. The main message is 'Чудово! Прекрасний результат! Ви отримуєте 31★ за цей тест' (Great! Excellent result! You receive 31★ for this test). Below this, it says 'Часу витрачено: 22 хвилини' (Time spent: 22 minutes). A donut chart shows '86%' completion. To the right, a table shows 'Правильно: 31' (Correct: 31) and 'Неправильно: 5' (Incorrect: 5). At the bottom, there is a question: '1-12: Вибір правильної форми дієслова' (1-12: Choose the correct form of the verb) and a sample question: '1. She usually ___ to work by bus.' Buttons for 'Повернутись на головну' (Return to home) and 'Пройти тест ще раз' (Retake test) are visible.

31/36
Present Simple / Present Continuous

Чудово! Прекрасний результат! Ви отримуєте 31★ за цей тест

Часу витрачено: 22 хвилини

86%

Правильно:	31
Неправильно:	5

Ваші відповіди

1-12: Вибір правильної форми дієслова

1 з 36

1. She usually ___ to work by bus.

Повернутись на головну

Пройти тест ще раз

Рисунок 8.2 – Результат проходження тесту

9 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА

9.1 Характеристика продукту

Результатом виконаної роботи є дизайн веб-платформи Speakly для вивчення англійської мови, орієнтований на широку аудиторію користувачів, що прагнуть вдосконалити свої мовні навички в онлайн-форматі. Платформа передбачає інтерактивний, інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, фокус на практиці усного мовлення, адаптивну побудову навчального процесу та сучасний візуальний стиль.

Особливістю платформи є те, що вона повністю безкоштовна для кінцевого користувача. Її стратегія ґрунтується не на прибутку, а на соціальній місії – зробити якісне мовне навчання доступним для всіх охочих, незалежно від фінансових можливостей.

9.2 Аналіз ринку та конкурентного середовища

Ринок цифрових освітніх продуктів з вивчення мов має високий рівень конкуренції. Найбільш відомими аналогами є Duolingo, Memrise, LingQ, Quizlet. Більшість із них пропонують безкоштовний доступ до базового функціоналу, однак основна частина можливостей є платною – через підписку, рекламу або покупки в додатку.

Платформа Speakly на цьому фоні позиціонується як відкрита освітня ініціатива. Її цінність – у доступності, прозорості та орієнтації на ефективність, а не комерціалізацію. Це дозволяє зайняти окрему нішу серед користувачів, які шукають повністю безкоштовний продукт без рекламних інтеграцій.

9.3 Бізнес-модель

Для реалізації проєкту використовується модель freemium без преміуму – усі функції доступні одразу, без обмежень. Потенційними джерелами фінансування подальшої розробки можуть бути:

- гранти (освітні, державні або міжнародні);
- партнерські програми з університетами або мовними школами;
- добровільні донати користувачів через Patreon чи Buy Me a Coffee;
- open Source-співпраця – залучення волонтерів, дизайнерів, локалізаторів, які розділяють місію продукту.

Цей підхід дозволяє залишатися незалежним від рекламодавців та зберігати освітню цінність як основний пріоритет.

9.4 Орієнтовна оцінка витрат на розробку

Попри те, що розробка дизайну велася в межах навчального проєкту, доцільно оцінити витрати, які знадобилися б у разі повноцінної реалізації проєкту командою (рис. 9.1).

Таблиця 9.1 – Розрахунок основної заробітної плати

Етап роботи	Посада	Ставка, грн/год	Час, год	Сума, грн
Аналіз аналогів	дизайнер	160	10	1600
Створення основного контенту	дизайнер	160	40	6400
Розробка UI-системи (UI kit)	дизайнер	160	10	1600
Дизайн Landing Page	дизайнер	160	20	3200
Прототипування	дизайнер	160	10	1600
Онбординг + реєстрація	дизайнер	160	12	1920
Тестування	дизайнер	160	8	1280
Разом				17600
Додаткова заробітна плата 20%				3520

