

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДОНЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ВАСИЛЯ
СТУСА

СІМОН КАТЕРИНА АНДРІЇВНА

Допускається до захисту:
в.о. завідувача кафедри
інформаційних технологій,
канд.техн.наук, доцент
_____ О. В. Зелінська
«__» _____ 2024 р.

ІНФОРМАЦІЙНА СИСТЕМА ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ЗАХОДІВ

Спеціальність 122 Комп'ютерні науки
Кваліфікаційна (бакалаврська) робота

Науковий керівник:
Зелінська О. В., доцент кафедри
інформаційних технологій,
к.т.н., доцент

(підпис)

Оцінка : _____ / _____ / _____

(бали за шкалою ЄКТС/за національною
шкалою)

Голова ЕК:

(підпис)

Вінниця - 2024

АНОТАЦІЯ

Сімон К. А. Інформаційна система для організації заходів. Спеціальність 122 “Комп’ютерні науки” Донецький національний університет імені Василя Стуса, Вінниця, 2024.

У кваліфікаційній (бакалаврській) роботі створено інформаційну систему для організації заходів, зокрема, розроблено дизайн веб-сайту. У роботі розглядається актуальність створення такої системи в умовах сучасного світу, зокрема, під час війни. Розглянуто детальний опис процесу роботи над дизайном веб-сайту, включаючи ідеї, кроки реалізації та розробку технічного завдання.

Ключові слова: інформаційна система, організація заходів, веб-дизайн, програмні засоби.

99 с., 47 рис., 38 джерел.

ABSTRACT

Simon K. A. Information system for event organization. Specialty 122 'Computer Science,' Vasyl Stus Donetsk National University, Vinnytsia, 2024.

In the qualification (bachelor's) work, the creation of an information system for event organization, particularly the development of a website design, is demonstrated. The relevance of such a system's creation in the conditions of the modern world, particularly during times of war, is examined. A detailed description of the work process on the website design, including ideas, implementation steps, and technical task development, is provided.

Keywords: information system, event organization, web design, software tools.

99 p., 47 figures, 38 sources.

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК СКОРОЧЕНЬ, УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ, СИМВОЛІВ, ОДИНИЦЬ І ТЕРМІНІВ	4
ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ОСНОВИ ТА ІНСТРУМЕНТАРІЙ ВЕБ-ДИЗАЙНУ	8
1.1. Теоретичні аспекти дизайну веб-сайтів	8
1.2. Програмні засоби веб-дизайну: використання та аналіз	10
1.3. Основні інструменти та їх функціональні можливості	13
1.4. Висновки до першого розділу	20
РОЗДІЛ 2. ПРОЦЕС РОЗРОБКИ ТА РЕАЛІЗАЦІЯ СИСТЕМИ	21
2.1. Кроки реалізації та планування	21
2.2. Візуалізація та розробка технічного завдання: ескізи, макети та прототипи	28
2.3. Висновки до другого розділу	48
РОЗДІЛ 3. ПРОГРАМНА РЕАЛІЗАЦІЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ ОРГАНІЗАЦІЇ ЗАХОДІВ	49
3.1. Підбір шрифтів, кольорів та інших дизайнерських аспектів	49
3.2. Адаптація для різних платформ: технічні аспекти та вимоги	53
3.3. Приклади фінального результату: візуалізація та порівняння версій для різних платформ	57
ВИСНОВКИ	76
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ПОСИЛАНЬ	77
ДОДАТКИ	81

ПЕРЕЛІК СКОРОЧЕНЬ, УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ, СИМВОЛІВ, ОДИНИЦЬ І ТЕРМІНІВ

ІС – Інформаційна система

UX/UI – User Experience/User Interface

DB – База даних

FAQ – Frequently Asked Questions (Часті питання)

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. У сучасному світі організація різноманітних свят та подій, таких як весілля, дні народження, корпоративні заходи та інші, є важливою частиною культурного та соціального життя. Заходи такого роду створюють можливість для спілкування, розваг та підтримання соціальних зв'язків. Створення інформаційної системи, такої як веб-сайт, спрямованої на організацію цих свят, має велике значення в сучасному світі. Вона допомагає людям знайти необхідну інформацію, вибрати послуги та продукти для своєї події, а також спрощує процес планування та координації всіх аспектів свята. Під час війни проведення свят набуває особливого значення і стає необхідністю з кількох причин. В першу чергу, свята під час війни створюють можливість для людей забути про стрес та турботи, пов'язані з непевною ситуацією в країні. Вони надають можливість відпочити, відволіктися від негативних думок та емоцій, а також зміцнюють соціальні зв'язки та підтримують позитивний настрій у громаді. Далі, свята під час війни можуть слугувати як засіб підтримки та підбадьорення для військових, що знаходяться на передовій. Вони демонструють підтримку та вдячність за їхню службу, підвищуючи їхні моральні настрої та мотивацію. Крім того, проведення свят під час війни підкреслює стійкість та життєрадісність суспільства, демонструє волю до життя та бажання зберегти культурні традиції та цінності, незважаючи на складні умови. Таким чином, свята під час війни відіграють важливу роль у збереженні гармонії та морального духу громади, підтримці військових та демонстрації стійкості суспільства в умовах небезпеки та кризи.

Мета дослідження - розробка інформаційної системи у вигляді веб-сайту для організації та планування різноманітних свят та подій, таких як весілля, дні народження, корпоративні заходи тощо. Основними завданнями є створення зручного та інтуїтивно зрозумілого інтерфейсу, який допоможе користувачам з легкістю знаходити необхідну інформацію, вибирати послуги та продукти для

своїх свят, а також спрощувати процес планування та координації різних аспектів події. Робота спрямована на створення ефективного інструменту для організаторів подій та клієнтів, що допоможе їм здійснювати комунікацію, планування та координацію у найбільш зручний та ефективний спосіб.

Завдання дослідження:

- Аналіз потреб користувачів: Визначення очікувань та потреб цільової аудиторії у плануванні та організації свят та подій;
- Розробка концепції дизайну: Створення дизайну веб-сайту, що відповідає потребам користувачів та відображає ідеї та цілі проекту;
- Проектування інтерфейсу: Розробка зручного та естетичного інтерфейсу для веб-сайту, що забезпечує зручну навігацію та позитивний досвід користувачів.

Об'єкт дослідження - дизайн веб-сайту для організації та планування різноманітних свят та подій, таких як весілля, дні народження, корпоративні заходи тощо.

Предмет дослідження - процес розробки та втілення дизайну веб-сайту, спрямованого на організацію та планування різноманітних свят і подій.

Апробація результатів дослідження:

- Захист інформації під час роботи в інтернеті. І Міжнародна науково-практична конференція здобувачів вищої освіти та молодих вчених «Прикладні аспекти сучасних міждисциплінарних досліджень». м. Вінниця. ДонНУ імені Василя Стуса, 2022. С. 197-199
- Сучасне 3D моделювання. І Міжнародна науково-практична конференція здобувачів вищої освіти та молодих вчених «Прикладні аспекти сучасних міждисциплінарних досліджень». м. Вінниця. ДонНУ імені Василя Стуса, 2022. С. 199-201

- Нейронні мережі. III Всеукраїнська науково-практична конференція «Комп'ютерні технології обробки даних». м. Вінниця. ДонНУ імені Василя Стуса, 2022. С. 170-174
- Використання принципів UX/UI дизайну у розробці інформаційної системи для організації заходів. V Всеукраїнської науково-практичної конференції здобувачів, аспірантів та молодих вчених «Прикладні інформаційні технології». м. Вінниця. 2024. С. 37-39

Робота складається з переліку скорочень, вступу, 3 розділів, висновку, 10 пунктів, 47 рисунків та списку літератури, який містить 38 джерел, загальний обсяг роботи 99 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ОСНОВИ ТА ІНСТРУМЕНТАРІЙ ВЕБ-ДИЗАЙНУ

1.1 Теоретичні аспекти дизайну веб-сайтів

Веб-дизайн (англ. Web design) — галузь веб-розробки і різновид дизайну, до завдання якого входить проектування призначених для користувача веб-інтерфейсів для сайтів або веб-застосунків [1]. Веб-дизайн – це процес створення та розробки інтерфейсу веб-сайту, який включає в себе розміщення та організацію контенту, вибір кольорів, шрифтів та інших елементів, щоб забезпечити зручне та ефективне користування. Він поєднує в собі естетичні, технічні та психологічні аспекти з метою створення задоволення та задоволення від взаємодії користувача з веб-сайтом.

