

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет радіоелектроніки

Факультет Комп'ютерних наук
(повна назва)

Кафедра Медіасистем та технологій
(повна назва)

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
Пояснювальна записка


рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Редизайн сайту «Archive Of Our Own»
(тема)

Виконав:

здобувач 4 року навчання,

групи ВПВПС-21-2



Євгенія ЧОРНЕНЬКА
(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

Жанна ДЕЙНЕКО
(власне ім'я, прізвище)

(підпис)

2025 р.

Харківський національний університет радіоелектроніки

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

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

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

здобувачеві Чорненької Євгенії Олександрівни
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Редизайн сайту «Archive Of Our Own»

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


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

3. Вихідні дані до роботи
Національні та міжнародні стандарти оцінки якості веб-сайтів; Методи та принципи побудови інтерфейсу користувача; Вихідні дані до друкарського видання; тощо

4. Перелік питань, що потрібно опрацювати в роботі
Вступ; Аналіз завдання на кваліфікаційну роботу; Аналітичний огляд аналогів дизайну сайтів відповідної тематики; Вибір інструментальних засобів; Проектування складових дизайну; Розробка графічного дизайну та модульної сітки; Розміщення інформації в інформаційних модулях; Тестування оновленого дизайну; Економічна частина; Висновки.

5. Перелік графічного матеріалу із зазначенням креслеників, схем, плакатів, комп'ютерних ілюстрацій (п. 5 включається до завдання за рішенням випускової кафедри)
Титульний слайд презентації; Актуальність та мета роботи; Цільова аудиторія; Аналіз поточної версії сайту; Вибір інструментальних засобів розробки оновленого дизайну; Проектування складових дизайну; Створення дизайну навігаційних елементів; Тестування оновленого дизайну; Економічна частина; Висновки; Результати проектування.

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

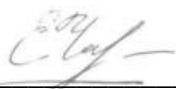
Найменування розділу	Консультант (посада, прізвище, ім'я, по батькові)	Позначка консультанта про виконання розділу	
		підпис	дата
Основна частина	ст. викл. Хорошевський О.І.		
Економічна частина	ас. Легеза О.М.		

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Аналіз завдання на кваліфікаційну роботу	22.05.2025	
2	Аналітичний огляд аналогів дизайну сайтів відповідної тематики	24.05.2025	
3	Вибір інструментальних засобів розробки оновленого дизайну	27.05.2025	
4	Проектування складових дизайну	01.05.2025	
5	Розробка графічного дизайну і модульної сітки	02.05.2025	
6	Тестування оновленого дизайну	03.06.2025	
7	Економічна частина	05.06.2025	
8	Оформлення пояснювальної записки	06.06.2025	
9	Оформлення графічної частини	08.06.2025	


Дата видачі завдання 19 травня 2025 р.

Здобувач



(підпис)

Керівник роботи



(підпис)

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

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка кваліфікаційної роботи: 86 с., 4 табл., 57 рис., 2 дод., 31 джерел.

РЕДИЗАЙН, ІНТЕРФЕЙС, САЙТ, АДАПТИВНІСТЬ, ПРОТОТИП, ФАНФІК, ФАНДОМ, ФАНФІКШН, UI, UX, ЦІЛЬОВА АУДИТОРІЯ, СТРУКТУРА, КОНТЕНТ, FLAT-ДИЗАЙН, МІНІМАЛІЗМ.

У межах кваліфікаційної роботи було проведено комплексний аналіз інтерфейсів популярних фанфік-платформ, зокрема Wattpad, Ficbook, FanFiction.net та Quotev. Розглядалися візуальні особливості, логіка побудови структури, навігаційні рішення, контрастність, кольорові схеми, типографіка та адаптивність інтерфейсів. Особливу увагу приділено зручності користування на мобільних пристроях, якості подачі контенту, а також ступеню візуального навантаження сторінок.

На основі зібраного аналізу було сформовано перелік ключових переваг та недоліків існуючих платформ, що дозволило визначити напрямки удосконалення для сайту Archive of Our Own (AO3). В результаті виконано редизайн інтерфейсу AO3 з акцентом на спрощення структури, підвищення зручності взаємодії з великими обсягами контенту, покращення системи фільтрації та пошуку, додавання функцій зміни мови сайту та додавання медіафайлів у фанфік, а також загальну візуальну модернізацію платформи.

Розроблені макети у Figma демонструють оновлений підхід до дизайну у використанні flat-дизайну, принципів мінімалізму, сучасної друкарні та збалансованої кольорової палітри. Новий інтерфейс враховує вимоги адаптивності для різних типів пристроїв та орієнтувань на підвищення зручності користувача. Усі рішення спрямовані на створення більш інтуїтивної та естетичної середовища для читання, публікації та обговорення фанфіків.

ABSTRACT

The explanatory note of the qualification work: 86 p., 4 tables, 57 pic., 2 app., 31 sources.

REDESIGN, INTERFACE, SITE, ADAPTABILITY, PROTOTYPE, FANFIC, FANDOM, FANFICTION, UI, UX, TARGET AUDIENCE, STRUCTURE, CONTENT, FLAT DESIGN, MINIMALISM.

As part of the qualification work, a comprehensive analysis of the interfaces of popular fanfiction platforms was conducted, including Wattpad, Ficbook, FanFiction.net and Quotev. Visual features, logic of building the structure, navigation solutions, contrast, color schemes, typography and adaptability of interfaces were considered.

Particular attention was paid to ease of use on mobile devices, the quality of content presentation, as well as the degree of visual load of pages.

Based on the collected analysis, a list of key advantages and disadvantages of existing platforms was formed, which allowed us to identify areas for improvement for the Archive of Our Own (AO3) website. As a result, the AO3 interface was redesigned with an emphasis on simplifying the structure, increasing the convenience of interacting with large volumes of content, improving the filtering and search system, adding functions for changing the site language and adding media files to a fanfic, as well as a general visual modernization of the platform. The developed layouts in Figma demonstrate an updated approach to design using flat design, the principles of minimalism, modern typography and a balanced color palette. The new interface takes into account the requirements of adaptability for different types of devices and focuses on improving user convenience. All solutions are aimed at creating a more intuitive and aesthetic environment for reading, publishing and discussing fanfics.

ЗМІСТ

	С.
ВСТУП.....	8
1 АНАЛІЗ ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ	10
1.1 Мета розроблюваного дизайну сайту	10
1.2 Цільова аудиторія сайту.....	11
1.3 Загальні вимоги до сайту	14
2 АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД АНАЛОГІВ ДИЗАЙНУ САЙТІВ ВІДПОВІДНОЇ ТЕМАТИКИ.....	16
2.1 Рівень розвитку web-видань	16
2.2 Аналіз поточної версії.....	20
2.3 Аналіз аналогів сайту	26
2.3.1 Wattpad	26
2.3.2 FanFiction.net.....	30
2.3.3 Quotev	32
2.3.4 Ficbook.net.....	34
3 ПРОЄКТУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПРОЦЕСУ РОЗРОБКИ ООНОВЛЕНОГО ДИЗАЙНУ	37
4 ВИБІР ІНСТРУМЕНТАЛЬНИХ ЗАСОБІВ РОЗРОБКИ ООНОВЛЕНОГО ДИЗАЙНУ	42
4.1 Інструменти для створення прототипу та дизайну сайту.....	42
4.2 Інструменти для розробки векторної графіки.....	46
5 ПРОЄКТУВАННЯ СКЛАДОВИХ ДИЗАЙНУ	49
6 РОЗРОБКА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ ТА МОДУЛЬНОЇ СІТКИ	53
6.1 Модульна сітка	53
6.2 Вибір кольорового та шрифтового рішення	55
6.3 Дизайн сайту та іконок.....	57
6.4 Створення дизайну логотипу сайту.....	59
6.5 Редизайн функції додання зображення до фанфіку.....	61

7 РОЗМІЩЕННЯ ІНФОРМАЦІЇ В ІНФОРМАЦІЙНИХ МОДУЛЯХ	
І СТВОРЕННЯ ДИЗАЙНУ НАВІГАЦІЙНИХ ЕЛЕМЕНТІВ	64
7.1 Макетування сайту	64
7.2 Створення дизайну навігаційних елементів	71
8 ТЕСТУВАННЯ ОНОВЛЕНОГО ДИЗАЙНУ	74
9 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА	78
9.1 Опис продукції	78
9.2 План проєктування ресурсу та фінансовий план	78
ВИСНОВКИ	83
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ	84
ДОДАТОК А Десктопна версія дизайну макету сайту АОЗ	87
ДОДАТОК Б Мобільна версія дизайну макету сайту АОЗ.....	113

ВСТУП

У сучасному цифровому середовищі сайти для читання художніх текстів, зокрема фанфіків, стають дедалі популярнішими серед широкого кола користувачів. Вони виконують не лише функцію бібліотеки, а й виступають соціальними платформами, де автори та читачі можуть взаємодіяти, коментувати, зберігати улюблені твори, створювати добірки та слідкувати за оновленнями.

Однією з найвідоміших платформ такого типу є сайт Archive Of Our Own (АОЗ), який пропонує велику кількість аматорських текстів різних жанрів та фандомів. Завдяки відкритості платформи, її активному розвитку спільнотою та наявності широкого функціоналу, АОЗ набув величезної популярності серед шанувальників фанфіків у всьому світі.

Проте попри свої переваги, сайт має низку недоліків, які знижують зручність його використання. Зокрема, інтерфейс ресурсу виглядає застарілим і не відповідає сучасним уявленням про зручність та естетику вебдизайну. Система пошуку й редагування запитів, хоч і досить функціональна, часто викликає труднощі у новачків через перевантаження інтерфейсу та наявність великої кількості другорядної інформації – саме тому було прийнято рішення спростити пошукову систему, зробивши її більш зрозумілою та зручною у користуванні.

Крім того, платформа не пропонує простого способу додавання медіа файлів з комп'ютера, що обмежує авторів, які прагнуть створювати ілюстративні тексти. Також варто звернути увагу на мовну доступність ресурсу: наразі АОЗ підтримує лише англійську мову, що ускладнює користування для міжнародної аудиторії.

У зв'язку з цим, в межах даної кваліфікаційної роботи було поставлено мету удосконалення користувацького досвіду шляхом функції зміни мови інтерфейсу, спрощення пошуку фанфіків, колекцій, закладок і користувачів, а

також додавання можливості завантаження зображень та аудіо безпосередньо з комп'ютера для розміщення їх у текстах творів, а також впровадження зручного меню «бургеру». Реалізація цих змін сприятиме не лише покращенню зручності користування платформою, а й залученню нових користувачів, а також підвищенню активності існуючої спільноти. Крім того, адаптація сайту до сучасних тенденцій веб-дизайну та функціональності дозволить підвищити конкурентоспроможність ресурсу серед аналогічних платформ на світовому ринку.

1 АНАЛІЗ ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

1.1 Мета розроблюваного дизайну сайту

Останніми роками помітно зростає інтерес до платформ, що дозволяють публікувати фанатську літературу онлайн. Користувачі цінують ці ресурси не лише за вміст, а й за можливість самовираження взаємодії з однодумцями та гнучкість у створенні свого оригінального контенту. Водночас з усім цим цифрові сервіси мають відповідати стандартам зручності та доступності, аби забезпечити комфортне користування незалежно від досвіду читача або автора.

Однією з найпопулярніших платформ для публікації фанатських творів є сайт саме Archive Of Our Own (AO3), який на протязі досить багатьох років об'єднує мільйони користувачів у всьому світі. Але попри широкий функціонал і активну спільноту, інтерфейс сайту з моменту його створення майже не змінювався та потребує оновлення відповідно до сучасних вимог юзабіліті та візуальної привабливості.

Тому за мету даної кваліфікаційної роботи було взято створення оновленого дизайну сайту Archive Of Our Own (AO3), орієнтованого на покращення зручності як для досвідчених користувачів, так і для новачків. Основні завдання редизайну полягають у вдосконаленні візуального оформлення платформи відповідно до сучасних принципів UI/UX-дизайну, розробці адаптивного інтерфейсу для мобільних пристроїв, упровадженні функції зміни мови інтерфейсу (зокрема додання української), спрощенні пошуку фанфіків, закладок, колекцій і користувачів, а також у додаванні можливості завантаження зображень безпосередньо з комп'ютера для вбудовання їх у тексти творів. Окрему увагу приділено розробці інтуїтивно зрозумілої навігації та впровадженню мобільного меню типу «бургер».

1.2 Цільова аудиторія сайту

У процесі розробки будь-якого вебресурсу ключовим етапом є визначення цільової аудиторії, оскільки саме вона визначає основні вимоги до функціональності, дизайну та контенту платформи. Якщо говорити про сайт для читання, то його відвідувачами можуть стати найрізноманітніші користувачі, а саме від школярів та студентів яким потрібна література для навчання або ж матеріали для відпочинку, до професіоналістів, які шукають джерела для розширення власного світогляду, а також людей старшого віку, котрі віддають перевагу електронним форматам замість традиційних паперових книжок.

Однак якщо ж платформа спеціалізується саме на жанрі фанфіків, необхідно звзити фокус уваги та зрозуміти особливості цієї ніші читачів. Фанфіки в основному приваблюють людей, які вже мають зв'язок із певними літературними чи медійними всесвітами – вони прагнуть досліджувати альтернативні сюжетні лінії, продовжувати історії улюблених героїв або створювати свої власні уявні реальності. Для таких користувачів важливі не лише тексти різних робіт, але й можливість налаштувати пошук за конкретними фандомами, тегами, рейтингом, а також брати участь у спільності своїх однодумців, щоб мати змогу обговорювати події, персонажів і теорії розвитку сюжетів.

Ця категорія читачів часто готова проводити досить багато часу на ресурсі, глибоко занурюючись у знайомі для них вигадані світи. Вони очікують не лише зручної навігації, але й персоналізованих рекомендацій, що будуть відповідати їхнім вподобанням.

Аудиторія платформи Archive Of Our Own (AO3) є доволі різноманітною, але водночас демонструє певні сталості, що важливо враховувати при розробці дизайну та функціоналу сайту. З огляду на гендерний розподіл, близько 60% користувачів AO3 – це жінки, тоді як чоловіки складають приблизно 40%. Така пропорція створює специфічний

баланс очікувань і вподобань, оскільки жіноча аудиторія частіше шукає платформу для емоційного занурення і підтримки творчих ініціатив, а чоловіча аудиторія, хоча і менш численна, також активна у фандомах і цінує зручність навігації та швидкий доступ контенту. За віком користувачі сайту розподіляються таким чином: найчисельнішою є категорія від 18 до 24 років, яка становить 45,72% всієї аудиторії. Особливо варто звернути увагу, що саме молодь цього віку формує майже половину трафіку платформи, оскільки вони активно шукають нові історії, слідкують за авторами та діляться власними творами. Друга за обсягом група – користувачі від 25 до 34 років, які складають 28,34% аудиторії. Здебільшого це молоді дорослі вже зі своїм певним життєвим досвідом та сформованими смаками, а також ті хто вперше відкриває світ фанфіків як доросла людина. Наступна вікова категорія 35 – 44 роки, вони охоплюють 12,06% користувачів. Хоча це менший відсоток, такі читачі зазвичай володіють високою критичною свідомістю, цінують зручність інтерфейсу та структуровану навігацію. Далі йде група користувачів віком від 45 років і старше, що становить загалом близько 13,88% аудиторії. Вони менш технічно підковані та потребують максимально простої й зрозумілої взаємодії, а саме добра читабельність шрифтів, висока контрастність елементів і також чітка структура навігації є для них критично важливими. Водночас вони активні в пошуку улюблених фандомів, сподіваються витратити мінімум часу на пошук потрібного твору й цінують зрозумілі підказки на кожному етапі використання сайту.

Таким чином, з урахуванням вікового розподілу можна зробити висновок, що дизайн і функціонал АОЗ мають бути максимально адаптивними до потреб користувачів до 34 років, але водночас не ігнорувати вимоги старших потенційних відвідувачів, особливо щодо читабельності та зручності пошуку.

Що стосується інтересів, значна частина користувачів АОЗ одночасно цікавляться відеоігровою тематикою – зокрема консолями й аксесуарами для ігор, а також постійно стежить за новинами індустрії розваг [1]. Окрім цього,

серед відвідувачів платформи часто зустрічаються поціновувачі аніме та манги, які шукають фанфіки за улюбленими японськими франшизами. Багато читачів також мають захоплення сучасним кіно і популярними серіалами – наприклад фільми кіновсесвіту Marvel чи хіти стримінгових сервісів, що підштовхує їх шукати альтернативні сюжети та розвиток персонажів. Не менш поширеним є інтерес до літературних класик і сучасної прозової творчості, тобто користувачі, які часто порівнюють оригінальні твори зі створеними фанатами варіанти. Водночас чимало читачів любить фантастику, фентезі, драму та романтику, що відбивається у великій кількості тематичних тегів і фільтрів. Окрім споживання контенту, суттєва частина аудиторії прагне долучитися до творчого процесу – самі пишуть фанфіки, створюють ілюстрації, обговорюють улюблені моменти в коментарях. Таким чином АОЗ відвідують як геймери та кінофани, так і люди, що активно цікаляться аніме літературою, а також ті хто хоче випробувати свої сили у написанні власних історій і знайти підтримку однодумців.

За географічним розподілом близько половини трафіку платформи припадає на Сполучені Штати Америки – понад 45% усіх відвідувань за останній місяць.

Далі за активністю йдуть Велика Британія, Канада, Австралія та Франція, тоді як решта країн розподіляються приблизно порівну між собою, забезпечуючи ще близько третини загальної аудиторії. Такий географічний розподіл вказує на англomовний характер контенту й численну нішу міжнародних фанатів, але також наголошує на потребі локалізації інтерфейсу – наприклад, додавання підтримки інших мов, зокрема української, щоб платформа стала більш відкритою для користувачів із різних країн.

Відтак знання цих демографічних, поведінкових та географічних особливостей дозволяє розробити дизайн АОЗ таким чином, щоб він був не лише візуально привабливим, а й максимально зручним та релевантним для широкого кола користувачів, які шукають як фанфіки, так і суміжний розважальний контент. Це також дає змогу врахувати різноманітні потреби

та вподобання користувачів, забезпечити адаптивність інтерфейсу для різних пристроїв та підвищити загальний рівень взаємодії з платформою, сприяючи формуванню лояльної та активної спільноти.

1.3 Загальні вимоги до сайту

При оновленні дизайну АОЗ особливу увагу приділяють увагу елементам, до яких користувачі вже звикли, адже сайт існує вже досить давно і багато в кого сформувалися асоціації саме з його характерно темно-червоним кольором. Цей відтінок фактично став візитівкою платформи, завдяки йому відвідувачі миттєво впізнають сайт серед інших ресурсів. Тому однією з головних вимог до редизайну було зберегти майже основний червоний колір у його початковому вигляді.

Водночас проєкт передбачав надання інтерфейсу більш сучасного вигляду, для чого було додано кілька додаткових відтінків коричнево-червоного, які органічно доповнюють основну палітру.

Ці близькі тони дозволяють візуально структурувати інформацію таким чином, що заголовки виокремлюються трохи менш насиченим кольором, але більшим розміром шрифту, тоді як ключові елементи оформлюються в більш насиченим червоним кольором і вже текст менш важливий, а бо текст новин чи фанфіків – чорний. Такий підхід створює природню ієрархію та полегшує орієнтацію на сторінці. Основний фон сайту залишається білим, що сприяє легкому сприйняттю текстового контенту й запобігає перевтомі зору під час тривалого читання [2].

Також потрібно враховувати усунування будь-яких факторів, що могли б відволікати користувача або перевантажувати інтерфейс. Інформація на сторінках має бути подана поступово, у логічній та візуально впорядкованій структурі. Текстові блоки доцільно розділяти на змістові сегменти з чітко позначеними заголовками, що полегшує сприйняття. Додаткові елементи, такі як описи примітки автора, мітки чи кнопки взаємодії повинні бути

розміщенні ненав'язливо, аби не відволікати від основного тексту, але водночас залишатися доступними для швидкого перегляду. Такий підхід сприятиме комфортному читанню і також кращій орієнтації на сторінці, особливо при роботі з великим обсягом інформації як, наприклад, на сторінках політики сайту.

Сайт передбачається адаптивним, тобто здатним коректно відображатися на різних типах пристроїв – від настільних комп'ютерів, до мобільних телефонів. Для досягнення цього адаптивність не буде реалізована як вторинний етап, а закрдатиметься одразу на стадії проектування. Розробка інтерфейсу здійснюватиметься паралельно як для десктопної, так і для мобільної версії, з урахуванням особливостей кожного формату, а саме ширини екрану, сценаріїв використання та потреб користувача. Такий підхід дозволяє забезпечити однаково зручний і логічний досвід взаємодії з сайтом незалежно від пристрою.

