

# КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття освітнього ступеня

бакалавр

(назва освітнього ступеня)

на тему: Розробка дизайну інформаційного сайту проекту DigSME  
із використанням принципів та методів UI/UX

Виконав: студент IV курсу, групи СН-42

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

(підпис)

Тимошук Ю.С.  
(прізвище та ініціали)

Керівник

(підпис)

Козбур Г.В.  
(прізвище та ініціали)

Нормоконтроль

(підпис)

Шимучк Г.В.  
(прізвище та ініціали)

Завідувач кафедри

(підпис)

Боднарчук І.О.  
(прізвище та ініціали)

Рецензент

(підпис)

Тимошук Д.І.  
(прізвище та ініціали)

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 Тимошук Юлії Сергіївни  
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Розробка дизайну інформаційного сайту проєкту DigSME із використанням принципів та методів UI/UX

Керівник роботи Козбур Галина Володимирівна, канд. тех. 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 23 червня 2025 р.

3. Вихідні дані до роботи Комплекс матеріалів, що включають загальну інформацію про проєкт DigSME, опис його цілей і завдань, а також графічні ресурси, необхідні для створення дизайну вебсайту

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

Вступ. 1. Огляд проєкту та аналітичні основи розробки дизайну інформаційного сайту.

1.1 Загальна характеристика проєкту DigSME. 1.2 Актуальність цифровізації бізнесу в контексті B2B та B2C. 1.3 Критичний аналіз попередньої версії дизайну вебсайту. 1.4 Вимоги до інформаційного сайту в умовах цифрової трансформації. 2. Основи UI/UX дизайну та використання Figma у створенні вебінтерфейсів. 2.1 Поняття та принципи UI/UX дизайну. 2.2 Вплив UI/UX дизайну на конверсію та структуру інтерфейсу. 2.2.1 Конверсія як показник ефективності UI/UX дизайну. 2.2.2 Візуальна ієрархія як інструмент фокусування уваги. 2.2.3 Система Atomic Design у побудові UI-інтерфейсів. 2.3 Порівняльна характеристика Figma та альтернативних інструментів UI/UX дизайну. 3. Етапи проєктування інтерфейсу інформаційного сайту. 3.1 Wireframe. 3.2 Адаптивний дизайн. 3.3 Колір та типографіка. 3.4 Розробка дизайну та інтерфейсу. 3.5 Мокапи. 4. Безпека життєдіяльності, основи охорони праці. Висновки. Перелік джерел. Додатки.

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

Повний перелік слайдів у презентації, включаючи перший та останній слайди (з номерами, через крапку). 1. Титульна сторінка. 2. Мета, завдання, актуальність теми. 3. Загальна характеристика проєкту DigSME. 4. Актуальність цифровізації бізнесу (B2B і B2C).

5. Критичний аналіз попередньої версії сайту. 6. Основи UI/UX дизайну. 7. Вплив UI/UX дизайну на конверсію та структуру інтерфейсу. 8. Система Atomic Design. 9. Вибір інструменту для розробки. 10. Етапи проєктування. 11. Колірна палітра та типографіка. 12. Розробка дизайну та створення мокапів. 13. Головні анімації сайту. 14. Висновки

## 6. Консультанти розділів роботи

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

7. Дата видачі завдання 27 січня 2025 р.

## КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

[illegible]

Студент

(підпис)

Тимощук Ю.С.

(прізвище та ініціали)

Керівник роботи

(підпис)

Козбур Г.В.

(прізвище та ініціали)

## АНОТАЦІЯ

Розробка дизайну інформаційного сайту проєкту DigSME із використанням принципів та методів UI/UX // Кваліфікаційна робота освітнього рівня «Бакалавр» // Тимошук Юлія 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. - 74 , рис. – 34 , табл. – 3 , кресл. – 0, додат. – 2 , бібліогр. – 51 .

**Ключові слова:** digsume, ui/ux дизайн, figma, вебінтерфейс, цифровізація, інформаційний сайт, сайт-візитка.

Кваліфікаційна робота присвячена процесу створення дизайну інформаційного сайту проєкту DigSME з урахуванням сучасних принципів UI/UX дизайну та використанням програмного забезпечення Figma.

У першому розділі кваліфікаційної роботи описано загальну характеристику проєкту DigSME, висвітлено актуальність цифровізації бізнесу у контексту B2B та B2C, розглянуто недоліки попередньої версії дизайну вебсайту та проаналізовано вимоги до інформаційного сайту в умовах цифрової трансформації.

В другому розділі кваліфікаційної роботи досліджено теоретичні основи UI/UX дизайну, подано аналіз впливу інтерфейсу на поведінку користувачів, типову структуру інтерфейсів, розкрито методологію Atomic Design та можливості Figma у створенні дизайн.

В третьому розділі кваліфікаційної роботи описано практичні етапи створення дизайну сайту: побудову wireframe-макетів, адаптивний дизайн, підбір кольорів та шрифтів, розробку інтерфейсу та підготовку мокапів. Проаналізовано візуальні рішення та проведено оформлення фінального макету.

У четвертому розділі кваліфікаційної роботи висвітлено питання безпеки та охорони праці у діяльності UI/UX дизайнера та користувачів. Розглянуто профілактику психоемоційного вигорання, вплив мікроклімату на



працездатність і ергономіку робочого місця для підвищення комфорту та ефективності праці.

Об'єкт дослідження: процес UI/UX дизайну інтерфейсу.

Предмет дослідження: розробка дизайну інформаційного сайту проєкту DigSME з використанням інструменту Figma.

## ANNOTATION

Design of the DigSME Project Information Website Using UI/UX Principles and Methods // Qualification work of the educational level «Bachelor» // Tymoshchuk Yuliia Serhiivna // Ternopil Ivan Pulyu National Technical University, Computer and Information Systems and Software Engineering Faculty, Computer Sciences Department, group SN-42 // Ternopil, 2025 // P. - 74 , fig. – 34 , tabl. – , chair. – 0, annexes. – 2 , references – 43.

**Keywords:** digsme, ui/ux design, figma, web interface, digitalization, informational website, landing page.

This qualification paper is dedicated to the study of the design process of the informational website for the DigSME project, taking into account modern UI/UX design approaches and the use of Figma software.

The first chapter of the paper outlines the general characteristics of the DigSME project, highlights the relevance of business digitalization in the B2B and B2C contexts, examines the shortcomings of the previous version of the website design, and analyzes the requirements for an informational website in the context of digital transformation.

The second chapter explores the theoretical foundations of UI/UX design, provides an analysis of interface influence on user behavior, discusses the typical structure of interfaces, and presents the Atomic Design methodology as well as the capabilities of Figma in interface development.

The third chapter describes the practical stages of website design: creating wireframes, implementing responsive design, selecting colors and typography, developing the interface, and preparing mockups. The visual solutions are analyzed and the final layout is presented.

The fourth chapter of the qualification work addresses issues of occupational health and safety in activities of UI/UX designers and users. It covers the prevention of psycho-emotional burnout, the impact of the microclimate on work capacity, and workplace ergonomics aimed at improving comfort and work efficiency.

Object of research: the process of UI/UX interface design.

Subject of research: the design development of an informational website for the DigSME project using the Figma tool.

## **ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ, СИМВОЛІВ, ОДИНИЦЬ, СКОРОЧЕНЬ І ТЕРМІНІВ**

B2B – (англ. Business to Business) – модель взаємодії між бізнесами.

B2C – (англ. Business to Consumer) – модель взаємодії бізнесу з кінцевим споживачем.

DigSME (англ. Digitalize your Small and Medium Business) – проєкт, який пропонує цифрові рішення для підтримки малих та середніх підприємств у процесі цифровізації.

Figma – програмне забезпечення для створення UI/UX дизайну.

UI – (англ. User Interface) – інтерфейс користувача.

UX – (англ. User Experience) – досвід користувача.

Wireframe – ескізний варіант інтерфейсу веб-сайту, додатку або іншого цифрового продукту.

ДСТУ – державний стандарт України.

ІТ – інформаційні технології.

МСП – малі та середні підприємства.

## ЗМІСТ

|                                                                                               |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ВСТУП.....                                                                                    | 10 |
| РОЗДІЛ 1. ОГЛЯД ПРОЄКТУ ТА АНАЛІТИЧНІ ОСНОВИ РОЗРОБКИ<br>ДИЗАЙНУ ІНФОРМАЦІЙНОГО САЙТУ .....   | 12 |
| 1.1. Загальна характеристика проєкту DigSME .....                                             | 12 |
| 1.2. Актуальність цифровізації бізнесу в контексті B2B та B2C .....                           | 14 |
| 1.3. Критичний аналіз попередньої версії дизайну вебсайту .....                               | 16 |
| 1.4. Вимоги до інформаційного сайту в умовах цифрової трансформації...                        | 20 |
| РОЗДІЛ 2. ОСНОВИ UI/UX ДИЗАЙНУ ТА ВИКОРИСТАННЯ FIGMA .....                                    | 23 |
| У СТВОРЕННІ WEBІНТЕРФЕЙСІВ .....                                                              | 23 |
| 2.1. Поняття та принципи UI/UX дизайну .....                                                  | 23 |
| 2.2. Вплив UI/UX дизайну на конверсію та структуру інтерфейсу .....                           | 25 |
| 2.2.1. Конверсія як показник ефективності UI/UX дизайну .....                                 | 25 |
| 2.2.2. Візуальна ієрархія як інструмент фокусування уваги .....                               | 27 |
| 2.2.3. Система Atomic Design у побудові UI-інтерфейсів.....                                   | 29 |
| 2.3. Порівняльна характеристика Figma та альтернативних інструментів<br>UI/UX дизайну .....   | 31 |
| РОЗДІЛ 3. ЕТАПИ ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕРФЕЙСУ ІНФОРМАЦІЙНОГО<br>САЙТУ .....                         | 36 |
| 3.1. Wireframe .....                                                                          | 36 |
| 3.2. Адаптивний дизайн.....                                                                   | 37 |
| 3.3. Колір та типографіка .....                                                               | 38 |
| 3.4. Розробка дизайну та інтерфейсу.....                                                      | 42 |
| 3.5. Мокапи .....                                                                             | 53 |
| РОЗДІЛ 4. БЕЗПЕКА ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ ТА ОХОРОНА ПРАЦІ.....                                       | 55 |
| 4.1. Профілактика психоемоційного вигорання у професійній діяльності<br>UI/UX дизайнера ..... | 55 |
| 4.2. Вплив мікроклімату на працездатність користувача .....                                   | 57 |
| 4.3. Естетичне оформлення та ергономічне дослідження робочого місця<br>оператора.....         | 58 |
| ВИСНОВКИ .....                                                                                | 61 |
| ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ .....                                                                          | 63 |
| ДОДАТКИ .....                                                                                 | 69 |

## ВСТУП

У сучасному цифровому світі, де більшість взаємодій бізнесу з клієнтами відбувається онлайн, розробка ефективного вебсайту є не просто бажаною, а критично важливою для успіху. Вебсайт слугує свого роду цифровою візитівкою вашого бізнесу, яка дозволяє знайомити клієнтів з вашим бізнесом, взаємодіяти з аудиторією та досягати бізнес-цілей. Ключовими аспектами при розробці такого сайту є простота використання та інформативність. Користувачі повинні легко знаходити потрібну інформацію та комфортно взаємодіяти з інтерфейсом.

UI/UX дизайн є основою ефективної комунікації, забезпечуючи оптимальну взаємодію користувача з інтерфейсом. У сьогоdnішньому висококонкурентному цифровому середовищі, якісний дизайн вебсайтів є вирішальним фактором успіху для будь-якого проєкту. Тому розробка UI/UX дизайну є актуальним напрямком сучасних досліджень у сфері вебтехнологій, дизайну цифрових продуктів та інформаційних систем.

Проєкт DigSME, метою якого є підтримка цифровізації малих, мікро- та середніх підприємств, потребує вебсайту, який зміг би якісно відобразити його цілі, сфери діяльності, команду, філософію проєкту та очікувані результати. Існуюча версія веб сайту не зовсім відповідала сучасним стандартам дизайну, що ускладнювало сприйняття інформації та знижувало інтерес цільової аудиторії. Це стало підставою для здійснення редизайну з використанням сучасних інструментів, зокрема Figma, та з урахуванням принципів UI/UX.

Метою цієї кваліфікаційної роботи є покращення якості презентації проєкту DigSME через оновлення дизайну інформаційного сайту, враховуючи принципи UI/UX та використовуючи можливості інструменту Figma.

Для досягнення цієї мети необхідно виконати низку завдань, зокрема:

- Дослідити останні тенденції цифровізації бізнесу та роль UI/UX дизайну в ефективній комунікації;
- Проаналізувати попередню версію сайту DigSME та виявити її недоліки;
- Вивчити основні принципи UI/UX та їх вплив на користувацький досвід;
- Розробити логічну структуру вебсайту з урахуванням сценаріїв користувачів та організації контенту;

- Розробити та оцінити доцільність стратегії для побудови дизайн-систем, зокрема Atomic Design, у обраному проєкті;
- Дослідити функціональність Figma, як інструменту для розробки адаптивного дизайну інтерфейсів;
- Розробити повний прототип вебсайту: створити wireframe-структуру, підібрати кольорову палітру та шрифти, розробити адаптивний інтерфейс та представити остаточну візуалізацію дизайну.

Практичне значення отриманих результатів полягає у створенні покращеної структури інформаційного сайту проєкту DigSME, яка б відповідала сучасним вимогам до зручності використання, естетики, а також функціональності.

# РОЗДІЛ 1. ОГЛЯД ПРОЄКТУ ТА АНАЛІТИЧНІ ОСНОВИ РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ ІНФОРМАЦІЙНОГО САЙТУ

## 1.1. Загальна характеристика проєкту DigSME

Застосування передових технологій є вирішальним фактором для успішної адаптації підприємств до викликів глобального ринку та підтримки конкурентоспроможності. З огляду на динаміку цифрової трансформації світової економіки, бізнес має розуміти рівень своєї готовності до цих перетворень, демонструвати здатність до швидкої адаптації та здійснювати постійний моніторинг власної цифрової зрілості. У цьому контексті, доступ до онлайн-інструментів, які надають можливість оцінити поточний цифровий рівень, ідентифікувати слабкі сторони та визначити подальші етапи цифрової трансформації, набуває особливого значення. Платформа DigSME слугує прикладом такого інноваційного підходу.

DigSME (скорочено від Digitalize your Small and Medium Business) [6] – це онлайн-ресурс, розроблений командою однойменного проєкту для підтримки цифрового розвитку підприємств малого, середнього та мікробізнесу. Його основна ідея – допомогти компаніям зрозуміти, на якому рівні цифрової зрілості вони перебувають, виконавши діагностику за різними зрізами та запропонувати конкретні кроки для вдосконалення. Платформа не просто оцінює стан справ конкретного підприємства, а фактично супроводжує підприємства у процесі цифрової трансформації, орієнтуючись на їхні реальні потреби та пропонуючи «дорожні карти» цифрових зрушень.

Як зазначено у працях Струтинської І. та співавт. [1, 3], ефективна цифрова платформа має забезпечити не лише первинне самооцінювання цифрової зрілості підприємства, але й можливість постійного моніторингу цифрового індексу трансформації бізнесу, що є необхідним для сталого розвитку підприємства та втримання конкурентної здатності. Автори наголошують, що платформи на зразок DigSME повинні поєднувати науково обґрунтовану методологію та водночас зручний інтерфейс, доступний навіть для підприємств із різними стартовими рівнями цифрового досвіду.



Основна мета проєкту – сприяти підвищенню цифрової грамотності підприємств, виявити рівень використання сучасних цифрових інструментів та стимулювати поступальний розвиток у цьому напрямку. Сервіс реалізує кілька ключових функцій:

- Збір даних шляхом анкетування представників МСП щодо стану цифровізації бізнес-процесів;
- Автоматизовану обробку даних та розрахунок індексу цифрової зрілості підприємства;
- Формування рекомендацій у вигляді “дорожньої карти” з поетапним планом впровадження цифрових рішень.

Платформа призначена не лише для малих та середніх підприємств. Також вона може використовуватися представниками державних структур, наукової та освітньої спільноти. Вона забезпечує доступ до аналітичних даних, які можуть бути використані при формуванні політик цифрового розвитку регіону чи галузі.

Цільова аудиторія проєкту включає:

- Представників малого та середнього бізнесу, які бажають підвищити свою ефективність за допомогою цифрових технологій;
- Державні установи, що відповідають за розвиток цифрової економіки;
- Освітні та наукові організації, які досліджують процеси цифрової трансформації у різних секторах.

Проєкти схожого типу, такі як DigSME, стають дедалі актуальнішими у світовому контексті, оскільки дозволяють підприємствам визначити власне місце на цифровій мапі та сприяють більш глибокому впровадженню сучасних технологій. Вони базуються на концепції data-driven decision making – способі приймати рішення на основі великої кількості даних, що підвищує ефективність і обґрунтованість стратегічних рішень. Також варто враховувати універсальний підхід до трактування цифрової зрілості, запропонований у [5], який дозволяє структурувати інформацію на сайті у зрозумілі категорії: “Що таке цифрова зрілість?”, “Чому це важливо для МСП?”, “Як ми це вимірюємо?”. Такий підхід забезпечує єдину логіку подання інформації для всіх груп користувачів, дозволяючи легко орієнтуватися у змісті, навіть тим, хто вперше стикається з поняттям цифрової трансформації.

Користь сервісу для МСП полягає в наступному:

- Розуміння поточного стану цифрової зрілості на основі індивідуального аналізу;
- Порівняння із середніми показниками в галузі – можливість бачити свою позицію на ринку;
- Формування персоналізованої “дорожньої карти” для покращення цифрової інфраструктури;
- Доступ до детального звіту, який можна використовувати у стратегічному плануванні;
- Стимулювання впровадження інноваційних рішень та технологій.

Таким чином, DigSME – це проєкт, що не лише пропонує інструмент самооцінювання цифрової зрілості бізнесу, але є повноцінною платформою для підтримки процесу цифрової трансформації, що відповідає потребам сучасного динамічного бізнес-середовища.

## **1.2 Актуальність цифровізації бізнесу в контексті B2B та B2C**

Для малого, середнього та мікробізнесу, що часто працює з обмеженими ресурсами, цифрові інструменти та технології стають справжнім поштовхом для розвитку. Вони є не просто бажаним доповненням, а критично важливим елементом для оптимізації та прозорості, розширення ринку та клієнтської бази, покращеної комунікації з клієнтом та оперативного прийняття рішень.

Цифрові технології дозволяють бізнесу автоматизувати рутинні процеси, аналізувати великі обсяги даних, покращувати клієнтський досвід та швидко адаптуватися до нових викликів. У результаті зростає ефективність роботи, зменшуються витрати, а прийняті рішення стають обґрунтованими. Особливо це важливо в умовах нестабільного ринку та високої конкуренції, де швидкість адаптації – вирішальний фактор [7].

Водночас характер цифрових рішень залежить від того, в якому сегменті працює бізнес: B2B (business-to-business) чи B2C (business-to-consumer). У першому випадку цифровізація зосереджується переважно на внутрішніх процесах, аналітиці, інтеграції з іншими корпоративними системами. У другому

– на зручності користувача, мобільності сервісів, персоналізації та маркетингових інструментах [8, 9].

Щоб краще зрозуміти ключові відмінності між цими моделями, варто звернутися до узагальненої таблиці. У таблиці 1.1 наведені основні відмінності B2B та B2C.