Розуміється, веб-дизайнер повинен перш за все вміти малювати красивий дизайн, але часто на його плечі лягають розробка структури сайту, навігації і т. д. І якщо візуальне оформлення допомагає привернути увагу до сайту, то його зручність та простота – необхідні умови для того, щоб утримати користувача та змусити його відвідати сайт ще раз [2].

Один із основних принципів веб-дизайну – принцип "зрозумілості", який означає, що веб-сайт повинен бути легко зрозумілим для користувачів і надавати їм необхідну інформацію без зайвих зусиль. Це досягається за допомогою чіткої структури та навігації, зрозумілих підписів і інструкцій, а також зручних інтерфейсів.

Ще одним важливим аспектом є принцип "доступності", який передбачає, щоб веб-сайт був доступний для користувачів з різними потребами та обмеженнями. Це означає, що веб-сайт повинен бути організований таким чином, щоб його можна було легко використовувати людьми з обмеженими можливостями, такими як люди з вадами зору або слуху, або люди з обмеженою рухливістю.

Крім того, веб-дизайн враховує психологічні аспекти взаємодії користувача з веб-сайтом, такі як вплив кольору, шрифту та композиції на емоційний стан користувача та його рішення. Важливо створити приємне та дружнє середовище для користувачів, щоб вони були залучені до взаємодії з веб-сайтом та поверталися до нього знову і знову.

Існує багато методів та технік, які використовуються в веб-дизайні для досягнення цих цілей. Вони включають в себе використання сіток та ритмів для організації контенту, вибір відповідних кольорів та шрифтів для створення настрою, а також використання анімації та інтерактивності для залучення уваги користувача.

Іншим важливим аспектом є адаптація веб-сайту під різні пристрої та екрани. З мобільними пристроями стає все більше користувачів, тому важливо мати веб-сайт, який буде добре працювати на будь-якому пристрої та буде легко використовуватися на дрібних екранах.

Також потрібно звернути увагу на важливість контрасту у дизайні. Він надає публікації жвавість і привабливість. Контраст досягається поєднанням світлих і темних ділянок документа. До світлих відносяться ділянки, що містять мало тексту і картинок. До темних відносять ділянки, що містять заголовки, набрані великим шрифтом, що містять темні фотографії, щільні текстові блоки.

У контрастних документах світлі області чергуються з темними областями, є ділянки порожнього простору [3].

Усі ці аспекти веб-дизайну допомагають створити веб-сайт, який буде не тільки красивим і зручним у використанні, але й ефективно виконуватиме свої завдання та досягатиме поставлених цілей.

1.2 Програмні засоби веб-дизайну: використання та аналіз

Веб-дизайн є складним та багатоаспектним процесом, який вимагає використання різноманітних програмних засобів для створення ефективних та естетично привабливих веб-сайтів. У цьому розділі буде розглянуто різні програмні інструменти, які використовуються веб-дизайнерами, а також їх аналіз з точки зору їхньої ефективності та придатності для досягнення конкретних цілей.

Adobe Illustrator — професійний графічний редактор для створення та редагування векторної графіки від компанії Adobe [4].

Adobe Illustrator є векторним графічним редактором, який використовується для створення різноманітних графічних елементів, таких як логотипи, ілюстрації, іконки, макети та інше. Однією з головних переваг Adobe Illustrator є його спроможність створювати графіку, яка може бути масштабована без втрати якості. Це дозволяє веб-дизайнерам створювати графічні елементи, які виглядають гостро та чітко незалежно від розміру екрану.

Програма має величезний набір інструментів для роботи з векторною графікою, включаючи інструменти для створення фігур, ліній, кривих, тексту та багато іншого. Крім того, Adobe Illustrator надає можливість робити операції з трансформації, злиття та редагування об'єктів, що дозволяє веб-дизайнерам створювати складні та деталізовані графічні композиції.

Іншою важливою перевагою Adobe Illustrator є його можливість інтеграції з іншими програмами Adobe Creative Cloud, такими як Adobe Photoshop та Adobe InDesign. Це дозволяє веб-дизайнерам легко обмінюватися ресурсами та проектами між різними програмами та ефективно використовувати їх у своїй роботі.

Узагальнюючи, Adobe Illustrator є потужним інструментом для веб-дизайну, який дозволяє створювати вражаючі та професійні векторні графічні елементи для веб-сайтів. Він має широкі можливості та інтуїтивний інтерфейс, що робить його популярним серед веб-дизайнерів будь-якого рівня кваліфікації.

Adobe Photoshop — це графічний редактор, який працює переважно з растровими зображеннями, але має у своєму арсеналі деякі інструменти для роботи з векторною графікою та навіть 3D [5].

Adobe Photoshop є одним з найпопулярніших і потужних інструментів для редагування та обробки графіки. Він використовується не лише для веб-дизайна, але й для створення графіки для різних типів медіа, включаючи фотографії, ілюстрації, рекламні матеріали тощо.

Однією з головних переваг Adobe Photoshop є його безліч функцій для редагування та обробки зображень. Програма надає величезний набір інструментів для роботи з кольорами, текстурами, фільтрами, шарами та багато іншого. Це дозволяє веб-дизайнерам створювати складні та деталізовані графічні елементи для веб-сайтів, які відповідають їх творчим потребам.

Крім того, Adobe Photoshop має потужні інструменти для роботи з текстом, що дозволяє веб-дизайнерам створювати унікальні та стильні типографічні елементи для веб-сайтів. Програма також надає можливість робити ретуш та корекцію зображень, що дозволяє вдосконалювати фотографії та ілюстрації перед їх використанням у веб-дизайні.

Узагальнюючи, Adobe Photoshop є незамінним інструментом для веб-дизайнерів, який дозволяє їм створювати вражаючі та професійні графічні елементи для веб-сайтів. Його широкі можливості та простота використання роблять його популярним серед професіоналів у цій галузі.

Figma є онлайн-інструментом для дизайну інтерфейсів, який відзначається своєю зручністю та можливістю спільної роботи над проектами в реальному часі. Саме в цьому застосунку було зроблено 85% цієї роботи. Figma — це той інструмент, без якого зараз важко представити повноцінну роботу будь-якого графічного, продуктового або веб-дизайнера [6].

Однією з основних переваг Figma є його можливість спільної роботи над проектами в реальному часі. Веб-дизайнери можуть співпрацювати одночасно над проектом, ділитися своїми ідеями та навіть спостерігати за роботою колег з будь-якого місця в світі.

Крім того, Figma надає широкі можливості для дизайну інтерфейсів, включаючи можливості створення макетів, векторних графічних елементів, прототипування та анімації. Інтерфейс програми дуже зручний та інтуїтивно зрозумілий, що дозволяє веб-дизайнерам швидко орієнтуватися та працювати ефективно.

Ще однією перевагою Figma є його можливість інтеграції з іншими інструментами та сервісами, такими як Slack, Trello, Jira тощо. Це дозволяє веб-дизайнерам зручно організовувати робочий процес та спілкуватися з колегами безпосередньо у середовищі програми.

