

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет радіоелектроніки

Факультет Комп'ютерних наук
(повна назва)

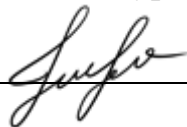
Кафедра Медіасистем та технологій
(повна назва)

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
Пояснювальна записка

рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Проектування веб-сайту для фанатів гри «Valorant»
(тема)


Виконав:
студентка 4 курсу, групи ВПВПС-20-2

 Нєводова В.Д.
(прізвище, ініціали)

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. Парамонов А.К.
(посада, прізвище, ініціали)

Допускається до захисту
Зав. кафедри МСТ

(підпис)

Дейнеко Ж.В.
(прізвище, ініціали)

2024 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)
«20» травня 2024 р.

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

студентові _____ *Неводової Валерії Дмитрівні* _____
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи _____ *Проектування веб-сайту для фанатів гри «Valorant»* _____

Затверджена наказом по університету від _____ 20 травня 2024р. № 458 Ст _____

2. Термін подання студентом роботи до екзаменаційної комісії _____ 10 червня 2024 р. _____

3. Вихідні дані до роботи

Тип WEB-видання – інформаційний інтерактивний веб-сайт; розповсюдження через мережу Інтернет; Національні та міжнародні стандарти оцінки якості веб-сайтів; Методи та принципи побудови інтерфейсу користувача


4. Перелік питань, що потрібно опрацювати в роботі

Вступ, Аналіз завдання кваліфікаційної роботи, визначення цілей і завдань проектування; Аналітичний огляд досягнень у виробництві та застосуванні web-видань; Послідовність виготовлення web-видання; Вибір інструментальних засобів розробки; Проектування інформаційної структури та навігації; Розробка модульної сітки та графічного дизайну; Наповнення контентом сторінок видання; Тестування і публікація; Результати проектування та розробки; 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; Актуальність та мета роботи; Завдання роботи; Аналіз цільової аудиторії; Аналіз аналогів; Вибір інструментальних засобів; Інформаційна структура та навігація; Модульна сітка, Розробка графічного дизайну, Наповнення контентом сторінок видання, Результати проектування та розробки, Економічна частина; Висновки.

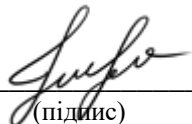
6. Консультанти розділів роботи (п. 6 включається до завдання за наявності консультантів згідно з наказом, зазначеним у п. 1)

Найменування розділу	Консультант (посада, прізвище, ім'я, по батькові)	Позначка консультанта про виконання розділу	
		підпис	дата
Основна частина	ст. викл. Парамонов А.К.		09.06.2024
Економічна частина	ас. Помогалова Н.В.		05.06.2024


КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Аналіз завдання на кваліфікаційну роботу	21.05	
2	Аналітичний огляд літератури за темою роботи	24.05	
3	Вибір технологій та інструментальних засобів	27.05	
4	Проектування інформаційної структури	28.05	
5	Розробка графічного дизайну	31.05	
6	Створення прототипу та його тестування	04.06	
7	Економічна частина	05.06	
8	Оформлення пояснювальної записки	08.06	
9	Оформлення графічної частини	09.06	

Дата видачі завдання 20 травня 2024 р.

Студент 
(підпис)

Неводова В.Д.

Керівник роботи 
(підпис)

ст. викл. Парамонов А.К.
(посада, прізвище, ініціали)

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка кваліфікаційної роботи містить: 57 с., 2 табл., 16 рис, 1 дод., 22 джерел.

VALORANT, ГРАВЦІ, ІГРИ, КІБЕРСПОРТ, ДИЗАЙН, СПІЛЬНОТА, ШУТЕР, ЧЕМПІОНАТ, ФАН-САЙТ, САЙТ.

Метою кваліфікаційної роботи є створення веб-сайту для фанатів гри Valorant, що включає кілька ключових етапів розробки. Основними з них є дизайнерська частина, розробка UI/UX дизайну і UI-kit, а також створення прототипу для подальшої реалізації проєкту.

Особливістю розробленого веб-сайту для фанатів є його спрямованість саме на українську спільноту гравців Valorant. Такий сайт забезпечуватиме їм доступ до актуальної інформації, локалізованих керівництв, новин та стане зручною платформою для обміну досвідом. У рамках кваліфікаційної роботи розглянуті сучасні технології веб-розробки, методи залучення користувачів та інтеграція з соціальними мережами для створення активної та взаємодіючої спільноти.

ABSTRACT

The explanatory note of the qualification work contains 57 p., 2 tabl., 16 pic., 1 app., 22 sources.

VALORANT, GAMERS, GAMES, CYBERSPORTS, DESIGN, COMMUNITY, SHOOTER, CHAMPIONSHIP, FAN SITE, SITE.

The goal of the qualification work is to create a website for fans of the game "Valorant", which includes several key stages of development. The main ones are the design part, the development of UI/UX design and UI-kit, as well as the creation of a prototype for the further implementation of the project.

A special feature of the developed fan website is its focus on the Ukrainian community of Valorant players. This site will provide them with access to up-to-date information, localized guides, news and will be a convenient platform for sharing experiences. As part of the qualification work, modern web development technologies, user engagement methods, and integration with social networks to create an active and interactive community were considered.

ЗМІСТ

	С.
ВСТУП.....	7
1 АНАЛІЗ ЗАВДАННЯ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ.....	9
2 АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД ДОСЯГНЕНЬ У ВИРОБНИЦТВІ ТА ЗАСТОСУВАННІ WEB-ВИДАНЬ.....	11
2.1 Сучасні тенденції розвитку відеоігор та кіберспорту.....	11
2.2 Тенденції розвитку кіберспорту в Україні.....	12
2.3 Поняття та важливість фанатських сайтів.....	14
2.4 Аналіз аналогів.....	15
2.5 Основні етапи створення сайтів.....	18
3 ПОСЛІДОВНІСТЬ ВИГОТОВЛЕННЯ WEB-ВИДАННЯ.....	21
4 ВИБІР ІНСТРУМЕНТАЛЬНИХ ЗАСОБІВ РОЗРОБКИ.....	24
4.1 Вибір інструментальних засобів для планування та графічних ескізів.....	24
4.2 Вибір інструментальних засобів для роботи з зображеннями.....	25
4.3 Вибір інструментальних засобів для створення прототипу сайту.....	25
5 ПРОЄКТУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СТРУКТУРИ ТА НАВІГАЦІЇ.....	27
5.1 Проєктування структури сайту.....	27
5.2 Проєктування навігації сайту.....	28
6 РОЗРОБКА МОДУЛЬНОЇ СІТКИ.....	33
7 РОЗРОБКА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ.....	34
7.1 Вимоги до оформлення веб-сайту.....	34
7.2 Особливості дизайну гри Valorant.....	35
7.3 Вибір графічного оформлення.....	38
7.4 Розробка макетів та дизайну сторінок.....	40
8 НАПОВНЕННЯ КОНТЕНТОМ СТОРІНОК ВИДАННЯ.....	43
9 ТЕСТУВАННЯ І ПУБЛІКАЦІЯ.....	45
10 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА.....	48
ВИСНОВКИ.....	54
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ.....	56
ДОДАТОК А Дизайн сайту.....	58

ВСТУП

У сучасному світі цифрових технологій та інтерактивних медіа, веб-сайти стали ключовими платформами для спільнот, що об'єднують людей зі спільними інтересами. Віртуальна реальність вже давно стала невід'ємною частиною нашого повсякденного життя. Ігри стали популярним та захоплюючим способом проведення вільного часу, а комп'ютерні турніри – місцем, де проявляються навички та стратегічне мислення. Особливо це стосується ігрової індустрії, де фанатські спільноти шукають простір для обміну досвідом, обговорення стратегій та поділу особистих досягнень. Valorant – це тактичний шутер від першої особи, розроблений компанією Riot Games, вона стала однією з найбільш обговорюваних майже з самого випуску в мережу інтернет та одним з популярних проєктів останніх років, швидко завоював серця геймерів по всьому світу, створивши величезну спільноту фанатів.

Ринок фан-сайтів, присвячених іграм, демонструє значну активність, особливо у випадку популярних шутерів. Фан-сайти для Valorant мають високу відвідуваність та активні, що обговорюють новини, стратегії, оновлення та інші аспекти гри. Проте існують певні проблеми, які потребують вирішення, особливо в контексті створення фан-сайту для української спільноти гравців. Серед основних проблем можна виділити недостатню локалізацію контенту. Відсутність локалізованого контенту та платформ для обміну досвідом між українськими гравцями обмежує можливості повноцінного залучення до глобальної спільноти. Крім того, багато існуючих ресурсів не підтримують українську мову, що створює додаткові труднощі для гравців, які воліють отримувати інформацію рідною мовою. Відсутність локалізованого контенту та платформ для обміну досвідом між українськими гравцями обмежує можливості повноцінного залучення до глобальної спільноти.

Мета даної кваліфікаційної роботи – розробка проєкту фанатського веб-сайту для української спільноти гравців Valorant. Такий сайт буде забезпечувати їм доступ до актуальної інформації, локалізованих керівництв, новин та платформи для обміну досвідом. У рамках роботи будуть розглянуті сучасні технології веб-розробки, методи залучення користувачів та інтеграція з соціальними мережами для створення активної та взаємодіючої спільноти.

Проєктування фанатського веб-сайту по грі Valorant є актуальною темою в умовах стрімкого зростання популярності цієї гри та збільшення кількості її шанувальників. Актуальність роботи полягає у створенні спеціалізованого фан-сайту для української спільноти Valorant, такий сайт може стати важливим ресурсом забезпечуючи доступ до якісного контенту та можливостей для взаємодії та обміну інформацією, підтримки новачків та створення міцної спільноти. Завдяки локалізації контенту український фан-сайт зможе ефективно конкурувати з міжнародними аналогами та забезпечити комфортне середовище для гравців. Результати цієї роботи можуть стати основою для подальших досліджень у галузі проєктування фанатських веб-сайтів та розробки спеціалізованих платформ для геймерів.

1 АНАЛІЗ ЗАВДАННЯ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ

Основне покликання веб-сайту для фанатів гри Valorant – це створити унікальний та інтерактивний онлайн простір спеціалізованого онлайн-ресурсу для української спільноти та не тільки, що зможе об'єднати гравців та однодумців. Цей сайт забезпечуватиме доступ до актуальної інформації, локалізованих керівництв, новин та платформи для обміну досвідом між гравцями. Веб-сайт стане ресурсом для отримання актуальних новин, оновлень, описів ефективних практик та стратегій, що допоможуть гравцям удосконалювати свої навички та знання про гру. Інтерактивність сайту передбачає створення форумів, обговорень та інших інструментів, які залучатимуть користувачів до активної участі у житті спільноти.

Актуальність роботи зумовлена необхідністю створення ресурсів, які будуть сприяти розвитку української ігрової спільноти, забезпечуючи їй доступ до якісного контенту та можливостей для взаємодії. Результати цієї роботи можуть стати основою для подальших досліджень у галузі проєктування фанатських веб-сайтів та розробки спеціалізованих платформ для гравців. Також важливою зазначити популярність гри у кіберспортивному просторі та забезпечення оглядів турнірів, розкладів матчів і результатів. Дизайн та брендинг сайту повинні відображати унікальний стиль та атмосферу гри, створюючи впізнаваний та привабливий вигляд для користувачів.

Дослідження цільової аудиторії для веб-сайту передбачає аналіз демографічних характеристик, поведінкових інтересів та потреб потенційних користувачів. Це включає вивчення віку, статі, географічного розташування, рівня доходів та освіти аудиторії, щоб зрозуміти, хто вони, як часто вони грають, які аспекти гри їх найбільше цікавлять (наприклад, новини про оновлення, турніри, ігровий процес), та які інші платформи вони використовують для отримання інформації (форуми, соціальні мережі, ресурси потокового віщання тощо). На основі цих досліджень було виявлено

такі дані: основна вікова аудиторія Valorant – складається з молодих людей, переважно у віці від 14 до 30 років. Хоча вподобання грати традиційно, особливо шутери та МОВА ігри, асоціюється з чоловіками, важливо врахувати і значну частку жіночої аудиторії. В кожній грі, хоча б один гравець з 5 буде жіночої статі. Також фанати гри поширені по всьому світу, але зосереджені у Північній Америці, Європі та Азії. У [20] зазначити, що відсоток жінок, які грають, є найвищим у минулих СНД країнах.

Рівень доходів варіюється, але багато гравців є студентами або молодими професіоналами, які мають середній рівень доходів. Гра позиціонується як безкоштовна, хоч й має платні (пожертвування) речі, а сума за нього залежить від регіону, що є великим плюсом для гравців з регіону, де рівень економіки нижче, ніж у країні створення гри. Важливо зазначити, хоч й ціни є регіональними, але вони не є маленькими, тобто за середній скін з ефектами треба заплатити близько 560 грн у гри. Тобто, якщо людина хоче яких крутий вигляд персонажу, треба платити. Не дивлячись на це, гра дає можливість отримати безкоштовні скіни за допомогою батл-пасивів, в яких є як платні позиції, так і безкоштовні.

