

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет радіоелектроніки

Факультет Автоматизації, комп'ютерно-інтегрованих технологій та систем
(повна назва)

Кафедра Медіасистем та технологій
(повна назва)

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

Пояснювальна записка

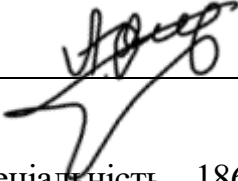
рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Розробка UI/UX дизайну сайту притулку для тварин
(тема)

Виконав:

здобувач 4 року навчання,

групи ВПВПС-22-1


Ангеліна МІХЄСВА
(власне ім'я, прізвище)

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

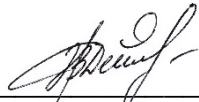
Тип програми освітньо-професійна

Освітня програма

Видавничо-поліграфічна справа
(повна назва освітньої програми)


Керівник ст. викл. Олексій ХОРОШЕВСЬКИЙ
(посада, власне ім'я, прізвище)

Допускається до захисту
Завідувач кафедри МСТ


(підпис)

Жанна ДЕЙНЕКО
(власне ім'я, прізвище)

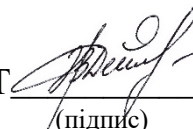
2026 р.

Харківський національний університет радіоелектроніки

Факультет Автоматизації, комп'ютерно-інтегрованих технологій та систем
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)

« 8 » червня 2026 р.

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

здобувачеві Міхєєвій Ангеліні Олегівні
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Розробка UI/UX дизайну сайту притулку для тварин

затверджена наказом по університету від 1 червня 2026 р. № 454 Ст

2. Термін подання здобувачем роботи до екзаменаційної комісії 06 липня 2026 р.

3. Вихідні дані до роботи

Тип продукції: електронний адаптивний вебсайт; Застосовані графічні компоненти: модульна сітка, інтерактивні елементи, UI-kit; Використані інструменти: Figma, ліцензійні фотостоки та іконографія, система peer-review для перевірки UX

4. Перелік питань, що потрібно опрацювати в роботі

Аналіз технічного завдання; Проєктування технологічного процесу розробки дизайну; Вибір інструментальних засобів розробки дизайну; Проєктування інформаційної структури сайту; Розробка графічного дизайну і модульної сітки; Розміщення інформації в модулях і створення навігації сайту; Тестування дизайну; Результати проєктування; 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; Мета та актуальність роботи; Визначення цільової аудиторії; Аналіз аналогів; Визначення функціональної структури сайту; Вибір інструментальних засобів; Розробка інформаційної архітектури сайту; Розробка UI-kitу та дизайн системи; Проєктування модульної сітки; Проєктування макетів; Розробка інтерактивного прототипу в Figma; Тестування дизайну; Публікація і підготовка до реалізації; Економічна частина; Висновки.

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

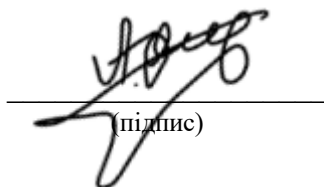
Найменування розділу	Консультант (посада, прізвище, ім'я, по батькові)	Позначка консультанта про виконання розділу	
		підпис	дата
Основна частина	ст. викл. Хорошевський О.І.		17.06.2026
Економічна частина	доц. Потій О.О.		16.06.2026

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

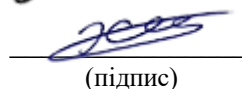
№	Назва етапів роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Аналіз технічного завдання	20.05.2026	виконано
2	Проектування технологічного процесу розробки дизайну	22.05.2026	виконано
3	Вибір інструментальних засобів розробки дизайну	25.05.2026	виконано
4	Проектування інформаційної структури сайту	27.05.2026	виконано
5	Розробка графічного дизайну і модульної сітки	29.05.2026	виконано
6	Розміщення інформації в модулях і створення навігації сайту	01.06.2026	виконано
7	Тестування дизайну	03.06.2026	виконано
8	Результати проектування	05.06.2026	виконано
9	Економічна частина	08.06.2026	виконано
10	Оформлення пояснювальної записки	10.06.2026	виконано
11	Оформлення графічної частини	19.06.2026	виконано

Дата видачі завдання 8 червня 2026 р.

Здобувач


(підпис)

Керівник роботи


(підпис)

ст. викл. Олексій ХОРОШЕВСЬКИЙ

(посада, власне ім'я, прізвище)

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка кваліфікаційної роботи: 64 с., 5 табл., 22 рис.,
3 дод., 20 джерел.

UI/UX ДИЗАЙН, ВЕБСАЙТ ПРИТУЛКУ, БЕЗПРИТУЛЬНІ ТВАРИНИ,
АДОПЦІЯ ТВАРИН, КОРИСТУВАЦЬКИЙ ІНТЕРФЕЙС, FIGMA,
АДАПТИВНИЙ ДИЗАЙН, МОДУЛЬНА СІТКА, ПРОТОТИПУВАННЯ.

Мета кваліфікаційної роботи – розробка UI/UX дизайну вебсайту притулку для тварин з урахуванням вимог до структури, візуальної мови, модульної сітки, адаптивності та користувацьких сценаріїв.

У роботі проаналізовано технічне завдання, визначено цільову аудиторію та її потреби, досліджено сучасні тенденції у UI/UX дизайні. Здійснено порівняльний аналіз аналогічних ресурсів вітчизняного та закордонного ринку. Обґрунтовано вибір інструментальних засобів розробки, зокрема середовища Figma. Спроектовано інформаційну структуру сайту, користувацькі сценарії взаємодії, модульну сітку та стилістичне оформлення.

Результатом проєкту є створення повноцінного адаптивного дизайну вебсайту для притулку тварин, придатного до подальшої реалізації як цифрового продукту соціального значення.

ABSTRACT

Explanatory note of the qualification work: 64 p., 5 tab., 11 fig., 22 app., 20 sources.

UI/UX DESIGN, ANIMAL SHELTER WEBSITE, HOMELESS ANIMALS, ANIMAL ADOPTION, USER INTERFACE, FIGMA, RESPONSIVE DESIGN, MODULAR GRID, PROTOTYPING.

The purpose of the qualification work is the development of a UI/UX design for an animal shelter website, taking into account the requirements for structure, visual language, modular grid, responsiveness, and user scenarios.

The work analyzes the technical assignment, identifies the target audience and its needs, and examines modern trends in UI/UX design. A comparative analysis of similar resources from the domestic and foreign markets was carried out. The choice of development tools, in particular the Figma environment, was substantiated. The information structure of the website, user interaction scenarios, modular grid, and stylistic design were developed.

The result of the project is the creation of a complete responsive design for an animal shelter website, suitable for further implementation as a digital product of social significance.

ЗМІСТ

	С.
ВСТУП.....	8
1 АНАЛІЗ ТЕХНІЧНОГО ЗАВДАННЯ	10
1.1 Загальні вимоги до проєкту	10
1.2 Аналітичний огляд літератури за темой роботи	12
1.3 Аналіз аналогів дизайну сайту притулків для тварин	14
1.4 Цільова аудиторія та вимоги до дизайну	19
2 ПРОЄКТУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПРОЦЕСУ	
РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ	23
2.1 Визначення функціональної структури сайту	23
2.2 Аналітика вхідних даних та дослідження аналогів	24
2.3 Формування логіки взаємодії та проєктування	
користувацьких сценаріїв	25
2.4 Візуальна реалізація та створення макетів у Figma	26
2.5 Побудова інтерактивного прототипу	27
3 ВИБІР ІНСТРУМЕНТАЛЬНИХ ЗАСОБІВ РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ	29
3.1 Огляд програмних засобів для UI/UX проєктування	29
3.2 Обґрунтування вибору Figma як основного інструменту	31
4 ПРОЄКТУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СТРУКТУРИ САЙТУ	34
4.1 Структура сайту та її моделювання.....	34
4.2 Користувацькі сценарії взаємодії	35
4.3 Логіка навігації та повторюваних елементів	37
4.4 Адаптація інформаційної структури до різних пристроїв	38
5 РОЗРОБКА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ І МОДУЛЬНОЇ СІТКИ.....	40
5.1 Загальна концепція дизайну сайту	40
5.2 Ідея та стилістичне рішення.....	40
5.3 Розробка UI-кіту та дизайн-системи	42
5.4 Модульна сітка та адаптивність	43

6 РОЗМІЩЕННЯ ІНФОРМАЦІЇ В МОДУЛЯХ	
І СТВОРЕННЯ НАВІГАЦІЇ САЙТУ	44
6.1 Інформаційні модулі та блоки сайту	44
6.2 Картки тварин як персоналізовані інформаційні одиниці	45
6.3 СТА-блоки та інтерактивна навігація	45
6.4 Узгодженість контенту і навігації	46
7 ТЕСТУВАННЯ ДИЗАЙНУ	48
7.1 Перевірка логіки переходів та взаємодій	48
7.2 Перевірка адаптивності інтерфейсу	49
7.3 Результати тестування та доопрацювання	50
8 РЕЗУЛЬТАТИ ПРОЄКТУВАННЯ	52
8.1 Фінальні макети	52
8.2 Інтерактивний прототип.....	53
8.3 Публікація і підготовка до реалізації	54
9 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА	56
9.1 Характеристика продукту	56
9.2 Порядок проєктування вебсайту.....	57
9.3 Розрахунок витрат на реалізацію проєкту	58
ВИСНОВКИ	62
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ	63
ДОДАТОК А Макети десктопної версії сайту	65
ДОДАТОК Б Макети мобільної версії сайту.....	69
ДОДАТОК В Розроблений UI-кіт	70

ВСТУП

Проблема безпритульних тварин залишається актуальною для багатьох країн світу, зокрема й для України. Притулки відіграють важливу роль у порятунку тварин, їх утриманні та пошуку нових власників. Проте інформація про тварин і діяльність притулків часто є недостатньо доступною для широкої аудиторії. У зв'язку з цим створення спеціалізованих вебресурсів стає важливим засобом комунікації між притулками, волонтерами та потенційними власниками тварин.

Актуальність теми полягає у необхідності використання сучасних цифрових технологій для поширення інформації про безпритульних тварин та підвищення ефективності процесу їх адопції. Важливу роль у цьому відіграє UI/UX дизайн, який забезпечує зручність користування вебсайтом, доступність інформації та комфортну взаємодію користувача з вебресурсом.

Метою кваліфікаційної роботи є розробка UI/UX дизайну вебсайту притулку для тварин, спрямованого на покращення користувацького досвіду, підвищення доступності інформації про тварин та стимулювання процесу їх адопції.

Під час проєктування вебсайту необхідно враховувати потреби різних груп користувачів: потенційних власників тварин, волонтерів, донорів і працівників притулку. Основними функціональними елементами такого вебресурсу є каталог тварин, сторінки з детальною інформацією про тварин, форма подання заявки на адопцію та інформаційні розділи про діяльність притулку.

Важливим аспектом UI/UX дизайну є створення інтуїтивної навігації, адаптивного інтерфейсу та візуального оформлення, яке сприятиме формуванню емоційного зв'язку між користувачем і твариною. Використання фотографій, іконографіки, гармонійної кольорової палітри та зрозумілої

типографіки покращує користувацький досвід і підвищує ефективність взаємодії з вебсайтом.

Крім того, сучасний вебресурс повинен бути адаптивним для різних типів пристроїв, оскільки значна частина користувачів переглядає вебсайти зі смартфонів і планшетів. Адаптивний дизайн забезпечує зручність користування незалежно від розміру екрана та сприяє підвищенню залученості користувачів.

Отже, використання принципів UI/UX дизайну у створенні вебсайту притулку для тварин дозволяє покращити комунікацію між притулком та користувачами, зробити інформацію доступнішою і сприяти збільшенню кількості успішних адопцій тварин.

1 АНАЛІЗ ТЕХНІЧНОГО ЗАВДАННЯ

1.1 Загальні вимоги до проєкту

Технічне завдання на розробку UI/UX дизайну вебсайту притулку для тварин визначає комплексні вимоги до створення електронного інформаційного ресурсу соціального спрямування. Вебсайт має забезпечувати ефективну комунікацію між притулком та його цільовою аудиторією, сприяти процесу адопції тварин, залучати волонтерів та донорів до підтримки діяльності організації [19].

Тип інтерфейсу: адаптивний вебсайт, доступний через браузер на комп'ютерах та мобільних пристроях.

Основне призначення та функції вебсайту:

- інформування про діяльність притулку, його місію та цінності;
- презентація тварин, які потребують дому, з можливістю перегляду детальної інформації;
- організація допомоги через різні канали: фінансова підтримка, волонтерство, онлайн-опікунство;
- управління проєктами притулку (ліки, корм, стерилізація) з можливістю цільової підтримки;
- забезпечення персоналізованого досвіду через особисті кабінети користувачів;
- надання контактної інформації та зворотного зв'язку.

Вебсайт розробляється як адаптивний веб-ресурс (web), оптимізований для перегляду на різних типах пристроїв: настільних комп'ютерах та смартфонах. Пріоритетом є забезпечення коректного відображення інтерфейсу на мобільних пристроях, оскільки значна частина цільової аудиторії користується саме ними для швидкого доступу до інформації та здійснення благодійних внесків.

Вихідним станом продукту є створення проєкту з нуля без наявних попередніх рішень. Відсутній готовий прототип або концепція, що дозволяє реалізувати дизайн відповідно до актуальних тенденцій UI/UX проєктування та специфіки соціальних проєктів.