Таблиця 1.1 Відмінності між B2B та B2C

| Критерій           | B2B (Business-to-Business)                     | B2C(Business-to-Consumer)                       |
|--------------------|------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| Цільова аудиторія  | Великі компанії, організації                   | Індивідуальні споживачі                         |
| Цифрові потреби    | Аналітика, інтеграція, автоматизація процесів  | UI/UX, мобільність, швидкість обслуговування    |
| Цілі цифровізації  | Оптимізація ланцюга постачань, CRM/ERP-системи | Онлайн-продажі, персоналізація, маркетинг       |
| Ключові технології | Big Data, API, електронний документообіг       | eCommerce платформи, мобільні додатки, чат-боти |
| Тип комунікації    | Формальна, технічна                            | Емоційна, орієнтована на бренд/досвід           |
| Обсяг замовлень    | Великі, регулярні покупки                      | Невеликі, одноразові або періодичні покупки     |

Відмінності, відображені в таблиці, впливають не лише на продажі чи маркетингові рішення, але й на те, як впроваджуються цифрові рішення. Для B2B критично важливим є наявність глибокої аналітики та інтеграції з CRM чи ERP-системами. В той же час у B2C фокус зміщується на UI/UX дизайн, адаптивність до мобільних пристроїв та індивідуальні пропозиції.

Платформа DigSME належить переважно до B2B-сегменту (Business-to-Business), оскільки її основною цільовою аудиторією є малі, середні та мікропідприємства. Основні ознаки належності DigSME до B2B-сегменту:

- платформа не взаємодіє безпосередньо з кінцевим споживачем, як у B2C;
- функції платформи – оцінка цифрової зрілості, формування рекомендацій, аналітика – спрямовані на підтримку розвитку підприємства, а не обслуговування приватних клієнтів;

- платформа може бути корисною для державних структур і освітніх установ, але фокусом залишається бізнес-орієнтований підхід.

Незалежно від того, чи йдеться про взаємодію з компаніями, чи з кінцевим споживачем, цифрова трансформація є критично важливою для збереження конкурентоспроможності, розширення бізнесу та ефективного реагування на зміни ринку.

### 1.3 Критичний аналіз попередньої версії дизайну вебсайту

Перш ніж розробляти новий дизайн вебсайту для проєкту DigSME, необхідно провести глибокий аналіз його існуючої версії. Такий аналіз дозволить виявити основні недоліки інтерфейсу, візуальної організації та проблеми з користувацьким досвідом. Оцінка попереднього дизайну є ключовим етапом у процесі редизайну, оскільки дозволяє зрозуміти, які елементи потребують покращення, а які – повної заміни. Критичний аналіз разом із врахуванням сучасних трендів вебдизайну дозволить забезпечити створення більш сучасного, зручного та ефективного вебресурсу [10, 11, 12].

Приступимо до аналізу попередньої версії дизайну сайту. Розпочнемо із головної сторінки. Вигляд старої версії дизайну даного блоку наведено на рисунку 1.1



Рисунок 1.1 – Попередня версія дизайну головної сторінки

Головна сторінка виглядає дещо перевантаженою, що може ускладнювати її сприйняття. Фонове зображення з великою кількістю іконок і технічних елементів створює візуальний шум, через що основний текст губиться. Білий заголовок, розміщений на напівпрозорому фоні, не має достатнього контрасту, що ускладнює читання. Центральний логотип DigSME не є адаптованим до стилю сторінки.

Структура шапки сайту є логічною, однак її оформлення виглядає занадто базовим. Меню не має чітко вираженого стилю, а логотип у хедері – з різнокольоровими літерами та нечітким піктограмним елементом – виглядає нефірмово.

Загалом головна сторінка дає базове уявлення про тематику проєкту, проте не створює відчуття сучасності чи високого рівня професійної реалізації.

Перейдемо до оцінки блоків “Напрями діяльності за проєктом” та “Очікувані результати”. Обое виконані у подібному стилі – з аналогічною структурою та відмінністю лише у фоні. Вони виконують базову інформаційну функцію, проте подача контенту має потенціал для вдосконалення.

Вигляд двох блоків наведено на рисунку 1.2.



Рисунок 1.2 – Попередня версія дизайну блоків “Напрями діяльності за проєктом” та “Очікувані результати”

Представлені блоки виконують базову інформаційну функцію, однак подані у спрощеній та застарілій формі. Обидва блоки реалізовані у вигляді списку, без візуального структурування, що дещо ускладнює швидке ознайомлення з інформацією. У двох випадках відчутна відсутність графічної підтримки, ієрархії, візуальних акцентів або інтерактивних елементів. Такий підхід потребує покращення, оскільки через недостатню емоційність контенту та не дуже сучасний вигляд важлива інформація втрачає свій потенціал.

На мою думку, дані блоки потребують повного редизайну: скорочення та переформулювання тексту, впровадження інфографіки, сучасної типографіки та логічної візуальної структури.

Наступним розглянемо блок “Події”, його вигляд наведено на рисунку 1.3.



Рисунок 1.3 – Попередня версія дизайну блоку “Події”

Блок “Події” виконує свою функцію, однак має потенціал для вдосконалення. Наразі основним графічним елементом слугують скріншоти з презентацій, які виглядають перевантажено та не створюють чіткого візуального фокусу. Через це картинки не привертають увагу й не доносять цінної візуальної інформації до користувача.

Заголовки мають занадто дрібний шрифт, що погіршує їхню читабельність і потребує виразнішої типографіки. Оформлення дати та кнопок є занадто

простим і не надає унікальності блоку. Загалом, блоку бракує сучасних UI-елементів, чіткої текстової ієрархії та адаптивності для зручного перегляду на різних пристроях.

Оновлення цього блоку відповідно до принципів UI-UX дизайну (зокрема, заміна скріншотів на привабливіші візуальні елементи, додавання чіткої структури, акцентів і динаміки) зробить представлення подій на сайті доступнішим та сучаснішим.

Приступимо до оцінки наступного блоку, а саме “Команда проєкту”. Початкова його версія наведена на рисунку 1.4

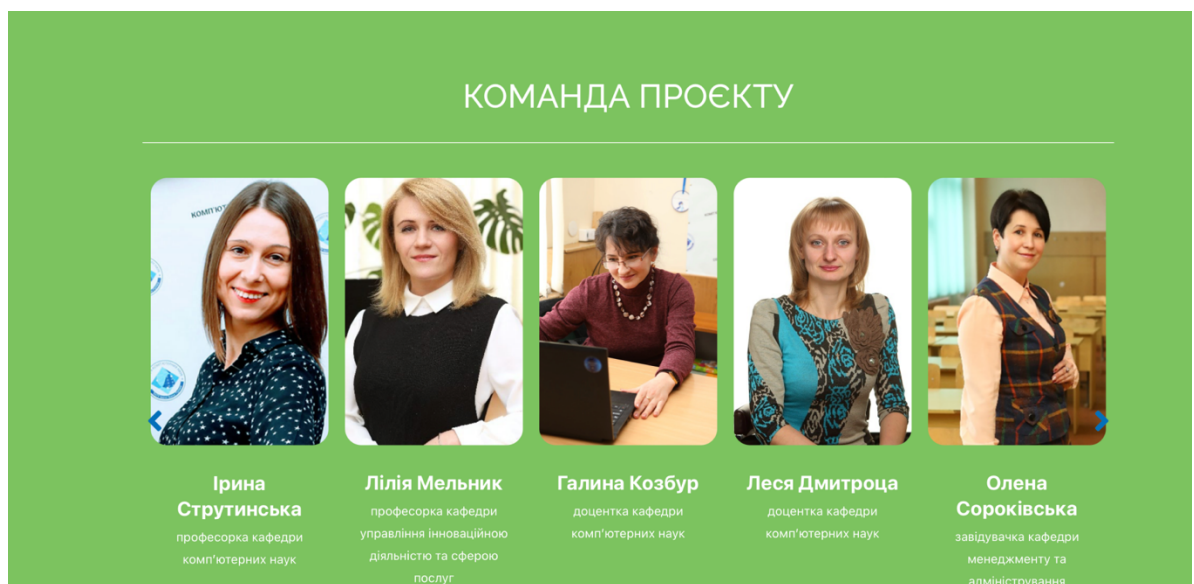


Рисунок 1.4 – Попередня версія блоку “Команда проєкту”

Блок “Команда проєкту” справляє дружнє враження, проте його дизайн виглядає трішки застаріло і потребує доопрацювання. Зелений фон дещо вирізняється серед загального дизайну – нейтральніший відтінок допоміг би краще інтегрувати його з рештою сторінки. Текст під зображеннями занадто щільний та місцями важко читається. Загалом блок потребує оновлення фону, покращення шрифтів та просторової організації для більш професійного вигляду.

Останнім проаналізуємо блок “Наші контакти”. Він зображений на рисунку 1.5.



НАШІ КОНТАКТИ

Ваше ім'я

Ваша електронна адреса\*

Ваше повідомлення\*

Надіслати

Координатор: Ірина Струтинська

Тернопільський Національний Технічний Університет  
імені Івана Пулюя  
46001, Україна, м. Тернопіль, вул. Руська, 56, 2 корпус,  
30 каб.

DigSME.tntu@gmail.com

f

Рисунок 1.5 – Попередній дизайн блоку “Наші контакти”

Блок “Наші контакти” виконує свої функції, але його дизайн виглядає дещо застарілим. Сіре тло створює відчуття похмурості, а візуальний баланс між формою зворотного зв’язку та контактною інформацією порушений – текст виглядає скупчено. Іконки додають інформативності, проте через різний стиль бракує цілісності. Рекомендується збільшити простір між елементами та впорядкувати стилі для сучаснішого вигляду.

#### 1.4 Вимоги до інформаційного сайту в умовах цифрової трансформації

У сучасну цифрову епоху роль вебсайту вийшла далеко за межі звичайної онлайн-візитки. Для ініціативи такої як DigSME, яка допомагає малому та середньому бізнесу перейти в цифрову сферу, інформаційний сайт набуває ключового стратегічного значення. Він слугує першою точкою дотику, де користувач отримує інформацію та розуміє, як перейти до взаємодії з основною платформою проєкту.

Ефективне представлення результатів цифрової трансформації залежить від двох ключових факторів: якості оцінювання та зручності інтерфейсу. Особливо це стосується початкового знайомства користувача з проєктом через інформаційний вебсайт. Він відіграє багатогранну роль: візитівки, джерела інформації та засобу залучення. Тому дизайн сайту має бути не просто сучасним



і привабливим, а й точно передавати мету та цінності проєкту, спонукаючи підприємців до взаємодії та проходження цифрового самооцінювання.

Як було зазначено раніше, платформа DigSME орієнтована на сегмент B2B, а її інформаційний сайт виконує роль стартової точки для залучення цільової аудиторії. Тому сайт повинен чітко пояснювати, що таке проєкт DigSME, які цілі він переслідує та яку користь отримає підприємець, долучившись до ініціативи. Важливо, щоб структура сайту була зрозумілою навіть для підприємців із низьким рівнем цифрових навичок. Як підкреслено у [2], IT-рішення для підтримки цифровізації мають враховувати обмежений час і ресурси підприємців. Це означає, що структура інформаційного сайту повинна бути інтуїтивно зрозумілою, адаптованою до мобільних пристроїв і максимально зручною у використанні. У контексті DigSME це означає логічну подачу контенту через такі блоки:

- Головна сторінка – повинна коротко презентувати суть проєкту, ключову цінність та запрошення до дії (“Детальніше”, “Розпочати оцінку”, тощо);
- Цілі проєкту – блок, який окреслює загальні завдання DigSME, акцентуючи на підтримці МСП у цифровій трансформації;
- Напрями діяльності – розділ, що деталізує ключові ініціативи, напрями підтримки, інструменти, які пропонує платформа;
- Події – анонси заходів, тренінгів, онлайн-зустрічей, пов’язаних з цифровізацією;
- Очікувані результати – пояснення, що саме може отримати підприємець після взаємодії з платформою;
- Команда проєкту – блок, який створює довіру, представляючи експертів, розробників та партнерів;
- Контакти – можливість швидко звернутися до команди або дізнатися більше про подальші кроки співпраці.

Особливої уваги потребує дизайн елементів, які пояснюють алгоритм взаємодії з платформою. У майбутньому вони можуть бути реалізовані як покрокові інструкції, іконки або короткі відео – згідно з підходами, описаними у [4]. Це значно підвищить рівень довіри та спростить сприйняття складної

інформації. Водночас навіть статичний інформаційний сайт вже зараз повинен відповідати високим вимогам до зручності, логіки розміщення інформації та естетичної привабливості.

Таким чином, у контексті цифрової трансформації, сайт проєкту DigSME не є лише супровідним інструментом – він є повноцінним комунікаційним та просвітницьким ресурсом, що має вирішальне значення для залучення аудиторії. Його дизайн повинен не просто репрезентувати проєкт, а бути частиною стратегії його впровадження та масштабування.

## РОЗДІЛ 2. ОСНОВИ UI/UX ДИЗАЙНУ ТА ВИКОРИСТАННЯ FIGMA У СТВОРЕННІ ВЕБІНТЕРФЕЙСІВ

### 2.1 Поняття та принципи UI/UX дизайну

UI (User Interface) та UX (User Experience) – це два ключові поняття, які лежать в основі сучасного цифрового дизайну. Вони тісно пов’язані між собою, однак мають різні функції та фокус уваги. UI охоплює візуальну складову взаємодії користувача з інтерфейсом – кольори, кнопки, типографіку, іконки та розміщення елементів. Це те, що користувач бачить на екрані та з чим безпосередньо взаємодіє. UX, у свою чергу, стосується досвіду, який отримує користувач під час взаємодії з продуктом: наскільки інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, чи легко знайти потрібну інформацію, чи логічна навігація, як швидко користувач досягає своєї мети [13].

Щоб чітко окреслити різницю між цими двома поняттями, наведемо порівняння основних характеристик UI та UX у таблиці 2.1

Таблиця 2.1 – Порівняння основних характеристик UI та UX

| Критерій     | UI (User Interface)                                  | UX (User Experience)                                        |
|--------------|------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| Суть         | Візуальна складова інтерфейсу                        | Досвід користувача під час взаємодії з продуктом            |
| Фокус        | Графічні елементи, стилі, кольори                    | Логіка, зручність, емоції, задоволення                      |
| Завдання     | Зробити інтерфейс естетично привабливим і узгодженим | Забезпечити легке, зрозуміле та ефективне використання      |
| Інструменти  | Типографіка, кольорова гама, іконки, компоненти      | Сценарії використання, прототипування, юзабіліті-тестування |
| Кінцева мета | Створити привабливий вигляд                          | Створити зручний і корисний продукт                         |

Це порівняння допомагає зрозуміти, що хоча UI і UX мають різні функції, вони тісно взаємопов’язані. UI створює візуальну привабливість і підтримує бренд, UX забезпечує логіку, послідовність і зручність. У випадку, якщо

інтерфейс має привабливий вигляд, але користувач не може інтуїтивно зорієнтуватися в його структурі, це свідчить про низький рівень UX дизайну. Якщо ж сайт є зручним у використанні, але виглядає непривабливим або застарілим, це свідчить про слабкий UI, що потенційно може відштовхнути користувача. Ілюстративне зображення принципів UI/UX дизайну наведено на рисунку 2.1



Рисунок 2.1 – Компоненти користувацького інтерфейсу та досвіду

Щоб створити ефективний сайт, особливо якщо це інформаційна візитка проєкту, ключовим є UI/UX дизайн, який враховує потреби цільової аудиторії. Наприклад, у випадку з проєктом, що орієнтований на представників мікро-, малого та середнього бізнесу, користувачі, швидше за все, мають обмежений час на ознайомлення з контентом. Тому інтерфейс має бути інтуїтивно зрозумілим, простим для розуміння та сприйняття, з чіткою навігацією, короткими описами, структурованими блоками інформації та логічним візуальним акцентом. UX-дизайнер повинен мислити як користувач, передбачаючи його очікування, запитання та можливі помилки від першого контакту до завершення взаємодії з сайтом.

Сучасний UI/UX дизайн базується на тому, щоб зробити сайт зручним, доступним, адаптивним і враховувати, як люди будуть ним користуватись. По суті, ваш сайт повинен бути простим і зрозумілим для будь-кого, чи то новачок, чи вже досвідчений користувач. Щоб досягти цього, проводяться дослідження, створюються і тестуються прототипи та постійно вдосконалюються. Такий

підхід дозволяє створити не просто гарний, а й справді ефективний сайт, який приносить користь як власнику, так і відвідувачам. [14].

## **2.2 Вплив UI/UX дизайну на конверсію та структуру інтерфейсу**

Успішність вебінтерфейсу пов'язана з якістю його UI/UX дизайну, адже саме він є ключовим інструментом для досягнення бізнес-цілей, таких як підвищення конверсії та покращення досвіду користувача. Для того, щоб дизайн був справді ефективним, необхідно проаналізувати кілька важливих аспектів. Перш за все, слід зосередитись на конверсії як на основному показникові ефективності. Далі необхідно оцінити ефективність самого дизайну. Важливо також враховувати, як візуальна ієрархія допомагає керувати увагою користувачів, а також застосовувати системний підхід Atomic Design для розробки логічних та зручних у використанні інтерфейсів.

### **2.2.1 Конверсія як показник ефективності UI/UX дизайну**

Однією з ключових функцій UI/UX дизайну є забезпечення високого рівня залученості користувачів.

Якісний UI/UX є ключовим для підтримки залученості відвідувачів вебресурсу, стимулювання їхнього інтересу до контенту та мотивації до подальшої взаємодії. Ефективне застосування принципів візуальної ієрархії, використання контрастних кнопок Call-to-Action, адаптивний дизайн для різних пристроїв та логічна навігація сприяють швидкій орієнтації та забезпечують комфортне використання.

UX-дослідження показують, що користувачі залишають сайт у перші 10 секунд, якщо не бачать логіки розміщення елементів або не відчують, яку цінність для них становить продукт. Саме тому при роботі з UX частиною слід продумувати, які є можливі сценарії поведінки відвідувачів. Це може суттєво зменшити показник відмов та підвищити глибину перегляду сторінок [15, 16].

Залучення відвідувачів сайту — це ключовий етап для підвищення його конверсії. Конверсія ж є основним показником успішності сайту, адже вона

відображає, чи виконує користувач бажані цільові дії. До таких дій належать: оформлення заявки, підписка на розсилку, реєстрація, завантаження файлу або надсилання повідомлення. Усі ці дії демонструють, що користувач не просто пасивно переглядає вміст, а активно взаємодіє з вебресурсом.

Зазвичай конверсія виражається у відсотках і розраховується за формулою:

$$\text{Конверсія (\%)} = (\text{кількість цільових дій} / \text{кількість відвідувачів}) \times 100.$$

Високий рівень конверсії свідчить про те, що сайт відповідає очікуванням користувача, є зручним у навігації та функціональним. Одним із найважливіших факторів, що впливають на конверсію, є дизайн інтерфейсу.

Добре спроектований UI/UX інтерфейс враховує:

- Видимість ключових елементів (наприклад, помітні, контрастні кнопки “Дізнатись більше” або “Зв’язатись з нами”, розташовані у логічних місцях);
- Простоту структури сторінки (мінімалізм, уникнення інформаційного перевантаження, чітка ієрархія);
- Оптимізацію взаємодії (мінімум кроків до цілі, адаптивність під мобільні пристрої);
- Візуальні фокуси, підказки та тригери (іконки, анімації, підсвічування полів, повідомлення про помилки чи підтвердження дій).