2 АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД АНАЛОГІВ ДИЗАЙНУ САЙТІВ ВІДПОВІДНОЇ ТЕМАТИКИ

2.1 Рівень розвитку web-видань

Веб-дизайн бере свій початок з 1993 року, коли з'явилася служба WWW (World Wide Web) – Всесвітня павутина. Саме тоді стало можливим створення перших вебсторінок, що склалися з простого тексту та гіперпосилань. Із розвитком інтернету, особливо після впровадження протоколу TCP/IP у 1983 році та появи DNS у 1984-му, веб-простір почав стрімко зростати. У 2004 році з появою концепції Web 2.0 веб-дизайн зробив крок уперед – сайти стали більш інтерактивними, з'явився акцент на зручності користувача та візуальній привабливості. У 2007 році виник термін Web 3.0, який орієнтується на інтелектуальні технології, персоналізацію та систематичну структуру, що ще більше підвищило вимоги до дизайну сайтів [3].

У сучасному медійному середовищі веб-видання мають вирішальне значення для розповсюдження інформаційного контенту, формуванні громадської думки, та створення інтерактивного середовища для взаємодії з аудиторією. В своєму широкому розмаїтті веб-видання охоплюють найрізноманітніші напрями, що задовольняють потреби сучасного користувача у торгівлі, інформації, розвагах та відпочинку.

Електронні магазини впевнено закріпилися як масштабні платформи для придбання всього необхідного – від одягу та техніки до продуктів і цифрового контенту. Можливість ознайомлення з детальними описами товарів, перегляду інтерактивних галерей, і читання відгуків клієнтів дозволяє ухвалювати рішення швидко та впевнено, без необхідності виходити з дому. Для великих компаній такий підхід продажу свого товару допомагає залученню нових клієнтів. Зазвичай такі сайти мають інтуїтивно зрозуміле оформлення, а функції фільтрації та сортування допомагають знайти необхідне за лічені хвилини.

Для тих хто прагне зануритися в нову історію, чи знайти хвилинку для відпочинку з книгою, створені спеціалізовані літературні платформи. В них описи творів структуровані таким чином, щоб читач міг швидко знайти улюблений жанр або автора, а самі електронні книги адаптовані під різні екрани та зберігають комфорт для очей навіть при тривалому читанні.

Персональні сайти створюються з метою самовираження або презентації себе як фахівця в певній сфері. Це може бути невеликий веб-ресурс, де людина викладає своє портфоліо, демонструє творчі роботи, описує послуги або ділиться особистими думками у форматі блогу. Такий сайт повністю допомагає контролювати подачу контенту на противагу соціальним мережам.

Блоги – це тематичні ресурси, що публікують регулярні записи, зазвичай у зворотному хронологічному порядку. Їх можуть вести як окремі автори (особисті), так і компанії (корпоративні). Перші дозволяють ділитися досвідом, думками чи спостереженнями, а другі формувати імідж експерта, підтримувати контакт з клієнтами та розвивати бренд. У таких сайтах зазвичай використовуються прості дизайни, добре продумана навігація та категорії для зручного пошуку матеріалів [4].

Інформаційні сайти зосереджені на публікації корисного, актуального та пізнавального контенту без прямої комерційної мети. Вони можуть бути як вузькотематичними, що спеціалізуються на одній сфері (наприклад, медицина, IT або освіта), так і широкоформатними – інформаційними порталами, які охоплюють одразу кілька тем. Основне джерело прибутку таких ресурсів – розміщення реклами, платних статей, банерів або ж партнерських оголошень.

Агрегатори є особливим типом сайтів, де зберігається інформація з інших ресурсів і систематизують її для зручності користувачів. Вони також нерідко формують рейтинги, топи або відгуки, що допомагає відвідувачам приймати обґрунтовані рішення.

Форуми які колись втратили популярність на фоні соціальних мереж, останнім часом знову повертаються як ефективний інструмент для створення спільнот. Їх використовують бренди для комунікації з аудиторією, збору зворотного зв'язку або навіть часткової автоматизації служби підтримки. Завдяки активності учасників форуми часто функціонують як самоорганізоване середовище, де користувачі допомагають один одному. Сучасні форуми існують на різну тематику – від технічних питань до хобі, політики та геймерських обговорень.

Інтернет-портали являють собою багатофункціональні платформи, які об'єднують контент різної спрямованості, а саме новини, оголошення, афіші, блоги, форуми, сервіси тощо. Вони функціонують як великі інформаційні хаби, часто використовувані органами влади, міськими організаціями або медіа-холдингами. Такі сайти можуть бути орієнтовані як на бізнес аудиторію, так і на масового користувача, забезпечуючи багаторівневу взаємодію та обслуговування різних потреб.

Сайти-портфоліо створюються х метою демонстрації професійних навичок, реалізованих проєктів або творчих робіт. Вони особливо важливі для фахівців креативних професій: дизайнерів, фотографів, архітекторів, художників, розробників тощо. Такі ресурси зазвичай включають галерею робіт, бібліографічну інформацію, контакти й, іноді, можливість замовлення послуг. Важливими елементами тут є візуальний стиль, зручність перегляду та навігація за напрямками.

Паралельно з розвитком інтернету вдосконалювався і вебдизайн. Сайти ставали не лише естетично привабливішими, але й функціональними та зручнішими для користувачів. З часом почала виникати необхідність у дизайні, який би правильно відображався на різних пристроях – як на комп'ютерах, так і на планшетах чи смартфонах. Веб-дизайнерам та розробникам довелося враховувати, що стандартна веб-сторінка може відобразитися зовсім по-різному на інших пристроях. Спочатку вирішенням такої проблеми стало створення окремих мобільних версій сайтів. Однак цей

підхід мав значні недоліки: він вимагав розробки та підтримки кількох версій одного ресурсу, що виявилось як трудомістким, так і малоефективним [5].

Це привело до розвитку адаптивного дизайну, який почав підлаштовуватись під розміри екранів, роблячи веб-ресурси більш доступними для різноманітної аудиторії. Окрім того, поступово стали використовувати впорядковані макети зі зрозумілою структурою, що значно спростило сприйняття інформації.

Поява такого дизайну значно вплинула на зміну підходів у макетуванні сайтів. Почали активно використовуватись модульні сітки, гнучкі блоки, відсоткові виступи, медіа-запити та інші технічні рішення, які дозволяють створювати динамічні та універсальні інтерфейси. Тепер при розробці сайту важливо не лише як він виглядає на одному конкретному екрані, а як він адаптується до десятків можливих форматів.

Зі зростанням вимог до універсальності вебінтерфейсів з'явилася потреба у нових інструментах, здатних оптимізувати процес дизайну та забезпечити швидке реагування на зміни вимог користувачів. У цьому контексті важливу роль почав відігравати штучний інтелект, який активно інтегрується у дизайн-індустрію для автоматизації рутинних процесів. Наприклад, існує платформа, що може автоматично генерувати технічні специфікації макету, зокрема параметри шрифтів, кольорову гаму, відступи та інше, адаптуючи їх до різних платформ, таких як веб, iOS чи Android. Це значно спрощує та прискорює підготовку документації для розробників. Також існують розробки на базі ШІ, які аналізують юзабіліті без участі безпосередніх користувачів. Наприклад сервіс VisualEyes симулює зчитування погляду та оцінює візуальні вподобання з високою точністю. Цей інструмент дозволяє перевірити ефективність дизайну безпосередньо в графічному редакторі [6].

Загалом штучний інтелект стає корисним помічником для дизайнерів інтерфейсів, дозволяючи їм оптимізувати процеси, підвищувати якість рішень та зекономити час при розробці веб-сайтів. Завдяки можливостям

аналізу великих обсягів даних, прогнозуванню користувацької поведінки та генерації ефективних макетів, ШІ допомагає створювати більш персоналізовані та інтуїтивні інтерфейси, які краще відповідають потребам цільової аудиторії.

2.2 Аналіз поточної версії

Важливим етапом перед початком редизайну сайту є аналіз вже існуючої його поточної версії. Він допоможе визначити як сильні, так і слабкі сторони інтерфейсу, оцінюючи його функціональність, зручність користування, а також відповідність сучасним стандартам вебдизайну. У випадку з Archive Of Our Own (AO3), платформа є популярною серед користувачів фандомного середовища та має велику базу творів, що зумовлює потребу у простому, логічному й доступному інтерфейсі.

До позитивних сторін можна віднести кілька ключових факторів, які пояснюють його популярність серед користувачів. Одним з основних плюсів є його функціональність та загальна простота структури. Інтерфейс дотримується принципів мінімалізму, тобто відсутність зайвих елементів і перенасичення візуальними деталями створює можливість зосередитися виключно на контенті – творах. Меню навігації в десктопній версії логічне й зручне. Такі розділи як «Works», «Bookmarks», «Search», «About», а також строчка пошуку винесені на панель хедеру сайту і завдяки цьому користувачу не потрібно витрачати час на пошук основних сторінок.

Ще однією важливою перевагою є те, що AO3 розробляється і підтримується саме фанатами завдяки чому платформа враховує реальні потреби своєї спільноти, зокрема тих, хто активно читає або пише фанфіки. Розширенні фільтри, які дозволяють сортувати твори за рейтингами, попередженнями контенту чи тематичними тегами, демонструють уважне ставлення до потреб фандому.

Але незважаючи на очевидні переваги, існуючий дизайн Archive Of Our Own (АОЗ) має низку суттєвих недоліків, які особливо помітні на тлі сучасних вимог до зручності та естетики вебінтерфейсів. Насамперед слід звернути увагу на візуальну застарілість оформлення. Сайт має хоча і мінімалістичний дизайн, але такий, що місцями може здаватися застарілим. Хоча в ньому присутні стилі, іконки та графічні акценти, загальне оформлення виглядає дуже стримано й функціонально. Кольорова палітра – переважно сіро-біло-червона, що не створює виразної ієрархії та не допомагає користувачеві легко орієнтуватися у змісті сторінки. Відсутність візуальної виразності характерної для сучасних вебсайтів, знижує емоційне залучення та може ускладнювати взаємодію з інтерфейсом, особливо для нових користувачів.

Ще однією проблемою є недостатня адаптивність сайту під мобільні пристрої. У мобільній версії відсутнє зручне меню типу «бургер», що ускладнює навігацію. Фільтри пошуку відображаються неакуратно, інтерфейс часто потребує горизонтального прокручування, що знижує загальну юзабіліті. Крім того, при перегляді на планшетах або телефонах частина функціоналу може бути розташована незручно, без урахування розмірів екранів.

Ще одна слабка сторона АОЗ – це нечітка ієрархія інформації. Текстові елементи, такі як заголовки творів, кнопки, описи, коментарі, виглядають надто схоже, що ускладнює користувачеві швидке сприйняття структури сторінки. Відсутність візуального поділу між основним контентом (наприклад, текстом фанфіку) та додатковим (коментарями, тегами, статистикою) призводить до візуального перевантаження та погіршує орієнтацію сайту.

Варто також згадати про складність фільтрації та пошуку. Хоча система тегів на АОЗ вважається гнучкою, її реалізація може бути надто складною для новачків. Велика кількість параметрів і категорій не завжди має інтуїтивно

зрозумілу структуру, тому користувачі часто губляться при спробі налаштувати фільтрацію за конкретними критеріями.

Окремої уваги заслуговує відсутність мультимедійного функціоналу. АОЗ не передбачає можливості завантаження зображень чи аудіофайлів безпосередньо з комп'ютера – користувачі змушені вставляти зовнішні посилання, що значно обмежує інтерактивність і виразність матеріалів. Для багатьох авторів це є істотним обмеженням, особливо у випадках, коли твір супроводжується ілюстраціями, фанартом або музикою.

Ще один помітний недолік – відсутність підтримки багатомовного інтерфейсу. У АОЗ немає перемикача мови: інтерфейс повністю англomовний, що створює бар'єр для частини міжнародної аудиторії, яка воліла б бачити навігаційні елементи, інструкції та описи рідною мовою.

З огляду на викладені недоліки було визначено ключові цілі редизайну сайту Archive Of Our Own (АОЗ). Насамперед це – осучаснення візуального стилю, що дозволить зробити інтерфейс більш привабливим, зрозумілим та приємним для сприйняття. Іншим важливим завданням є удосконалення мобільної версії, зокрема впровадження зручного навігаційного меню типу «бургер», оптимізація відображення фільтрів та адаптація контенту під різні розміри екранів. Також передбачено візуальне структурування інформації, яке включає чіткий поділ між основним та вторинним контентом, кращу типографіку, візуальні акценти та покращення юзабіліті. Крім того, планується розробка функції перемикачання мови, що дозволить охопити ширшу міжнародну аудиторію. Загальна мета – зберегти сильну функціональність АОЗ, доповнивши її сучасними зручностями, що підвищуватиме комфорт користування як для постійних користувачів, так і для новачків.

АОЗ відповідає кільком характерним причинам, які часто стають штовхачем для редизайну вебсайтів у сучасній практиці. Серед основних факторів виділяються застарілий дизайн, що не відповідає сучасним

стандартам естетики та зручності, а також недостатня адаптація для мобільних пристроїв.

Це призводить до таких проблем, як перекриття елементів інтерфейсу, наприклад коли іконки можуть накладатися на аватарки користувачів. Додатково, ребрендинг чи оновлення візуального стилю вимагають узгодженості всіх цифрових платформ, що підсилює необхідність змін.

Ще однією важливою проблемою є нечітка ієрархія контенту в недостатньо структурованій подачі інформації, що значно ускладнює сприйняття важливих деталей. Сторінки сайту АОЗ зображені на рис. 2.1-2.8.

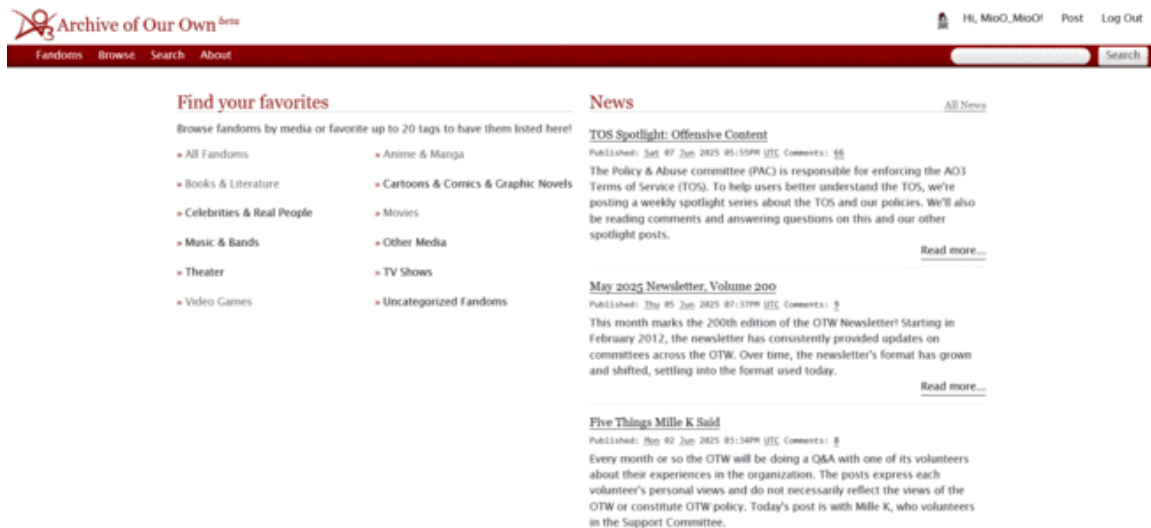


Рисунок 2.1 – Головна сторінка сайту АОЗ

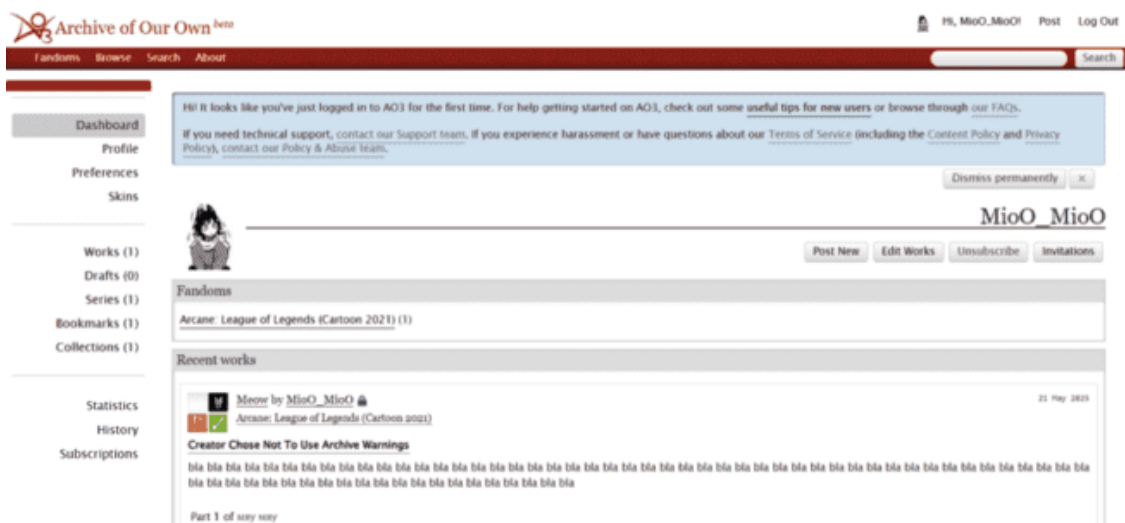


Рисунок 2.2 – Сторінка профілю користувача

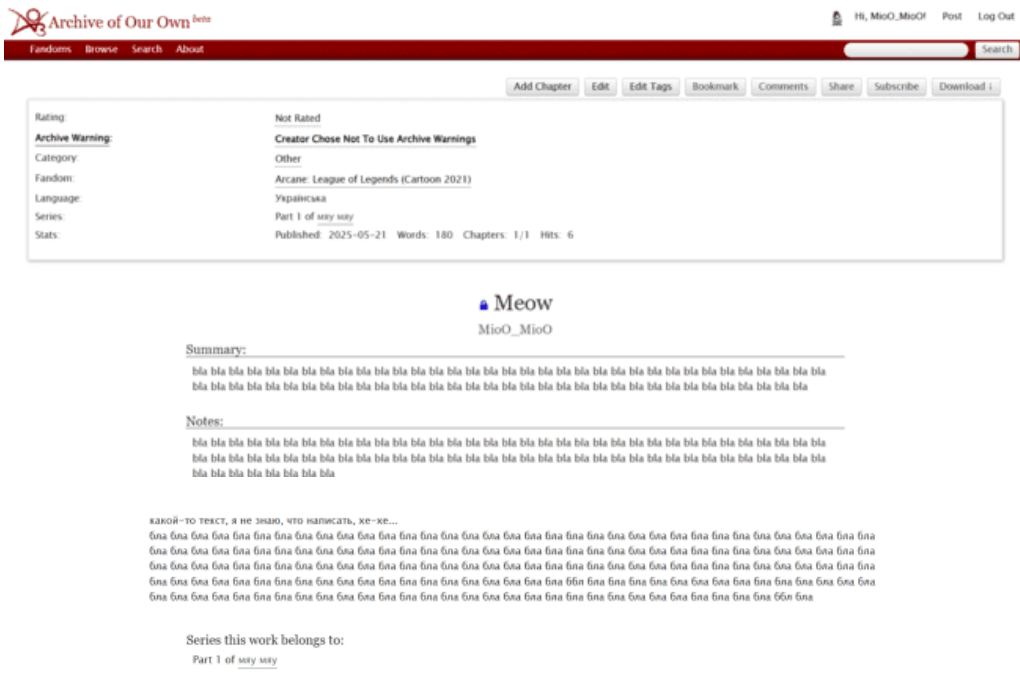


Рисунок 2.3 – Сторінка читання фанфіку

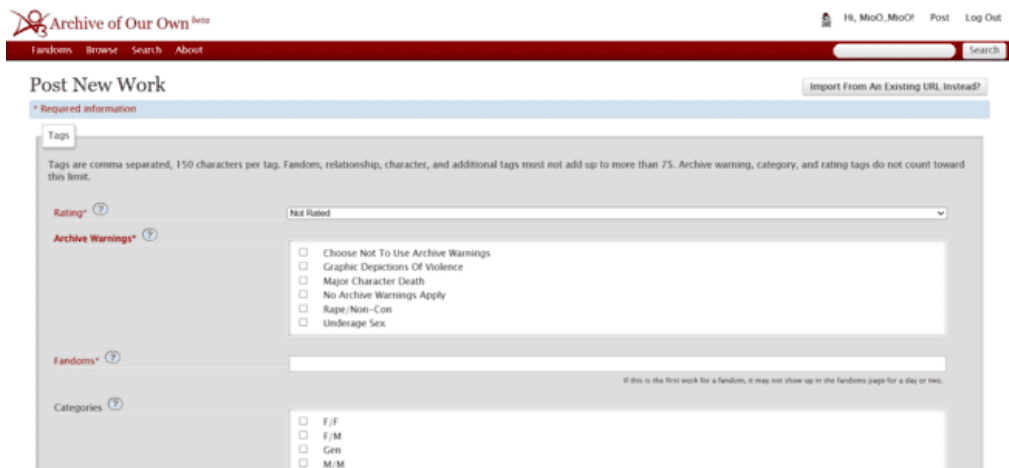


Рисунок 2.4 – Сторінка публікації нової роботи

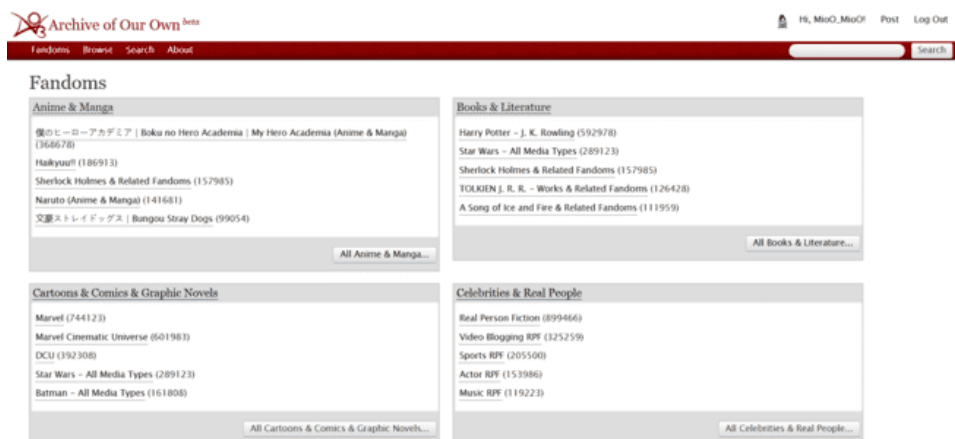


Рисунок 2.5 – Сторінка списку фандомів

The screenshot shows the search results for 'Inuyasha' on the Archive of Our Own website. The search criteria are 'Inuyasha sort by: best match descending' and '18,270 Found'. Three results are visible:

- Human Inuyasha, by DoggyYasha** (18 Nov 2021): Inuyasha - A Feudal Fairy Tale. No Archive Warnings Apply. Inuyasha (Inuyasha), Higurashi Kagome. Inuyasha's human. Language: English, Words: 1,494, Chapters: 1/1, Comments: 4, Kudos: 73, Bookmarks: 3, Hits: 1,257.
- Inuyasha Drabbles by Neorulez** (22 Jan 2017): Inuyasha - Fandom. No Archive Warnings Apply. Higurashi Kagome/Inuyasha, Higurashi Kagome/Sesshoumaru, Sesshoumaru/Rin, Kikyou/Inuyasha, Kikyou/Naraku, Miroku/Sango (Inuyasha), Kohaku/Sango (Inuyasha), Sesshoumaru/Inuyasha, Koga/Kagome, Koga/Inuyasha, Inuyasha/Naraku, Higurashi Kagome/Naraku (Inuyasha), Kohaku & Naraku (Inuyasha), Higurashi Kagome, Inuyasha (Inuyasha), Sesshoumaru (Inuyasha), Rin (Inuyasha), Sango (Inuyasha), Miroku (Inuyasha), Kikyou (Inuyasha), Koga (Inuyasha), Naraku (Inuyasha), Kohaku (Inuyasha), Fluff, Yuri, Romance, Bromance, Sibling Love, Family, Rating May Change, Smut, Heterosexual relationships, Multiparing, Multigenre. Everything was normal that's until Kagome Higurashi life got turned around in a matter of minutes. She never thought her life would be turned upside down. Language: English, Words: 670, Chapters: 1/1, Kudos: 31, Bookmarks: 2, Hits: 2,190.
- Inuyasha Remixed by TiffB** (04 Nov 2022): Inuyasha - A Feudal Fairy Tale.

Рисунок 2.6 – Сторінка результату пошуку фанфіку

The screenshot shows the 'Work Search' interface on the Archive of Our Own website. It includes a search bar and several filters:

- Work Search** (selected), People Search, Bookmark Search, Tag Search.
- Work Info** (selected): Search.
- Any Field**: Search input.
- Title**: Search input.
- Author/Artist**: Search input.
- Date**: Search input.
- Completion status**:
 - All works
 - Complete works only
 - Works in progress only
- Crossovers**:
 - Include crossovers
 - Exclude crossovers
 - Only crossovers
- Single Chapter**:
- Word Count**: Search input.
- Language**: Search input.

Рисунок 2.7 – Сторінка редакції пошуку робіт

The screenshot shows the 'About the OTW' page on the Archive of Our Own website. The page provides information about the Organization for Transformative Works (OTW):

The Organization for Transformative Works (OTW) is a nonprofit organization, established by fans in 2007, to serve the interests of fans by providing access to and preserving the history of fanworks and fan culture in its myriad forms. We believe that fanworks are transformative and that transformative works are legitimate.

We are proactive and innovative in protecting and defending our work from commercial exploitation and legal challenge. We preserve our fandom economy, values, and creative expression by protecting and nurturing our fellow fans, our work, our commentary, our history, and our identity while providing the broadest possible access to fandom activity for all fans.

The Archive of Our Own offers a noncommercial and nonprofit central hosting place for fanworks using open-source archiving software. We welcome contributions to our [GitHub repository](#), and a list of open tasks is available on our [Jira project](#).

Our other major projects include:

- [Fanlore](#), a fandom wiki devoted to preserving the history of transformative fanworks and the fandoms from which they have arisen.
- [Legal Advocacy](#) committed to protecting and defending fanworks from commercial exploitation and legal challenge.
- [Open Doors](#), which offers shelter to at-risk fandom projects.
- [Transformative Works and Cultures](#), a peer-reviewed academic journal that seeks to promote scholarship on fanworks and practices.

You can find out more about the OTW and its projects at its [website](#), [transformativeworks.org](#), and learn about how your financial support is vital to the continuation and expansion of the OTW's work on its [FAQ page](#). If you have a media or research question, please contact the [Communications team](#).

Рисунок 2.8 – Інформаційна сторінка

2.3 Аналіз аналогів сайту

Для розробки ефективного вебсайту важливо враховувати досвід та рішення, реалізовані на подібних платформах. Аналіз аналогів дозволяє визначити успішні елементи дизайну, функціональності та взаємодії з користувачем, які можна адаптувати до власного проєкту.

2.3.1 Wattpad

Візуальне оформлення та зручність навігації відіграють важливу роль у прилученні користувачів до цифрових платформ, і Wattpad є яскравим прикладом продуманого дизайну. Завдяки поєднанню функціональності та привабливого інтерфейсу сайт забезпечує комфортну середу для читання, публікації та обговорення творів.

Загальний стиль інтерфейсу відповідає принципам мінімалізму. Дизайн побудов на білому тлі з фірмовими помаранчевими акцентами, що створює чистий і візуально комфортний простір для читання. Білий колір сприяє зосередженню уваги на контенті, а помаранчеві елементи акцентують важливі функції та викликають відчуття енергії, динаміки та емоційної залученості. Помаранчевий вважається одним із найвпливовіших кольорів у вебдизайні – він ефективно привертає увагу, особливо в поєднанні з нейтральними кольорами, такими як білий фон та чорний текст. Така комбінація забезпечує контрастність, чистоту візуального простору та водночас зберігає виразність, не перевантажуючи інтерфейс. Це безпрограшне дизайнерське рішення, адже розведення яскравих кольорів нейтральними, а саме сірим, білим чи чорним – дозволяє уникнути візуальної перевантаженості та зробити сторінку більш збалансованою та зручною для користувача [7].

Мобільна версія сайту та додаток реалізовані з урахуванням найкращих практик оптимізації. Навіть на невеликих екранах платформа залишається

зручною для користування. Проте десктопна версія іноді може справляти враження перенасиченості – це особливо помітно на сторінках із чисельними рекомендаціями чи рекламними банерами. Крім того, область відображення самого тексту фанфіку на великому екрані досить вузька, що може створювати відчуття стисненості та дискомфорту під час читання. Такий підхід знижує ефективність використання простору екрану та може бути незручним для користувачів, які читають з моніторів. (рис. 2.9-2.16).

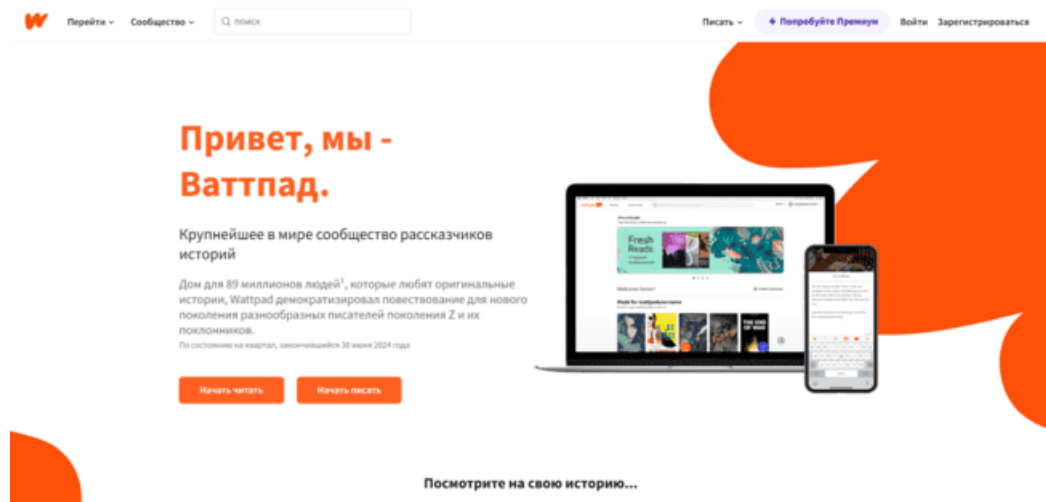


Рисунок 2.9 – Головна сторінка сайту Wattpad без входу в обліковий запис

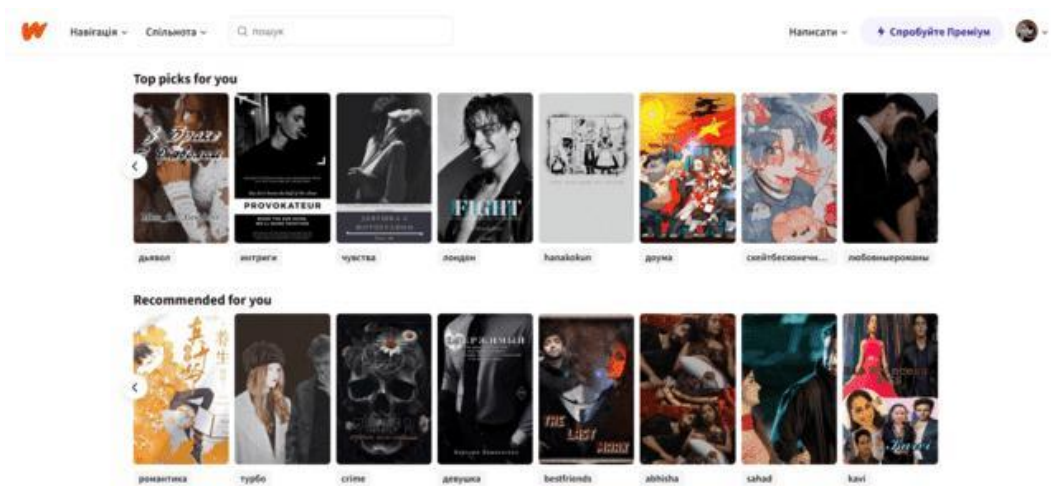


Рисунок 2.10 – Головна сторінка зі входом в обліковий запис



Рисунок 2.11 – Сторінка профілю користувача

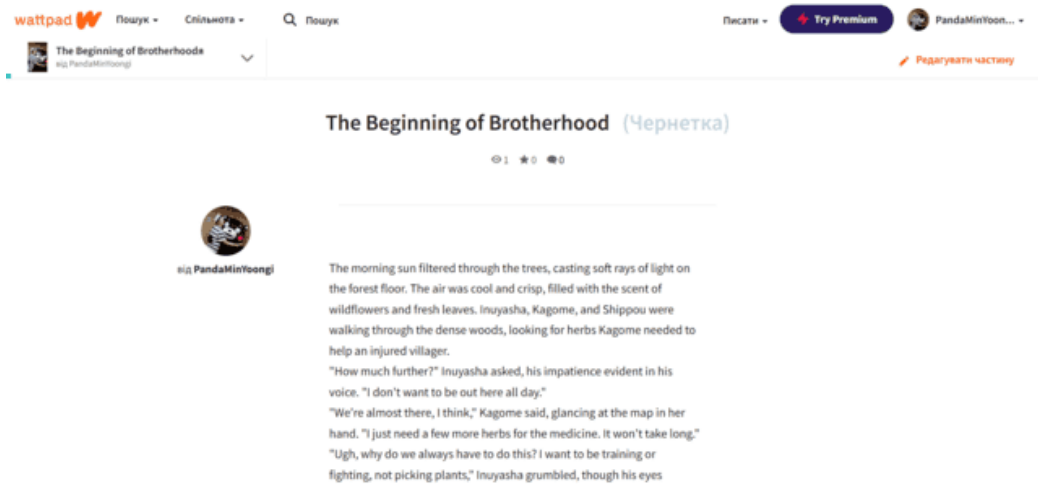


Рисунок 2.12 – Сторінка читання фанфіку

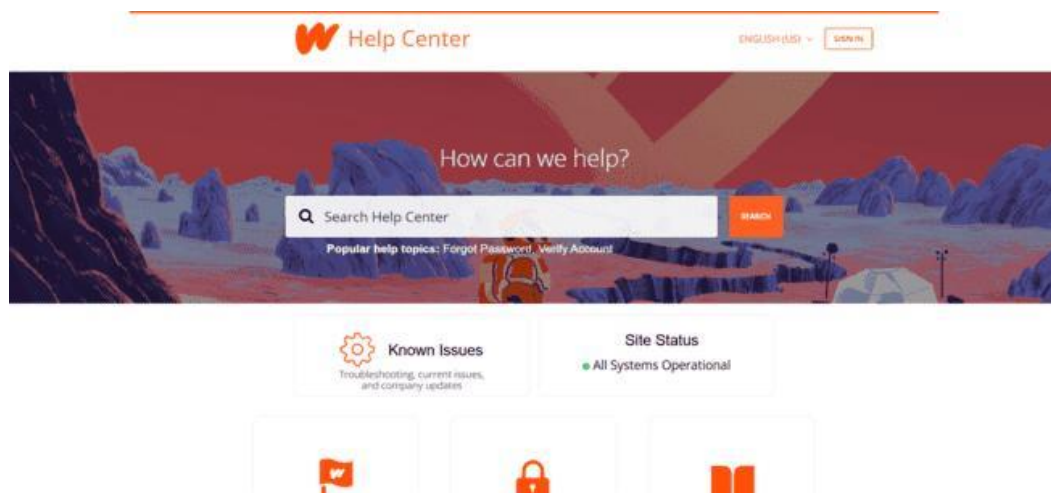


Рисунок 2.13 – Сторінка допомоги сайту

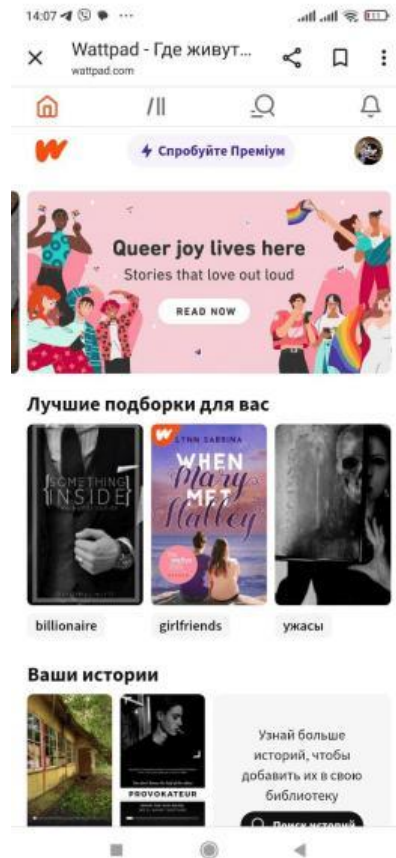


Рисунок 2.14 – Головна сторінка сайту Wattpad мобільної версії

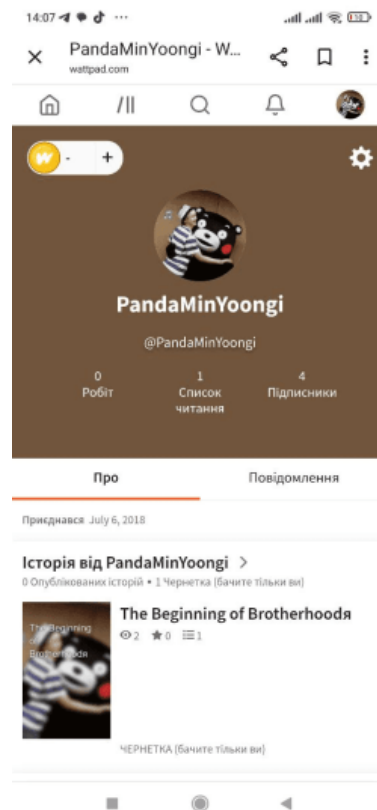


Рисунок 2.15 – Сторінка профілю користувача в мобільній версії

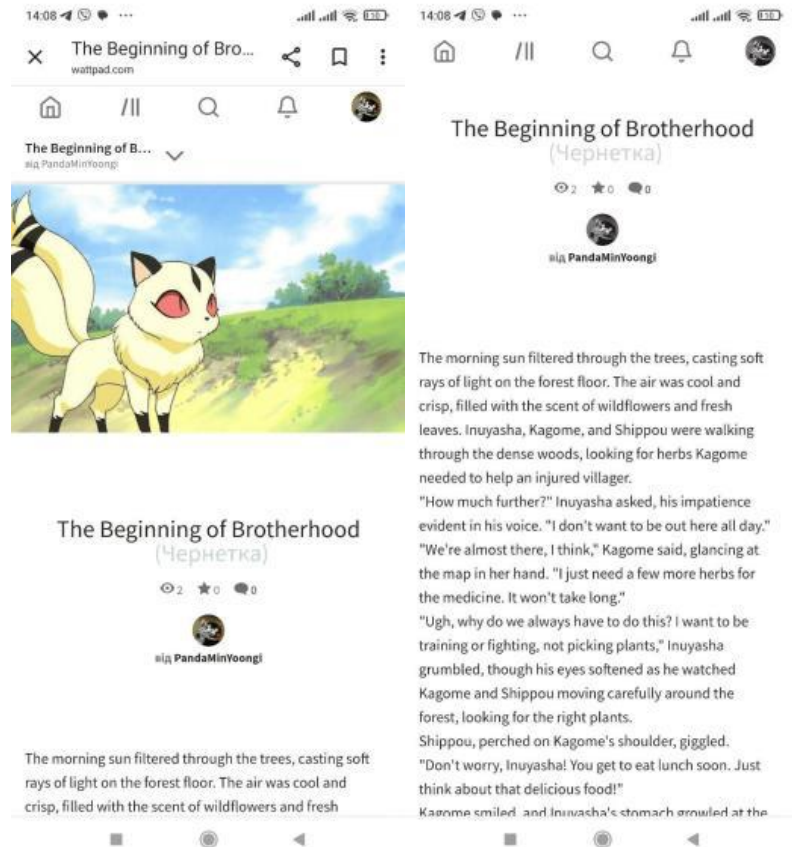


Рисунок 2.16 – Сторінка читання фанфіку мобільної версії

2.3.2 FanFiction.net

На відміну від добре продуманого та сучасного дизайну Wattpad, інтерфейс іншої популярної платформи для публікації фанфіків – FanFiction.net – викликає значні сумніви щодо зручності та естетичності.

Головна кольорова гама ресурсу базується на білому тлі зі сірими та синіми відтінками, що забезпечує базовий рівень контрасту, але не створює привабливого візуального враження. Використані шрифти є стандартними системними – вони читаються, але не підсилюють ідентичність бренду. Дизайн виглядає надто лаконічно, але не в сенсі сучасного мінімалізму, а радше як наслідок відсутності стилістичного оновлення.

Структура сайту є функціональною, проте її реалізація не відповідає очікуванням сучасних користувачів. Категорії творів організовано за тематичними напрямками, проте система фільтрів, пошуку та навігації є

застарілою та малозручною для взаємодії з великим обсягом контенту. Інтерфейс не враховує інтуїтивні сценарії поведінки користувачів, потребує надто багато кроків для досягнення бажаного результату та не адаптований до потреб новачків. Це ускладнює швидке орієнтування на платформі та знижує загальний рівень юзабіліті.