Обсяг та рівень деталізації інтерфейсу у межах кваліфікаційної роботи передбачено розробку дизайну основних функціональних сторінок вебсайту:

- головна сторінка;
- сторінка проєктів з можливістю фільтрації (ліки, корм, стерилізація);
- каталог тварин з фільтрацією (коти, собаки, є куратор);
- детальна картка тварини;
- сторінка про нас;
- сторінка контактів;
- сторінка допомоги з розділами: щомісячна підписка, разова допомога, форма волонтерства, анкета на онлайн-опікунство (PR-опіка, дружня соціалізація, фінансова підтримка);
- сторінка особистого кабінету;
- сторінки входу, реєстрації та відновлення паролю;
- сторінка помилки 404.

Кожна сторінка проєктується у декількох адаптивних форматах для різних розмірів екранів (desktop, mobile).

Інтерфейс має бути інтуїтивно зрозумілим, з чіткою навігацією та мінімальною кількістю кроків до цільової дії. Важливою є емоційна складова: використання якісних фотографій тварин, теплої кольорової палітри, дружнього стилю комунікації у текстах. Дизайн повинен викликати довіру, емпатію та бажання допомогти. Особлива увага приділяється зручності форм подання заявок, оформлення підписок та реєстрації в системі.

Щодо функціональних вимог, система має забезпечувати можливість фільтрації контенту за різними критеріями, персоналізації користувачького досвіду через особисті кабінети, збереження історії взаємодії користувача з притулком. Форми мають бути зрозумілими, з валідацією полів та чіткими

підказками. Процес оформлення допомоги має бути максимально спрощеним та прозорим.

Результатом роботи є повноцінний інтерактивний прототип, створений у середовищі Figma, з налаштованими переходами між сторінками, інтерактивними елементами та адаптивними макетами [11]. Прототип дозволяє продемонструвати користувацькі сценарії та логіку взаємодії з інтерфейсом без необхідності програмування.

Дизайн має бути оптимізованим для швидкого завантаження, з урахуванням можливих обмежень інтернет-з'єднання користувачів. Зображення тварин потребують оптимізації за розміром без втрати якості. Інтерфейс має коректно відображатися у популярних браузерях та забезпечувати базову доступність для користувачів з обмеженими можливостями.

Таким чином, загальні вимоги до проєкту визначають створення емоційно насиченого, функціонально повного та технічно коректного дизайну вебсайту, який сприятиме досягненню соціальної місії притулку – знаходженню дому для безпритульних тварин та залученню суспільства до підтримки їхнього благополуччя.

1.2 Аналітичний огляд літератури за темой роботи

Проектування дизайну вебсайту потребує ґрунтовного вивчення теоретичних основ структурування інформації, принципів побудови модульних сіток, організації типографіки, роботи з кольором та розуміння логіки користувацької поведінки в цифровому середовищі. Для успішної реалізації проєкту необхідно опиратися на перевірені методики та сучасні дослідження у сфері UI/UX дизайну [9].

Модульна сітка є фундаментальним інструментом для впорядкування контенту на сторінці. Вона забезпечує візуальну рівновагу між елементами та полегшує сприйняття інформації користувачем. Дослідження показують, що

використання 12-колонкової сітки є найбільш гнучким рішенням для сучасного вебдизайну, оскільки дозволяє легко адаптувати макет під різні розміри екранів [20]. Така структура добре зарекомендувала себе як у комерційних проєктах, так і в соціальних ініціативах, де важливо зберегти баланс між естетикою та функціональністю.

Типографіка відіграє вирішальну роль у формуванні візуальної ієрархії та забезпеченні комфортного читання контенту. Правильний підбір шрифтів із різною насиченістю, чіткий поділ між заголовками та текстовими блоками, а також продумане компоновання безпосередньо впливають на те, наскільки легко користувач сприймає інформацію. Дослідники у галузі вебдизайну наголошують, що для соціальних проєктів особливо важливо обирати шрифти, які викликають відчуття теплоти та доступності, а не холодної офіційності [19].

Кольорова палітра впливає не лише на зовнішній вигляд інтерфейсу, а й на емоційний стан користувача під час взаємодії з вебсайтом. Для проєктів гуманітарного спрямування рекомендується використовувати теплі, м'які відтінки, які асоціюються з турботою, довірою та відкритістю. Психологія кольору в контексті вебдизайну свідчить, що пастельні тони сприяють створенню комфортної атмосфери та знижують рівень тривожності, що особливо важливо для користувачів, які приймають емоційно значуще рішення про адопцію тварини.

Проектування користувацького інтерфейсу також базується на розумінні поведінкових моделей аудиторії. Вебсайти благодійного або соціального спрямування мають бути максимально прозорими, передбачуваними та емоційно близькими до користувача. Дослідження в галузі гуманно-орієнтованого дизайну показують, що люди більш схильні довіряти ресурсам, які демонструють щирість через візуальну мову, чесні тексти та зрозумілу структуру. Це підтверджує необхідність ретельного планування не лише естетичної складової, а й логіки навігації та подання інформації.

Важливим аспектом є адаптивність інтерфейсу. Сучасні користувачі очікують, що вебсайт буде однаково зручним на будь-якому пристрої. Принципи responsive design передбачають гнучку перебудову макету залежно від ширини екрана, збереження читабельності тексту та доступності всіх функціональних елементів. Для соціальних проєктів це особливо критично, адже значна частина аудиторії переглядає інформацію зі смартфонів у різних життєвих ситуаціях.

Окремо варто відзначити роль емоційного дизайну в контексті вебсайтів для притулків тварин. Використання якісних фотографій, особистих історій та звернень від першої особи створює ефект присутності та залучення. Дослідники UI/UX підкреслюють, що емоційний зв'язок між користувачем та контентом суттєво підвищує ймовірність цільової дії, будь то подання заявки на адопцію чи фінансова підтримка [17, 3].

Використання зазначених джерел та методологічних підходів дозволило сформулювати базові принципи для розробки дизайну вебсайту притулку для тварин. Це включає чітку структуру сторінок, доброзичливу типографіку, природну навігацію, акцент на візуальному контенті з фотографіями тварин та їхніми історіями, а також збалансоване колористичне рішення, що відповідає емоційній тематиці проєкту.

1.3 Аналіз аналогів дизайну сайту притулків для тварин

Одним із важливих етапів підготовки до розробки дизайну вебсайту є дослідження існуючих ресурсів зі схожою тематикою або функціональним призначенням. Аналіз аналогів дозволяє виявити сильні та слабкі сторони конкурентних або суміжних проєктів, визначити типові помилки в організації користувацького досвіду, а також запозичити вдалі рішення щодо структури, навігації, подачі контенту та візуального стилю.

Для дослідження було обрано як вітчизняні, так і міжнародні ресурси, що представляють діяльність притулків для тварин, зоозахисні ініціативи та

платформи для адопції. Кожен сайт оцінювався за кількома критеріями, які є важливими для соціальних проєктів. Насамперед, це логіка побудови інформаційної архітектури та зручність навігації. Також увага приділялася якості візуального контенту, оскільки фотографії тварин відіграють ключову роль у формуванні емоційного зв'язку з користувачем. Не менш важливими є типографіка, адаптивність інтерфейсу для мобільних пристроїв, структура каталогу тварин, оформлення персональних карток та загальний емоційний вплив, який справляє ресурс на відвідувача.

Результати порівняльного аналізу представлено у таблиці 1.1.

Таблиця 1.1 – Порівняльний аналіз вебсайтів притулків для тварин

Назва сайту	Переваги	Недоліки
Gostomel Shelter	Сучасний дизайн, емоційні фотографії тварин, наявність розділу допомоги, зрозуміла структура	Обмежена функціональність каталогу, відсутність фільтрації тварин, недостатня адаптація під мобільні пристрої
Tierschutzverein München	Професійний дизайн, детальна інформація про тварин, добре структуровані розділи, якісні фото	Складна навігація для нових користувачів, перевантаженість текстовою інформацією, застаріла типографіка
Domivka	Чітка місія, емоційний контент, актуальні новини, зручні форми зворотного зв'язку	Відсутній повноцінний каталог тварин, слабка візуальна ієрархія, обмежена адаптивність
Glad Pet	Яскравий дизайн, інтуїтивна навігація, наявність особистих кабінетів, система онлайн-опікунства	Надмірна кількість елементів на головній сторінці, складність форм реєстрації
Battersea	Високоякісний контент, професійна фотографія, детальні історії тварин, відмінна адаптивність	Орієнтація на британську аудиторію, складна структура для швидкого пошуку тварини

Вебсайт Gostomel Shelter (рис. 1.1) демонструє сучасний підхід до дизайну з використанням емоційних фотографій тварин та чіткою структурою інформації. Особливу увагу приділено розділу допомоги, де користувачі

можуть обрати різні способи підтримки притулку. Проте функціональність каталогу тварин є обмеженою, відсутня можливість фільтрації за важливими параметрами, а мобільна версія потребує оптимізації для забезпечення комфортного перегляду на смартфонах.

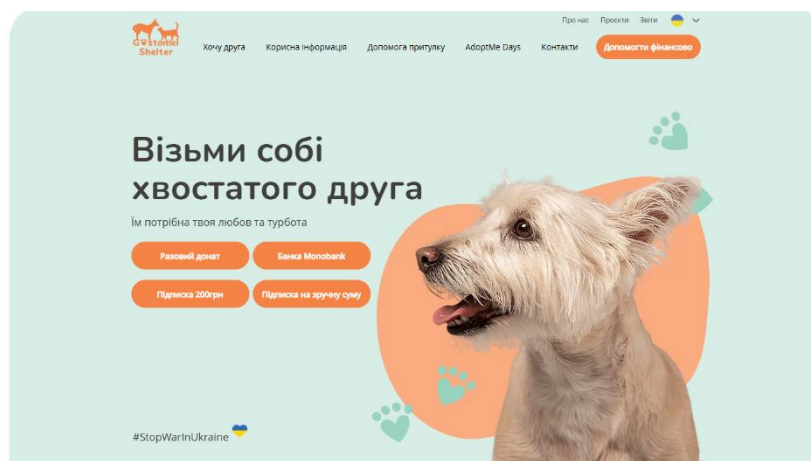


Рисунок 1.1 – Головна сторінка сайту Gostomel Shelter

Джерело: Gostomel Shelter [5]

Німецький притулок Tierschutzverein München (рис. 1.2) представляє професійно виконаний ресурс із детальною інформацією про кожну тварину та якісним фотоконтентом.



Рисунок 1.2 – Головна сторінка сайту Tierschutzverein München

Джерело: Tierschutzverein München [7]

Структура сайту добре продумана, з окремими розділами для різних видів діяльності притулку. Водночас навігація може викликати труднощі у нових відвідувачів через велику кількість підрозділів, а перевантаженість текстовою інформацією ускладнює швидке сприйняття ключових повідомлень.

Платформа Domivka (рис. 1.3) фокусується на емоційному контенті та чіткій презентації місії організації. Сайт регулярно оновлюється актуальними новинами та історіями про врятованих тварин, що допомагає формувати довіру аудиторії. Форми зворотного зв'язку є зручними та доступними. Проте відсутність повноцінного каталогу тварин з можливістю пошуку обмежує функціональність ресурсу для користувачів, які хочуть знайти конкретну тварину для адопції.

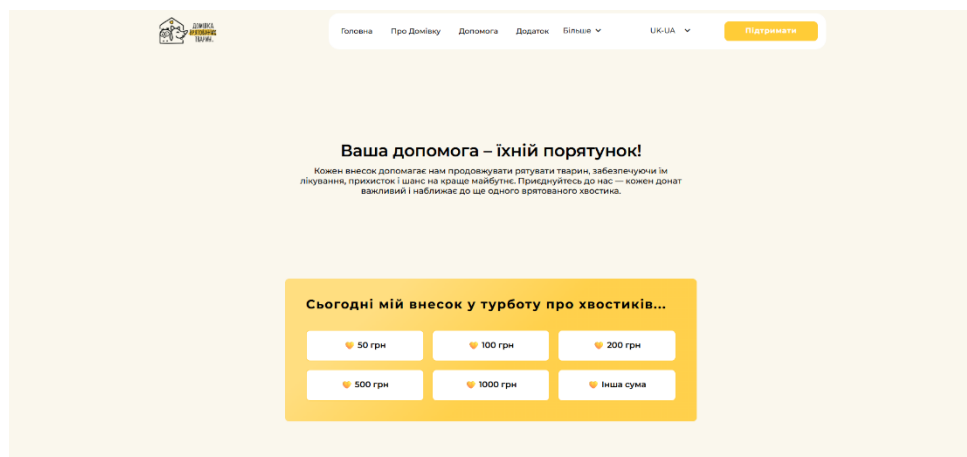


Рисунок 1.3 – Головна сторінка сайту Domivka

Джерело: Domivka [2]

Вебсайт Glad Pet (рис. 1.4) виділяється яскравим сучасним дизайном та інтуїтивно зрозумілою навігацією. Особливістю є наявність онлайн-опікунства, що дозволяє користувачам підтримувати тварин дистанційно. Такий підхід є інноваційним для вітчизняного ринку. Разом із тим, головна сторінка перевантажена різними елементами, що може відволікати увагу від основної мети візиту, а процес реєстрації виявився складнішим, ніж очікувалося.