Варіативність інтересів у цільовій аудиторії є великою. Часто зустрічають людей, які після популярної ММО гри Ganshin Impact прийшли до шутер ігор, особливо до Valorant, через її графіку та динамічність боїв. Також популярним джерелом переходу до гри є гравці CS:GO, де вони від реалістичних боїв переходять до динамічних матчів.

Зручність сайту полягає у важливості швидкого доступу до потрібної інформації без зайвих кроків, актуальності інформації, необхідності своєчасного оновлення контенту, щоб відповідати останнім подіям у грі, та інтерактивних елементах, таких як форуми, коментарі, можливості примати участь у дискусіях.

2 АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД ДОСЯГНЕНЬ У ВИРОБНИЦТВІ ТА ЗАСТОСУВАННІ WEB-ВИДАНЬ

У сучасному світі відеоігри та кіберспорт набули значної популярності, що зумовило появу численних фан-сайтів. Дослідження літератури з проєктування таких сайтів допомагає зрозуміти, які елементи є важливими для залучення та утримання аудиторії.

2.1 Сучасні тенденції розвитку відеоігор та кіберспорту

Кіберспорт [18], або електронний спорт [5] – це вид змагань на основі відеоігор, де професійні гравці або команди змагаються між собою у різних жанрах ігор. Це організована, структурована діяльність, яка часто включає турніри, ліги, чемпіонати та інші змагання, що можуть проводитися як онлайн, так і на спеціально організованих подіях на стадіонах у будь-яких кранах світу.

Кіберспорт як офіційний вид спорту – неминуче явище, породжене розвитком інтернету, популярністю комп'ютерних ігор та невичерпним бажанням людини брати участь у змаганнях. Кіберспорт не лише розвивається як розважальна індустрія, але й впливає на розвиток технологій, покращуючи стандарти обладнання, програмного забезпечення та трансляцій. Він також має соціальний та культурний вплив, сприяючи створенню нових можливостей для кар'єри, розвитку молоді, залученню до технічної освіти та популяризації здорового способу життя через активне тренування та командну роботу. Ці тенденції відображають постійний розвиток індустрії відеоігор та кіберспорту, що стає дедалі популярнішою та економічно значущою у сучасному світі.

Кіберспорт у грі Valorant розвивається стрімкими темпами, перетворюючи цю гру на одну з найпопулярніших дисциплін у світі електронного спорту.

2.2 Тенденції розвитку кіберспорту в Україні

Розвиток ігрової індустрії в Україні демонструє динамічний ріст і значний потенціал. Зокрема, спостерігається зростання популярності мобільних ігор, що зумовлено широким доступом до смартфонів та розвитком мобільних технологій. Українські розробники активно виходять на західні ринки, пропонуючи високоякісні продукти, які здобувають міжнародне визнання. Однією з ключових тенденцій є активний розвиток інді-сцени. В Україні безліч незалежних розробників створюють оригінальні та інноваційні ігри, завойовуючи світове визнання. Наприклад, серед популярних українських проєктів можна виділити ігри студії GSC Game World, як «S.T.A.L.K.E.R.», та гру «Metro 2033» від розробників 4A Games та інші.

Водночас зростає інтерес до кіберспорту, кількість турнірів та ліг збільшується, зокрема за підтримки великих компаній. Відбуваються місцеві та міжнародні турніри, які приваблюють велику аудиторію. Все більше людей цікавляться кіберспортом не лише як глядачі, але й як гравці, які прагнуть професійної кар'єри. Українські команди та гравці часто беруть участь у міжнародних турнірах, демонструючи високий рівень професіоналізму та майстерності на міжнародних змаганнях з популярних ігор, таких як Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive, PUBG та також Valorant, мають величезну популярність та привертають тисячі глядачів. Однією з таких команд є українська команда Natus Vincere (Na'Vi) [11], які завоювали світову популярність та регулярно беруть участь у міжнародних турнірах з цих ігор.

Одним з помітних українських кіберспортсменів у грі Valorant є Кирило ANGE1 Карасьов [8]. ANGE1 – це справжня легенда кіберспорту, відомий своєю кар'єрою в дисципліні Counter-Strike, а пізніше – в Valorant. Після виходу гри ANGE1 вирішив перейти на нову платформу. Він приєднався до команди FunPlus Phoenix (FPX), яка швидко стала однією з найсильніших команд у Європі. Кирило разом зі своєю командою FPX брав участь у багатьох

престижних турнірах, таких як VCT (Valorant Champions Tour), де команда постійно показує високі результати.

Кіберспортсмени, такі як Кирило ANGE1 Карасьов, грають важливу роль у популяризації кіберспорту в Україні та демонструють світу високий рівень українських гравців. Їхні досягнення надихають нове покоління гравців, відкриваючи перед ними двері у великий світ професійного кіберспорту.

Відкриваються нові кіберспортивні арени та центри, що сприяє професійному розвитку гравців та залученню нових шанувальників. Державна підтримка ІТ та геймінг-індустрії в Україні зростає завдяки створенню спеціальних програм та пільг для розробників. Залучення іноземних інвестицій у ігровий-сектор стимулює розвиток стартапів та нових проєктів. Зростає також кількість незалежних розробників, які створюють унікальні інді-ігри з неповторним стилем та процесом гри. Інді-проєкти часто фінансуються через платформи колективного фінансування, що дозволяє зменшити фінансові ризики та залучити спільноту ще на стадії розробки. Розвиток хмарних сервісів дозволяє запускати вимогливі до ресурсів ігри на менш потужних пристроях, розширюючи аудиторію гравців. Розробники приділяють більше уваги локалізації своїх продуктів для українських гравців, враховуючи мовні та культурні особливості. Створюються ігри, які відображають місцеву культуру та історію, що робить їх більш привабливими для місцевої аудиторії.

Збільшується кількість онлайн-спільнот та фан-сайтів, де гравці можуть обмінюватися досвідом, обговорювати новини та отримувати підтримку. Соціальні мережі стають важливими платформами для просування ігор та взаємодії з аудиторією. Ці тенденції вказують на те, що ігрова індустрія в Україні має великі перспективи для подальшого зростання та розвитку, створюючи нові можливості для гравців, розробників та інвесторів.

2.3 Поняття та важливість фанатських сайтів

Фанатські сайти – це онлайн-платформи, створені та керовані шанувальниками певної гри, фільму, серіалу, музичного гурту чи іншого культурного явища [6]. Вони відіграють важливу роль у підтримці та розвитку спільнот навколо цих захоплень, надаючи користувачам місце для обміну інформацією, новинами, контентом та емоціями.

Фанатські сайти створюються ентузіастами, які прагнуть об'єднати однодумців та створити простір для спілкування та взаємодії. Ці сайти часто містять форуми, блоги, новинні розділи, галереї зображень, відео, керівництва та багато іншого контенту, що цікавить фанатів. Вони можуть бути присвячені конкретній грі, наприклад, Valorant. Адміністратори та активні учасники таких сайтів зазвичай беруть на себе відповідальність за модерацію контенту, організацію заходів та оновлення інформації.

Ці сайти часто є джерелом актуальної інформації про новини, тому взаємодія з офіційними джерелами є важливою складовою для надання реальної інформації, вчасного оновлення та події, пов'язані з предметом їхнього захоплення. Фанати можуть швидко дізнаватися про нові випуски, покращення, турніри чи концерти, залишаючись в курсі останніх подій. Часто такі сайти містять окремий відділ для творчості гравців та користувачів. Тобто є підтримка творчості, яка дозволяючи користувачам ділитися своїм мистецтвом, такими як: арт, відеомонтажі, косплеї тощо. Це не тільки сприяє особистому розвитку учасників, а й збагачує спільноту цікавим і різноманітним контентом.

Таким чином, фан-сайти відіграють ключову роль у підтримці та розвитку культурних явищ, сприяючи формуванню активних та згуртованих спільнот, що збагачують досвід учасників і підтримують їхні інтереси та захоплення.

2.4 Аналіз аналогів

Аналіз аналогів є важливим етапом при проектуванні будь-якого сайту та видання. Цей процес передбачає дослідження та оцінку існуючих веб-сайтів, які обслуговують подібну аудиторію або мають схожий функціонал. Мета аналізу – виявити сильні та слабкі сторони аналогів, щоб використати ці знання для створення унікального та конкурентоспроможного продукту.

Провівши певний аналіз схожих сервісів, було виявлено наступні аналоги.

Першим аналогічним сайтом виявився сайт ValorantWiki [16], який є одним із провідних ресурсів для фанатів гри Valorant. ValorantWiki – це платформа, призначена для надання інформації та ресурсів, пов'язаних з відеогрою Valorant. Ця платформа пропонує користувачам широкий спектр матеріалів, включаючи статті, керівництва, стратегії, турнірні результати та інше, що стосується гри Valorant.

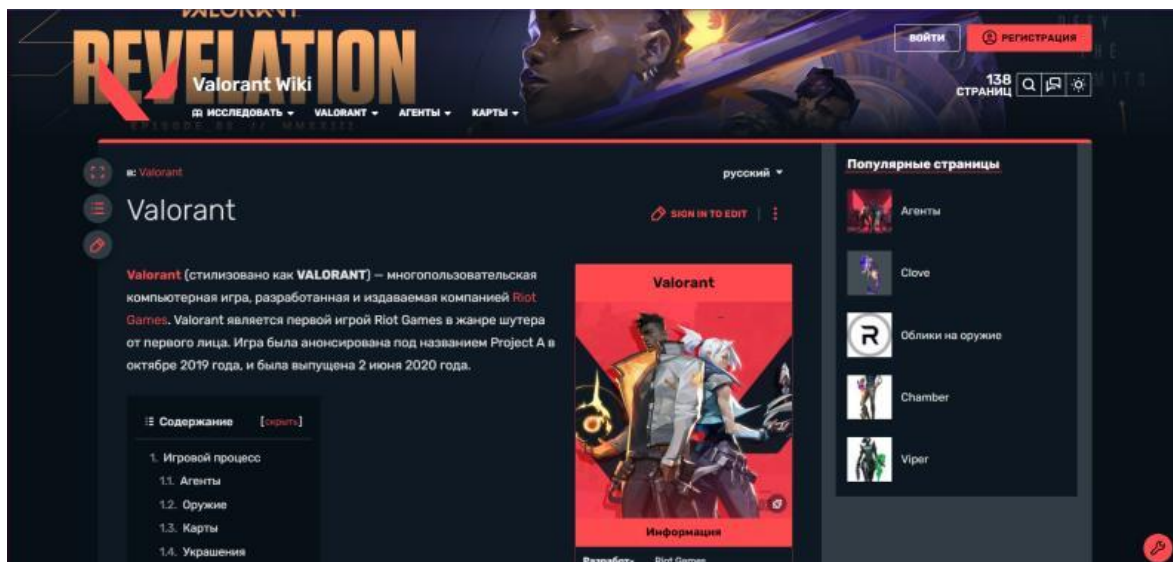


Рисунок 2.1 – Головна сторінка фан-сайту ValorantWiki

З визначених переваг сайту було виділено: інформаційний контент та його актуальність, яка оновлюється відповідно до офіційного джерела, детальність контенту та інформації для матчів для гравців будь-якого рівня,

структура та навігація сайту, має ефективний інструмент пошуку необхідних статті за ключовими словами.

З виявлених недоліки можна зазначити застарілий дизайн, нестабільна якість статей, деякі статті можуть містити помилки або неповну інформацію, неповна робота адміністрації.

Проте деякі аспекти дизайну та користувацького інтерфейсу, а також наявність великої кількості реклами та варіативність якості контенту є недоліками, які можуть бути покращені для підвищення загального користувацького досвіду.

Другий аналог – це платформа GameLeap [15]. Вона спеціалізується на навчанні та підвищенні навичок у відеоіграх. Ця платформа пропонує відеоуроки, курси, самостійні тренування та з професійними гравцями, інші ресурси для гравців, які бажають покращити свої навички та досягти більшого успіху у своїх улюблених іграх, платформа охоплює широкий спектр ігор, включаючи шутери, ММОРПГ, стратегії, файтинги та інші.

