

Міністерство освіти і науки України
Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя

Факультет комп'ютерно-інформаційних систем і програмної інженерії
(повна назва факультету)

Кафедра комп'ютерних наук
(повна назва кафедри)

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття освітнього ступеня

бакалавр

(назва освітнього ступеня)

на тему: Створення адаптивного дизайну веб-сайту квіткової крамниці
«Flora» за допомогою Figma

Виконав: студент IV курсу, групи СН-42

спеціальності 122 Комп'ютерні науки

(шифр і назва спеціальності)

(підпис)

Мацюк М.С.

(прізвище та ініціали)

Керівник

(підпис)

Дмитроца Л.П.

(прізвище та ініціали)

Нормоконтроль

(підпис)

Шимчук Г.В.

(прізвище та ініціали)

Завідувач кафедри

(підпис)

Боднарчук І.О.

(прізвище та ініціали)

Рецензент

(підпис)

Голотенко О.С.

(прізвище та ініціали)

Тернопіль
2025

Міністерство освіти і науки України
Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя

Факультет комп'ютерно-інформаційних систем і програмної інженерії
(повна назва факультету)
Кафедра комп'ютерних наук
(повна назва кафедри)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

Боднарчук І.О.
(підпис) (прізвище та ініціали)

« 27 » січня 2025 р.

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

на здобуття освітнього ступеня Бакалавр
(назва освітнього ступеня)

за спеціальністю 122 Комп'ютерні науки
(шифр і назва спеціальності)

Студенту Мацюк Мар'яні Сергіївні
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Створення адаптивного дизайну веб – сайту квіткової крамниці «Flora» за допомогою Figma.

Керівник роботи Дмитроца Леся Павлівна, кандидат технічних наук, доцент кафедри КН
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

Затверджені наказом ректора від « 07 » травня 2025 року № 4/7-444

2. Термін подання студентом завершеної роботи 25 червня 2025 р.

3. Вихідні дані до роботи Літературні та інтернет-джерела щодо розробки адаптивного дизайну включаючи принципи UI/UX-дизайну

4. Зміст роботи (перелік питань, які потрібно розробити)

Вступ. 1. Підходи до розробки ефективного та адаптивного вебінтерфейсу. 2. Аналіз програмного забезпечення для реалізації проєкту. 3. Розробка дизайну вебсайту квіткової крамниці «Flora». 4. Безпека життєдіяльності, основи охорони праці. Висновки. Перелік джерел. Додатки.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень, слайдів)

1. Титульна сторінка. 2. Мета, об'єкт та предмет дослідження кваліфікаційної роботи

3. UI/UX: основи зручного сайту. 4. Навіщо потрібна адаптивність. 5. Огляд конкурентних рішень в аналогічній сфері. 6. Критерії вибору програмного забезпечення. 7. Вибір

інструменту для реалізації проєкту. 8. Вибір типографіки та кольорів. 9. Розробка дизайну

сайту квіткової крамниці. 10. Створення дизайну мобільної версії сайту Flora. 11. Розробка

сценарію взаємодії користувача з сайтом. 12. Побудова інтерактивних прототипів.

13. Висновки.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Безпека життєдіяльності, основи охорони праці	Сенчишин В.С., кандидат технічних наук, доцент кафедри МТ		

7. Дата видачі завдання 27 січня 2025 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

[illegible]

Студент

(підпис)

Мацюк М.С.

(прізвище та ініціали)

Керівник роботи

(підпис)

Дмитроца Л.П.

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Створення адаптивного дизайну веб – сайту квіткової крамниці «Flora» за допомогою Figma // Кваліфікаційна робота освітнього рівня «Бакалавр» // Мацюк Мар'яна Сергіївна // Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, факультет комп'ютерно-інформаційних систем і програмної інженерії, кафедра комп'ютерних наук, група СН-42 // Тернопіль, 2025 // С. 58 , рис. – 27 , табл. – 0 , кресл. – 16 , додат. – 1 , бібліогр. – 41.

Ключові слова: дизайн вебсайту, адаптивний дизайн, прототипування, UI/UX, інтерфейс, Figma, типографіка.

Кваліфікаційна робота присвячена дослідженню принципів створення адаптивного дизайну вебсайту для квіткової крамниці «Flora» за допомогою Figma.

У першому розділі висвітлено підходи для побудови зрозумілого та цілісного інтерфейсу із використанням принципів UI/UX – дизайну. Розглянуто значення адаптивності у формуванні позитивного користувацького досвіду, а також проаналізовано конкурентне середовище у сфері продажу квітів.

У другому розділі проведено аналіз програмного забезпечення для реалізації поставлених завдань. Досліджено переваги використання Figma як основного інструменту для розробки дизайну вебсайту.

У третьому розділі представлено практичну реалізацію дизайну вебсайту квіткової крамниці. Описано вибір кольорів та типографіки, побудову структури основної версії сайту, а також створення дизайну для мобільних пристроїв. Крім того, наведено опис створення прототипу.

Четвертий розділ присвячено безпеці життєдіяльності та основам охорони праці. Описано вплив кольору на покращення роботоздатності, наведено вимоги організації безпечних умов праці користувачів ПК та розглянуто рекомендації щодо надання долікарської допомоги в умовах надзвичайної ситуації.

ANNOTATION

Creating an Adaptive Design for the «Flora» Flower Shop Website Using Figma // Qualification work of the educational level «Bachelor» // Matsiuk Mariana Serhiivna // Ternopil Ivan Pulyu National Technical University, Computer and Information Systems and Software Engineering Faculty, Computer Sciences Department, group SN-42 // Ternopil, 2025 // P. 58, fig. – 27, tabl. – 0, chair. – 16, annexes. – 1, references – 41.

Keywords: website design, responsive design, prototyping, interface, typography.

The qualification work is dedicated to the study of the principles of creating a responsive website design for the flower shop «Flora» using Figma.

In the first section, approaches to building a clear and cohesive interface using UI/UX design principles are presented. The importance of responsiveness in shaping a positive user experience is examined, along with an analysis of the competitive environment in the flower sales industry.

In the second section, an analysis of software for the implementation of the assigned tasks is conducted. The advantages of using Figma as the primary tool for website design development have been studied.

In third section presents the practical implementation of the flower shop's website design. The choice of colors and typography, the construction of the main version structure, as well as the creation of the design for mobile devices are described. In addition, a description of the creation of a prototype is provided.

The fourth section is dedicated to life safety and the fundamentals of occupational health. The influence of color on improving work capacity is described, the requirements for organizing safe working conditions for PC users are provided, and recommendations for providing first aid in emergency situations.

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ, СКОРОЧЕНЬ І ТЕРМІНІВ

UX (англ. User Experience) – користувацький досвід, включає зручність використання, швидкість роботи та відповідність очікуванням та потребам користувача.

UI (англ. User Interface) – користувацький інтерфейс, з його допомогою користувач взаємодіє з комп'ютерною програмою або вебсайтом. До UI належать кнопки, меню, іконки, поля для вводу, кольори, шрифти та інші візуальні деталі, що роблять використання продуктом зрозумілим та зручним.

CSS (англ. Cascading Style Sheets) – каскадні таблиці стилів, мова опису зовнішнього вигляду вебсторінок. З його допомогою визначаються шрифти, кольори, відступи, розміри та інші візуальні характеристики елементів сторінки.

Adobe XD (англ. Adobe Experience Design) – професійний інструмент від компанії Adobe для проєктування і прототипування інтерфейсів користувача (UI) та користувацького досвіду (UX). Він дозволяє створювати макети вебсайтів, мобільних додатків та інших цифрових продуктів, додаючи інтерактивність і анімації для демонстрації роботи майбутнього продукту.

ЗМІСТ

ВСТУП	8
РОЗДІЛ 1. ПІДХОДИ ДО РОЗРОБКИ ЕФЕКТИВНОГО ТА АДАПТИВНОГО ВЕБІНТЕРФЕЙСУ	9
1.1 UI/UX – дизайн для побудови зрозумілого та цілісного інтерфейсу...	9
1.2 Роль адаптивності у формуванні позитивного користувацького досвіду.....	10
1.3 Огляд конкурентного середовища.....	11
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЄКТУ	17
2.1 Критерії вибору інструментів для створення дизайну вебсайту.	17
2.2 Оцінка програмного забезпечення для розробки UI/UX.....	18
2.2.1 Sketch для побудови дизайн – систем і векторної графіки.....	19
2.2.2 Adobe XD як інструмент для інтерактивного прототипування....	20
2.2.3 InVision для демонстрації користувацьких сценаріїв	20
2.2.4 Axure RP для моделювання логіки інтерфейсу.....	21
2.2.5 Figma для побудови макетів і візуального структурування сторінок	22
2.3 Використання Figma для реалізації проєктного рішення.	23
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ВЕБСАЙТУ КВІТКОВОЇ КРАМНИЦІ «FLORA».....	24
3.1 Вибір кольору та типографіки для побудови цілісного інтерфейсу ..	24
3.2 Створення дизайну вебсайту квіткової крамниці	29
3.3 Розробка дизайну мобільної версії «Flora».....	33
3.4 Побудова прототипу для візуалізації взаємодії користувача із сайтом.....	38
РОЗДІЛ 4. БЕЗПЕКА ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ, ОСНОВИ ОХОРОНИ ПРАЦІ	44
4.1 Вплив кольору на покращення умов праці	44
4.2 Організація безпечних умов праці користувачів ПК.....	45

4.3 Долікарська медична допомога в умовах надзвичайної ситуації.....	46
ВИСНОВКИ.....	48
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ.....	49
ДОДАТКИ	

ВСТУП

Актуальність теми. В зв'язку з розвитком цифрових технологій, дизайн відіграє важливу роль у забезпеченні комунікації та ефективної взаємодії користувачів із вебресурсами. Оформлення інтерфейсу впливає на перше враження та рішення покупців залишитись на сайті.

Одним із напрямком роботи є розробка адаптивного дизайну для відображення сайту на різних пристроях. Це сприятиме покращенню користувацького досвіду та збільшенню відвідуваності сайту.

Тому, побудова адаптивного дизайну для вебсайту квіткової крамниці є актуальною областю дослідження.

Мета і задачі дослідження. Метою даної кваліфікаційної роботи освітнього рівня «Бакалавр» є створення адаптивного дизайну вебсайту квіткової крамниці «Flora», із застосуванням сучасних методів UI/UX – дизайну та за допомогою інструменту Figma.

Для виконання поставленого завдання потрібно проаналізувати сучасні підходи до UI/UX та основні принципи адаптивного дизайну. Сформулювати структуру сайту та створити макети основних сторінок у Figma. Побудувати користувацькі сценарії, які моделюють типову поведінку користувачів із сайтом. Це дозволить проаналізувати логіку взаємодії з інтерфейсом на різних етапах використання ресурсу. Розробити інтерактивні прототипи для оцінки зручності використання сайту, провести тестування та внести необхідні корективи для покращення якості продукту.

Практичне значення одержаних результатів. Результат виконаної роботи можна використати для розробки повноцінного адаптивного сайту квітового магазину, який буде відповідати сучасним вимогам та стандартам користувацького досвіду.

РОЗДІЛ 1. ПІДХОДИ ДО РОЗРОБКИ ЕФЕКТИВНОГО ТА АДАПТИВНОГО ВЕБІНТЕРФЕЙСУ

1.1 UI/UX – дизайн для побудови зрозумілого та цілісного інтерфейсу

У сучасному інформаційному середовищі та внаслідок цифрового розвитку інтернет - комерції, користувачі щодня взаємодіють із великою кількістю онлайн – ресурсів [1]. В умовах конкуренції серед цифрових продуктів, якість інтерфейсу часто визначає ефективність взаємодії та задоволення від використання сервісу. Саме тому UI/UX дизайн став невід’ємною частиною процесу створення вебпродуктів [2].

Поняття UI охоплює візуальні та інтерактивні елементи з якими працює людина, користуючись сайтом. Це, до прикладу, кнопки, типографіка, поля для введення даних та інше. Вони визначають зовнішній вигляд ресурсу та формують перше враження від використання. Візуальні компоненти повинні розміщуватись так, щоб користувач зміг одразу зрозуміти структуру сторінки та не витратити час на пошук інформації [3].

UX, натомість, відповідає за взаємодію із сайтом. Його мета – створення зручного середовища, у якому користувач зможе легко орієнтуватись та отримувати задоволення від взаємодії. Якісний UX зменшує потребу користувача докладати надмірні зусилля задля досягнення поставленої мети [4].

Сучасний дизайн базується на ґрунтовному аналізі потреб цільової аудиторії [5]. Доцільно, щоб кожен компонент інтерфейсу мав чітке призначення і не викликав надмірного візуального чи інформаційного навантаження. В цьому випадку, надзвичайно важливим є принцип мінімалізму: перенасичення графічними елементами або занадто складна структура може суттєво ускладнити взаємодію із користувачем. Для створення зрозумілого інтерфейсу важливо, також, дотримуватись принципів usability, а саме: зручності використання, чіткої структури інформації, легкої навігації.