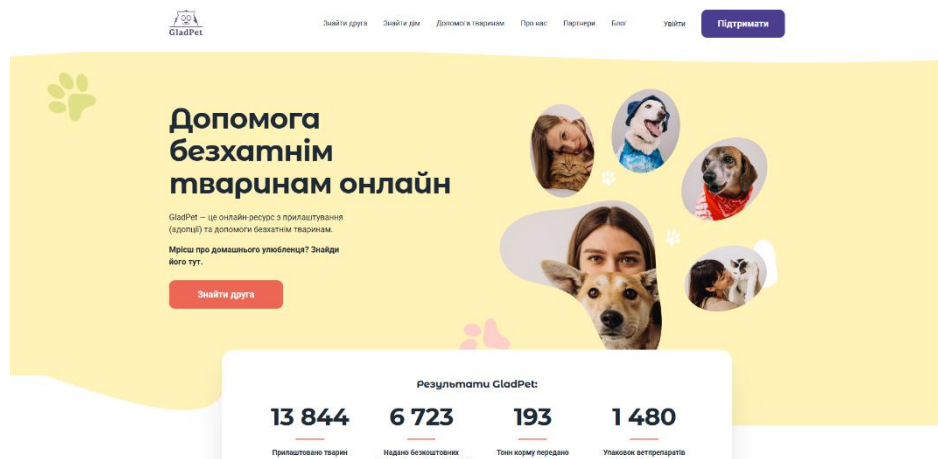


Рисунок 1.4 – Головна сторінка сайту Glad Pet
Джерело: GladPet [4]

Британський притулок Battersea (рис. 1.5) демонструє найвищі стандарти якості веб-дизайну серед досліджених ресурсів. Контент є професійно виконаним, фотографії тварин зроблені на високому рівні, кожна історія детально описана та емоційно подана. Адаптивність інтерфейсу бездоганна, що забезпечує комфортний досвід на будь-якому пристрої. Основним обмеженням є специфічна орієнтація на британську аудиторію з урахуванням місцевих особливостей законодавства та культурного контексту, що ускладнює пряме перенесення підходів на український ринок.

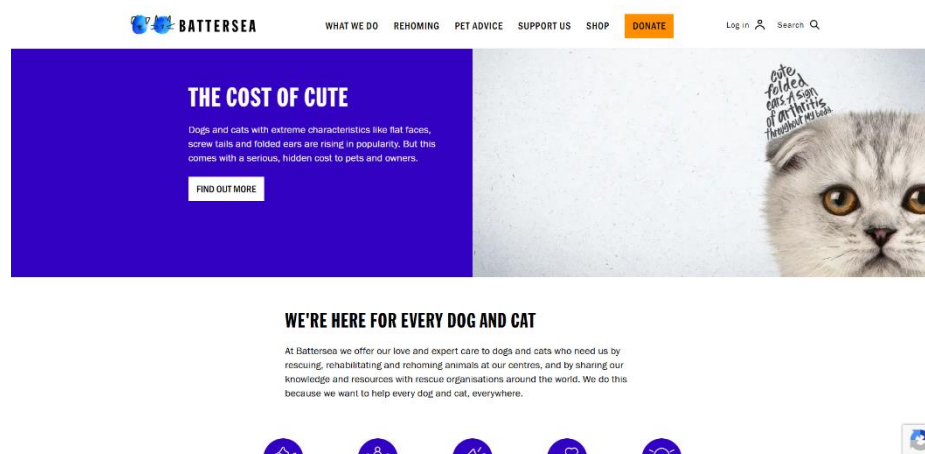


Рисунок 1.5 – Головна сторінка сайту Battersea
Джерело: Battersea Dogs & Cats Home [1]

На основі проведеного аналізу було сформовано кілька ключових висновків для розробки власного проєкту. Інтерфейс має бути мінімалістичним та зосередженим на візуальному контенті, де основним акцентом виступають якісні фотографії тварин. Структура вебсайту повинна бути простою та інтуїтивно зрозумілою, з легким доступом до каталогу, можливістю фільтрації та детальними картками кожної тварини. Адаптивність під мобільні пристрої є критично важливою, оскільки значна частина користувачів переглядає інформацію зі смартфонів. Емоційна складова має бути присутньою, але збалансованою, без надмірної драматизації чи маніпуляції почуттями.

Дослідження також виявило типові помилки, яких варто уникати. Це надмірна складність навігаційної структури, перевантаженість сторінок текстовою інформацією без чіткої візуальної ієрархії, відсутність ефективних інструментів пошуку та фільтрації тварин, а також недостатня увага до оптимізації мобільної версії. Натомість успішні міжнародні проєкти демонструють важливість якісного фотоконтенту, простоти користувацьких сценаріїв та чесної, прозорої комунікації з аудиторією [13].

Таким чином, аналіз аналогів дозволив визначити оптимальний баланс між емоційною привабливістю та функціональною ефективністю, що стане основою для розробки дизайну вебсайту притулку для тварин.

1.4 Цільова аудиторія та вимоги до дизайну

Визначення цільової аудиторії є критично важливим етапом у процесі створення вебсайту, оскільки саме розуміння користувачів дозволяє прийняти правильні дизайнерські рішення. Для вебсайту притулку для тварин це питання набуває особливого значення, адже взаємодія з таким ресурсом має виражений емоційний компонент. Користувачі приходять сюди не просто за інформацією, а з надією знайти нового члена сім'ї або допомогти тим, хто цього потребує.

Соціальні проєкти пріоритизують довіру, щирість та прозорість комунікації. Дизайн повинен чесно розповідати історії, а не маніпулювати емоціями, надаючи користувачам можливість зробити усвідомлений вибір.

Різні вікові групи мають відмінні звички у використанні цифрових ресурсів: молодші користувачі переважно заходять зі смартфонів та очікують швидкої реакції, старша аудиторія цінує детальні пояснення. Врахування цих відмінностей допомагає зробити вебсайт зручним для всіх категорій відвідувачів.

Для системного аналізу аудиторії було застосовано метод багатокритеріального дослідження, результати якого представлені у таблиці 1.2. Такий підхід охоплює не лише демографічні показники, але й психологічні особливості, поведінкові моделі та технічні умови взаємодії з вебресурсом.

Таблиця 1.2 – Характеристика цільової аудиторії вебсайту

Критерій	Опис
Вікова група	22–45 років, переважно жінки, пари та молоді сім'ї
Місце проживання	Великі міста України та приміська зона
Освіта та професія	Вища освіта, представники ІТ, креативних індустрій, освітнього сектору з стабільним доходом
Ціннісні орієнтири	Емпатія до тварин та відкритість до благодійності
Онлайн-поведінка	Швидкий перегляд, фокус на візуалі, несприйняття складних інтерфейсів
Головні мотиви	Адопція тварини, фінансова допомога, волонтерство, онлайн-опікунство
Перешкоди	Недовіра до організацій, страх складної процедури, сумніви у прозорості
Джерела трафіку	Соціальні мережі (Instagram, Facebook, TikTok), пошукові системи
Використовувані пристрої	Переважно мобільні телефони, рідше планшети та комп'ютери
Очікування від контенту	Справжні історії, якісні фото та особисті звернення

Основну частину відвідувачів становлять люди з усталеним способом життя, які мають можливість і бажання взяти на себе відповідальність за тварину. Вони проживають у містах, де є доступ до ветеринарних клінік та зоомагазинів, що є практичною передумовою для утримання домашнього улюбленця.

Рівень освіти та професійна належність впливають на те, як ці люди взаємодіють з цифровими продуктами. Вони звикли до якісних інтерфейсів, розуміють цінність зручності та очікують професійної подачі інформації. Водночас вони чутливі до фальші та легко розпізнають маніпулятивний контент.

Емоційна складова є визначальною для цієї аудиторії. Рішення про адопцію приймається серцем, а не розумом, тому дизайн має створювати простір для емпатії. Фотографії тварин, їхні історії та можливість уявити їх частиною власного життя стають головними інструментами переконання.

Поведінка в інтернеті диктує технічні вимоги до сайту. Користувачі не будуть чекати довгого завантаження сторінок або розбиратися зі складною навігацією. Якщо інформація недоступна миттєво, вони просто підуть на інший ресурс. Це означає, що інтерфейс має бути максимально інтуїтивним та оптимізованим.

Мотивації відвідувачів різноманітні, тому вебсайт повинен пропонувати гнучкі сценарії взаємодії. Хтось готовий взяти тварину додому, хтось може стати волонтером, а хтось віддає перевагу фінансовій підтримці на відстані. Наявність різних опцій знижує психологічний тиск та робить залучення природнішим.

Страхи та сумніви потребують особливої уваги при розробці дизайну. Багато людей мали негативний досвід з благодійними організаціями або стикалися з непрозорістю у використанні коштів. Подолання цих бар'єрів можливе через відкриту комунікацію, детальні звіти, реальні фотографії та відгуки тих, хто вже допоміг.

Розуміння джерел трафіку допомагає правильно побудувати першу взаємодію. Користувачі з соціальних мереж уже емоційно підготовлені, тому головна сторінка має підтримати цей настрій. Пошуковий трафік потребує чіткої структури та швидкої орієнтації в контенті.

Домінування мобільних пристроїв робить адаптивний дизайн не опцією, а необхідністю. Інтерфейс має бути спроектований спеціально для сенсорної взаємодії, з великими кнопками, зручними формами та оптимізованими зображеннями.

На основі проведеного аналізу сформовано конкретні дизайнерські вимоги. Мобільна версія має бути пріоритетною, з повноцінним функціоналом та зручною навігацією [20]. Візуальна мова повинна бути теплою та доброзичливою, з м'якими кольорами та якісними фотографіями тварин. Навігація має бути простою та зрозумілою, без зайвих рівнів вкладеності. Тексти мають звучати природно, без казенних формулювань та бюрократичної мови. Кнопки та форми повинні бути помітними та розташованими в очікуваних місцях.

Таким чином, детальне вивчення цільової аудиторії дозволило створити фундамент для прийняття дизайнерських рішень, які відповідають реальним потребам користувачів та сприяють досягненню соціальної місії притулку [9].

2 ПРОЄКТУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПРОЦЕСУ РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ

2.1 Визначення функціональної структури сайту

Початковим етапом роботи стало формування чіткого бачення майбутнього вебсайту з точки зору його функціональних можливостей. Цей етап входить до фази концептуального проєктування (рис. 2.1) та передбачає визначення ключових вимог, функцій та структури ресурсу [19].

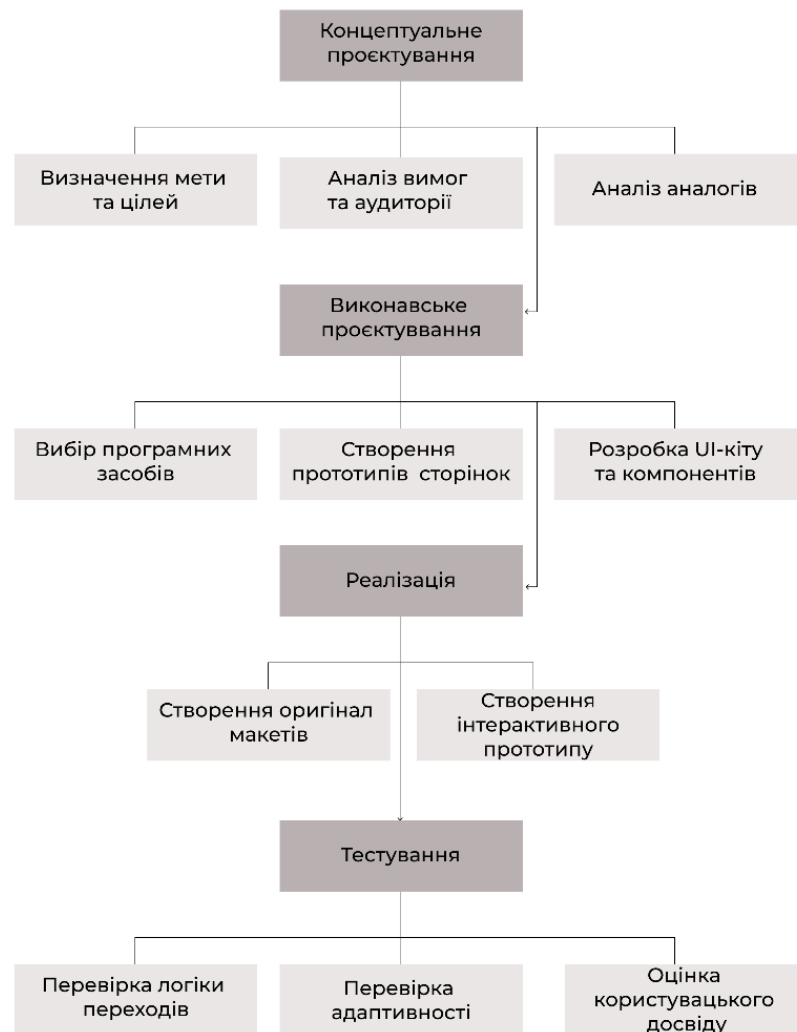


Рисунок 2.1 – Схема технологічного процесу розробки
UI/UX дизайну вебсайту притулку

Джерело: Власна розробка

Необхідно було визначити, які саме розділи мають бути присутніми, як вони взаємодіятимуть між собою та яким чином користувачі досягатимуть своїх цілей під час відвідування ресурсу.

На основі аналізу потреб різних груп відвідувачів було сформовано перелік ключових сторінок [11]. Головна сторінка виконує роль точки входу, де користувач отримує загальне уявлення про притулок та може швидко перейти до будь-якого розділу. Каталог тварин надає можливість перегляду вихованців з фільтрацією за видом та наявністю куратора. Детальна картка тварини містить фотографії, опис характеру, історію та кнопку для зв'язку.

Розділ проєктів показує конкретні ініціативи притулку, які потребують підтримки, з можливістю фільтрації за категоріями – ліки, корм, стерилізація. Сторінка допомоги об'єднує різні варіанти участі: разову підтримку, щомісячну підписку, анкету волонтера та форму онлайн-опікунства з вибором типу опіки. Особистий кабінет дозволяє зареєстрованим користувачам відстежувати свою активність та історію взаємодії з притулком.