Робота UI/UX дизайнера вимагає не лише художнього бачення, а й глибокого аналізу поведінки користувачів. Щоб знаходити найбільш ефективні дизайнерські рішення, що сприяють підвищенню конверсії, необхідно активно застосовувати аналітичні інструменти. До них належать А/В-тестування та теплові карти, які показують зони найбільшої активності користувачів – місця кліків, рухів мишею та прокрутки контенту. Це дозволяє точно визначити, що приваблює увагу користувачів і де вони взаємодіють найактивніше.

Навіть незначна зміна кольору кнопки або тексту може збільшити конверсію на 10-20%, перестановка блоків на головній сторінці може суттєво вплинути на тривалість перебування користувачів на сайті.

Реальні приклади доводять ефективність таких змін. Наприклад, компанія Bear Mattress збільшила дохід на 16% завдяки оновленню блоку “Часто купують разом”. Вони додали зображення товарів, зробили текст більш орієнтованим на користувача та адаптували пропозиції до вмісту кошика. [17]. Туристичний

сервіс Expedia прибрав необов'язкове поле у формі бронювання, що принесло \$12 млрд додаткового прибутку. [18]. Платформа відеомаркетингу Vidyad додала відео на свою лендінг-сторінку, що призвело до подвоєння конверсії.

Такі кейси підкреслюють, що грамотний UI/UX дизайн не лише покращує візуальне сприйняття, а й прямо впливає на досягнення бізнес-цілей сайту – збільшення кількості заявок, покупок або взаємодій з контентом.

### **2.2.2 Візуальна ієрархія як інструмент фокусування уваги**

Візуальна ієрархія – це принцип організації інформації, який допомагає користувачам швидко орієнтуватися, виділяти головне. Він базується на поєднанні дизайнерських засобів, таких як розмір, колір, контраст, розташування, типографіка та графічні акценти. Ці інструменти дозволяють виділити пріоритетні частини інтерфейсу й допомогти користувачу зрозуміти, з чого почати взаємодію та куди рухатись далі [19].

Правильно реалізована ієрархія значно полегшує сприйняття контенту, скорочує час на пошук інформації та знижує навантаження на користувача. Це, у свою чергу, підвищує ефективність сайту в кілька разів: оскільки користувачі не губляться, не втрачають фокус і частіше виконують цільові дії. Водночас недоліки у візуальній структурі (однаковий стиль для всіх блоків, порушення логіки або надмірне ускладнення) можуть призвести до плутанини, роздратування користувача та зниження конверсії.

Існує шість основних принципів побудови візуальної ієрархії [20]:

- **Контраст.** Найважливіші елементи мають контрастувати з фоном або навколишнім вмістом (наприклад, яскраві СТА-кнопки на світлому фоні);
- **Розмір і масштаб.** Чим більший об'єкт, тим вищим є його пріоритет в очах користувача (великі заголовки, домінантні зображення);
- **Розташування.** Погляд зазвичай рухається у напрямку зверху вниз і зліва направо, тому ключову інформацію варто розміщувати у зоні “першого враження”;

- Типографіка. Використання різних розмірів шрифтів, жирності та інтерліньяжу дозволяє структурувати контент і зробити акцент логічно послідовним;
- Колір. Колірна палітра має не лише передавати емоцію бренду, але й допомагати навігації. Наприклад, червона кнопка “Придбати” матиме більший вплив, аніж сіра;
- Простір та відступи. Простір навколо елементів дозволяє “дихати” дизайну, посилюючи акценти та роблячи сторінку візуально легшою.

Окрім загальних принципів, важливу роль у побудові візуальної ієрархії відіграють патерни перегляду контенту, зокрема F-патерн та Z-патерн [21].

F-патерн притаманний сторінкам із великою кількістю тексту (наприклад, блогам або сайтам новин). Користувачі читають перші рядки повністю, потім “сканують” ліву частину сторінки вертикально, іноді зупиняючись на помітних елементах – таким чином утворюється літера F [22] (див. рис. 2.2).

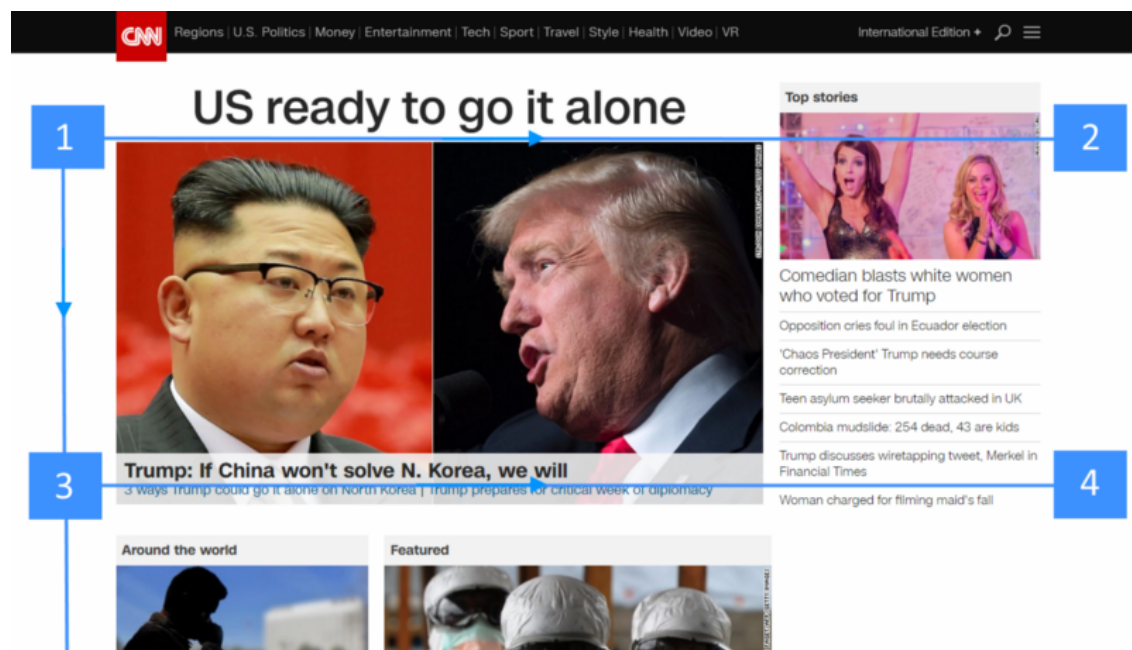


Рисунок 2.2 – Схематичне зображення F-патерну перегляду вебсторінки

Z-патерн характерний для простіших сторінок, на яких менше тексту (наприклад, лендінгів). Погляд рухається по діагоналі від лівого верхнього кута до правого нижнього, утворюючи візуальну “Z-форму”. Це дозволяє ефективно розміщувати ключові елементи – логотип, навігацію, заголовок і заклик до дії [23] (див. рис. 2.3).



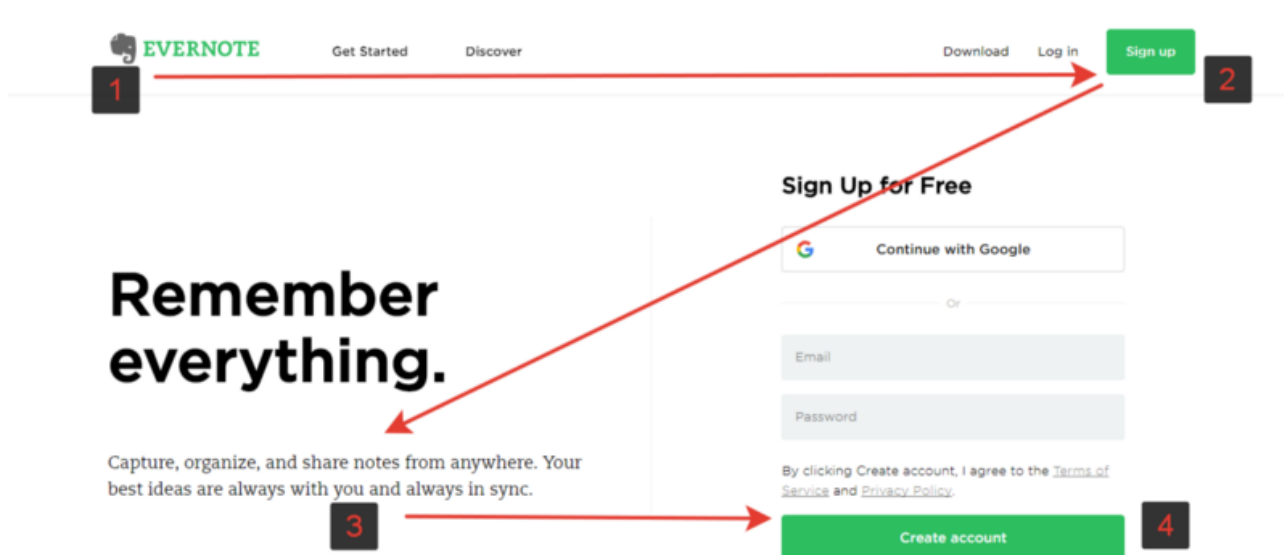


Рисунок 2.3 – Приклад застосування Z-патерну на цільовій сторінці

Головна сторінка інформаційного сайту DigSME має добре продуману візуальну ієрархію. Завдяки акцентним заголовкам, контрастним кольорам, помітним СТА-блокам та модульній сітці, користувачі без зусиль орієнтуються на сторінці, легко сканують інформацію та концентруються на ключових елементах.

### 2.2.3 Система Atomic Design у побудові UI-інтерфейсів

Atomic Design – це методологія, розроблена Бредом Фростом, яка пропонує структурований підхід до створення інтерфейсів, базуючись на принципах модульності та повторного використання компонентів. Ідея полягає в тому, щоб розбити інтерфейс на прості, зрозумілі частини, що складаються одна з одної, подібно до атомів у хімії [24].

Існує п'ять рівнів методології, які формують послідовну ієрархію, починаючи з так званих «атомів» – найпростіших елементів інтерфейсу, які не можна поділити на менші частини без втрати функціональності. Прикладами «атомів» можуть бути кнопки, поля вводу, іконки або заголовки. Ці «атоми» поєднуються в «молекули» – більш складні компоненти, які виконують конкретні функції, наприклад, поле вводу з підписом і кнопкою відправки. «Молекули» об'єднуються в «організми» — великі та складні структури, що

складаються з молекул і атомів, які є автономними частинами інтерфейсу, такими як шапка сайту, навігаційна панель або картка товару. Далі організми розташовуються у шаблонах — структурованих макетах сторінок, що визначають загальний вигляд і розміщення елементів без конкретного наповнення контентом. Нарешті, шаблони наповнюються реальним контентом, утворюючи сторінки, які демонструють остаточний вигляд і поведінку кінцевого інтерфейсу [25].

На рисунку 2.4 наведено схему, яка ілюструє принципи та рівні системи Atomic Design.

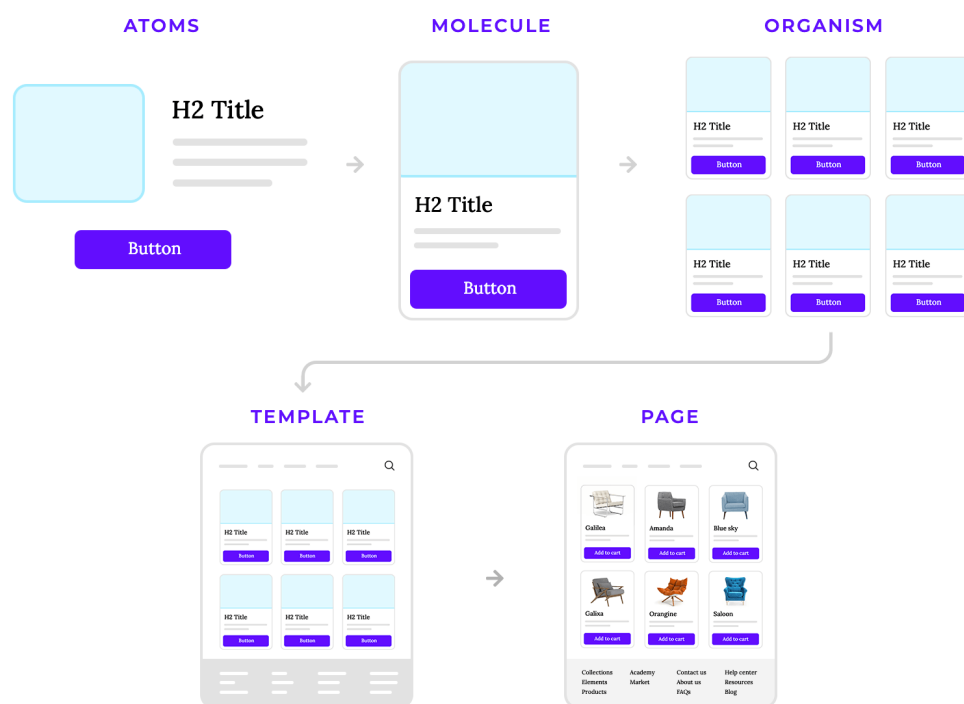


Рисунок 2.4 – Принципи та рівні системи Atomic Design

Застосування Atomic Design у UI-дизайні забезпечує послідовність, достатню гнучкість і масштабованість інтерфейсів. Використання концепту Atomic Design дозволяє створити єдиний стиль та полегшити внесення змін у майбутньому.

У дизайні інформаційного сайту проєкту DigSME принцип Atomic Design застосовується для побудови компонентної системи: кнопки, поля форм, блоки заголовків та картки подій. Завдяки цьому вдалось досягнути узгодженості стилю, зручності в навігації та гнучкості подальшого редагування сайту відповідно до потреб команди або користувачів.

## **2.3 Порівняльна характеристика Figma та альтернативних інструментів UI/UX дизайну**

У сучасному UI/UX дизайні надзвичайно важливо обрати правильний інструмент, який зробить процес створення інтерфейсу зручним, швидким, ефективним, особливо при роботі в команді. Figma, AdobeXD та Sketch є лідерами серед програм цифрового дизайну. Кожен з них має свої переваги та недоліки, що по-різному впливає на те, як ви працюватимете та наскільки легко будуть втілюватись ваші ідеї. Щоб вирішити, який інструмент найкраще підходить саме вам, варто детально зануритись в можливості кожного.

Figma [26] – це хмарний дизайн-редактор, який працює у браузері та не потребує інсталяції. Про для зручності можна завантажити і версію для ПК. Це робить його зручним для кросплатформної роботи: інтерфейс однаково доступний як на Windows, так і на macOS. Основною перевагою Figma є можливість одночасного редагування проєкту кількома користувачами в реальному часі, що суттєво спрощує командну взаємодію, особливо в умовах віддаленої роботи [27]. Крім цього, Figma має гнучку систему прототипування, зручний інтерфейс і велику бібліотеку компонентів та плагінів. Хмарне зберігання гарантує, що всі зміни автоматично синхронізуються, а доступ до проєкту можна надати за одним посиланням. Окрім основного редактора інтерфейсів, компанія також пропонує FigJam – окремий інструмент для спільного брейнштормінгу, створення схем, карт користувацького шляху та інших візуальних нотаток.

Робоче поле Figma, що демонструє інтерфейс із активним макетом і панеллю компонентів показано на рисунку 2.2.

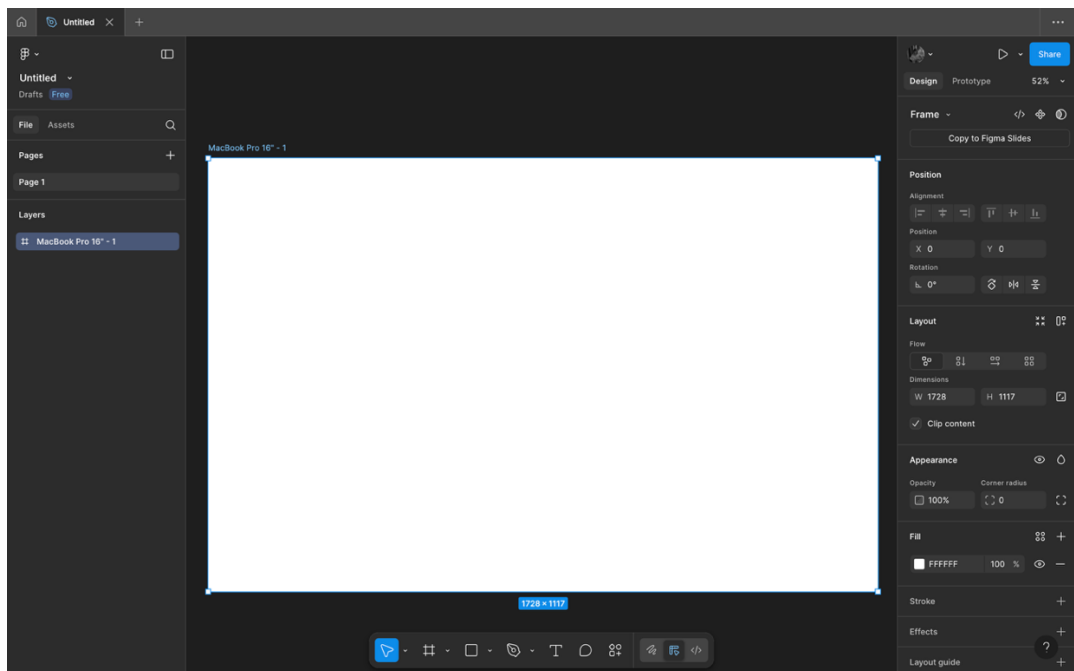


Рисунок 2.2 – Робоче середовище у Figma

AdobeXD [28] – це продукт компанії Adobe, який органічно поєднується з іншими продуктами екосистеми (Photoshop, Illustrator тощо). На відміну від Figma, AdobeXD є лише десктопним додатком, доступним для Windows та macOS. Він також підтримує прототипування, створення інтерактивних макетів та анімацій. Спільна робота реалізується через Creative Cloud, що потребує додаткової синхронізації та не забезпечує повноцінного редагування в реальному часі. Водночас перевагою AdobeXD є глибока інтеграція з графічними ресурсами Adobe, що робить його зручним для дизайнерів, які вже працюють у цій екосистемі. Крім того, AdobeXD дозволяє створювати адаптивні макети з фіксованими або гнучкими розмірами, що полегшує проектування інтерфейсів для різних типів пристроїв. Інструмент має підтримку плагінів, які розширюють функціональність – від генерації контенту до інтеграції зі сторонніми сервісами. Проте, на відміну від Figma, можливості спільної роботи менш зручні для команди, які працюють повністю у хмарному середовищі [29].