Отже, мета UI/UX – дизайну полягає не тільки в розробці привабливого зовнішнього вигляду, а й в створенні зручного та зрозумілого інтерфейсу для взаємодії користувача з продуктом.

1.2 Роль адаптивності у формуванні позитивного користувацького досвіду

Адаптивність є одним із важливих факторів користувацького досвіду. В зв'язку з прогресом мобільних технологій та збільшенням кількості різноманітних пристроїв, створення ефективного UX стає ключовим завданням для розробників та дизайнерів. Адаптивний дизайн – це стратегія розробки інтерфейсів, що передбачає автоматичну адаптацію структури, вмісту та візуальних компонентів до різних розмірів екранів [6]. Одним із його основних принципів є гнучкість. Це реалізується за допомогою гнучких сіток (flexible grids), медіа – запитів CSS (media queries), принципів прогресивного покращення (progressive enhancement) та деградації (graceful degradation) [7]. В результаті користувач отримує інтерфейс, адаптований відповідно до конкретних умов.

Адаптивність інтерфейсу, також, пов'язана із психологічними факторами, що напряду впливають на формування загального враження від взаємодії з сайтом. Продукт, що коректно виглядає на будь – якому пристрої, сприймається як добре обдуманий та орієнтований на потреби користувача.

Реалізація адаптивності, з практичної точки зору, залежить від ретельно спланованих маршрутів користувачів (user journeys) та використання гнучких інструментів розробки. Зокрема, сучасні фреймворки, як – от React, дозволяють інтегрувати бібліотеки для адаптивного рендерингу. Next.js забезпечує ефективне опрацювання даних на сервері та автоматичну оптимізацію інтерфейсу із урахуванням потреб користувача [8].

Вагомим аспектом покращення якості UX є тестування. Даний процес включає систематичне дослідження особливостей взаємодії користувачів з

продуктом на різних пристроях. Це дає змогу оперативно виявляти недоліки в роботі та вносити необхідні корективи. Тестування можна здійснювати двома способами: вручну або із застосуванням автоматизованих платформ, як – от: BrowserStack, LambdaTest. Вони дозволяють перевіряти функціонування інтерфейсу на різних типах пристроїв та браузерів. Варто, також, зазначити, що тестування охоплює не лише технічну перевірку, а й проведення usability – тестів. Це дає можливість зрозуміти поведінку та проблеми з якими стикається користувач, взаємодіючи із сайтом.

Таким чином, адаптивність є одним із ключових елементів UI/UX – дизайну [9], що гарантує зручність, гнучкість та доступність. Її забезпечення суттєво впливає на формування позитивних вражень, зміцнення довіри користувачів та покращення показників конверсії.

1.3 Огляд конкурентного середовища

У процесі створення дизайну вебсайту квіткової крамниці важливо провести ретельний аналіз конкурентів. Це дасть змогу оглянути актуальні тенденції, дослідити переваги та недоліки наявних рішень, уникнути повторення помилок.

Аналіз конкурентного середовища – це процес оцінки діяльності організацій, які пропонують аналогічні рішення або послуги [10]. Мова йде насамперед про вебсайти, їх дизайн, функціональність, адаптивність, зручність використання тощо. Розглянемо приклади компаній, що працюють у аналогічній сфері (квітів). Це дозволить оцінити, які підходи до дизайну та функціоналу є найбільш поширеними.

Одним із конкурентів є сервіс Flowers.ua [11]. Сайт має добре продуману структуру. На головній сторінці можна побачити популярні товари та акції. Зверху розміщена панель навігації з можливістю пошуку та контактною інформацією. Розділи сайту поділені на категорії та представлені у вигляді меню, через яке можна обрати квіткові композиції.

На рисунку 1.1 зображено головну сторінку десктопної версії сайту.

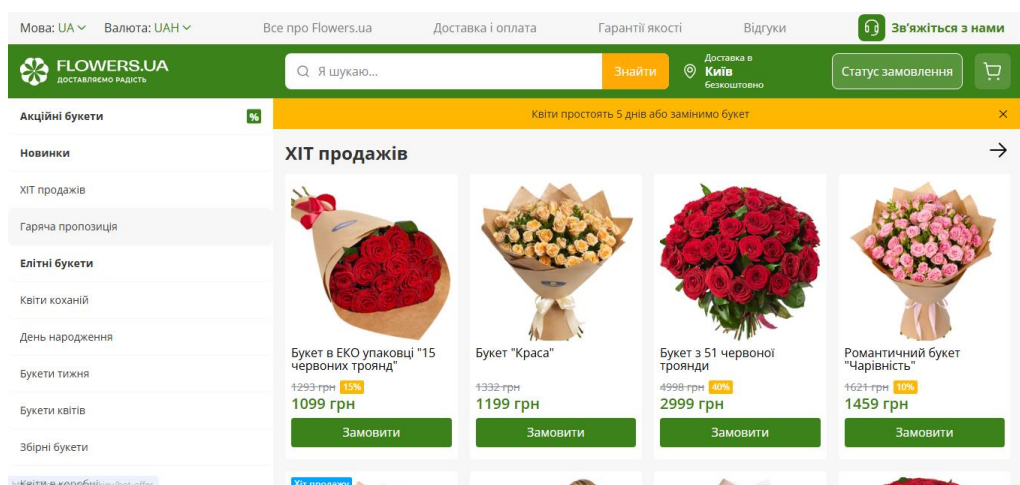


Рисунок 1.1 – Головна сторінка десктопної версії сайту

Сервіс адаптований під різні типи пристроїв та підтримує кілька мов, що дозволяє залучати ширшу аудиторію, зокрема іноземних клієнтів. На рисунку 1.2 зображено головну сторінку мобільної версії сайту.

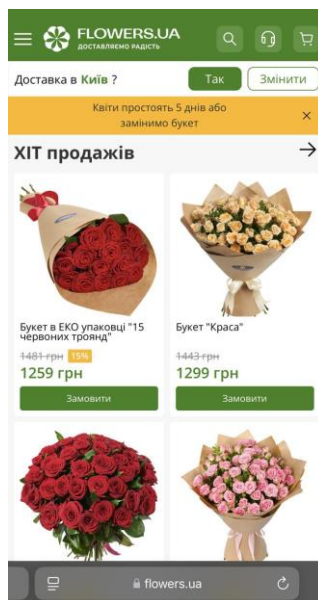


Рисунок 1.2 – Головна сторінка мобільної версії сайту

Перевагами є зручне та зрозуміле меню, можливість доставки по всій Україні, якісні зображення товарів.

Кольори сайту виконані у світлих відтінках з акцентами зеленого та помаранчевого для привернення уваги користувачів.

Серед недоліків можна виділити перевантаженість головної сторінки, оскільки на ній розміщено багато елементів, що ускладнює фокусування уваги. Дрібний шрифт, у певних секціях, погіршує читабельність, текст недостатньо контрастний на світлому тлі. Загалом, сайт має логічну структуру, але варто доопрацювати деякі аспекти.

Іншим конкурентом є UFL.ua [12]. Ресурс має зрозуміле меню, пошукову панель, різні позиції квітів. На головній сторінці сайту (див. рис. 1.3) поєднуються теплі та холодні кольори. Зображення букетів підкреслюють тематику сервісу. Популярні категорії відображені у вигляді карток з фото для зручності вибору. Додаткові елементи, наприклад кнопка з чатом, дають можливість отримати, за потреби, допомогу [13].

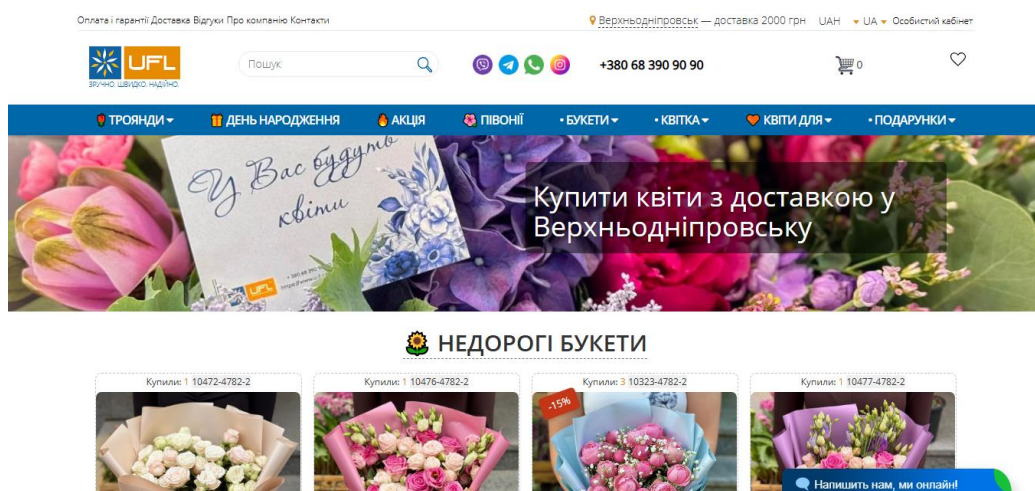


Рисунок 1.3 – Головна сторінка десктопної версії сайту

Зверху розміщено логотип компанії та контактну інформацію. Над логотипом розташовано повідомлення про безкоштовну доставку в межах Києва. Нижче знаходиться секція, стилізована в яскраво – синьому кольорі, з полем пошуку та кошиком. Головна сторінка містить зображення з квітами та заголовок. Крім того, сайт адаптований під мобільні пристрої та підтримує кілька мов.

На рисунку 1.4. зображено головну сторінку мобільної версії ресурсу.



Рисунок 1.4 – Головна сторінка мобільної версії сайту

Попри те, сервіс має низьку недоліків. Дизайн є дещо застарілим, інтерфейс перевантажений візуальними елементами. Сайт перенасичений яскравими банерами, що ускладнює сприйняття інформації. Деякі елементи меню близько розташовані один до одного, спостерігається відсутність достатньої кількості інтерактивних елементів.

Ще одним конкурентом є сервіс KVNINA [14]. На сайті переважають білі та ніжні бірюзові кольори. Головний блок містить інформацію з перевагами магазину, представлену у вигляді іконок із коротким описом.

Контактна інформація на сторінці добре помітна, є можливість обрати потрібну мову. Кожен текстовий блок має відповідний символ та опис. У центрі розміщено поле для пошуку. Ліворуч знаходиться логотип магазину, що складається з назви «KVNINA», слогану, розташованому під назвою, та елемента у вигляді квітки. Крім того, на тій самій панелі розміщено кнопку із назвою «Каталог», що дозволяє перейти до відповідної секції сайту.

На рисунку 1.5 представлено головну сторінку сайту «KVITNA».

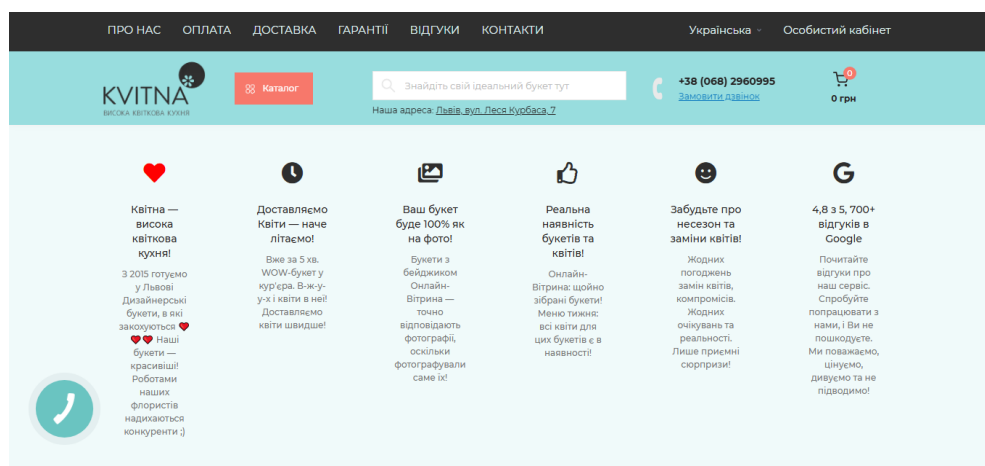


Рисунок 1.5 – Головна сторінка десктопної версії сайту «KVITNA»

Ресурс адаптований під різні пристрої, має зрозумілу структуру. На рисунку 1.6 зображено головну сторінку мобільної версії сайту «KVITNA».

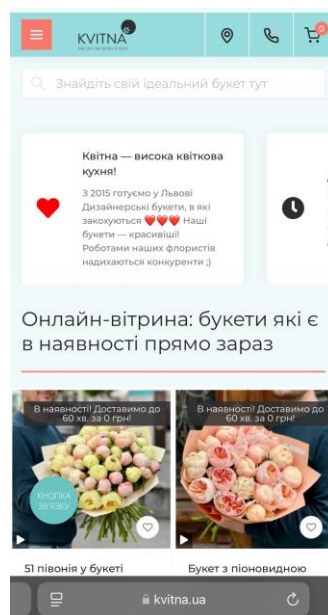


Рисунок 1.6 – Головна сторінка мобільної версії сайту «KVITNA»

Серед недоліків сайту можна виділити кілька ключових. По – перше, багато дрібного шрифту з низьким контрастом. Крім того, надмірна кількість текстових блоків, на початковій сторінці відсутні приклади букетів, що

послаблює зацікавленість користувачів, нехватка інтерактивних елементів, наприклад анімації або відео, для кращого залучення аудиторії.