Розмір додаткової заробітної плати складає 20% від основної:

$$17\,600 \times 0,2 = 3520 \text{ грн.}$$

Ставка єдиного соціального внеску становить 22 % від суми основної та додаткової заробітної плати:

$$(17\,600 + 3520) \times 0,22 = 4646,4 \text{ грн.}$$

Витрати на електроенергію розраховувалися з урахуванням таких параметрів: використання одного комп'ютеру потужністю 0,7 кВт·год, загальна тривалість роботи – 104 годин. Станом на 18.05.2025 тариф на електроенергію становив 4,32 грн/кВт·год. Отже, витрати на електроенергію:

$$0,07 \times 4,32 \times 110 \times 1 = 332,6 \text{ грн.}$$

Для розрахунку витрат на обслуговування комп'ютерної техніки потрібно визначити вартість обладнання та срок його її експлуатації, по закінченню якого, комп'ютерну техніку необхідно замінити. Середня кількість роботи обладнання складає 3 роки, в одному році 254 робочих днів. Вартість комп'ютера становить 25 000 грн. Звідси можемо порахувати:

$$(25\,000 / 3 \times 254 \times 8) \times 104 = 426,5 \text{ грн}$$

Сумарна вартість розробки:

$$17\,600 + 3520 + 4646,4 + 332,6 + 426,5 = 26525,5 \text{ грн.}$$

Урахування рентабельності у розмірі 30%:

$$26525,5 \times 0,3 = 7957,6 \text{ грн.}$$

Без ПДВ:

$$26525,5 + 7957,6 = 34\,483,15 \text{ грн.}$$

ПДВ (20%):

$$34\,483,15 \times 0,2 = 6896,6 \text{ грн.}$$

Повна вартість розробки з ПДВ:

$$34\,483,15 + 6896,6 = 41\,379,7 \text{ грн.}$$

Таблиця 9.2 – Розрахунок витрат і ціни розробки

Стаття витрат	Сума, грн
Основна заробітна плата	17 600
Додаткова заробітна плата	3520
ЄСВ (22%)	4646,4
Електроенергія	332,6
Витрати на обслуговування ЕОМ	426,5
Разом собівартість	26525,5
Прибуток (30% рентабельність)	7957,6
Ціна без ПДВ	34 483,15
ПДВ (20%)	6896,6
Ціна з ПДВ	41 379,7

Хоча платформа Sreakly розроблена як безкоштовна, розрахунок собівартості показує, що її умовна ринкова вартість становить 41 379,7 грн. Це свідчить про вагомий обсяг виконаної роботи, значну інтелектуальну складову та високий потенціал продукту, зокрема як навчального або відкритого освітнього інструменту.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі бакалавра було повністю розроблено дизайн інтерфейсу веб-платформи для вивчення англійської мови – Sreakly. Робота охоплювала всі етапи UI/UX-дизайну: від попереднього аналізу аналогів, вивчення цільової аудиторії та формування логіки взаємодії до створення інтерактивного прототипу, побудови системи стилів і проведення тестування.

Під час аналітичного етапу були досліджені сучасні досягнення у сфері цифрових освітніх платформ, зокрема принципи гейміфікації, адаптивного навчання, мікроформатів та комбінування навичок. Аналіз ринку дозволив визначити основні потреби та очікування користувачів, що стало основою для проєктування логіки інтерфейсу. У межах UX-дослідження був розроблений User Flow, який відображає типові сценарії взаємодії користувача з платформою – від першого входу до проходження навчального контенту.

На основі цих даних було створено модульну сітку, яка забезпечує візуальний порядок, гармонію та масштабованість. Візуальна частина оформлення – UI Kit – включає кольірну систему з градаціями від 25 до 950, набір компонентів, текстові стилі, інпут-форми, сповіщення та кнопки в різних станах. Усі елементи оформлення були реалізовані як уніфіковані компоненти у Figma, що дозволяє легко розвивати продукт у майбутньому.