Узагальнюючи, Figma є потужним інструментом для веб-дизайну, який дозволяє веб-дизайнерам працювати ефективно та результативно. Його зручний інтерфейс, можливість спільної роботи та багатофункціональність роблять його одним з найкращих виборів для створення якісних веб-дизайнів.

Останній один з важливих інструментів для кожного дизайнера є Canva. **Canva** – онлайн-платформа для створення дизайну. Вона дозволяє користувачам створювати різні типи графічних матеріалів, таких як презентації, плакати, візитки, логотипи, соціальні медіа-публікації та багато іншого [7].

Однією з головних переваг Canva є його зручний та інтуїтивний інтерфейс, який дозволяє навіть початківцям легко розібратися з програмою та створювати професійно виглядаючі дизайни. Крім того, Canva надає можливість спільної роботи над проектами, що дозволяє веб-дизайнерам ефективно співпрацювати з колегами та клієнтами над різними проектами.

Ще однією перевагою Canva є його доступність - програма працює в онлайн-режимі і не потребує встановлення спеціального програмного забезпечення на комп'ютер. Це дозволяє веб-дизайнерам працювати з будь-якого пристрою з доступом до Інтернету та забезпечує гнучкість в роботі.

Платформа є простим у використанні і доступним для всіх рівнів користувачів [8]. Загалом, Canva є потужним інструментом для веб-дизайна, який дозволяє створювати якісні графічні елементи для веб-сайтів швидко та легко.

Його простота використання та широкі можливості роблять його популярним серед веб-дизайнерів будь-якого рівня кваліфікації.

1.3 Основні інструменти та їх функціональні можливості

Виконуючи цю роботу, автор використовував з вище перелічених програмних засобів для створення дизайну саме: Adobe Photoshop, Figma та Canva.

Adobe Photoshop визнаний лідером серед професійних графічних редакторів завдяки своїм широким можливостям, високій продуктивності та швидкості роботи. Ця програма надає повний набір інструментів для редагування, монтажу та підготовки зображень до друку та високоякісного виводу [9].

Логотип Adobe Photoshop - це відомий символ програми, який є одним з найвпізнаваніших у світі графічних редакторів (рис. 1.1).



Рисунок 1.1 – Логотип Adobe Photoshop

Він є не лише візуальним елементом, але й символом для багатьох професіоналів у галузі дизайну та графіки.

Головний екран Adobe Photoshop (рис. 1.2), також відомий як робоче середовище, є центральним місцем для редагування та створення зображень.

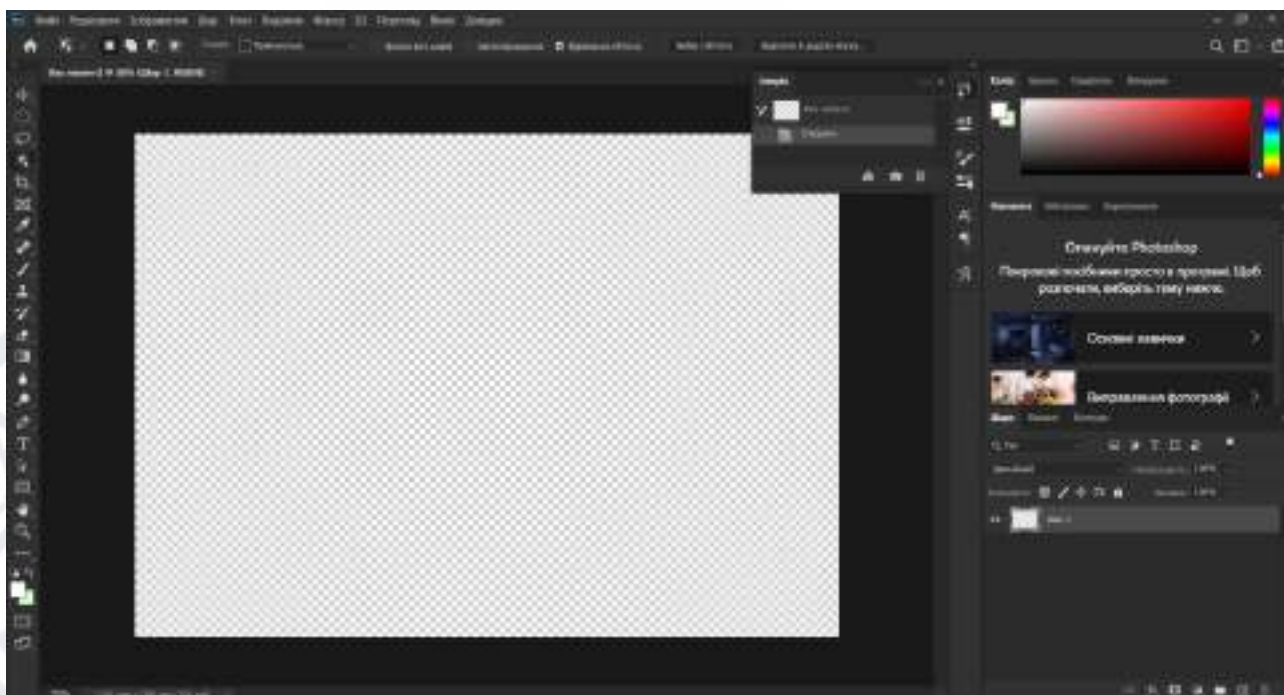


Рисунок 1.2 – Головний екран Adobe Photoshop

Ось деякі особливості головного екрана:

- **Меню та панелі інструментів:** у верхній частині екрана розташоване головне меню, яке містить різноманітні опції та команди. Панелі інструментів розташовані по лівому боці екрана і містять основні інструменти для роботи з зображеннями.
- **Робоче поле:** центральна область екрана, відома як робоче поле, відображає активне зображення. Тут відбувається всі редагування, монтаж та творчий процес.
- **Панелі інструментів та параметрів:** по правому боці робочого поля розташовані панелі, які містять додаткові інструменти та параметри, такі як шари, штамп, пензлик, кольори тощо. Ці панелі надають користувачеві додаткові можливості для редагування та налаштування зображень.
- **Строка стану:** у нижній частині екрана знаходиться строка стану, яка містить корисну інформацію про обраний інструмент, розмір файлу та інші параметри.

- **Меню контекстних опцій:** під час використання певного інструменту або операції, контекстне меню з'являється під час правого кліку миші, надаючи додаткові опції та команди.

Це лише кілька ключових елементів головного екрана Adobe Photoshop, які допомагають користувачам ефективно працювати з зображеннями та робити їх редагування зручним та продуктивним.

Figma - це інструмент для створення векторних графічних елементів, включаючи веб-інтерфейси, логотипи та ілюстрації. Його інтерфейс є простим і легким у використанні, що робить його доступним навіть для початківців [10].

Логотип Figma (рис 1.3) є ключовим елементом ідентичності бренду та символом самого продукту.



Рисунок 1.3 – Логотип Figma

Він складається з слова "Figma", що написано в стилі, що нагадує письмовий шрифт, і має унікальний дизайн, який відрізняється своєю сучасністю та стилізованістю.

Головний екран Figma - це основне робоче середовище, де можна створювати, редагувати та співпрацювати над дизайном проєктів (рис 1.4). Він включає в себе безліч інструментів і функцій, що дозволяють дизайнерам працювати ефективніше та продуктивніше. Ці компоненти роблять Figma потужним інструментом для дизайну, який забезпечує зручність та ефективність роботи в команді, незалежно від географічного розташування учасників.