Окремо було продумано сторінки входу, реєстрації та відновлення паролю для забезпечення безпечного доступу до персональних функцій. Також передбачено сторінку помилки 404 для коректної обробки некоректних посилань [10].

2.2 Аналітика вхідних даних та дослідження аналогів

Перед початком безпосереднього проєктування необхідно було систематизувати всю зібрану інформацію з попереднього етапу аналізу. Вихідні дані включали результати дослідження цільової аудиторії, висновки з аналізу конкурентних рішень та технічні вимоги до майбутнього продукту.

Аналіз вітчизняних та міжнародних аналогів дозволив виявити ключові тенденції у дизайні сайтів для притулків. Найбільш успішні проєкти демонструють баланс між емоційною складовою та функціональною

зручністю. Якісні фотографії тварин, особисті історії та прозора інформація про діяльність організації створюють атмосферу довіри [20].

Водночас було виявлено типові недоліки, яких важливо уникнути. Багато вітчизняних ресурсів страждають від перевантаженості елементами, складної навігації та застарілого візуального оформлення. Міжнародні приклади, навпаки, демонструють мінімалістичний підхід з фокусом на користувацькому досвіді.

На основі проведеного аналізу було сформовано список пріоритетів для власного проєкту: простота навігації, якісний візуальний контент, чітка структура інформації, адаптивність для мобільних пристроїв та емоційна близькість до користувача без маніпуляцій [17, 3].

2.3 Формування логіки взаємодії та проєктування користувацьких сценаріїв

Наступним кроком стала розробка детальних маршрутів руху користувачів по сайту. Для кожного типового сценарію використання було визначено послідовність дій та точки прийняття рішень [9].

Для візуалізації структури сайту та зв'язків між сторінками було побудовано карту сайту. Структурна схема сайту детально представлена у розділі 4.1.

Структура сайту побудована за принципом мінімальної вкладеності. Головна сторінка є центральною точкою доступу, з якої користувач може перейти до шести основних розділів: проєкти, тваринки, про нас, контакти, допомогти та особистий кабінет.

Розділ "Проєкти" включає три категорії за типом потреб притулку: збір коштів на ліки, корм та стерилізацію. Це дозволяє користувачам обрати конкретний напрямок підтримки, який їм найбільше відгукується.

Розділ "Тваринки" надає можливість перегляду всіх вихованців притулку з фільтрацією за видом (коти, собаки) та наявністю куратора. З

каталогу відбувається перехід до детальної картки окремої тварини, яка містить повну інформацію, фотогалерею та можливість зв'язку.

Розділ "Допомогти" пропонує два основні варіанти фінансової підтримки: разову допомогу для тих, хто хоче допомогти одноразово, та щомісячну підписку для регулярної підтримки діяльності притулку.

Особистий кабінет забезпечує персоналізований досвід для зареєстрованих користувачів. Доступ до нього здійснюється через сторінки реєстрації, входу або відновлення паролю у разі його втрати.

Після визначення загальної структури було розроблено детальні користувацькі сценарії. Кожен сценарій описує конкретну ситуацію взаємодії з сайтом від моменту входу до досягнення цільової дії.

Сценарій пошуку тварини починається з переходу до каталогу [9]. Користувач застосовує фільтри для відбору за видом або наявністю куратора. Після перегляду списку він обирає цікаву тварину та переходить до детальної картки. Ознайомившись з інформацією, може зв'язатися з куратором або залишити заявку на знайомство.

Сценарій підтримки проекту передбачає перегляд активних ініціатив з фільтрацією за категоріями. Користувач обирає проєкт, дізнається про поточний прогрес збору коштів та переходить до оформлення внеску зручним способом.

Сценарій реєстрації та створення особистого кабінету включає заповнення простої форми з базовою інформацією. Після реєстрації користувач отримує доступ до персональних функцій, таких як історія пожертвувань, обрані тварини та можливість стати онлайн-куратором.

2.4 Візуальна реалізація та створення макетів у Figma

Після затвердження функціональної структури та користувацьких сценаріїв розпочався етап візуального проєктування. Всі макети створювалися

в середовищі Figma, яке дозволяє ефективно працювати з адаптивними компонентами та прототипуванням [11].

Спочатку було розроблено дизайн-систему, яка включає кольорову палітру, типографіку, набір базових компонентів та правила їх використання [9]. Це забезпечує візуальну узгодженість між усіма сторінками та спрощує подальшу розробку.

Кожна сторінка проєктувалася у двох форматах – для десктопних екранів та мобільних пристроїв. Десктопна версія використовує горизонтальний простір для розміщення контенту в кілька колонок, має розгорнуте меню та великі зображення. Мобільна версія адаптована для вертикального скролінгу, містить компактну навігацію у вигляді бургер-меню та оптимізовані розміри елементів для зручної взаємодії пальцями.

Особлива увага приділялася карткам тварин, оскільки саме вони є центральним елементом сайту [19]. Кожна картка містить якісне фото, ім'я та базову інформацію. Такий підхід створює відчуття особистого знайомства з твариною.

Макети проєктів та сторінки допомоги розроблялися з акцентом на прозорість інформації. Чіткі заголовки, зрозумілі описи та помітні кнопки дій допомагають користувачу швидко зорієнтуватися та прийняти рішення про підтримку [11]. Детальні скріншоти розроблених сторінок дивись у додатку А.

2.5 Побудова інтерактивного прототипу

Завершальним етапом виконавського проєктування стало створення інтерактивного прототипу, який дозволяє симулювати реальну взаємодію користувача з сайтом без необхідності програмування. Інтерактивний прототип є критично важливим інструментом для валідації дизайнерських рішень та перевірки користувацьких сценаріїв перед передачею проєкту розробникам [9].

В Figma було налаштовано навігаційні переходи між всіма основними сторінками. Кнопки верхнього меню пов'язані з відповідними розділами, що дозволяє користувачеві безперешкодно переходити між головною сторінкою, каталогом тварин, сторінками допомоги та контактів. Кнопка "Обрати друга" на героїчному блоці головної сторінки веде прямо до каталогу тварин, скорочуючи шлях користувача до цільової дії.

Для каталогу тварин були налаштовані функціональні фільтри. При натисканні на фільтр "Кіт" або "Собака" список карток динамічно оновлюється, показуючи відповідні результати. Натискання на картку тварини відкриває детальну сторінку з повною інформацією, фотогалереєю та кнопками дій.

Прототип охоплює всі ключові користувацькі сценарії, що визначені в розділі 4.2. Першим сценарієм є першого візит нового користувача, який починається з героїчного блоку головної сторінки та закінчується переходом до одного з основних розділів. Другим сценарієм є пошук тварини, який включає фільтрацію в каталозі, перегляд детальної картки та заявку на адопцію. Третім сценарієм є участь у волонтерстві або фінансовій підтримці, що реалізується через форми на сторінці допомоги [3].

Інтерактивний прототип став потужним інструментом для презентації проєкту заінтересованим сторонам та збору зворотного зв'язку від потенційних користувачів. На основі тестування прототипу було виявлено та виправлено деякі проблеми з навігацією, видимістю важливих елементів та послідовністю кроків в користувацьких сценаріях [20]. Це дало змогу внести необхідні корективи на ранньому етапі, коли змінювати дизайн ще було простіше та дешевше, ніж під час розробки або після запуску сайту.

Зображення інтерактивного прототипу представлені в розділі 7.1 (рис. 7.1), де детально показані всі основні сторінки сайту та їх взаємодія один з одним.

3 ВИБІР ІНСТРУМЕНТАЛЬНИХ ЗАСОБІВ РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ

3.1 Огляд програмних засобів для UI/UX проєктування

Сучасний ринок пропонує широкий вибір інструментів для створення дизайну інтерфейсів, кожен з яких має свої особливості, переваги та обмеження. Вибір правильного програмного забезпечення безпосередньо впливає на швидкість роботи, якість результату та можливість ефективної співпраці з іншими учасниками проєкту.

Серед найпоширеніших інструментів для UI/UX дизайну можна виділити Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe XD, Sketch та Figma. Кожен з них має свою специфіку застосування та цільову аудиторію.

Adobe Photoshop традиційно використовується для роботи з растровою графікою. Це потужний редактор, який дозволяє обробляти фотографії, створювати складні візуальні ефекти та працювати з текстурами. Проте для проєктування інтерфейсів він має суттєві обмеження. Відсутність вбудованих інструментів для створення адаптивних макетів, складність налаштування інтерактивних прототипів та необхідність локального встановлення роблять його менш зручним для сучасного вебдизайну. Файли Photoshop також мають значний розмір, що ускладнює роботу з великими проєктами.

Adobe Illustrator спеціалізується на векторній графіці та чудово підходить для створення логотипів, іконок та ілюстрацій. Дизайнери цінують його за точність роботи з кривими Безьє та можливості експорту векторних елементів у різних форматах. Однак для проєктування багатосторінкових інтерфейсів він не є оптимальним рішенням через відсутність функцій роботи з модульними сітками, обмежені можливості прототипування та незручність організації великої кількості артбордів.

Adobe XD був створений спеціально для UI/UX дизайнерів і пропонує сучасний підхід до проєктування інтерфейсів. Він підтримує інтерактивне

прототипування, має зручні інструменти для роботи з компонентами та дозволяє створювати адаптивні макети. Інтерфейс програми є інтуїтивним та не перевантаженим зайвими функціями. Проте за функціональністю та екосистемою плагінів він поступається деяким конкурентам. Також спостерігається повільний розвиток продукту порівняно з більш активними альтернативами.

Sketch довгий час був стандартом індустрії для UI/UX дизайну на платформі macOS. Він пропонує потужні інструменти для роботи з векторною графікою, символами та стилями. Велика спільнота дизайнерів створила величезну кількість готових ресурсів, шаблонів та плагінів. Основним недоліком є прив'язка виключно до операційної системи Apple, що обмежує можливості співпраці з користувачами Windows та робить його недоступним для багатьох студентів і початківців.

Figma представляє новий підхід до дизайну інтерфейсів завдяки повністю хмарній архітектурі. Це дозволяє працювати в браузері без встановлення додаткового програмного забезпечення, забезпечує автоматичне збереження всіх змін та надає можливість одночасної співпраці кількох дизайнерів над одним проєктом. Платформа швидко набула популярності серед професіоналів та навчальних закладів завдяки безкоштовному доступу до основних функцій, кросплатформеності та постійному оновленню можливостей.

Для наочного порівняння основних характеристик інструментів UI/UX проєктування було складено порівняльну таблицю 3.1.

Таблиця 3.1 – Порівняльна характеристика інструментів UI/UX дизайну

Інструмент	Переваги	Недоліки	Тип роботи
Adobe Photoshop	Потужна обробка растрової графіки, широкий функціонал, інтеграція з Adobe Suite	Відсутність інструментів для адаптивних макетів, складність прототипування, великий розмір файлів	Локальне встановлення

Продовження таблиці 3.1

Інструмент	Переваги	Недоліки	Тип роботи
Adobe Illustrator	Відмінна робота з векторною графікою, ідеально для іконок та логотипів	Не підходить для багатосторінкових інтерфейсів, обмежене прототипування	Локальне встановлення
Adobe XD	Інтерактивне прототипування, сучасний інтерфейс, простота використання	Менша екосистема плагінів, обмежена співпраця, повільний розвиток	Локальне встановлення
Sketch	Потужні інструменти для UI, велика бібліотека ресурсів, активна спільнота	Доступний лише для macOS, обмежена співпраця, платна ліцензія	Локальне встановлення
Figma	Хмарна робота, реальна співпраця, автолейаут, безкоштовний доступ	Потребує стабільного інтернет-з'єднання для комфортної роботи	Хмарне рішення

Як видно з таблиці, кожен інструмент має свої сильні сторони та обмеження. Вибір конкретного рішення залежить від специфіки проєкту, технічних можливостей та потреб команди. Для навчальних проєктів особливо важливими є доступність, можливість співпраці з викладачем та відсутність необхідності у потужному обладнанні [11].

3.2 Обґрунтування вибору Figma як основного інструменту

Для реалізації проєкту вебсайту притулку для тварин було обрано Figma як основний інструмент проєктування [11]. Це рішення базується на кількох ключових факторах, які є критично важливими для успішного виконання роботи в умовах навчального процесу та специфіки проєкту соціального спрямування.

Хмарна природа Figma забезпечує максимальну гнучкість – доступ до проєкту можна отримати з будь-якого пристрою з браузером та інтернетом, без необхідності встановлювати програмне забезпечення.

Безкоштовний доступ до всіх основних функцій робить Figma ідеальним вибором для студентських проєктів. На відміну від платних ліцензій Adobe або Sketch, Figma пропонує повноцінний функціонал без фінансових обмежень. Це дозволяє зосередитися на якості роботи, а не на пошуку способів отримання доступу до програмного забезпечення.

Можливість отримання зворотного зв'язку значно спрощена завдяки системі коментарів. Керівник проєкту може залишати позначки безпосередньо на макетах, вказуючи на конкретні елементи, які потребують доопрацювання. Це набагато зручніше, ніж обмін скріншотами або описами через інші канали комунікації. Всі коментарі зберігаються в контексті дизайну, що виключає непорозуміння.

Потужні інструменти для створення адаптивних макетів критично важливі для проєкту. Функція Auto Layout дозволяє створювати компоненти, які автоматично підлаштовуються під зміну вмісту та розміру екрана. Система компонентів та варіантів забезпечує візуальну узгодженість на всіх сторінках – при зміні основного компонента всі його екземпляри оновлюються автоматично.

