

ОСОБЛИВОСТІ ПРОЕКТУВАННЯ UI/UX-ДИЗАЙНУ ПРОТОТИПУ ВЕБСАЙТУ МУЗЕЮ

Кушнірова Д.А., Бізюк А.В.

e-mail: daria.kushnirova@nure.ua; andrii.biziuk@nure.ua

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МСТ
м. Харків, Україна

This work discusses the features of UI/UX design for a prototype museum website. The relevance of the study is determined by the growing role of digital platforms in presenting cultural heritage and interacting with visitors. The aim of the work is to develop a convenient and visually attractive interface that allows users to easily access information about exhibitions, collections and museum events. Particular attention is paid to website structure, navigation logic and visual hierarchy of elements. The prototype is created in the Figma environment to model user interaction and test interface solutions. Adaptive design for different devices is also considered. The proposed UI/UX solutions improve usability and increase engagement with museum digital resources.

У сучасному цифровому середовищі веб-сайти музейних установ відіграють важливу роль у популяризації культурної спадщини та забезпеченні доступу користувачів до інформації про експозиції та події. Розвиток інформаційних технологій сприяє створенню нових форматів представлення музейного контенту, серед яких важливе місце займають веб-ресурси з інтерактивними елементами. У цьому контексті особливого значення набуває проектування зручного та зрозумілого користувацького інтерфейсу, що поєднує естетичність і функціональність [1].

Метою дослідження є визначення особливостей проектування UI/UX-дизайну прототипу вебсайту музейної установи, а також розробка зручного, інтуїтивно зрозумілого та візуально привабливого інтерфейсу, який забезпечує ефективну взаємодію користувачів із веб-ресурсом. Для досягнення поставленої мети передбачено аналіз потреб цільової аудиторії, формування користувацьких сценаріїв, розробку структури та навігації вебсайту, а також створення прототипу інтерфейсу з урахуванням принципів юзабіліті, адаптивності та візуальної ієрархії елементів.

UI/UX-дизайн є комплексним процесом створення інтерфейсів цифрових продуктів, орієнтованих на потреби користувача. UX-дизайн (User Experience) зосереджується на формуванні позитивного досвіду взаємодії користувача з системою, тоді як UI-дизайн (User Interface) відповідає за візуальне оформлення елементів інтерфейсу, їх структуру та взаємодію. Основною метою UI/UX-проектування є створення інтуїтивно зрозумілого, функціонального та естетично привабливого інтерфейсу, який дозволяє користувачам швидко отримувати необхідну інформацію [2]. У межах роботи розроблено прототип веб-сайту музею, який включає основні

розділи: інформацію про експозиції, колекції, події та освітні програми. На основі аналізу користувацьких сценаріїв сформовано структуру навігації та визначено ключові елементи інтерфейсу, що забезпечують зручний доступ до музейного контенту.

Одним із ключових етапів розробки веб-сайту є аналіз цільової аудиторії та визначення сценаріїв взаємодії користувача з ресурсом. У процесі проектування необхідно враховувати потреби різних категорій відвідувачів, таких як туристи, студенти, дослідники або поціновувачі мистецтва [3]. Формування користувацьких сценаріїв дозволяє визначити основні функції сайту та побудувати логічну структуру навігації, що забезпечує швидкий доступ до інформації про виставки, експонати, графік роботи музею та освітні програми.

Важливим елементом UX-дизайну є розробка структури веб-сайту та системи навігації. Логічно організована структура дозволяє користувачеві швидко орієнтуватися на сайті та знаходити інформацію. Це підвищує зручність використання та сприяє покращенню користувацького досвіду.

Під час проектування прототипу веб-сайту музею також важливу роль відіграють принципи композиції, типографіки та кольорової гармонії. Візуальна ієрархія елементів допомагає виділити основну інформацію та направити увагу користувача на ключові блоки сторінки [4]. Для музейного веб-ресурсу доцільно використовувати стриману кольорову палітру та читабельні шрифти, що забезпечують зручність сприйняття інформації.