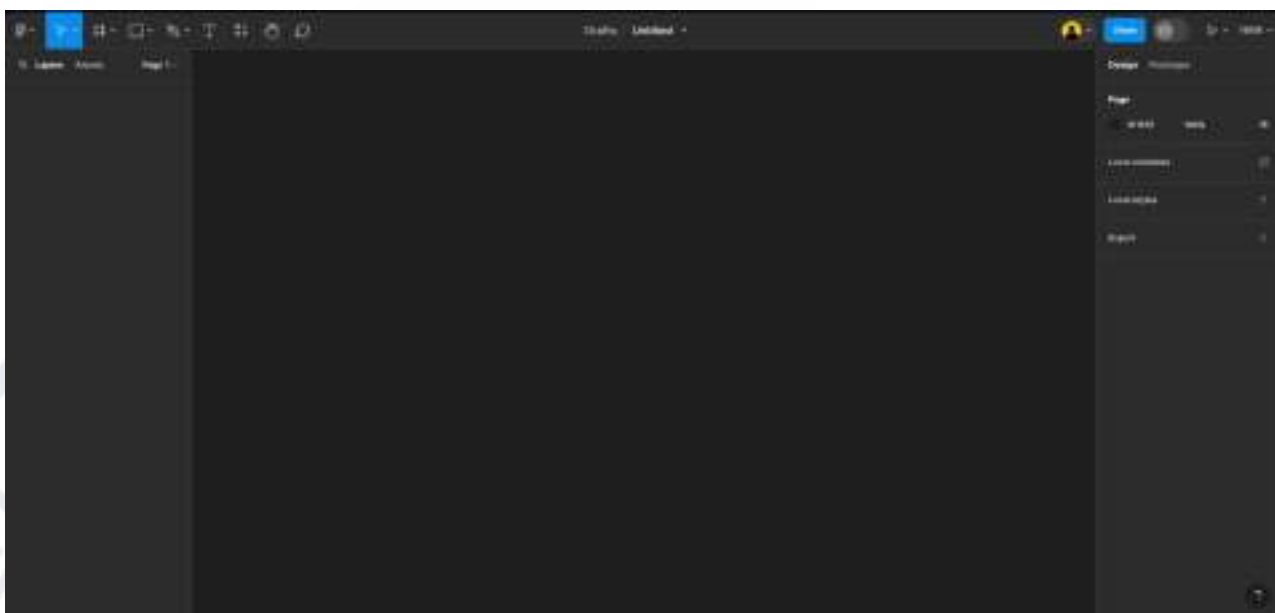


Рисунок 1.4 – Головний екран Figma

Ось деякі ключові елементи головного екрана Figma:

- **Меню та панель інструментів:** у верхній частині екрана знаходиться головне меню, яке містить різноманітні опції та команди для роботи з проектом. Панель інструментів розташована зліва від меню та містить інструменти для створення різних об'єктів та елементів дизайну.
- **Робоче поле:** центральна область екрана відображає активний проєкт або макет, з яким можна працювати. Тут можна створювати та редагувати об'єкти, розміщувати їх на полотні та виконувати інші дії з дизайном.
- **Бібліотека елементів:** по лівому боці екрана зазвичай розташована бібліотека елементів, яка містить готові компоненти, шрифти, іконки та інші ресурси для швидкого створення дизайну.
- **Панелі інструментів та властивостей:** по правому боці екрана розташовані панелі, які містять додаткові інструменти та властивості для редагування об'єктів, відображення шарів, налаштування стилів тощо.
- **Панель компонентів:** особлива панель, де можна керувати компонентами, що дозволяє швидко оновлювати всі екземпляри компонента в проєкті.

Canva - це платформа для графічного дизайну, яка надає можливість створювати графіку, презентації, афіші та інший візуальний контент для соціальних мереж та інших потреб [11].

Логотип Canva є ключовим елементом ідентичності бренду, який асоціюється з креативністю, легкістю використання та високою якістю (рис. 1.5).



Рисунок 1.5 – Логотип Canva

Він є впізнаваним символом серед користувачів та спільноти дизайнерів та розробників. Створений з метою відобразити дух інновацій і доступності, логотип Canva символізує місію компанії зробити дизайн доступним для всіх. Виконаний у сучасному стилі, він відображає динамічний та дружній підхід платформи до процесу створення дизайну. Логотип також підкреслює акцент на спільну роботу та інтеграцію різних інструментів, що дозволяють користувачам легко створювати професійні графічні матеріали без необхідності мати глибокі технічні знання. Завдяки своїй простоті та привабливості, логотип Canva сприяє формуванню довіри та лояльності серед користувачів, стаючи незамінним атрибутом їх повсякденної роботи.

Головний екран Canva - це місце, де користувачі можуть легко створювати різноманітні графічні проекти, від соціальних медіа-постів до презентацій та інфографіки (рис. 1.6).

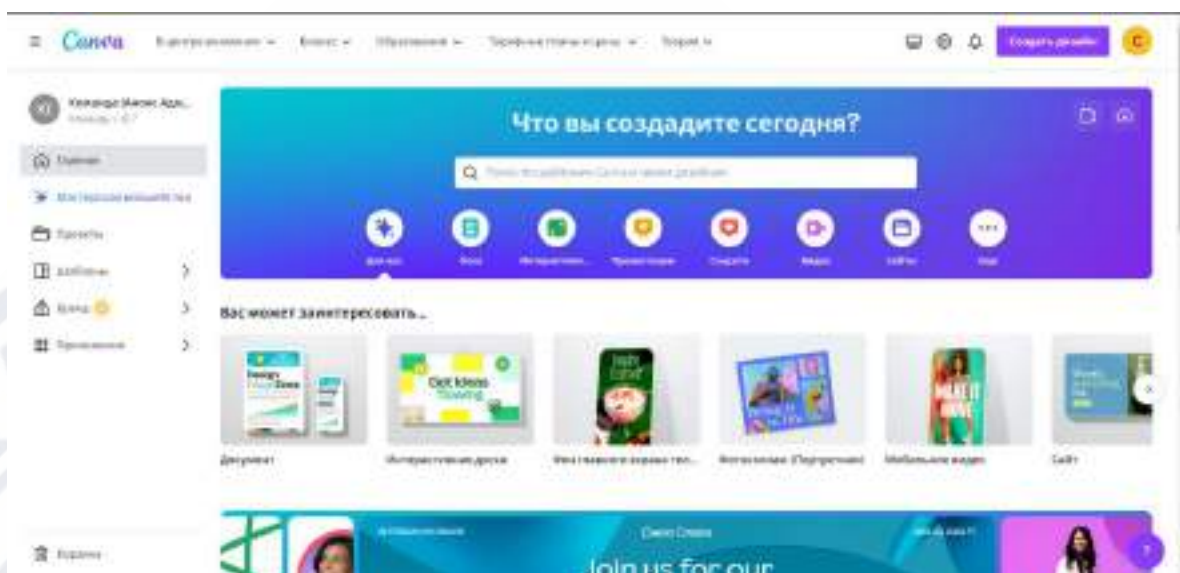


Рисунок 1.6 – Головной экран Canva

Ось деякі особливості головного екрана Canva:

- **Шаблони та дизайн-елементи:** пропонує широкий вибір готових шаблонів для різних типів проектів, таких як логотипи, банери, дописи в соціальних мережах та інше. Користувачі можуть вибрати потрібний шаблон і налаштувати його за своїм смаком.
- **Інструменти редагування:** має простий інтерфейс редагування, який дозволяє легко змінювати тексти, кольори, фотографії та інші елементи дизайну. Вбудовані інструменти дають можливість редагувати та перетворювати зображення, додавати фільтри та ефекти.
- **Медіа-бібліотека:** має велику бібліотеку ресурсів, таких як фотографії, іконки, векторні зображення та інші графічні елементи. Користувачі можуть швидко знаходити та додавати ці елементи до своїх проектів безпосередньо з головного екрана.
- **Спільна робота та збереження:** дозволяє користувачам зберігати та спільно працювати над проектами в реальному часі. Вони можуть легко ділитися своїми роботами з колегами або друзями та отримувати зворотній зв'язок.