Система компонентів та варіантів дозволяє створити повноцінну дизайн-систему навіть у рамках одного проєкту [9]. Кнопки, картки тварин, форми введення та інші повторювані елементи створюються один раз як компоненти. Потім вони використовуються на всіх сторінках сайту. Якщо виникає необхідність змінити, наприклад, колір кнопки або розмір шрифту в картці, достатньо внести зміни в основний компонент – і вони автоматично застосуються всюди. Це забезпечує візуальну узгодженість та значно спрощує процес внесення правок.

Вбудоване прототипування надає можливість створювати інтерактивні макети без додаткових інструментів. Можна налаштувати переходи між

сторінками, додати анімації при натисканні кнопок, створити ховер-ефекти та інші інтерактивні елементи. Готовий прототип легко поділитися через посилання для тестування з потенційними користувачами або демонстрації керівництву. Людина відкриває посилання в браузері та може взаємодіяти з макетом так, ніби це справжній сайт.

Можливість експорту в різних форматах спрощує підготовку матеріалів для презентації та документації. Окремі елементи, цілі сторінки або навіть специфікації для розробників можна експортувати в PNG, JPG, SVG або PDF. Figma також дозволяє копіювати CSS-властивості елементів, що полегшить можливу передачу проєкту для веб-розробки в майбутньому.

Інтуїтивний інтерфейс програми не вимагає тривалого навчання. Базові операції – створення фреймів, додавання фігур, робота з текстом – зрозумілі інтуїтивно. Водночас платформа має достатню глибину для реалізації складних дизайнерських рішень. Велика кількість навчальних матеріалів, офіційної документації та відеоуроків на різних мовах дозволяє швидко освоїти необхідні функції.

Активна спільнота дизайнерів створила величезну кількість безкоштовних ресурсів – від готових UI-кітів до плагінів, які розширюють функціонал. Для проєкту притулку це означає можливість використання готових бібліотек іконок, шаблонів форм та інших корисних елементів, що прискорює роботу.

Стабільна робота та регулярні оновлення забезпечують комфортний процес проєктування. Figma постійно додає нові функції, виправляє помилки та оптимізує продуктивність. Автоматичне збереження версій дозволяє повернутися до будь-якого попереднього стану проєкту, якщо щось пішло не так.

Враховуючи всі перелічені переваги, Figma виявилася оптимальним вибором для розробки дизайну вебсайту притулку для тварин. Інструмент повністю задовольняє потреби проєкту з точки зору функціональності, доступності та зручності використання в умовах навчального процесу.

4 ПРОЄКТУВАННЯ ІФОРМАЦІЙНОЇ СТРУКТУРИ САЙТУ

4.1 Структура сайту та її моделювання

Інформаційна структура є основою будь-якого вебсайту, оскільки вона визначає логіку організації контенту та шляхи навігації користувача [11]. Для вебсайту притулку було обрано плоску горизонтальну структуру з мінімальною вкладеністю рівнів.

Головна сторінка є центральною точкою доступу до шести основних розділів: проєкти, тваринки, про нас, контакти, допомогти та особистий кабінет. Кожен розділ представляє окремий напрямок діяльності притулку та відповідає на специфічні потреби різних груп користувачів. Така організація забезпечує інтуїтивне розуміння структури та дозволяє користувачам швидко знайти цікавий їм контент [20].

Структурна схема сайту представлена на рисунку 4.1.

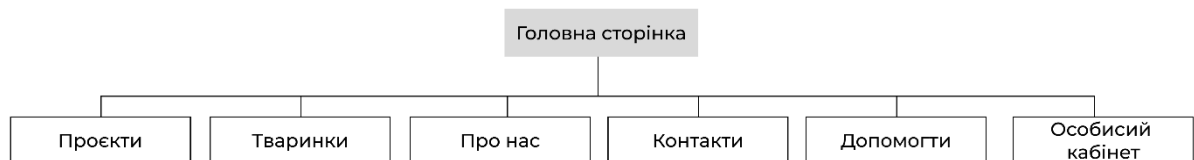


Рисунок 4.1 – Карта сайту

Джерело: Власна розробка

Як видно зі схеми, структура сайту побудована за принципом мінімальної вкладеності. Лише деякі з цих розділів мають додаткові підрівні, що обґрунтовано функціональною необхідністю.

Розділ "Тваринки" включає каталог з фільтрацією за видом та наявністю куратора, та окремі детальні картки тварин як сторінки другого рівня. Розділ "Допомогти" містить варіанти фінансової підтримки та онлайн-опікунства. Особистий кабінет доступний через реєстрацію та вхід.

4.2 Користувацькі сценарії взаємодії

Розуміння типових шляхів, якими користувачі рухаються по сайту, є ключовим для створення зручного інтерфейсу [17, 3]. Для вебсайту притулку було виділено три основні сценарії, які охоплюють найпоширеніші цілі відвідувачів та визначають логіку організації контенту на кожній сторінці [9]. Ці сценарії враховані при проєктуванні навігації, розташуванні кнопок дій та організації інформаційних блоків.

Перший сценарій: Ознайомлення з сайтом при першому візиті. Цей сценарій моделює поведінку користувача, який вперше потрапляє на вебсайт притулку. Зазвичай це відбувається через зовнішні джерела: пошукову систему, посилання в соціальних мережах, рекомендацію знайомих або таргетовану рекламу. У такій ситуації людина ще не має чіткого уявлення про притулок та його можливості, тому першочерговим завданням є створення позитивного враження та надання базової орієнтації.

Користувач потрапляє на головну сторінку, де його зустрічає героїчний блок з емоційним зверненням, привабливим фото тварини та двома основними кнопками дій: "Обрати друга" та "Допомогти". Прокручуючи сторінку вниз, він послідовно ознайомлюється з інформаційними блоками: поточні проєкти, що потребують підтримки, способи допомоги та добірка тварин. Завершується головна сторінка розширювальними модулями про різні форми підтримки та запрошенням до дії.

Другий сценарій: Пошук тварини для адопції. Це один з найважливіших сценаріїв, оскільки адопція є однією з основних місій притулку. Користувач, мотивований ідеєю дати дім безпритульній тварині, переходить до каталогу через кнопку на головній сторінці або меню навігації.

На сторінці каталогу користувач потрапляє до сітки з карток тварин, розташованих у три колонки на десктопі. У верхній частині сторінки розташовані фільтри: "Усі", "Кіт", "Собака" та "Є куратор". При натисканні на конкретний фільтр список карток оновлюється, показуючи лише відповідні

результати. Кожна картка містить привабливе фото, ім'я, базову інформацію про вік та стать, зелену кнопку "Взяти друга" та іконку серця для додавання до обраного. При натисканні на картку користувач переходить на детальну сторінку тварини з двоколонним макетом: зліва – фотогалерея, справа – текстова інформація, опис від першої особи та кнопки дій. Для зручності навігації під меню розташовуються кнопки "← Попередня" та "Наступна →", що дозволяють переглядати тварин послідовно. При натисканні на "Подарувати сім'ю" користувач потрапляє до форми для подання заявки на адопцію з подальшим зв'язком з притулком.

Третій сценарій: Ознайомлення з діяльністю та підтримка притулку. Цей сценарій орієнтований на аудиторію, яка хоче більше дізнатися про саму організацію перед прийняттям будь-якого рішення – журналістів, потенційних партнерів, волонтерів чи просто зацікавлених громадян. На відміну від першого сценарію, цей користувач свідомо шукає детальну інформацію про притулок, тому переходить безпосередньо до розділу "Про нас".

На цій сторінці контент організований в послідовні інформаційні блоки: "Хто ми", "Наша місія", "Шлях допомоги тваринам" (чотири етапи: евакуація → лікування та відновлення → вакцинація та стерилізація → пошук родини) та розширювальні модулі "Підтримати притулок" з варіантами допомоги. Розширювальні модулі містять три варіанти підтримки: фінансова, допомога з актуальними потребами та віртуальне опікунство, кожен з яких містить кнопку для переходу до відповідної дії. Після ознайомлення користувач може безпосередньо перейти до однієї з форм підтримки або продовжити дослідження сайту.

Всі три сценарії логічно пов'язані та передбачають можливість переходу між ними [9]. Користувач, який спочатку прибув на сайт з метою ознайомлення, може вирішити прийняти тварину, а той, хто шукав конкретну тварину, може вирішити також підтримати організацію фінансово. Така гнучкість навігації та логічна організація контенту забезпечують безперервний користувацький досвід незалежно від першочергової мети відвідування.

4.3 Логіка навігації та повторюваних елементів

Навігаційна система реалізована через фіксоване верхнє меню з логотипом, основними розділами [20]. Логотип зліва служить посиланням на головну сторінку, пункти навігації розташовані по центру, а справа знаходиться іконка особистого кабінету (рис. 4.2).



Рисунок 4.2 – Верхнє меню desktop

Джерело: Власна розробка

Для мобільної версії верхнє меню трансформується в компактний формат. Логотип залишається на своєму місці, а всі пункти навігації ховаються за кнопкою бургер-меню (три горизонтальні лінії), яка розташована в правому верхньому куті. Натискання на неї відкриває повноекранне меню з великими зонами натискання, що забезпечує зручну взаємодію на сенсорних екранах (рис. 4.3).

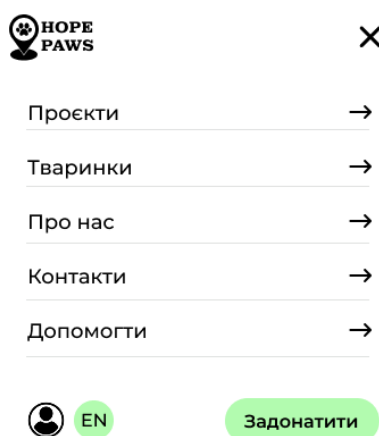


Рисунок 4.3 – Верхнє меню mobile

Джерело: Власна розробка

Хлібні крихти використовуються на сторінках другого рівня для зручного повернення до каталогу. Шлях навігації, наприклад "Головна → Допомога → Разова допомога", дозволяє користувачам, які потрапили на сторінку через пошукову систему, швидко зрозуміти контекст.

Підвал сайту присутній на всіх сторінках та дублює основні посилання, контактну інформацію та соціальні мережі, що забезпечує додатковий шлях навігації для користувачів.

Повторювані елементи забезпечують візуальну узгодженість інтерфейсу. Кнопки мають однаковий стиль – основні СТА-кнопки виділені яскравим зеленим кольором, вторинні – нейтральніші [9]. Картки тварин, проєктів та новин використовують уніфіковану структуру: зображення вгорі, заголовок та коротка інформація, кнопки дій внизу. Це дозволяє користувачам швидко сканувати контент і розуміти структуру інформації інтуїтивно.

Форми введення чітко підписані, кнопка відправки завжди знаходиться внизу форми та має активний колір для доброї помітності.

Іконки застосовуються послідовно для швидкої орієнтації: іконка серця – додавання до обраного, іконка користувача – особистий кабінет [19].

Така логіка навігації та система повторюваних елементів створює передбачуване середовище, де користувач швидко навчається взаємодіяти з інтерфейсом, що значно покращує загальний користувацький досвід.

4.4 Адаптація інформаційної структури до різних пристроїв

Адаптивність інформаційної структури є важливою для забезпечення комфортного користувацького досвіду на пристроях з різними розмірами екранів [15, 20]. Для проєкту було створено дві основні версії інтерфейсу: десктопну для екранів від 1440 пікселів та мобільну для смартфонів шириною 375 пікселів.

Десктопна версія максимально використовує доступний простір екрана. Каталог тварин відображається у три колонки, що дозволяє користувачу

бачити більше карток без прокручування. Детальні сторінки мають двоколонний макет: ліворуч розташована фотогалерея, праворуч — опис, інформація про характер тварини та кнопки дій. Верхнє меню містить усі пункти навігації в одному горизонтальному рядку, забезпечуючи швидкий доступ до розділів сайту.

Мобільна версія організована за принципом вертикального перегляду контенту. Усі елементи розташовані в одну колонку для зручного прокручування. Каталог тварин показує картки послідовно одна під одною, а сторінка тварини містить велике фото, галерею, основну інформацію, опис та кнопки дій у логічній послідовності. Верхнє меню перетворюється на компактне меню з бургер-кнопкою, яке відкриває повноекранну навігацію зі зручними зонами натискання.

Інтерактивні елементи мобільної версії мають більші розміри для комфортної взаємодії пальцями, а шрифти збільшені для зручного читання без масштабування.

Важливим принципом адаптації є те, що мобільна версія не є спрощеною копією десктопної — це повноцінний інтерфейс, спроектований з урахуванням особливостей взаємодії на сенсорних екранах [9]. Користувач отримує однаковий функціональний досвід незалежно від того, з якого пристрою заходить на сайт, але організований оптимально для кожного конкретного випадку використання. Детальні макети мобільної версії з демонстрацією всіх адаптивних змін представлені у додатку Б на рис. Б.1, що включає всі основні сторінки.

5 РОЗРОБКА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ І МОДУЛЬНОЇ СІТКИ

5.1 Загальна концепція дизайну сайту

Концепція дизайну вебсайту притулку для тварин базується на поєднанні емоційної привабливості з функціональною ефективністю. Головною метою було створити інтерфейс, який викликає довіру, емпатію та готовність до дії, не перевантажуючи користувача зайвою інформацією.

Дизайнерський підхід орієнтований на те, щоб зробити тварин центральним елементом сайту [9]. Великоформатні якісні фотографії займають важливе місце на кожній сторінці, оскільки саме вони формують емоційний зв'язок між користувачем та твариною [19]. Текстові описи написані теплим, дружнім тоном, часто від першої особи тварини, що створює відчуття особистого знайомства.

Візуальна ієрархія побудована так, щоб спрямовувати користувача до головних цілей [9]. Кнопки дій (адопція, підтримка, опікунство) виділяються контрастним кольором та розташовуються в очікуваних місцях. Навігаційні елементи залишаються дискретними, не відволікаючи від основного контенту.