Інтерфейс AdobeXD із типовим дизайном екранів та можливостями перегляду взаємозв'язків між артбордами представлено на рисунку 2.3

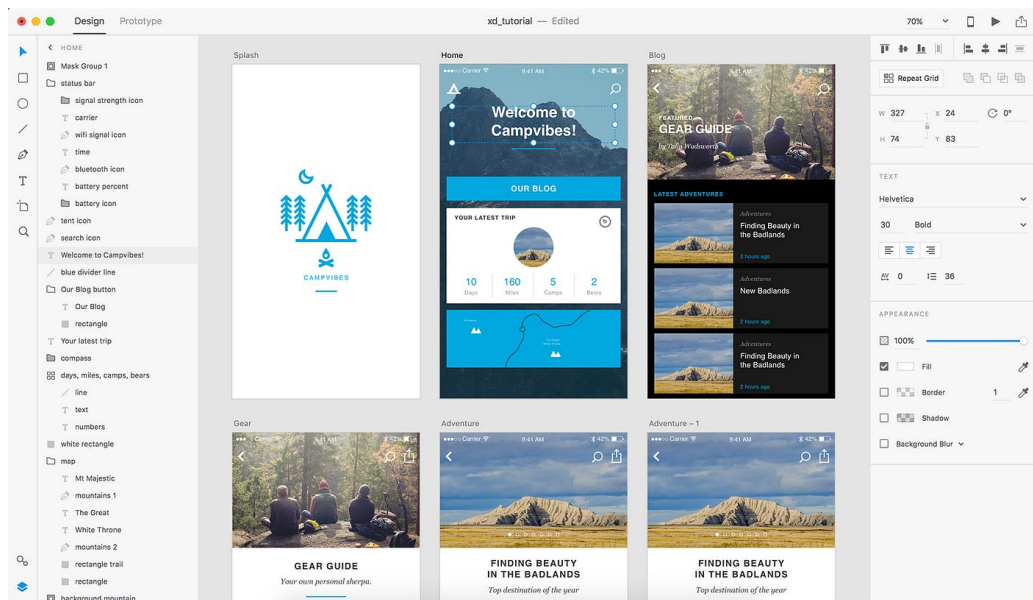


Рисунок 2.3 – Робоче поле AdobeXD

Sketch [30] – це векторний редактор, орієнтований на UI/UX дизайн, який з самого початку був створений спеціально для дизайнерів інтерфейсів. Проте Sketch доступний виключно для macOS, що суттєво обмежує його використання у командах, що працюють на різних платформах. Sketch підтримує компоненти, стилі, символи та має велику спільноту, яка розробляє плагіни. Однак функції командної співпраці менш розвинені: редагування в реальному часі можливе лише з використанням додаткових сервісів, таких як Sketch Cloud [31]. Sketch також вирізняється простотою у використанні та низьким порогом входження, що робить його зручним для початківці у UI/UX дизайні, на відміну від AdobeXD. Завдяки великій бібліотеці плагінів, користувачі можуть розширювати функціональність програми під свої потреби – від автоматичного генерування контенту до інтеграції з інструментами розробників. Проте в умовах сучасної дистанційної роботи та зростаючої популярності інших вебінструментів Sketch поступається конкурентам за рівнем інтегрованості командної взаємодії. Його інтерфейс, який відображає логіку проєктування через сторінки, символи та артборди, можна побачити на рисунку 2.4.

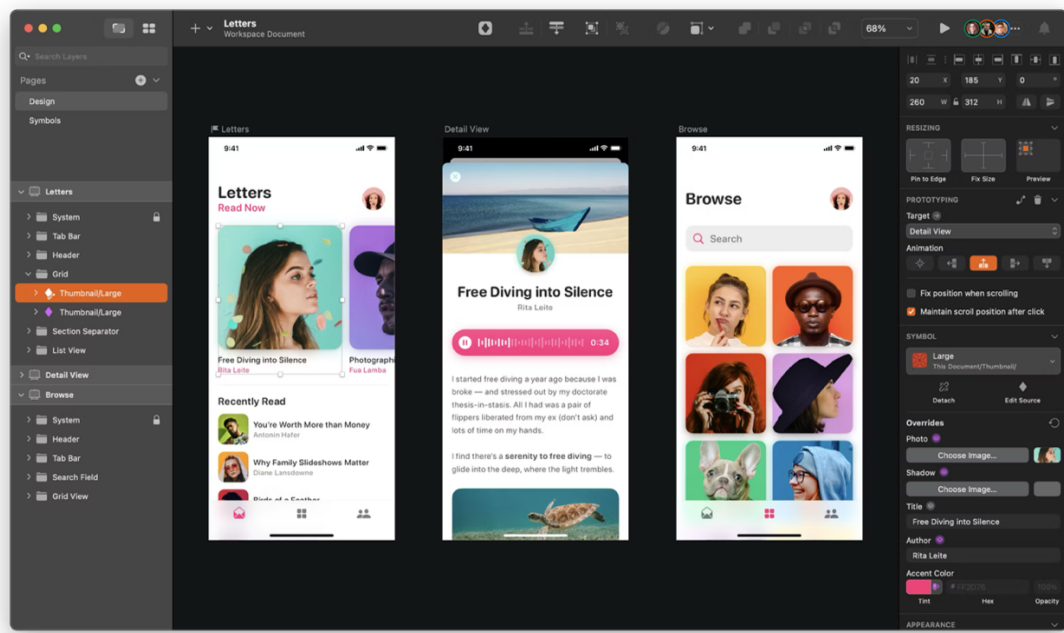


Рисунок 2.4 – Інтерфейс середовища Sketch

Узагальнення основних функцій та можливостей трьох інструментів наведено у таблиці 2.2

Таблиця 2.2 – Порівняння Figma, AdobeXD та Sketch

| Характеристика       | Figma                            | AdobeXD                             | Sketch                                |
|----------------------|----------------------------------|-------------------------------------|---------------------------------------|
| Платформа            | Онлайн, десктоп (Windows, macOS) | Десктоп (Windows, macOS)            | Тільки macOS                          |
| Спільна робота       | У реальному часі, браузер        | Через Creative Cloud, з затримками  | Через плагіни, обмежена               |
| Прототипування       | Вбудоване, інтерактивне          | Вбудоване, інтерактивне             | Обмежене, через плагіни               |
| Зберігання та доступ | Хмара (автоматично)              | Локально або хмара (Creative Cloud) | Локальне або через хмару Sketch Cloud |
| Інтерфейс            | Мінімалістичний, інтуїтивний     | Простий, схожий на Adobe продукти   | Схожий на macOS-додатки               |
| Підтримка плагінів   | Широка бібліотека                | Обмежено                            | Величезна кількість                   |

## Продовження таблиці 2.2

| Характеристика    | Figma                               | AdobeXD                              | Sketch                                 |
|-------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------------|
| Кросплатформність | Так                                 | Так                                  | Ні                                     |
| Ціна              | Безкоштовна<br>(базова), платна Pro | Безкоштовна<br>(обмежено),<br>платна | Платна<br>(одноразово<br>або підписка) |

Враховуючи ключові вимоги проєкту DigSME – кросплатформність, підтримку командної співпраці, простоту використання та зручність оновлення макетів – я зупинилась на Figma. Цей інструмент завдяки своїй гнучкості, інтуїтивності та сучасному Cloud-підходу повністю відповідає умовам для створення інформаційного сайту, що презентуватиме проєкт, команду та власне платформу.

## РОЗДІЛ 3. ЕТАПИ ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕРФЕЙСУ ІНФОРМАЦІЙНОГО САЙТУ

### 3.1 Wireframe

Вайрфреймінг – це важливий етап у розробці, під час якого створюються прості макети сторінок. Його головна мета – зосередитись на функціональності та логіці розміщення елементів, а не на візуальному оформленні. Вайрфрейми допомагають показати ваше бачення того, як сайт функціонуватиме, до решти вашої команди. Вони також допомагають замовнику краще зрозуміти концепцію та структуру майбутнього продукту. Великою перевагою вайрфреймів є те, що вони швидко та легко оновлюються, що дозволяє не витратити час та ресурси на повноцінний дизайн [32].

Перед тим як перейти до цифрових програм, краще почати зі скетчів – ескізів, намальованих від руки. По суті, це фізичні вайрфрейми, які дозволяють швидко накидати ідеї і зрозуміти чи відповідають вони тому, що потрібно користувачеві. У скетчах використовують прості фігури та позначки для навігації, футерів і основних блоків. Головне – переконатись, що всі необхідні елементи сторінки зображені та логічно розташовані.

Необхідною умовою для вайрфреймів є швидкість їх розробки та належний рівень деталізації. Це забезпечує повне розуміння запропонованої функціональності та макета як для команди, так і для клієнта. Завдяки цьому простіше уявити готовий продукт, узгодити бачення та заздалегідь продумати всі важливі моменти. [33].

Я буду використовувати цифровий тип вайрфрейму, той який створений за допомогою потрібного програмного забезпечення. Зараз існує безліч інструментів, за допомогою яких можна створити ескіз сайту. Одними із таких є Adobe XD, Sketch, Figma і тд. Для розробки буде використано програмне забезпечення Figma. На рисунку 3.1 зображений створений вайрфрейм для головної сторінки вебсайту DigSME



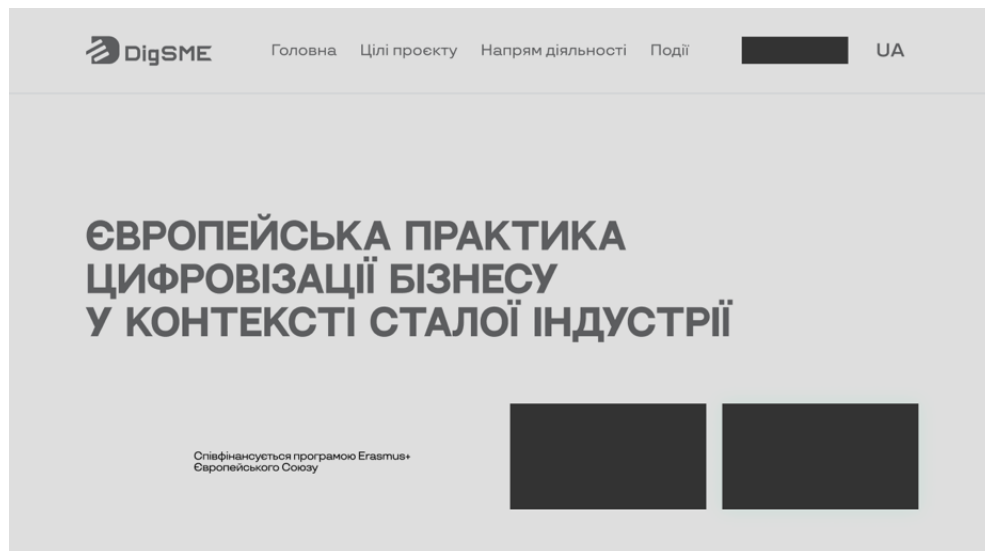


Рисунок 3.1 – Створений Wireframe для головної сторінки вебсайту DigSME

Переглядаючи даний екран, користувач розуміє порядок важливості інформації. Основний акцент направлений на заголовок, який одразу привертає увагу завдяки великому шрифту та розташуванню по центру. Call-to-action картки привертають увагу завдяки контрастному фону являються другорядними елементами та закликають до дії, а саме надають можливість переходу. Навігаційне меню займає третій, найменш пріоритетний рівень, який оформлений більш стримано для того, щоб не відволікати юзера від основного вмісту. Завдяки даному вайрфрейму можна швидко зорієнтуватись та визначити, які елементи є найважливішими.

### 3.2 Адаптивний дизайн

Якщо користувачу мобільного пристрою доводиться вручну масштабувати або гортати вебсторінку по горизонталі, щоб прочитати її вміст, це створює незручності. Це чітко вказує на те, що інтерфейс не має адаптивного дизайну, який був би зручним для мобільних пристроїв.

Адаптивний дизайн гарантує, що вебсайт або додаток буде читабельним та зручним на будь-якому пристрої та екрані. Незалежно від того, чи переглядаєте ви з комп'ютера, телефону чи планшета, адаптивні вебсайти автоматично підлаштовують свій макет, вміст, дизайн та текст, щоб забезпечити коректне відображення на будь-якому екрані [34, 35].

Візуально поняття “адаптивний дизайн” можна зобразити через схему, що наведена на рисунку 3.2. На ній добре видно, як змінюється розташування елементів інтерфейсу на різних пристроях, від телефону до десктопу.

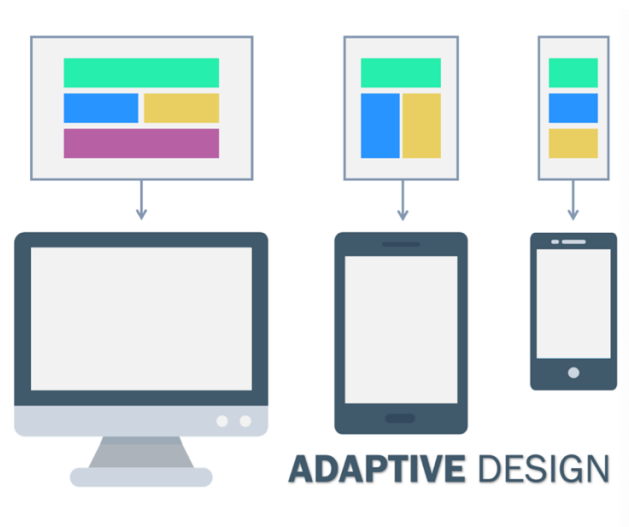


Рисунок 3.2 – Візуальне пояснення терміну “адаптивний дизайн”

У ході виконання практичної частини бакалаврської кваліфікаційної роботи мною було розроблено два адаптивні дизайни з такою шириною екранів: 1920px (для комп’ютера) та 390px (для телефону). Також під час проектування адаптивних макетів, мною було проведене ретельне тестування кожного із них на різних пристроях, щоб переконатися чи правильно вони відображаються та чи зручні у використанні. Тестування включало перевірку розміру шрифтів, доступність елементів навігації та узгодження загального вигляду вебсайту.

### 3.3 Колір та типографіка

У UI/UX дизайні шрифти та кольори є одними з найважливіших інструментів, оскільки вони безпосередньо впливають на емоції користувачів та формують загальний настрій інтерфейсу. Ці елементи критично важливі для забезпечення читабельності та створення відповідної візуальної атмосфери [36].

Кольорова палітра має вирішальне значення для першого враження користувача. Вона дозволяє не тільки акцентувати увагу на ключовій інформації, а й ефективно керувати емоційним станом аудиторії. Важливо пам’ятати, що кожен колір викликає певні асоціації, наприклад: холодні кольори часто

пов'язують з надійністю та спокоєм, тоді як теплі відтінки можуть додати дизайну жвавості та динаміки.

Під час створення візуальної частини вебсайту було обрано два основні кольори, а саме: темно-синій (#06315A) та м'ятний зелений (#5BDCB5). Темно-синій (див.рис. 3.3) створює відчуття професійності, в той час як зелений (див.рис. 3.4) додає проєкту свіжості та сучасності.



Рисунок 3.3 – Вигляд темно-синього кольору

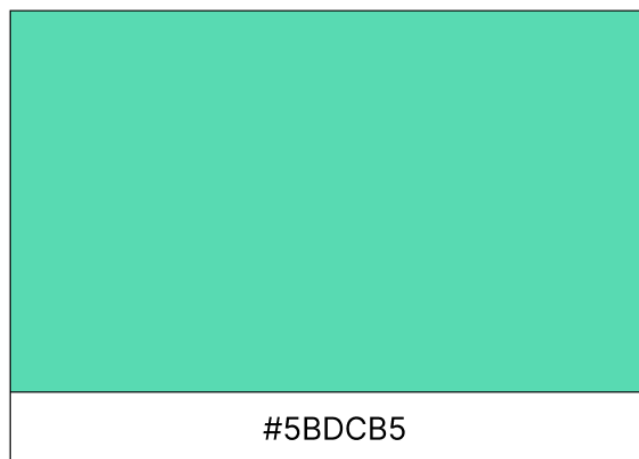


Рисунок 3.4 – Вигляд м'ятно-зеленого кольору

Також для підкреслення динамічності та кращого сприйняття контенту було використано два види градієнтів. Перший, біло-блакитний (див.рис. 3.5), був доданий для створення ефекту глибини та простору, адже зазвичай блакитний колір асоціюється зі спокоєм та довірою, що позитивно впливатиме на досвід користувача. Другий градієнт – біло-зелений (див.рис. 3.6) – добре

вписується у даний проект, так як зелений колір є символом екологічності, розвитку та інновацій [37].



Рисунок 3.5 – Вигляд біло-блакитного градієнту



Рисунок 3.6 – Вигляд біло-зеленого градієнту

У поєднанні ця кольорова палітра створює дружній, але водночас професійний інтерфейс. На мою думку, таке поєднання ідеально підходить для дизайну інформаційного вебсайту, який зосереджений на розвитку цифрового бізнесу.

Однак, на загальний вигляд сайту впливає не лише колір, але й вдало підібраний шрифт. Типографіка – це інструмент, який структурує інформацію, робить акцент та полегшує читання. Вона формує ритм сторінки, допомагає користувачеві швидше орієнтуватися в контенті та сприймати його без зайвого напруження. Мною були використані сучасні гротескні шрифти, які зручно читати на різних пристроях [38].

Для заголовків був обраний шрифт Neutral Face. Цей шрифт підкреслює технологічність та сучасність проєкту завдяки своїй виразності. Використання товщини Bold забезпечує чітке акцентування на ключових моментах, привертаючи увагу користувача. Приклад шрифту представлено на рисунку 3.7

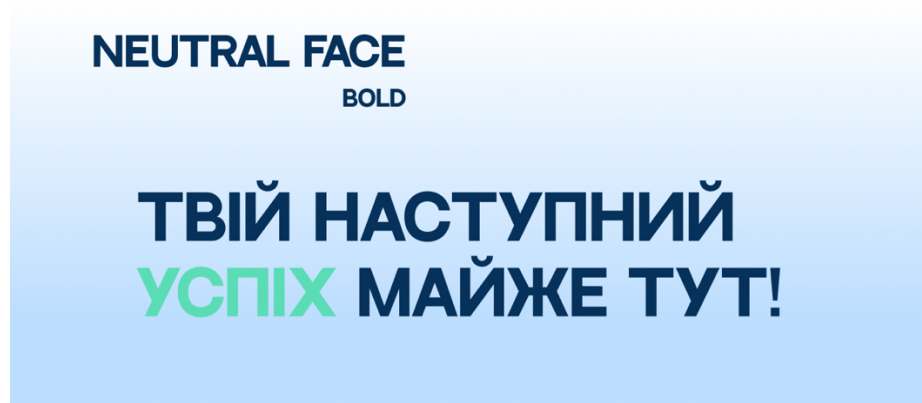


Рисунок 3.7 – Приклад використання шрифту Neutral Face

Для основного тексту був обраний шрифт TT Travels. Цей шрифт чудово збалансований і легкий для читання, що є ключовим для будь-якого інформаційного ресурсу. Використання різної товщини – Regular, Medium, DemiBold та Bold – дозволяє розставляти акценти, покращувати читабельність і допомагати користувачеві швидше орієнтуватись в інформації. Зразок шрифту показано на рисунку 3.8



Рисунок 3.8 – Приклад використання шрифту TT Travels

Типографіка та колір є фундаментальними складовими успішного вебдизайну. Їх гармонійне поєднання впливає на те, як відвідувачі сприйматимуть ресурс, допомагає виділити найважливіші елементи та гарантує ефективну передачу повідомлення. Кольорова гама відображає стиль і характер проєкту, тоді як оптимальне розташування текстових блоків значно покращує читабельність [39].

### **3.4 Розробка дизайну та інтерфейсу**

Опрацьовані вхідні дані та аналітичні висновки дозволяють перейти до етапу проєктування дизайну інформаційного сайту “DigSME”.

Спершу було створено логотип, який підвищить впізнаваність проєкту. Ключовим завданням було створити візуальний елемент, який би відображав цифровізацію та сприяння розвитку малого та середнього бізнесу. Сама назва DigSME вже містить у собі ці компоненти: “Digital” та абревіатуру SME (Small and Medium Business), дозволяє одразу зрозуміти, на кого орієнтований сайт.