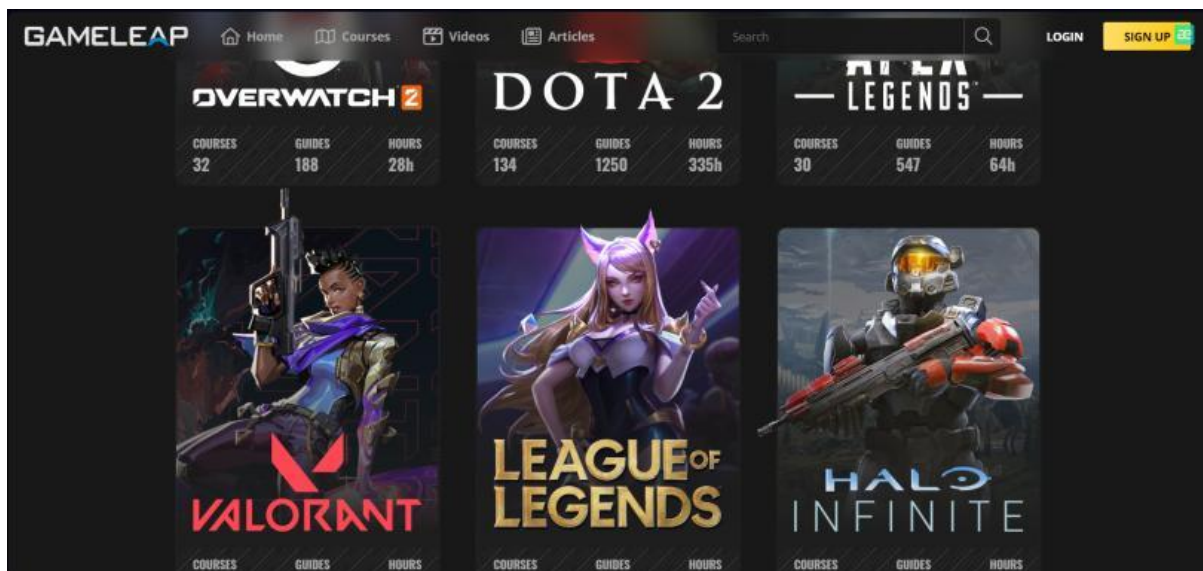


Рисунок 2.2 – Головна сторінка фан-сайту GameLeap

Сайт має сучасний та професійний дизайн з інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом, що полегшує навігацію. Він добре оптимізований для мобільних пристроїв, забезпечуючи зручність користування як на комп'ютерах, так і на

смартфонах. Користувачі можуть залишати відгуки та оцінки до відео, сайт пропонує різні варіанти підписки, що надають доступ до преміум-контенту, функція відстеження прогресу дозволяє користувачам бачити свій розвиток та ефективно планувати навчання.

До недоліки платформи GameLear можна віднести обмеження функціоналу для безкоштовного перегляду. Для доступу до повного спектру контенту необхідно оформити підписку, що може бути занадто дорогим для деяких користувачів. Безкоштовна версія сайту пропонує обмежений обсяг контенту, що може бути недостатньо для повноцінного навчання. Контент доступний лише англійською мовою, що може бути бар'єром для гравців з інших мовних груп.

Також важливо провести аналіз офіційного сайту гри Valorant [17], щоб вивити основні впізнавальні дизайнерські елементи, які допоможуть влучно побудувати дизайн сайту.

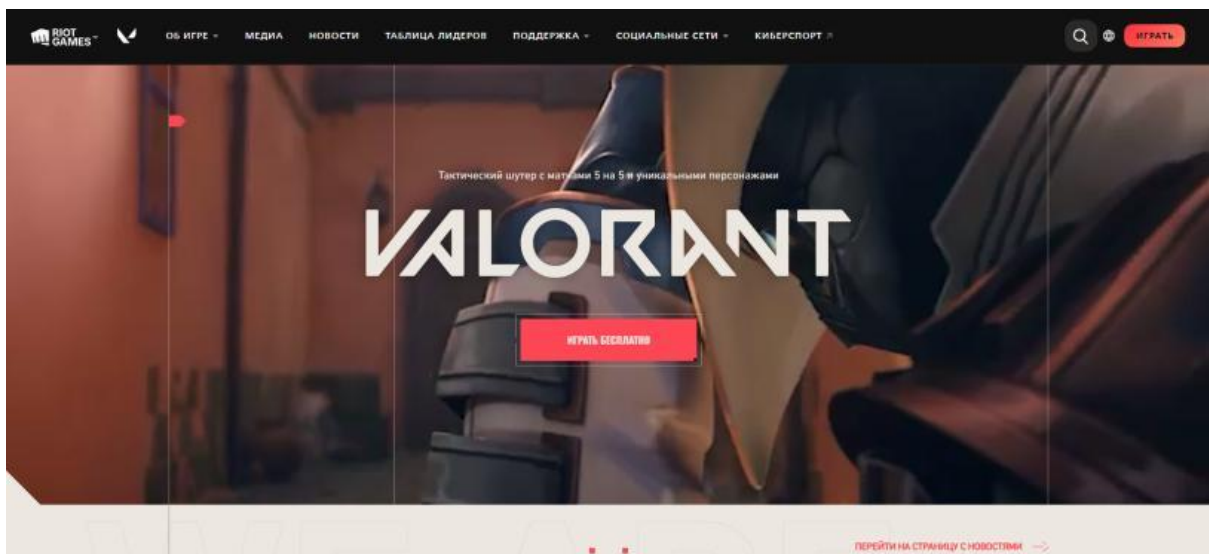


Рисунок 2.3 – Офіційний сайт Valorant

Перш за все, сайт привертає увагу своєю загальною естетикою. Дизайн офіційного сайту Valorant має сучасний, технологічний стиль, який підкреслює футуристичну атмосферу гри. Це досягається за допомогою темних кольорів та яскравих акцентів, таких як червоний, білий та чорний.

На головній сторінці виразно представлені великі банери з зображеннями персонажів (агентів) гри, а також кіберспортивні події та новини. Це створює динамічний і захоплюючий перший враження. Важливим елементом є використання графічних елементів та анімацій, які підкреслюють інтерфейс гри та привертають увагу користувачів.

Текстовий контент організований з урахуванням зручності читання: великі заголовки, короткі тексти і зрозумілі підписи. Офіційний сайт гри також використовує багато інтерактивних елементів, таких як відеовставки, слайдери та кнопки з чіткою навігацією, що покращує користувацький досвід.

Однією з ключових особливостей є розділ для новин та анонсів, де регулярно оновлюється інформація про виправлення та доповнення, нових агентів та майбутні кіберспортивні події. Використання великих зображень і відео роликів додає динамічності та залученості, що є важливим аспектом для залучення нових гравців та утримання існуючих.

Таким чином, офіційний сайт Valorant має кілька ключових дизайнерських елементів: сучасний графічний стиль, інтерактивність, чітку і зрозумілу навігацію, регулярне оновлення контенту і використання великої кількості мультимедійних матеріалів. Усі ці елементи допомагають створити ефектний і зручний для користувачів дизайн сайту, здатний залучити і утримати широку аудиторію. Це варто використовувати як приклад для створення дизайну майбутнього сайту для фанатів.

2.5 Основні етапи створення сайтів

Створення веб-сайтів – це складний і багатоступеневий процес [7], який вимагає ретельного планування, технічних навичок та креативного підходу. Основні етапи створення сайтів включають планування, проектування, розробку, тестування, запуск та підтримку. Кожен з цих етапів є важливим для досягнення успішного результату. Першим етапом є планування, яке включає визначення цілей сайту, аналіз цільової аудиторії та розробку контент-

стратегії. На цьому етапі важливо зрозуміти, які функції повинен виконувати сайт, який контент буде розміщено, та як він буде структуруватися. Це також час для збору вимог від замовника та узгодження всіх деталей проєкту. Планування завершується створенням технічного завдання, яке буде керівництвом для наступних етапів. Проєктування фан-сайту включає кілька ключових етапів:

- аналіз цільової аудиторії та її потреб;
- розробка концепції та структури сайту;
- створення прототипу з урахуванням дизайну та користувацького досвіду;
- розробка контенту, включаючи текстовий, графічний та відеоматеріал;
- тестування та запуск сайту, з подальшим моніторингом та оптимізацією.

Наступним етапом є проєктування, під час якого розробляється інформаційна архітектура сайту. Це включає створення каркасів (wireframes) і прототипів, які визначають розташування елементів на сторінках та їх взаємодію. Проєктування також включає створення дизайну, який відповідає стилю задумки або компанії. Дизайн повинен бути не тільки естетично привабливим, але й зручним для користувачів (UX дизайн).

На етапі дизайну створюються прототипи (чорнові макети сторінок) для демонстрації розташування основних елементів. Потім розробляється візуальний дизайн сайту, який затверджується з клієнтом.

Процес створення прототипу сайту є надто важливим етапом у дизайні, оскільки він дозволяє відтворити структуру і функціональність сайту перед початком розробки. Спочатку розробляється карта сайту, яка є схематичним зображенням, включаючи основні розділи та сторінки, а також визначаються взаємозв'язки між ними. Далі здійснюється визначення користувацьких шляхів, що передбачає моделювання основних сценаріїв використання сайту.

Після завершення проєктування розпочинається розробка сайту. Це технічний етап, під час якого дизайн перетворюється на функціональний веб-сайт. Розробники створюють HTML, CSS та JavaScript код, налаштовують бази даних і інтегрують необхідні платформи та системи керування контентом

(CMS). Важливо забезпечити, щоб сайт був адаптивним, тобто правильно відображався на різних пристроях і розмірах екранів.

Тестування є наступним важливим етапом. На цьому етапі сайт перевіряється на наявність помилок, проблем з безпекою та продуктивністю. Тестування включає перевірку кросбраузерної сумісності, тестування на різних пристроях, а також перевірку всіх функціональних можливостей сайту.

Після успішного тестування настає етап запуску. Сайт переноситься з тестового середовища на публічний сервер і стає доступним для користувачів. Це також включає налаштування доменного імені та конфігурацію серверного середовища. Запуск повинен супроводжуватися ретельним моніторингом для швидкого виявлення та усунення будь-яких проблем, які можуть виникнути.

Останнім етапом є підтримка сайту. Це постійний процес, який включає оновлення контенту, додавання нових функцій, забезпечення безпеки та оптимізацію продуктивності. Регулярне технічне обслуговування допомагає залишатись йому актуальним на довгі роки використання. Підтримка також включає аналіз поведінки користувачів за допомогою аналітичних інструментів та внесення необхідних коригувань.

Таким чином, створення сайту – це комплексний процес, що включає планування, дизайн, розробку, тестування, запуск та подальшу підтримку, кожен з яких сприяє досягненню високої якості кінцевого продукту та задоволення потреб користувачів. Дослідження літератури з проєктування фан-сайтів для гри Valorant збільшує розуміння цільової аудиторії та інтеграції сучасних веб-технологій для створення ефективного ресурсу. Аналіз аналогів та дотримання основних етапів проєктування дозволяє розробити сайт, що відповідає потребам фанатів та сприяє розвитку спільноти навколо гри.

3 ПОСЛІДОВНІСТЬ ВИГОТОВЛЕННЯ WEB-ВИДАННЯ

Виготовлення web-видання [21] є багатоступеневим процесом, який вимагає ретельного планування і виконання на кожному етапі. Такий підхід дозволяє створити високоякісний контент і забезпечити зручність користувачів на всіх рівнях взаємодії з сайтом. Проектування і розробка Web-документів припускає виконання послідовності етапів, серед яких основними є: визначення цілей і завдань проєкту; планування архітектури проєкту; вибір інструментальних засобів; проектування графічного інтерфейсу; розробка дизайн-макетів сторінок; верстання; програмування; наповнення контентом; тестування і запуск. Послідовний розгляд кожного з названих етапів, їх змісту і способів реалізації дозволить найефективніше організувати роботу із створення Web-документа.

На першому етапі, визначення цілей і завдань проєкту, важливо чітко окреслити, для чого створюється веб-документ і які завдання він має вирішувати. Це визначення цільової аудиторії, основних функціональних складових і кінцевих результатів, яких очікується досягнути. Метою може бути інформування, продаж товарів чи послуг, розважання, навчання або створення спільноти.

Наступний етап, планування архітектури проєкту, полягає в розробці структури сайту або веб-документа. Треба визначити, які основні розділи і підрозділи будуть включені, як взаємодіятимуть між собою сторінки, та що буде представлено на кожній з них. Архітектура має бути логічною, щоб користувачі легко знаходили необхідну інформацію.

Третій етап – вибір інструментальних засобів. Це визначення технологій та платформ, які будуть використовуватися для розробки. Залежно від складності та вимог проєкту можуть бути вибрані різні інструменти: системи управління контентом (CMS), мови програмування, наприклад, HTML, CSS,

JavaScript, створення дизайну в таких програмах як Adobe Illustrator, розробка прототипу у Figma тощо.

Проектування графічного інтерфейсу – важливий етап, на якому визначається зовнішній вигляд сайту. Розробляється структура сайту та дизайну, його архітектура та навігаційна схема. Створюються каркасні прототипи кожної сторінки, щоб відтворити розміщення контенту і використання інтерактивних елементів, створюються прототипи, що демонструють, як будуть виглядати всі ключові елементи, такі як навігаційні панелі, кнопки, банери та інші візуальні компоненти. Цей етап дозволяє виявити і скорегувати можливі проблеми зі зручністю використання до початку розробки.

Розробка дизайн-макетів сторінок – етап дизайну та візуалізації – включає створення детальних дизайнерських макетів для кожної сторінки. Ці макети повинні відповідати попередньо затвердженому стилю та вподобанням аудиторії. На цьому етапі визначаються колірна схема, типографіка, іконографіка та мультимедійні елементи, створюються макети всіх сторінок та їх візуальна презентація. Важливо, щоб дизайн був привабливим, але при цьому функціональним і зручним для користувача.

Верстання – етап, на якому графічні макети відтворюється у коді. На цьому етапі створюються HTML- та CSS-файли, які визначають структуру і стиль веб-сторінки. Верстальник має забезпечити коректне відображення контенту у різних браузерах та на різних пристроях. Програмування включає реалізацію динамічних функцій сайту за допомогою програмних сценаріїв та інших технічних засобів. Це можуть бути форми зворотного зв'язку, пошукові модулі, бази даних та інші інтерактивні компоненти.