У результаті здійсненого аналізу конкурентного середовища виявлено ключові особливості та недоліки сайтів квіткових магазинів. Ресурси адаптовані під різні пристрої, демонструють актуальні тенденції в дизайн. До плюсів, також можна віднести зручну навігацію, можливість вибору мови, візуальну привабливість.

Водночас, було виявлено низку мінусів, а саме: застарілий дизайн, перевантаженість головної сторінки контентом, надмірна кількість тексту.

Отож, проведення даного дослідження дозволяє вдосконалити користувацький досвід та дає змогу впровадити сучасні рішення у власний дизайн.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЄКТУ

2.1 Критерії вибору інструментів для створення дизайну вебсайту.

Розробка дизайну вебсайту передбачає використання набору інструментів, які повинні відповідати завданням та вимогам проєкту. Важливо зважено підходити до вибору засобів, оскільки це безпосередньо впливає на якість виконання та ефективність робочого процесу. Вони мають підтримувати необхідний функціонал, гарантувати правильне виконання завдань, забезпечувати сумісність з іншими сервісами, що використовуватимуться у ході роботи.

Крім цього, варто враховувати доступність обраних інструментів. Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс мінімізує ризик помилок та сприяє успішному виконанню поставлених завдань.

Програмне забезпечення для реалізації проєкту можна поділити на кілька категорій за функціональним призначенням. Це дозволяє підібрати необхідні засоби для розробки дизайну вебсайту.

До першої категорії відносяться графічні редактори. Вони поділяються на растрові та векторні. Растрові використовуються для обробки зображень, векторні редактори працюють із геометричними об'єктами. Вибір між цими двома інструментами залежить від поставленої задачі. Для роботи із фото та композиціями застосовують растрові, тоді як для створення логотипів або іконок краще підходять векторні редактори.

Наступна категорія – це інструменти прототипування для створення макетів. Вони допомагають відобразити логіку структури та розташування елементів. Крім цього, прототипи дозволяють оцінити концепцію та виправити помилки на ранніх стадіях розробки.

До третьої категорії входять інструменти для роботи із кольором та типографією. Сервіси застосовуються для підбору та поєднання кольорів або шрифтів та дозволяють уникнути невдалих комбінацій.

Також, важливо врахувати ресурси для оптимізації зображень. Вони дозволяють зменшувати розміри фото без значної втрати якості. Це покращує швидкість завантаження сторінок та підвищує рейтинг сайту в пошукових системах.

Таким чином, можна зробити висновок, що підхід до вибору необхідних інструментів має бути обдуманим та враховувати конкретні потреби проєкту.

2.2 Оцінка програмного забезпечення для розробки UI/UX

У ході створення дизайну сайту програмне забезпечення виконує важливу роль. Використання потрібних інструментів дозволяє реалізувати проєкт з урахуванням різноманітних факторів, як – от: структури сторінок, розташування елементів, кольору та типографіки. Від якості оформлення залежить не лише зовнішній вигляд сайту, а й те, наскільки ефективно користувач зможе з ним взаємодіяти [15].

Сучасне програмне забезпечення надає широкий спектр функціональних можливостей, зокрема: прототипування, використання сіток та кольорових схем, створення макетів тощо. До переваг, також, можна віднести технології адаптивного дизайну. Це дозволяє перевіряти коректність відображення створених макетів на різних пристроях. Крім того, багато інструментів дають змогу використовувати інтерактивні елементи, анімації для створення привабливого дизайну та забезпечують інтеграцію з іншими сервісами.

Серед численних інструментів для розробки дизайну вебсайту варто виділити найбільш ефективні та популярні. Кожен із них має свої особливості та переваги. До таких належать: Figma, Adobe XD, Sketch, InVision та Axure. Розглянемо детальніше кожне із цих рішень.

2.2.1 Sketch для побудови дизайн – систем і векторної графіки

Sketch – це, створений у 2010 році компанією Bohemian Coding, інструмент для розробки UI [16]. Сервіс здобув широку популярність завдяки простому інтерфейсу, можливості роботи з векторною графікою, макетами вебсайтів та мобільних додатків.

Sketch призначений для створення прототипів, інтерфейсів користувача, візуальних елементів, що використовуються у цифровому середовищі [17]. Програма надає можливість працювати із багатошаровою структурою та артбордами, що в свою чергу, дозволяє легко працювати із багатьма варіантами одного макету.

Однією із ключових особливостей Sketch є можливість застосування елементів, які можна багаторазово використовувати в межах одного або кількох проєктів. Це полегшує масштабування дизайну та здатність вносити зміни. Також, сервіс підтримує експорт у різних форматах та розширеннях, дозволяє створювати та працювати із шарами, ефектами або стилями для тексту.

Серед основних переваг Sketch – зручність у використанні, швидка обробка об'ємних файлів. Крім того, програма дозволяє через хмарне середовище Sketch Cloud працювати над проєктом разом з командою [18].

Попри широкий функціонал, ресурс має низку обмежень, які варто врахувати. По – перше, Sketch доступний лише для користувачів операційної системи macOS. Програма залежить від сторонніх плагінів для розширення функціональності. Оновлення сервісу та підтримка хмарного середовища доступні лише за підпискою.

Отже, Sketch відзначається стабільною роботою та залишається одним із головних інструментів дизайну. Завдяки своїй багатофункціональності, він забезпечує розробку популярних та адаптивних цифрових продуктів. Його сумісність із різноманітними плагінами дозволяє адаптувати роботу під потреби конкретного проєкту.

2.2.2 Adobe XD як інструмент для інтерактивного прототипування

Adobe XD – це інструмент для проєктування цифрових інтерфейсів, створений компанією Adobe [19]. Програма дозволяє створювати прототипи, візуалізувати структуру інтерфейсів, проводити тестування UX. Сервіс широко використовується завдяки зрозумілому робочому середовищу та інтеграції з іншими продуктами Adobe, як – от: Illustrator, Photoshop, After Effects тощо.

Однією з головних особливостей Adobe XD є можливість інтерактивного прототипування. Дизайнер може не лише візуально оформити, а й налаштувати переходи між екранами, створюючи повну модель взаємодії користувача з продуктом. Це особливо актуально на етапі презентації готового рішення [20].

Крім того, Adobe XD дає змогу автоматично масштабувати елементи під розміри робочої області за допомогою функції «responsive resize». Це дозволяє адаптувати інтерфейс до різних розширень екранів без втрати структури.

Ще однією перевагою є можливість створення компонентів, які можна використовувати повторно в межах одного або кількох проєктів. Зміни в основному елементі автоматично застосовуються до всіх його копій. Інструмент дозволяє створювати анімовані переходи для симулювання роботи інтерфейсу при наведенні або натисканні.

Сервіс, також, має певні недоліки. Одним із них є обмежена можливість роботи з графікою. Окрім того, у порівнянні з деякими конкурентами, платформа має меншу кількість доступних плагінів.

Загалом, Adobe XD є потужним інструментом для розробки інтерфейсів. Він забезпечує всі необхідні функції для створення прототипів, розробки дизайну та проведення тестування.

2.2.3 InVision для демонстрації користувацьких сценаріїв

InVision – платформа, яка використовується для створення інтерактивних макетів вебсайтів та мобільних додатків [21]. Вона дозволяє створювати

прототипи, що максимально імітують поведінку готового рішення. Завдяки цьому можна оцінити зручність інтерфейсу і внести, за потреби, необхідні зміни.

InVision підтримує інтеграцію з багатьма популярними сервісами, наприклад Sketch, Adobe XD, Jira, Slack. Крім того, платформа дозволяє створювати інтерактивні презентації, анімації та переходи між екранами.

Інструмент, також, зручно використовувати для командної роботи. Завдяки функції коментування безпосередньо в прототипі, дизайнери, розробники та замовники можуть швидко обговорювати деталі макету або залишати зауваження.

Ще однією перевагою платформи є її простий і зрозумілий інтерфейс. InVision надає можливість легко переглядати прототипи, переходити між екранами та залишати зворотній зв'язок [22].

Серед недоліків варто відзначити обмежений функціонал безкоштовної версії програми. Також, під час роботи з об'ємними файлами можуть виникати затримки, що негативно впливає на процес розробки.

Попри це, InVision залишається актуальним і популярним інструментом для створення якісних інтерактивних прототипів.

2.2.4 Axure RP для моделювання логіки інтерфейсу

Axure RP – потужний інструмент для створення прототипів, орієнтований на детальне моделювання UX, включаючи логіку, змінні та інтерактивні елементи. Його функціональність дозволяє будувати максимально наближені до фінального функціоналу майбутнього продукту макети [23].

Однією з ключових переваг Axure є можливість створювати не лише візуальну структуру інтерфейсу, а й складні сценарії взаємодії. Це робить платформу особливо корисною для розробки проєктів, де важливо протестувати логіку роботи ще до етапу програмування. Крім того, інструмент

має потужну систему анімацій та підтримує створення адаптивних макетів для різних пристроїв [24].

Axure RP має і певні недоліки. Інтерфейс програми є дещо складнішим порівняно з іншими інструментами. Деталізація прототипів може вимагати більше часу на розробку. Окрім того, повний доступ до функціоналу програми є платним

Загалом, Axure RP – відомий інструмент для створення складних прототипів із можливістю моделювання повноцінної логіки користувацького досвіду.

2.2.5 Figma для побудови макетів і візуального структурування сторінок

Figma – сучасна онлайн – платформа для створення макетів, прототипів та інтерфейсних рішень, яка характеризується доступністю та широким функціоналом [25]. Сервіс не потребує встановлення та надає можливість працювати у браузері.

Серед ключових можливостей – створення адаптивних макетів, підтримка векторної графіки, а також зручна система управління версіями. Figma дозволяє одночасно працювати з макетом одразу кільком учасникам, залишати коментарі та стежити за змінами в режимі реального часу [26].

Платформа надає змогу інтегрувати сторонні плагіни, наприклад для генерації контенту, створення діаграм або перевірки контрасту кольорів, а також, дозволяє безпосередньо експортувати необхідний код або CSS – фрагмент.

До потенційних недоліків можна віднести залежність від стабільного інтернет – з'єднання. Крім того, у безкоштовній версії передбачені певні обмеження щодо кількості доступних проєктів у спільному середовищі.

Попри це, Figma залишається найпопулярнішим інструментом для створення інтерфейсів, пропонуючи користувачам зручність, гнучкість і багатофункціональність [27].

Отже, вибір програмного забезпечення залежить передусім від конкретних завдань та технічних особливостей кожного сервісу. Сучасні інструменти пропонують різні функціональні можливості: від базового прототипування до складного моделювання взаємодії. Важливо обрати той інструмент, який найкраще відповідає поставленим цілям та сприяє ефективній розробці проекту.

2.3 Використання Figma для реалізації проєктного рішення.

Для реалізації адаптивного дизайну вебсайту квіткової крамниці було обрано інструмент Figma. Такий вибір зумовлено доступністю сервісу, широкими можливостями, а також простотою у використанні. Інтерфейс платформи зрозумілий, наявна можливість зберігати прогрес та мати доступ до макетів з будь – якого пристрою.

У процесі розробки особлива увага приділяється створенню макетів під різні типи екранів – для комп'ютерів та смартфонів. Figma дозволяє зручно працювати з фреймами фіксованого розміру, що ідеально підходить для побудови адаптивного дизайну. Завдяки цьому можна перевірити, як окремі елементи будуть виглядати на різних пристроях та забезпечити зручну взаємодію користувачів із сайтом.

Окрім того, використовуються базові функції, як – от : вирівнювання елементів, групування об'єктів та створення сіток. Це дає змогу підтримувати логічну послідовність та структурувати сторінки.

Отже, простота використання, доступність і ефективність зробили Figma оптимальним рішенням для виконання поставленого завдання.

РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ВЕБСАЙТУ КВІТКОВОЇ КРАМНИЦІ «FLORA»

3.1 Вибір кольору та типографіки для побудови цілісного інтерфейсу

Візуальна ієрархія забезпечує логічну структуру інтерфейсу. Вона дозволяє користувачу швидко визначити головні та другорядні елементи на сторінці. Основними інструментами побудови ієрархії є розмір шрифтів, товщина, контрастність, розташування елементів і використання кольору. Правильно сформована візуальна ієрархія покращує читабельність та спрощує навігацію.

Колір і типографіка відіграють важливу роль у формуванні користувачем першого враження про сайт. Правильний їх вибір напряму впливає на зручність використання ресурсу. Кольори та шрифти здатні викликати певні емоції або асоціації та впливати на сприйняття інформації. До прикладу, надто дрібний шрифт або недостатній міжрядковий інтервал можуть погіршити взаємодію користувача із контентом на сайті [28].