Логотип складається із двох частин: графічної та текстової. Графічна частина ґрунтується на стилізованій літері “D”, яка створює відчуття динаміки та цифрових потоків. Форми округлі, але чіткі, що балансує між м’якістю та технологічністю.

Текстова частина логотипу складається з напису DigSME. Вона виконана у сучасному стилі та легка для сприйняття. Стилістика шрифту поєднує в собі простоту та технологічність, що підкреслює актуальність тематики проєкту [40].

Обидві частини логотипу виконані у глибокому синьому кольорі (#06315A), що надає відчуття надійності й асоціюється з сучасними цифровими рішеннями. Обраний колір повністю узгоджується з дизайном сайту, адже темно-синій – один із основних кольорів. Такий підхід забезпечує єдність стилю, а також формує цілісне візуальне сприйняття платформи DigSME.

Розроблений логотип наведено на рисунку 3.9



Рисунок 3.9 – Логотип проєкту DigSME

Перед розробкою дизайну головної сторінки, у Figma було налаштовано сітку (layout grid), що дозволить впорядкувати елементи та забезпечити адаптивність. Зокрема, використано 12-колонкову сітку типу Stretch, яка є стандартом у вебдизайні завдяки своїй гнучкості та здатності підтримувати як прості, так і складні макетні структури. Колонки автоматично підлаштовуються під ширину фрейму, що сприяє адаптивності макету. Відступи з боків (Margin) встановлено по 150px, а проміжки між колонками (Gutter) – 30px, що створює достатньо простору для зручного сприйняття вмісту.

Всі налаштування для лейаут грід наведено на рисунку 3.10.

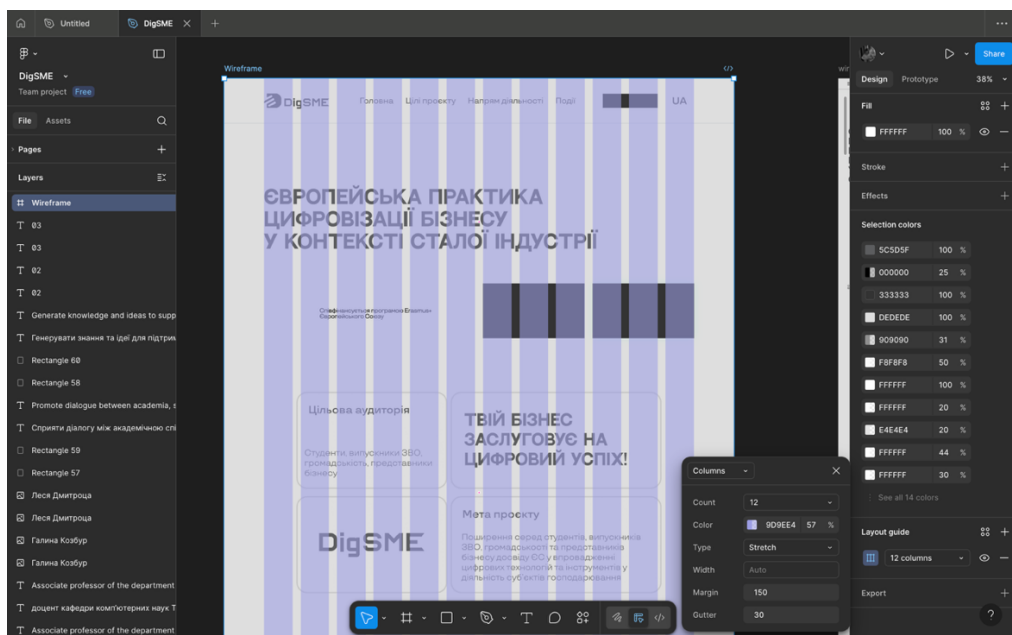


Рисунок 3.10 – Налаштування для Layout grid

У структурі проєкту було створено окрему сторінку, яка містить фрейм розміром 1920×1080 пікселів, що відповідає стандартному розширенню для десктопної версії сайту. Основні блоки сторінки – “Головна”, “Цільова аудиторія”, “Цілі проєкту”, “Напрями діяльності” та “Події” – згруповані в окремі фрейми, кожен з яких структуровано з використанням Auto Layout для забезпечення гнучкості при редагуванні та масштабуванні. Кожен розділ має логічну назву шару, що забезпечує зручну навігацію [41, 42].

Фон головної сторінки оформлений за допомогою лінійного градієнта з поєднанням двох кольорів ((#FFFFFF → #AED7FF), що створює сучасний та легкий візуальний ефект. Акцентні елементи та текстові блоки використовуються два основні кольори темно-синій (#06315A) та м'ятний зелений (#5BDCB5). Усі кольори забережні як стилі, що дозволяє швидко редагувати палітру та підтримувати візуальну узгодженість.

Розроблений дизайн головної сторінки сайту проєкту DigSME наведено на рисунку 3.11.

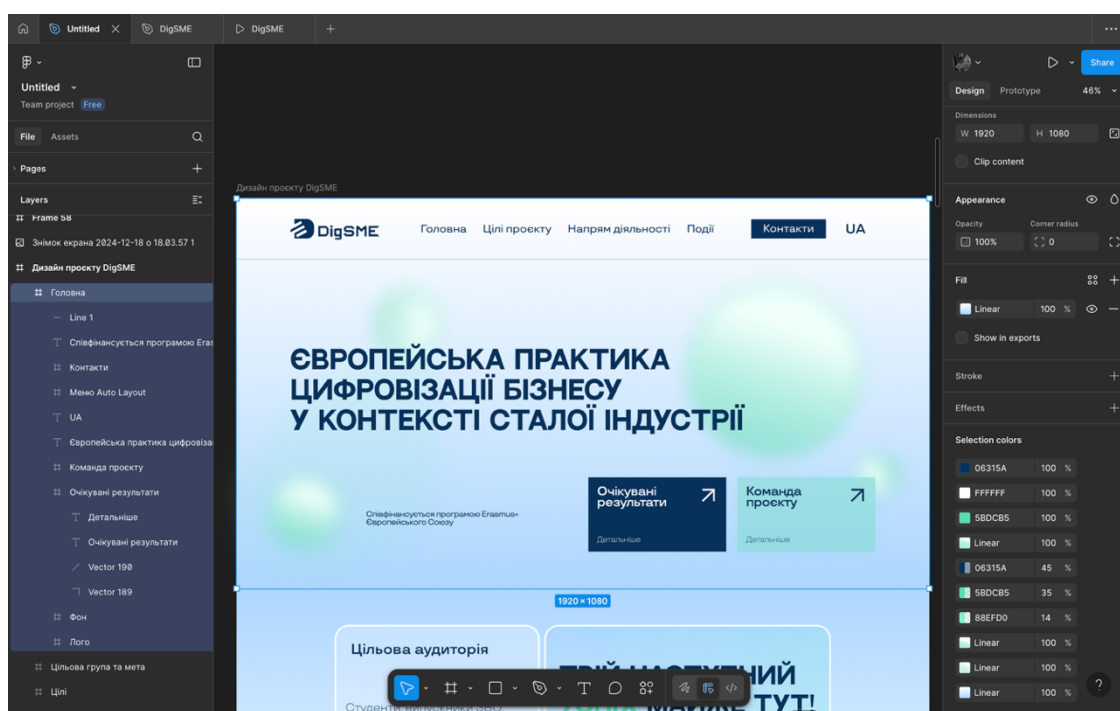


Рисунок 3.11 – Головна сторінка вебсайту DigSME

Також у макеті використано підхід Atomic Design – зокрема, кнопки “Очікувані результати” та “Команда проєкту” реалізовані як компоненти рівня молекул. Вони мають спільну структуру, яка включає заголовок, підзаголовок та



іконку стрілки, яка вказує на подальшу взаємодію. Кожна кнопка має своє візуальне оформлення. Одна виконана у темно-синьому кольорі з білим текстом, інша має м'ятний фон з прозорістю 35% та темно-синім текстом. Для створення ефекту глибини для однієї з кнопок застосовано Drop shadow та Background blur, що створює візуальний ефект скла (glassmorphism). Такий підхід додає глибини інтерфейсу та робить елемент більш виразним на фоні.

Налаштування для кнопки наведено на рисунку 3.12.

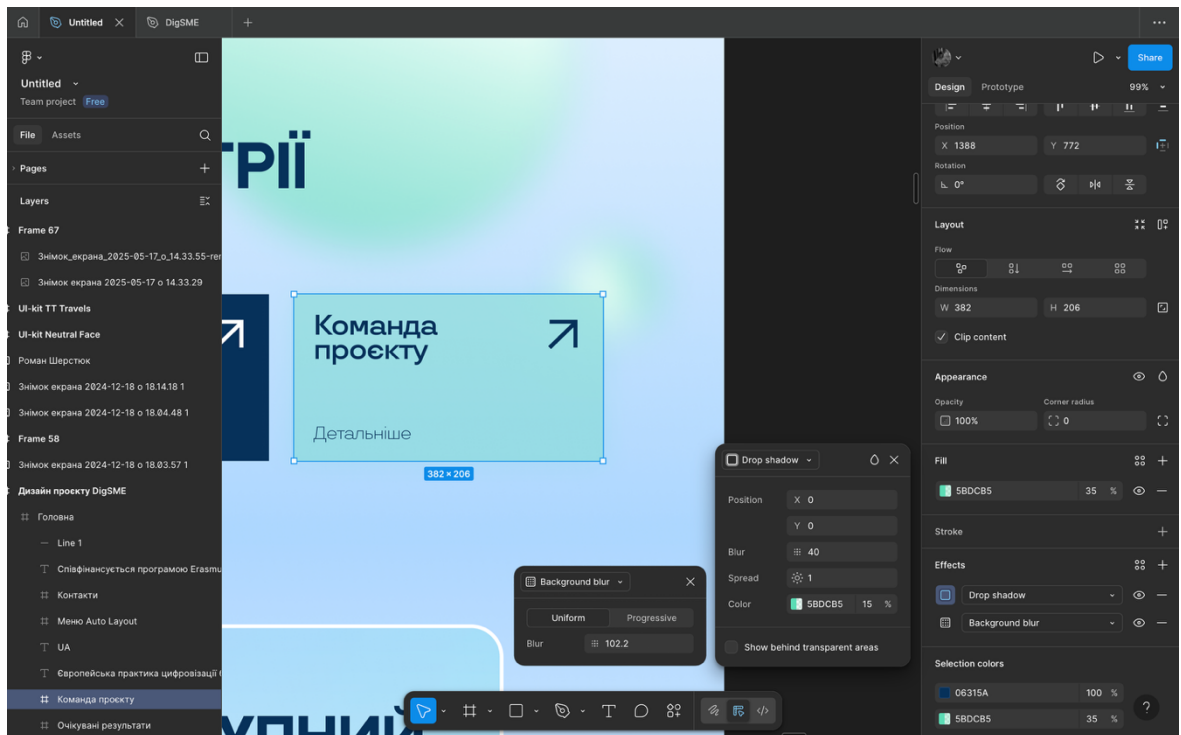


Рисунок 3.12 – Ефект “Гласморфізм” для кнопки

Блок “Цільова група та мета” реалізований з використанням автолейаутів та сіткової структури. Всі елементи згруповані у контейнер з чотирма фреймами, кожен з яких має заокруглені кути (Corner Radius) та внутрішні відступи.

Фонове оформлення також оформлене за допомогою лінійного градієнта (#AED7FF → #FFFFFF). Для тексту та акцентів використано два кольори: для основного тексту використаний темно-синій (#06315A), для акцентів використаний м'ятний зелений (#5BDCB5).

Кожна картка розроблена як окремий компонент, тож її можна ле

Кожна картка створена як окремий компонент. Це дозволяє легко редагувати її вміст та повторно використовувати на інших сторінках сайту.

Розроблений дизайн блоку “Цільова аудиторія та мета” наведено на рисунку 3.13.

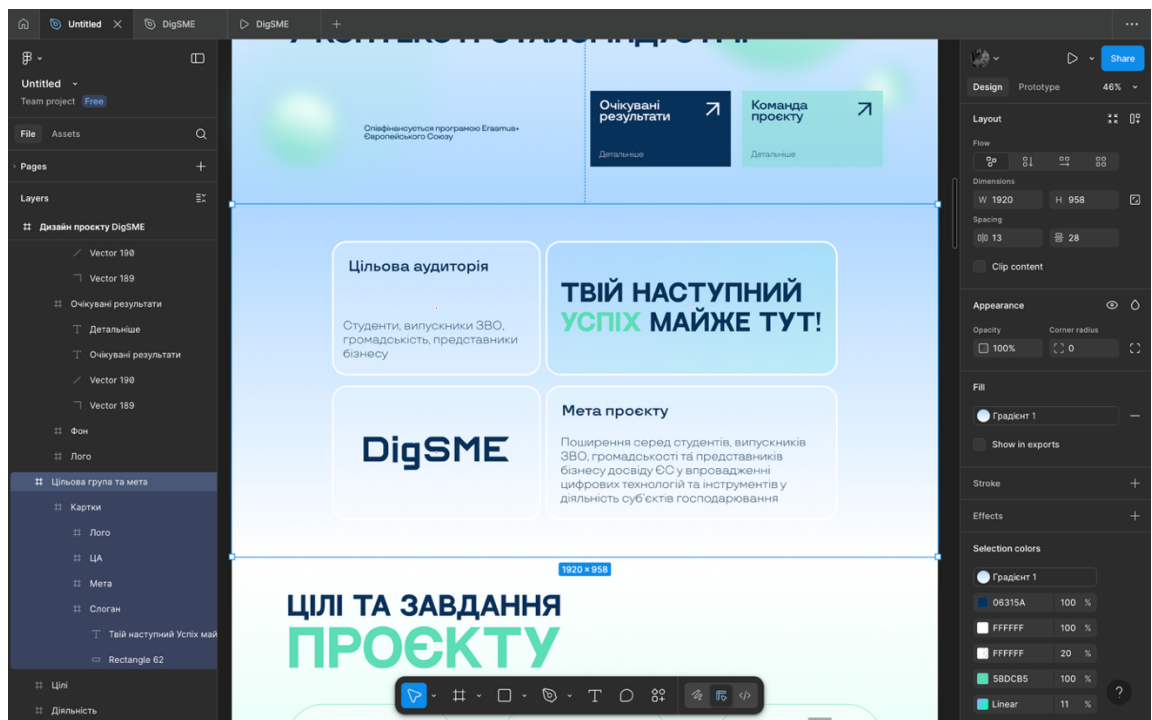


Рисунок 3.13 – Блок “Цільова аудиторія та мета”

Блок “Цілі та завдання проєкту” реалізований як окремий фрейм з активованим Auto Layout, що дозволяє зберігати адаптивність структури при зміні вмісту та масштабуванні. Основний заголовок стилізований за допомогою шрифту Neutral Face у темно-синьому кольорі (#06315A), тоді як слово “ПРОЄКТУ” виділене м’ятним зеленим (#5BDCB5), що підтримує загальну палітру сайту. Блок містить три інформаційні картки, кожна з яких побудована за принципом Atomic Design.

Як і у попередньому блоці, картки мають заокруглені кути, напівпрозоре біле тло ( колір #FFFFFF з прозорістю 30%) та ефект розмиття Background blur, що створює ефект скла (glassmorphism).

Готовий дизайн блоку “Цілі та завдання проєкту” наведено на рисунку 3.14.

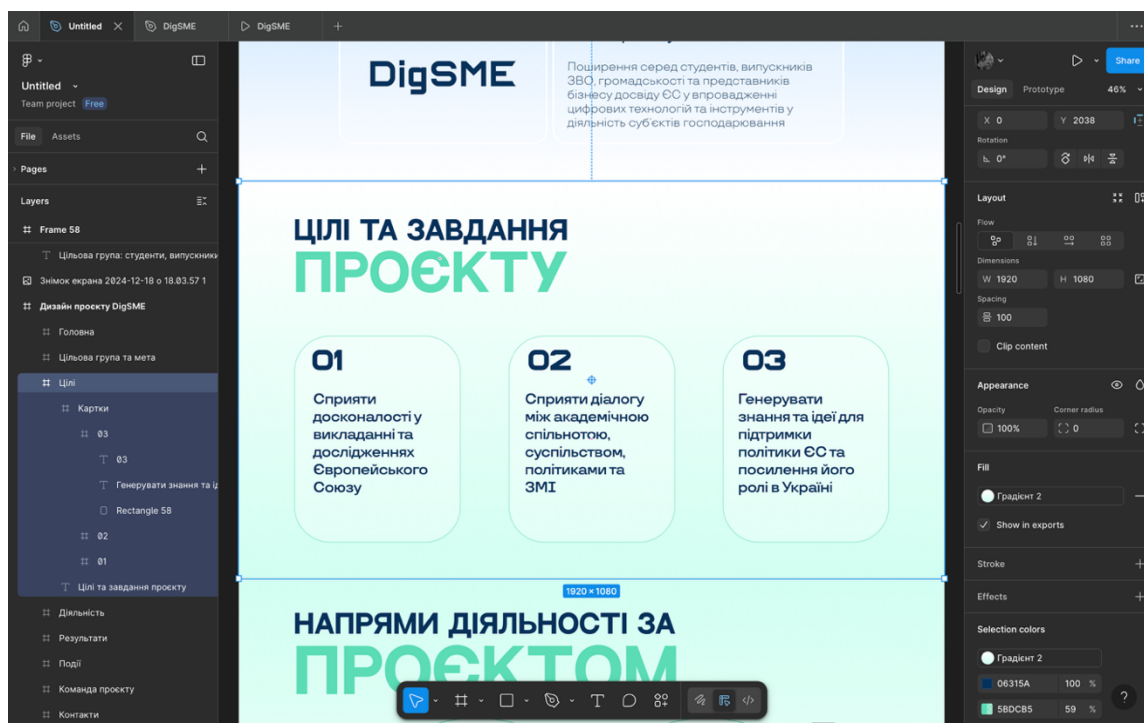


Рисунок 3.14 – Блок “Цілі та завдання проєкту”

Наступний блок “Напрями діяльності за проєктом” розміщено у фреймі 1920×1599 пікселів, що забезпечує повноекранне відображення на десктопних пристроях. Фон блоку реалізовано за допомогою лінійного градієнта (#D2FFF1 → #FFFFFF). Заголовок оформлено у два кольори – темно-синій (#06315A) для фрази “НАПРЯМИ ДІЯЛЬНОСТІ ЗА” та м’ятний зелений (#5BDCB5) для слова “ПРОЄКТОМ”.

Основна частина блоку представлена у вигляді чотирьох сегментів, кожен з яких оформлено у вигляді кола з тонким обведенням. Сегменти організовані у вигляді дворядкової сітки 2×2, для цього було застосовано Auto Layout, що дозволяє гнучко керувати позиціями елементів при масштабуванні.

Розроблений дизайн блоку “Напрями діяльності за проєктом” наведено на рисунку 3.15.