Дизайн відповідає принципам доступності та включає розміри шрифтів, контрастність кольорів та зрозумілу структуру, придатні для користувачів з різними можливостями.

5.2 Ідея та стилістичне рішення

Стилістичне рішення сайту базується на м'якості, теплоті та природності. Палітра кольорів включає теплі відтінки зеленого як основний корпоративний колір притулку, нейтральні тони для фону та контрастні акценти для привернення уваги. Детальна кольорова схема сайту представлена на рис. В.1 додатка В.

Основна палітра сайту складається з декількох груп кольорів. До групи "Brand Greens" входять темно-зелений (#0A4F16) для основних дій, насичений зелений (#17770B) як альтернативний варіант бренду, світло-зелений (#98F994) для виділення важливих елементів та дуже світлий зелений (#BCD7B8) для ненав'язливих фонів.

Група акцентних кольорів включає помаранчевий (#F46036), рожевий (#FF277D) для обраних тваринок, темно-червоний (#BA1A1A) для помилок та кнопок, сірий (#6B7280) для неактивних кнопок та статусу.

Нейтральна палітра складається з білого (FFFFFF) для фону та основних контейнерів, світло-сірого (#F3F4F3) для альтернативних фонів, середнього сірого (#E1E3E2) для роздільників та меж, теплого бежу (#EFE4C7) для акцентних фонів, темно-сірого (#2E2824) для основного тексту та чорного (#000000) для заголовків та критично важливого контенту.

Для всіх текстових елементів на сайті використовується шрифт Montserrat, який забезпечує чистий, сучасний дизайн та добру читабельність. Для десктопної версії розміри встановлені таким чином: заголовки першого рівня (56px Medium), заголовки другого рівня (46px Medium), курсив для підтримуючого тексту (30px Bold Italic), основні заголовки розділів (24px Black), додаткові заголовки (24px Medium, 20px Medium, 20px Regular), основний текст (18px Regular, 16px Regular, 13px Regular).

Для мобільної версії типографічна система адаптована: екстра-великі заголовки (28px ExtraBold), великі заголовки (24px SemiBold), середні заголовки (23px Bold), звичайні заголовки (20px ExtraBold), основний текст (23px Medium), додатковий текст (16px Bold, 16px Regular, 15px ExtraBold, 12px ExtraBold).

Це забезпечує чіткість та ієрархічність як на великих десктопних екранах, так і на мобільних пристроях з більш компактними зображеннями.

З іконографіки та ілюстрацій для сайту розроблено комплексний набір іконок, які використовуються послідовно на всіх сторінках [19]. До набору

входять іконки дій, комунікації, навігації, функціональності, стану, волонтерства, взаємодії та соціальних мереж.

Замість складних ілюстрацій перевага надається реальним фотографіям тварин, що підвищує аутентичність та емоційний вплив.

5.3 Розробка UI-кіту та дизайн-системи

UI-кіт представляє собою набір повторюваних компонентів та правил для їх використання, що забезпечує узгодженість дизайну на всіх сторінках сайту [20, 12]. Система розроблена з урахуванням як десктопного, так і мобільного формату [11]. Розроблений UI-кіт розташований у додатку В.

Кнопки представлені у кількох варіантах: первинна кнопка (звичайна) та вторинна (активна).

Форми введення включають текстові поля, вибірники та чекбокси. Всі поля мають підказки для введення та валідацію з повідомленнями про помилки і попередження червоним кольором.

Картки використовуються для представлення тварин, проєктів та новин [11]. Кожна картка містить зображення вгорі (займає всю ширину), заголовок, короткий опис та кнопку дії внизу. Картки мають м'які скруглені кути та ледь помітну тінь для глибини.

Повідомлення про стан використовують різні кольори для комунікації: зелений для успішних дій, червоний для помилок, сірий для неактивного стану.

Дизайн-система також включає детальні правила для розташування елементів на сітці, відстані між ними, та принципи адаптивності для різних розмірів екранів.

5.4 Модульна сітка та адаптивність

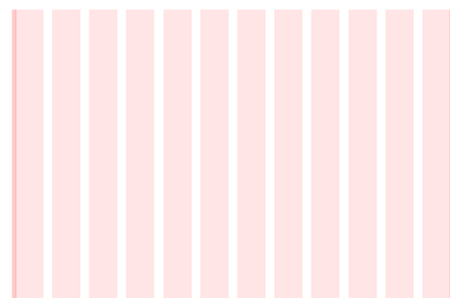
Модульна сітка є основою для організації контенту на всіх сторінках сайту. Для десктопної версії (1920px – 1440px) використовується 12-колонкова сітка з шириною колонки 94px, міжстовпцевим інтервалом (gutter) 30px та центральним вирівнюванням. Сітка чутлива до змін розміру вікна браузера та автоматично переформатується.

Для мобільної версії (375px) використовується 4-колонкова сітка з автоматичною шириною колонок, міжстовпцевим інтервалом 16px, зовнішнім відступом (маржин) 16px та розтягненням контенту на всю ширину екрана. Така система дозволяє ефективно використовувати обмежений простір мобільного екрана.

Таким чином, розробка графічного дизайну та модульної сітки забезпечила створення збалансованого, функціонального та емоційно привабливого інтерфейсу [20], який спонукає користувачів до дії та сприяє досягненню цілей притулку на всіх пристроях (рис. 5.1).

Grid

Web



Desktop (1920px – 1440px)

- Columns: 12
- Column width: 94px
- Gutter: 30px
- Type: Center
- Margin: auto (centered)

Mobile



Mobile 375

- Columns: 4
- Column width: Auto
- Gutter: 16px
- Margin: 16px
- Type: Stretch

Рисунок 5.1 – Модульна сітка Desktop та Mobile

Джерело: Власна розробка

6 РОЗМІЩЕННЯ ІНФОРМАЦІЇ В МОДУЛЯХ І СТВОРЕННЯ НАВІГАЦІЇ САЙТУ

6.1 Інформаційні модулі та блоки сайту

Інформаційна організація сайту базується на принципі модульної архітектури, де кожна сторінка складається з окремих блоків з конкретним контентом [11]. Головна сторінка організована як послідовність модулів: героїчний модуль з градієнтним зеленим фоном та фото людини з тваринами, модуль статистики з ключовими числами про дітьність притулку, модуль проєктів з трьома активними ініціативами (ліки, корм, стерилізація) [9].

Далі розташований модуль способів допомоги з восьми іконографічними елементами, модуль каталогу тварин у горизонтальному скролі, текстовий модуль про готовність допомогти та розширювальні модулі (аккордеони) з інформацією про фінансову підтримку, допомогу з потребами та віртуальне опікунство.

На сторінці "Про нас" контент організований в чергуванні блоків з текстом та фотографіями. Героїчний модуль містить заголовок та фото притулку. Модулі "Наша місія" та "Наш шлях допомоги" представляють чотири етапи в карток: евакуація, лікування та відновлення, вакцинація та стерилізація, пошук родини. Розширювальні модулі в нижній частині містять деталізовану інформацію про способи підтримки.

На сторінці каталогу тварин верхній модуль містить фільтри (Всі, Кіт, Собака, Є куратор). Основний модуль – сітка з 12 карток тварин в три колонки на десктопі [13]. Кожна картка містить фото, ім'я, інформацію про вік, зелену кнопку дії та іконку для добавління до обраного. Нижній модуль – навігація по сторінках.

6.2 Картки тварин як персоналізовані інформаційні одиниці

Картка тварини в каталозі містить якісне фото, яке займає 100% ширини картки та має скруглені верхні кути [9]. Під фото розміщено ім'я жирним шрифтом, тип тварини, вік та стать меншим шрифтом. Під інформацією розташована зелена кнопка "Взяти друга" та іконка серця для додавання до улюблених [19].

Картки мають ледь помітну тінь та світлий зелений фон, в мобільній версії картки розтягуються на всю ширину екрана в одну колонку.

При натисканні на картку користувач переходить на детальну сторінку тварини, яка займає весь екран та показує повну інформацію. На десктопі макет двоколонний: ліворуч розташована велика фотогалерея з основним фото та мініатюрами під ним, праворуч – текстова інформація.

Детальна картка містить: ім'я тварини великим шрифтом, іконки з характеристиками (лапа, стать, розмір), короткий опис та емоційну розповідь від першої особи [13]. Під описом розташовані три основні кнопки дії: "Подарувати сім'ю", "Опіка над хвостиком" та "Стати волонтером". В правому верхньому куті знаходиться іконка серця для додавання в обрані.

Фотогалерея складається з великої основної фотографії та 3 мініатюр під нею, які можна прокручувати для перегляду інших фото.

6.3 СТА-блоки та інтерактивна навігація

Блоки заклику до дії розташовуються стратегічно на всіх сторінках. На головній сторінці перший СТА – це кнопка "Обрати друга" у героїчному модулі, яка веде до каталогу тварин. Другий СТА – кнопка "Допомогти доистанційно" для волонтерів [3]. У модулі проєктів кожна картка має зелену кнопку для підтримки проєкту.

На сторінці "Про нас" основним СТА є кнопки "Обрати друга", "Підтримати фінансово", "Допомогти з потребами" та "Стати опікуном", які

розташовані в розширювальних модулях та спрямовують користувачів до форм реєстрації або платежу [9].

На сторінці каталогу тварин основний СТА – це кнопка "Взяти друга" на кожній картці. На детальній сторінці тварини три основних СТА: "Подарувати сім'ю", "Опіка над хвостиком" та "Стати волонтером"., які розташовані під описом та залишаються видимими при прокручуванні на мобільній версії. СТА-кнопки дизайновані з використанням яскравого зеленого кольору (#17770B) та контрастного білого тексту [20].

Навігація між сторінками здійснюється через верхнє меню, яке залишається фіксованим як у десктопній, так і в мобільній версії. На сторінці деталей тварини присутні кнопки переходу "← Назад" та "Наступний →" для плавної навігації між твариними без повернення до каталогу [9]. На другорядних сторінках наявні хлібні крихти для орієнтації користувача ("Головна > Тваринки").

Таким чином, організація інформації в модулях та стратегічне розміщення СТА-блоків на основі аналізу реальних макетів сайту "Норе Paws" дозволила створити логічну, передбачувану навігаційну структуру, яка спрямовує користувачів через весь сайт та підвищує ймовірність досягнення цільових дій [11].

6.4 Узгодженість контенту і навігації

Узгодженість контенту і навігації забезпечує логічність структури сайту та дозволяє користувачеві легко орієнтуватися в інформації [9]. На вебсайті притулку для тварин узгодженість цих елементів реалізується через послідовне застосування принципів дизайну на всіх сторінках.

Контент організований так, що кожна сторінка має чіткий заголовок, який відповідає пункту меню [20]. При натисканні на "Тваринки" користувач переходить на сторінку з заголовком "ІМ ПОТРІБНА ТВОЯ ЛЮБОВ ТА ТУРБОТА", що одразу пояснює контекст. Навігаційна структура

підтримується через хлібні крихти "Головна > Тваринки", що дозволяє користувачеві швидко зрозуміти своє місцезнаходження на сайті.

На головній сторінці інформація розташована від найважливішого (місія, потреби) до менш критичного контенту. На сторінці каталогу кожна картка містить однакові елементи в одному порядку: фото, ім'я, інформація, кнопка дії. Така узгодженість дозволяє користувачеві швидко зрозуміти структуру.

Верхнє меню залишається послідовним та видимим на всіх сторінках, завжди розташовуючись в одному місці [9]. Кольорова схема та типографіка консистентні: основні кнопки – зелені, вторинні – нейтральні, заголовки – однакового розміру. Це допомагає користувачеві інтуїтивно розуміти функцію кожного елемента.

Форми введення (реєстрація, заявка на адопцію, волонтерство) виконані в одному стилі з однаковими полями та мітками. Текстовий контент дотримується теплого, дружнього тону на всіх сторінках. Описи тварин написані від першої особи, створюючи упізнаваний стиль комунікації [19].

Основні дії розташовуються в ясному місці. На картках тварин – під описом, на сторінці "Про нас" – в розширювальних модулях. Посилання на контакти та соціальні мережі розташовуються у підвалі сайту на всіх сторінках.

Таким чином, узгодженість контенту і навігації забезпечує інтуїтивно зрозумілий користувацький досвід, дозволяє користувачам швидко адаптуватися до структури сайту та легко знаходити потрібну інформацію.

7 ТЕСТУВАННЯ ДИЗАЙНУ

7.1 Перевірка логіки переходів та взаємодій

Тестування дизайну є критично важливим етапом розробки, під час якого перевіряється функціональність прототипу та відповідність його задуму [11]. Перший етап передбачав перевірку логіки переходів між сторінками сайту за допомогою інтерактивного прототипу, створеного в Figma (рис. 7.1).

