



ОСОБЛИВОСТІ КЛЮЧОВИХ ЕТАПІВ РОЗРОБКИ ФАНФІК-САЙТІВ

Вовк О.В., доцент, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Мендєлева М.В., асистент, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Задорожна В.К., магістрант, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Abstract. *This paper examines the main stages of website creation and identifies those that undergo the greatest transformation in the process of developing fanfiction sites. It analyzes the features of UX design, UI design, and layout and development, taking into account the specifics of fanfiction content and user behavior.*

Keywords: *website, ui, ux, stages of website creation, website layout, website structure.*

Створення вебсайту справа не швидка, особливо, коли потрібно створити якісний ґрунт для його подальшого функціонування. Це не лише технічний процес, але й комплексне поєднання аналітики, творчості та прогнозування майбутньої поведінки користувачів. Використання шаблонів щодо етапів створення сайту значно полегшує роботу, оскільки дозволяє структурувати процес і уникнути хаотичних рішень. Однак такі шаблони не є універсальними, адже кожен проєкт має свої особливості, що залежать від цілей, цільової аудиторії та типу контенту. Відповідно, навіть стандартні етапи можуть змінюватися або доповнюватися залежно від специфіки вебсайту. Кожен з етапів роботи є вкрай важливим, оскільки формує кінцевий результат, і хоча деякі з них залишаються незмінними, інші можуть зазнавати суттєвих трансформацій.

Метою цього дослідження є визначення ключових етапів розробки вебсайтів, а також виявлення тих із них, що зазнають найбільших змін і відмінностей від стандартного шаблонного підходу залежно від типу вебсайту. Особливу увагу приділено аналізу специфіки реалізації цих етапів у процесі створення фанфік-сайтів, з урахуванням особливостей контенту, поведінкових моделей користувачів і функціональних вимог до подібних платформ. Крім того, дослідження спрямоване на визначення характеру виявлених відмінностей та оцінку їх впливу на процес проєктування і розробки вебсайтів. Отримані результати можуть бути використані для удосконалення підходів до створення фанфік-сайтів, підвищення ефективності їх розробки та покращення користувацького досвіду.

Для того, аби визначити, які саме етапи розробки вебсайту мають найбільшу відмінність від шаблонного підходу у випадку створення фанфік-сайтів, доцільно спочатку розглянути загальну структуру цього процесу. Традиційно створення вебсайту можна поділити на сім основних [2, 3, 11] етапів: дослідження та планування, UX-проєктування, UI-дизайн, верстка та розробка, наповнення контентом, тестування [1, 8], запуск і подальша підтримка. Такий поділ дозволяє систематизувати роботу і забезпечити послідовність виконання завдань.

Перші та останні етапи, такі як дослідження та планування, тестування, запуск і підтримка, зазвичай є універсальними за своєю суттю і мало залежать від типу сайту. Вони базуються на загальних принципах аналізу, перевірки та



забезпечення стабільності роботи ресурсу. Етап наповнення контентом, хоча і є індивідуальним для кожного сайту, також має певну передбачуваність, оскільки передбачає розміщення матеріалів відповідно до заздалегідь визначеної структури [10].

UX-проектування для фанфік-сайтів суттєво відрізняється від стандартних інформаційних або комерційних ресурсів. Основна причина полягає у специфіці контенту та поведінки користувачів [9]. На відміну від звичайних сайтів, де користувач часто виконує чітко визначену дію (наприклад, купівлю або пошук інформації), у фанфік-спільнотах важливу роль відіграє тривала взаємодія з контентом [5, 6].

Користувачі фанфік-сайтів потребують зручної навігації між великою кількістю текстових матеріалів, системи тегів, фільтрів за жанрами, персонажами, рейтингами та іншими параметрами. Крім того, важливим є забезпечення комфортного читання: можливість змінювати шрифти, теми (зокрема нічний режим), розмір тексту. Також UX повинен враховувати соціальну складову: коментарі, лайки, підписки на авторів, збереження улюблених творів.

UI-дизайн фанфік-сайтів також має свої відмінності, які зумовлені специфікою аудиторії та контенту. Якщо для бізнес-сайтів характерна стриманість і орієнтація на конверсію, то фанфік-сайти можуть дозволити собі більш креативний і тематичний підхід. Дизайн часто відображає атмосферу фан-культури: використання кольорових схем, пов'язаних із певними фандомами, декоративних елементів, ілюстрацій або стилізованих шрифтів. Водночас важливо не перевантажити інтерфейс, адже основний контент – це текст, і він повинен залишатися легко читабельним. Особливу увагу приділяють візуальному виділенню ключових елементів: назв творів, авторів, тегів, рейтингу. UI має підтримувати швидке сканування інформації, оскільки користувачі часто переглядають багато робіт перед вибором.