Наповнення контентом – це етап додавання всіх необхідних текстових, графічних, відео та інших матеріалів. Контент повинен бути якісним, цікавим і відповідати загальній тематиці ресурсу.

Тестування і запуск включає перевірку всіх функцій і компонентів веб-сайту для виявлення та виправлення можливих помилок. Проводиться

тестування на різних пристроях і в різних браузерах для забезпечення кросбраузерності та адаптивності. Після успішного тестування веб-документ публікується на сервері для доступу користувачів.

Після успішного тестування та затвердження сайт публікується. Це включає реєстрацію домену, налаштування хостингу та завантаження сайту на сервер. Після запуску сайту у роботу важливо розпочати маркетингові кампанії для залучення аудиторії та підвищення впізнаваності. Потрібно постійно слідкувати за роботою сайту, збирати аналітику відвідуваності, взаємодії та іншими ключовими показниками ефективності. Регулярно оновлюється контент, впроваджуються нові функції та виправляються виявлені проблеми для підтримання високого рівня користувацьких вражень.

Кожен з цих етапів є невід'ємною частиною процесу і вимагає уваги до деталей для забезпечення високої якості кінцевого успішного продукту. Поступове виконання всіх кроків дозволяє створити функціональний, естетично привабливий і зручний для користувача веб-сайт.

4 ВИБІР ІНСТРУМЕНТАЛЬНИХ ЗАСОБІВ РОЗРОБКИ

Вибір інструментальних засобів для розробки дизайну сайту є важливим аспектом, що впливає на ефективність роботи команди та якість кінцевого результату. Процес створення веб-сайту складається з кількох ключових етапів: планування, проєктування, розробка, тестування, запуск та підтримка. Кожен з цих етапів вимагає використання специфічних інструментів, які допомагають виконувати завдання ефективно та якісно.

4.1 Вибір інструментальних засобів для планування та графічних ескізів

На етапі планування потрібно використовувати текстовий редактор для написання технічного завдання, документації та контенту. Основні вимоги до текстового редактора включають можливість роботи з різними форматами файлів (txt, docx, pdf), підтримку функцій спільного редагування, інструменти для форматування тексту та інтеграцію з іншими інструментами. Найбільш підходящими інструментами є Microsoft Word, Google Docs та Notion. Google Docs виділяється завдяки зручним функціям спільного редагування в реальному часі, що дозволяє команді швидко вносити зміни.

На етапі проєктування використовуються різні інструменти для створення логотипів, іконок та інших графічних елементів, а також для обробки зображень та створення прототипів. Серед популярних графічних редакторів розглядалися такі як Adobe Photoshop, GIMP, Affinity Photo та Procreate. Після детального аналізу, було обрано Procreate [12] як основний інструмент для розмальовування дизайну та планування розміщення контенту на ньому. Procreate – програма для малювання, де малюються ескізи основного дизайну. За ескізами влучніше робити мозковий штурм з приводу дизайнерських рішень та допрацьовувати їх. Він є потужним інструментом для художнього малювання та дизайну, який пропонує широкий набір пензлів та

інструментів для ретушування, малювання та створення високоякісних зображень.

4.2 Вибір інструментальних засобів для роботи з зображеннями

Векторний редактор є необхідним для створення масштабованих графічних елементів. Основні вимоги до векторного редактора включають можливість створення точних і масштабованих графічних елементів. Популярні векторні редактори включають Adobe Illustrator, CorelDRAW, Inkscape, Affinity Designer та Sketch. Adobe Illustrator [3] виділяється серед інших завдяки своїм потужним можливостям для малювання та дизайну, високій точності та якості створюваних зображень, а також зручній інтеграції з іншими продуктами Adobe. Це робить його найкращим вибором для розробки логотипів та інших векторних графічних елементів.

Графічний редактор необхідний для обробки растрових зображень та створення прототипів. Основні вимоги до графічного редактора включають можливість обробки багат шарових зображень, інструменти для ретушування та коригування кольорів, а також підтримку широкого спектру форматів файлів. Найбільш поширеними графічними редакторами є Adobe Photoshop, GIMP та Affinity Photo. Було обрано Adobe Photoshop [4], він є найпотужнішим інструментом для роботи з растровою графікою, забезпечуючи широкий спектр можливостей для редагування та обробки зображень, а також він добре інтегрується з іншими програмами Adobe, що використовуються у проекті.

4.3 Вибір інструментальних засобів для створення прототипу сайту

Для створення інтерактивних прототипів використовуються спеціальні прототипувальні інструменти. Основні вимоги до таких інструментів включають можливість створення інтерактивних елементів, підтримку спільної роботи та інтеграцію з іншими інструментами проєктування.

Найбільш відповідними інструментами є Figma, Adobe XD та Sketch. Figma виділяється своєю можливістю спільної роботи в реальному часі, що дозволяє команді одночасно працювати над проектом і швидко вносити зміни.

Figma [9] була основною програмою, де формувався весь дизайн прототипу та відтворювалася логіка і навігація сайту, включаючи переміщення між слайдами, відео та текстовою інформацією. Серед переваг використання Figma для розробки мультимедійного видання можна виділити декілька важливих аспектів. По-перше, Figma дозволяє спільно працювати над проектом з іншими учасниками команди у режимі реального часу, що значно підвищує ефективність командної роботи. По-друге, програма має вбудований інструмент прототипування, який дозволяє створювати інтерактивні прототипи для перевірки функціональності та взаємодії елементів мультимедійного видання. Крім того, віддалений доступ та зручність використання Figma дозволяють працювати з нею з будь-якого пристрою, що має доступ до Інтернету, забезпечуючи гнучкість і мобільність в роботі.

Однак Figma має і недоліки. По-перше, є обмеження для створення складних анімаційних ефектів, хоча для простих анімацій ця програма підходить досить добре. По-друге, залежність від Інтернету є ще одним недоліком, оскільки Figma є веб-платформою і вимагає постійного підключення до Інтернету для роботи. По-третє, використання Figma має певну вартість. Проте за допомогою студентського квитка можна отримати доступ до Pro версії програми, де немає обмежень на вставку відео та аудіо файлів, що робить її більш доступною для студентів і молодих професіоналів.

Отже, вибір інструментальних засобів для розробки дизайну сайту базується на конкретних вимогах кожного етапу розробки та потребах команди. Використання таких інструментів як Google Docs, Procreate, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop та Figma, забезпечує ефективний робочий процес та високу якість кінцевого результату.

5 ПРОЄКТУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СТРУКТУРИ ТА НАВІГАЦІЇ

5.1 Проєктування структури сайту

Фанатські сайти зазвичай мають просту структуру та навігацію, характеризуються швидким завантаженням та ідеально підходять для мобільних пристроїв. Мінімальна кількість дуже інформативного контенту частіше спонукає користувача до використання форми зворотного зв'язку. На рисунку 5.1 наведено розроблену структуру сайту.

На головній сторінці розміщуватиметься велике зображення, що відповідає тематиці гри Valorant, та невеликий блок тексту з привітанням та поясненням, де користувач знаходиться. Зверху розташоване меню сайту з такими пунктами:

- сторінка «головна» це сторінка, куди потрапляє користувач, тільки зайшовши на сайт;
- сторінка «про гру»: користувач отримує доступ до узагальненої інформації про гру, де детально описані ролі персонажів, мета гри та перераховані мапи;
- сторінка «новини»: користувач знайде актуальні оновлення та анонси, а також посилання на першоджерела;
- сторінка «керівництва»: користувач потрапляє на сторінку, де може знайти декілька детальних описів персонажів, мап та зброї; інформація подана у вигляді інтерактивних кнопок, що при натисканні ведуть до відповідних сторінок теми;
- сторінка «форум» є місцем для обміну думками та обговорень; користувач це може зробити як авторизувавшись, так і залишити свій коментар або пост анонімно;
- сторінка «про нас»: подяка за користування сервісом, розкриває мету створення сайту, а також надає посилання на підтримку і соціальні мережі

розробників, що дозволяє підтримувати зв'язок і отримувати необхідну допомогу.

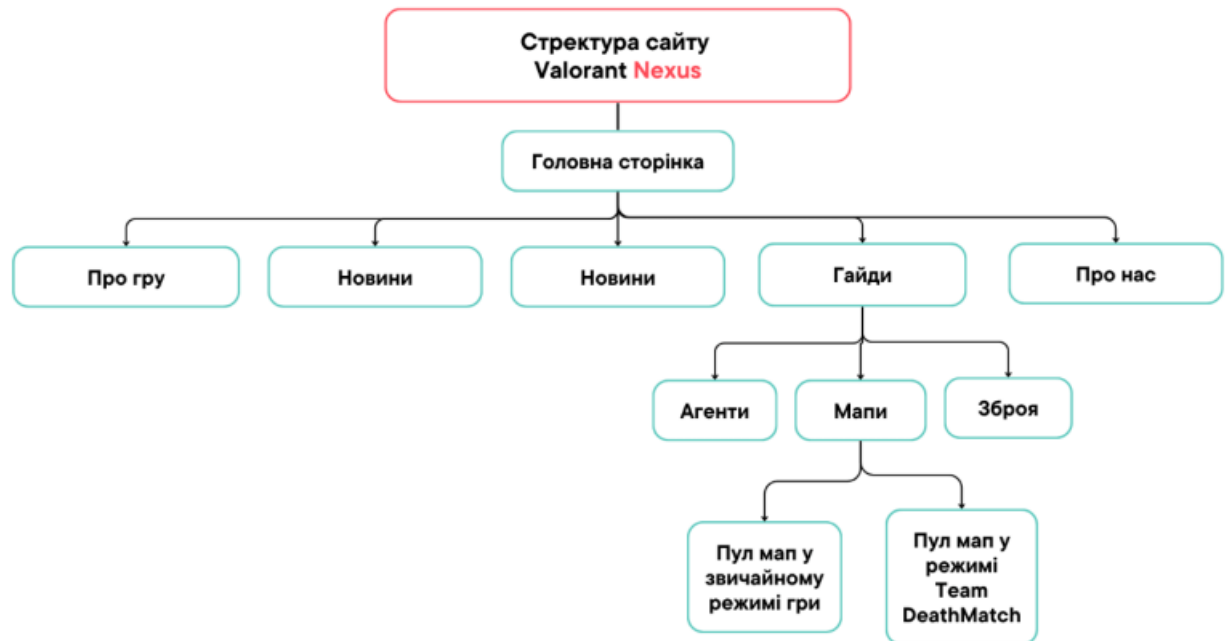


Рисунок 5.1 – Структура сайту

Головне меню сайту буде мати фіксовану позицію, щоб відвідувач мав змогу перейти одразу до необхідної йому інформації, та міститиме логотип, посилання на розділи та перемикач мови.

Сайти, присвячені фанатам, вирізняються своєю лаконічністю та інтуїтивно зрозумілою навігацією, забезпечуючи при цьому миттєве завантаження та бездоганну адаптацію до мобільних пристроїв. Ретельне планування і організація розділів допомагають створити зручний і функціональний ресурс, що задовольняє потреби відвідувачів. Збалансована й добре продумана структура є основою успішного веб-сайту.

5.2 Проектування навігації сайту

Проектування навігації сайту є критичним етапом у розробці, оскільки від нього залежить, наскільки зручно користувачі зможуть взаємодіяти з

сайтом і знаходити потрібну інформацію. Добре спроектована навігація забезпечує інтуїтивне і швидке пересування по сайту, покращує лояльність користувача і отримані ним враження та сприяє досягненню бізнес-цілей. Основна структура навігації сайту включає головне меню, яка показана на рисунку 5.2, бічне меню та футер.

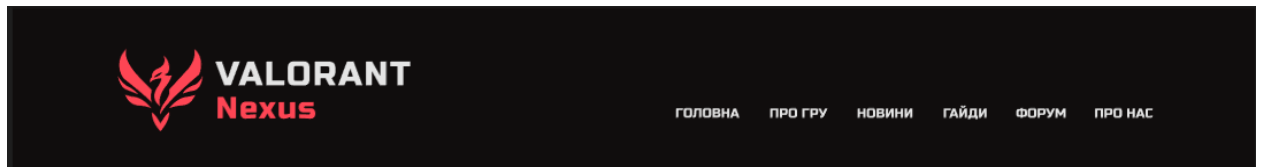


Рисунок 5.2 – Головне меню сайту

Головне меню складається з домашньої сторінки, де користувачі можуть знайти загальну інформацію, останні новини та основні розділи, таких як «Про гру», «Новини», «Керівництва», «Форум» та «Про нас». Бічне меню включає такі елементи, як форма входу до особистого кабінету (рис. 5.3), де користувачі мають доступ до профілю, налаштувань облікового запису та особистої інформації, розділ для перегляду нових повідомлень та важливих сповіщень від адміністрації сайту, а також сторінку із закладками та збереженими матеріалами для швидкого доступу до цікавої інформації.

