

ВИКОРИСТАННЯ ІКОНОК ЯК ЗАСІБ ПОКРАЩЕННЯ ІНТЕРФЕЙСУ САЙТІВ

У сучасному вебдизайні використання іконок є важливим інструментом взаємодії для користувачів. Зростання ролі візуальної комунікації зумовлене прагненням спростити інтерфейси та підвищити їх інтуїтивну зрозумілість. Іконки (піктограми) як елементи UI стали своєрідною міжнародною мовою: вдало підібрані символи прискорюють сприйняття інформації та зменшують залежність від тексту. Це особливо актуально в умовах глобалізації і мобільності, коли вебресурсами користуються люди з різних країн і пристроїв. Іконки виконують на вебсайті низку завдань [1]: забезпечують швидке розпізнавання функцій: графічні символи привертають увагу й одразу вказують на призначення елемента, особливо у випадку використання загальноновизнаних образів (лупа для пошуку, кошик для покупок тощо); сприяють економії простору інтерфейсу – компактні піктограми дозволяють розмістити більше елементів на обмеженій площі екрана без перевантаження дизайну, що є особливо важливим для мобільних версій; забезпечують універсальність інтерфейсу, міжнародність: стандартизовані символи зрозумілі незалежно від мови користувача; наприклад, значок конверта традиційно асоціюється з електронною поштою, а кошик – з онлайн-покупками; водночас необхідно враховувати культурні особливості, бо певні образи можуть мати різні інтерпретації; сприяють покращенню юзабіліті і візуальної привабливості, підвищують зручність взаємодії, формують «дружній» інтерфейс та підкреслюють фірмовий стиль продукту; узгоджений набір піктограм забезпечує візуальну цілісність дизайну, а також підсилює брендову айдентіку.

Для досягнення перелічених переваг іконки мають бути зрозумілими і однозначними для цільової аудиторії. Ефективні піктограми характеризуються простотою форм та інтуїтивною впізнаваністю. Важливим є дотримання принципу стилістичної єдності: усі іконки в межах інтерфейсу повинні бути виконані в одному візуальному ключі (однакові товщина ліній, заповнення, пропорції). Порушення цієї єдності чи некоректний вибір символів належать до поширених помилок UI-дизайну і дезорієнтують користувача [2, 3]. З огляду на обмежену кількість універсальних символів, для нетипових або складних функцій доцільно використовувати текстові підказки (лейбли), які усувають двозначність і підвищують доступність інтерфейсу. Крім того, іконка повинна чітко відповідати своєму призначенню: графічний образ

має викликати пряму асоціацію з функцією, інакше ефективність елемента значно знижується.

Сучасні іконки інтерфейсів здебільшого базуються на використанні векторних форматів графіки. SVG-іконки зберігають чіткість за будь-якого масштабу та роздільної здатності екрана, що забезпечує їх адаптивність і коректне відображення на пристроях різного типу, зокрема на Retina-дисплеях. Один векторний файл може замінити кілька растрових зображень різних розмірів, не втрачаючи якості. Крім того, SVG-файли мають невеликий обсяг і легко стилізуються за допомогою CSS або анімуються засобами JavaScript. Для впровадження іконографії часто використовують готові бібліотеки (наприклад, Material Icons) або створюють власні набори, адаптовані до айдентики проєкту. Важливим аспектом також є забезпечення доступності, зокрема додавання альтернативного тексту для змістовних іконок [4, 5].

Отже, використання іконок відіграє ключову роль у формуванні ефективного вебінтерфейсу, виступаючи засобом навігації, оптимізації взаємодії і підвищення зручності сприйняття контенту. Свідоме і послідовне використання іконок покращує користувацький досвід і робить дизайн більш зрозумілим та привабливим. Це було підтверджено під час створення вебсайту, присвяченого історії та сучасному стану кафедри МСТ ХНУРЕ, з метою структурування інформаційного контенту, спрощення навігації та забезпечення зручного сприйняття матеріалів відвідувачами ресурсу.

Список літератури

1. Іконки у веб-дизайні: для чого потрібні і як правильно їх використовувати? Shapoval Agency. [Online]. Available: <https://cases.media/en/article/ikonki-u-veb-dizaini-dlya-chogo-potribni-i-yak-pravilno-yikh-vikoristovuvati>.
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. Глюза, М., & Вовк, О. (2024). Основи UX-research. Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених. (с. 112).
4. Боровинська, Ю.Д. & Яценко, Л.О. (2023). Material Design 3 у розробці інтерфейсу Flutter крос-платформного додатку. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 10-12).
5. Chebotarova, I., & Gnatovych, V. (2025). Multimodal UX: synchronizing visual, auditory, and haptic design for human centered interfaces. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 1. (с. 180-181). Науковий керівник: Чеботарьова І.Б.