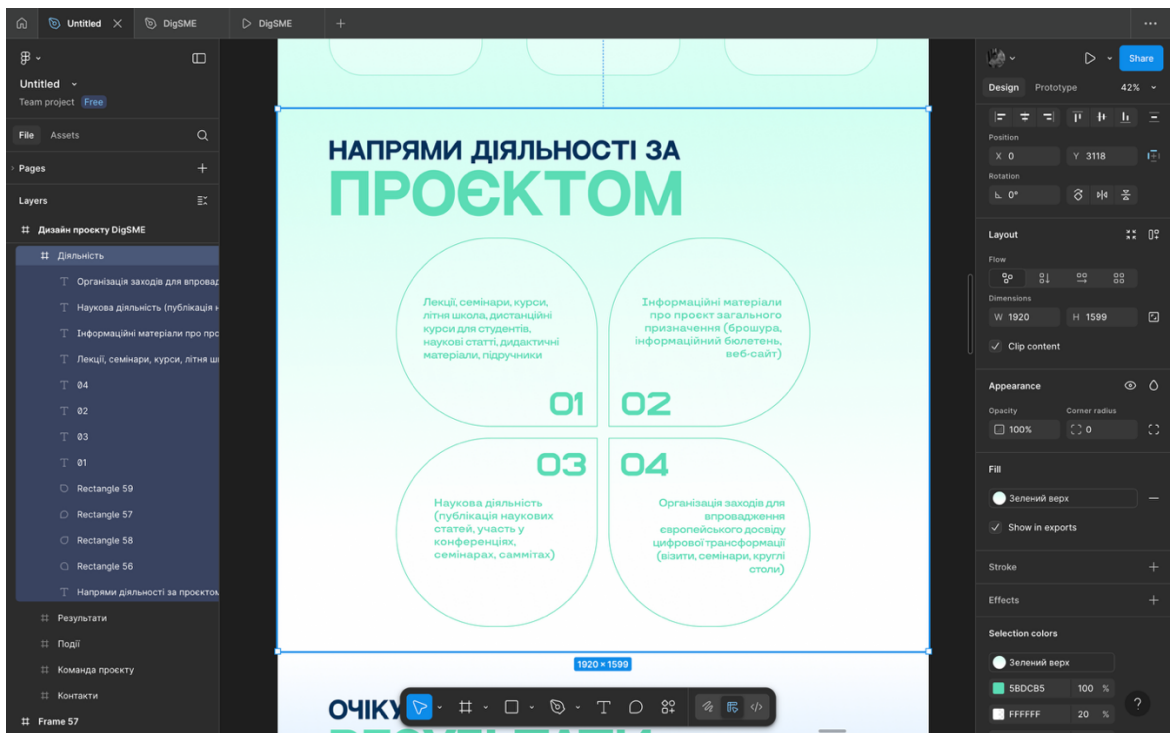


Рисунок 3.15 – Блок “Напрями діяльності за проєктом”

Фон наступного блоку створений за допомогою лінійного градієнта (від #FFFFFF до #BEDEFF), що дозволяє створити плавний перехід від іншого блоку. Заголовок, реалізований за допомогою шрифту Neutral Face, розділений на два стилістично контрастні слова. “ОЧІКУВАНІ” пофарбовано у темно-синій колір (#06315A), “РЕЗУЛЬТАТИ” – у м’ятний зелений (#5BDCB5).

У середині блоку результати розміщено в колонці з автолейаутом: “РЕЗУЛЬТАТ 01” та “РЕЗУЛЬТАТ 02”. Кожен результат містить короткий опис, що пояснює його мету. Для компоновання інформації використано горизонтальний автолейаут із адаптивними відступами, що дозволяє зберігати структуру навіть при зміні ширини блоку. Для опису результатів використано шрифт TT Travels із жирністю Regular. Усі текстові поля згруповано у фрейми завдяки чому блок залишається структурованим при перегляді на різних етапах розробки.

Готовий дизайн блоку “Очікувані результати” наведено на рисунку 3.16.

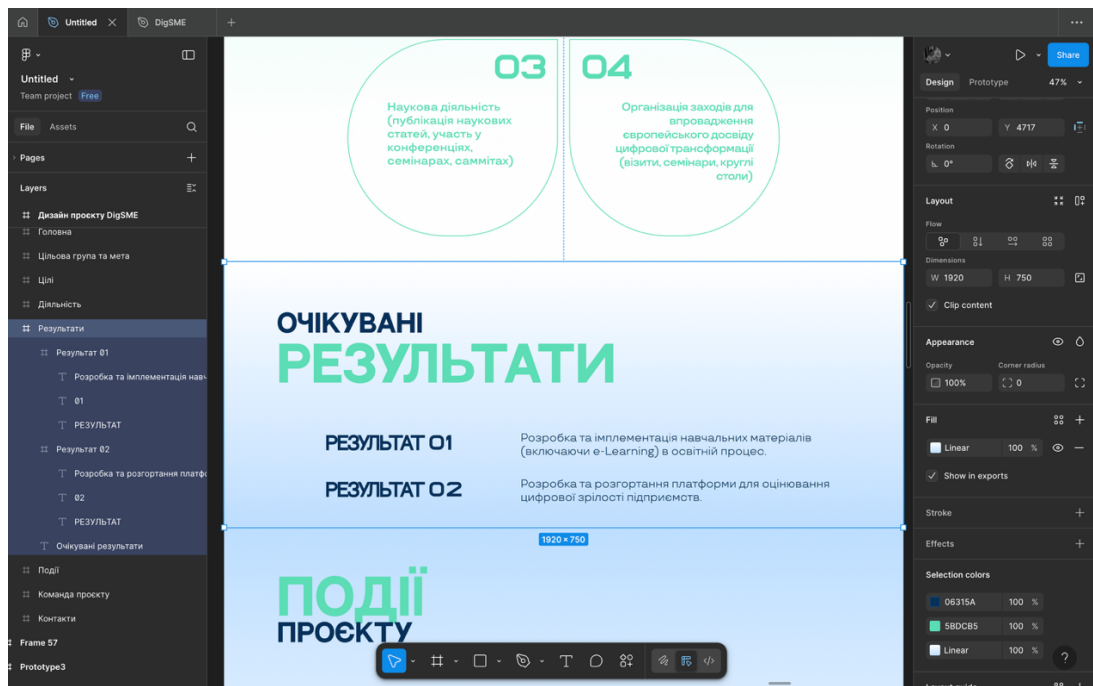


Рисунок 3.16 – Блок “Очікувані результати”

Блок “Події проєкту” оформлений у вигляді трьох карток, кожна з яких представляє окрему подію. Картки мають однакову структуру: зверху розміщена дата події, нижче – назва заходу, а внизу – кнопка переходу у вигляді стрілки. Як і в попередніх блоках заголовки виконано поєднанням двох кольорів. Фон блоку має градієнт від блакитного до білого.

Готовий вигляд блоку “Події проєкту” наведено на рисунку 3.17.



Рисунок 3.17 – Блок “Події проєкту”



Кожна з карток доповнена декоративними сферами, які надають дизайну глибини та динаміки. Розглянемо налаштування для блакитної сфери (див.рис. 3.18). Кожна із блакитних сфер має розмір 270×270 пікселів та оформлена за допомогою лінійного градієнта. Градієнт починається з м'якого блакитного кольору (#DAEEFF) та переходить у яскравий синій (#248BE7). Перший колір розташовується на позначці 25%, інший – на 85% від довжини градієнта. Це означає, що перший колір починає проявлятися не з самого краю, а на чверті шляху градієнта, а другий – поступово з'являється і досягає повної глибини ближче до завершення. Такий підхід дозволяє створити плавний перехід між кольорами без різких меж, що надає сфері більшої глибини та об'ємності. Обведення всередині виконано кольором # 0C5090 з товщиною 4pt. Для додаткового ефекту глибини застосовано layer blur.

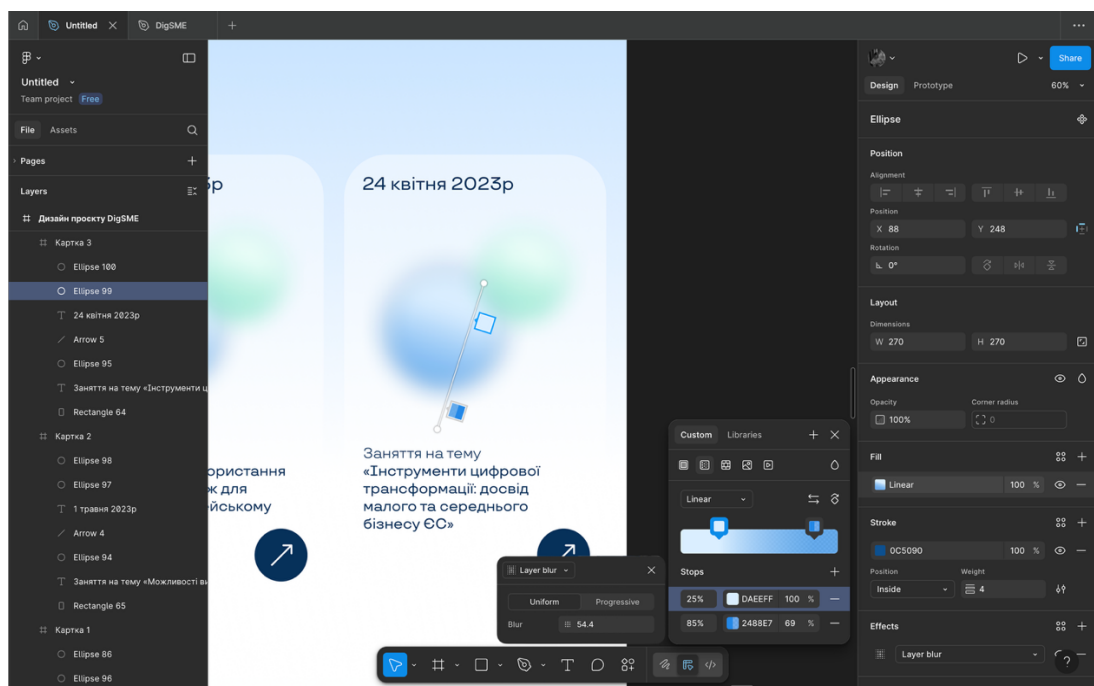


Рисунок 3.18 – Налаштування для сфери

Для зеленої сфери використано ті самі параметри, що й для блакитної, за винятком кольорової гами. Лінійний градієнт починається з м'якого зеленого відтінку (#F0FFFA), що розпочинається на 20% довжини градієнту, і поступово переходить у м'ятний зелений (#5BDCB5), з прозорістю 55%, що досягає повної інтенсивності на 85% градієнта.

У межах розробки дизайну сайту проєкту було створено окремий блок “Команда проєкту”, який виконує як інформативну, так і презентаційну функцію. Основна мета цього блоку – познайомити аудиторію з ключовими учасниками, що беруть участь у реалізації проєкту. Як і всі інші блоки, фон має градієнтну заливку: перехід від білого (#FFFFFF) до м’якого зеленого (#D2FFF1).

Розроблений дизайн блоку “Команда проєкту” наведено на рисунку 3.19.

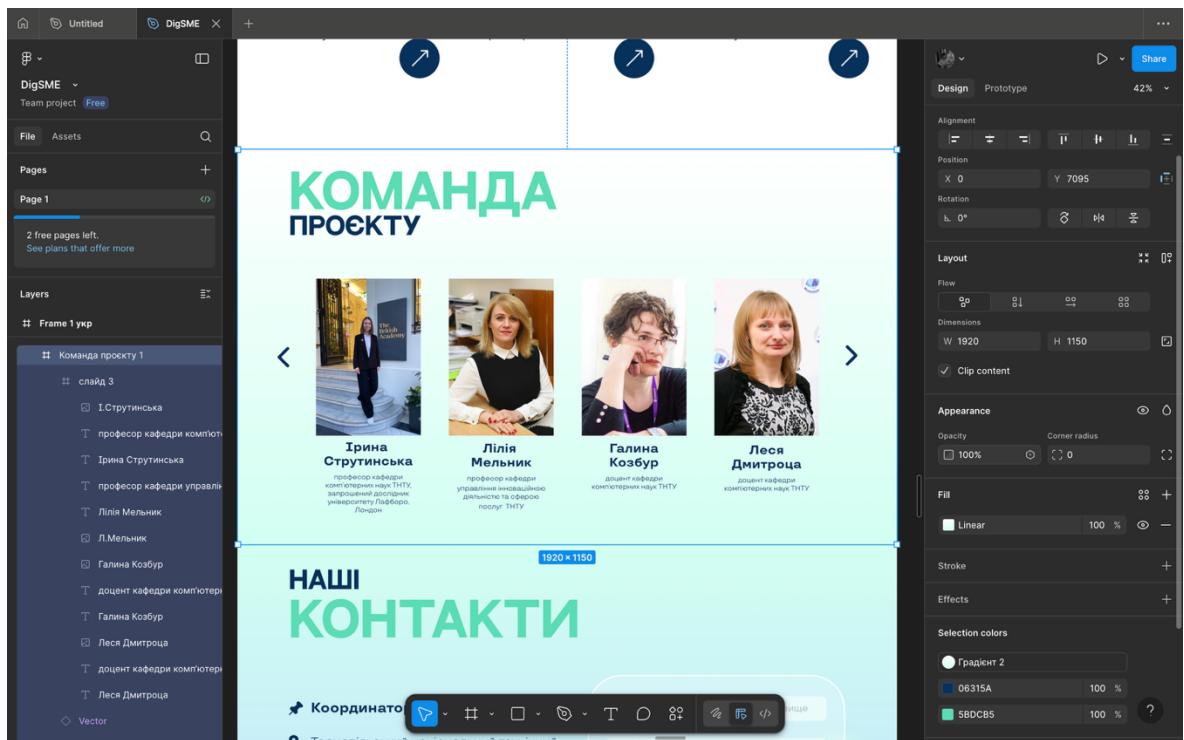


Рисунок 3.19 – Блок “Команда проєкту”

Слайдер є головним елементом даного блоку. Він реалізований через послідовні фрейми, які поєднані між собою інтерактивними зв’язками. Користувач може перемикатися між ними за допомогою стрілок, що розташовані по обидва боки від вмісту. З’єднання між слайдами налаштоване за допомогою Figma Prototype, де кожна стрілка має встановлений тригер On Click → Navigate to. При досягненні останнього слайда перехід веде назад до першого, формуючи замкнене коло навігації. Це означає, що користувач може переглядати контент без зупинки. Використання слайдера робить перегляд зручнішим, дозволяє зекономити місце на сторінці та добре виглядає на екранах різного розміру.

Інтерактивна структура сайту з усіма ключовими переходами, взаємодіями та анімаціями, адаптована під десктопну та мобільну версії, подана у Додатку А.

Логіку побудови слайдера та зв'язки між його екранами продемонстровано на рисунку 3.20.

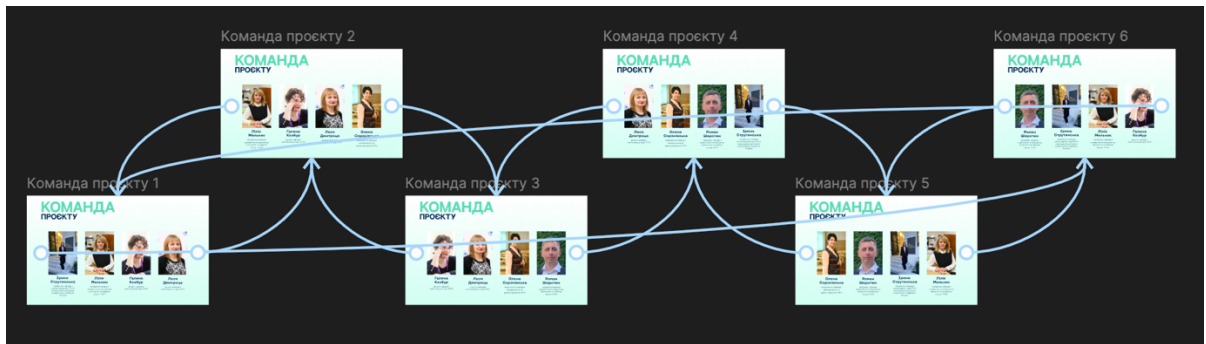


Рисунок 3.20 – Зв'язки між слайдами блоку «Команда проєкту»

Блок “Контакти” реалізований як фінальна секція сайту, яка поєднує контактну інформацію з інтерактивною формою зворотного зв'язку. Заголовок оформлений у стилістиці сайту з акцентом на слові “КОНТАКТИ” за допомогою м'ятого кольору (#5BDCB5). Фон секції виконано за допомогою лінійного градієнта (#D2FFF1 → #BEDEFF), що забезпечує плавний перехід та легкість візуального сприйняття.

Ліва частина блоку містить текстову інформацію: ім'я координатора, повну адресу установи та електронну пошту, оформлення за допомогою темно-синього кольору (#06315A) з акцентами у вигляді іконок, стилізованих у векторному вигляді. Основний текст набраний шрифтом TT Travels, тоді як ім'я координатора виділено жирним шрифтом для візуального акценту.

Права частина блоку включає контактну форму чотирма полями: ім'я, прізвище, електронна адреса та повідомлення. Кожне поле має світле напівпрозоре тло та м'яко заокруглені кути. Контейнер форми також має градієнтне тло з ефектом розмиття (Background blur), що формує скляний ефект (glassmorphism). Кнопка “Надіслати” виділена синім кольором (#2488E7) з прозорістю 70% та має заокруглені кути.

Розроблений фінальний блок “Наші контакти” наведено на рисунку 3.21.



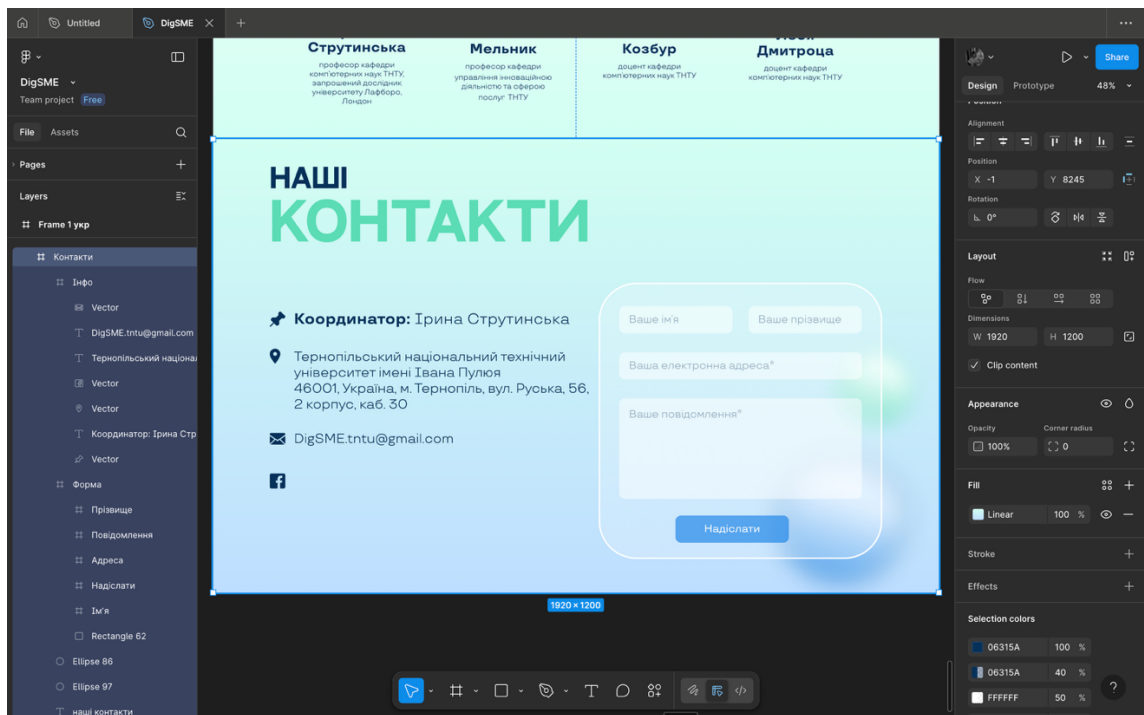


Рисунок 3.21 – Блок “Контакти”

Окрім дизайну для десктопу, була розроблена і версія для мобільних пристроїв, забезпечивши повну кросплатформність. Це дозволило зберегти візуальну цілісність, кольорову палітру, типографіку та ієрархію елементів, гарантуючи зручну взаємодію на будь-якому пристрої.