FanFiction.net є прикладом, як ігнорування нових підходів у дизайні та оновленні користувацького інтерфейсу може негативно вплинути на сприйняття платформи, навіть якщо вона залишається популярною серед аудиторії. Цей сайт можна розглядати радше як застереження для тих, хто розробляє веб-ресурси для широкої аудиторії, обов'язково беручи до уваги важливість актуальних трендів та зручності користування (рис. 2.17-2.19).

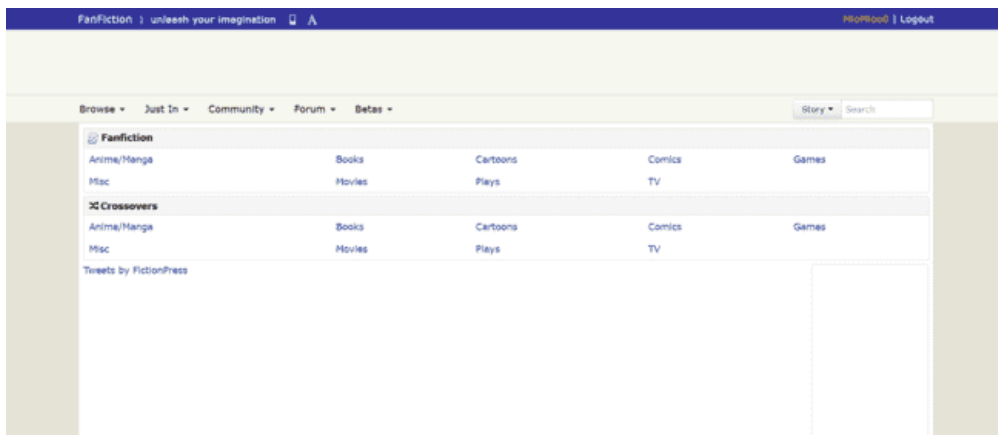


Рисунок 2.17 – Головна сторінка сайту FanFiction.net

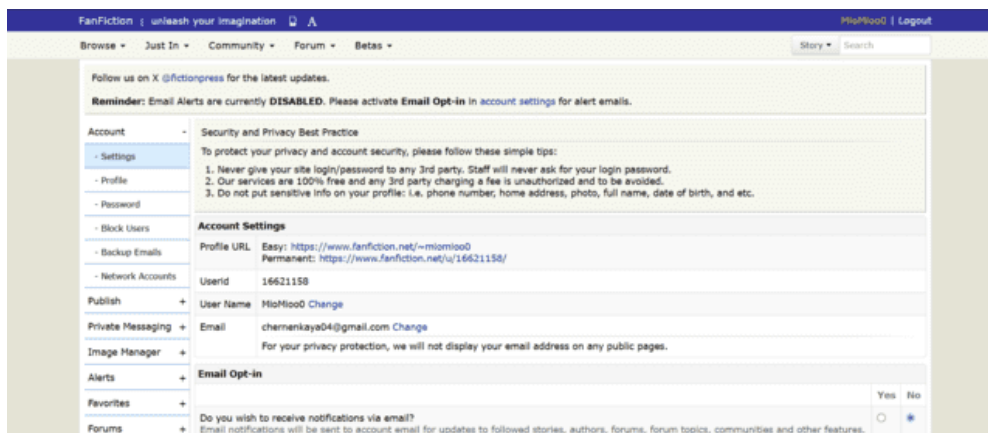


Рисунок 2.18 – Сторінка профілю користувача



Рисунок 2.19 – Сторінка читання фанфіку

2.3.3 Quotev

Ще одним прикладом платформи для розміщення авторських творів є сайт Quotev. На відміну від FanFiction.net, він має більш сучасний інтерфейс і пропонує кілька візуальних тем на вибір, зокрема світла, темна та повністю чорна. Це дозволяє користувачам налаштувати зовнішній вигляд сайту відповідно до власних уподобань, що позитивно впливає на комфорт під час взаємодії з платформою.

Кольорова палітра сайту загалом досить стримана – домінують приглушені відтінки без різких контрастів чи яскравих акцентів. Такий підхід допомагає зосередитися на змісті, але водночас може викликати відчуття візуальної одноманітності. Шрифти прості та легко читаються навіть при тривалому перегляді текстів, що є ключовою рисою для платформ подібного типу. Такий тип шрифтів часто асоціюється з чистим, сучасним стилем оформлення, оскільки надає дизайну простоти, а також відповідає актуальним вимогам до оформлення вебсторінок [8]. Саме тому шрифти без засічок залишаються популярним вибором для основного тексту на багатьох інформаційних платформах.

Водночас головна сторінка має певний недолік – перенасиченість інформації. Багато банерів, рекомендацій і оновлень і блоків із популярними матеріалами складно сприймати одночасно, що створює враження візуального

хаосу. Хоча зручне «бургер-меню» зліва забезпечує доступ до основної навігації, загальна організація простору потребує удосконалення: впорядкування блоків, введення чіткіших візуальних розмежувань та логічних акцентів для покращення зручності користування. (рис. 2.20-2.22).

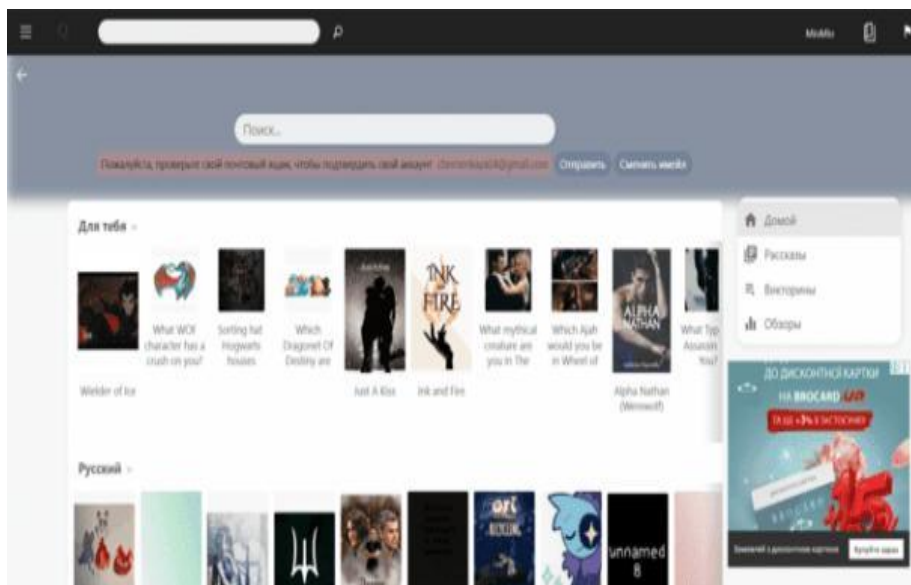


Рисунок 2.20 – Головна сторінка профілю сайту Quotev

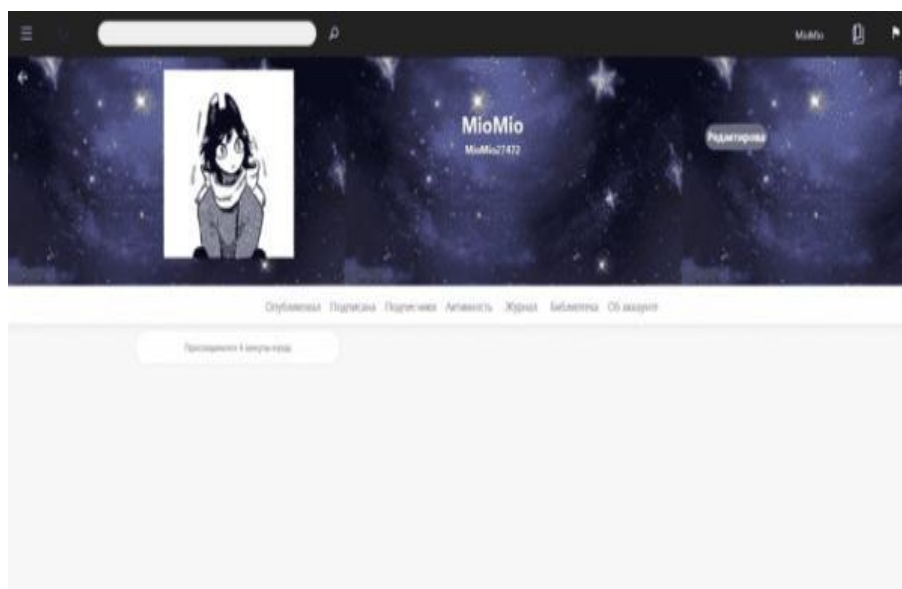


Рисунок 2.21 – Сторінка профілю користувача

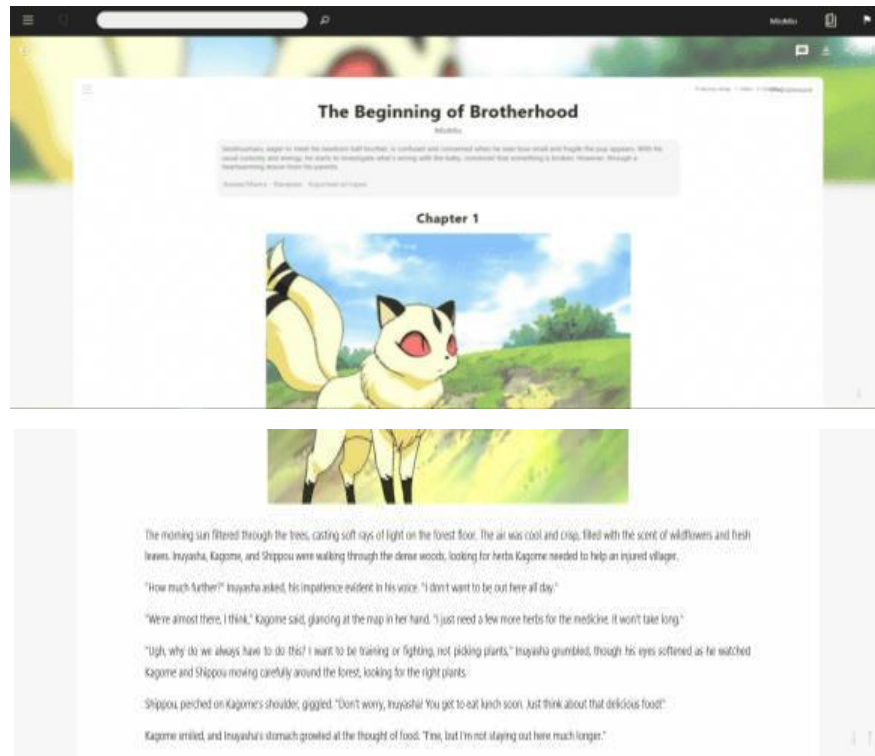


Рисунок 2.22 – Сторінка читання фанфіку

2.3.4 Ficbook.net

Сайт Ficbook, незважаючи на свою помітну популярність серед шанувальників та авторів фанфікшну, потребує модернізації інтерфейсу для відповідності сучасним стандартам зручності та естетики. Дизайн платформи виглядає застарілим та перевантаженим, що особливо відчутно на головній сторінці. Надмірна кількість блоків, тексту та навігаційних елементів створює хаос і ускладнює орієнтацію, особливо для нових користувачів.

Візуальне оформлення базується на коричневих та бежевих тонах, що надають ресурсу затишної, але монотонної атмосфери. Відсутність яскравих акцентів і чітких візуальних маркерів ускладнює сприйняття важливих елементів інтерфейсу. Шрифтові рішення без засічок відзначаються відмінною читабельністю навіть за тривалого читання великих обсягів тексту. Проте нестача простору між елементами створює відчуття перевантаженості, що погіршує загальне сприйняття сторінок (рис. 2.23-2.25).

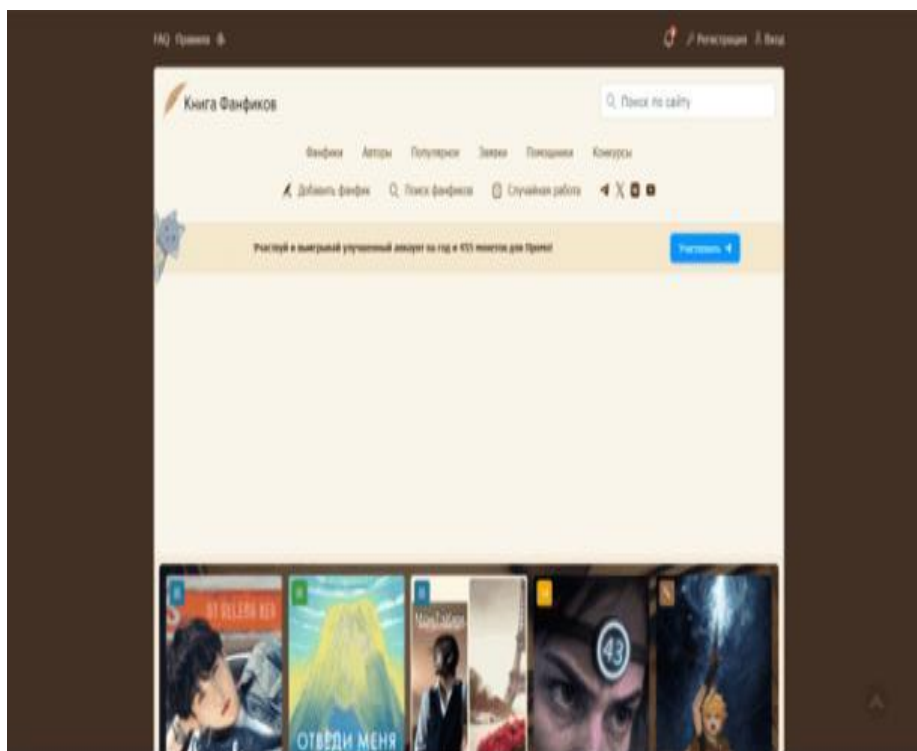


Рисунок 2.23 – Головна сторінка сайту Фікбук



Рисунок 2.24 – Сторінка профілю користувача

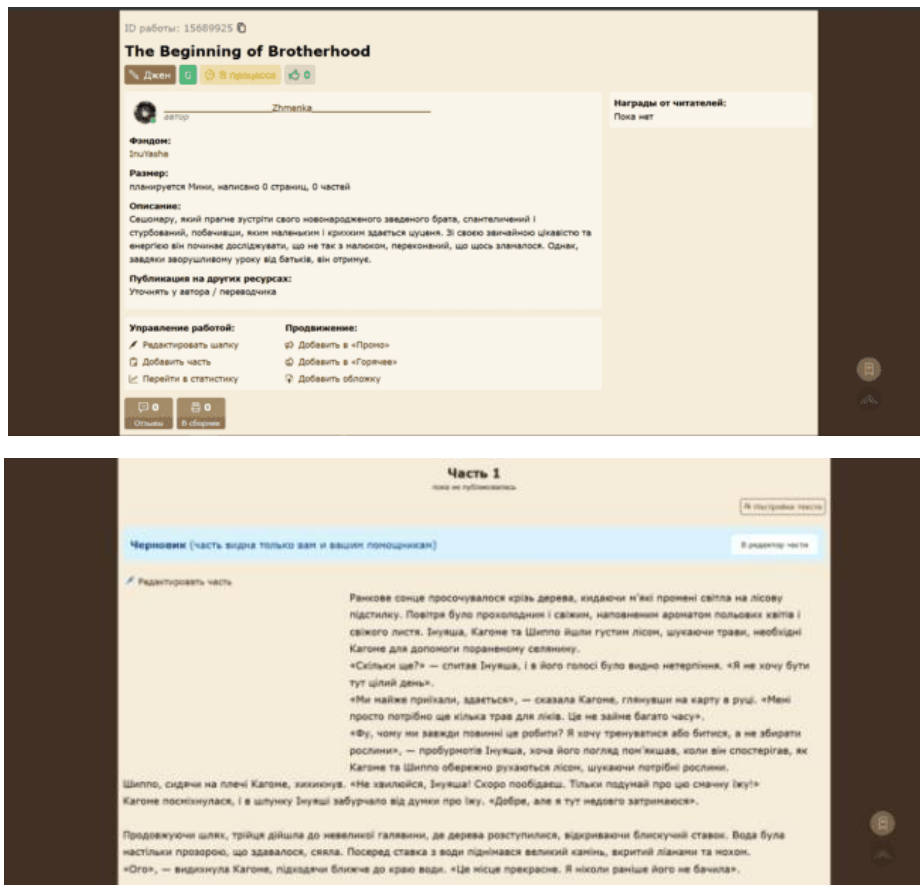


Рисунок 2.25 – Сторінка читання фанфіку

Для редизайну АОЗ доцільно запозичити з Wattpad принципи мінімалістичного оформлення та контрастної кольорової схеми, що сприяє зосередженню на контенті. Також варто орієнтуватися на його зручну мобільну версію як приклад оптимізації під різні екрани. З Фікбуку можна взяти приклад більш теплих кольорів та їх відтінків для створення більш дружньої атмосфери. Важливо також врахувати його чітку інформаційну ієрархію, яка полегшує навігацію. Обидва приклади підкреслюють важливість балансу між естетикою та функціональністю. Це дозволить створити сучасний, зручний та привабливий інтерфейс АОЗ.

3 ПРОЄКТУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПРОЦЕСУ РОЗРОБКИ ОНОВЛЕНОГО ДИЗАЙНУ

Перш ніж переходити безпосередньо до роботи над редизайном вебсайту, слід чітко окреслити технологічну послідовність усіх необхідних дій. Чітке уявлення про те, що саме потрібно виконати, як це зробити і в якій послідовності, дозволяє сформуванню логічний і структурований план роботи. Цей етап не тільки сприяє ефективній організації робочого процесу, але й допомагає мінімізувати ризики помилок, оптимізувати використання часу та ресурсів, а також досягти прогнозованих результатів у впровадженні дизайну.

При розробці чи оновленні дизайну вебсайту важливо дотримуватися чіткої послідовності дій, яка дозволяє упорядковано реалізувати ідею – від її зародження до створення готового макета. Це особливо актуально, якщо редизайн виконується виключно у графічному редакторі і не передбачає написання коду. Для досягнення високої якості кінцевого результату варто ділити роботу на логічні етапи, кожен із яких виконує свою унікальну функцію. Один із ефективних підходів базується на моделі поетапного проєктування з виділенням концептуального, логічного та фізичного (графічного) рівнів (рис. 3.1) [9].

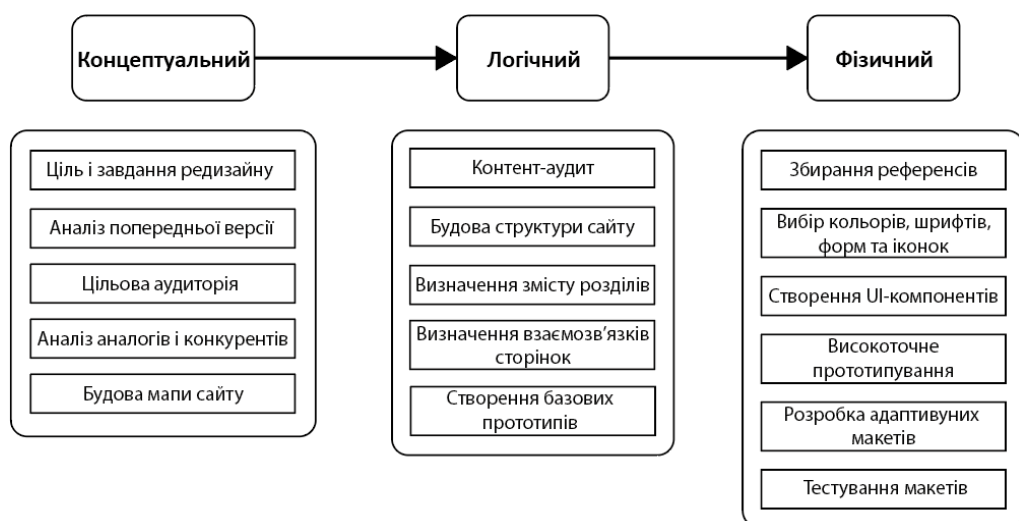


Рисунок 3.1 – Схема технологічного процесу розробки оновленого дизайну

До концептуального проєктування належать дії, пов'язані з формуванням загального бачення, аналізом існуючої ситуації та підготовкою до подальшої розробки. На цьому етапі здійснюється:

- формування цілей та завдань редизайну;
- визначення очікуваного результату та проблем попередньої версії;
- аналіз цільової аудиторії та створення користувацьких персон;
- аналіз аналогів та конкурентів (UI/UX рішення, структура, відповідна зручність);
- побудова первинної структури сайту (мапа сайту).