На основі UI Kit було створено інтерактивний прототип, який змодельював логіку навігації та взаємодії між екранами. Проведене UX-тестування дозволило виявити слабкі місця, уточнити текстові підказки, покращити навігацію та спростити структуру деяких блоків. Було особливо акцентовано увагу на опрацюванні форм з помилками, зворотного зв'язку та зрозумілості повідомлень.

Таким чином, результатом кваліфікаційної роботи став повноцінно розроблений інтерфейс навчальної платформи, який відповідає сучасним

вимогам до дизайну: він функціональний, візуально гармонійний і спрямований на покращення користувацького досвіду. Платформа Speakly продовжує розвивати ідею відкритого доступу до знань без реклами й комерційних обмежень, а сама робота стала підтвердженням ефективності поетапного, системного підходу до створення цифрового продукту.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Баб'як В.С., Вовк О.В. Візуально-графічні і конструктивні особливості розробки фірмового стилю // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2022. Т. 2. С. 6-8.
2. The Word on Language Learning Apps – What's Behind Their Growing Popularity? // CivicScience. URL: <https://civicscience.com/the-word-on-language-learning-apps-whats-behind-their-growing-popularity/> (дата звернення: 09.06.2025).
3. Duolingo. URL: <https://www.duolingo.com/welcome> (дата звернення: 09.06.2025).
4. Learn languages online: English, German, Japanese... // LingQ. URL: <https://www.lingq.com/uk/accounts/login/> (дата звернення: 09.06.2025).
5. Memrise. URL: <https://www.memrise.com/> (дата звернення: 09.06.2025).
6. Quizlet URL: <https://quizlet.com> (дата звернення: 09.06.2025).
7. Не соромно запитати: що таке вайрфрейм, мокап і прототип // URL: <https://skvot.io/uk/blog/ne-soromno-zapitati-shcho-take-vayrfreym-mokap-i-prototip> (дата звернення: 12.05.2025).
8. Дейнеко Ж.В., Медведєва Г.М. Гейміфікація у навчальних платформах: вплив на мотивацію та ефективність навчання // Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті. 2025. Т. 6. С. 589-590.
9. Free design tool for websites, product design & more. Figma. URL: <https://www.figma.com/design/> (дата звернення: 12.05.2025).
10. Beautiful free images & pictures. URL: <https://unsplash.com/> (дата звернення: 12.05.2025).
11. Lucide Icons. Lucide. URL: <https://lucide.dev/> (дата звернення: 12.05.2025).
12. Deineko Z. & et al. Color space image as a factor in the choice of its processing technology // Problems of modern science and practice. 2021. P. 389-394.
13. 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.

14. Tailwind CSS Color Generator // UI Colors. URL: <https://uicolors.app/generate/d1b361> (date of access: 10.06.2025).

15. Montserrat Alternates // Google Fonts. URL: <https://fonts.google.com/specimen/Montserrat+Alternates> (дата звернення: 10.06.2025).

16. Що таке діаграма User Flow і як її створити // Weblium. URL: <https://ua.weblium.com/blog/sho-take-diagrama-user-flow> (дата звернення: 10.06.2025).

17. Глюза М., Вовк О. Основи UX-research // Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених. 2024. С. 112.

18. 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.

19. Creative Practice // CASES. URL: <https://cases.media/en/article/komponenti-v-grafichnikh-interfeisakh?srsltid=AfmBOopJpnSuCBwqkajPCJvBjvmMDKSf1Bid49GrDLAFCFасх2а7оq1v> (дата звернення: 10.06.2025).

20. Редакція. Ефективна робота з типографікою в Figma // UX PUB. URL: <https://ux.pub/editorial/iefektivna-robota-z-tipoghrafikoju-v-figma-4fgn> (дата звернення: 10.06.2025).

21. UI Kit що це і навіщо він потрібен? // Evergreen. URL: <https://evergreens.com.ua/ua/articles/ui-kit.html> (дата звернення: 10.06.2025).

22. Mezhetska Y. Прототипування в створенні продукту // UX PUB. URL: <https://ux.pub/qualitygeekllc/prototipuvannia-v-stvorienni-produktu-4bfg> (дата звернення: 10.06.2025).