Усі екрани сайту, включаючи мобільну версію та повний приклад оформлення дизайну, можна переглянути в додатку Б. там подано повний приклад розробленого інтерфейсу у вигляді кейсу, подібного до того, як це зазвичай публікується на Behance.

### 3.5 Мокапи

Мокапом називають візуальну презентацію дизайну, яка демонструє, як інтерфейс виглядатиме в реальному контексті: на екранах пристроїв, у друкованій продукції чи в середовищі користувача. Мокапи дозволяють наочно показати адаптивність, естетику та загальне враження від продукту без необхідності кодування [43]. На рисунку 3.22 наведено приклади мокапів на різних пристроях.

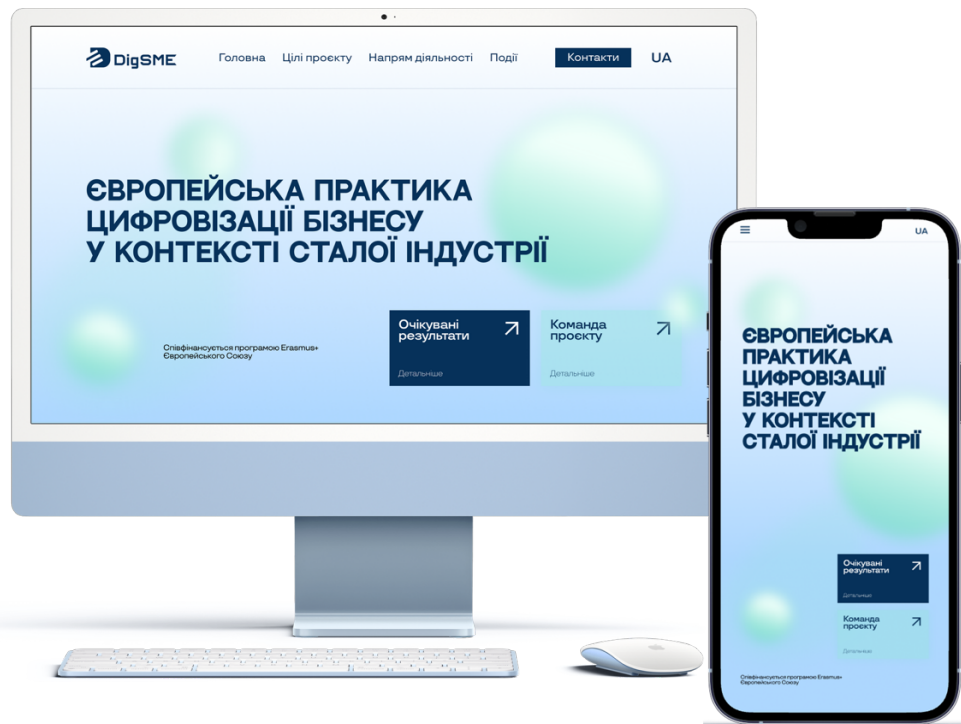


Рисунок 3.22 – Адаптивний дизайн у вигляді мокапу

На зображенні представлено адаптивний дизайн сайту DigSME у вигляді мокапу:

- Ліворуч – макет сторінки на великому екрані (десктоп);
- Праворуч – той самий інтерфейс, адаптований під мобільний пристрій;

На головній сторінці обох версій, десктопної та мобільної, представлені заголовок, кнопки переходу та навігаційне меню. Візуальна ієрархія, кольорова палітра та читабельність елементів зберігаються незалежно від розміру екрану. Мокапи допомагають заздалегідь оцінити зручність та ефективність дизайну на різних пристроях.

## РОЗДІЛ 4. БЕЗПЕКА ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ ТА ОХОРОНА ПРАЦІ

### 4.1 Профілактика психоемоційного вигорання у професійній діяльності UI/UX дизайнера

У сфері UI/UX дизайну психоемоційне навантаження є одним із ключових ризиків для здоров'я працівника. Незважаючи на відсутність фізичних загроз, діяльність дизайнера пов'язана з високим ступенем когнітивної залученості, постійною потребою у творчих рішеннях, швидкою адаптацією до змінних вимог замовника та багатозадачністю. Такий ритм роботи часто супроводжується хронічним стресом, що може призвести до розвитку синдрому емоційного вигорання.

Психоемоційне вигорання – це стан емоційного, психічного та фізичного виснаження, що виникає внаслідок тривалого впливу стресових факторів на робочому місці. Основними симптомами є втрата мотивації, зниження продуктивності, відчуття безнадійності та відчуження від професійної діяльності. У сфері UI/UX дизайну це може проявлятися у вигляді творчого застою, зниження якості розроблених інтерфейсів та труднощів у взаємодії з командою чи клієнтами [44].

Профілактика вигорання повинна бути комплексною та включати як індивідуальні, так і організаційні заходи. Індивідуальні стратегії можуть включати регулярні перерви під час роботи, фізичну активність, медитацію та інші методи релаксації. Важливо також чітко розділяти робочий і особистий час, щоб уникнути перенавантаження.

Роботодавці повинні створювати умови, що сприяють психологічному благополуччю працівників. Це може включати гнучкий графік роботи, можливість працювати віддалено, підтримку з боку керівництва та колег, а також доступ до програм психологічної підтримки. Важливим є також забезпечення ергономічного та естетично приємного робочого середовища, що сприяє зниженню стресу та підвищенню задоволеності роботою [45].

Цей підхід відповідає також загальним вимогам до ергономіки згідно з ДСТУ 7299:2013 [46], де підкреслюється необхідність врахування психофізіологічного стану оператора в організації робочого місця.

На рисунку 4.1 наведено інфографіку, що ілюструє основні симптоми психоемоційного вигорання та базові методи його профілактики у сфері UI/UX дизайну.

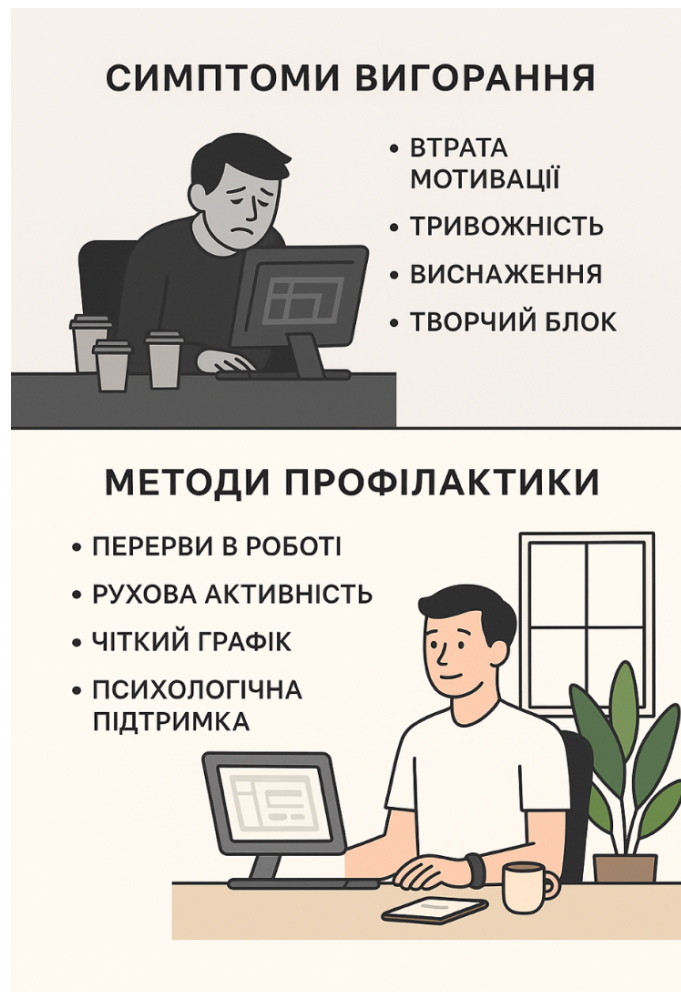


Рисунок 4.1 – Симптоми вигорання та методи профілактики у UI/UX дизайнера

Профілактика психоемоційного вигорання у професійній діяльності UI/UX дизайнера є важливим аспектом забезпечення безпеки життєдіяльності та охорони праці. Вона вимагає системного підходу, що поєднує індивідуальні зусилля працівника та підтримку з боку організації, спрямовану на створення здорового та продуктивного робочого середовища.

## 4.2 Вплив мікроклімату на працездатність користувача

У процесі організації робочого простору для фахівців, що працюють з цифровими інтерфейсами, важливим чинником є стан повітряного середовища в приміщенні. Температура, вологість, швидкість руху повітря та якість вентиляції безпосередньо впливають на самопочуття, концентрацію уваги та загальну працездатність. Якщо ці показники залишаються поза комфортними межами, зростає ризик перевтоми, зниження ефективності роботи та погіршення психоемоційного стану. Саме тому питання мікроклімату набуває особливої актуальності у професіях, пов'язаних із тривалим перебуванням у приміщенні, зокрема в UI/UX дизайні.

У нормативних документах, зокрема у ДСН 3.3.6.042-99 [47], зазначено, що мікрокліматичні умови в приміщеннях повинні оцінюватися за такими показниками, як температура повітря, його вологість, швидкість руху та наявність теплового випромінювання. Ці чинники мають суттєвий вплив на самопочуття працівника, особливо за умов інтелектуальної або сидячої праці. Відповідно до ДСТУ 2869-94 [48], у середовищах із «легкою» категорією робіт, до яких належать професії UI/UX дизайнерів, оптимальними вважаються умови з температурою в межах 22–24 °C взимку та 23–25 °C влітку. Рівень відносної вологості повинен утримуватися в комфортному діапазоні, а рух повітря — бути майже непомітним, що забезпечує стабільний тепловий комфорт. Дотримання цих параметрів дозволяє мінімізувати фізіологічне навантаження на організм, підтримуючи стабільну працездатність протягом усього робочого дня.

Порушення цих параметрів може призвести до зниження когнітивних функцій, головного болю, дратівливості та швидкої втомлюваності. Занадто висока температура викликає сонливість і знижує здатність до концентрації, а надто сухе повітря спричиняє дискомфорт очей — особливо актуально для UI/UX дизайнерів, які працюють з візуальними елементами.

Окрім того, важливим аспектом є забезпечення доступу до природного освітлення та можливості індивідуального регулювання мікроклімату. Керівники організацій зобов'язані створювати умови, за яких працівники можуть впливати на показники температури, вологості та вентиляції, зокрема шляхом

використання зволожувачів повітря, локальних систем кондиціонування чи індивідуальних засобів вентиляції. Такий підхід сприяє зниженню рівня стресу та підвищенню загальної задоволеності робочим середовищем.

#### **4.3 Естетичне оформлення та ергономічне дослідження робочого місця оператора**

Рациональне проектування та організація робочого місця оператора є важливим чинником забезпечення високої продуктивності праці та зниження рівня професійної втоми. Відповідно до вимог національних стандартів України, зокрема ДСТУ 7299:2013 [49] та ДСТУ 8604:2015 [50], робоче місце має бути організоване таким чином, щоб забезпечувати зручність, безпеку та мінімальне навантаження на опорно-руховий апарат працівника.

Відповідно до цих стандартів, необхідні параметри робочої зони повинні відповідати низці вимог. Висота робочої поверхні при роботі в положенні сидячи рекомендується в межах 700–750 міліметрів, а сидіння повинне мати регульовану висоту приблизно 400–500 міліметрів для адаптації до антропометричних особливостей користувача. Відстань від очей до екрана монітора оптимально тримати у межах 500–700 міліметрів, при цьому верхній край екрану має розташовуватися на рівні очей або трохи нижче, щоб кут огляду був спрямований приблизно на 15–20 градусів вниз від горизонтальної лінії зору. Рівень освітленості на робочій поверхні повинен відповідати 300–500 люксам, що сприяє збереженню зору та знижує втомлюваність.

На рисунку 4.2 зображено схему організації робочого місця оператора, де продемонстровано оптимальне розташування основних елементів: монітора, клавіатури, стола та крісла, що відповідає вимогам ергономіки та сприяє зручності роботи.

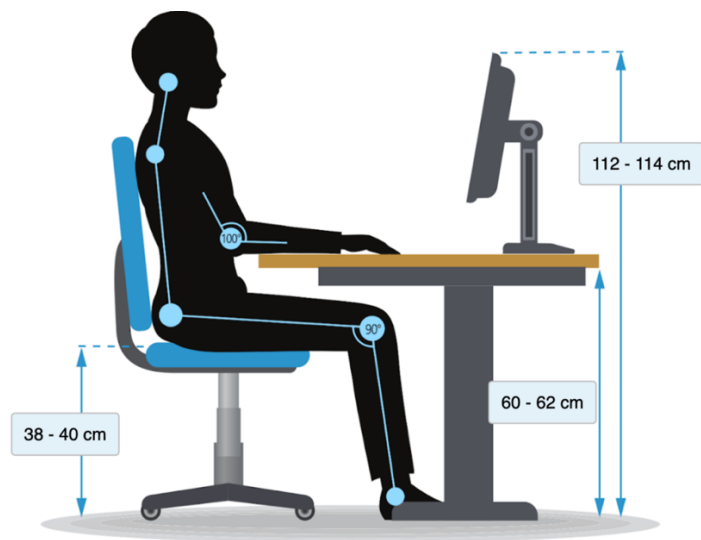


Рисунок 4.2 – Правильна організація робочого місця оператора

Дотримання правильної постави під час роботи є критично важливим для запобігання хронічному навантаженню на спину, шию та зір. Неправильне положення тіла може призводити до порушень постави, головного болю, зниження концентрації та загального фізичного виснаження. На рисунку 4.3 продемонстровано приклад правильної та неправильної постави оператора під час роботи, що дозволяє наочно оцінити наслідки нехтування ергономічними рекомендаціями.

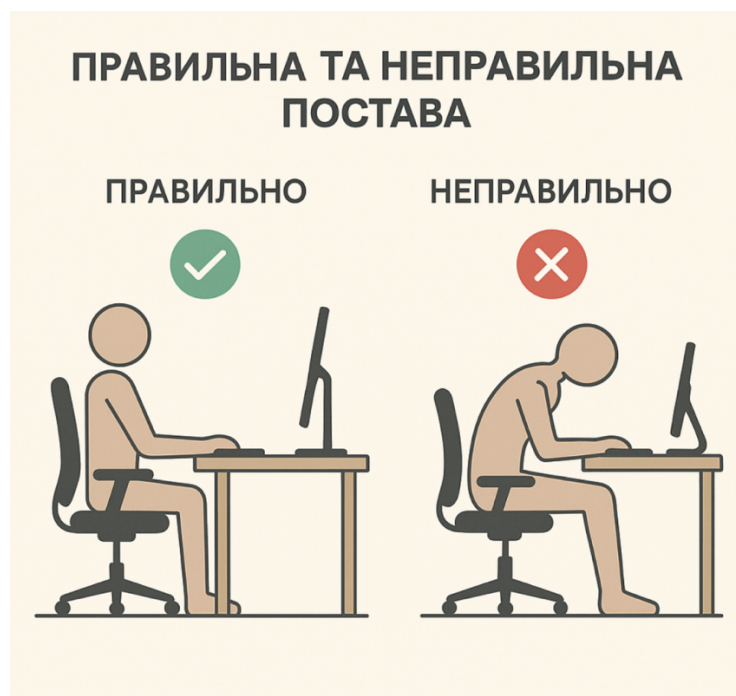


Рисунок 4.3 – Приклад правильної та неправильної постави оператора під час роботи

Естетичне оформлення робочого місця відіграє не менш важливу роль у створенні комфортного робочого середовища, адже воно впливає на психоемоційний стан оператора. Перевага надається використанню нейтральних, пастельних кольорів, таких як бежевий, світло-сірий або світло-зелений, що сприяють зниженню втомлюваності очей та формують спокійну атмосферу. Важливим аспектом є застосування натуральних матеріалів, зокрема деревини або металу з матовою поверхнею, які не створюють відблисків і позитивно впливають на сприйняття простору. Організація робочого простору має бути лаконічною, з чітким впорядкуванням обладнання та мінімумом декоративних елементів, а наявність живих рослин покращує мікроклімат і знижує рівень стресу.

Для забезпечення ергономічності та естетики робочого місця рекомендується застосовувати офісні крісла з анатомічною підтримкою, які дозволяють зберігати правильну поставу навіть під час тривалого сидіння. Робочі столи із регульованою висотою дають можливість змінювати положення праці між сидячим і стоячим, що сприяє зменшенню навантаження на опорно-руховий апарат. Монітори із регульованими підставками дозволяють встановити оптимальний кут нахилу і висоту екрану, що знижує втому очей і шиї. Крім того, локальне освітлення за допомогою настільних ламп із можливістю регулювання яскравості допомагає створити комфортні умови без тіней чи відблисків [51].

Загалом, поєднання ергономічних вимог і естетичних рішень формує сприятливе робоче середовище, що забезпечує фізичний комфорт і позитивний психологічний клімат для оператора, а також підвищує працездатність.



## ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі було описано процес розробки дизайну інформаційного сайту проєкту DigSME з урахуванням сучасних принципів UI/UX-дизайну. Робота підтвердила ефективність застосування принципів користувацького досвіду на етапах створення візуального інтерфейсу, що слугує представленням міжнародної ініціативи, спрямованої на підтримку цифровізації малих та середніх підприємств.

На початковому етапі дослідження було проаналізовано сам проєкт DigSME, його цілі та місце у загальному процесі цифрової трансформації, що дало змогу визначити стратегічне значення майбутнього вебресурсу. Аналіз проблем цифровізації в B2B та B2C-середовищі показав, що успішна присутність бізнесу в цифровому просторі наряду залежить від якісного дизайну інтерфейсу. Критична оцінка попереднього варіанту сайту DigSME виявила низку недоліків, серед яких – застаріле візуальне оформлення, складна навігація та низький рівень адаптації до потреб користувача. Це створило підґрунтя для формування оновлених вимог до дизайну, з акцентом на доступність, адаптивність та відповідність брендовому стилю.

Теоретична частина кваліфікаційної роботи дала змогу систематизувати знання про ключові принципи UI/UX дизайну, роль візуальної ієрархії, структурування інтерфейсу та використання методології Atomic Design. Обґрунтування вибору інструменту Figma дозволило показати практичні переваги цієї платформи, особливо у контексті командної роботи, швидкого прототипування й адаптивного підходу до верстання.

Практична реалізація дизайну передбачала побудову чіткої структури інтерфейсу, яка охоплює всі етапи – від wireframe до фінального мокапу. Розроблена візуальна концепція, що включає палітру кольорів, типографіку та векторні елементи, відображає сучасний характер проєкту та взаємодіє з аудиторією через зрозумілий, естетичний та доступний інтерфейс. Особливу увагу було приділено адаптивності дизайну, що забезпечує комфортне використання сайтом як з десктопів, так і з мобільних пристроїв.

Цілісний дизайн-концепт було втілено у форматі повноцінного сайту з чітко структурованими блоками, кожен з яких відповідає на інформаційні потреби цільової аудиторії. Підібрані UI-рішення забезпечують швидку орієнтацію, комфортне сприйняття інформації та привабливу форму подачі. Передбачається, що впровадження запропонованого дизайну сприятиме підвищенню рівня довіри до проєкту, покращить сприйняття бренду DigSME та позитивно вплине на показники залучення й конверсії.