Adobe Photoshop, Figma та Canva - це потужні інструменти для графічного дизайну, кожен з яких має свої унікальні функціональні можливості та

особливості. Adobe Photoshop відомий своєю широкою функціональністю та професійними інструментами для редагування та обробки зображень. Figma відзначається зручним інтерфейсом та можливістю спільної роботи, що робить його ідеальним для розробки інтерфейсів та прототипування. Canva відома своєю простотою використання та широким спектром готових шаблонів, що робить його ідеальним для створення швидкого та якісного візуального контенту.

Кожна з цих програм має свої переваги та може бути використана залежно від потреб користувача та характеру проекту. Кожна з цих програм має свої переваги та може бути використана залежно від потреб користувача та характеру проекту. Adobe Photoshop є вибором професіоналів, які потребують потужних інструментів для роботи з зображеннями та високої точності в редагуванні. Він підходить для складних проектів, де потрібна деталізація та контроль над кожним аспектом дизайну. Figma стає незамінним для команд, які працюють над розробкою інтерфейсів і прототипів, завдяки своїй можливості забезпечувати ефективну співпрацю та інтеграцію з іншими інструментами. Canva, зі своєю простотою використання та широким вибором шаблонів, є ідеальним рішенням для створення швидкого та якісного візуального контенту, особливо для маркетингових і соціальних медіа потреб.

Зрештою, вибір між цими інструментами залежить від конкретних вимог проекту та рівня підготовки користувача. Для складних і детальних графічних робіт Adobe Photoshop надасть необхідні інструменти та можливості. Для інтерактивного дизайну та командної роботи Figma стане незамінним помічником. А для швидкого створення привабливих візуальних матеріалів без необхідності мати глибокі знання у дизайні Canva буде найкращим вибором. Незалежно від вибору, кожен з цих інструментів має потенціал значно підвищити ефективність та якість роботи дизайнера.

1.4 Висновки до першого розділу

У першому розділі "Основи та інструментарій веб-дизайну" були розглянуті фундаментальні аспекти, які становлять основу для створення веб-сайтів. Починаючи з теоретичних аспектів дизайну веб-сайтів, де розглядались принципи ефективного веб-дизайну, візуальні та функціональні аспекти, а також вплив дизайну на користувачів, а завершуючи розглядом програмних засобів та інструментів, які використовуються веб-дизайнерами для реалізації своїх ідей.

У підрозділі "Теоретичні аспекти дизайну веб-сайтів" розкривалися базові концепції веб-дизайну, зокрема відповідальність дизайнера за створення ефективного та зручного інтерфейсу для користувачів. Аналіз впливу кольорів, шрифтів, композиції та інших елементів дизайну на взаємодію з користувачем підкреслив важливість зручності та естетичності веб-сайтів.

Далі, у підрозділі "Програмні засоби веб-дизайну: використання та аналіз", обговорювалися різноманітні програмні інструменти, які використовуються веб-дизайнерами для розробки і реалізації веб-сайтів. Ретельний аналіз функціональних можливостей програмних продуктів дозволяє дизайнерам обирати оптимальні інструменти для реалізації своїх ідей та задумів.

У третьому підрозділі "Основні інструменти та їх функціональні можливості" подробицями розглядалися конкретні програмні засоби, такі як графічні редактори, редактори векторної графіки, інструменти для створення прототипів та інші. Опис функціональних можливостей цих інструментів викликав розуміння їх важливості та роль у роботі веб-дизайнера.

Загалом, перший розділ надав чітке розуміння основ веб-дизайну, починаючи з теоретичних аспектів та завершуючи розглядом конкретних програмних інструментів. Освоєння цих основ дозволить подальшому вивченню та застосуванню веб-дизайну на практиці.

РОЗДІЛ 2

ПРОЦЕС РОЗРОБКИ ТА РЕАЛІЗАЦІЯ СИСТЕМИ

2.1 Кроки реалізації та планування

У світі, що постійно змінюється, веб-сайт втрачає своє статичне значення і стає важливим інструментом комунікації, маркетингу та бізнесу. Створення власного веб-простору вимагає не тільки технічних знань, але й ретельного планування та творчого підходу до дизайну. У цьому розділі детально розглянуто кожен етап процесу розробки веб-сайту, зосереджуючись на ключових кроках та інструментах, що допомагають зробити проект успішним. Цей аналіз візьме до уваги не лише технічні аспекти, але й стратегічні та дизайнерські вимоги, що забезпечать веб-сайт ефективною та привабливою онлайн-платформою.

Спочатку важливо визначити, для чого сайт потрібен. Це визначить його тип, цільову аудиторію та основні вимоги. Розуміння мети та очікуваного результату дозволить побудувати структуру проекту та визначити етапи розробки сайту, необхідні для досягнення цілей [12].

Також невід’ємною частиною створення дизайну сайту є планування. Це важливо, оскільки допомагає у багатьох аспектах процесу розробки.

Планування – це процес створення попередньо визначеного плану дій, необхідного для досягнення конкретної мети чи цілі [13]. Перед роботою над дизайном важливо зрозуміти, для чого саме створюється сайт і кому він призначений. Це дозволяє створити дизайн, що відповідає потребам цільової аудиторії. Також планування допомагає впорядкувати контент на сайті таким чином, щоб він був легко зрозумілий та доступний для відвідувачів. Планування допомагає визначити, які саме функції повинен виконувати сайт, щоб задовольнити потреби користувачів. Грамотне планування дозволяє зекономити час та ресурси, оскільки дозволяє заздалегідь уникнути непередбачених проблем та помилок. І найголовніше планування допомагає ідентифікувати можливі

ризика та проблеми і забезпечує можливість їх вирішення ще до початку роботи над проектом. При роботі дизайну цього сайту, автор слідував наступному плану:

1. Аналітика. Аналітика - це комплекс методологічних, організаційних і технологічних принципів, які сприяють ефективній обробці інформації з метою поліпшення існуючих знань і отримання нових знань [14]. При аналізі дизайну сайту, дизайнер повинен відповісти на деякі ключові питання:

- Для кого цей сайт? (цільова аудиторія)
- Які цілі має досягти цей сайт?
- Яка інформація та функціонал потрібен для задоволення потреб аудиторії та досягнення цілей?
- Які переваги та недоліки інших схожих сайтів?
- Які кольори, шрифти та стилі відповідають бренду і сприятимуть досягненню мети?
- Як покращити зручність користування та навігацію?

2. Вибір технологій. При виборі технологій для створення дизайну сайту, дизайнер повинен:

- Оцінити різні інструменти. Дослідити різні графічні програми, інструменти прототипування та редактори дизайну, такі як Adobe Photoshop, Illustrator, Sketch, Figma, а також врахувати можливості плагінів та розширень для цих інструментів.
- Порівняти функціональність та можливості кожного інструмента з урахуванням потреб проекту, специфіки завдань та особливостей процесу розробки.
- Розглянути підходи до розширення. Дослідити можливості розширення та налаштування обраних інструментів для досягнення бажаної функціональності дизайну. Врахувати, як ці інструменти можуть інтегруватися з іншими сервісами або платформами, а також які можливості надають їхні розширювальні можливості для розвитку дизайну сайту.

- Перевірка можливостей розширення та налаштування обраних технологій для досягнення бажаної функціональності веб-сайту.

3. Розробка прототипу. Прототип - це ретельно розроблений макет, що містить вайрфрейми, де детально розроблена структура кожної сторінки веб-сайту, а також логіка роботи інтерфейсу [15].

Вайрфреймінг - це простий метод для відображення дизайну програми або веб-сайту і визначення елементів нового проєкту [16]. Під час розробки прототипу веб-сайту спеціалісти використовують спеціалізовані інструменти для створення детальних макетів кожного розділу. Ці макети включають в себе розміщення всіх елементів навігації, таких як меню та посилання, а також інтерактивні елементи, наприклад кнопки. Головна мета - візуалізувати роботу веб-сайту та забезпечити зручну навігацію для користувачів.