Наступним важливим етапом є створення прототипу веб-сайту. Прототипування дозволяє візуалізувати структуру інтерфейсу, визначити розташування основних елементів та перевірити логіку взаємодії користувача з сайтом. На цьому етапі застосовуються інструменти проектування інтерфейсів, зокрема Figma [5]. У рамках дослідження було створено інтерактивний прототип у середовищі Figma, який відображає основні сценарії взаємодії користувача з веб-ресурсом музею. Прототип включає структуру головної сторінки, сторінки виставок, інформаційні блоки про експонати та систему навігації між розділами.

Крім того, важливим аспектом сучасного UI/UX-дизайну є адаптивність веб-сайту. Інтерфейс повинен коректно відображатися на екранах різних пристроїв, зокрема комп'ютерів, смартфонів і планшетів. Адаптивний дизайн забезпечує зручність взаємодії на всіх пристроях, що підвищує ефективність взаємодії користувача з веб-ресурсом [2].

Важливим аспектом розробки інтерфейсу є дотримання принципів юзабіліті. Основними характеристиками юзабіліті є зрозумілість навігації, логічність структури сторінок, швидкість виконання дій та мінімізація кількості кроків для досягнення необхідного результату [2].

Особливу увагу під час проектування UI/UX-дизайну веб-сайту музею слід приділяти організації контенту [1]. Правильне структурування

текстової та візуальної інформації за допомогою заголовків, ілюстрацій та інтерактивних елементів допомагає користувачам швидше орієнтуватися.

Крім того, ефективність UI/UX-дизайну значною мірою залежить від тестування прототипу. Проведення тестування дозволяє оцінити зручність використання інтерфейсу, виявити можливі проблеми у навігації та внести необхідні зміни до структури сайту [3]. Попереднє оцінювання прототипу дозволило визначити найбільш зручну структуру навігації та оптимальне розташування ключових елементів інтерфейсу.

Ще одним важливим елементом UI/UX-дизайну є доступність веб-ресурсу для різних категорій користувачів. Тобто створення інтерфейсу, який буде зручним для людей з різними можливостями: для користувачів з порушеннями зору або моторики. Для цього використовують контраст кольорів, читабельні шрифти, прості іконки та структуру сторінок [2].

Таким чином, проектування UI/UX-дизайну прототипу веб-сайту музею передбачає комплексний підхід, який поєднує дослідження потреб користувачів, розробку структури, створення прототипу та опрацювання візуальної частини інтерфейсу веб-сайту. Застосування принципів UI/UX-дизайну дозволяє створити зручний, зрозумілий та естетично привабливий веб-ресурс, що сприяє ефективному представленню музейного контенту в цифровому середовищі. Розроблений прототип може бути використаний як основа для подальшої реалізації веб-ресурсу музейної установи.

Список використаних джерел:

1. Бізюк, А.В., & Пономарьова, О.В. (2024). Аналіз функціональних можливостей елементів дизайну для мобільного застосунку. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 1. (с. 207-208).

2. Чеботарьова, І.Б., & Черкашина, Г.І. (2024). Основні тренди UI/UX дизайну 2024 року. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 40-47).

3. Свічкарь, Є.С. (2025). Дослідження UI/UX дизайну в мобільному додатку. [квал. робота магістра: 186 Видавництво та поліграфія. ХНУРЕ]. Репозиторій ХНУРЕ: <https://openarchive.nure.ua/entities/publication/73e570a0-b23d-4d28-b29e-8144344bfb47>.

4. Герасимов, Н.М. (2025). Дослідження впливу технологій штучного інтелекту на UI-дизайн. [квал. робота магістра: 186 Видавництво та поліграфія. ХНУРЕ]. Репозиторій ХНУРЕ: <https://openarchive.nure.ua/entities/publication/ec4e5727-5db9-418b-b00b-d297be429920>.

5. Табакова, І.С., & Геращенко, Г.В. (2025). Розробка UI/UX дизайну інтерфейсу для веб-платформи вивчення англійської мови. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 223-226).