У завершальному розділі було приділено увагу питанням охорони праці й безпеки життєдіяльності у роботі UI/UX дизайнера. Проаналізовано фактори, що впливають на емоційний стан і продуктивність працівника, зокрема – важливість профілактики вигорання, роль мікроклімату в робочому середовищі, а також ергономіку й естетику робочого місця. Це дало змогу продемонструвати, що створення якісного дизайну можливе лише за умови турботи про фізичне та психологічне благополуччя фахівця.

Таки чином, у межах цієї роботи сформовано практичний й теоретичний підхід до створення сучасного інформаційного сайту, що не лише ефективно виконує свої функції, а й сприяє формуванню стійкого позитивного образу цифрової ініціативи DigSME у свідомості користувача.

## ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ

1. Струтинська І., Дмитроца Л., Козбур Г., Дудкін П., Дудкіна О. (2020). Development of Digital Platform to Identify and Monitor the Digital Business Transformation Index. International Scientific and Technical Conference on Computer Sciences and Information Technologies, 2, с. 171–175.
2. Мосій Л., Козбур Г., Струтинська І., Мосій О., Яцишин В. (2024). Information technology to support the digital transformation of small and medium-sized businesses. CEUR Workshop Proceedings, 3742, с. 150–165.
3. Струтинська І., Козбур Г., Дмитроца Л., Козбур І., Гащин Н. (2023). Analysis of the SMEs' Digitalization State Using HIT Index and Machine Learning Technique. Proceedings of ACIT, с. 332–337.
4. Струтинська І., Дмитроца Л., Козбур Г., Гладо О., Сороківська О. (2021). Working-Out of Recommendation System to Increase the Digital Maturity Level of Enterprises. PIC S&T 2020 – Proceedings, с. 147–151.
5. Струтинська І., Дмитроца Л., Козбур Г., Мельник Л., Шерстюк Р. (2021). The Unification of Approaches to Measuring the Digital Maturity of Business Structures (International and Domestic Approaches). CEUR Workshop Proceedings, 3013, с. 10–23.
6. DigSME: Seamless Collaboration Tools for Modern Teams. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://ci.digsme.org.ua/uk> (дата звернення: 07.03.2025).
7. Гусєва О. Ю Діджиталізація – як інструмент удосконалення бізнес-процесів, їх оптимізація / О. Ю Гусєва, С. В. Легомінова // Економіка. Менеджмент. Бізнес. - 2018. - № 1. - С. 33-39. - Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/ecmebi\\_2018\\_1\\_7](http://nbuv.gov.ua/UJRN/ecmebi_2018_1_7).
8. Kęstutis R., Lina P. Principle Differences between B2B and B2C Marketing Communication Processes. Sciendo. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://surl.li/lfobfs> (дата звернення: 09.03.2025).
9. Vinod K., Gagandeep R. Business to business (b2b) and business to consumer (b2c) management. International Journal of Computers & Technology. С. 447–451 (дата звернення: 09.03.2025).

10. Benjamin Y. Toward an analytical approach for effective Web site design: A framework for modeling, evaluation and enhancement. AIS Electronic Library. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://core.ac.uk/download/pdf/301340787.pdf> (дата звернення: 14.03.2025).

11. Wing Shui Ng S. N. Critical Design Factors of Developing a High-quality Educational Website: Perspectives of Pre-service Teachers. ResearchGate. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://iisit.org/Vol11/IISITv11p101-113Ng0459.pdf> (дата звернення: 14.03.2025).

12. Ярослав Я. Аналіз вмісту сайту: ключові аспекти та методи. WebMate. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://webmate.ua/analiz-contenta-saita> (дата звернення: 14.03.2025).

13. Nesi H. Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles. Academia. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [https://www.academia.edu/98036432/Introduction\\_to\\_UI\\_UX\\_Design\\_Key\\_Concepts\\_and\\_Principles](https://www.academia.edu/98036432/Introduction_to_UI_UX_Design_Key_Concepts_and_Principles) (дата звернення: 16.03.2025).

14. Vivek J. The Role of UX/UI in E-Commerce Conversions. Academia. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [https://www.academia.edu/128347515/The\\_Role\\_of\\_UX\\_UI\\_in\\_E\\_Commerce\\_Conversions](https://www.academia.edu/128347515/The_Role_of_UX_UI_in_E_Commerce_Conversions) (дата звернення: 25.03.2025).

15. Колесніков Д. Дизайн сайту та його вплив на конверсію: як опинитися в топі та вразити аудиторію?. brainlab. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://brainlab.com.ua/uk/blog-uk/dizajn-sajtu-ta-jogo-vpliv-na-konversiyu-yak-opinitisya-v-topi-ta-vraziti-auditoriyu> (дата звернення: 25.03.2025).

16. Олена К. Конверсія – що це таке і як її порахувати?. Idea Digital. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://ideadigital.agency/blog/konversiya-shho-tse-take-i-yak-yiyi-porahuvati/> (дата звернення: 03.04.2025).

17. Pratyusha G. Top 10 Conversion Rate Optimization Case Studies to Inspire Your CRO Journey. Vwo. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [https://vwo.com/conversion-rate-optimization/conversion-rate-optimization-case-studies/?utm\\_source=chatgpt.com#1-bear-mattress-leveraged-cross-sell-opportunities-and-increased-revenue-by-16](https://vwo.com/conversion-rate-optimization/conversion-rate-optimization-case-studies/?utm_source=chatgpt.com#1-bear-mattress-leveraged-cross-sell-opportunities-and-increased-revenue-by-16) (дата звернення: 03.04.2025).

18. David M. Conversion rate optimisation: eight case studies that show the benefit of UX testing. Econsultancy. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://econsultancy.com/conversion-rate-optimisation-eight-case-studies-that-show-the-benefit-of-ux-testing/> (дата звернення: 10.04.2025).

19. Dizz Agency. Принципи візуальної ієрархії. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://dizz.in.ua/uk/princzipy-vizualnoj-ierarhii/> (дата звернення: 10.04.2025).

20. Djamasbi S., Siegel M. Visual Hierarchy and Viewing Behavior: An Eye Tracking Study. Springer Nature Links. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-21602-2\\_36](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-21602-2_36) (дата звернення: 10.04.2025).

21. Duarte P. M. S. Understanding the F-Shaped and Z-shaped Reading Patterns for Optimal Usability in Complex Systems. Medium. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://medium.com/uxd-critical-software/understanding-the-f-shaped-and-z-shaped-reading-patterns-for-optimal-usability-in-complex-systems-e96668839abd> (дата звернення: 19.04.2025).

22. Pernice K. F-Shaped Pattern of Reading on the Web: Misunderstood, But Still Relevant (Even on Mobile). nngroup. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.nngroup.com/articles/f-shaped-pattern-reading-web-content/> (дата звернення: 19.04.2025).

23. Irwin K. The Z-Pattern In Web Design: What It Is & Why It Matters. Medium. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://kat-irwin-design.medium.com/the-z-pattern-in-web-design-what-it-is-why-it-matters-89395f72710e> (дата звернення: 29.04.2025).

24. Evergreen Agency. Навіщо ми використовуємо атомарний дизайн у розробці дизайн-систем. Evergreen. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://evergreens.com.ua/ua/articles/atomic-design.html> (дата звернення: 29.04.2025).

25. Pelegrin J. The beginners guide to Atomic Design. Justinmind. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.justinmind.com/ui-design/atomic-design> (дата звернення: 29.04.2025).

26. Figma: The Collaborative Interface Design Tool. Figma. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.figma.com> (дата звернення: 03.05.2025).

27. INTRODUCTION TO FIGMA. Designlab. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://designlab.com/figma-101-course/introduction-to-figma> (дата звернення: 03.05.2025).

28. Почати роботу з Adobe XD. Adobe. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.adobe.com/products/xd.html> (дата звернення: 03.05.2025).

29. Adobe XD Tutorial: Basic Design Functions. Domestika. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.domestika.org/en/blog/4131-adobe-xd-tutorial-basic-design-functions> (дата звернення: 03.05.2025).

30. Sketch. Design, prototype, collaborate and handoff. Sketch. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.sketch.com> (дата звернення: 03.05.2025).

31. Andrew M. Sketch App Tutorial Series. Medium. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://marcandrew.medium.com/sketch-app-tutorial-series-part-1-of-4-1e4ee4265073> (дата звернення: 03.05.2025).

32. Bruton L. What is wireframing? A complete guide. UX Design Institute. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/what-is-wireframing/> (дата звернення: 10.05.2025).

33. What is a Wireframe?. MockFlow. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://mockflow.com/blog/what-is-a-wireframe#:~:text=A%20wireframe%20is%20a%20low,%22%20or%20%22UI%20sketches.%22> (дата звернення: 10.05.2025).

34. Responsive vs Adaptive Web Design: Comparing Guide. Medium. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://medium.com/theymakedesign/responsive-vs-adaptive-web-design-1da9e5398669> (дата звернення: 10.05.2025).

35. What is responsive website design? Key components + examples. Figma. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу:

<https://www.figma.com/resource-library/responsive-website-design/>

(дата

звернення: 10.05.2025).

36. Дарина К. Колористика в дизайні. Основи теорії кольору – поради веб-дизайнерам початківцям. Komarov.design. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.komarov.design/koloristika-v-dizaini-osnovi-teoriyi-koloru-poradi-vieb-dizainieram-pochatktivtsiam/> (дата звернення: 14.05.2025).

37. Itten J. The Elements of Color. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [https://monoskop.org/images/4/46/Itten\\_Johannes\\_The\\_Elements\\_of\\_Color.pdf?utm\\_source=www.uoota.com](https://monoskop.org/images/4/46/Itten_Johannes_The_Elements_of_Color.pdf?utm_source=www.uoota.com) (дата звернення: 14.05.2025).

38. Mudalihe O. The State of Research on the Font Poster in Scientific Discourse. ResearchGate. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [https://www.researchgate.net/publication/379625168\\_The\\_State\\_of\\_Research\\_on\\_the\\_Font\\_Poster\\_in\\_Scientific\\_Discourse](https://www.researchgate.net/publication/379625168_The_State_of_Research_on_the_Font_Poster_in_Scientific_Discourse) (дата звернення: 14.05.2025).

39. Немчинський С. Типографіка у веб дизайні. Основні поняття та правила. Foxminded. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://foxminded.ua/typohrafika-u-veb-dyzaini/> (дата звернення: 14.05.2025).

40. Головченко Я. Обґрунтування концепції фірмового стилю в контексті вивчення графічного дизайну для студії. DSpace. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://er.nau.edu.ua/server/api/core/bitstreams/3fd22b29-d87e-4ab3-922d-70e2f82dc79b/content> (дата звернення: 20.05.2025).

41. Монько Д. Проектування дизайну та інтерфейсу користувача для сайту піцерії "Quattro formaggi". Elartu.tntu. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://elartu.tntu.edu.ua/handle/lib/41649> (дата звернення: 20.05.2025).

42. Duan S., Zhang R. Efficient and Aesthetic UI Design with a Deep Learning-Based Interface Generation Tree Algorithm. Cornell University. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://arxiv.org/pdf/2410.17586> (дата звернення: 20.05.2025).

43. What are Mockups?. Interaction Design Foundation. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/mockups> (дата звернення: 20.05.2025).

44. Копил В. В. Роль центральної нервової системи в трудовій діяльності працівників на об'єктах галузі за фахом / В. В. Копил // Охорона праці в галузі освіти: теоретичні і технологічні аспекти : матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (Полтава, 7–8 квітня 2014 р.). – Полтава : ПНПУ, 2014.– С. 243-246.

45. Stud.com.ua. Роль нервової системи в здійсненні трудової діяльності – Електронний ресурс: – Режим доступу: [https://stud.com.ua/81514/ekonomika/rol\\_nervovoyi\\_sistemi\\_zdiysnenni\\_trudovoyi\\_diyalnosti](https://stud.com.ua/81514/ekonomika/rol_nervovoyi_sistemi_zdiysnenni_trudovoyi_diyalnosti) (дата звернення: 03.06.2025).

46. ДСТУ 7299:2013 Дизайн і ергономіка. Робоче місце оператора. Взаємне розташування елементів робочого місця. Загальні вимоги ергономіки. Будстандарт. URL: [https://online.budstandart.com/ua/catalog/doc-page?id\\_doc=57364](https://online.budstandart.com/ua/catalog/doc-page?id_doc=57364) (дата звернення: 03.06.2025).

47. ДСН 3.3.6.042-99 Санітарні норми мікроклімату виробничих приміщень. Будстандарт. URL: [https://online.budstandart.com/ua/catalog/doc-page.html?id\\_doc=14283](https://online.budstandart.com/ua/catalog/doc-page.html?id_doc=14283) (дата звернення: 05.06.2025).

48. ДСТУ 2869-94 Системи оброблення інформації. Обладнання периферійне. Терміни та визначення. Будстандарт. URL: [https://online.budstandart.com/ua/catalog/doc-page.html?id\\_doc=73960](https://online.budstandart.com/ua/catalog/doc-page.html?id_doc=73960) (дата звернення: 05.06.2025).

49. ДСТУ 7299:2013 Дизайн і ергономіка. Робоче місце оператора. Взаємне розташування елементів робочого місця. Загальні вимоги ергономіки. Будстандарт. URL: [https://online.budstandart.com/ua/catalog/doc-page?id\\_doc=57364](https://online.budstandart.com/ua/catalog/doc-page?id_doc=57364) (дата звернення: 07.06.2025).

50. ДСТУ 8604:2015 Дизайн і ергономіка. Робоче місце для виконання робіт у положенні сидячи. Загальні ергономічні вимоги. Будстандарт. URL: [https://online.budstandart.com/ua/catalog/doc-page.html?id\\_doc=71028](https://online.budstandart.com/ua/catalog/doc-page.html?id_doc=71028) (дата звернення: 07.06.2025).

51. Курс лекцій «Ергономіка робочих місць» / Укладач В.М. Стрілець. – Харків: НУЦЗУ, 2012. – 165 с.

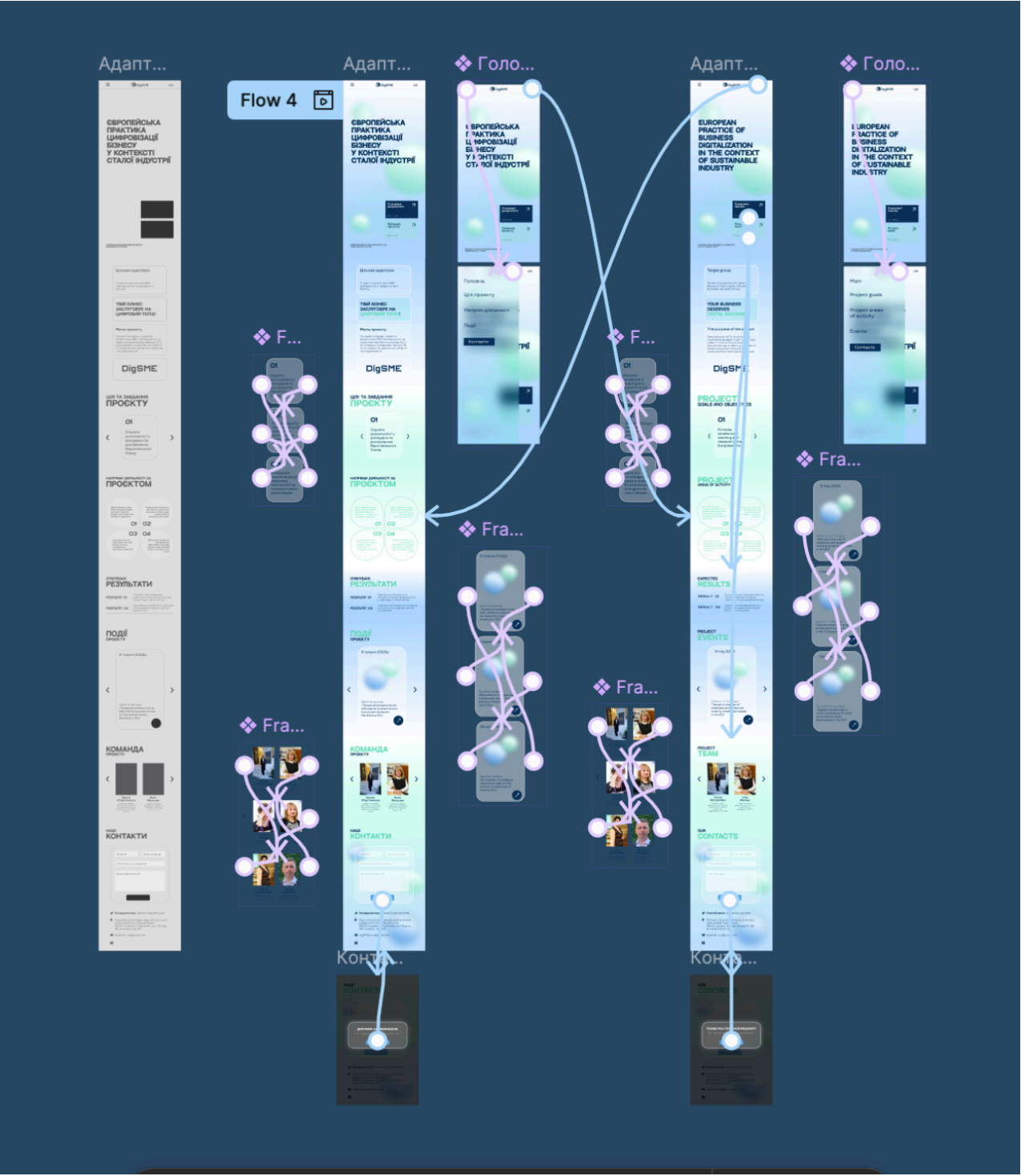


# ДОДАТКИ

## Структура сайту з переходами та анімаціями для десктопу



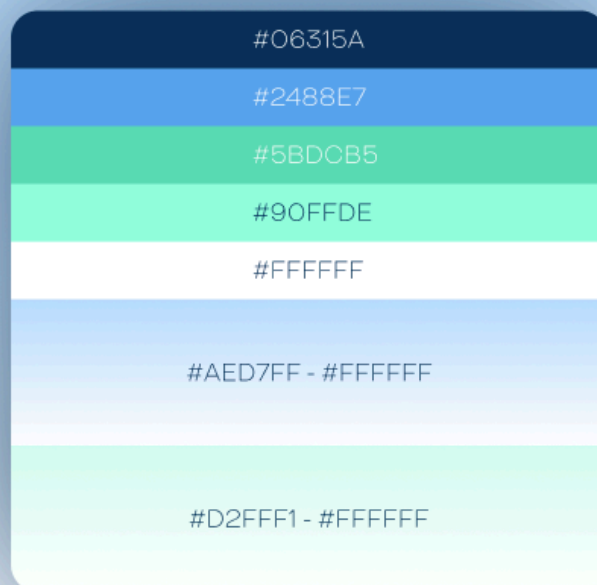
Структура сайту з переходами та анімаціями для мобільних пристроїв



Повний кейс дизайну сайту DigSME з демонстрацією десктопної та мобільної версій, а також основними UI/UX рішеннями.



## Color palette



## Typography

Шрифт:

**TT Travels**

**NEUTRAL FACE**

Outline:

Light/Regular/Medium/Bold/Black

SemiBold/Bold/Black

## LOGOTYPE



**DigSME**

## for mobile