Прототип відображає як виглядає контент і склад кожної секції, а також повний функціонал проєкту [17].

4. Створення макетів дизайну: Під час детального дизайну фахівці розробляють дизайн кожного елемента веб-сайту з урахуванням корпоративного стилю та вимог до брендингу клієнта. Це означає, що вони створюють вигляд кнопок, текстових блоків, зображень та інших елементів, які використовуються на сайті. Дизайн повинен бути як естетично привабливим, так і функціональним, забезпечуючи зручне використання для користувачів. На етапі розробки дизайну веб-сайту враховується його візуальна частина, що включає:

- вибір кольорів;
- використання форм та композицій;
- підбір шрифтів;

Дизайнер забезпечує відповідність сайту фірмовому стилю клієнта, включає логотип та робить його впізнаваним і відповідним конкретній компанії [18].

5. Створення стилів та компонентів. На етапі створення стилів та компонентів дизайнер працює над розробкою вигляду та поведінки основних елементів веб-сайту для забезпечення їх консистентності та відповідності бренду. Ось детальніше про цей процес:

- Створення бібліотеки стилів та компонентів. Дизайнер розробляє набір стилів та компонентів, які будуть використовуватися на всіх сторінках веб-сайту. Це включає такі елементи, як колір, шрифти, розміри, форми кнопок, поля вводу, заголовки та інші структурні елементи.
- Визначення стандартизованих правил. Дизайнер встановлює стандартизовані правила для використання стилів та компонентів з метою забезпечення консистентності дизайну. Це може включати правила для використання кольорів, типів шрифтів, розмірів та розташування елементів на сторінці, а також правила для інтерактивних компонентів, наприклад, розкриваючихся списків або випадаючих меню.

Під час цього процесу дизайнер керується не лише естетичними аспектами, але й функціональністю та користувацькою досконалістю, щоб забезпечити зручність взаємодії та доступ до інформації для користувачів.

6. Адаптування для мобільних пристроїв. Адаптивний вебдизайн – це підхід, що припускає зміну дизайну залежно від поведінки користувача, розміру екрана, платформи та орієнтації пристрою (рис. 2.1) [19]. Адаптивний дизайн забезпечує автоматичне зміщення елементів в Інтернеті в залежності від розміру вашого екрану. Це означає, що веб-сторінки можуть змінювати свої розміри та приховувати деякі розділи, коли вони переглядаються на мобільних пристроях, забезпечуючи таким чином зручний та оптимізований досвід для користувача. Цей підхід дозволяє створювати веб-сайти, які залишаються функціональними та естетично привабливими на будь-яких пристроях, від великих моніторів до смартфонів.

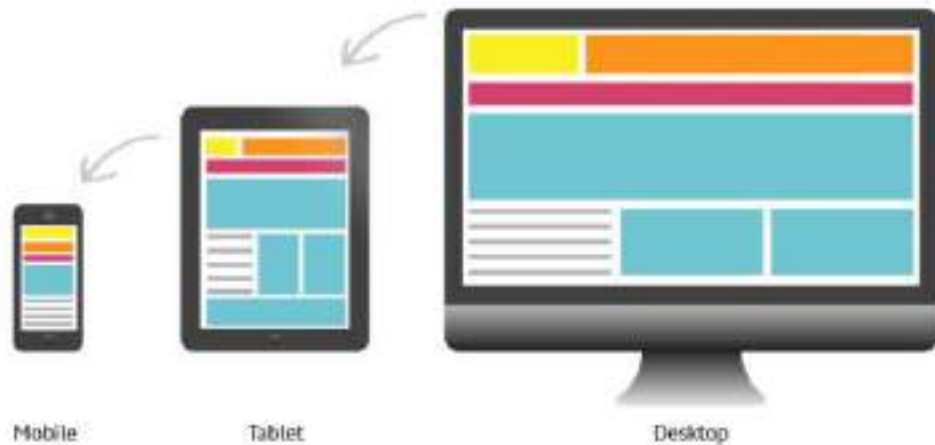


Рисунок 2.1 – Приклад адаптивного дизайну [28]

На етапі оптимізації для мобільних пристроїв дизайнер звертає особливу увагу на те, як сайт виглядає та працює на різних мобільних пристроях, таких як смартфони та планшети. Ось детальніше про цей процес:

- **Перевірка адаптивності та респонсивності.** Дизайнер перевіряє, як веб-сайт адаптується до різних розмірів екранів та орієнтацій пристроїв. Він переконується, що контент правильно масштабується та відображається на екранах різних розмірів, а також перевіряє, що всі інтерактивні елементи працюють належним чином.
- **Використання медіазапитів та інших технік.** Для досягнення оптимальної оптимізації для мобільних пристроїв, дизайнер використовує медіазапити, які дозволяють задавати різні стилі та розміри для екранів різних розмірів. Він також може застосовувати інші техніки, такі як використання флексбоксів, сіток та інші адаптивні методи, щоб забезпечити відповідний та зручний вигляд сайту на мобільних пристроях.

Під час оптимізації для мобільних пристроїв, дизайнер прагне забезпечити зручний та ефективний користувацький досвід для всіх користувачів, незалежно від того, на якому пристрої вони переглядають веб-сайт.

Сьогодні адаптивний дизайн – це обов’язкова умова для просування будь-якого веб-ресурсу [20].

Переваги адаптивного дизайну:

1. **Зручність користування.** Адаптивний веб-сайт забезпечує комфортне користування на різних пристроях, зберігаючи привабливий вигляд і дизайн незалежно від типу екрану.
2. **Просування.** Адаптивні веб-сайти частіше потрапляють до першої десятки в пошукових системах, і їх просування виявляється набагато простішим.
3. **Лояльність аудиторії.** Користувачі, які бачать, що веб-сайт не відображається належним чином на мобільних пристроях, віддають перевагу адаптованим ресурсам.

У майбутньому очікується збільшення обсягу покупок через мобільні пристрої. Для успішного розвитку бізнесу важливо постійно враховувати потреби своєї цільової аудиторії [21].

Важливим кроком в плануванні також було створення бази даних, для структуризації розділів сайту та яку роль вони будуть виконувати. На рисунку 2.2 візуально розроблена база даних для сайту, яка спеціалізується на організації заходів. DB містить декілька взаємопов’язаних таблиць для ефективного зберігання та управління даними про компанію, її послуги, робочі процеси, форму розрахунку вартості заходів, галерею, відгуки клієнтів та часті питання (FAQ). Ця добре структурована база даних не лише покращує організацію та зберігання інформації, але й забезпечує швидкий доступ до необхідних даних, що значно спрощує управління сайтом та підвищує якість обслуговування клієнтів.



Рисунок 2.2 – База даних інформаційної системи

Основні таблиці:

- **CompanyInfo:** Зберігає загальну інформацію про компанію, включаючи роки досвіду, кількість успішних заходів та кількість професіоналів у команді.
- **Services:** Містить інформацію про послуги, які надає компанія.
- **Workflow:** Описує етапи роботи компанії над заходами.
- **EventCostCalculator:** Використовується для збереження інформації про розрахунок вартості заходу на основі типу заходу, кількості гостей та додаткових послуг.
- **Gallery:** Містить фотографії заходів, організованих компанією.
- **Testimonials:** Містить відгуки клієнтів про роботу компанії.
- **FAQ:** Зберігає часті питання та відповіді на них.

Зв'язки між таблицями дозволяють краще організувати дані. Наприклад, таблиця **EventCostCalculator** може бути пов'язана з таблицею **Services**, що дозволяє зберігати додаткові послуги, обрані для конкретного заходу. Це робить

базу даних гнучкою та зручною для управління всією необхідною інформацією для успішної організації заходів.