Типографіка – важливий елемент дизайну, який відповідає за оформлення тексту. Вона визначає стиль, розмір, а також його розміщення. Типографіка забезпечує зручність читання, структурує інформацію та покращує сприйняття контенту. Використання правильно підібраних шрифтів дозволяє зробити дизайн гармонійним та функціональним [29].

При розробці дизайну вебсайту «Flora» було здійснено огляд шрифтів для визначення найбільш підходящих.

Rasifiso – рукописний шрифт (див. рис. 3.1) із плавними, округлими літерами. Він добре привертає увагу та підходить для логотипів або заголовків. Однак, шрифт має низку недоліків, які потрібно враховувати. Rasifiso підтримує лише обмежену кількість символів і не забезпечує повної підтримки кирилиці. Він має слабку адаптивність та нерівномірну ширину символів. Це

негативно впливає на читабельність, особливо на екранах із малим розширенням.



Рисунок 3.1 – Вигляд шрифта Pacifico

Comic Sans MS – це неформальний гротескний шрифт, основною особливістю якого є вільна, рукописна форма літер (див. рис. 3.2). Шрифт широко застосовується у різних сферах. Незважаючи на це, він має свої мінуси, а саме: нерівномірну товщину штрихів, кривизну символів. Це ускладнює його сприйняття на екранах з низькою роздільною здатністю.



Рисунок 3.2 – Вигляд шрифта Comic Sans MS

Great Vibes – курсивний шрифт (див. рис. 3.3) із витонченими літерами та плавними з'єднаннями між символами. Він підходить для великих заголовків або логотипів.



Рисунок 3.3 – Вигляд шрифта Great Vibes

Попри це, шрифт має слабкі сторони. При зменшенні розміру він втрачає чіткість, тонкі елементи стають погано видимими. Крім того, він має обмежену підтримку латиниці.

Amatic SC – рукописний шрифт із вузькими літерами (див. рис. 3.4). Його використовують здебільшого для заголовків. Він має спрощену структуру, його можна поєднувати з іншими гротескними шрифтами. Попри це, Amatic SC має низку недоліків. Зокрема, нестандартна висота літер погіршує сприйняття тексту. На малих екранах шрифт втрачає чіткість і деталізацію.



Рисунок 3.4 – Вигляд шрифта Amatic SC

Після проведеного огляду, було прийнято рішення використати для заголовків та логотипу шрифт Мак. Це ліцензійний шрифт з контрастними лініями. Він має тонкі засічки та витягнуті вертикалі. Для шрифта характерні висока деталізація, чіткі форми та підтримка латиниці. На рисунку 3.5 зображено вигляд шрифта Мак.



Рисунок 3.5 – Вигляд шрифта Мак

Для другорядних елементів обрано шрифт Montserrat. Це геометричний шрифт без засічок, створений на основі традиційних вивісок та вуличної

типографіки. Montserrat має симетричні форми, широкий інтервал між літерами, чіткі пропорції та структуру.

Шрифт підтримує кирилицю й латиницю, має багато варіантів товщини – від тонкої до жирної, добре читається на різних розмірах екранів.

На рисунку 3.6 зображено вигляд шрифту Montserrat.

Montserrat

Рисунок 3.6 – Вигляд шрифту Montserrat

Колір, також, відіграє важливу роль у розробці дизайну інтерфейсів. Він впливає на перше враження та допомагає правильно розставити акценти [30]. Правильно підібраний колір допомагає створити чітку візуальну ієрархію. В процесі роботи, також, було здійснено огляд кольорів для вибору потрібного [31].

Пастельний рожевий (див. рис. 3.7) – це світлий, приглушений відтінок рожевого, який добре поєднується з нейтральними та пастельними кольорами. Незважаючи на це, він не є оптимальним вибором, оскільки має низьку контрастність. На його фоні об'єкти будуть менш чіткими та помітними.



Рисунок 3.7 – Вигляд пастельно – рожевого відтінку

Світло – зелений (див. рис. 3.8) – це м'який, приглушений зелений колір із сіруватим відтінком, що надає йому природнього вигляду.

Він добре поєднується з нейтральними кольорами. Проте, його низька контрастність та приглушеність робить його не виразним та тьмяним.

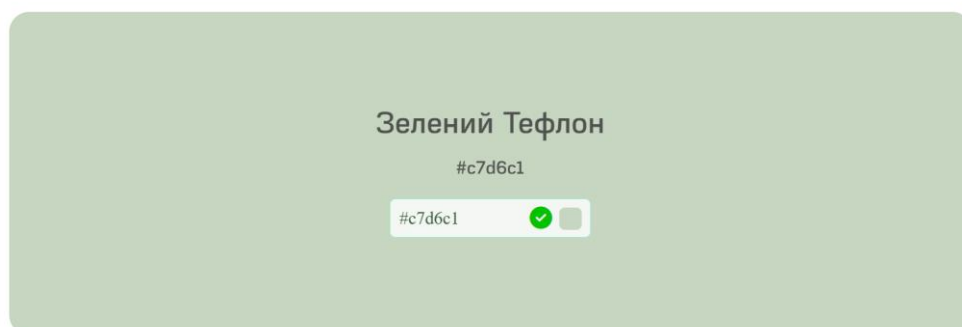


Рисунок 3.8 – Вигляд світло – зеленого відтінку

Бузковий (див. рис. 3.9) – світлий, фіолетовий колір з легким блакитним відтінком. Він добре комбінується з нейтральними та природними відтінками. Водночас, його низька контрастність, особливо в поєднанні із світлими елементами, може ускладнювати сприйняття користувачем інформації.

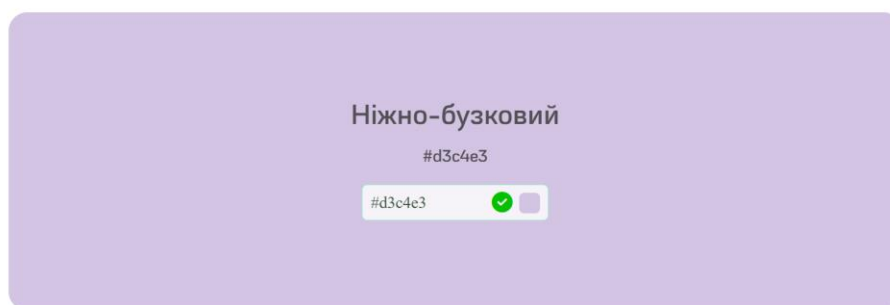


Рисунок 3.9 – Вигляд бузкового відтінку

При створенні дизайну вебсайту, було прийнято рішення використати відтінок #f5e3e3 (див. рис. 3.10).

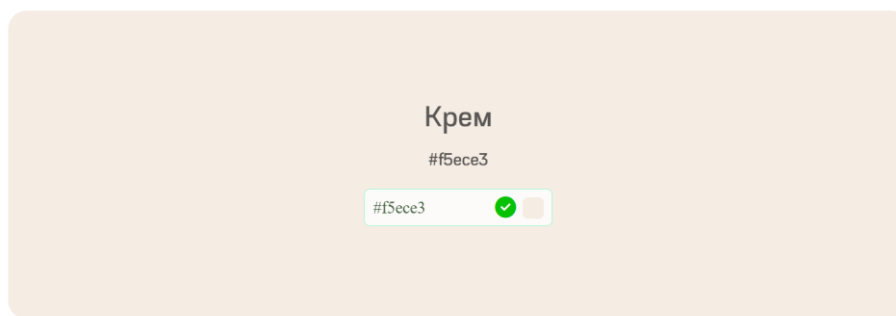


Рисунок 3.10 – Вигляд обраного кольору

Це світлий, нейтральний тон з теплим відтінком, що візуально нагадує кремовий або молочно – бежевий. Колір не створює візуального навантаження і добре поєднується з іншими кольорами. Відтінок додає легкості, сприяючи створенню гармонійного дизайну. Він забезпечує приємне візуальне сприйняття, що відповідає квітковій тематиці.

Отже, типографіка й колір – важливі складові дизайну, які забезпечують зручність взаємодії користувачів з продуктом та акцентують увагу на ключових елементах.

3.2 Створення дизайну вебсайту квіткової крамниці

Насамперед було розроблено верхню частину сторінки – хедер (див. рис. 3.11). Створено фрейм розміром 1920 x 150 px. Для впорядкування елементів та дотримання структури використано сітку (grid). У хедері розміщено логотип. Поруч знаходиться навігаційне меню з розділами сайту, а саме: «Бестселери», «Каталог» та «Контакти». Окрім цього, зазначено локацію магазину – місто Тернопіль [32].



Рисунок 3.11 – Хедер вебсайту

Для логотипу використано шрифт Мак, який має тонкі засічки та контрастні лінії. Для інших елементів застосовано Montserrat. Всі об'єкти рівномірно розташовані в межах фрейму, роблячи дизайн зручним для користувачів.

Далі розроблено головну сторінку вебсайту (див. рис. 3.12). При створенні було використано фрейм розміром 1920 x 1097 рх. Налаштовано сітку для вирівнювання елементів. Застосовано фонове зображення, що відповідає стилістиці дизайну. Поверх фону розміщено текст «FLORA – квіти, що дарують емоції!», виконаний шрифтом Montserrat.

Під заголовком знаходиться кнопка «Замовити», розміром 382 x 81 рх, яка відповідає за заклик до дії. Вона має заокруглені краї, текст виконаний, також, шрифтом Montserrat.

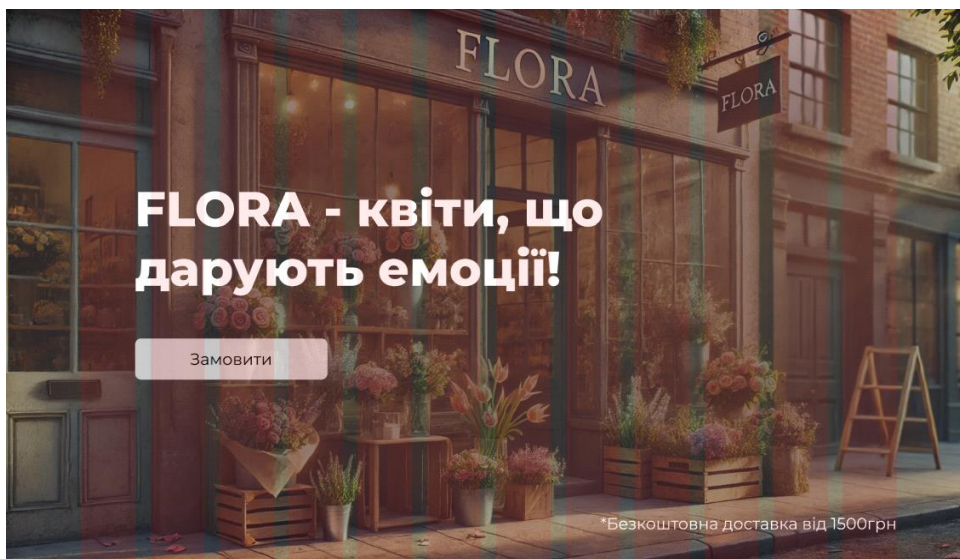


Рисунок 3.12 – Головна сторінка сайту

Наступним етапом було створення дизайну секції «Бестселери» (див. рис. 3.13). Це реалізовано за допомогою фрейму розміром 1920 x 1356 рх. Використано сітку для вирівнювання та розташування елементів.



Рисунок 3.13 – Секція «Бестселери»

У верху розміщено заголовок, виконаний шрифтом Мак. Підзаголовок «квіти, що зачаровують з першого погляду» розташований під заголовком. Для нього та інших текстових елементів використано напівжирний та звичайний шрифт Montserrat. Нижче розташовані товари (букети), їх назви, ціни та кнопки «Замовити».

Секцію «Каталог» реалізовано за допомогою фрейму розміром 1921 x 2037 px (див. рис. 3.14). Елементи впорядковано за допомогою сітки. Зверху розташовано заголовок «Каталог», виконаний декоративним шрифтом Мак. Знизу знаходиться підзаголовок. Усі інші текстові елементи, також, оформлені шрифтом Montserrat. Знизу розміщено підзаголовок.

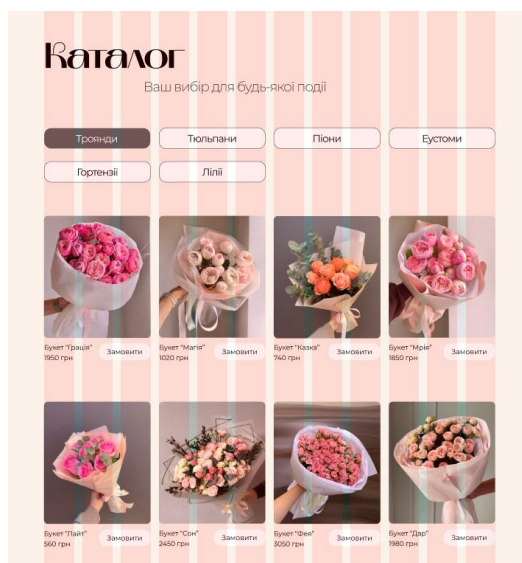


Рисунок 3.14 – Секція «Каталог»

Нижче знаходяться кнопки, які дозволяють фільтрувати букети за видами квітів (тройнди, тюльпани, піони, еustomи, гортензії, лілії). Вони мають округлені кути та світлі фонові кольори. Основну частину займають зображення товарів, розміщених у два ряди по ширині секції згідно з колонками сітки. Також, внизу знаходяться назви та ціни букетів. Біля кожного з них розташовані кнопки «Замовити».