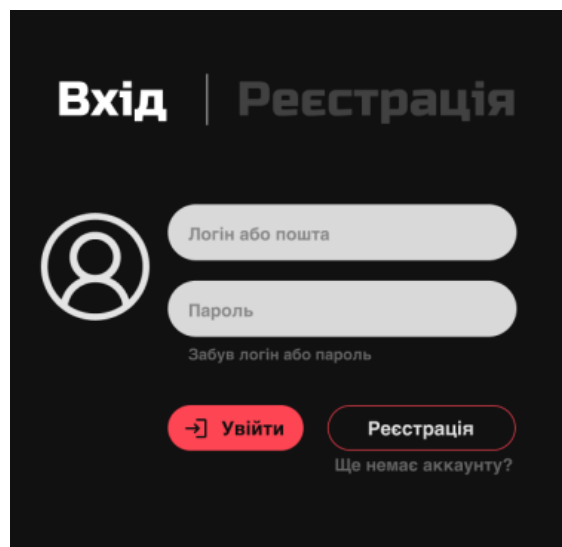


Рисунок 5.3 – Бічне меню авторизації

Футер (рис. 5.4) містить посилання на соціальні мережі, де розміщені офіційні сторінки в соціальних мережах, політику конфіденційності та умови використання сайту, а також розділ підтримки та допомоги з контактною інформацією технічної підтримки.

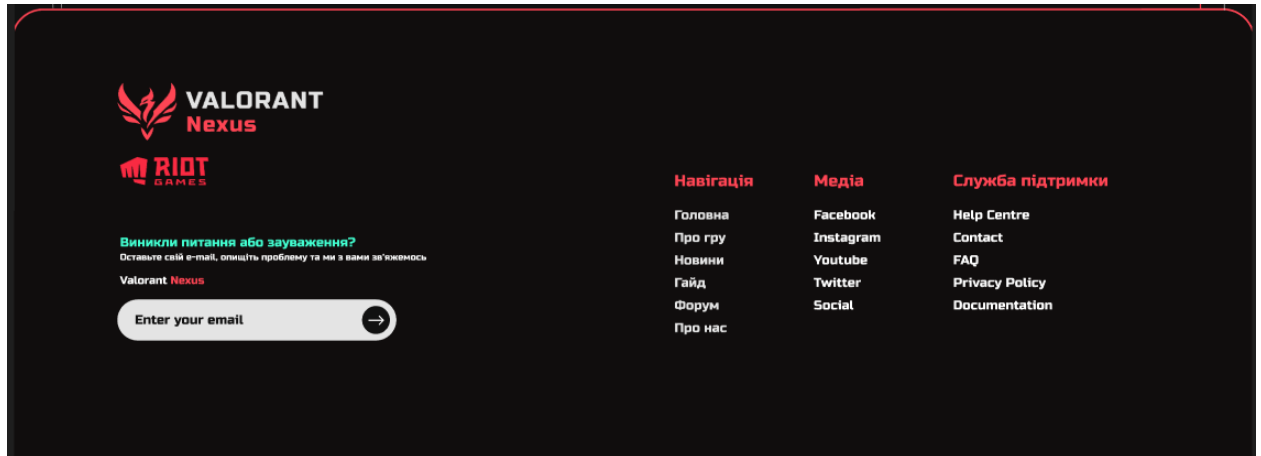


Рисунок 5.4 – Футер сайту

До розділу навігації додається кнопка (рис. 5.5), за допомогою якої користувач у будь-який момент під час перегляду сторінки може повернутися до її початку. Цей спеціальний елемент буде постійно супроводжувати користувача під час гортання сторінки.

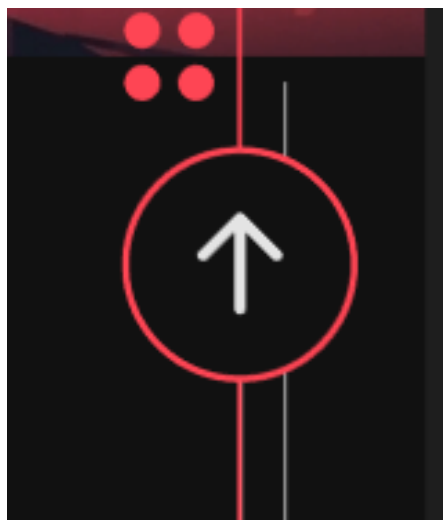


Рисунок 5.5 – Елемент повернення до початку сторінки

Дизайн та логіка навігації базуються на трьох ключових принципах.

1. Інтуїтивність забезпечується таким чином, що користувачі легко розуміють, як пересуватися по сайту, без необхідності вивчати інструкції, а всі основні розділи доступні в один-два кліки від головної сторінки.

2. Консистентність досягається за рахунок однакового стилю та розташування навігаційних елементів на всіх сторінках сайту, використання однакових шрифтів, кольорів та іконок для схожих елементів. Важливим елементом є візуальні підказки, такі як підсвічування активних пунктів меню (рис. 5.6) та застосування «хлібних крихт» для полегшення навігації та розуміння структури сайту.

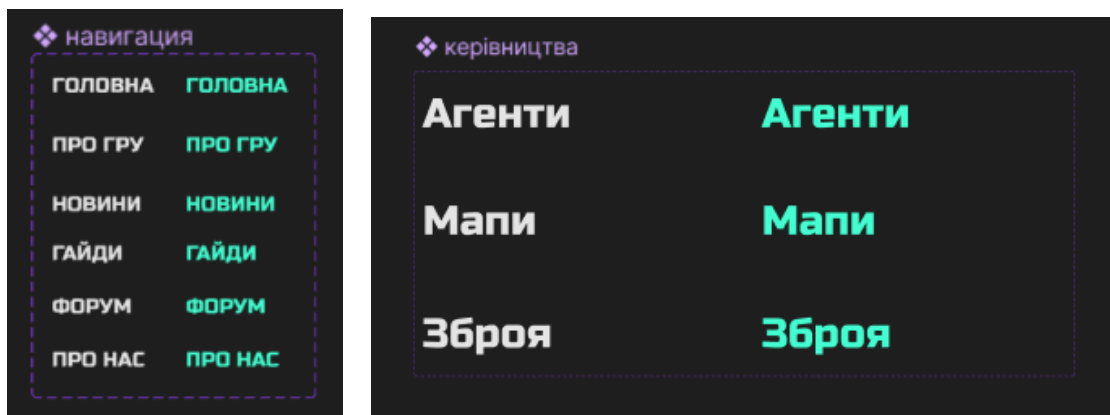


Рисунок 5.6 – підсвічування активних пунктів меню при наведенні

3. Адаптивність навігації забезпечує зручність використання як на десктопних, так і на мобільних пристроях завдяки адаптивному дизайну, що змінює вигляд меню та інших навігаційних елементів в залежності від розміру екрану. Інтеграція пошукового поля дозволяє швидко знаходити контент, а автоматичне доповнення та фільтрація результатів пошуку підвищують ефективність пошукових запитів. Тестування навігації включає тестування зручності використання з реальними користувачами для оцінки зручності навігації та збір відгуків для внесення необхідних змін, а також використання інструментів веб-аналітики для моніторингу поведінки користувачів на сайті.

Аналіз даних про кліки, переміщення та час перебування на різних сторінках допомагає визначити проблемні зони та оптимізувати навігацію.

Отже, проєктування навігації сайту вимагає уважного підходу до деталей та глибокого розуміння потреб користувачів. Правильно спроектована навігація забезпечує зручність використання, покращує користувацький досвід та сприяє досягненню цілей проєкту. Інструменти Figma допомагають створювати інтерактивні прототипи та тестувати навігацію, що дозволяє забезпечити високу якість кінцевого продукту.

6 РОЗРОБКА МОДУЛЬНОЇ СІТКИ

Модульна сітка є важливим інструментом у веб-дизайні, оскільки вона задає організаційну структуру для всього вмісту на сайті. Вона полегшує створення узгодженого і візуально приємного макета, який покращує набутий користувачами досвід. Модульна сітка в сайтах – це система ліній і колонок, яка допомагає впорядковувати елементи на сторінці [10]. Вона створює рамки, які дизайнер може використовувати для точної розстановки тексту, зображень та інших візуальних елементів. Основною метою модульної сітки є забезпечення гармонії та ритму на макеті, що робить його привабливішим і легшим для сприйняття читача.

Важливість модульної сітки полягає в тому, що вона створює структуру, яка допомагає підтримувати консистентність і організацію всіх елементів на сторінці. Це особливо актуально для великих сайтів з великою кількістю контенту, де легко може виникнути безлад. Завдяки модульній сітці дизайнери можуть створювати передбачувані і впорядковані макети, що допомагає користувачам швидше знаходити потрібну інформацію.

Модульна сітка вираховується через використання множин елементів сітки, таких як базові лінії, колонки, відступи і поля. Ці елементи визначають основні правила розміщення об'єктів на сторінці. Для розроблюваного сайту було обрано модульну сітку з 20 колонок, 12 пікселів проміжком між колонок та 260 пікселів з лівого та правого краю веб сторінки. Така сітка дозволить вигідно та зрозуміло розмістити контент, забезпечить гнучкий та естетичний розміщення контенту, дозволяючи створювати збалансовані і гармонійні макети. Завдяки модульній сітці вдасться підтримувати послідовність у дизайні, а також легко адаптувати сторінки під різні розміри екранів, що значно покращить отримані користувачами враження.

7 РОЗРОБКА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ

7.1 Вимоги до оформлення веб-сайту

Формування вимог до оформлення сайту є невід'ємним етапом створення фан-сайту для гри Valorant, оскільки саме оформлення впливає на той досвід, що отримає користувач, і визначає загальне враження від ресурсу. Оформлення сайту «Valorant Nexus» має базуватися на колійній гамі, яка відповідає стилю гри: насичені відтінки червоного, білого та чорного. Зелений колір використовується як допоміжний колір при наведенні на кнопки на екрані користувача, та виділення важливої інформації. Це створює відчуття динаміки та енергії, які характерні для Valorant.

Важливо забезпечити зручну та інтуїтивно зрозумілу навігацію. Головне меню має бути фіксованим, щоб користувачі могли швидко переміщатися між розділами. Логотип сайту розміщується у верхньому лівому куті, також логотип також має функцію повернутися на головну сторінку. Поруч з меню, яке містить основні вкладки: головна, про гру, новини, керівництва та поради, турніри, спільнота, медіа, контакти та про нас.

На головному екрані слід розмістити велике яскраве зображення, що привертає увагу, блок з ключовою інформацією про сайт та форму зворотного зв'язку. Це дозволить новим відвідувачам швидко зрозуміти основну ідею ресурсу та легко зв'язатися з адміністрацією. Розділ з перевагами сайту має містити чіткі та зрозумілі іконки, короткі заголовки та детальні описи, що допоможуть користувачам краще зрозуміти, чому варто користуватися цим ресурсом. Важливо також забезпечити якісний контент, зокрема, огляди, керівництва та новини, які повинні бути представлені у зручному для читання форматі.

Для підвищення інтерактивності та залучення користувачів було додано різні інтерактивні елементи такі як слайдери з послугами та продуктами,

інтерактивні мапи для турнірів та змагань та векторні зображення з додатковою інформацією при натисканні.

Контактна інформація повинна бути легко доступною. Було розміщено телефон, електронну пошту, адреси соціальних мереж та інтерактивну мапу на сторінці контактів. Футер сайту містить дублюючі посилання на основні розділи, соціальні мережі та копірайт. Це допоможе користувачам легко знаходити необхідну інформацію та підвищить загальну зручність користування сайтом.

7.2 Особливості дизайну гри Valorant

Загальна візуальна концепція гри Valorant є втіленням сучасного підходу до дизайну тактичних шутерів [22]. Вона поєднує в собі яскравість та чіткість намальованих зображень у стилі коміксів з реалістичністю у своєму понятті, що забезпечує гравцям занурення у ігровий всесвіт без відволікання від самої гри. Її візуальний стиль характеризується виразними кольорами та чіткими текстурами, які не тільки візуально привабливі, але й сприяють тактичному аспекту гри. Кожен агент, мапа та здібність мають унікальний вигляд, який допомагає гравцям швидко орієнтуватись в ході матчу. Така візуальна чіткість важлива зумовлена тим, що будь яка «нечіткість» може сприяти на хід матчу, як звичайних гравців, так і турніру. Анімація в Valorant виконана на високому рівні, забезпечуючи плавність рухів та реалістичність дій персонажів, анімації зовнішнього вигляду зброї (скінів) та здібностей, що створює додатковий рівень занурення.

У сукупності візуальна концепція Valorant є ключовим фактором, який відрізняє гру від інших представників жанру. Вона не тільки створює естетично приємне середовище, але й підтримує динаміку гри.

Аналіз вибору кольорової палітри та їх вплив на візуальне сприйняття у грі Valorant допомагає розкрити важливі аспекти графічного дизайну. Кольори не лише створюють атмосферу, але й впливають на емоційний стан гравців і

сприйняття процесу гри. За допомогою інструментів [19] було отримано набір кольорів гри. Основні кольори, за допомогою яких легко впізнати й відрізнити її від інших – це червоний (#FE4554), чорний (#111111). Допоміжні кольори м'ятний (#42FED0) – використовується на кнопках у грі, при наведенні на кнопки у головному меню та на кнопці виборі/покупці скінів та білий (#E4E4E4) для текстової інформації. На рисунку 7.1 можна побачити всю атмосферу.