У цьому підрозділі було розглянуто основні кроки реалізації та планування проекту створення дизайну веб-сайту. Розглянуті етапи включають аналіз вимог, вибір технологій, розробку прототипу, детальний дизайн, створення стилів та компонентів, а також оптимізацію для мобільних пристроїв. Кожен з цих етапів важливий для успішного створення дизайну, а правильне планування допомагає забезпечити якісний результат та відповідність потребам користувачів.

2.2 Візуалізація та розробка технічного завдання: ескізи, макети та прототипи

У цьому розділі досліджується процес візуалізації та розробки технічного завдання для створення дизайну веб-сайту. Це включає в себе етапи створення ескізів, макетів та прототипів, які відображають вигляд та функціональність майбутнього веб-ресурсу. Крім того, буде розглянуто процес формулювання технічних вимог до веб-сайта шляхом розробки технічного завдання. Візуалізація та розробка технічного завдання є ключовими кроками в плануванні та реалізації веб-проекту, які визначають його подальший розвиток і успіх.

Прототип - це візуальна модель майбутнього веб-сайту, що дозволяє уявити його інтерфейс для користувача до початку написання коду [22]. В контексті створення веб-сайтів, прототип включає в себе візуалізацію різних елементів інтерфейсу, таких як сторінки, кнопки, меню, форми та інші елементи, а також демонструє їх взаємодію та поведінку. Прототип дозволяє замовнику та розробникам отримати уявлення про те, яким буде кінцевий продукт, та вносити необхідні зміни ще на ранніх стадіях розробки, що допомагає уникнути помилок та забезпечити відповідність вимогам клієнта.

Ситуація, коли на початковому етапі роботи у замовника немає чіткого уявлення про майбутній сайт, - далеко не рідкість. Також можуть виникати суперечки всередині команди, коли у кожного учасника є своє бачення. Прототип допомагає візуалізувати всі ідеї та досягти компромісу без необхідності переробляти вже готовий дизайн [23].

Прототип сайту допомагає вирішувати ряд проблем і виконує наступні функції:

1. **Візуалізація ідеї.** Прототип дозволяє візуалізувати концепцію сайту або продукту і розуміти, як він буде виглядати в реальності перед початком фактичної розробки.
2. **Тестування концепції.** Шляхом прототипування можна перевірити концепцію сайту на відповідність потребам і очікуванням користувачів ще до початку розробки.
3. **Виявлення проблем і недоліків.** Прототип дозволяє виявити проблеми або недоліки в інтерфейсі та функціональності сайту ще на ранніх етапах розробки, що дозволяє швидко внести виправлення.
4. **Взаємодія зі замовником.** За допомогою прототипу замовник може краще зрозуміти, яким буде його майбутній сайт і вносити необхідні корективи ще до початку фінальної розробки.
5. **Економія часу і коштів.** Виявлення проблем і внесення змін на етапі прототипування дозволяє уникнути зайвих витрат часу і коштів на пізніші етапи розробки.

Сайт автора цієї роботи складається з наступних блоків: головна сторінка, про нас, наші послуги, як ми працюємо, розрахуйте вартість вашого заходу, галерея, відгуки та FAQ. Почнемо з прототипу для десктопної версії.

На головній сторінці сайту розміщені основні елементи, які спрямовані на привертання уваги користувачів і сприяють їхній навігації на веб-ресурсі (рис 2.3).

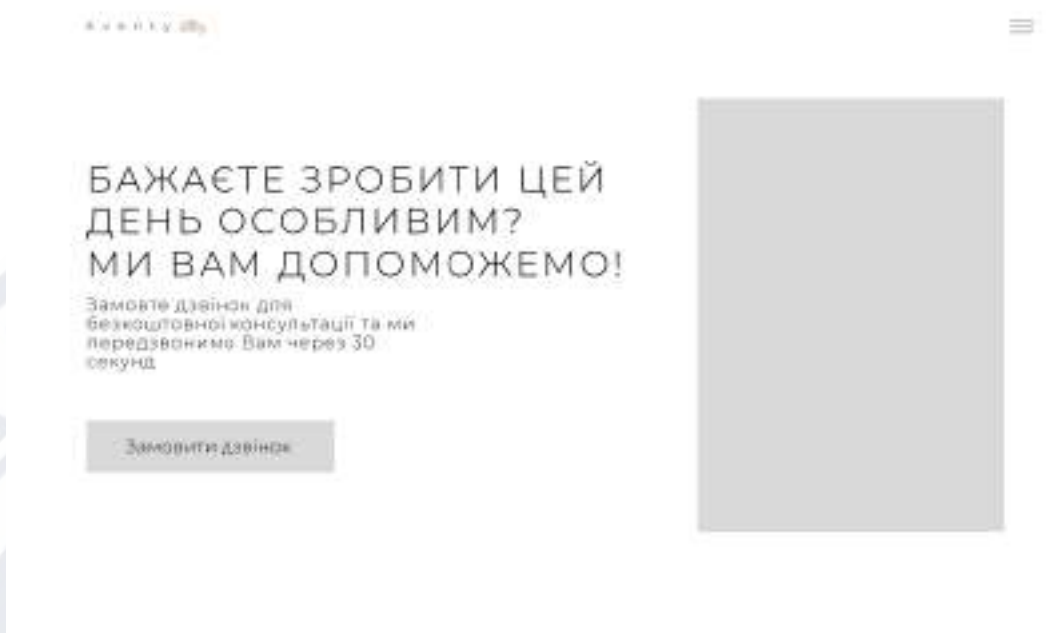


Рисунок 2.3 – Прототип. Головна сторінка (декстопна версія)

Ось деякі з них:

- **Логотип та заголовок.** Логотип компанії або назва проекту, що відображається зазвичай у верхній частині сторінки.
- **Навігаційне меню.** Меню, яке містить основні розділи та посилання на ключові сторінки сайту, допомагає користувачам швидко знайти потрібну інформацію. В цьому випадку автор використав навігаційне меню у вигляді «Гамбургера».

«Гамбургер» - це вже усталена назва іконки, що складається з трьох паралельних горизонтальних ліній, які символізують список меню (рис. 2.4).



Рисунок 2.4 – Іконка «гамбургер»

У початковому десятилітті 2010-х років ця іконка стала стандартом для зображення кнопки меню у графічному інтерфейсі. Вона отримала назву "гамбургер" через свою схожість з трьома шарами гамбургера [24].

- **Заголовок або слоган.** Короткий і чіткий заголовок або слоган, який відображає суть сайту або його унікальність.
- **Візуальний контент.** Великі зображення або відео, що привертають увагу і допомагають створити відмінний перший враження про сайт.
- **Виклик до дії (СТА).** Чіткий виклик до дії, наприклад, кнопка "Придбати зараз", "Зв'язатися з нами" або "Дізнатися більше", який спонукає відвідувачів взаємодіяти з сайтом.

СТА (call to action) - це елементи сайту, які спонукають до виконання певної цільової дії. Такі елементи можуть включати текстові блоки, зображення, банери та інші компоненти, які маркетолог використовує на своєму веб-сайті [25].