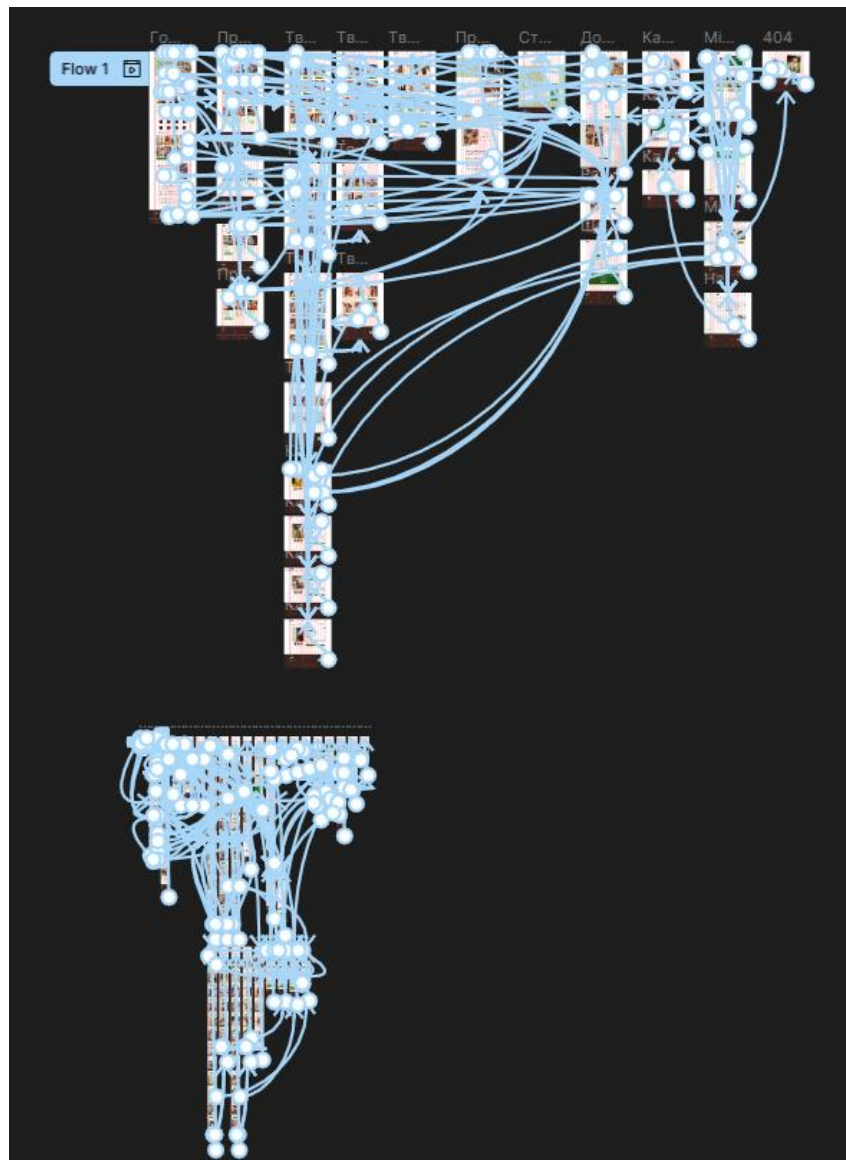


Рисунок 7.1 – Логіка переходів між сторінками сайту
Джерело: Власна розробка

Було перевірено всі основні користувацькі маршрути [9]. Перший маршрут – перехід від головної сторінки до каталогу тварин через кнопку "Обрати друга". Користувач мав змогу побачити сітку карток тварин з можливістю фільтрації за видом. Другий маршрут – перехід до детальної сторінки тварини при натисканні на картку та повернення до каталогу через кнопку "Назад". Третій маршрут – перехід до розділу допомоги через різні точки входу (головна сторінка, меню навігації, сторінка про нас).

Четвертий маршрут перевіряв функціональність кнопок фільтрації на сторінці каталогу. При виборі фільтра "Кіт" або "Собака" список карток оновлювався, показуючи лише відповідних тварин.

Логіка взаємодії з кнопками була перевірена на наявність чітких станів: при натисканні курсору на кнопку вона змінювала колір та виконувала певну дію (перехід на іншу сторінку, розкриття модуля, додавання до обраного) [9].

При тестуванні було виявлено, що всі переходи між сторінками виконуються плавно та без помилок, фільтри працюють коректно, розширювальні модулі розкриваються та закриваються без затримок [20]. Користувач завжди розуміє своє місцезнаходження в структурі сайту завдяки хлібним крихтам та чіткому заголовку кожної сторінки.

7.2 Перевірка адаптивності інтерфейсу

Другий етап тестування був присвячений перевірці адаптивності дизайну для різних розмірів екранів [11]. Було протестовано дві основні версії: десктопну та мобільну.

На десктопній версії всі елементи розміщувалися згідно з 12-колонковою сіткою. Каталог тварин показував картки у три колонки з рівномірними проміжками. Детальна сторінка тварини використовувала двоколонний макет з фотогалереєю зліва та інформацією справа. Верхнє меню відображало всі розділи горизонтально в одну лінію, що забезпечувало швидкий доступ до всіх частин сайту [20].

На мобільній версії вся інформація розташовувалася вертикально в одну колонку. Каталог тварин показував картки послідовно одна під одною. Верхнє меню трансформувалося в бургер-меню з розкриттям на весь екран. Детальна сторінка тварини містила фото вгорі, галерею під ним, потім інформацію та кнопки дій.

При тестуванні було перевірено, що кнопки на мобільній версії були достатньо великими (висота 56 px) для комфортного натискання пальцем. Шрифти адаптувалися до розміру екрана: на мобільній версії розміри були трохи більші для комфортного читання без масштабування.

Зображення тварин адекватно відображалися на обох версіях без спотворень. Форми введення на мобільній версії мали вертикальне розташування всіх полів з великими зонами натискання. Всі функціональні можливості залишалися доступними незалежно від розміру екрана.

7.3 Результати тестування та доопрацювання

Результати тестування показали, що прототип загалом відповідає поставленим вимогам та спрямовує користувачів до цільових дій [20]. Однак були виявлені деякі аспекти, які потребували доопрацювання та оптимізації на основі отриманого зворотного зв'язку.

Першим виявленим питанням була видимість деяких деталей на мобільній версії. Хлібні крихти на маленьких екранах займали занадто багато місця та могли загальмувати восприятіє основного контенту, тому їх було вирішено скоротити до показу лише поточного розділу та кнопки "Назад". Таке рішення дозволило звільнити місце для більш важливого контенту та упростило навігацію для мобільних користувачів [9].

Другим питанням був контраст деяких текстових елементів на фонах. При детальній перевірці було виявлено, що колір допоміжного тексту (#6B7280 сірий) недостатньо контрастував з деякими фонами, особливо на світло-зеленому фоні (#BCD7B8). Розмір шрифту для заголовків на мобільній

версії було збільшено з двадцяти чотирьох до двадцяти восьми пікселів для кращої читабельності. Контраст тексту було перевірено з використанням спеціальних інструментів доступності та приведено у відповідність до стандартів WCAG [9].

Третім питанням була функціональність фільтрів на каталогі тварин. При першому тестуванні було виявлено, що при виборі декількох фільтрів водночас (наприклад, "Собака" та "Є куратор") користувачу не було зразу видно, що фільтри активні. Було додано візуальний індикатор активних фільтрів – вони тепер змінюють колір та виділяються для наочності.

Четвертим питанням було затримування анімацій при переходах між станами кнопок. На мобільних пристроях анімації були скорочені та спрощені для економії ресурсів та забезпечення гладкої роботи на менш потужних пристроях [9].

Після внесення всіх цих змін прототип був повторно протестований на різних пристроях та браузерах. Користувачи зазначили, що навігація стала інтуїтивнішою, інформація легше сприймається, а цільові дії (адопція, волонтерство, підтримка) більш очевидні та доступні.

Фінальна версія дизайну повністю відповідає всім вимогам до юзабіліті, доступності та адаптивності. Прототип успішно пройшов усі етапи тестування та готовий до передачі розробникам для реалізації у вигляді робочого вебсайту [11].

8 РЕЗУЛЬТАТИ ПРОЄКТУВАННЯ

8.1 Фінальні макети

Результатом проведеної роботи є набір повних, детально розроблених макетів вебсайту притулку для тварин "Норе Paws", які охоплюють всі основні сторінки та функціональні сценарії. Фінальні макети створені в середовищі Figma та організовані в логічну структуру для зручності передачі розробникам [11].

Макети головної сторінки показують всю послідовність модулів: героїчний блок з основним посиланням до каталогу, статистика діяльності притулку, активні проєкти з прогресбарами, способи допомоги в іконографічній формі, каталог тварин у горизонтальному прокручуванні, текстовий модуль та розширювальні секції про різні форми підтримки.

Макети сторінки каталогу тварин відображають фільтри у верхній частині, сітку карток тварин з трьома колонками на десктопі та одною на мобільній версії, та навігацію по сторінках внизу. Кожна картка містить фото, ім'я, інформацію про вік та стать, кнопку дії та іконку для додавання до обраного.

Макети детальної сторінки тварини демонструють двоколонний макет на десктопі з фотогалереєю зліва та текстовою інформацією справа. На мобільній версії все розташовується послідовно вертикально. Включено фотогалерею з мініатюрами, характеристики тварини з іконками, опис від першої особи, кнопки для дій та навігацію між тваринами.

Макети сторінки "Про нас" показують чергування текстових блоків та фотографій, представлення чотирьох етапів допомоги в картках, описи способів участі в розширювальних модулях та можливості для користувачів легко знайти спосіб для себе підходящої підтримки.

Макети сторінок входу, реєстрації та відновлення паролю розроблені з урахуванням мінімалізму та функціональності. Кожна форма містить необхідні поля, чіткі підписи, поля з валідацією та основну кнопку дії.

Всі макети розроблені з дотриманням дизайн-системи, включаючи типографіку, кольорову палітру, іконографію та модульну сітку [9].

8.2 Інтерактивний прототип

На основі розроблених макетів був створений повнофункціональний інтерактивний прототип в Figma, який дозволяє симулювати реальну взаємодію користувача з вебсайтом без необхідності програмування [11, 8]. Прототип включає всі основні сторінки та функціональні можливості.

Навігаційні переходи налаштовані для всіх кнопок меню, що дозволяє користувачеві переходити між розділами сайту. Кнопка "Обрати друга" на головній сторінці веде до каталогу тварин, де користувач може переглядати картки та застосовувати фільтри [9].

Натискання на картку тварини відкриває детальну сторінку з фотогалереєю, де користувач може переглядати різні фото через мініатюри. Кнопка "Назад" вертає користувача до каталогу зі збереженими фільтрами.

На сторінці "Про нас" розширювальні модулі реагують на натискання, розкриваючись та закриваючись для показу додаткової інформації. Кнопки для різних способів допомоги спрямовують користувача до відповідних форм.

Форми введення мають налаштовану валідацію з відповідними повідомленнями про помилки. При успішному заповненні форми користувач бачить повідомлення про успіх [9].

Прототип оптимізований для демонстрації на різних пристроях. Користувач може переглядати дизайн як на десктопній, так і на мобільній версії, щоб перевірити адаптивність та функціональність на всіх розмірах екранів.

Прототип поширюється через посилання Figma, що дозволяє іншим учасникам проєкту та потенційним заінтересованим сторонам переглядати та взаємодіяти з дизайном без встановлення додаткового програмного забезпечення.

8.3 Публікація і підготовка до реалізації

Завершальним етапом проєктування стала підготовка всіх матеріалів до передачі розробникам для реалізації вебсайту [19]. Макети були експортовані з Figma у форматі PNG та SVG для забезпечення різних вимог розробки [11].

Дизайн-система була документована у Figma з чіткими інструкціями щодо використання компонентів, колірної палітри, типографіки та модульної сітки. Це забезпечить консистентність при розробці та дозволить розробникам швидко зрозуміти замисел дизайнерів.

UI-кіт включає детальний опис всіх компонентів з вказанням розмірів, кольорів, шрифтів та поведінки при різних станах взаємодії [9]. Для кнопок зазначено мінімальні розміри (56px висоти для мобільної версії), варіанти кольорів та анімації при натисканні. Для форм описано стилізацію полів, способи позначення обов'язкових полів, валідацію та повідомлення про помилки.

Кольорова палітра задокументована з точними кодами кольорів для всіх сценаріїв використання: основні кольори (темно-зелений #0D631B, насичений зелений #17770B), допоміжні кольори (помаранчевий #F46036, рожевий #FF277D, червоний #BA1A1A, сірий #6B7280) та нейтральні тони для фонів та тексту.

Типографічна система описує всі варіанти Montserrat для десктопної та мобільної версій з вказанням розмірів, ваговмісті та міжрядкових інтервалів для кожного типу контенту. Іконографія включає повний набір іконок, які використовуються на сайті [18].

Модульна сітка задокументована з описом структури для десктопної версії (12 колонок, ширина 94px, проміжок 30px) та мобільної версії (4 колонки, проміжок 16px, зовнішній відступ 16px) [11]. Це забезпечить розробникам чіткий орієнтир для розташування елементів.

Для кожної основної сторінки підготовлено посилання на макети в Figma та описи логіки взаємодії. Це дозволить розробникам швидко зрозуміти структуру та функціональність кожної сторінки.

Прототип в Figma містить як розташовані блоки та текст, що пояснює окремі дизайнерські рішення та можливі варіанти реалізації. Це забезпечує чіткість та дозволяє обговорити деякі аспекти реалізації з розробниками перед початком кодування.

Всі матеріали організовані в логічну папкову структуру з назвами файлів, що чітко вказують на їх призначення. Це значно спрощує орієнтацію в проєкті для нових членів команди розробки.

Таким чином, завершена фаза проєктування забезпечила твердий фундамент для розробки вебсайту. Всі макети, прототип, UI-кіт та документація готові для передачі на етап реалізації, що дозволить розробникам ефективно та якісно втілити дизайн у робочому вебсайті [19].

9 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА

9.1 Характеристика продукту

У результаті виконання кваліфікаційної роботи розроблено повний UI/UX дизайн вебсайту притулку для тварин "Норе Paws". Створення якісного дизайну є важливим етапом у розробці сучасного вебсайту і безпосередньо впливає на сприйняття продукту користувачами. Економічна ефективність проєкту розраховується перед початком розробки, у результаті чого можливо спрогнозувати доцільність впровадження дизайну у практику.

