

## ОСОБЛИВОСТІ ПРОЄКТУВАННЯ КОРИСТУВАЦЬКИХ СЦЕНАРІЇВ ДЛЯ ВЕБСАЙТУ МУЗЕЙНОЇ УСТАНОВИ

*Бізюк А.В., к.т.н., професор, кафедра МСТ, ХНУРЕ*

*Кушнірова Д.А., бакалавр, кафедра МСТ, ХНУРЕ*

**Анотація.** У роботі розглянуто особливості проєктування користувацьких сценаріїв для вебсайту музейної установи. Проаналізовано їх роль у формуванні логіки взаємодії користувача з інтерфейсом та структури навігації. На основі розробленого прототипу визначено ключові елементи інтерфейсу та логіку переходів між екранами. Обґрунтовано значення користувацьких сценаріїв як основи для створення зручного та ефективного вебресурсу.

**Ключові слова:** користувацькі сценарії, інтерфейс, взаємодія, навігація, прототип, вебсайт.

Користувацькі сценарії є ключовим елементом проєктування UX-логіки цифрових продуктів, оскільки вони дозволяють описати процес взаємодії користувача з інтерфейсом у вигляді послідовності дій та відповідних реакцій системи [1]. Саме через сценарії формується користувацький досвід, який залежить від зрозумілості структури інтерфейсу, передбачуваності переходів та послідовності виконання дій.

Проєктування користувацьких сценаріїв базується на визначенні практичного завдання користувача – конкретного результату, заради якого здійснюється взаємодія з вебресурсом [1]. Для вебсайту музею це можуть бути пошук виставки, перегляд інформації про експонат або придбання квитка. На відміну від універсальних інформаційних сайтів, вебсайт музею має підтримувати не лише пошук інформації, а й підготовку користувача до відвідування, ознайомлення з експозицією та побудову індивідуальної траєкторії перегляду матеріалів. Тому сценарії повинні враховувати різні наміри користувачів: швидке отримання практичної інформації, детальне вивчення експонатів, вибір події або освітньої програми.

Кожен крок сценарію пов'язаний із конкретним екраном, його станом та інтерфейсними елементами. Це забезпечує узгодженість між сценаріями, структурою інтерфейсу та компонентами UI-kit [2]. Сценарії також дозволяють перевірити повноту інтерфейсу: відсутність екрана або елемента для певного кроку вказує на потребу доопрацювання структури [3].

У процесі проєктування доцільно враховувати основні, альтернативні та проблемні користувацькі сценарії [1]. Основний сценарій описує типовий шлях виконання завдання, альтернативні – інші варіанти взаємодії, а проблемні – ситуації помилок або обмежень, наприклад відсутність результатів пошуку чи помилку під час оформлення квитка [3].

Візуалізація користувацьких сценаріїв здійснюється за допомогою схем переходів між екранами або спрощених user journey map, які дозволяють наочно представити послідовність дій користувача та зміни станів інтерфейсу [2]. Вони дають змогу перевірити логічність побудови інтерфейсу, виявити надмірні або нелогічні переходи та забезпечити цілісність UX-рішень. У межах роботи розроблено прототип вебсайту музею, який включає основні розділи: інформацію про експозиції, галерею, події, освітні програми та контакти. На основі аналізу користувацьких сценаріїв

сформовано структуру навігації та визначено ключові елементи інтерфейсу, що забезпечують зручний доступ до контенту. Зокрема, передбачено сценарії перегляду галереї, ознайомлення з виставками, переходу до сторінки окремого експоната та отримання інформації про події.

Важливим аспектом проектування користувацьких сценаріїв є їхня відповідність цільовій аудиторії вебсайту музейної установи. Різні категорії користувачів мають різні цілі та очікування від взаємодії з ресурсом. Саме тому сценарії повинні враховувати різні варіанти поведінки користувачів і забезпечувати можливість досягнення результату незалежно від рівня досвіду користування подібними системами. Це дозволяє підвищити доступність ресурсу та зробити його більш універсальним [4].

Використання прототипу для перевірки сценаріїв дозволяє ще до реалізації вебсайту виявити надмірну кількість кроків, неочевидні переходи або відсутність необхідних елементів інтерфейсу [3]. Аналіз розроблених сценаріїв показав, що ефективність користувацького досвіду залежить від логічності послідовності дій, зрозумілості переходів між екранами та відповідності структури інтерфейсу очікуванням користувача [2]. Для прототипу вебсайту музею було визначено основний сценарій перегляду інформації про експонат: перехід із головної сторінки до розділу експозицій, вибір тематичної виставки, відкриття сторінки окремого експоната, перегляд опису, зображення та супровідної інформації. Для цього сценарію визначено відповідні екрани прототипу та інтерфейсні елементи: навігаційне меню, картки виставок, кнопки переходу, сторінку експоната та блок пов'язаної інформації

Проектування користувацьких сценаріїв забезпечує логічну, зрозумілу та послідовну взаємодію користувача з вебсайтом музейної установи. Сценарний підхід дозволяє сформувати структуру сайту, оптимізувати навігацію та підвищити зручність доступу до контенту [4]. Розроблений прототип може бути основою для подальшої реалізації вебресурсу музею.

#### Література.

1. Діаз, Е.Е. (2025). Дослідження користувацького досвіду кросплатформеного мобільного додатку-месенджера. [квал. роб. бак.: 186 Видавництво та поліграфія. ХНУРЕ]. <https://openarchive.nure.ua/entities/publication/ec69ebc6-6708-456e-9d4f-5562de940619>.
2. Гончаров, В. (2025). Дослідження впливу інтерактивних UX/UI елементів на ефективність користувацької взаємодії в електронних виданнях. [квал. роб. бак.: 186 Видавництво та поліграфія. ХНУРЕ]. <https://openarchive.nure.ua/entities/publication/da46d11c-6eb1-45e4-bd28-2b23120b06c3>.
3. Манаков, В.П., Бізюк, А.В., & Новикова, Д.В. (2025). Методи оцінювання ефективності прототипів під час UX-досліджень. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 62-63).
4. Бізюк, А.В., & Каряка, Ю.М. (2023). Дослідження UX/UI прототипу: перевірка вдосконаленої методології на підвищення ефективності взаємодії користувачів з продуктом. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 1. (с. 122-123).