Логічне проєктування охоплює формування інформаційної архітектури сайту. Тут визначається структура контенту, взаємозв'язки між елементами та принципи навігації. На цьому етапі проводиться:

- контент-аудит, тобто що залишаємо, що переписуємо, що видаляємо;
- побудова структури сайту (лінійна, ієрархічна, гібридна);
- визначення назв, ролей та змісту кожного розділу;
- визначення взаємозв'язків між сторінками;
- прототипування (блокові схеми, скелет сайту).

Завершальним є етап фізичного (графічного) проєктування, на якому відбувається візуалізація всіх напрацювань у вигляді готового дизайну макетів. На цьому рівні виконуються такі дії:

- збирання референсів;
- вибір стилістики: кольори, шрифти, форми, іконографіка;
- створення UI-компонентів (кнопки, поля, меню тощо);
- високоточне прототипування у Figma;
- розробка адаптивних макетів під різні пристрої;
- тестування макетів на зручність.

Процес редизайну вебсайту повинен базуватися на глибокому аналізі та розумінні причин, що зумовлюють потребу в оновленні. Недоцільно обмежуватися лише бажанням змінити вигляд через тривалий період використання існуючого дизайну або у відповідь на дії конкурентів, які

обновили свої платформи. Варто зосередитися на виявленні конкретних проблем, що знижують функціональність сайту. Серед таких факторів можуть бути, наприклад, складність навігації, застарілий візуальний інтерфейс або недостатньо чітка та логічна структура подання контенту [10].

Перед початком редизайну важливо чітко уявити, яким має стати оновлення сайту – що саме потрібно покращити, які функції мають з'явитися, а які, навпаки, не працювали у старій версії. Це дозволяє сформулювати конкретні очікування та цілі, а також проаналізувати недоліки попереднього дизайну, а саме незручності у користуванні, путанину у навігації, застарілий вигляд чи неефективну подачу інформації. Важливим етапом є також вивчення потреб користувачів і сучасних трендів у вебдизайні – це дає змогу створити інтерфейс, що буде не лише естетичним, а й функціональним, інтуїтивно зрозумілим та адаптованим до різних пристроїв.

Під час аналізу цільової аудиторії визначаються ключові особливості потенційних користувачів сайту, зокрема їх вік, стать, професійна діяльність, інтереси та потреби. Наприклад, портфоліо зазвичай орієнтується на спеціалістів-фрілансерів – таких як програмісти, копірайтери чи маркетологи, які демонструють свої послуги [11]. З метою глибшого розуміння поведінки відвідувачів створюються уявні образи типових користувачів (персони). Це дозволяє максимально адаптувати дизайн та структуру сайту до їх очікувань та забезпечити зручність користування.

Щоб редизайн був найбільш дієвим, важливо звернути увагу на структуру та риси сайтів конкурентів чи проєктів зі схожим функціоналом. Це допомагає побачити, які елементи дизайну працюють добре, які рішення роблять користування зручним, а які, навпаки, ускладнюють взаємодію. Глибокий аналіз навігації, стилістики, подачі інформації та загальної структури дозволяє виділити їхні сильні сторони, враховувати вдалі ідеї та уникати поширених помилок, орієнтуючись на найуспішніші приклади.

На етапі побудови первинної структури сайту формується базова навігаційна модель ресурсу, яка відображає логічний розподіл інформації за

основними тематичними категоріями. Це своєрідна схема, яка демонструє, як користувачі взаємодітимуть із вмістом сайту, переходячи між розділами. Основне завдання полягає не лише у правильному визначенні цих категорій, а й у створенні чіткої ієрархії, яка точно передає взаємозв'язки між елементами. Такий формат забезпечує кращу структурування контенту та сприяє зручності використання ресурсу.

Що ж стосується логічного проектування, то воно полягає у створенні чіткої інформаційної структури майбутнього сайту. Вибір типу структури (лінійної, ієрархічної чи комбінованої) здійснюється відповідно до потреб проєкту. Паралельно аналізується існуючий контент з метою його редагування чи усунення, що сприяє оптимізації інформаційного наповнення ресурсу. Особливу увагу приділяють формуванню користувацького маршруту, який забезпечує інтуїтивну взаємодію користувача із сайтом. Завершальним етапом логічного проектування є створення базових прототипів, які слугують візуалізацією майбутньої структури сайту, відображаючи розташування елементів без детального занурення в аспекти дизайну.

Фізичне або графічне проектування є завершальним етапом у процесі розробки, протягом якого всі попередні концептуальні рішення інтегруються у візуальну форму. На цьому етапі визначається загальна стилістика майбутнього вебсайту, тобто здійснюється вибір кольорової гами, типографіки, графічних елементів, а також створюються користувацькі інтерфейсні компоненти.

Дизайнер розробляє детальні макети у програмній середовищі, приділяючи особливу увагу адаптації дизайну до різних типів пристроїв.

Крім розробки візуальної складової сайту, важливо провести внутрішнє тестування макетів, щоб гарантувати не лише їхню естетичну привабливість, але й зручність у використанні. На цьому етапі аналізується, як ефективно функціонують усі заплановані елементи та механізми сайту, а також чи не виникають помилки у взаємодії користувача з інтерфейсом. Особливий акцент робиться на зручності, наскільки логічний і зрозумілий дизайн, чи

забезпечує він просту навігацію та чи дозволяє легко виконувати основні дії. Додатково перевіряється адаптивність сайту – тестуються макети на різних пристроях і в різних браузерах, щоб уникнути технічних проблем і гарантувати стабільну роботу ресурсу на всіх платформах [12].

Успішна реалізація редизайну потребує глибокого розуміння ключових етапів розробки вебресурсу. У разі модернізації сайту для спільноти АОЗ основний акцент слід зробити на дотриманні логічної послідовності дій. Спочатку визначають основну мету редизайну та формулюють концепцію проєкту. Наступним кроком є аналіз поточної версії сайту з виявленням її недоліків та можливостей для удосконалення. Особливу увагу приділяють вивченню цільової аудиторії, враховуючи її потреби, очікування та звички взаємодії з платформою.

Паралельно досліджують сайти-аналоги, щоб оцінити існуючі UI/UX-рішення та знайти вдалі підходи, які можна адаптувати. На основі зібраних даних формується технічне завдання, обираються відповідні інструменти для реалізації, розробляється структура ресурсу та створюються оновлені дизайн-макети, які надалі наповнюються контентом.

4 ВИБІР ІНСТРУМЕНТАЛЬНИХ ЗАСОБІВ РОЗРОБКИ О Н О В Л Е Н О Г О Д И З А Й Н У

Процес створення сучасного інтерфейсу для платформи масштабу Archive of Our Own вимагає ретельного аналізу та обґрунтованого вибору проєктних інструментів. Успішне впровадження редизайну обумовлене не лише якістю запропонованих дизайнерських рішень, а й ефективністю використаних технологічних інструментів. Ці інструменти мають гарантувати високу продуктивність робочого процесу та відповідати актуальним стандартам у сфері веб-розробки.

В межах зазначеного редизайну було прийнято рішення обмежити використання технологічного інструментарію до двох основних програмних засобів, кожний з яких виконує конкретну функцію в процесі проєктної роботи. Перший інструмент спрямований на створення прототипів та розробку дизайну інтерфейсу вебсайту, що забезпечує повний цикл проєктування користувацького досвіду. Це охоплює всі етапи від створення концептуальних каркасів до розробки деталізованих інтерактивних макетів. Інший інструмент спеціалізується на роботі з векторною графікою, зокрема на створенні логотипів, іконографічних систем та декоративних елементів, що визначають візуальну ідентичність оновленої платформи.

4.1 Інструменти для створення прототипу та дизайну сайту

Figma є сучасною веб-орієнтованою платформою для графічного дизайну, яка поєднує у собі функції векторного редактора, інструменти для прототипування та розробки інтерфейсів. Завдяки можливості працювати безпосередньо у веб-браузері, Figma надає дизайнерам можливість спільної роботи над макетами в режимі реальної години без встановлення додаткового програмного забезпечення. Цей інструмент є оптимальним вибором для

розробки веб- та мобільних інтерфейсів, а також створення графічних компонентів, призначених для цифрового середовища. Серед основних переваг даного інструменту варто відзначити його універсальність, кросплатформеність та можливість використання плагінів, які значно розширюють функціональність. Функція автоматичного збереження, зручність обміну файлами, підтримка колективної роботи та інтуїтивно зрозумілий інтерфейс формують ефективну середу як для дизайнерів-початківців, так і для фахівців із значним досвідом. Незважаючи на певні обмеження, притаманні безкоштовному тарифному плану, платформа залишається одним із найзручніших і найсучасніших інструментів для розробки інноваційного дизайну [13].

Adobe XD слугує універсальним інструментом для створення користувацького досвіду, об'єднуючи у собі етапи візуального дизайну, інтерактивного прототипування, анімаційного моделювання та тестування, забезпечуючи злагоджену роботу у єдиній системі. Adobe XD слугує універсальним інструментом для створення користувацького досвіду, об'єднуючи у собі етапи візуального дизайну, інтерактивного прототипування, анімаційного моделювання та тестування, забезпечуючи злагоджену роботу у єдиній системі. Інтерфейс програми інтуїтивно зрозумілий, що дозволяє дизайнерам зосередитися на створенні ефективної взаємодії з користувачем, не відволікаючись на технічні складності. Підтримка голосових тригерів, жестів перетягування, автоматичної анімації та тісна інтеграція з іншими сервісами – такими як Slack, JIRA, Microsoft Teams – робить Adobe XD зручним середовищем для командної роботи [14].

Програма забезпечує високу сумісність з іншими дизайнерськими інструментами: підтримуються файли Photoshop, Illustrator і Sketch, а готові макети можна експортувати до After Effects для поглибленої анімаційної обробки. Гнучка система плагінів дозволяє розширювати можливості Adobe XD за допомогою таких мов програмування, як JavaScript, HTML і CSS, даючи змогу адаптувати інструмент до специфічних потреб проєктів. Функції

спільного редагування, обміну файлами через веб-посилання та коментування значно полегшують процес узгодження дизайну між командами дизайнерів і розробників. У підсумку, Adobe XD стає повноцінним рішенням для створення сучасних цифрових продуктів.

Axure RP являє собою інтегровану платформу проєктного моделювання, що консолідує процеси створення структурних схем та розробки інтерактивних прототипів в рамках уніфікованого робочого середовища. Програма надає змогу моделювати інтерактивні макети сайтів і мобільних застосунків різного рівня деталізації – від простих ескізів до високоточних прототипів – без потреби у програмуванні [15].

Поряд з базовим функціоналом візуального проєктування та графічного представлення, Axure RP інкорпорує систему управління проєктною інформацією, включаючи архівування аналітичних записів, технічних завдань та супровідної документації, що сприяє систематизації робочих активів. Завдяки можливості публікувати прототипи в хмарному середовищі разом з технічними специфікаціями та фрагментами коду, програмне забезпечення значно полегшує співпрацю з розробниками. Дев'ята версія Axure RP створена для досвідчених дизайнерів, які шукають гнучкий та ефективний інструмент для створення функціональних інтерфейсів.

Framer функціонує як інноваційна система інтерфейсного проєктування, що забезпечує конструювання інтерактивних функціональних моделей веб-ресурсів та цифрових застосунків без залучення програмного кодування. Завдяки ергономічності робочого середовища, користувачі отримують можливість оперативної трансформації концептуальних ідей у інтерактивні прототипи з інтегрованими анімаційними переходами, логічними алгоритмами взаємодії та адаптивними характеристиками. Платформа демонструє універсальність застосування як для фахівців початкового рівня, так і для проєктних команд, що потребують адаптивного інструментарію швидкого концептуального моделювання [16].

Особливість Framer полягає в його багатій бібліотеці готових компонентів, широких можливостях для налаштування елементів і простій інтеграції з популярними дизайнерськими платформами, такими як Figma та Sketch. Така архітектура значно скорочує час на прототипування та допомагає отримати цінний зворотний зв'язок уже на початкових етапах розробки.

Отже, кожна з розглянутих програм – Figma, Adobe XD, Axure RP та Framer – вирізняється унікальними перевагами та функціональними можливостями, які можуть бути корисними у процесі створення вебінтерфейсів. Водночас для аргументованого вибору найоптимальнішого інструменту, що відповідає специфічним вимогам редизайну сайту для читання фанфіків АОЗ, доцільно вдатися до складання порівняльної таблиці (табл. 4.1). Використання такого підходу забезпечити наочне представлення ключових характеристик платформ, дозволяючи всебічно оцінити їх можливості та дійти до раціонального рішення щодо майбутнього застосування.

Таблиця 4.1 – Порівняльна характеристика інструментів для створення прототипу та дизайну сайту

Критерій оцінки	Figma	Adobe XD	Axure RP	Framer
Прототипування	Інтерактивне, в режимі реального часу	Статичне та просте інтерактивне прототипування	Розширене, з логікою та змінними	Просунуте, із підтримкою анімацій
Командна робота	Доступна одночасно робота декількох користувачів	Через Creative Cloud, але менш зручно	Доступна, з гарною інтеграцією	Доступна з інтеграцією у реальному часі
Анімація	+	+	+	+
Адаптивний дизайн	Повна підтримка	Часткова підтримка	Обмежена підтримка	Повна підтримка
Простота освоєння	Легкий для новачків	Досить простий	Складний для новачків	Потребує часу на освоєння
Хмарний доступ	Повністю хмарний	Переважно локальний, із синхронізацією	В основному офлайн	Хмарний
Ціна	Безкоштовний базовий план, платні функції	Безкоштовна базова версія, платна підписка	Тільки платна версія	Безкоштовний базовий план, є платна

Зважаючи на проведене порівняння, можна зробити висновок, що саме Figma є найбільш оптимальним інструментом для створення прототипу та редизайну сайту АОЗ. Вона поєднує зручність у використанні, можливість спільної роботи в реальному часі, кросплатформеність та широкий функціонал без потреби в встановленні додаткового програмного забезпечення. Ці переваги роблять її ідеальним вибором як для індивідуальної роботи, так і для командного проєкту з оновлення інтерфейсу сайту для читання фанфіків.

4.2 Інструменти для розробки векторної графіки

Adobe Illustrator є досить потужним та професійним інструментом для створення векторної графіки, який підходить для дизайну логотипів, ілюстрацій, іконок, патернів, інфографіки, елементів інтерфейсу тощо. Програма відрізняється зручним інтерфейсом, підтримкою 3D, інтеграцією з іншими продуктами Adobe та широким спектром форматів.

Illustrator дозволяє працювати з кулями, масками, текстом та графікою з високою точністю. Основними мінусами є складність для новачків та необхідність платної підписки, але доступний пробний період дозволяє оцінити її можливості [17].

До професійних інструментів також відноситься програма CorelDRAW, що використовується для створення векторної графіки.

Вона дозволяє розробляти якісні макети, логотипи та ілюстрації, зберігаючи високу чіткість зображення під час масштабування.

Завдяки інтуїтивно зрозумілому інтерфейсу це рішення підходить як для початківців, так і для досвідчених дизайнерів. У нових версіях було додано інструменти, що полегшують роботу з ескізами та значно пришвидшують процес створення дизайну. Програма доступна в кількох версіях, що дозволяє обрати оптимальний варіант залежно від рівня користувача – від основного до максимально професійного [18].

Безкоштовним багатоплатформним редактором векторної графіки з відкритим кодом є Inkscape. Він підходить для створення логотипів, ілюстрацій та веб-дизайну. Ця програма підтримує формат SVG та пропонує розширений набір інструментів для роботи з малюванням, текстом та кольорами. Завдяки сумісності як з мишею, так і з графічними планшетами, Inkscape забезпечує гнучкість у роботі для різних категорій користувачів. Проте, незважаючи на значний функціонал, деякі його можливості можуть поступатися аналогам платного програмного забезпечення, а складний інтерфейс може стати викликом для новачків [19].

Ще одним потужним інструментом для графічного дизайну є Affinity Designer, створений компанією Serif як швидка і легка альтернатива відомим редакторам. Програма доступна для Windows, macOS і iPad, пропонує одноразову покупку без необхідності оформлювати підписку та зберігає історію до 8000 змін, навіть після закриття файлу.

Affinity Designer дозволяє накладати декілька заливок і контурів на один об'єкт, оснащена зручними інструментами редагування вузлів, забезпечує глибоке масштабування. Проте інструмент має певні недоліки. Наприклад, він не дозволяє експортувати файли у формат AI, не підтримує перспективну сітку й не пропонує векторної гумки в основному режимі, що може ускладнити виправлення дрібних помилок. До того ж, багат шарові стилі недоступні для тексту та груп об'єктів, що може обмежити функціональність у деяких проєктах. Для визначення інструменту, який краще задовольнити потреби конкретного проєкту, слід скласти порівняльну таблицю (табл. 4.2) [20].

Після детального аналізу функціональних можливостей розглянутих графічних редакторів можна зробити висновок, що найбільш доцільним вибором для створення редизайну логотипу веб-сайту АОЗ є програма Adobe Illustrator. Завдяки широкому спектру інструментів для точного опрацювання векторної графіки, високої сумісності з іншими дизайнерськими сервісами та

професійному рівню підтримки, ця програма забезпечує найбільшу гнучкість та якість під час розробки складних елементів айдентики.

Таблиця 4.1 – Порівняльна характеристика інструментів для розробки векторної графіки

Критерій оцінки	Adobe Illustrator	CorelDRAW	Inkscape	Affinity Designer
Модель ліцензування	Платна підписка на місяць або рік	Одноразова покупка ліцензії	Повністю безкоштовне ПЗ	Купується один раз
Зручність інтерфейсу	Орієнтування на досвідчених дизайнерів	Простий для освоєння навіть початківцями	Менш структурований і трохи застарілий	Сучасний, добре продуманий для швидкого старту
Функціональність інструментів	Потужні засоби для створення складної графіки	Майже ті ж можливості, що й у Illustrator	Основний набір для векторної графіки	Багато інструментів, орієнтованих на практику
Підтримка та активність спільноти	Широка база навчальних матеріалів та форумів	Помірна активність спільноти	Відкритий, активна технічна підтримка	Менш чисельне, але є офіційна підтримка
Швидкодія та стабільність	Висока продуктивність, стабільна робота	Оптимізований для Windows, стабільний	Іноді сповільнення	Швидка робота
Інтеграція з іншими сервісами	Добре взаємодіє з іншими програмами Adobe	Підтримка форматів Microsoft, PDF, AI	Менш гнучкий у плані сумісності	Сумісний з більшістю стандартних форматів

Крім того, її стабільна робота з кольоровими профілями та підтримка сучасних форматів є важливим перевагою в контексті створення логотипів, орієнтованих на цифрове використання.

5 ПРОЄКТУВАННЯ СКЛАДОВИХ ДИЗАЙНУ

Архітектура веб-ресурсу визначає основні принципи організації його контенту та встановлює зв'язки між окремими веб-сторінками. Грамотно розроблена структура забезпечує зручну та логічну навігацію для користувачів, полегшує доступ до необхідної інформації та значно покращує загальний досвід взаємодії із сайтом [21].

Інформаційна структура сайту Archive of Our Own (AO3) організована за принципом багаторівневої ієрархії, що дозволяє користувачам легко орієнтуватися у великій кількості контенту. Дана архітектура ґрунтується на деревоподібній концепції, яка характеризується більшою складністю порівняно з послідовною моделлю, оскільки включає множинні рівні структурування – починаючи від основної веб-сторінки та простягаючись через тематичні блоки та вторинні розділи. Ця структура нагадує кореневу систему дерева, де кожен рівень логічно взаємопов'язаний з попереднім і слугує орієнтиром для переходу до наступного [22]. Її розроблення потребує ґрунтового планування та уважного підбору розділів, однак вона забезпечує чітку організацію інформації та підвищує комфорт користувачів у процесі навігації. Основна навігація AO3 реалізована через верхнє меню – хедер, у якому розміщені ключові розділи, такі як "Fandoms", "Browse", "Search" та "About". Структуру навігації сайту за допомогою хедера можна побачити на рис. 5.1. Кожен із цих розділів представлений у вигляді кнопки з випадаючим меню, яке містить перелік пов'язаних сторінок. Після натискання на відповідний пункт меню користувач потрапляє на потрібну сторінку сайту. Такий підхід дозволяє ефективно організувати великий обсяг інформації, забезпечує швидкий доступ до ключових функцій ресурсу без перевантаження інтерфейсу, а також надає можливість переходити з будь-якої сторінки сайту до інших розділів, що представлені у випадаючому меню, не повертаючись щоразу на головну. Це значно підвищує зручність користування платформою.