Після цього, створено дизайн секції «Унікальність» (див. рис. 3.15). Використано фрейм розміром 1920 x 1348 px та сітку (grid) для вирівнювання елементів.



Рисунок 3.15 – Секція «Унікальність»

В горі розміщено стрічку з повторюваним текстом «СТВОРИ СВІЙ БУКЕТ». Нижче розташовано заголовок, виконаний шрифтом Мак. Під заголовком знаходиться текст, виконаний шрифтом Montserrat. Тим самим шрифтом оформлено інші текстові блоки розділу. З правої сторони, розміщено три зображення круглої форми: два вгорі, одне нижче. На них відображено клієнтів з придбаними букетами.

Останнім етапом є створення футера (нижня частина сайту) (див. рис. 3.16). Його розроблено за допомогою фрейма розміром 1920 x 400 px. Зліва

розташовано логотип «FLORA», виконаний шрифтом Mak. В центрі розміщено навігаційне меню з інформацією про розділи сайту для користувачів. Ці елементи оформлені шрифтом Montserrat.



Рисунок 3.16 – Футер сайту

Праворуч розміщено напис «FOLLOW US» та піктограми соціальних мереж – Instagram, TikTok. Іконки виконано у мінімалістичному стилі.

У висновку, було розроблено дизайн вебсайту квіткової крамниці. Всі секції створено в єдиному стилі. Для типографіки використано візуально привабливі шрифти. Загальна структура дизайну спрямована на зручність для користувача та легке сприйняття інформації.

3.3 Розробка дизайну мобільної версії «Flora»

Спочатку створено хедер мобільної версії сайту за допомогою фрейму, розміром 390 x 45 px (див. рис. 3.17). Застосовано сітку (grid) для вирівнювання та структурування елементів.

Ліворуч розташована іконка меню у вигляді трьох горизонтальних ліній, яка виконує функцію виклику основної навігації. По центру розміщено логотип «FLORA», виконаний шрифтом Mak. Праворуч зазначено локацію, яка складається із піктограми розташування та назви міста «Тернопіль». Для тексту застосовано шрифт Montserrat [33].



Рисунок 3.17 – Хедер мобільної версії сайту

Далі було розроблено головну сторінку мобільної версії (див. рис. 3.18) з використанням фрейму розміром 390 x 466 px та сітки для розміщення елементів. Для фону застосовано зображення квіткового магазину з використанням прозорого затемнення. Основний заголовок розміщено у верхній частині секції, по центру фрейму. Контраст білого кольору шрифту на темному фоні створює виразний візуальний акцент.

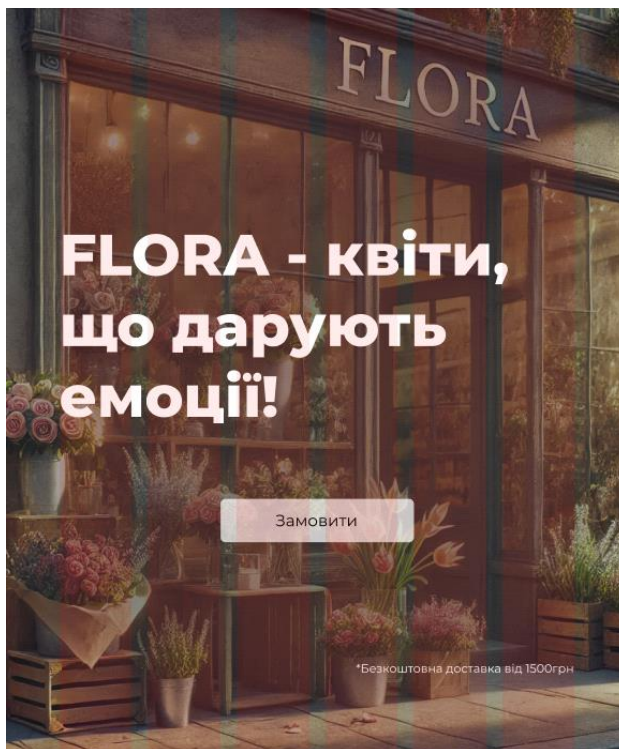


Рисунок 3.18 – Головна сторінка мобільної версії сайту

Під заголовком розташовано кнопку «Замовити». Вона має прямокутну форму із заокругленими кутами, напівпрозорий фон світлого відтінку, текст виконаний шрифтом Montserrat та вирівняний по центру. У нижньому правому куті розташовано додатковий текст «Безкоштовна доставка від 1500 грн». Він виконує інформативну функцію, не перевантажуючи основний контент.

Наступною створено дизайн секції «Бестселери» (див. рис. 3.19). Використано фрейм розміром 390 x 1185 px. Зверху розміщено заголовок, виконаний шрифтом Mak.

Під ним знаходиться підзаголовок, виконаний шрифтом Montserrat Regular, що візуально відділяє його від заголовка.

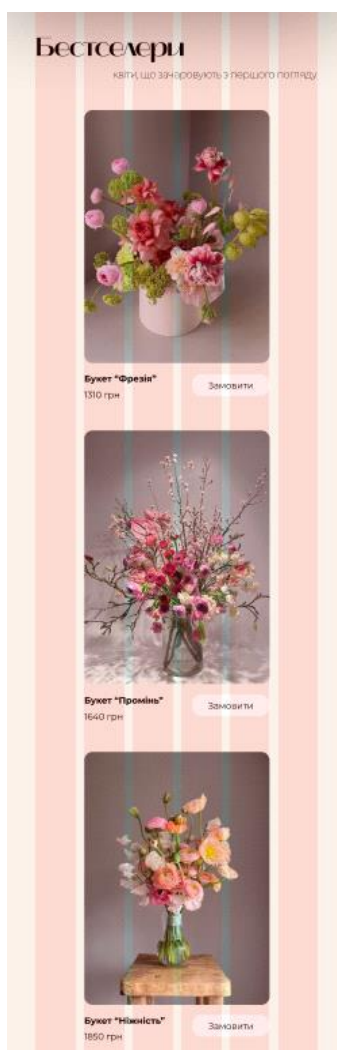


Рисунок 3.19 – Секція «Бестселери» мобільної версії сайту

Секція включає зображення букетів, назви, ціни та кнопки «Замовити». Фото мають заокруглені кути (`border – radius`). Кнопки реалізовані як компоненти та мають світлий фон, що відповідає загальному стилю дизайну.

Секція «Каталог» (див. рис. 3.20) розроблена за допомогою фрейму розміром 390 x 1161 px. Для вирівнювання елементів використано сітку. Зверху розміщено заголовок, виконаний шрифтом Mak. Нижче розміщено підзаголовок, виконаний шрифтом Montserrat Regular.



Рисунок 3.20 – Секція «Каталог» мобільної версії сайту

У секції, також, розташовані кнопки для фільтрації товарів (букетів). Серед них: троянди, тюльпани, піони, еustomи, гортензії, лілії. Вони рівномірно розміщені у два ряди та мають заокруглені кути. Окрім цього, до секції додано зображення букетів, їх назви, ціни та кнопки «Замовити». Текст, зокрема назви букетів, виконані шрифтом Montserrat Medium, ціни – Montserrat Regular. Кнопки розміщено праворуч від тексту.

Далі реалізовано дизайн мобільної версії секції «Унікальність» (див. рис. 3.21) з використанням фрейму розміром 390 x 358 рх. Для розміщення елементів застосовано сітку. Зверху розташовано стрічку з повторюваним текстом «СТВОРИ СВІЙ БУКЕТ». Секція має заголовок, виконаний шрифтом Мак. Під заголовком розміщено короткий абзац тексту, який описує унікальність послуги. Текст виконано шрифтом Montserrat Regular.

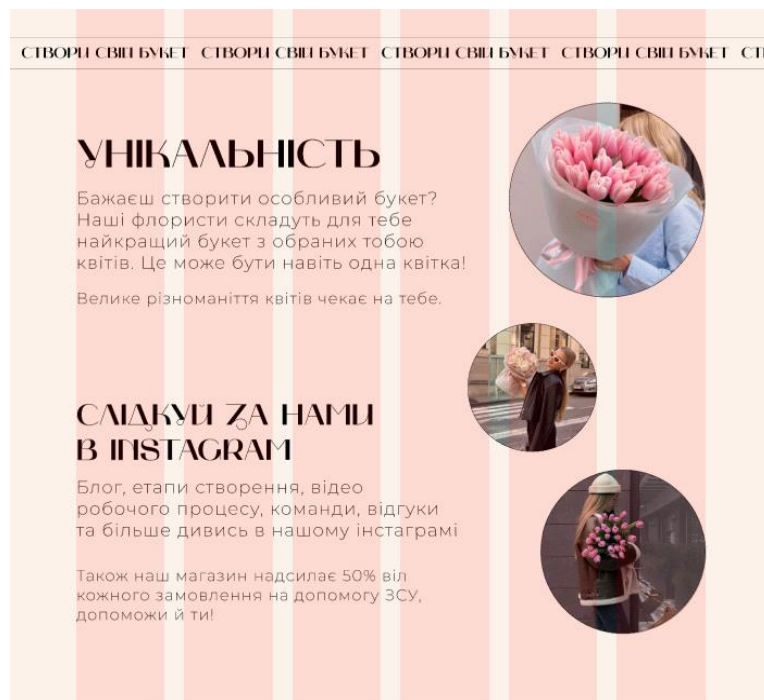


Рисунок 3.21 – Секція «Унікальність» мобільної версії сайту

Другий блок містить заголовок «Слідкуй за нами в Instagram», також виконаний шрифтом Мак. Нижче розміщено текст із закликом перейти до соціальної мережі, написаний шрифтом Montserrat Regular. Також, праворуч від тексту розміщено три зображення клієнтів з букетами.

Останній етап – створення дизайну футера мобільної версії сайту (див. рис. 3.22). Використано фрейм розміром 390 x 81.25. Ліворуч розміщено логотип «FLORA», виконаний шрифтом Мак. По центру розташовано навігаційне меню із, розміщеними в один ряд, секціями сайту.



Рисунок 3.22 – Футер мобільної версії сайту

Праворуч розміщено блок із соціальними мережами. Додано текст «FOLLOW US» та дві піктограми, а саме Instagram і TikTok. Іконки мають монохромне оформлення. Фон секції гармонійно поєднується з іншими частинами інтерфейсу, підтримуючи загальну стилістику сайту.

У підсумку, було створено адаптивний дизайн мобільної версії вебсайту квіткової крамниці «FLORA». Всі елементи оформлено у відповідності до загального стилю дизайну. Створений дизайн орієнтований на ефективне сприйняття користувачем вигляду та інформації, присутній на сайті.

3.4 Побудова прототипу для візуалізації взаємодії користувача із сайтом

Прототипування – це створення інтерактивної моделі майбутнього дизайну для візуалізації структури, навігації та логіки взаємодії. Це дозволяє виявити проблеми з якими може зіткнутись користувач, відвідуючи сайт та внести необхідні зміни ще до початку розробки. Прототип дає змогу оцінити загальну структуру сайту, протестувати розміщення кнопок, меню та інших елементів [34].

Процес побудови прототипу починається з розробки сторінок, де визначається основне розташування елементів. Далі формується схема взаємодії, яка демонструє, як користувач переходить між екранами, які дії виконує та які результати отримує. Після цього створюється інтерактивний прототип із функціональними переходами між екранами або секціями, що дозволяє імітувати реальну взаємодію з інтерфейсом.

В ході розробки дизайну, важливою є робота із користувацькими сценаріями. Це маршрути, якими рухаються користувачі, відвідуючи сайт, для досягнення мети. Розроблений сценарій має бути інтуїтивно зрозумілий і не потребувати додаткових дій. Крім того, має враховуватись мотивація користувача та можливі труднощі з якими він може зіткнутись.

Для створення таких сценаріїв використовуються різні інструменти. Вони дозволяють працювати з інтерактивними прототипами та маршрутами користувачів для визначення потенційних перешкод з якими можуть стикнутись користувачі.

В процесі роботи, за допомогою Figma, було розроблено детальний сценарій взаємодій користувача із сайтом «Flora». Він охоплює основні переходи між секціями сторінки та логіку взаємодії із контентом.

Початком сценарію є завантаження головної сторінки. У хедері користувач бачить основні пункти навігації: «Каталог», «Бестселери» та «Контакти». Для створення зв'язків між екранами використано інструмент «Перо». З його допомогою намальовано стрілки, що відповідають за перехід від одного екрану до іншого. На рисунку 3.23 зображено розроблений сценарій взаємодії сайту «Flora».