Рисунок 7.1 – Головний меню гри, з основними та допоміжними кольорами

Для турніру, таких як VCT, Premier та Champions, там використовуються особливі колірні рішення (рис. 7.2). Додатково до основних кольорів для підкреслення значимості події використовується золотий колір (#C29E73), що має значення справедливості, щедрості, багатства, сили, показує преміальність цієї події, яке транслюється у реальному часі на велику аудиторію.

Символіка кольорів грає ключову роль: червоний може асоціюватися з небезпекою або агресією, чорний – може означати владу, суворість, естетичність, силу, впевненість. Тому вдало підібрана кольорова палітра створює зручне та естетичне середовище для гравців, підвищуючи їх задоволення від гри та покращуючи загальний дизайн візуальної частини гри.

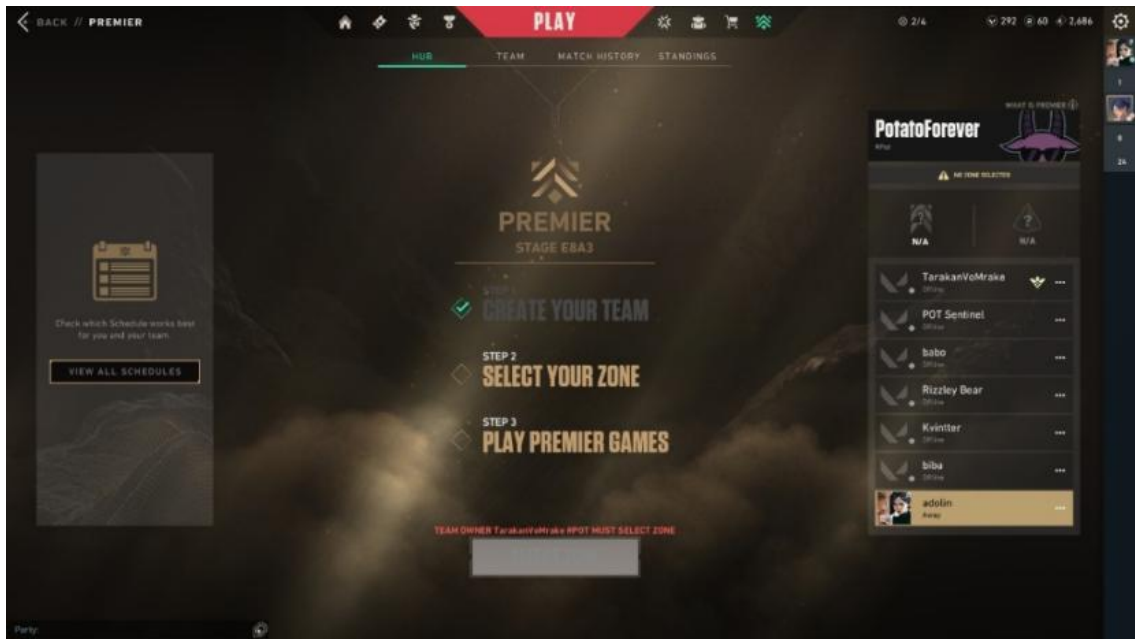


Рисунок 7.2 – Колірні рішення головна сторінка розділу Premier

Основні та допоміжні кольори грають впізнавальну роль у дизайні гри. Розробники кожне оновлення можуть змінювати як фон головного меню (відео), так и палітру цього ж меню, сайту в залежності від теми оновлення, нового персонажу або карти. Наприклад, головне меню лаунчеру Riot Clients (рисунок 7.3), звідки можна отримати оновлення та новини, змінює свій дизайн за темою поточного агенту/карти/сезону.

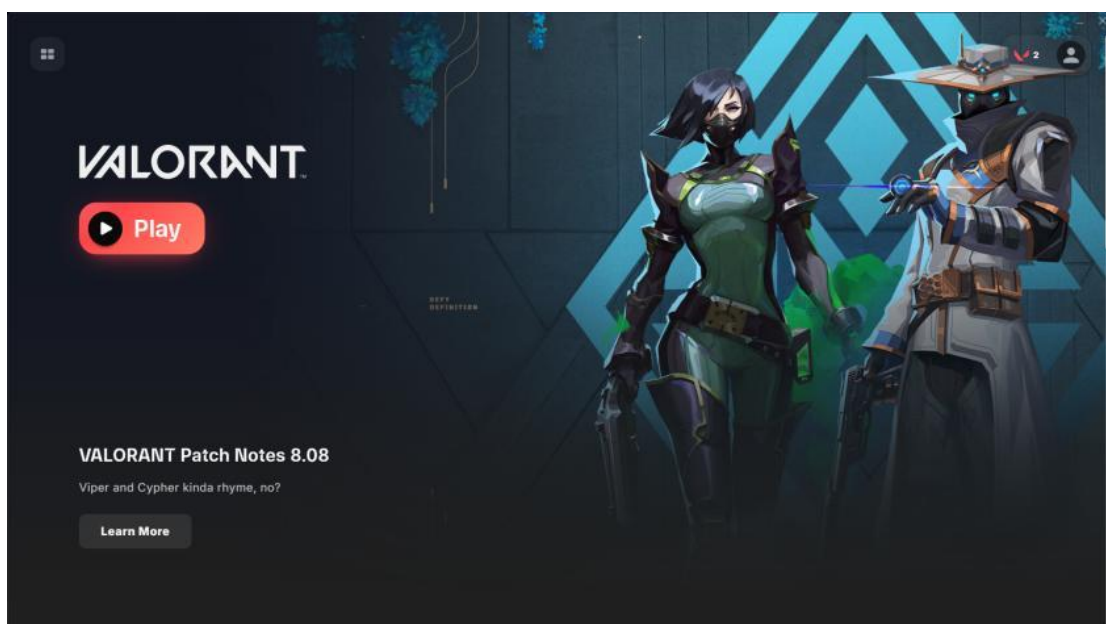


Рисунок 7.3 – Головне екран лаунчеру Riot Clients

У ході дослідження особливостей дизайну гри Valorant виявлено, що візуальний та ігровий дизайн мають вирішальну роль у створенні унікального ігрових вражень. Графічний дизайн з його яскравою кольоровою палітрою та чіткими текстурами, інтуїтивно зрозумілий інтерфейс користувача, а також продуманий звуковий дизайн спільно створюють збалансований та захоплюючий світ, який приваблює гравців по всьому світу. Анімація та візуальні ефекти, особливо у контексті сайту або турніру та трансляцій гри, додають динаміки та професіоналізму до перегляду матчів, залучаючи глядачів та створюючи відчуття безпосередньої участі в події. Загальна візуальна концепція Valorant відображає стратегічний підхід Riot Games до створення ігор, де кожен елемент дизайну має своє призначення та впливає на загальний досвід від неї.

Гра Valorant – є прикладом того, як інноваційний дизайн може вплинути на її успіх в індустрії, яка постійно розвивається та змінюється. Розробники продовжують впроваджувати оновлення та поліпшення, що робить її однією з найбільш адаптивних та відповідних до часу ігор на ринку.

7.3 Вибір графічного оформлення

Оскільки Valorant – це молодіжна гра, цільова аудиторія якої є люди віком від 14 до 30 років, тому при виборі дизайнерського рішення, потрібно, щоб воно відповідало мінімальним критеріям – був мінімалістичний та максимально передавав атмосферу гри. Тому для задоволення поставлених умов було обрано наступні колірні та шрифтові рішення.

Колірна палітра містить у собі три основні кольори (рис. 7.4), які постійно використовувались протягом розробки дизайну сайту.

Світло сірий колір (#E4E4E4) – використовується для створення чистого та сучасного вигляду. Він надає простору елегантність та сприяє зручності читання контенту. Тому зазвичай він був використаний для текстової

інформації. Допоміжні кольори м'ятний (#42FED0) – використовується на кнопках у грі, при наведенні на кнопки у головному меню.



Рисунок 7.4 – Основні кольори палітри

Яскравий червоний колір (#FE4554) – використовується для акцентів та виділення важливих елементів. Він привертає увагу та створює емоційний зв'язок з користувачем.

Чорний (#111111) – обрано для створення контрасту та глибини. Він допомагає виділити контент та забезпечує комфортне сприйняття інформації. Він зазвичай використовувався для фонового кольору, через що інші кольори гарно сприймалися при читанні. Також використовувався для зміни кольору при наведенні на навігаційну кнопку.

Вибір такої колірної палітри відповідає тематиці гри Valorant, що передає його атмосферу, також така палітра додає проекту сучасності та енергійності до дизайну.

Для відображення текстової інформації обрано два шрифти (рис. 7.5).

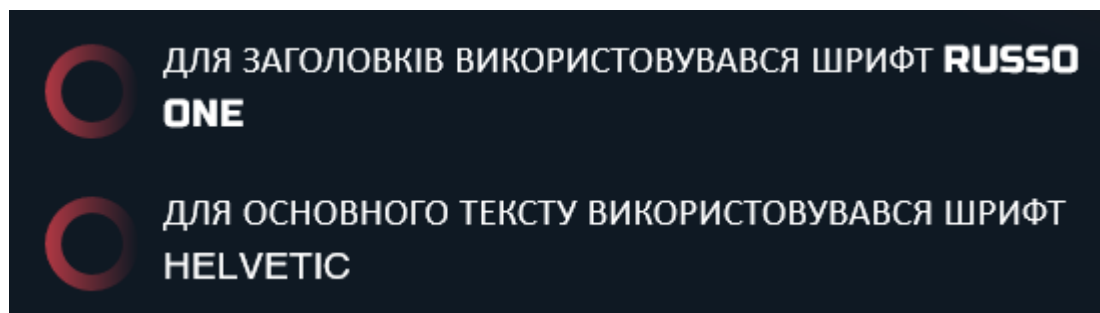


Рисунок 7.5 – Шрифтове рішення

Обраний шрифт Russo One є сучасним, геометричним та виразним. Він підходить для заголовків, логотипу та великих елементів. Також шрифт виражає силу та динаміку, що відповідає характеру гри та темі проєкту.

Шрифт Helvetica є класичним, чистим та універсальним шрифтом. Він підходить для основного текстового контенту та забезпечує зручність читання та простоту сприйняття.

Створений логотипу базується на обраній колірній схемі та шрифті Russo One. Логотип містить назву сайту. Назва для сайту була обрана «Valorant Nexus», що у перекладі має значення «зв'язок» або «сполучення». Колірна гама складається з насиченого контрастного поєднання трьох кольорів: червоного, білого та чорного. Вона виражає впевненість та серйозність, сучасний діловий стиль, візуально яскравий та стимулюючий, з червоним акцентом серед спокійних монохромних кольорів. Логотип простий та лаконічний, відображає тему гри (рис. 7.6). Скорочена форма логотипу також використовується в якості фавікону.



Рисунок 7.6 – Скорочена та повна версії логотипу сайту

7.4 Розробка макетів та дизайну сторінок

Для реалізації дизайну сайту використовується обрана 20-колонна модульна сітка, яка відповідає вимогам сайту та надає широкі можливості у розміщенні блоків та їх елементів. Головний екран (рис. А.1) містить велике яскраве зображення зі сценами з гри, персонажами що привертає увагу, блок з ключовою інформацією про гру та актуальні новини, корисні посилання на соціальні мережі та месенджери, а також форму зворотного зв'язку для зв'язку

з адміністрацією сайту. Екран з розділами сайту, що надають корисну інформацію для фанатів Valorant, містить декілька підрозділи: головна, про гру, новини, керівництва, спільнота (форум) та про нас. Після цього розміщено великі зображення навігації по сайту. Одночасно на екрані відображаються п'ять карток навігації, що більш детальною інформацією. Для перегляду інших статей реалізовано мінімалістичний слайдер.

Наступний екран подібний до попереднього у плані оформлення та розподілу інформації за підрозділами. Під ними розміщено опис та мета гри, після чого пояснюються ролі агентів під час гри, поява статей про це відбувається за допомогою анімації, щоб зацікавити користувача. Біля пояснень є характерна до цієї ролі картинка з гри, що допоможе швидше запам'ятати та використовувати знання у самій грі. Після цієї інформації розповідається про зброю у грі, агентів та стислий опис всіх основних мап гри. Користувач має інтерактивні кнопки біля статей, які допоможуть перейти на відповідну сторінку з більш детальним поясненням.

Сторінка агентів побудована таким чином, що з таблиці, де знаходяться іконки персонажів, при натисканні на які з'являється меню-опис персонажа, воно включає не тільки географічне положення та особистий опис персонажу, ще й містить іконки навичок та їх опис при натисканні на відповідну. Сторінка мап створена у вигляді каруселі, де користувач гортає сторінку та бачить інтро-фотокартку мапи, її опис та географічне положення (зі всесвіту Valorant, але опираючись на реальні координати), нижче можна побачити саму міні-мапу з гри.

Сторінка з інформацією про зброю містить характерну таблицю розсортованої зброї по категоріям: легка зброя, пістолет-кулемет, кулемети, автомати, дробовики, снайперські гвинтівки та броня. При наведення на потрібну зброю з'являється вікно з описом, скорострільністю, ураження при різних дистанціях тощо.