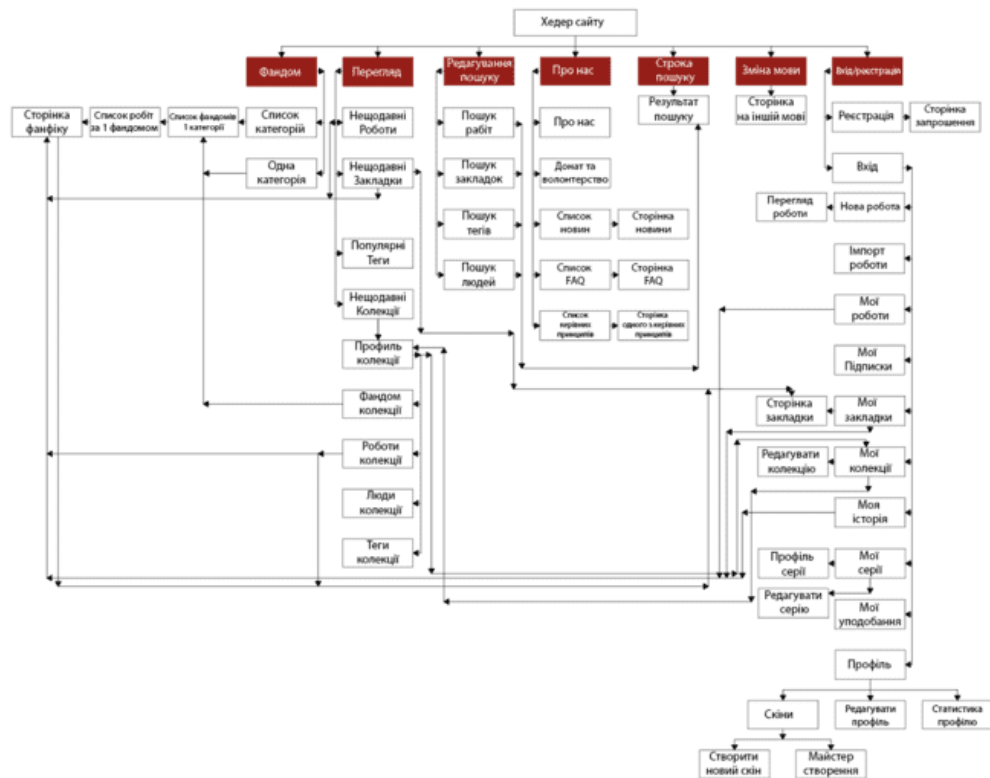


Рисунок 5.1 – Структурна навігація сайту через верхнє меню

У нижній частині сайту АОЗ розміщено футер, у якому зібрано вісім ключових посилань: карту сайту, заяву про підтримку різноманіття, умови надання послуг, політику змісту, політику конфіденційності, положення DMCA, сторінку для звернень щодо порушень та технічну підтримку з переліком відомих проблем. Структура навігації сайту через футер зображено на рис. 5.2. Посилання у футері охоплюють як службову інформацію, так і дублюють основні навігаційні елементи, що доступні з хедера, завдяки включенню картки сайту, що містить перелік майже всіх сторінок ресурсу. Така організація дозволяє користувачеві швидко орієнтуватися навіть наприкінці перегляду сторінки. Важливо, що структура футера залишається незмінною як у десктопній, так і в мобільній версії, тобто її розміщення та вміст однакові незалежно від типу пристрою. Це забезпечує уніфікований користувацький досвід і значно спрощує навігацію, незалежно від того, чи здійснюється доступ до вебсайту з комп'ютера чи мобільного пристрою.



Рисунок 5.2 – Структура навігації сайту через нижнє меню

Однак навігація через хедер на мобільних пристроях має деякі особливості, а саме в тому, що перелічені вище кнопки згортаються в компактне, просте та зручне "бургер-меню", яке розташоване у верхньому правому куті екрану. Таким чином, структура хедера у мобільній версії виглядає більш простою, зручною та компактною, проте логіка деревоподібної ієрархії зберігається. Це дозволяє забезпечити однаково ефективну навігацію незалежно від типу пристрою, з якого здійснюється доступ до сайту. Структура навігаційної системи веб-сайту, реалізованої через хедер для мобільної версії, проілюстрована на рис. 5.3.

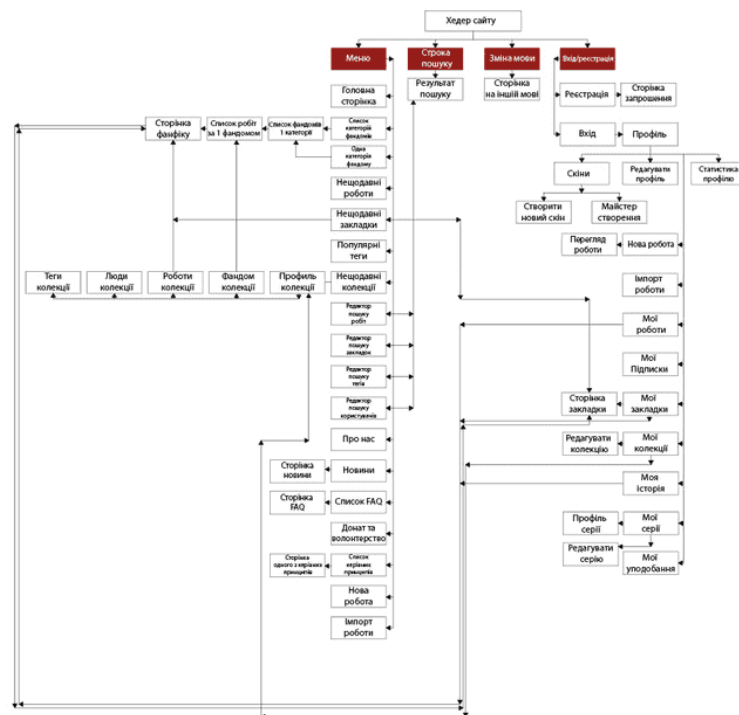


Рисунок 5.3 – Структура навігації сайту через верхнє меню в мобільній версії

На деяких сторінках сайту додано зручний навігаційний елемент – «хлібні крихти». Вони дають змогу швидко повернутись до попереднього розділу або загального списку, наприклад фанфіків, запитань та відповідей, чи правил користування сайтом. Як це виглядає – показано на рис. 5.4.

Таке рішення позитивно впливає на зручність, бо користувач не витрачає час на зайві переходи або пошук потрібного розділу, оскільки має можливість одразу побачити, де саме він знаходиться на сайті, та легко повернутись назад [23]. Це спрощує взаємодію з інтерфейсом, робить сайт більш зрозумілим і зручним для кожного, хто ним користується. У результаті зростає ймовірність того, що відвідувач залишиться задоволеним і захоче повернутися на сайт знову.

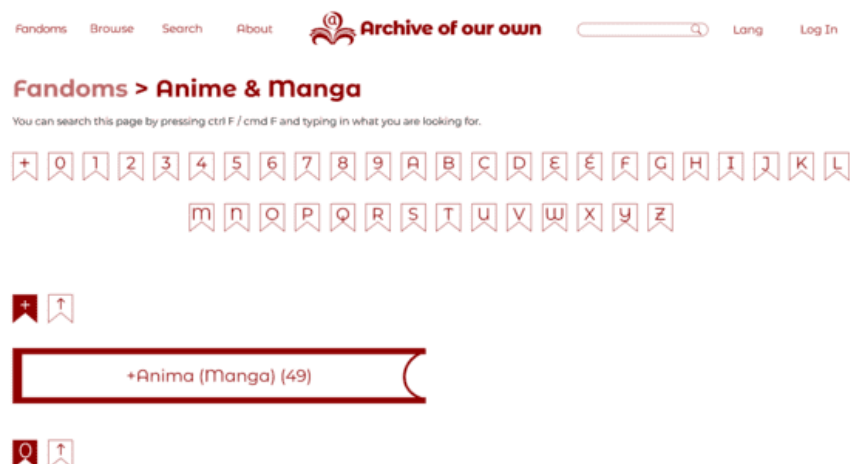


Рисунок 5.4 – Приклад відображення навігаційного елемента «хлібні крихти»

6 РОЗРОБКА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ ТА МОДУЛЬНОЇ СІТКИ

6.1 Модульна сітка

Під час проєктування вебінтерфейсу важливо не лише зосереджуватися на візуальній естетиці, а й забезпечити логічну організацію простору. Саме модульна сітка є тим інструментом, що допомагає упорядкувати зміст сторінки, дотримуючись чіткої структури та гармонійного розміщення елементів. Вона є своєрідним «каркасом» для дизайну, що дозволяє підтримувати візуальну узгодженість між різними розділами сайту. Завдяки її застосуванню досягається баланс між зручністю користування та естетичним сприйняттям, що є ключовим фактором у створенні сучасного та функціонального вебресурсу.

У процесі редизайну платформи АОЗ доцільним є використання 12-колонної сітки, оскільки це забезпечує широкий спектр можливостей для креативного та ергономічного компонування контенту. Враховуючи значний обсяг інформаційних блоків, які містять сайт, таких як заголовки, описи робіт, списки тегів, елементи навігації та панелі фільтрів, вибір ефективної системи розташування елементів є ключовим. Запропонована сітка забезпечує високу гнучкість, що дозволяє адаптивно комбінувати колонки в різних пропорціях [24]. Зокрема, це дозволяє створювати ширші секції для текстового контенту та вужчі області для розміщення додаткової інформації або, навпаки, організовувати кілька рівноцінних зон. Такий підхід не лише полегшує структурну організацію інтерфейсу, а й сприяє збереженню візуальної єдності та дозволяє реалізовувати різноманітні дизайнерські концепції без ушкодження для загальної композиції.

У створеній модульній сітці ширина кожної колонки становить 115 пікселів, а відстань між ними дорівнює 20 пікселів (рис. 6.1). До цього додаються бокові відступи по 160 пікселів від країв кадру, що забезпечує

комфортний візуальний простір і запобігає «притисканню» контенту до меж екрану. Це рішення було ретельно продумане з урахуванням важливості балансу між щільністю інформації та легкістю її сприйняття. Завдяки цьому сторінка виглядає більш гармонійною – зміст «дихає» і не здається перевантаженим, що є критичним для платформ із великою кількістю тексту, як, наприклад, АОЗ. Крім того, така структура суттєво спрощує адаптацію дизайну до різних роздільних можливостей екранів.

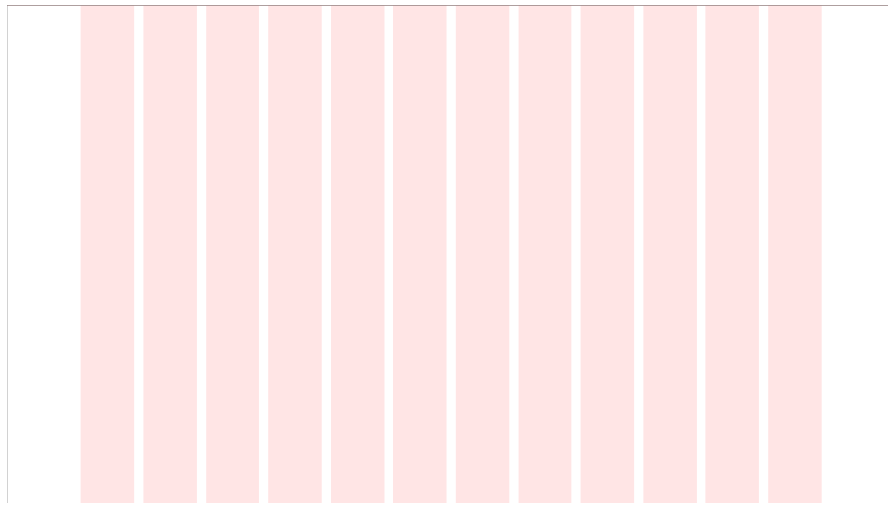


Рисунок 6.1 – Модульна 12-колонна сітка для десктопної версії

Десктопна версія сайту АОЗ побудована на 12-колонній сітці, однак для мобільного інтерфейсу було створено адаптований варіант із 8 колонками. Така структура забезпечує оптимальну пристосованість до вузьких екранів смартфонів, зберігаючи логічну організацію контенту та значно підвищуючи зручність користування платформою на малих пристроях.

У мобільному макеті ширина сітки продумана таким чином, щоб залишати відступи по 20 пікселів з обох боків екрану. Відстань між колонками становить 16 пікселів, що сприяє зручному розташуванню блоків, навіть за умов обмеженої ширини екрану. Вибір саме 8 колонок був зумовлений потребою зберегти гнучкість у компонованні елементів інтерфейсу, таких як заголовки творів, фільтри, кнопки навігації, рейтингові позначки тощо (рис. 6.2). На відміну від більш жорстких сіток із 4 чи 6

колонками, 8-колонна структура дозволяє створювати як одноколонні, так і багатоколонні макети без компромісів у читабельності чи доступності. Для АОЗ, що працює з великими масивами текстових матеріалів, ключовим є уникнення зайвої компактності або надміру розтягнутого вигляду інтерфейсних компонентів.

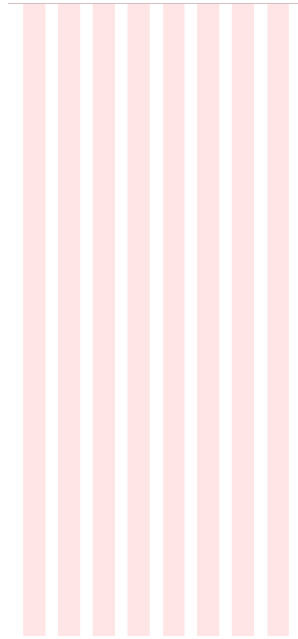


Рисунок 6.2 – Модульна 8-колонна сітка для мобільної версії

6.2 Вибір кольорового та шрифтового рішення

Під час редизайну сайту АОЗ (Archive of Our Own), який є платформою для читання та публікації фанфіків, важливим етапом стало визначення візуального стилю – зокрема, підбір кольорової гами та шрифтів. Саме ці елементи формують перше враження користувача та безпосередньо впливають на сприйняття текстового контенту, якого на ресурсі більшість. Оскільки АОЗ – це перш за все читальня, де користувачі проводять багато годин, занурюючись у великі обсяги тексту, необхідно було знайти баланс між естетикою та зручністю. Колір і типографіка мали не лише підтримати загальний стиль сайту, а й забезпечити комфортне та тривале читання, не перевантажуючи зір.

У кольоровій гамі редизайну сайту АОЗ відбулися помірні корекції, які зберігають основу оригінальної палітри – білий, чорний, сірий та червоний [25]. Білий колір використовується як базовий фон, що сприяє чистому та легкому сприйняттю інформації.

Чорний застосовується для основного тексту, зокрема для фанфіків, розділів із поширеними питаннями та політики сайту, що забезпечує високу читабельність та комфорт навіть під час тривалого читання.

Сірий, який раніше відігравав допоміжну роль, було вилучено, щоб зробити дизайн більш чітким та зосередити увагу користувачів на ключових елементах. Яскраво-червоний колір був замінений на більш темний і м'який відтінок, який не дратує очі і зберігає свою роль акценту, виділяючи важливі ділянки інтерфейсу та допомагаючи користувачам краще орієнтуватися. Для заголовків додано теплий, приглушений рожево-коричневий відтінок, що додає сторінкам візуальної структури та робить загальне сприйняття більш приємним та стильним. Світло-рожевий колір застосовується для ефекту наведення на кнопки, змінюючи їх фон із білого на цей відтінок. Такий прийом робить інтерфейс більш динамічним та сучасним, водночас не відволікаючи від основного контенту [26].

Загалом, оновлена кольорова палітра сприяє створенню спокійної та приємної візуальної середовища, що значно покращує комфорт користувачів під час тривалого читання фанфіків та інших текстів на платформі АОЗ. Такий підхід є особливо важливим для ресурсу, де користувачі проводять багато годин, занурюючись у творчі історії та детальні описи, тому зручність сприйняття інформації є пріоритетом редизайну.

Також в межах редизайну платформи АОЗ було обрано шрифт Montserrat та його варіацію Montserrat Alternates. Цей вибір обумовлений не лише візуальними якостями типографічного рішення, а й його практичністю. Montserrat володіє широким спектром стилістичних модифікацій, що дає можливість результативно застосовувати його як для акцентних заголовків, так і для основного тексту фанфіків та інформаційних блоків [27].

Він гармонійно поєднує геометричну структурованість з плавними контурами, внаслідок чого формує відчуття актуальності без лишнього формалізму. Така візуальна мова добре працює для вебсайту, орієнтованого на читання художніх текстів, шрифт залишається нейтральним і водночас стильним, не відволікає уваги від змісту, а навпаки – підкреслює його.

В рамках системи типографіки використовуються різні розміри залежно від функції тексту. Основний текст фанфіків та довгих інформаційних матеріалів верстається в межах 20 – 26 pt – це оптимальний розмір для зручного читання з екрану. Підзаголовки мають розміри від 28 до 34 pt, що дозволяє логічно структурувати контент, не порушуючи візуальної ієрархії. Заголовки сторінок виконані в розмірі 40 pt, привертаючи увагу та окреслюючи початок нового розділу. Розмір шрифтів у кнопках варіюється від 15 до 24 pt залежно від значення елемента у навігації.

Для мобільної версії сайту типографіка була адаптована відповідно до розмірів екрану та принципів зручності читання. Заголовки на мобільних пристроях мають розмір близько 20 pt, підзаголовки – в межах 13 – 15 pt, а основний текст – 13 pt. Деякі другорядні елементи або текст із меншим інформаційним навантаженням подається в розмірі 11 – 14 pt. Такий підхід забезпечує збереження структури контенту навіть на невеликих екранах, не перевантажуючи користувача зайвими візуальними елементами.

Загалом обране шрифтове рішення забезпечує баланс між читабельністю та естетикою, що особливо важливо для сайту, призначеного для комфортного та тривалого занурення у тексти фанфіків.

6.3 Дизайн сайту та іконок

Під час розробки редизайну сайту було прийнято рішення поєднати два сучасні та взаємодоповнюючі стилі – flat-дизайн та мінімалізм. Це стало логічним кроком з урахуванням специфіки платформи АОЗ, де основний

акцент робиться на читанні фанфіків, зручності навігації та загальної комфортності взаємодії з інтерфейсом.

Flat-дизайн відзначається своєю простотою та відмовою від елементів, що імітують тривимірність чи реальність. У такому стилі немає місця тіням, об'ємам, складним фактурам чи фотореалістичним зображенням. Усі елементи залишаються плоскими, з чіткими, схематичними формами. Основний фокус – на чистих лініях, яскравих чи насичених кольорах з високим контрастом та відсутністю градієнтів. Такий підхід дозволяє створити легкий для сприйняття інтерфейс, де кожна кнопка або заголовок виглядає лаконічно й функціонально. Типографіка у межах flat-дизайну часто виконує роль навігаційних елементів, тому важливо, щоб шрифти були простими, без декоративних деталей, легко читалися та передавали інформативність, тому краще всього можуть підійти шрифти без засічок [28].

Мінімалізм, який став ще одним напрямком мого стилістичного вибору, акцентує увагу на збереженні простору, чистоти та фокусу на головному. У цьому стилі немає лишніх візуальних прикрас чи відволікаючих елементів. Простір між елементами активно використовується, щоб зробити візуальне сприйняття більш повітряним та чітким. Кольорова палітра, як правило, стримана – це допомагає утримати увагу користувача саме на контенті, а не на декоративних елементах.

Поєднання flat-дизайну та мінімалізму дозволило створити чистий, зручний інтерфейс, що не відволікає від головного читання фанфіків. Прості форми, лаконічна типографіка та зрозуміла структура допомагають зосередитися на тексті та полегшують навігацію по сайту. Відсутність лишніх декоративних деталей полегшує сприйняття інформації та знижує рівень візуального перевантаження.

Також на сайті повинні активно використовуватись іконки, які виконують не лише декоративну функцію, а й покращують сприйняття інформації, допомагаючи користувачеві швидше орієнтуватися в інтерфейсі [29]. Перевага надається іконкам із заокругленими кутами, адже такі форми виглядають

м'якшими та дружелюбнішими, що створює більш комфортне враження від користування ресурсом. Саме такий підхід є більш актуальним для розроблюваного редизайну сайту АОЗ, де головний акцент зроблено на читанні фанфіків, оскільки в такій середовищі інтерфейс не повинен відволікати, а навпаки, сприяти спокійному та зосередженому споживанню контенту.

У більшості випадків іконки витримані в єдиній кольоровій гамі – переважно червоній або червоно-коричневій, що відповідає загальному стилю сайту та підтримує його візуальну цілісність (рис. 6.3).

Водночас, для позначення категорій фанфіків застосовуються кольорові іконки, аби візуально розрізнити жанри чи типи контенту. Така кольорова диференціація дозволяє користувачам швидше орієнтуватися у великому обсязі текстової інформації.



Рисунок 6.3 – Обрані іконки для редизайну сайту АОЗ

6.4 Створення дизайну логотипу сайту

Логотип може формуватися з декількох взаємоузгоджених компонентів, які в сукупності генерують потужний візуальний вплив на цільову аудиторію. Під час розробки фірмового знаку важливо враховувати ключові характеристики сайту, щоб забезпечити гармонію між графічним дизайном і концептуальними основами. Такий підхід допомагає точно передати філософію організації та правильно сприйняти її клієнтами [9].