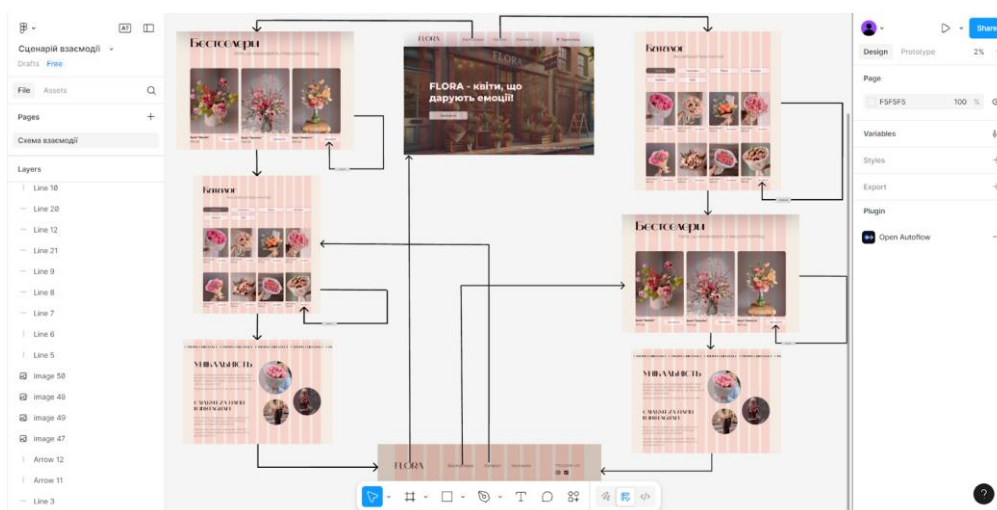


Рисунок 3.23 - Сценарій взаємодій сайту «Flora»

При натисканні на пункт «Каталог» відбувається автоматичне плавне прокручування до відповідної секції сторінки. Користувач має змогу обрати потрібний йому розділ із квітами та зробити замовлення. Далі, за потреби, є можливість перейти в пункт «Бестселери». Потрібно натиснути в хедері на відповідну секцію або ж пролистати вгору. Аналогічні дії треба виконати для переходу до розділу «Контакти».

У футері представлені ті самі пункти навігації: «Каталог», «Бестселери» та «Контакти». При взаємодії з ними відбувається така ж сама прокрутка до відповідних блоків сторінки.

Окрім цього, було розроблено аналогічний сценарій для мобільної версії сайту. Користувач, в хедері, натискає та обирає потрібний пункт: «Каталог», «Бестселери» або «Контакти». Відбувається прокрутка до відповідної секції. У футері містяться ті ж самі пункти меню. Це, також, дає можливість перейти до потрібної секції.

На рисунку 3.24 представлено схему взаємодій для мобільної версії сайту квіткової крамниці.

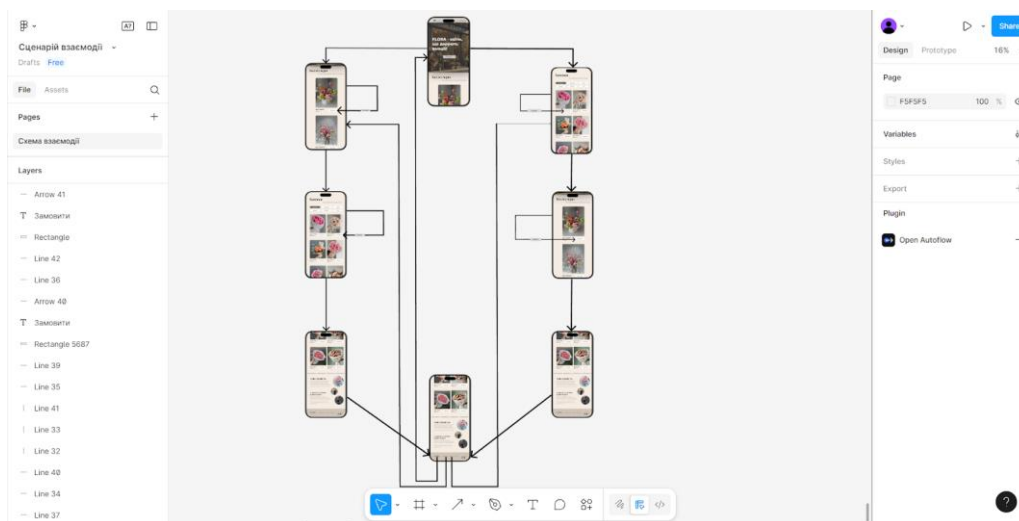


Рисунок 3.24 – Схема взаємодії для мобільної версії сайту

Наступним етапом є створення інтерактивного прототипу. Інтерактивний прототип – макет інтерфейсу, що відтворює поведінку майбутнього продукту. Він дозволяє користувачу натискати на кнопки, переходити між екранами,

відкривати меню, взаємодіяти з елементами сайту. Для його створення не потрібне програмування. Інтерактивний прототип використовують, щоб перевірити логіку переходів, зручність навігації, а також загальне розміщення елементів до початку розробки. У такому прототипі можуть реалізовуватись прості сценарії, як – от: перехід з головної сторінки до каталогу, додавання товару до кошика або відкриття контактної форми.

В ході створення дизайну для квіткової крамниці, було розроблено інтерактивні зв'язки між основними елементами сайту за допомогою інструменту прототипування у Figma. Це дало змогу продемонструвати вигляд структури інтерфейсу та відтворити логіку переміщення користувача між секціями сайту.

Спочатку було створено зв'язки для десктопної версії сайту. У хедері розміщені три ключові пункти: «Каталог», «Бестселери» і «Контакти».

За допомогою інструменту «Prototype» було встановлено інтерактивні переміщення. Клікнувши на розділ «Каталог», відбувається перехід до відповідної секції. Аналогічно, при натисканні на «Бестселери» відкривається блок з найпопулярнішими товарами. Пункт «Контакти» направляє до футера, де розміщено контактну інформацію. На рисунку 3.25 зображено створений інтерактивний прототип сайту квіткової крамниці.

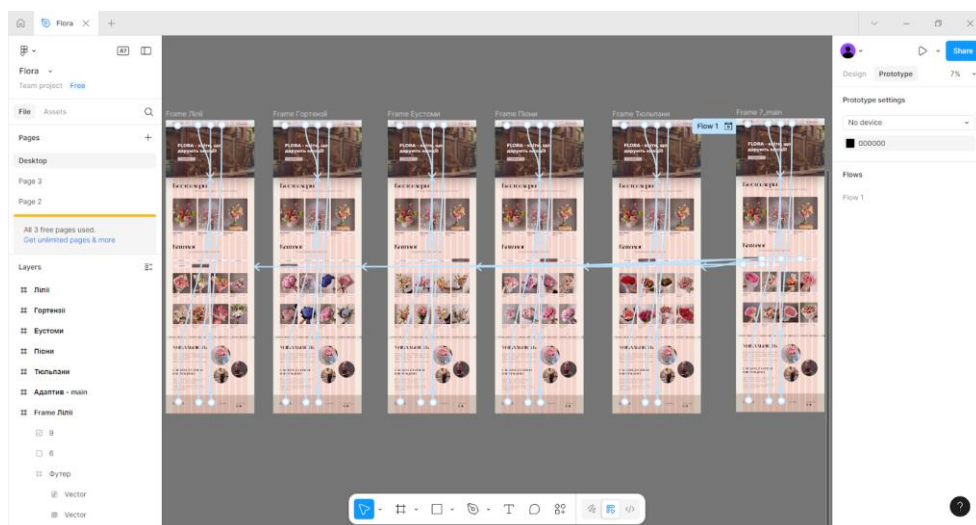


Рисунок 3.25 – Інтерактивний прототип сайту квіткової крамниці

У Каталогі було налаштовано переходи між категоріями квітів. При натисканні на кожен із фільтрів відбувається оновлення контенту в межах цієї ж секції. Це реалізовано за допомогою створення додаткових фреймів. Такий підхід дозволяє побачити, як виглядатиме оновлення товарів без перезавантаження сторінки. Крім того, було додано зв'язки з футера. Пункти «Каталог» і «Бестселери» ведуть до відповідних секцій сторінки. Це дозволяє користувачу швидко повернутися до основних блоків. Всі переходи було налаштовано з анімацією «Scroll to» для плавного переміщення.

Окремо було створено зв'язки для мобільної версії сайту. З огляду на особливості мобільної верстки, головна навігація реалізовано у вигляді бургер – меню. Користувач бачить ті ж пункти, що й у десктопній версії. У прототипі для кожного з них було додано аналогічні зв'язки. «Каталог» - веде до секції каталогу, «Бестселери» - до розділу з популярними товарами, «Контакти» - до футера. Категорії в каталозі залишаються такими ж. На рисунку 3.26 представлено розроблений інтерактивний прототип для мобільної версії сайту «Flora».

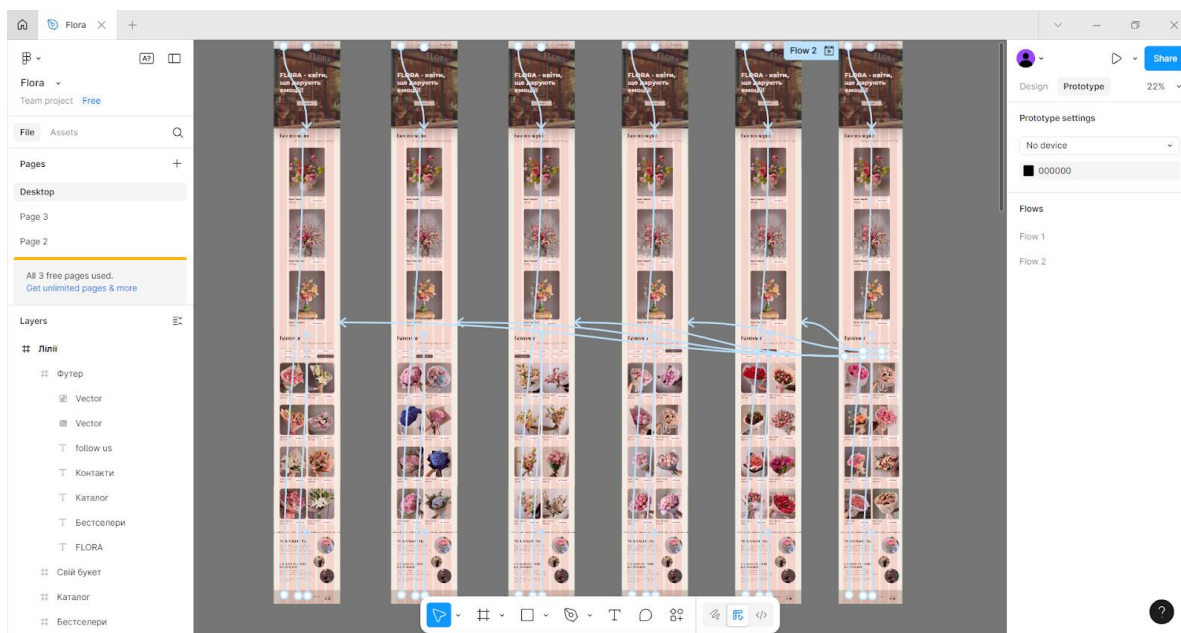


Рисунок 3.26 – Інтерактивний прототип мобільної версії сайту «Flora»

Всі зв'язки було налаштовано за допомогою інструменту Prototype. Для кожного елемента встановлено тип взаємодії «On Click», далі «Scroll to» до відповідної секції або фрейму. Це дозволило відтворити логіку поведінки користувача на сайті.

Однією з важливих функцій Figma є можливість перегляду створеного прототипу у форматі, максимально наближеному до реального мобільного пристрою. Це дозволяє побачити як макет виглядатиме на екрані, враховуючи прокрутку, переходи та розміщення елементів.

В ході роботи створено інтерактивний макет для мобільного перегляду, де видно структуру сайту: головна навігація, фільтри в каталозі, а також перехід до окремих секцій. Прототип відображає сценарій, за яким рухатиметься користувач під час перегляду сторінки зі смартфона. На рисунку 3.27 зображено вигляд макету сайту «Flora» на мобільному пристрої.

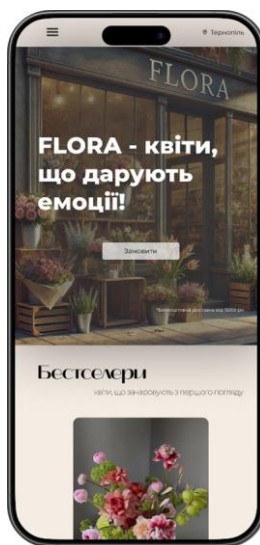


Рисунок 3.27 – Вигляд макету сайту «Flora» на мобільному пристрої

Таким чином, в рамках виконаної роботи було реалізовано прототипування інтерфейсу, що включає побудову сценаріїв взаємодії, створення інтерактивної моделі сайту та перевірку функціональності ключових елементів.