Сторінка форум надає користувачу поділитися своїми думками з іншими користувачами, це можна зробити як зареєстрованим користувачам, так й

анонімно, тобто «гостям» ресурсу. Коментування також надається користувачам з та без облікового запису.

Останнім є екран про нас, тобто про розробників сервісу, з подякою та контактною інформацією для зв'язку з адміністрацією сайту, а також посилання на сторінки в соціальних мережах.

Також футер сайту має логотип сервісу та логотипом компанії Riot Games, яка саме й розробила гру Valorant, навігаційні елементи, такі як має верхнє меню сайту, має посилання на медіа та соціальні мережі та документацію. Спонукаюче питання та віконце для введення пошти користувача для зворотного зв'язку при появі запитань.

8 НАПОВНЕННЯ КОНТЕНТОМ СТОРІНОК ВИДАННЯ

Наповнення контентом сторінок видання є ключовим етапом у розробці будь-якого веб-сайту, оскільки від якості контенту залежить залученість користувачів та загальний успіх проєкту. Цей процес включає створення та розміщення текстових, графічних і мультимедійних матеріалів, які забезпечують корисну інформацію і збагачують користувацький досвід.

Перш за все, контент повинен відповідати цілям і завданням сайту, визначеним на етапі планування. Важливо, щоб він був релевантним, інформативним і цікавим для цільової аудиторії. Тексти мають бути чіткими, добре структурованими та оптимізованими для пошукових систем (SEO). Головні ключові слова повинні бути органічно вплетеними у тексти, щоб забезпечити кращу індексацію сайтів пошуковими системами і підвищити його видимість у пошукових результатах.

Графіка і зображення також відіграють важливу роль у наповненні контентом сторінок. Вони не тільки покращують візуальну привабливість сайту, але й допомагають краще донести інформацію. Зображення мають бути високої якості та оптимізованими для швидкого завантаження, щоб не впливати негативно на швидкість роботи сайту. Доцільно використовувати формати, які забезпечують хорошу якість при мінімальному розмірі файлу, такі як JPEG, WebP для зображень і PNG для графіки з прозорим тлом.

Крім того, важливо забезпечити зручну і логічну структуру контенту на сторінках. Використання заголовків різних рівнів (H1, H2, H3 тощо), списків, цитат та інших елементів форматування допомагає створити зрозумілу ієрархію та полегшує навігацію. Чіткі і зрозумілі навігаційні елементи дозволяють користувачам швидко знаходити необхідну інформацію і зменшують час на пошук.

Оновлення контенту повинно бути регулярним, щоб користувачі бачили, що сайт активний і актуальний. Це може включати публікацію новин,

статей, блогових публікації або оновлення існуючої інформації. Регулярно оновлюваний контент також сприяє кращій індексації сайту пошуковими системами. Наповнення контентом сторінок видання є тривалим та безперервним процесом, що вимагає уваги до деталей і постійного контролю якості. Правильно організований контент допомагає створити привабливий і корисний сайт, який відповідає потребам користувачів і досягає поставлених бізнес-цілей.

Залучення аудиторії через інтерактивний контент, такий як опитування, вікторини або подкасти, є ефективною стратегією для залучення уваги користувачів і стимулювання їх взаємодії з вашим сайтом. Опитування дозволяють аудиторії висловити свою думку на певну тему, що сприяє їх залученню до контенту. Вікторини можуть бути цікавим та веселим способом перевірити знання аудиторії на певну тему, а подкасти дозволяють персоналізувати взаємодію з аудиторією через аудіоформат.

Аналіз даних про взаємодію користувачів з контентом – це ключовий етап у постійному вдосконаленні стратегій наповнення. Шляхом вивчення даних про те, як користувачі взаємодіють з вашим контентом (наприклад, час перебування на сторінці, кількість переглядів, коментарі, вподобання тощо), ви можете зрозуміти їхні вподобання і потреби. Ця інформація дозволить вам адаптувати контент таким чином, щоб бути більш привабливим для аудиторії та підвищити її залученість.

Наповнення контентом сторінок видання є тривалим та безперервним процесом, що вимагає уваги до деталей та постійного контролю якості. Правильно організований контент допомагає створити привабливий і корисний сайт, який відповідає потребам користувачів і досягає поставлених бізнес-цілей.

9 ТЕСТУВАННЯ І ПУБЛІКАЦІЯ

Тестування дизайну сайту є одним з ключових чинників успіху будь-якого веб-проєкту. Хоча припущення щодо шляхів, якими користувачі будуть пересуватися по сайту, та методів їх взаємодії з інтерфейсом можуть бути корисними, вони залишаються лише гіпотезами. Лише реальне тестування здатне надати точні дані про те, як користувачі дійсно взаємодіють з сайтом, виявити потенційні проблеми та підтвердити ефективність розроблених рішень. Тестування дозволяє побачити, де користувачі можуть зіткнутися з труднощами, як інтуїтивно зрозумілою є навігація, і наскільки загальний дизайн сприяє досягненню цілей проєкту. Публікація в даному контексті стосується завершення процесу розробки та готовності макету до подальшої технічної реалізації.

Для фан-сайту «Valorant Nexus» по грі Valorant першим кроком у процесі тестування є перевірка функціональності інтерактивних елементів, таких як форум для обговорень, новини, керівництва і можливість коментування матеріалів. Важливо переконатися, що всі функції працюють належним чином та забезпечують позитивний досвід для користувачів.

Для тестування макету використовуються різні методики, кожна з яких має свої переваги і застосовується залежно від конкретних потреб проєкту. Однією з основних методів є тестування на зручність використання, яке спрямоване на оцінку зручності користування сайтом. Проведення тестів з реальними користувачами дозволяє зібрати цінні відгуки щодо того, наскільки легко вони можуть знайти потрібну інформацію та виконати необхідні дії. Використання програмного забезпечення для запису екрану та нотаток спостерігачів допомагає аналізувати поведінку користувачів та виявляти проблемні місця.

А/Б тестування є ще однією важливою методикою, яка дозволяє порівнювати два варіанти дизайну для визначення більш ефективного. А/Б

тестування є методом оцінки ефективності різних варіантів дизайну або функціональних елементів веб-сайту, шляхом порівняння двох (або більше) версій сторінки. Основна мета А/Б тестування – визначити, який варіант забезпечує кращий користувацький досвід або досягає визначених цілей.

Тестування на етапі прототипу дозволяє виявити більшість недоліків дизайну, інтерфейсу та схеми навігації, виправити їх, а реалізовувати вже кінцеву версію дизайну сайту. Це знижує витрати на перепрограмуванні сайту при виявленні вад дизайну чи макету. Тому для сайту, що розробляється, тестування проводилося вже на етапі створення прототипу.

Тестовий макет фан-сайту «Valorant Nexus» (рис. 9.1) реалізовано у вигляді інтерактивного прототипу у Figma, який імітує поведінку реального сайту. Прототип включає налаштування переходів між екранами, інтерактивних елементів та анімацій. Вибір тестувальників здійснюється серед представників цільової аудиторії, як внутрішніх учасників команди, так і зовнішніх користувачів. Запрошення до тестування відбувається за допомогою посилання на прототип у Figma.

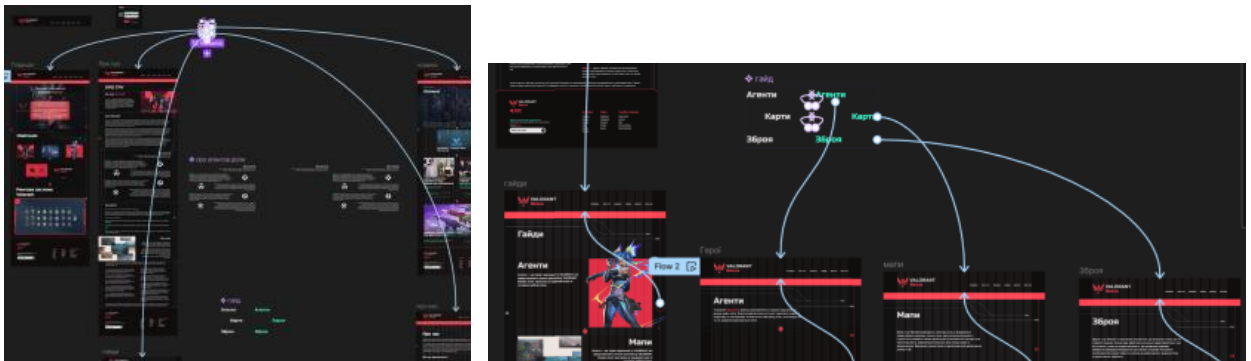


Рисунок 9.1 – Інтерактивний прототип сайту «Valorant Nexus» у Figma

Під час тестування на придатність до використання користувачам надавалися завдання, які вони мали виконати за допомогою прототипу. Розробники, фахівці записують їх дії та коментарі, використовуючи інструменти для запису екрану. Це допомагає зберегти процес взаємодії для подальшого аналізу. Зібраний зворотний зв'язок використовувався для

оцінювання зручність використання макету та виявлення труднощів, з якими зіткнулися користувачі. На основі зібраних даних проаналізовано ключові проблеми та області для покращення. Необхідні корективи вносено до макету у Figma. Після внесення змін проводилося повторне тестування оновленого прототипу, щоб переконатися у вирішенні всіх проблем. Після цього макет готується до технічної реалізації та передається розробникам.

Після завершення тестування макету, він переходить до етапу технічної реалізації. Розробники створюють робочий сайт на основі затвердженого дизайну, впроваджуючи необхідний функціонал та інтерактивні елементи.

Публікація готового сайту передбачає його розміщення на сервері та налаштування домену. Однак перед цим необхідно провести фінальне тестування вже готового продукту, щоб переконатися у його коректній роботі та відповідності всім вимогам.

Для перевірки технічних аспектів реалізації дизайну проводиться кросбраузерне тестування, яке гарантує коректне відображення та функціонування сайту у різних веб-браузерах. Це дозволяє уникнути проблем із сумісністю, які можуть негативно вплинути на користувацькі враження. Іншим обов'язковим тестуванням є перевірка на адаптивність. Цим тестом визначається, як добре макет функціонує на різних пристроях та екранах різних розмірів та роздільною здатністю. Воно проводиться на мобільних телефонах, планшетах та настільних комп'ютерах, щоб забезпечити однаково якісний враження для всіх користувачів.

Після публікації варто продовжувати відстежувати реакцію користувачів на сайт, збирати відгуки для подальшого вдосконалення сайту. Постійне вдосконалення та актуалізація контенту допоможуть залучити більше відвідувачів та створити успішний фан-сайт про гру Valorant, який буде відповідати потребам та очікуванням аудиторії.

10 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА

У результаті виконання кваліфікаційної роботи було створено дизайн прототипу фан-сайту для фанатів гри Valorant під назвою «Valorant Nexus», що допомагає новачкам та досвідченим гравцям освоїтись і знайти корисні матеріали. Сайт «Valorant Nexus» пропонує ряд функціональних характеристик, які забезпечують високу якість користувацького досвіду. Простота та зручність навігації досягається через чітку структуру меню та логічне розташування розділів, що дозволяє користувачам легко знаходити потрібну інформацію. Сайт також вирізняється сучасним дизайном із використанням привабливих кольорів.

Дизайн сайту має низку переваг. Використання яскравих, контрастних кольорів (червоного, білого та чорного) підкреслює динамічний та сучасний стиль. Лаконічний та впізнаваний логотип відображає напрямок роботи сервісу та підкреслює його унікальність, універсальність та адаптивність дизайну забезпечується завдяки 12-колонній модульній сітці, що дозволяє зручно розміщувати контент, а також адаптивному дизайну, що зручно відображається на різних пристроях (мобільних телефонах, планшетах тощо).

Економічна ефективність проєкту «Valorant Nexus» буде розрахована до початку проєктування та розробки сайту, щоб була можливість оцінити потенційну ефективність і доцільність його реалізації. Спочатку розраховуємо собівартість розробки, далі визначається ціна.

Розглянемо переваги розроблюваного прототипу сайту. Він має максимально просту структуру та може бути створений із використанням мінімальної кількості інструментальних засобів, що дозволяє зекономити час на навчання персоналу. Сайт не є статичним, бо гра постійно розвивається, тому є потреба у регулярному оновленні новин та анонсів щодо подій у світі Valorant для забезпечення актуальності й повноти інформації, через що зростає

необхідність витратити додаткові фінансові та часові ресурси задля підтримки сайту.

При розміщенні сервісу в мережі Інтернет було обрано безкоштовний хостинг, що значно знижує загальну вартість проєкту. Сайт має невеликий обсяг займаного дискового простору, що дозволяє зекономити кошти при переході на платний хостинговий майданчик у майбутньому.

Для фірми-розробника джерелом доходу є навчання, установка та персональне вдосконалення даного веб-сайту. Витрати фірми включають витрати на розробку сайту, а джерелом фінансування є власні кошти фірми-розробника. Для підприємства-замовника джерелом економії виступає заміна ручної праці машинною, що значно скорочує час.

Розглянемо джерела економії, доходу та фінансування.

Для фірми-розробника джерелом доходу є навчання, установка та персональне вдосконалення даного веб-сайту. Витрати фірми включають витрати на розробку сайту, а джерелом фінансування є власні кошти фірми-розробника. Для підприємства-замовника джерелом економії виступає заміна ручної праці машинною, що значно скорочує час.