Так як старий дизайн логотипу вже досить застарий і також давно не піддавався змінам, він перестав відповідати сучасним візуальним стандартам та не відображав повною мірою функціональне призначення платформи, її цінності та характер взаємодії з користувачами (рис. 6.4). З огляду на стрімке розвиток цифрової середовища, зміну візуальних уподобань користувачів та зростання конкуренції серед літературних та фанатських платформ постала необхідність оновлення логотипу. Саме тому було вирішено створити редизайн, який би поєднував у собі як смислову глибину, так і візуальну привабливість, закладену в образах, що асоціюються з читанням та творчістю.

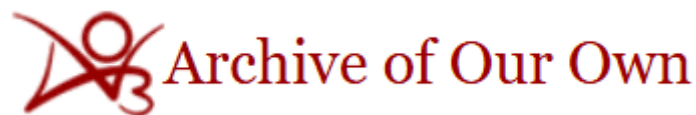


Рисунок 6.4 – Обрані іконки для редизайну сайту АОЗ

Новий логотип ґрунтується на мотиві відкритої книги, що символізує основну функцію сайту – читання фанфіків та літератури, створеної користувачами. Силует книги виконаний у стилізованій формі, що нагадує цифру "3". Цей елемент є візуальною алюзією на скорочену назву АОЗ, де цифра "3" символічно представляє три літери "O" у фразі «Archive of Our Own». У центрі логотипу розташована літера "a" – перша літера слова «Archive», яка підкреслює архівний характер ресурсу. Літера вписана в контур кола, що одночасно формується як одна із трьох "O", завершуючи композиційну структуру. Таким чином, комбінація літер "A", "O" та трійки зображеної у формі книги створює інтегральний символ, що поєднує семантичні та графічні аспекти. Оновлений логотип сайту зображений на рис. 6.5.



Рисунок 6.5 – Оновлений логотип сайту АОЗ

Загальна композиція логотипу може також асоціюватися із силуетом людини, яка схилилася над книгою. Це є метафоричним образом читача або автора, що додатково акцентує гуманістичний і творчий характер сайту. Поєднання символіки, лаконічності форми та впізнаваної кольорової палітри формує багатозначний і емоційно насичений логотип. Він точно відображає як цифрову, так і культурну ідентичність платформи АОЗ.

6.5 Редизайн функції додання зображення до фанфіку

У старій версії інтерфейсу сайту АОЗ (Archive of Our Own) можливість додавання медіафайлів була суттєво обмежена. Користувач міг вставити лише зображення, причому виключно за допомогою зовнішнього посилання. Завантаження файлів безпосередньо з комп'ютера не підтримувалося. Що стосується аудіофайлів, то така функція взагалі була відсутня – додати аудіо в тіло фанфіку було технічно неможливо (рис. 6.6).

Рисунок 6.6 – Вікно завантаження зображення до фанфіку на сайті АОЗ

Єдиним варіантом розширення можливостей оформлення тексту залишалось редагування фанфіку через HTML-код, однак ця функція була зрозумілою лише вузькому колу користувачів з відповідними технічними навичками (рис. 6.7). У процесі редизайну ця опція була свідомо видалена –

завдяки впровадженню зручного та функціонального візуального редактора, потреба у ручному HTML-кодуванні відпала. Усі базові та розширені можливості для форматування, вставки зображень, аудіо, а також інших медіа-елементів тепер реалізовані на інтуїтивному рівні, без необхідності писати код вручну.

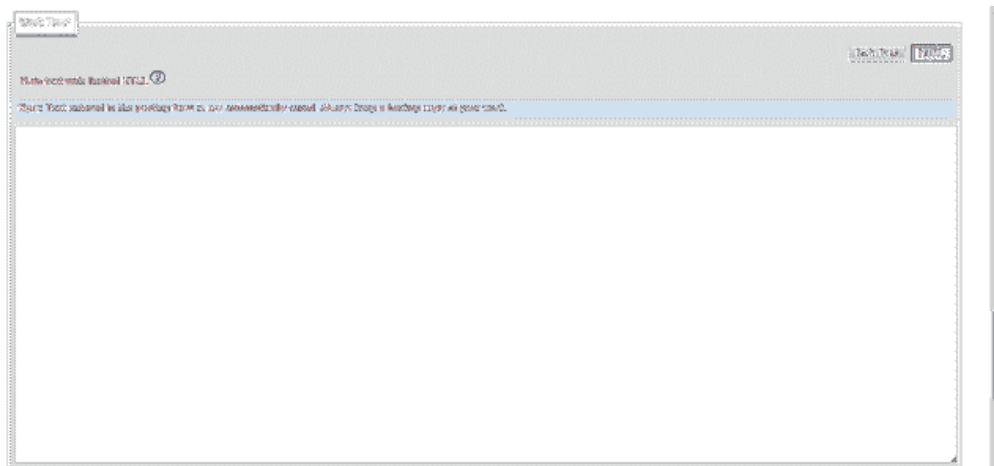


Рисунок 6.7 – Функція додання HTML для написання фанфіку на сайті АОЗ

Старий інтерфейс мав мінімалістичний вигляд з білим фоном та синіми акцентами. Вікно містило всього кілька полів: для вставки посилання на зображення, його опису, а також ширини та висоти. Кнопки «Save» та «Cancel» були розміщені в нижній частині модального вікна. Важливо зазначити, що інтерфейс дозволяв працювати виключно з зображеннями, і лише через вставку URL – що створювало бар'єр для користувачів без зовнішніх хостингів зображень або технічних знань.

Окрім функціональних обмежень, старий дизайн мав і візуальну невідповідність в тому, що акценти інтерфейсу були виконані у синьому кольорі, тоді як фірмовий стиль сайту АОЗ базується на червоній палітрі. Це створювало враження стилістичної незавершеності та не вписувалося в загальну тематику і візуальну ідентичність ресурсу.

Оновлений дизайн виконаний у фірмових червоно-білих тонах, що підтримують загальний візуальний стиль сайту, на відміну від старого

інтерфейсу, де чомусь використовувалася синя кольорова гама, яка не відповідала айдентиці ресурсу АОЗ (рис. 6.8).

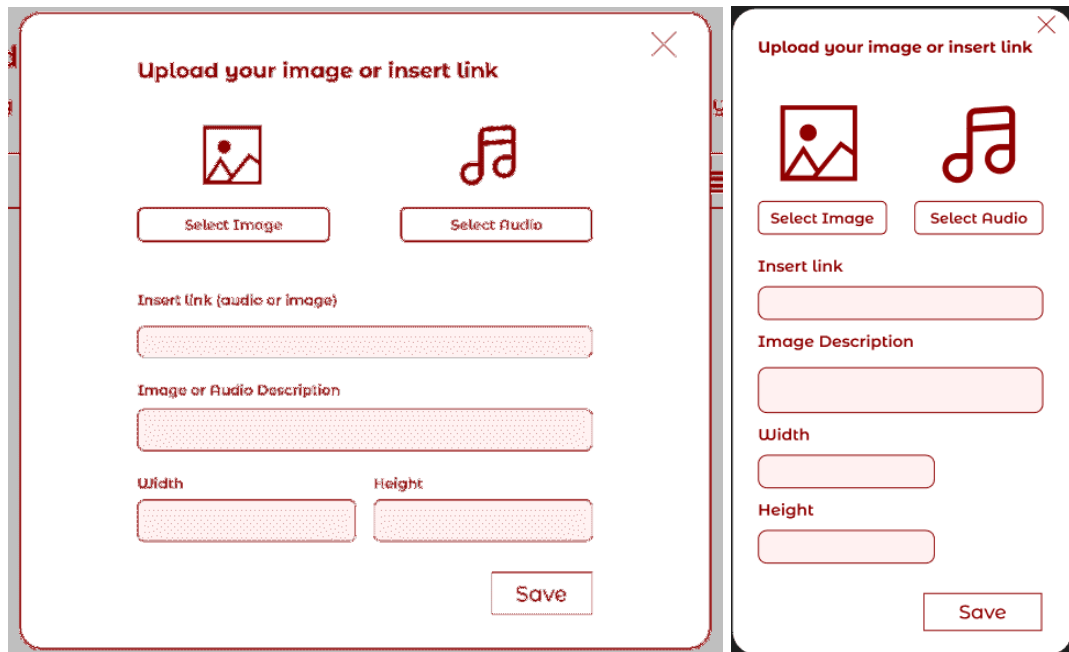


Рисунок 6.8 – Оновлений дизайн функції додавання файлів медіа до фанфіку

Інтерфейс став інтуїтивно зрозумілим та функціонально ширшим. Замість одного текстового поля для вставки посилання тепер є окремі кнопки для завантаження зображень та аудіофайлів з комп'ютера, поле для вставки посилання на зображення або аудіо, якщо користувач все ж хоче використовувати URL, поле для опису медіа, можливість вказати ширину та висоту об'єкта, а також кнопка збереження результату. Таке розширення функціональності не тільки суттєво підвищує зручність користування, але й значно розширює цільову аудиторію сайту – зокрема, для користувачів з обмеженими технічними знаннями, а також для тих, хто створює контент з урахуванням інклюзивності (наприклад, використовуючи аудіоописи).

7 РОЗМІЩЕННЯ ІНФОРМАЦІЇ В ІНФОРМАЦІЙНИХ МОДУЛЯХ І СТВОРЕННЯ ДИЗАЙНУ НАВІГАЦІЙНИХ ЕЛЕМЕНТІВ

7.1 Макетування сайту

У процесі розробки редизайну сайту Archive of Our Own (АОЗ) важливу роль відіграє композиційна структура сторінок. Чітко вибудована композиція сприяє легшому сприйняттю контенту, знижує навантаження на зір і допомагає користувачам швидко орієнтуватися в інтерфейсі. Це особливо актуально для платформи, що спеціалізується на читанні великих обсягів тексту, де зручність має прямий вплив на якість взаємодії.

У переосмисленому макеті основна увага приділяється центру екрану – саме в цій зоні розміщено ключовий контент. Центрована композиція створює чітку ієрархію та зосереджує увагу на основному – тексті фанфіку. Такий підхід забезпечує логічну та передбачувану навігацію, що підходить як для нових, так і для досвідчених користувачів.

Що стосується візуального балансу, то композиція сайту переважно опирається на симетричну побудову. Цей тип балансу базується на зеркальному розміщенні елементів з обох боків від центральної осі, що створює відчуття стабільності, порядку та гармонії. Симетричний підхід демонструє особливу результативність при створенні респонсивних веб-рішень, адже гарантує плавну трансформацію інтерфейсу під різноманітні параметри дисплеїв, підтримуючи архітектурну стабільність навіть при використанні на портативних гаджетах. Такий візуальний підхід дозволяє платформі виглядати сучасно, зручно та водночас не перевантажено [11].

Після встановлення композиційної концепції, стилістичних параметрів та візуального оформлення редизайну сайту АОЗ, подальшим критичним кроком у процедурі редизайну стала розробка макету. Це своєрідний каркас, який допомагає упорядкувати візуальну структуру ресурсу ще до початку

технічної реалізації. Завдяки цьому етапу можна оцінити загальний вигляд сторінки, логіку розміщення вмісту, зручність навігації та читабельність, що є особливо актуальним для платформи на кшталт АОЗ, орієнтованої на великий обсяг текстової інформації [30].

Для створення макетів були обрані чотири основні сторінки, які найчастіше використовують користувачі платформи, тобто головна сторінка, сторінка зі списком фанфіків, сторінка окремого фанфіку та сторінка профілю користувача. Усі створені макети відображено на рис. 7.1-7.8.

Приклади готових сторінок сайту десктопної та мобільної версії можна подивитись у Додатках А та Б.



Рисунок 7.1 – Макет головної сторінки десктопної версії

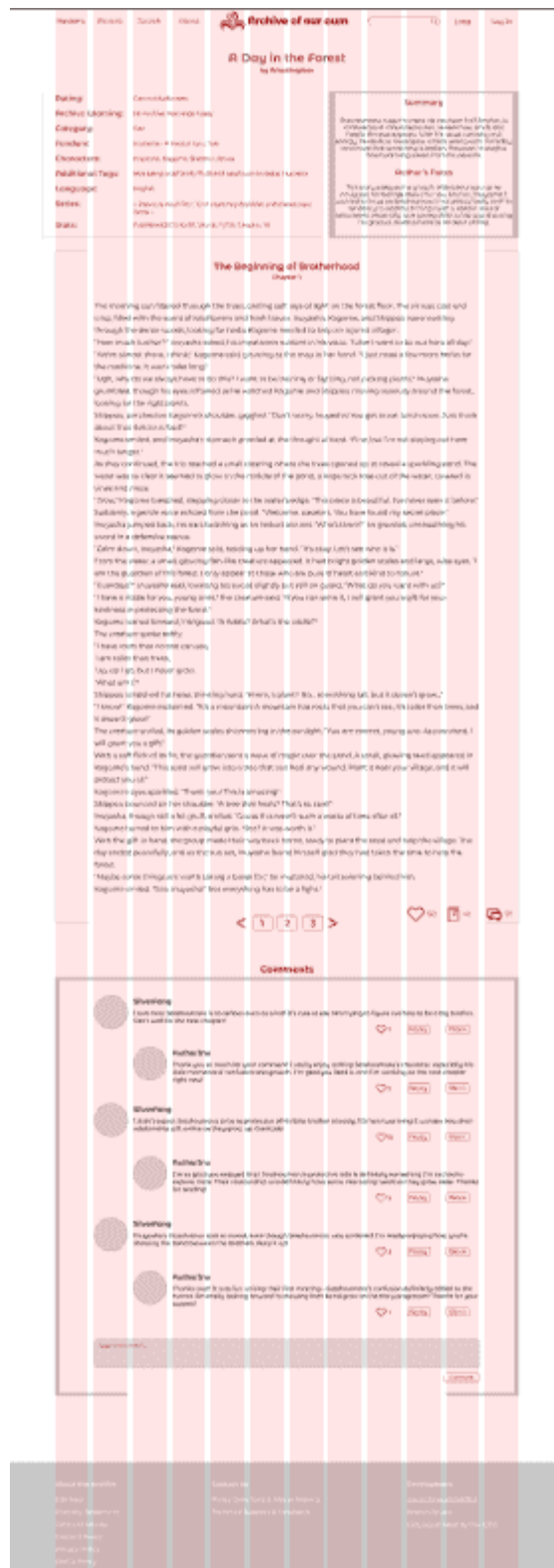


Рисунок 7.2 – Макет сторінки фанфіку десктопної версії



Рисунок 7.3 – Макет сторінки списку фанфіків десктопної версії



Рисунок 7.4 – Макет сторінки профілю користувачі десктопної версії



Рисунок 7. 6 – Макет сторінки фанфіку мобільної версії



Рисунок 7.8 – Макет сторінки профілю користувачі мобільної версії

7.2 Створення дизайну навігаційних елементів

У десктопній версії вебсайту основна навігація реалізована через верхню панель (хедер), яка залишається фіксованою під час прокручування сторінки. Дизайн цієї панелі був розроблений таким чином, щоб забезпечити одночасно зручність та візуальну привабливість.

Кнопки навігації мають білий фон та червоний текст, що добре поєднується з основною кольоровою гамою сайту (рис. 7.9). При наведенні або натисканні кнопка змінює колір на глибокий червоний, а текст стає білим – це створює чіткий візуальний акцент та інтуїтивну взаємодію. Крім того, під кожною активованою кнопкою з'являється випадаюче меню, яке містить посилання на додаткові сторінки сайту. Воно з'являється при натисканні на кнопку навігації, виконане у формі вертикального прямокутника зі згладженими кутами, що надає інтерфейсу м'якості та сучасного вигляду. Фон меню залишається білим, щоб зберегти контраст і легкість сприйняття. Усі пункти всередині цього меню подані червоним кольором – таким чином зберігається візуальна узгодженість із загальним дизайном сайту.

Окремо варто зазначити додану функцію зміни мови сайту, яка розташована у верхньому правому куті інтерфейсу. Вона реалізована у вигляді кнопки з написом «Lang», при натисканні на яку відкривається невелике меню з доступними мовами, зокрема англійською та українською. Така опція не лише покращує доступність ресурсу для користувачів з різних мовних середовищ, а й сприяє розширенню цільової аудиторії сайту. Відтепер платформа стає зручною та зрозумілою для широкого кола користувачів, що позитивно впливає на її популярність та загальний рівень залученості.



Рисунок 7.9 – Дизайн хедеру сайту

Також навігація на сайті реалізована через футер, який виконує роль додаткового орієнтиру для користувачів у нижній частині сторінки. Його дизайн витриманий у коричнево-рожевому кольорі, що гармонійно поєднується із загальною палітрою сайту та підтримує теплу, комфортну атмосферу для читання. Текст посилань на сторінки у футері виконано білим

кольором, що забезпечує достатню контрастність і хорошу читабельність навіть на темному тлі (рис. 7.10).



Рисунок 7.10 – Дизайн футера сайту

У мобільній версії сайту замість стандартних кнопок у хедері було реалізовано зручне бічне меню, яке активується через іконку «бургер-меню» у верхньому правому куті. Після натискання меню плавно виїжджає з правої сторони екрана, займаючи частину простору сторінки. Його фон виконаний у білому кольорі, а текст усіх пунктів – червоного кольору, що зберігає загальну кольорову гаму сайту. Для кращої візуальної організації кожен розділ у меню відділень має тонку червону горизонтальну лінію (рис. 7.11).

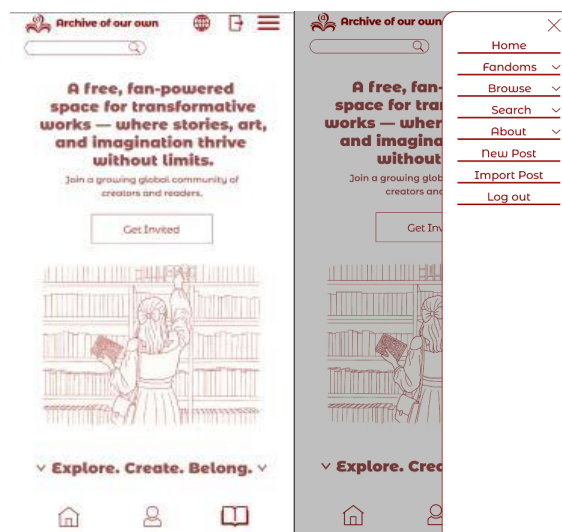


Рисунок 7.11 – Дизайн «бургер-меню» сайту мобільної версії

Усі навігаційні елементи були створені з урахуванням потреб читачів фанфіків на АОЗ – прості, зручні та в єдиному стилі. Меню хедера, футера та мобільної версії забезпечують швидкий доступ до ключових розділів сайту, що робить користування платформою комфортним як на комп'ютері, так і на телефоні.

8 ТЕСТУВАННЯ ОНОВЛЕНОГО ДИЗАЙНУ

У процесі тестування було приділено особливу увагу юзабіліті, тобто зручності використання для відвідувачів ресурсу. Основним завданням стало визначення логічності побудови структури сторінок, доступності основних функцій, таких як навігація між фанфіками, перегляд профілю користувача та перемикання мови платформи. Крім того, здійснювався детальний аналіз нових елементів дизайну, включаючи спливаючі меню, мобільну навігацію, а також кнопки у верхній та нижній частинах сторінки. Варто зазначити, що тестування юзабіліті спрямоване на оцінку зручності, інтуїтивності та привабливості інтерфейсу за умови його використання у реальних умовах [31].

Додаткове увагу було приділено тестуванню естетичного аспекту інтерфейсу. Аналізувався ступінь узгодженості, естетичності та завершеності оновленого дизайну. Здійснювалася перевірка щодо послідовного використання кольорової гами, шрифтів, іконок та блоків для забезпечення візуальної гармонії між різними розділами сайту, зокрема головною сторінкою, сторінкою перегляду фанфіку та профілем користувача. Особливою метою тестування стало встановлення відповідності нового дизайну очікуванням користувачів сайту, враховуючи його тематичне спрямування – читання, створення та збереження фанфіків (рис. 8.1-8.8).