Етап верстки та розробки для фанфік-сайтів є одним із найбільш технічно складних, оскільки передбачає реалізацію специфічного функціоналу. На відміну від стандартних сайтів, тут необхідно створити систему управління великими обсягами текстового контенту [4]. Серед ключових особливостей можна виділити: реалізацію системи тегів та фільтрів, підтримку різних форматів тексту (глави, серії, збірки), систему користувацьких акаунтів із можливістю публікації власних творів [7], інтеграцію механізмів взаємодії (коментарі, оцінки, підписки), оптимізацію для довготривалого читання (швидке завантаження, адаптивність).

Таким чином, найбільших змін зазнають саме етапи UX-проектування, UI-дизайну та верстки й розробки, оскільки вони безпосередньо пов'язані з досвідом користувача, способом взаємодії з контентом і технічною реалізацією функціоналу, що особливо важливо у випадку фанфік-сайтів. UX-проектування фанфік-сайтів більше орієнтоване на гнучкість, персоналізацію та підтримку спільноти, ніж на стандартні сценарії використання. Етап UI має підтримувати швидке сканування інформації, оскільки користувачі часто переглядають багато робіт перед вибором. А на етапі верстки потрібно враховувати те, що



наповненість сайту може стрімко зростати, тож важливо забезпечити масштабованість та готовність вебсайту до таких навантажень.

Отже, під час роботи з етапом UX-проектування важливо врахувати особливості взаємодії користувача із контентом. Ті ж самі системи фільтрів, тегів, пошук фанфіків, додавання нових історій чи розділів на сторінки, мають бути опрацьованими, аби користувач охоче взаємодівав та більше часу проводив на вебсайті. Для аналізу подібних речей можна взяти системи фільтрів чи пошуку в онлайн-магазинах, чи сайтів навчальних закладів або бібліотек. Однак налаштувати її під творчий контент, а отже ux-проектування має бути максимально простим та зрозумілим. До прикладу більш систематизовані, але водночас розгалужені системи фільтрів, де користувач може визначити будь який саме фендом він вибере, без прив'язки до того книга це чи фільм.

Окремої уваги потребує UI-дизайн те верстка сторінки, адже користувач буде проводити багато часу за текстом. Необхідно врахувати ширину текстового поля, й гармонійно поєднати його із кеглем, шрифтом та іншими параметрами, аби читання чи пошук фанфіку був максимально комфортним. Важливо не забувати про адаптацію: одним з кращих варіантів, окрім автоматичного налаштування тексту під формат екрану, є можливість для користувача самостійно налаштувати розмір тексту, кольорову гаму, шрифт, чи навіть кількість стовпців тексту.

Списки літератури

1. Vovk, O.V., Chebotarova, I.B., & Mendieliya, M.V. (2025). Approach to comprehensive website testing: combining usability and Functional test methods. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Сучасні тренди: колективна монографія. Т. 1. (с. 5-30). Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид». DOI: <https://doi.org/10.30837/PMW.2025.T1.005>.
2. Вовк, О.В., & Задорожна, В.К. (2025). Дослідження етапів планування UI та UX сайту. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 28-30).
3. Вовк, О.В., & Моїсеєнкова, В.О. (2019). Генерація та впровадження оптимального рішення для методології розробки веб-сайту. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 1. (с. 150-151).
4. Гула, Є.П., Куценко, А., & Гаврилюк, В. (2024). Особливості проектування дизайну веб-сайту. Актуальні проблеми сучасного дизайну. Т. 2. (с. 91-94).
5. Журавльова, М.В., & Вовк, О.В. (2018). Способи перевірки відвідуваності сайту. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. (с. 172-174).
6. Задорожна, В.К., & Вовк, О.В. (2026). Аналіз відвідуваності фанфік-сайтів в залежності від анонсів. Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених. (с. 69).
7. Кукіль, В.О. (2022). Дослідження методів розробки сайтів інтернет-магазинів. [квал. робота маг.: 122 Комп'ютерні науки. ХНУРЕ]. Репозиторій ХНУРЕ: <https://openarchive.nure.ua/entities/publication/6719396a-b6d8-4966-84b1-56f2ab1abde4>.
8. Менделєва, М.В., & Дейнеко, Ж.В. (2024). Методика тестування інтерфейсів сайтів на основі функціонального та юзабіліті тестування. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 1. (с. 187-189).
9. Сидоренко, А., Головчанська, Є., & Мусієнко, В. (2021). Особливості дизайну веб-сайтів в мінімалістичному стилі. Вітчизняна наука на зламі епох: проблеми та перспективи розвитку. Вип. 70. (с. 63-66).
10. Стадник, П.О., & Вовк, О.В. (2022). Роль використання інформаційної архітектури при проектуванні веб-сайту. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 1. (с. 82-83).
11. Шаура, А.Ю. (2023). Основні етапи створення дизайну веб-сайтів. Етнокультурні традиції в образотворчому мистецтві та дизайні України. (с. 152-154).