РОЗДІЛ 4. БЕЗПЕКА ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ, ОСНОВИ ОХОРОНИ ПРАЦІ

4.1 Вплив кольору на покращення умов праці

Організація безпечного та комфортного робочого середовища вимагає системного підходу, що враховує як технічні, так і психологічні фактори. Однією з важливих складових є раціональне використання кольорів в інтер'єрі та робочому просторі. Кольори впливають на емоційний стан, фізіологічні реакції, самопочуття та працездатність [35]. Наприклад, теплі кольори (жовтий, помаранчевий) стимулюють активність, тоді як холодні (блакитний, зелений) сприяють концентрації уваги та зниженню нервового напруження. Це узгоджується з вимогами ДСТУ ISO 9241-5 та ДСТУ ISO 6385, що регламентують ергономічні вимоги до робочих місць [36].

У приміщеннях із підвищеним навантаженням доцільно використовувати спокійні або нейтральні відтінки, що зменшують втому очей та покращують психологічний стан. Такі рекомендації містить ДСТУ-Н Б В.1.1-77, де увага приділена безпечному проектуванню середовища з урахуванням ергономіки.

Значну роль відіграє і якість освітлення. Надто яскраве або тьмяне світло, може призводити до перевтоми, головного болю, зниження концентрації [37]. Нормативи до освітлення робочих місць визначено у ДСТУ EN 12464-1 [38].

Система кольорів також використовується в безпеці праці — для розмітки небезпечних зон, сигналів та інформаційних таблиць. Згідно з ДСТУ ISO 3864-1, червоний колір вказує на заборону або небезпеку, жовтий — попереджає про потенційний ризик, зелений — сигналізує безпеку, синій — означає інформацію або обов'язкову дію. Правильно підібрана кольорова палітра офісного простору здатна не лише підвищити продуктивність, а й зменшити стрес, покращити загальне самопочуття працівників. Отже, колір і освітлення — важливі елементи безпечного середовища. Їх грамотне використання відповідно до вимог ДСТУ сприяє збереженню здоров'я, покращенню умов праці та зниженню виробничих ризиків.

4.2 Організація безпечних умов праці користувачів ПК

Організація робочого місця користувача персонального комп'ютера є одним із ключових факторів забезпечення безпечних умов праці. Тривала робота за комп'ютером створює навантаження на опорно-руховий апарат, зорову та нервову систему, тому важливо мінімізувати вплив цих факторів. Актуальність питання зумовлена тим, що значна частина працівників проводить за ПК більшість робочого часу.

Згідно з положеннями ДСТУ ISO 9241-5 та ДСТУ ISO 6385, належна ергономічна організація робочого простору передбачає правильне розміщення меблів і обладнання. Стіл повинен забезпечувати достатній простір для розміщення всіх необхідних елементів, а стілець — мати можливість регулювання висоти сидіння, спинки та підлокітників. Це дозволяє зменшити навантаження на хребет та зберегти правильну.

Розміщення монітора та клавіатури також має бути оптимальним. Відстань від очей до екрана має становити 50–70 см, а верхній край монітора повинен бути на рівні очей або трохи нижче. Така позиція зменшує втому очей і запобігає надмірному нахилу голови. Вимоги до таких умов праці регламентовано у ДСТУ EN 12464-1.

Ще одним важливим аспектом є освітлення. Рекомендується застосовувати комбіноване освітлення — природне й штучне — з рівномірним розподілом світла [39]. Для зменшення навантаження на очі доцільно використовувати настільні лампи, розміщенні з урахуванням провідної руки (ліворуч для правші, праворуч для лівші), що зазначено у ДСТУ-Н Б В.1.1-77.

Особливу увагу слід приділяти регулярним перервам. Кожні 45–60 хвилин бажано робити паузи тривалістю 5–10 хвилин із виконанням нескладних вправ для очей, рук і спини. Це відповідає рекомендаціям щодо профілактики втоми і перевантаження, викладеним у правилах ДСанПіН 3.3.2.007-98.

Окрім фізичних параметрів, важливу роль відіграють психологічні чинники. Робоче місце має бути організоване для зниження рівня стресу: доцільно використовувати спокійні кольори (згідно з ДСТУ ISO 3864-1), забезпечити природне освітлення, уникати шуму та надмірного скупчення предметів. Чистий і впорядкований простір сприяє кращій концентрації уваги.

Таким чином, безпечні умови праці за ПК досягаються шляхом дотримання норм і рекомендацій, передбачених чинними стандартами. Це дозволяє не лише зберігати здоров'я, а й підвищувати ефективність їхньої діяльності.

4.3 Долікарська медична допомога в умовах надзвичайної ситуації

В умовах війни в Україні значно зростає ймовірність виникнення надзвичайних ситуацій: ракетні обстріли, вибухи, пожежі, обвали будівель, поранення уламками та контузії стали частиною повсякденного життя. У таких умовах долікарська медична допомога відіграє критичну роль. Згідно з ДСТУ ISO 22320, дії під час надзвичайних ситуацій мають бути чітко структуровані. Передусім необхідно оцінити безпеку місця події: чи немає ризику вибуху, загорання, обвалу. За потреби евакуація потерпілого має здійснюватися тільки тоді, коли це не становить загрози для самого рятувальника.

Наступним етапом є оцінка стану постраждалого. Необхідно перевірити чи у свідомості людина, її пульс та дихання. Якщо потерпілий без свідомості і не дихає – необхідно розпочати серцево – легеневу реанімацію (СЛР). Це відбувається за таким принципом: 30 натискань на грудну клітку чергуються з 2 штучними вдихами, за умови якщо людина вміє проводити вентиляцію легень, або виконувати лише компресії, якщо немає такого досвіду.

У разі кровотечі, пріоритетом є її зупинка [40]. Для артеріальної кровотечі потрібно накладати джгут вище місця поранення, при венозній перше, що слід зробити – накладати тісну пов'язку. Важливо відслідковувати час накладання джгута (максимум 1 – 1,5 години). При непроникаючих травмах

доречно накласти стерильну пов'язку або імпровізований бинт, щоб уникнути інфекції.

При опіках, перш за все слід припинити дію чинника (вогню, пари, хімікатів), після чого промити уражену ділянку прохолодною водою протягом 10 – 15 хвилин. Не можна змащувати шкіру олією або прикривати рану брудними матеріалами. Після охолодження слід накласти стерильну пов'язку [41].

У ситуаціях масових уражень потрібно проводити тріаж – сортування постраждалих за ступенем ушкодження, щоб першочергово допомагати тим, чиє життя під загрозою. Не менш важливою є психологічна підтримка: потерпілі у стані шоку можуть бути дезорієнтованими, тому важливо спокійно говорити, пояснювати дії, підтримувати зв'язок, аби стабілізувати стан людини.

Необхідно пам'ятати, що в умовах війни, ймовірність надзвичайних ситуацій значно зростає. В таких умовах дуже важливо мати хоча б базову підготовку з долікарської допомоги. У надзвичайних ситуаціях, як – от: під час ракетних обстрілів, пожеж, поранень уламками чи внаслідок вибухових хвиль – критично важливо вміти зупиняти кровотечу, правильно накладати джгути або шини, тобто вживати всіх необхідних заходів до прибуття медиків, щоб врятувати постраждалого [40]. Особливо це стосується венозних і артеріальних кровотеч, переломів, травм голови або грудної клітки, які можуть швидко призвести до летальних наслідків.

Долікарська медична допомога в умовах війни – це не лише важлива навичка, а й елемент громадянської відповідальності. Знання та дотримання алгоритмів рятують життя і дозволяють ефективно діяти в критичних умовах.

ВИСНОВКИ

В ході виконання роботи було розроблено адаптивний дизайн сайту квіткової крамниці «Flora». В першому розділі було розглянуто підходи до розробки ефективного дизайну. Далі, проаналізовано принципи UI/UX для забезпечення позитивного користувацького досвіду. Розкрито значення адаптивності в сучасному дизайні. Крім того, проведено огляд конкурентного середовища. Це дало змогу проаналізувати оформлення аналогічних ресурсів та врахувати їх слабкі та сильні сторони під час розробки дизайну «Flora».

У другому розділі досліджено програмне забезпечення, яке використовується для розробки дизайну сайтів. Визначено основні критерії вибору інструментів для розробки UI/UX. Проведено огляд найбільш популярних платформ, серед них Adobe XD, Sketch, Figma та інші. Обґрунтовано доцільність використання Figma для побудови адаптивних макетів, створення користувацьких сценаріїв і розробки інтерактивних прототипів.

У третьому розділі було розроблено дизайн сайту квіткової крамниці. Підібрано відповідну кольорову палітру та типографіку. Створено макети основних сторінок. Розроблено дизайн мобільної версії сайту. Побудовано сценарій взаємодії користувача із сайтом, що відображає основні шляхи та дії користувача. Побудовано інтерактивний прототип, який дозволяє візуалізувати функціонування сайту та протестувати логіку його взаємодії з користувачем до початку етапу розробки.

У розділі «Безпека життєдіяльності, основи охорони праці» висвітлено вплив кольору на покращення умов праці, описано організацію безпечного робочого простору. Крім того, розглянуто порядок надання домедичної допомоги у разі виникнення надзвичайної ситуації.

В результаті, було виконано поставлене завдання. Розроблено адаптивний дизайн сайту квіткового магазину з використанням інструменту Figma.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ

- 1 Струтинська І. В., Дмитроца Л. П., Сороківська О. А., Козбур Г. В. Особливості цифрового розвитку малого і середнього бізнесу України, країн Європи та G7 / І. В. Струтинська, Л. П. Дмитроца, О. А. Сороківська, Г. В. Козбур // Трансформація бізнесу для сталого майбутнього: дослідження, цифровізація та інновації: монографія. – ФОП Паляниця В. А., 2024. – С. 411-427.
- 2 UX/UI дизайн – що це таке та як його правильно застосовувати [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.site2b.ua/ua/web-blog-ua/ux-ui-dizajn-shho-ce-take-ta-yak-jogo-pravilno-zastosovuvati.html> (дата звернення: 24.05.2025).
- 3 UI Design Blog and Tutorials — Toptal [Електронний ресурс]. Режим доступу до ресурсу: <https://www.toptal.com/designers/blog/ui-design> (дата звернення: 24.05.2025).
- 4 UX Design Principles — Gabriela Arcia (2023) [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://medium.com/@gabrielaarcia/ux-design-principles-d163e9871845> (дата звернення: 24.05.2025).
- 5 CASES. Як зробити аналіз цільової аудиторії? [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: https://cases.media/article/yak_zrobiti_analiz_cilovoyi_audit (дата звернення: 24.05.2025).
- 6 Найкращі практики адаптивного веб-дизайну — Dizz Agency (2023) [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://dizz.in.ua/uk/najkrashhi-praktiki-adaptivnogo-veb-dizajnu/> (дата звернення: 25.05.2025).
- 7 Адаптивний дизайн сайту і його основні переваги — Selector.Space (2021) [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://blog.selector.space/blog/адаптивний-дизайн-сайту/> (дата звернення: 25.05.2025).

8 Дмитроца Л., Старицький О. Оптимізація продуктивності та SEO при масштабуванні проєктів на основі React і Next.js / Л. Дмитроца, О. Старицький. – Збірник тез доповідей XIII Міжнародної науково-практичної конференції молодих учених та студентів «Актуальні задачі сучасних технологій». – 2024. – С. 465–466.

9 Мацюк М. Адаптивний інтерфейс вебсайту з урахуванням принципів UX / UI дизайну / М. Мацюк. – VIII Міжнародна студентська науково-технічна конференція «Природничі та гуманітарні науки. Актуальні питання» – Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет ім. І. Пулюя, 2025., 24–25 квіт. – С. 176 –177.

10 A Guide to Competitive Analysis for UX Design [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://medium.com/design-bootcamp/a-guide-to-competitive-analysis-for-ux-design-1ddafeb9a3e7> (дата звернення: 26.05.2025).

11 Flowers.ua [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://flowers.ua/> (дата звернення: 26.05.2025).

12 UFL (Українська служба доставки квітів) [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.u-f-l.net/> (дата звернення: 26.05.2025).

13 Мушинська Г., Дмитроца Л. П. Ефективність чат-ботів у сфері електронної комерції / Г. Мушинська, Л. П. Дмитроца // Трансформація бізнесу для сталого майбутнього: дослідження, діджиталізація та інновації: збірник тез доповідей II Міжнародної науково-практичної конференції. – 2022. – С. 47–49.

14 Kvitna.ua – Електронний ресурс. – Режим доступу: <https://kvitna.ua/> (дата звернення: 26.05.2025).

15 ТОП -10 інструментів для UX/UI дизайнера [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://ocean-agency.com.ua/top-10-instrumentiv-dlya-ux-ui-dizajnera> (дата звернення: 27.05.2025).

