

ДОСЛІДЖЕННЯ ЕТАПІВ ПЛАНУВАННЯ UI ТА UX САЙТУ

Вовк О.В., доцент, кафедра МСТ, ХНУРЕ

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

Анотація. У даній роботі було досліджено етапи планування UI/UX частин на початку створення сайту. Визначено які з елементів роботи є базовими та вимагають більшої уваги та затвердження на початку роботи, щоб закласти основу під сайт, а які можна проігнорувати на початку, допрацювавши та розвинувши згодом.

Ключові слова: ВЕБ-САЙТ, UI, UX, РОЗРОБКА СТОРІНОК, ПРОЕКТУВАННЯ САЙТУ.

З кожним роком сайти все більше вкорінюються в наше життя, виконуючи безмежну кількість функцій. Все частіше від сайту тепер вимагаються не лише базові наявність та мінімальний функціонал, а й пропрацьовану навігацію, будову та деталі, аби сайт зміг вижити серед конкурентів та забезпечити найбільш зручні умови для користувачів. Із сучасними технологіями багато-хто може подумати, що використання штучного інтелекту легко замінить UI/UX дизайнерів, але без розуміння бази, яка потрібна для проектування, не можливо створити по справжньому великий веб-сайт. Чим краще пропрацьовано перші кроки при створенні сайту, тим ліпший результат з'явиться згодом.

Метою роботи є дослідження етапів ui та ux дизайну на початкових етапах створення сайту. Визначено які етапи є необхідними із самого початку, а якими можна знехтувати до певного моменту проектування для економії часу роботи, що допоможе створити якісний сайт докладаючи менше зусиль.

Для того, аби сформувані UI складову сайту, ми маємо проаналізувати майбутню аудиторію відвідувачів. Виходити можна з таких параметрів як вік, стать, географічне розташування та інших факторів, які вплинуть на зовнішній вигляд сайту. Завдяки цьому можливо визначити які потрібні будуть шрифти, їх кегль, розміри іконок та зображень [1-3]. Якщо сайт за планом має бути зручним для користувачів із особливими потребами, ми маємо відразу визначити, які особливості дизайну зазнають окремого підходу. Також важливою частиною дизайну сайту є кольорова гама, в яку також враховується тон зображень. Але оскільки заміна кольору не змінює кардинально сторінку сайту, і можуть обратися інші відтінки з різних причин, зробимо висновок що підбір кольорової гама сайту не є настільки важливим на початкових етапах проектування сторінки.

Предмети, що розташовані поруч один з одним сприймаються групою об'єктів [4]. Цей принцип дизайнер має враховувати при верстці сторінки, а оскільки в такому випадку буде застосовуватись модульна сітка, то всі елементи на сторінці будуть гармонійно скомпоновані, і можлива подальша зміна розташування буде вкрай складним. Тож із місцезорозташуванням іконок, зображень та їх розмірами варто визначитися на початку, чи хіба окреслити основні області, де матеріал буде знаходитись, і на подальших етапах можливі будуть дрібні зміни без серйозних проблем.

Іншою складовою UI, яку я вважаю за потрібним підкреслити – це шрифт. При створенні сайту використовуються максимум 2 шрифти, для основного тексту та заголовків. Зазвичай текст для заголовків підбирають так, щоб передавалась тематика сайту, а основний текст за вимогами цільової аудиторії. Те саме стосується й шрифту, однак окрім вимог цільової аудиторії, він ще може змінюватися в залежності від адаптивності пристроїв, на які розрахований сайт.

Також варто заздалегідь враховувати адаптивність дизайну. Сайт повинен бути зручним у використанні на різних пристроях: планшетах, смартфонах та десктопах. Це забезпечує ширше охоплення аудиторії та збільшує зручність користування. Адаптивність може бути вирішена різними способами, тому дизайнеру варто врахувати на початку роботи ключові моменти із цим пунктом.