Спочатку розраховується собівартість розробки, потім визначається ціна. Розглянемо переваги розроблених макетів і дизайн-системи. Створений дизайн має оптимізовану модульну структуру й розроблений доступними програмними засобами (Figma), що дозволяє заощадити витрати на дороговартісне професійне програмне забезпечення. Дизайн-система має універсальні компоненти, що усуває необхідність витрачати додаткові часові та грошові ресурси на розробку окремих варіантів елементів для різних сторінок та пристроїв.

Розглянемо конкурентне середовище відповідно до тематики проєктованого вебсайту. Розроблений дизайн має перевагу перед конкурентами з наступних причин:

- дизайн розроблений з урахуванням українського культурного контексту та специфіки благодійних організацій, що покращує сприйняття сайту на внутрішньому ринку та забезпечує унікальність продукту;
- макети оптимізовані для реалізації сучасними веб-технологіями без необхідності додаткової доробки;
- дизайн виконаний у привабливому стилі з високою якістю типографіки, іконографіки та естетичною привабливістю;
- дизайн-система містить чіткі вказівки для розробників, що скорочує час розробки та забезпечує консистентність реалізації.

Розглянемо джерела економії, доходу, джерела фінансування. Для дизайнера джерелом доходу є створення, вдосконалення та адаптація дизайну для різних клієнтів. Витрати дизайнера містять у собі витрати на обладнання та час на проектування. Джерелом фінансування є власні кошти розробника.

Для веб-студії-замовника джерелом економії виступає використання готового, детально розробленого дизайну замість найму штатних дизайнерів, що в значній мірі скорочує бюджет проєкту. Витрати студії складаються з одноразових витрат на придбання дизайну та його адаптації під конкретні потреби.

9.2 Порядок проєктування вебсайту

Розглянемо порядок проєктування вебсайту притулку. У загальному випадку розробка дизайну вебсайту містить у собі наступні етапи:

- початковий етап, на якому формулюються основні вимоги до сайту, досліджується цільова аудиторія, аналізуються аналоги та розробляється концепція;
- етап аналітики, де проводиться дослідження аудиторії, складаються користувацькі сценарії та визначається інформаційна архітектура;
- етап розробки концепції дизайну, на якому визначаються кольорова палітра, типографіка та загальне стилістичне рішення;
- етап розробки макетів, у ході якого створюються детальні макети всіх сторінок сайту для десктопної та мобільної версій;
- етап розробки дизайн-системи, де створюється UI-кіт з усіма необхідними компонентами та вказівками для розробників;
- етап тестування та доопрацювання, на якому перевіряється адаптивність, логіка взаємодії та користувацькі сценарії;
- етап підготовки матеріалів до реалізації, коли дизайн експортується та документується для передачі розробникам.

9.3 Розрахунок витрат на реалізацію проєкту

Здійснимо розрахунок собівартості і ціни розробки дизайну вебсайту. У собівартість розробки входять наступні статті витрат: основна заробітна плата, єдиний соціальний внесок, інші витрати.

Розробкою дизайну займаються два фахівці на позиціях: UX/UI дизайнер та дизайнер інтерфейсу. Зарплати фахівців становлять: UX/UI дизайнер – 180,00 грн/год, дизайнер інтерфейсу – 175,00 грн/год. Тривалість робочого дня – 8 годин. Розробка дизайну вебсайту з усіма компонентами здійснювалася 25 днів. Розрахунок основної заробітної плати наведено у таблиці 9.1.

Таблиця 9.1 – Розрахунок витрат на заробітну плату

Етап	Вид робіт	Виконавець		Годинна ставка, грн	Тривалість виконання, дні	Заробітна плата, грн
		к-ть, ос.	посада			
1	Дослідження аудиторії та аналіз аналогів	1	UX/UI дизайнер	180,00	3	4 320,00
2	Розробка концепції та дизайн-системи	1	UX/UI дизайнер	180,00	4	5 760,00
3	Розробка макетів головної сторінки	1	Дизайнер інтерфейсу	175,00	3	4 200,00
4	Розробка макетів каталогу та деталей	1	Дизайнер інтерфейсу	175,00	4	5 600,00
5	Розробка макетів розділів допомоги та контактів	1	Дизайнер інтерфейсу	175,00	3	4 200,00
6	Розробка UI-кіту та адаптивних варіантів	1	Дизайнер інтерфейсу	175,00	4	5 600,00
7	Створення інтерактивного прототипу	1	UX/UI дизайнер	180,00	2	2 880,00
8	Тестування та доопрацювання	1	UX/UI дизайнер	180,00	2	2 880,00
Усього					25	35440,00

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

$$35\,440,00 \times 0,22 = 7\,796,80 \text{ грн.}$$

До інших витрат відносяться витрати на обслуговування комп'ютерної техніки, що використовується виконавцями проєкту і плату за електроенергію.

Витрати на електроенергію розраховуються виходячи зі споживаної потужності пристрою і тарифу на електроенергію. У даному випадку передбачається використання двох комп'ютерів з потужністю 0,7 кВт/год кожен. Вартість 1 кВт/год електроенергії прийнято у розмірі 4,32 грн. Час використання електроенергії в процесі розробки:

$$8 \times 25 = 200 \text{ год.}$$

Отже плата за електроенергію складе:

$$0,7 \times 2 \times 4,32 \times 200 = 1\,209,60 \text{ грн.}$$

Витрати на обслуговування техніки визначаються виходячи з її вартості та часу експлуатації, після закінчення якого, вона підлягає заміні. Отже, враховуючи, що вартість одного комп'ютера, необхідного для такого проєкту, дорівнює 50 000,00 грн, а протягом року техніка використовується 254 робочих дні, отримаємо наступну суму витрат на обслуговування за час виконання проєкту:

$$(50\,000,00 / (3 \times 8 \times 254)) \times 200 \times 2 = 3\,280,84 \text{ грн.}$$

Проєкт впроваджується для однієї компанії, тому собівартість розробки становить:

$$(35\,440,00 + 7\,796,80 + 1\,209,60 + 3\,280,84) / 1 = 47\,727,24 \text{ грн.}$$

Розрахуємо суму прибутку від реалізації розробки (виходячи з рівня рентабельності 30%):

$$47\,727,24 \times 0,3 = 14\,318,17 \text{ грн.}$$

Розрахуємо ціну розробки дизайну вебсайту без податку на додану вартість (ПДВ):

$$47\,727,24 + 14\,318,17 = 62\,045,41 \text{ грн.}$$

Розрахуємо суму ПДВ, що дорівнює 20% від ціни без ПДВ:

$$62\,045,41 \times 0,2 = 12\,409,08 \text{ грн.}$$

З урахуванням проведених розрахунків ціна розробки дизайну вебсайту з ПДВ складає:

$$62\,045,41 + 12\,409,08 = 74\,454,49 \text{ грн.}$$

Результати розрахунків наведено у таблиці 9.2.

Отже, загальна вартість повного циклу розробки UI/UX дизайну вебсайту притулку "Норе Paws" складе 74 454,49 грн. Термін виконання всіх етапів розробки становить 25 днів для виконавців. Очікувана сума прибутку складе 14 318,17 грн, що свідчить про доцільність розробки та економічну viability проекту.

Таблиця 9.2 – Розрахунок витрат на розробку та ціни дизайну вебсайту

№ з/п	Стаття витрат	Сума, грн
1	Основна заробітна плата	35 440,00
2	Єдиний соціальний внесок	7 796,80
3	Витрати на електроенергію.	1 209,60
4	Витрати на обслуговування техніки	3 280,84
5	Собівартість розробки сайту	47 727,24
6	Прибуток	14 318,17
7	Ціна без ПДВ	62 045,41
8	Податок на додану вартість (ПДВ)	12 409,08
9	Ціна з урахуванням ПДВ	74 454,49

Розроблений дизайн готовий до передачі розробникам для реалізації вебсайту, що дозволить скоротити час розробки та забезпечить консистентність реалізації. Наявність детальної дизайн-системи з UI-кітом та чіткої документації дозволяє розробникам швидко зрозуміти дизайнерські рішення та реалізувати їх без додаткових консультацій. Це значно скорочує термін розробки та зменшує ймовірність помилок при реалізації.

ВИСНОВКИ

У ході виконання кваліфікаційної роботи розроблено повний UI/UX дизайн вебсайту благодійного притулку для тварин "Hope Paws". На аналітичному етапі проведено дослідження цільової аудиторії, вивчено вітчизняні й міжнародні аналоги сайтів притулків та окреслено вимоги до дизайну з урахуванням соціального контексту та користувацьких очікувань.

На етапі проєктування сформульовано функціональну структуру сайту з шістьма основними розділами, розроблено карту сторінок та визначено три основні користувацькі сценарії взаємодії. У проєктно-конструкторській частині реалізовано дизайн всіх основних сторінок з дотриманням принципів адаптивності та композиційної узгодженості на основі 12-колонної модульної сітки. Розроблено UI-кіт з повним набором компонентів, візуальна концепція побудована на теплій кольоровій палітрі та сучасній типографіці.

Особливу увагу приділено створенню каталогу тварин з детальними картками, що дозволяє сформувати емоційний зв'язок з користувачем та підвищити мотивацію до адопції. Здійснено комплексне тестування макетів та інтерактивного прототипу, що включало перевірку логіки переходів, адаптивності на різних екранах та доступності інтерфейсу. Тестування підтвердило коректність реалізованої архітектури та її повну відповідність цільовим завданням.

У межах економічної частини розраховано собівартість та ринкову вартість розробки дизайну, що підтверджує економічну доцільність проєкту.

Результатом роботи став структурований, візуально цілісний продукт, готовий до реалізації у вигляді повнофункціонального вебсайту. Проєкт має практичне та соціальне значення, сприяючи розв'язанню проблеми безпритульних тварин та створюючи умови для ефективної комунікації між притулком і потенційними доброчинцями.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Battersea Dogs & Cats Home. (б. д.). <https://www.battersea.org.uk/>.
2. Domivka. (б. д.). Благодійний фонд. <https://domivka.org.ua/help>.
3. Eliana Takbir Ahmad, & Haliyana Khalid. (2025). Designing a User-Centred Digital Marketplace for Animal Adoption in Malaysia: A Conceptual Framework Using Design Thinking. IJRIS, 9(9), 5552-5566. <https://dx.doi.org/10.47772/IJRIS.2025.909000449>.
4. GladPet. (б. д.). Допомога безхатнім тваринам онлайн. <https://gladpet.org/>.
5. Gostomel Shelter. (б. д.). <https://gostomelshelter.com/>.
6. Happy Paw. (б. д.). Благодійний фонд для допомоги тваринам. Отримано з <https://happyraw.ua/>.
7. Tierschutzverein München. (б. д.). <https://tierschutzverein-muenchen.de/>.
8. Vovk, O., Hryhoryev, O., Hliuza, M., Chebotarov, R., & Mendieliava, M. (2026). Usability testing of insurance websites via proxy users. Management Information System and Devices, 2(189), 138-152. DOI: <https://doi.org/10.30837/0135-1710.2026.189.138>.
9. Zhyrova, M., & Chebotaryova, I. (2025). UX as the basis for building a marketing model in the e-commerce segment. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 1. (с. 262-263).
10. Агапова, А.Д., & Хорошевська, І.О. (2025). Етапи розроблення дизайну мобільного застосунку для реєстрації тварин. Діджиталізація науки як виклик сьогодення. (с. 65-66).
11. Агапова, А.Д., & Хорошевська, І.О. (2025). Формування візуальної айдентики мобільного застосунку для реєстрації тварин у середовищі Figma. Модернізація та сучасні українські і світові наукові дослідження. (с. 261-264).
12. Бізюк, А.В., & Хорошевська, І.О. (2025). Визначення типового елементного складу UI/UX мультимедійних продуктів. Поліграфія і видавнича справа, 2(90), 83-98. <https://doi.org/10.32403/0554-4866-2025-2-90-83-98>.

13. Вовк, О.В., Манаков, В.П., & Анічіна, А.А. (2024). Особливості розробки UI/UX інтернет-магазину зоотоварів. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 1. (с. 166-167).

14. Дейнеко, Ж.В., Бізюк, А.В., Вовк, О.В., Кулішова, Н.Є., & Челомбійко, В.Ф. (2025). Методичні вказівки з виконання кваліфікаційної роботи для здобувачів денної та заочної форми навчання першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності G20 «Видавництво та поліграфія» за освітньою програмою «Видавничо-поліграфічна справа». Харків: ХНУРЕ.

15. Єгорова, І.М. (2018). Проектування та розробка Web-документів: навчальний посібник. Харків: ХНУРЕ.

16. Полозова, Т.В. (2022). Методичні вказівки до виконання економічної частини кваліфікаційної роботи. ХНУРЕ.

17. Пушкар, О.І., Хорошевська, І.О., & Агапова, А.Д. (2025). Методика розроблення дизайну мобільного застосунку для реєстрації безпритульних тварин. Вчені записки Таврійського національного університету ім. В.І. Вернадського. Серія: технічні науки, 36(75), 300-311. <https://doi.org/10.32782/2663-5941/2025.6.2/41>

18. Хорошевська, І.О., & Агапова, А.Д. (2025). Іконографіка та її роль у спрощенні взаємодії користувачів із мобільним застосунком. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 1. (с. 149-150).

19. Хорошевський, О.І., & Міхєєва, А.О. (2026). Особливості розробки UI/UX дизайну вебсайту притулку для тварин. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 60-62).

20. Хорошевський, О.І., & Хорошевська, І.О. (2025). Визначення комплексу показників, що впливають на якість вебсайту. Таврійський науковий вісник. Серія: Технічні науки, (2), 216-224. <https://doi.org/10.32782/tnv-tech.2025.2.22>