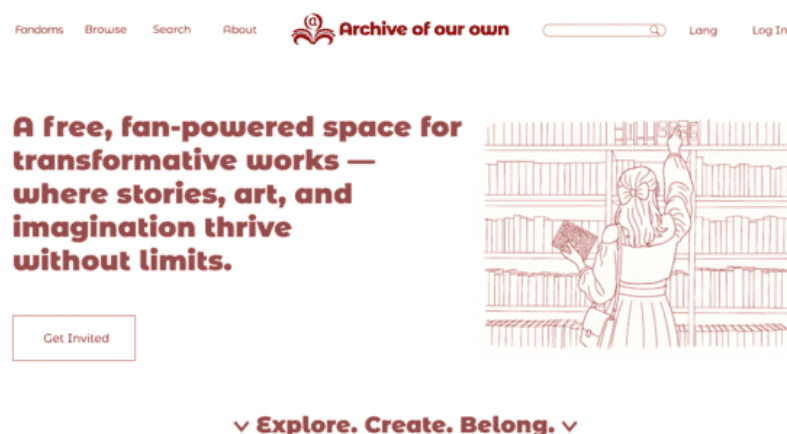


Рисунок 8.1 – Відображення головної сторінки сайту десктопної версії

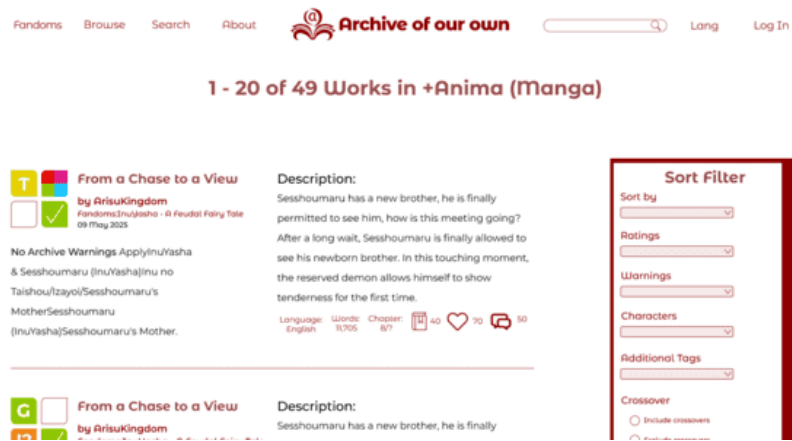


Рисунок 8.2 – Відображення списку фанфіків сайту десктопної версії

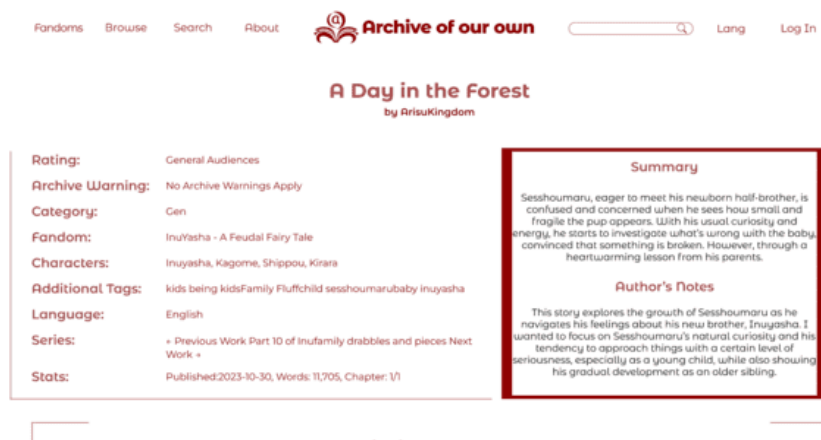


Рисунок 8.3 – Відображення сторінки фанфіку сайту десктопної версії

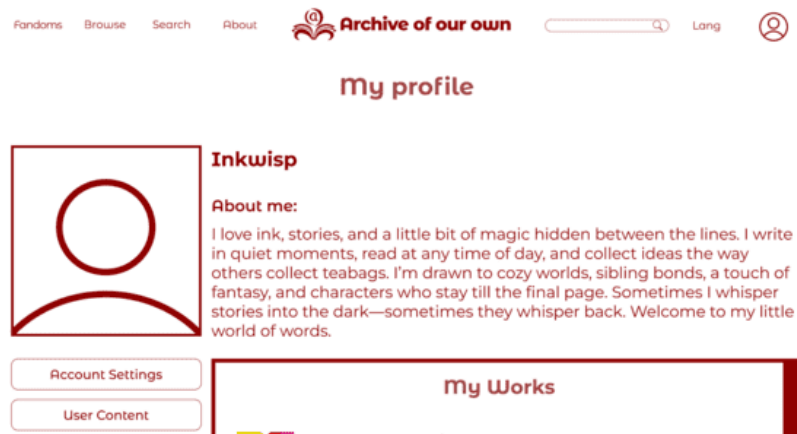


Рисунок 8.4 – Відображення сторінки профілю сайту десктопної версії

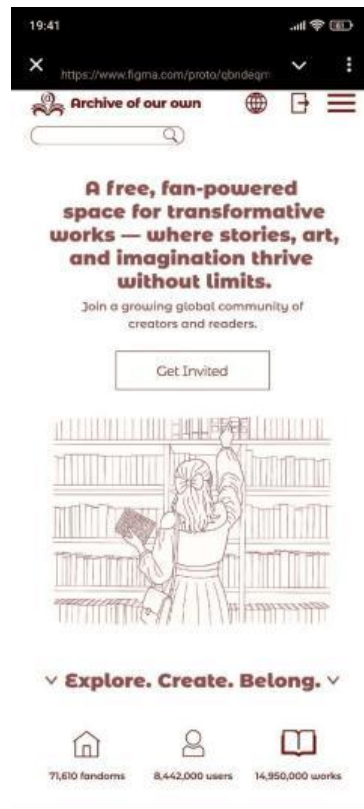


Рисунок 8.5 – Відображення головної сторінки сайту мобільної версії



Рисунок 8.6 – Відображення списку фанфіків сайту мобільної версії



Рисунок 8.7 – Відображення сторінки фанфіку сайту мобільної версії



Рисунок 8.8 – Відображення сторінки профілю сайту мобільної версії

9 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА

9.1 Опис продукції

У результаті виконання кваліфікаційної роботи здійснено розробку редизайну вебсайту «Archive of Our Own (АОЗ)» – відомої платформи для фанфікшн, яка об'єднує велику спільноту як авторів, так і читачів. Сайт відіграє важливу роль у творчому просторі, адже забезпечує користувачам можливість ділитися авторськими творами, зручно їх читати, коментувати та зберігати. Водночас застарілий інтерфейс і складність у взаємодії з функціоналом створювали ряд труднощів у користуванні.

Розроблений дизайн забезпечує максимально комфортне користування сайтом, покращену систему навігації, сучасний вигляд та високу доступність для всіх категорій користувачів. Інтерфейс оптимізований як для стаціонарних комп'ютерів, так і для смартфонів, що значно розширює функціональні можливості ресурсу. Макети продумані до деталей чіткою структурою, логічною організацією змісту, ергономічністю кнопки дій та використання сучасної палітри з підвищеною контрастністю.

9.2 План проєктування ресурсу та фінансовий план

Процес створення та оновлення вебсайту потребує чіткої організації та врахування як технічних, так і фінансових аспектів. Успішна реалізація проєкту залежить від правильного планування ресурсів та витрат, а також послідовного проходження всіх етапів розробки редизайну сайту АОЗ.

Редизайн супроводжувалося типовими для вебпроєктування етапами:

– аналітичний етап – здійснено аудит вихідного функціоналу та візуального оформлення сайту, визначено основні недоліки та побажання потенційних користувачів;

- постановка цілей та завдань – сформульовано перелік вимог до оновленого дизайну та функціоналу, визначено пріоритети розробки;
- створення структури сайту – оновлено модульну сітку, проєктну логіку блоків та макетів сторінок, враховано адаптивність для мобільних пристроїв тощо;
- розробка графіки та інтерфейсу – створено нові візуальні елементи, компоненти навігації, панелі редагування фанфіку тощо;
- впровадження функцій – додано можливість завантаження зображень та аудіо з комп'ютера, оновлено систему редагування тексту;
- тестування та коригування – проведено UX-оцінку редизайну, зібрано відгуки тестувальників та внесено правки відповідно до них.

Перед початком процесу проєктування та реалізації редизайну вебсайту доцільно здійснити ретельну оцінку економічної доцільності. Такий підхід допоможе не лише спрогнозувати потенційні витрати та вигоди від впровадження проєкту, а й формує основу для прийняття раціональних та обґрунтованих управлінських рішень. На початковому етапі проводитиметься розрахунок загальної собівартості розробки, який складається з основної та додаткової заробітної плати, єдиного соціального внеску, а також інших супутніх витрат. Це забезпечить можливість визначити точний обсяг фінансових ресурсів, необхідних для реалізації даного проєкту.

Редизайном сайту займається лише один фахівець – UI/UX-дизайнер. Його заробітна плата за 1 годину роботи становить – 170,00 грн. Тривалість робочого дня дорівнює 8 годин. Оскільки було проведено редизайн 65 сторінок для десктопної версії і 57 сторінок для мобільної версії, усього – 122 сторінки сайту. На розробку 122 сторінок було витрачено 120 годин, або 15 днів.

Розрахунок основної заробітної плати наведено у таблиці 9.1.

Додаткова заробітна плата – це форма матеріального заохочення, що виплачується за результати роботи, що перевищують встановлені нормативи, за досягнення в професійній діяльності і адаптацію до специфічних та відповідних умов праці.

Таблиця 9.1 – Розрахунок витрат на заробітну плату

Етап	Вид робіт	Виконавець		Годинна ставка, грн	Тривалість виконання, дні	Заробітна плати, грн
		Кількість, ос.	посада			
Графічна частина	Створення редизайну сайту	1	UI/UX-дизайнер	170,00	15	20400,00
Разом					15	20400,00
Додаткова заробітна плата (20 %)						4080,00
Усього						24480,00

У даному випадку додаткова заробітна плата становить 20 % від основної заробітної плати:

$$20400,00 \times 0,2 = 4080,00 \text{ грн.}$$

Розмір єдиного соціального внеску складає 22% від суми основної та додаткової заробітної плати:

$$(20400,00 + 4080,00) \times 0,22 = 5385,60 \text{ грн.}$$

Крім витрат на оплату праці, до загальної собівартості також включено інші супутні витрати, необхідні для забезпечення повноцінного робочого процесу. Зокрема, це витрати на електроенергію, яка споживається під час роботи комп'ютерної техніки, а також витрати на обслуговування та підтримку обладнання в належному технічному стані.

У даному випадку передбачається використання 1 комп'ютера з потужністю 0,7 кВт/год. Витрати на електроенергію в 1 кВт/год. дорівнює 4,32 грн. Тому плата при роботі 1 комп'ютера буде становити:

$$0,7 \times 4,32 \times 120 \times 1 = 362,88 \text{ грн.}$$

Витрати на обслуговування комп'ютерного обладнання визначаються з урахуванням його вартості та терміну експлуатації, після чого техніка зазвичай підлягає заміні. Зазвичай час використання комп'ютера не перевищує 3 років. Щодо вартості техніки, то в даному випадку вона дорівнює 25000,00 грн. Протягом року це обладнання працює 254 робочі дні. Таким чином:

$$(25000,00 / 3 \times 8 \times 254) \times 120 = 492,13 \text{ грн.}$$

Оскільки проєкт розробляється під одного замовника, то собівартість продукції буде становити:

$$24480,00 + 5385,60 + 362,88 + 492,13 = 30720,61 \text{ грн.}$$

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

$$30720,61 \times 0,3 = 9216,18 \text{ грн.}$$

Далі розрахуємо ціну розробки сайту без податку на додану вартість:

$$30720,61 + 9216,18 = 39936,79 \text{ грн.}$$

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

$$39936,79 \times 0,2 = 7987,36 \text{ грн.}$$

З урахуванням проведених розрахунків ціна розробки сайту з ПДВ відповідно складає:

$$39936,79 + 7987,36 = 47924,15 \text{ грн.}$$

Результати розрахунків можна побачити у таблиці 9.2.

Таблиця 8.1– Розрахунок витрат на заробітну плату

№ з/п	Стаття витрат	Сума, грн
1	Основна заробітна плата	20400,00
2	Додаткова заробітна плата	4080,00
3	Єдиний соціальний внесок	5385,60
4	Витрати на обслуговування техніки	492,13
5	Витрати на електроенергію	362,88
6	Собівартість розробки сайту	30720,61
7	Прибуток	9216,18
8	Ціна без ПДВ	39936,79
9	Податок на додану вартість (ПДВ)	7987,36
10	Ціна з урахуванням ПДВ	47924,15

Таким чином, повна вартість розробки редизайну сайту складе 47704,01 грн. Термін виконання усіх етапів розробки становить 15 днів виконаною лише однією людиною, а саме дизайнером. Очікувана сума прибутку складе 9173,85 грн.

ВИСНОВКИ

Під час виконання кваліфікаційної роботи успішно реалізовано поставлену мету у розробленні сучасного редизайну сайту Archive of Our Own (АОЗ), який відповідає актуальним вимогам до інтерфейсів та принципам зручності для користувачів. Усі заплановані етапи, включаючи дослідження поточного дизайну, аналіз аналогів, визначення кольорової гами та шрифтового рішення, розробку модульної сітки для десктопної та мобільної версій, створення нової структури та розробку макетів у Figma, були виконані в повному обсязі.

У процесі редизайну було досягнуто якісних показників у сфері UI/UX-дизайну. Оновлено візуальний стиль відповідно до сучасних тенденцій, що зробило інтерфейс більш привабливим та зрозумілим для користувачів. Спрощено механізм пошуку фанфіків, що дозволяє швидше знаходити потрібний контент. Додано функцію завантаження медіафайлів із комп'ютера, що розширює можливості авторів. Впроваджено функцію зміни мов інтерфейсу, завдяки чому сайт став доступнішим для міжнародної аудиторії. У мобільній версії було удосконалено навігацію шляхом додавання "бургер"-меню, що підвищує зручність користування на невеликих екранах. Кількісні показники оцінювалися на основі аналізу аналогічних сайтів, з яких було запозичено вдалі дизайнерські рішення, але при цьому збережено унікальність АОЗ.

На відміну від існуючої версії Archive of Our Own, розроблений редизайн орієнтований на сучасні потреби користувачів та враховує сучасні тенденції у веб-дизайні. Він має більш зважену візуальну ієрархію, яка дозволяє легше сприймати інформацію та швидше орієнтуватися на сторінці. Таким чином, оновлений дизайн не просто зберігає функціонал АОЗ, а й суттєво покращує зручність та доступність ресурсу, надаючи користувачам більш комфортний та приємний досвід взаємодії з сайтом.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. archiveofourown.org Аналіз сайту для квітень 2025 URL: <https://www.similarweb.com/website/archiveofourown.org/#overview> (дата звернення: 22.05.2025).
2. Setting goals for a website redesign URL: <https://connectivewebdesign.com/blog/goals-for-a-website> (Lastaccessed: 22.05.2025).
3. Биковий П.Є., Палій І.О., Комар М.П. Конспект лекцій з дисципліни "Веб-технології та веб-дизайн" для студентів напряму підготовки 6.050101 "Комп'ютерні науки". Тернопіль: ТНЕУ, 2012. 92 с.
4. Які бувають типи сайтів. URL: <https://avada-media.ua/blog/tipy-sajtov/#zmist> (дата звернення: 24.05.2025).
5. Двірничук К.В., Вацек Д.О. Веб-програмування та веб-дизайн: навч. посіб. Чернівці, 2022. 472 с.
6. Штучний інтелект у дизайні інтерфейсів та генеративний дизайн URL: <https://ux.pub/editorial/iskusstviennyi-intielliekt-v-dizainie-intierfieisov-i-ghienierativnyi-dizain-c9k> (дата звернення: 25.05.2025).
7. Колір в веб-дизайні: особливості використання та основні тренди 2020 URL: <https://brainlab.com.ua/uk/blog-uk/kolr-v-veb-dizayn-osoblivost-vikoristannya-ta-osnovni-trendu-2020> (дата звернення: 26.05.2025).
8. Класифікація шрифтів: шрифти із засічками та без URL: <https://sky.pro/wiki/digital-art/klassifikaciya-shriftov-shrifty-s-zasechkami-i-bez/> (дата звернення: 26.05.2025).
9. Романюк О.Н., Кательніков Д.І., Косовець О. П. Веб-дизайн і комп'ютерна графіка. Навчальний посібник. Вінниця, 2007. 147 с.
10. Signs It's Time to Redesign Your Website [+ 10 Steps to Follow] URL: <https://blog.hubspot.com/blog/tabid/6307/bid/33924/how-to-develop-a-website-redesign-strategy-that-guarantees-results-free> (Lastaccessed: 26.05.2025).
11. Чемерис Г.Ю. UX/UI дизайн : навчальний посібник . Запоріжжя, 2021. 290 с.

12. Website Testing: A Detailed Guide URL:
<https://www.browserstack.com/guide/how-to-perform-website-qa-testing>
(Lastaccessed: 26.05.2025).
13. Що таке Figma та для кого вона потрібна URL:
<https://cases.media/en/article/sho-take-figma-ta-dlya-kogo-vona-potribna?> (дата
звернення: 27.05.2025).
14. Чим Adobe XD так приваблює дизайнерів URL:
<https://web4u.in.ua/blog/chim-adobe-xd-tak-privablyu-dizayner-v-33> (дата
звернення: 27.05.2025).
15. 16 найкращих інструментів для прототипування 2025 URL:
<https://www.komarov.design/16-naikrashchikh-instrumentiv-dlia-prototipuvannia-2025/> (дата звернення: 29.05.2025).
16. Framer: everything you need to know about the no-code prototyping tool
URL: <https://agence-scroll.com/en/blog/framer> (Lastaccessed: 29.05.2025).
17. Adobe Illustrator для початківців: можливості, плюси та мінуси
URL: <https://goit.global/ua/articles/adobe-illustrator-dlia-pochatkivtsiv-mozhlyvosti-pliusy-ta-minusy/> (дата звернення: 30.05.2025).
18. What is CorelDRAW? An Ultimate Guide URL:
<https://www.theknowledgeacademy.com/blog/what-is-coreldraw/> (Lastaccessed:
30.05.2025).
19. Графічний редактор Inkscape для дизайну логотипів, ілюстрацій та
веб-графіки URL: <https://bravard.space/inkscape-redaktor-vektornoj-grafiky-dlya-designy-logotypiv-ilustraciy-ta-web-grafiky/> (дата звернення: 30.05.2025).
20. Affinity Designer: An Overview and Review URL:
<https://www.elegantthemes.com/blog/design/affinity-designer-an-overview-and-review> (Lastaccessed: 30.05.2025).
21. How to Plan a Website Redesign: Stages, Approaches, Principles URL:
https://www.altexsoft.com/blog/how-to-plan-a-website-redesign-stages-approaches-principles/?utm_source=chatgpt.com (Lastaccessed: 01.06.2025).

22. Структура сайту: основні види, вимоги та приклади URL: <https://wedex.com.ua/blog/struktura-sajtu-osnovni-vydy-vymogy-ta-pryklady> (дата звернення: 01.06.2025).

23. Що таке «хлібні крихти» на сайті і навіщо вони потрібні? URL: <https://www.ukraine.com.ua/blog/seo-optimization/chto-takoe-hlebnie-kroshki-na-sajte-i-zachem-oni-nuzhni.html> (дата звернення: 01.06.2025).

24. Модульні сітки в UI: найкращі практики використання URL: <https://designtalk.club/modulni-sitky-v-ui-najkrashhi-praktyky-vykorystannya/> (дата звернення: 02.06.2025).

25. AO3 Brand Book URL: https://otwcode.github.io/docs/front_end_coding/style-guide.html#general_logo (Lastaccessed: 02.06.2025).

26. Психологія кольорів у веб-дизайні: як вибрати колірну палітру, щоб підвищити конверсію сайтів URL: <https://genius.space/lab/psihologiya-koloriv-u-veb-dizajni-yak-vibrati-kolirnu-palitrushhob-pidvishhiti-konversiyu-sajtiv/> (дата звернення: 02.06.2025).

27. Найкращі шрифти для Ecommerce сайтів та де їх шукати URL: <https://web-promo.ua/ua/blog/najkrashi-shrifti-dlya-ecommerce-sajtiv-ta-de-yih-shukati/> (дата звернення: 02.06.2025).

28. Особливості стилів у вебдизайні на прикладі сайту з доставлення води URL: <https://cases.media/en/article/osoblivosti-stiliv-u-vebdizaini-na-prikladi-saitu-z-dostavlennya-vodi>? (дата звернення: 02.06.2025).

29. Іконки у веб-дизайні: для чого потрібні і як правильно їх використовувати? URL: <https://cases.media/en/article/ikonki-u-veb-dizaini-dlya-chogo-potribni-i-yak-pravilno-yikh-vikoristovuvati?srsltid> (дата звернення: 02.06.2025).

30. Макет веб-сайту: що це таке і як його зробити URL: <https://dizz.in.ua/uk/maket-veb-sajtu-shho-cze-take-i-yak-jogo-zrobiti> (дата звернення: 03.06.2025).

31. Бізюк А.В., Каряка Ю.М. Дослідження UX/UI прототипу: перевірка вдосконаленої методології на підвищення ефективності взаємодії користувачів з продуктом // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2023. Т. 1. С. 122-123.