Перспективи та анотації допоможуть краще зрозуміти можливості сайту. Перспект містить короткий огляд ключових особливостей сайту «Valorant Nexus», включаючи його функціональні характеристики та переваги дизайну, а також яскраві зображення та приклади інтерфейсу. Анотація надає короткий опис призначення та можливостей сайту, основних функцій та переваг для користувачів.

Розробка прототипу дизайну інформаційного веб-сайту включає такі етапи:

- початковий етап – визначення основних вимог до дизайну сайту, встановлення основних цілей і розробка специфікацій, які описують ключові властивості та їх показники;

- етап зовнішнього проєктування: розробка архітектури та структури сайту, визначення алгоритму побудови, виявлення підсистем і окремих складових модулів, а також створення зовнішнього інтерфейсу користувача;

- етап проектування та кодування компонентів окремих модулів дизайну сайту за допомогою обраної мови програмування;

- основний етап – самий важкий етап, який включає налагодження і тестування окремих програмних модулів дизайну, а потім – комплексне налагодження всього веб-сайту;

- заключний етап – остаточна корекція дизайну веб-сайту і підготовка необхідної супровідної документації.

Розрахуємо собівартість і ціну розробки прототипу дизайну веб-сайту.

У собівартість розробки прототипу дизайну веб-сайту включаються такі статті витрат:

- основна заробітна плата;
- додаткова заробітна плата;
- єдиний соціальний внесок;
- інші витрати.

Розробкою дизайну прототипу фан-сайту, а далі й розвиненням та випуском його до мережі Інтернет займається команда з трьох фахівців: дизайнер, фронтенд-інженер та програміст-верстальник. Зарплата фронтенд-інженера та веб-програміста становить 190,00 грн/год, дизайнера – 160,00 грн/год. При цьому тривалість робочого дня кожного з них становить 8 годин. Прототип сайту розробляється 9 днів.

Розрахунок основної заробітної плати наведено у таблиці 8.1.

Додаткова заробітна плата – це винагорода за працю понад установлені норми, за трудові успіхи та винахідливість, а також за особливі умови праці. Вона охоплює доплати, надбавки, гарантійні та компенсаційні виплати, передбачені чинним законодавством, а також премії, пов'язані з виконанням виробничих завдань і функцій. У цьому випадку додаткова заробітна плата складає 20 % від основної:

Таблиця 8.1– Розрахунок витрат на заробітну плату

Етап	Вид робіт	Виконавець		Годинна ставка, грн	Тривалість виконання, дні	Заробітна плата, грн
		кількість осіб	посада			
1. Початковий	Формулювання вимог до веб-сайту	1	інженер	190,00	0,5	760,00
2. Графічна частина	Розробка графічного матеріалу	1	дизайнер	160,00	3	3840,00
3. Розробка й кодування компонентів	Розробка кожного компонента й верстка	1	програміст	190,00	3	4560,00
4. Основний етап	Тестування компонентів	1	програміст	190,00	0,5	760,00
	Комплексне тестування сайту	1	програміст	190,00	1	1520,00
	Оформлення програмної документації	1	програміст	190,00	0,5	760,00
5. Заключний етап	Корекція програмної документації	1	інженер	190,00	0,5	760,00
Разом					9	12960,00
Додаткова заробітна плата (20 %)						2592,00
Усього						15552,00

$$12960,00 \times 0.2 = 2592,00 \text{ грн.}$$

Ставка єдиного соціального внеску становить 22 % від величини основної і додаткової заробітної плати:

$$(12960,00 + 2592,00) \times 0.22 = 3421,44 \text{ грн}$$

До інших витрат належать витрати на обслуговування комп'ютерної техніки, яку використовують виконавці проєкту, а також витрати на електроенергію. Витрати на електроенергію розраховуються на основі

споживаної потужності пристроїв та тарифу на електроенергію. У даному випадку передбачається використання двох комп'ютерів загальною потужністю 1,2 кВт/год. Вартість 1 кВт/год електроенергії прийнято у розмірі 2,64 грн. Отже, плата за електроенергію складе:

$$1,2 \times 2,64 \times 8 \times 9 = 228,10 \text{ грн.}$$

Витрати на обслуговування техніки визначаються на основі її вартості та терміну експлуатації, після якого вона підлягає заміні (зазвичай цей термін не перевищує трьох років). Враховуючи, що вартість кожного комп'ютера становить 30 000,00 грн, а техніка використовується протягом 254 робочих днів на рік, обчислимо витрати на обслуговування за період виконання проєкту.

$$\frac{60000.00}{3 \times 8 \times 254} \times 72 = 708,66 \text{ грн.}$$

Проєкт впроваджується для однієї компанії, тому собівартість розробки становить:

$$15552,00 + 3421,44 + 228,10 + 708,66 = 19910,20 \text{ грн.}$$

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

$$19910,20 \times 0,3 = 5973,06 \text{ грн.}$$

Розрахуємо ціну розробки сайту без податку на додану вартість (ПДВ):

$$19910,20 + 5973,06 = 25883,26 \text{ грн.}$$

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

$$25883,26 \times 0,2 = 5176,65 \text{ грн.}$$

З урахуванням проведених розрахунків ціна розробки сайту з ПДВ складає:

$$25883,26 + 5176,65 = 31059,91 \text{ грн.}$$

Результати розрахунків наведено у таблиці 8.2.

Таблиця 8.2 – Розрахунок витрат на розробку та ціни веб-сайту

№ з/п	Стаття витрат	Сума, грн
1	Основна заробітна плата	12960,00
2	Додаткова заробітна плата	2592,00
3	Єдиний соціальний внесок	3421,44
4	Витрати на обслуговування техніки	708,66
5	Витрати на електроенергію	228,10
6	Собівартість розробки сайту	19910,20
7	Прибуток	5973,06
8	Ціна без ПДВ	25883,26
9	Податок на додану вартість (ПДВ)	5176,65
10	Ціна з урахуванням ПДВ	31059,91

Виходячи з вище зроблених розрахунків, можна визначити, що повна вартість розробки фан-сайту складе 31059,91 грн. Термін виконання усіх етапів розробки становить 9 днів для команди, до якої входять програміст, дизайнер та фронтенд-інженер. Очікувана сума прибутку складе 5973,06 грн, що свідчить про доцільність впровадження запропонованого сайту на підприємстві.

ВИСНОВКИ

У процесі розробки фан-сайту для гри Valorant було враховано низку важливих аспектів, які забезпечують його ефективність та привабливість для цільової аудиторії. Перш за все, було визначено колірну схему та створено логотип, що відображають динамічний та сучасний стиль гри, сприяючи позитивному першому враженню користувачів. Використання насичених відтінків червоного, білого та темно-сірого підкреслює енергійність та серйозність ресурсу.

Зручна та інтуїтивно зрозуміла навігація, розроблена на основі 20-колонної модульної сітки, дозволяє користувачам швидко знаходити потрібну інформацію. Фіксоване головне меню з ключовими вкладками (Головна, Про гру, Новини, Керівництва, де користувач може знайти опис агентів, зброї та мап, Форум, Про нас), забезпечує легкість у переміщенні по сайту. Особлива увага приділена головному екрану, який містить яскраве зображення, ключову інформацію про сайт та форму зворотного зв'язку, що сприяє швидкому залученню нових користувачів. Блок з перевагами ресурсу, які представлені у вигляді іконок, заголовків та описів, дозволяє користувачам зрозуміти унікальні особливості сайту.

Інтерактивні елементи, такі як слайдери з послугами, інтерактивні карти, а також векторні зображення з додатковою інформацією, підвищують залученість користувачів та роблять взаємодію з сайтом більш цікавою. Контактна інформація розміщена у зручному для користувачів форматі, що полегшує зв'язок з адміністрацією ресурсу.

Ключовою частиною дизайнерської роботи стало створення інтуїтивно зрозумілого UI/UX дизайну, що забезпечує приємний та зручний досвід використання сайту. Використані сучасні інструменти, такі як Figma, дозволили створити детальні макети та інтерактивні прототипи сторінок,

забезпечуючи можливість перевірити всі аспекти дизайну ще до початку розробки та швидко вносити корективи.

Особлива увага приділялася адаптивності дизайну, що гарантує рівний доступ до сайту з різних пристроїв, включаючи комп'ютери, планшети та смартфони. Це забезпечує високий рівень зручності для всіх користувачів незалежно від того, який пристрій вони використовують.

Важливим досягненням стало створення стандартизованого UI-kit, який включав уніфіковані компоненти інтерфейсу, такі як кнопки, іконки, поля введення та інші елементи, що дозволило забезпечити єдиний стиль та високу якість всіх сторінок сайту. Оптимізація графічних елементів та використання відповідних форматів файлів сприяла швидкому завантаженню сторінок без шкоди для якості зображень.

Таким чином, розроблений фан-сайт «Valorant Nexus» відповідає сучасним вимогам до веб-дизайну та користувацького досвіду. Він забезпечує ефективну навігацію, візуальну привабливість та інтерактивність, що сприяє створенню активної спільноти шанувальників гри Valorant. Результати проектування та розробки демонструють, що всі поставлені цілі були успішно досягнуті, і сайт став ефективною платформою для фанатів гри, надаючи їм якісний контент та зручний функціонал.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Методичні вказівки з виконання кваліфікаційної роботи для студентів денної та заочної форми навчання першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 186 "Видавництво та поліграфія" за освітньою програмою "Видавничо-поліграфічна справа" / В.П. Ткаченко, А.В. Бізюк, О.В. Вовк, І.М. Єгорова, В.Ф. Челомбітько. Харків: ХНУРЕ, 2020. 68 с
2. Полозова Т.В. Методичні вказівки до виконання економічної частини кваліфікаційної роботи. Х.: ХНУРЕ, 2022. 47 с.
3. Adobe Illustrator. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/illustrator.html> (дата звернення: 25.05.2021).
4. Adobe Photoshop. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/photoshop.html> (дата звернення: 15.05.2024).
5. Esports // Wikipedia. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Esports> (дата звернення: 15.05.2024).
6. Fansite // Wikipedia. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Fansite> (дата звернення: 20.05.2024).
7. Основні етапи створення сайту // Impulse Design. URL: <https://impulse-design.com.ua/ua/etapy-razrobotki-sajta.html> (дата звернення: 02.06.2024).
8. Valorant – player biography, awards, matches, statistics // EScoreNews. URL: <https://escorenews.com/en/valorant/player/angel> (дата звернення 03.06.2024).
9. Figma. URL: <https://www.figma.com/> (дата звернення: 16.05.2024).
10. Редакція. Організація простору в дизайні. Відступи, сітки та лейаути // UXPUВ Дизайн-спільнота. URL: <https://ux.pub/editorial/orghanizatsiia-prostoru-v-dizaini-vidstupi-sitki-ta-lieiauti-1f00> (дата звернення: 10.05.2024).
11. All Natus Vincere Players // NAVI Roster. URL: <https://navi.gg/ua/teams> (дата звернення: 03.06.2024).
12. Art is for everyone // Procreate. URL: <https://procreate.com> (дата звернення: 16.05.2024).

13. Revur R. What is UX (User Experience) Design? // Pitch Labs. URL: https://www.pitchlabs.org/library/technology/design/what-is-ux-user-experience-design?gad_source=1&gclid=CjwKCAjwmYCzBhA6EiwAxFwfgJEzzWoux8TIUHzydcIU8T0luuCVVLvZsvTY-ytZ-bSfkaC6UWikuRoCY3kQAvD_BwE (дата звернення: 02.06.2024).

14. UI Kit що це і навіщо він потрібен? // Evergreen. URL: <https://evergreens.com.ua/ua/articles/ui-kit.html> (дата звернення: 03.06.2024).

15. Gaming News, Guides and Tips // GameLeap. URL: <https://www.gameleap.com> (дата звернення: 15.05.2024).

16. Valorant Wiki. URL: https://valorant.fandom.com/wiki/Valorant_Wiki (дата звернення: 01.02.2024)

17. VALORANT: Riot Games' competitive 5v5 character-based tactical shooter. URL: <https://playvalorant.com/en-gb/> (дата звернення: 01.05.2024).

18. What Is Cybersport and Why Is It so Popular? // IOL Conference. URL: <https://iolconference.org/7keynotes/what-is-cybersport-and-why-is-it-so-popular.html> (дата звернення: 15.05.2024).

19. Впізнавання кольорів по фото // Adobe Color. URL: <https://color.adobe.com/create/image> (дата звернення 03.05.2024)

20. Жінки в гейм-індустрії: цікаві факти та статистика // Na chasi. URL: <https://nachasi.com/videogames/2021/08/16/zhinky-v-gejm-industriyi-tsikavi-fakty-ta-statystyka-2/> (дата звернення: 03.06.2024).

21. Як створити новинний сайт. URL: <https://brainlab.com.ua/uk/blog-uk/yak-stvoryty-novynnyj-sajt> (дата звернення: 03.06.2024).

22. Парамонов А.К., Нєводова В.Д. Особливості дизайну гри VALORANT // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. 2024. Т. 2. С. 76-78.