На початкових етапах UX-проектування часто допускаються типові помилки, що значно впливають на якість користувацького досвіду. Однією з найпоширеніших помилок є нечітка ієрархія інформації та логічних зв'язків між сторінками, що створює відчуття незрозумілості та складності навігації. Також досить часто зустрічається використання інтерактивних елементів без чіткого значення або зрозумілої іконографії, що призводить до неправильного застосування або ігнорування дій. Ще однією поширеною помилкою є створення завдань, які вимагають від користувачів зайвих зусиль або великої кількості кроків, що знижує інтерес та рівень залучення [5]. Особливо важливим аспектом є забезпечення адаптивності сайту, оскільки відсутність мобільної версії значно зменшує зручність та доступність ресурсу для широкої аудиторії.

Почати UX проектування сайту [6-10] можна зі структурної схеми (рис. 1). Це допоможе спроектувати початкову будову, кількість сторінок та приблизну ієрархію між ними.



Рисунок 1 – Приклад структурної схеми сайту

При подальших кроках це допоможе при проектуванні навігації та переходам між сторінками сайту, аби жодна з них не загубилась, чи не було випадково зроблено перехід не на ту сторінку. Після структурної схеми вже робиться схема навігації між сторінками, яка може бути різних типів, наприклад каскад, хмарочок чи павутина. Схема обирається в залежності від розміру сайту, самого ux-дизайнера та інших

деталей, щоб ораний варіант був найбільш зручним і мав можливість змінити кількість можливих помилок.

В результаті проведеного дослідження можемо підвести підсумки, що для початкового етапу UI частини сайту ми маємо врахувати такі основні пункти як цільова аудиторія та візуальна схематизація сторінки сайту, розташування елементів, місць та визначення розмірів під зображення, іконки та блоки тексту. Із частин UI дизайну якими можна знехтувати на початковому етапів – це кольорова гама, шрифт для заголовків та основного тексту, кегль. Щодо UX проектування, основним пунктом який потребує затвердження при розробці – це структурна схема сайту, з урахуванням усіх його сторінок та підпорядкованість, та які з них будуть відгалуженням. З другорядних етапів UX дизайну є схема навігації між самими сторінками та їх візуальне відображення у програмах, для кращої візуалізації, розуміння результату і подальшої корекції.

Література.

1. Самонюк, Т.В., & Киселев, Г.Д. (2020). Методи розробки інтерфейсу користувача у веб-застосунках. Вісник Університету «Україна», 1(24), 210-223. <https://doi.org/10.36994/2707-4110-2020-1-28-18>.
2. Вовк, О.В., Манаков, В.П., & Анічіна, А.А. (2024). Особливості розробки UI/UX інтернет магазину зоотоварів. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 1. (с. 166-167).
3. Вовк, О.В., & Чусь, В.В. (2024). Роль ергономіки у створенні ефективних інтерфейсів. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 1. (с. 199-200).
4. Гаврил, М. (2023). UX/UI дизайн: основні принципи розробки ефективних інтерфейсів. Дніпро: ДНУ ім. Олеся Гончара.
5. Куценко, А., & Пасько, О. (2023). Особливості проектування графічного інтерфейсу (GUI) веб-сайту. Актуальні питання гуманітарних наук, 63, т. 1, 126-131. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/63-1-18>.
6. Діденко, М.В., & Вовк, О.В. (2020). Дослідження методів оцінки UX інтерфейсів нового покоління. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 128-130).
7. Глюза, М., & Вовк, О. (2024). Основи UX-research. Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених. (с. 112).
8. Глюза, М., & Вовк, О. (2023). Usability-тестування як ефективний показник успішності веб-продуктів. Науковий простір: актуальні питання, досягнення та інновації. (с. 348-350).
9. Глюза, М., & Вовк, О. (2024). Дослідження A/B тестування для визначення оптимального варіанту інтерфейсу. Сучасні аспекти та перспективні напрямки розвитку науки. (с. 276-278).
10. Глюза, М.П., Вовк, О.В., & Григор'єв, О.В. (2024). Алгоритми оцінки якості usability веб-сайту. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 20-23).