16 UI/UX Tools for Beginners: Designing and Prototyping in Sketch — Ramotion [Електронний ресурс]. Режим доступу до ресурсу: <https://store.ramotion.com/blog/ui-ux-tools-for-beginners-designing-and-prototyping-in-sketch/> (дата звернення: 27.05.2025).

17 Sketch. Інструменти для прототипування у Sketch [Електронний ресурс]. Режим доступу до ресурсу: <https://www.sketch.com/prototype/> (дата звернення: 27.05.2025).

18 Sketch. Офіційний сайт програми Sketch [Електронний ресурс]. Режим доступу до ресурсу: <https://www.sketch.com> (дата звернення: 27.05.2025).

19 Adobe XD. Довідка користувача [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://helpx.adobe.com/ua/xd/user-guide.html> (дата звернення: 27.05.2025).

20 Simplilearn. Adobe XD Tutorial: What is Adobe XD and How to Use it? [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.simplilearn.com/tutorials/ui-ux-career-resources/adobe-xd> (дата звернення: 27.05.2025).

21 Kaarwan. How to Use InVision for Prototyping: A Comprehensive Guide [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.kaarwan.com/blog/ui-ux-design/how-to-use-invision-for-prototyping-a-comprehensive-guide?id=1403> (дата звернення: 28.05.2025).

22 ProfileTree. Prototyping Made Easy with InVision [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://profiletree.com/prototyping-made-easy-with-invision/> (дата звернення: 28.05.2025).

23 Axure. Official website of Axure RP – UX Prototypes, Specifications, and Diagrams [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.axure.com/> (дата звернення: 28.05.2025).

24 Axure Boutique. Axure Tutorial – Actions Full Guide: Axure Interactive Template [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://axureboutique.medium.com/axure-tutorial-actions-full-guide-axure-interactive-template-4f0808ac4eb0> (дата звернення: 28.05.2025).

25 Figma. Офіційний сайт Figma – інструмент для створення UI/UX дизайну [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.figma.com/> (дата звернення: 28.05.2025).

26 Mate Academy. Figma shortcuts: швидкі клавіші для ефективної роботи у Figma [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://mate.academy/blog/ui-ux-design/figma-shortcuts/> (дата звернення: 28.05.2025).

27 UX Playbook. Figma tips for UX designers [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://uxplaybook.org/articles/figma-tips-for-ux-designers> (дата звернення: 28.05.2025).

28 CareerFoundry. Beginner's guide to typography [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/beginners-guide-to-typography/> (дата звернення: 29.05.2025).

29 Typography. 10 порад для типографіки у Web дизайні [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://medium.com/@uiuxukr/10-7de8e1567a0e> (дата звернення: 29.05.2025).

30 Webpromo. Як вибрати гамму кольорів для дизайну сайту? [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://web-promo.ua/ua/blog/kak-vybrat-cvetovuyu-gammu-dlya-dizaina-sajta/> (дата звернення: 29.05.2025).

31 Brainlab. Колір в веб-дизайні: особливості використання та основні тренди 2020 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://brainlab.com.ua/uk/blog-uk/kolr-v-veb-dizayn-osoblivost-vikoristannya-ta-osnovni-trendu-2020> (дата звернення: 29.05.2025).

32 Скиба, О. П., Назаревич, О. Б., & Шимчук, Г. В. (2019). Комп'ютерна графіка: методичний посібник та завдання до виконання графічних та самостійних робіт для студентів усіх форм навчання спеціальностей 122" Комп'ютерні науки" та 123" Комп'ютерна інженерія" з курсу" Комп'ютерна графіка".

33 Шимчук, Г. В., Маєвський, О. В., & Назаревич, О. Б. (2016). Конспект лекцій з дисципліни Комп'ютерна графіка для студентів освітнього рівня «бакалавр» спеціальності 125 «Кібербезпека».

34 Evergreen. Прототип сайту – як він допомагає оцінювати і розробляти сайти [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://evergreens.com.ua/ua/articles/prototype-site.html>.

35 StudentBooks. Вплив кольору на людину та її працездатність – Електронний ресурс. – Режим доступу: URL: <https://studentbooks.com.ua/content/view/955/76/1/4/> (дата звернення: 30.05.2025).

36 ДСТУ ISO 9241-5:2004. Ергономічні вимоги до офісних робочих місць з відеотерміналами (ВДТ). Частина 5. Розташування робочого місця та робоче положення користувача. – Чинний від 2005-01-01. – К.: Держспоживстандарт України, 2004. – 15 с.

37 Onninen. Як світлі кольори впливають на ефективність роботи – Електронний ресурс. – Режим доступу: URL: <https://onninen.ua/stattya/jak-svitli-kolbory-vplyvajutb-na-efektyvnistb-roboty> (дата звернення: 30.05.2025).

38 ДСТУ EN 12464-1:2017. Світло та освітлення. Освітлення робочих місць. Частина 1. Робочі місця в приміщеннях. – Чинний від 2018-01-01. – К.: ДП «УкрНДНЦ», 2017. – 45

39 Держпраці. Охорона праці при роботі з комп'ютером: роз'яснює Держпраці – Електронний ресурс: – Режим доступу: URL: <https://news.dtkr.ua/labor/labor-relations/39447-oxorona-praci-pri-roboti-z-kompiuterom-roziasniuye-derzpraci> (дата звернення: 30.05.2025).

40 Paramdic.ua. Як надати першу допомогу при кровотечах? – Електронний ресурс. – Режим доступу: URL: <https://paramedic.ua/ua/pervaja-pomoshh-pri-krovotechenii> (дата звернення: 30.05.2025).

41 PHC.org.ua. Як надавати першу домедичну допомогу при термічних опіках – Електронний ресурс. – Режим доступу: URL: <https://phc.org.ua/news/yak-nadavati-pershu-domedichnu-dopomogu-pri-termichnikh-opikakh> (дата звернення: 30.05.2025).

ДОДАТКИ

**Тези. VIII Міжнародної студентської науково - технічної конференції
"ПРИРОДНИЧІ ТА ГУМАНІТАРНІ НАУКИ. АКТУАЛЬНІ
ПИТАННЯ"**

Міністерство освіти і науки України
Тернопільський національний технічний університет
імені Івана Пулюя
Маріборський університет (Словенія)
Технічний університет в Кошице (Словаччина)
Каунаський технологічний університет (Литва)
Львівський національний університет
імені Івана Франка,
Гірничо-металургійна академія ім. Станіслава Сташиця (Польща)
Луцький національний технічний університет,
Чернівецький національний університет
імені Юрія Федьковича,
Вроцлавський економічний університет (Польща)
Університет технологій та економіки
імені Хелени Ходковської (Польща)
Донбаська державна машинобудівна академія



*Студентське наукове
товариство*



**VIII МІЖНАРОДНА
студентська науково - технічна конференція
"ПРИРОДНИЧІ ТА ГУМАНІТАРНІ
НАУКИ.**

АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ"

24-25 квітня 2025 р.

(збірник тез конференції)

Тернопіль 2025

УДК 004.8

Мацюк М.- ст. гр. СН-42

Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя

АДАПТИВНИЙ ІНТЕРФЕЙС ВЕБСАЙТУ З УРАХУВАННЯМ ПРИНЦИПІВ UX / UI ДИЗАЙНУ

Науковий керівник: к.т.н, доцент Дмитроца Л.П.

Matsiuk M.

Ternopil Ivan Puluj National Technical University

ADAPTIVE WEBSITE INTERFACE WITH CONSIDERATION OF UX / UI DESIGN PRINCIPLES

Supervisor: PhD, Associate Professor Dmytrotsa L.P.

Ключові слова: адаптивність, UX / UI - дизайн, Figma

Keywords: adaptivity, UX / UI design, Figma

В умовах постійного розвитку цифрових технологій адаптивний інтерфейс вебсайту став невід'ємною частиною забезпечення ефективної взаємодії між користувачем та цифровим продуктом [1]. З урахуванням різноманіття пристроїв, що використовуються для доступу до інтернету, від смартфонів до десктопів, важливість створення інтерфейсів, здатних адаптуватися до різних умов використання, важко переоцінити. Вебсайти повинні бути не тільки зручними та функціональними, але й естетично привабливими, незалежно від технічних характеристик пристроїв, з яких до них звертаються. Саме тому адаптивний дизайн вважається важливою складовою стратегії успішного цифрового продукту.

У цьому контексті принципи UX (User Experience) та UI (User Interface) набувають особливого значення. UX - дизайн зосереджений на створенні логічної, інтуїтивної і комфортної структури взаємодії користувача з продуктом, у той час як UI - дизайн відповідає за візуальне оформлення, естетику та інтерфейсні елементи [2]. У поєднанні ці дві складові дозволяють створити повноцінний адаптивний продукт, який відповідає очікуванням цільової аудиторії та вимогам сучасного користувача. У процесі адаптивного дизайну надзвичайно важливо не тільки естетично прилаштувати елементи під різні розміри екранів, а й забезпечити логічну і зручну навігацію, швидкий доступ до ключових функцій, врахувати сценарії використання на мобільних пристроях, планшетах і десктопах. UX / UI - дизайн допомагає ідентифікувати потреби користувача, протестувати і вдосконалити функціональність інтерфейсу, що безпосередньо впливає на рівень задоволення та лояльності до продукту.

Одним з найбільш ефективних інструментів для реалізації принципів UX / UI - дизайну в контексті створення адаптивних інтерфейсів є Figma [3]. Це сучасне онлайн - середовище для дизайну інтерфейсів, яке дозволяє працювати над проектом в реальному часі як індивідуально, так і в команді. Завдяки можливості створювати респонсивні макети, Figma дає змогу побудувати структуру, яка автоматично адаптується до різних екранів, що є критично важливим для сучасних веб - платформ. Вбудовані інструменти прототипування дозволяють тестувати поведінку інтерфейсу ще до початку програмування, ідентифікуючи потенційні проблеми на ранньому етапі. Крім того, Figma пропонує багатий набір шаблонів, компонентів і стилів, які можна

багаторазово використовувати та змінювати без втрати консистентності. Це значно спрощує процес впровадження змін, економить час команди та підвищує загальну ефективність розробки. Для адаптивного дизайну надзвичайно важливою є можливість створення інтерактивних прототипів, які Figma реалізує за допомогою функції "smart animate" та адаптивних фреймів, що дозволяє дослідити досвід користувача ще до моменту реалізації коду.

Сучасний підхід до адаптивного веб - дизайну також передбачає застосування принципу component - based design — структурної методології, що базується на повторному використанні автономних інтерфейсних модулів. Цей підхід дозволяє створювати масштабовані й підтримувані інтерфейси, де кожен елемент — кнопка, форма, блок навігації — функціонує як незалежний компонент, який можна легко оновити без порушення цілісності дизайну. У середовищі Figma component - based design реалізується через створення компонентів та їх варіантів, що забезпечує візуальну узгодженість і функціональну стабільність інтерфейсу на різних етапах розробки. Перевагою цього підходу є також зменшення ризику помилок, підвищення гнучкості дизайну та оптимізація командної роботи.

Крім того, для забезпечення високої якості UX, все більшого значення набуває автоматизоване тестування взаємодії користувача з інтерфейсом. Такі інструменти, як Maze або Useberry, інтегруються з Figma, дозволяючи проводити юзабіліті - тестування макетів, аналізуючи поведінку користувача, виявляючи вузькі місця у навігації та прийнятті рішень. Це забезпечує емпіричну перевірку дизайну ще на етапі прототипування та дозволяє швидко вносити обґрунтовані корективи, що підвищує загальну якість кінцевого продукту.

Отже, розробка адаптивного інтерфейсу вебсайту з урахуванням принципів UX/UI - дизайну є не лише вимогою часу, але й необхідністю для досягнення високого рівня взаємодії з користувачем. Актуальність цієї теми обумовлена стрімким розвитком технологій та постійним зростанням різноманітності пристроїв, з яких користувачі заходять на вебсайти. Використання UX / UI - підходів дозволяє створити логічно побудовану структуру, яка відповідає очікуванням користувача, підвищує ефективність взаємодії, а отже — і загальні показники успішності ресурсу. Інструменти на кшталт Figma стали надійними помічниками у реалізації цих завдань, забезпечуючи швидкість, зручність і точність в адаптивному дизайні. Врахування всіх цих чинників дозволяє створити не просто сайт, а цифровий продукт, який надихає користувача, викликає довіру та забезпечує якісний користувацький досвід незалежно від пристрою, з якого він ним користується.

Література

1. Адаптивний дизайн: чому це необхідно в епоху гаджетів?. SEO Banda. URL: <https://www.seobanda.com/uk/blog/adaptive-design/> (дата звернення: 13.04.2025).
2. Веб-дизайн та UX/UI: як створити зручний інтерфейс? WhileWeb. URL: <https://whileweb.com/uk/blog/web-dizajn-ta-uxui-yak-stvoriti-zruchnij-interfejs/> (дата звернення: 13.04.2025).
3. Рай для дизайнера або що таке Figma. Kukurudza. URL: <https://kukurudza.com/blog/shho-take-figma/> (дата звернення: 13.04.2025).