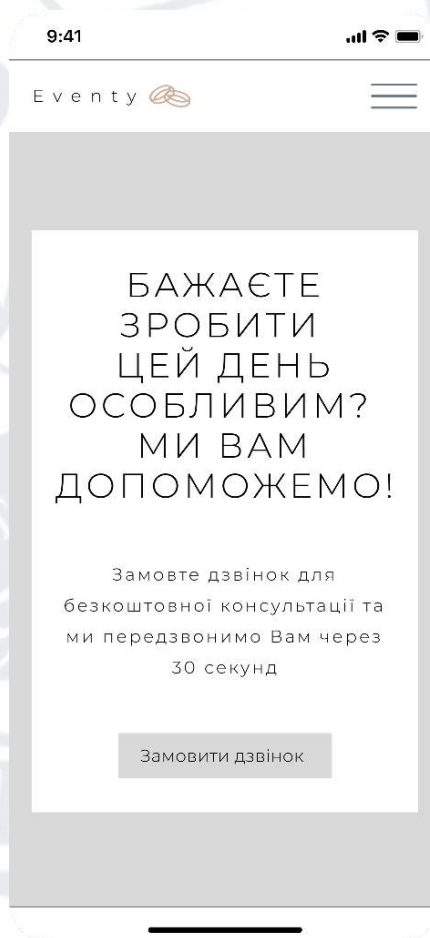


Рисунок 2.5 – Прототип. Головна сторінка (мобільна версія)

У мобільній версії сайту помітні значні зміни в розташуванні елементів на головному екрані. Вся важлива інформація тепер розташована по центру, що створює більш сфокусований та інтуїтивно зрозумілий інтерфейс для користувачів мобільних пристроїв. Такий підхід дозволяє зберегти ясність і доступність ключових повідомлень, забезпечуючи комфортний перегляд на невеликих екранах.

Незмінними залишаються лише логотип та навігація, які продовжують знаходитися на своїх звичних місцях. Логотип, розташований у верхній частині екрана, забезпечує впізнаваність бренду та надає відчуття стабільності. Навігація також залишається доступною та зручною, забезпечуючи легкий доступ до основних розділів сайту.

Централізоване розташування важливої інформації надає головному екрану мобільної версії збалансованості та гармонії. Такий дизайн дозволяє користувачам швидко знаходити та взаємодіяти з ключовим контентом, зберігаючи при цьому логічність та послідовність в розміщенні елементів.

Наступний блок «Про нас» (рис. 2.6). У блоку "Про нас" на сайті міститься інформація про компанію або проект.



Рисунок 2.6 – Прототип. Блок «Про нас» (десктопна версія)

Основні складові цього блоку включають:

- **Історія компанії.** Короткий наратив або опис, що розповідає про походження та розвиток компанії або проекту.
- **Місія та цінності.** Визначення місії компанії та оголошення її цінностей і принципів.
- **Досягнення та нагороди.** Огляд важливих досягнень, нагород, сертифікатів або рейтингів, якими може пишатися компанія.
- **Культура та підходи.** Опис основних цінностей, культури робочого середовища або підходів компанії до роботи з клієнтами.

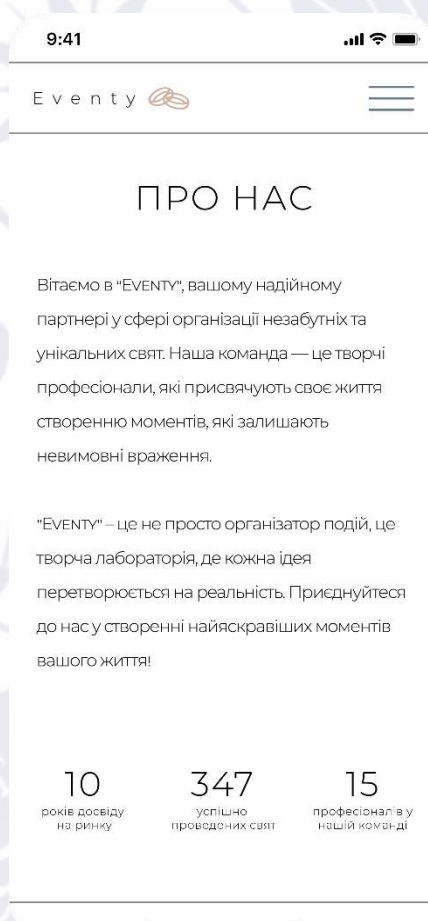


Рисунок 2.7 – Прототип. Блок «Про нас» (мобільна версія)

У мобільній версії сайту основний текст інформації про компанію залишається вирівняним по лівій стороні блоку, забезпечуючи читабельність та логічну послідовність подачі інформації. Цей підхід дозволяє користувачам легко

знайти та прочитати основні відомості про компанію, не відчуючи труднощів при перегляді тексту на невеликих екранах мобільних пристроїв.

Досягнення компанії, які є важливими елементами її репутації та підтвердженням професіоналізму, переносяться вниз сторінки та вирівнюються по центру. Це рішення допомагає виділити досягнення, створюючи акцент на них і забезпечуючи гармонійний вигляд всього блоку інформації. Центроване розміщення досягнень також додає симетрії і збалансованості, роблячи загальний дизайн більш привабливим та зручним для сприйняття.

Розділ "Наші послуги" на сайті відображає широкий спектр послуг або продуктів, які компанія пропонує своїм клієнтам (рис. 2.8).



Рисунок 2.8 – Прототип. Блок «Наші послуги» (десктопна версія)

Це один з ключових розділів, який дозволяє відвідувачам швидко ознайомитися з асортиментом компанії та зрозуміти, які конкретно послуги чи товари вони можуть отримати.

Кожен елемент у розділі "Наші послуги" має важливе значення:

- **Опис послуг.** Короткий опис кожної послуги чи продукту допомагає відвідувачам зрозуміти, які саме можливості їм пропонується. Наприклад, якщо

це ресторан, то опис може містити інформацію про вид кухні, особливості страв або атмосферу.

- **Кнопки "Детальніше".** Кнопки, що надають можливість переходу до сторінок з докладнішою інформацією про кожну послугу. Тут можуть бути надані детальні технічні характеристики, переваги та можливі обсяги послуг.

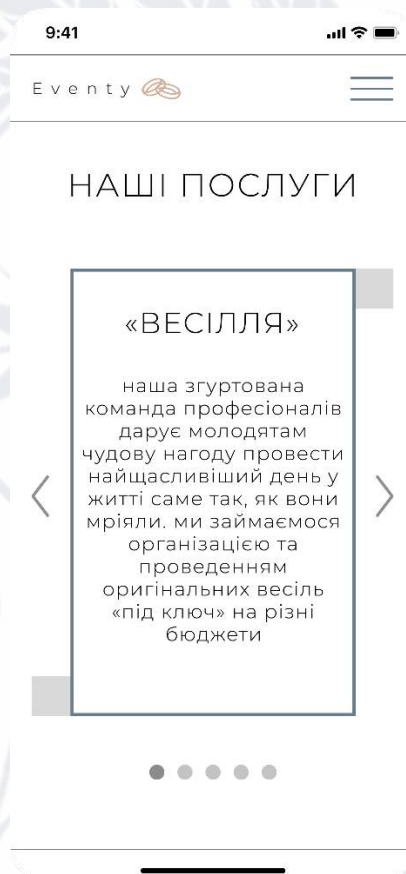


Рисунок 2.9 – Прототип. Блок «Наші послуги» (мобільна версія)

У мобільній версії сайту не видно одразу весь асортимент послуг, але натомість з'явився зручний слайдер. Використовуючи слайдер, користувачі можуть легко переглядати весь спектр послуг, які надає компанія. Це рішення дозволяє зберегти чистий та організований вигляд сторінки, не перевантажуючи користувача великою кількістю інформації одночасно.

Слайдер розташований у центральній частині екрану, що забезпечує легкий доступ до інформації. Користувачі можуть просто гортати вліво або вправо, щоб ознайомитися з кожною послугою окремо. Кожен слайд включає короткий опис

та привабливі візуальні елементи, що допомагають краще зрозуміти пропозиції компанії.

Розділ "Як ми працюємо" на сайті зазвичай призначений для пояснення процесу роботи компанії чи команди (рис. 2.10).



Рисунок 2.10 – Прототип. Блок «Як ми працюємо» (десктопна версія)

Він допомагає відвідувачам зрозуміти, як саме відбувається взаємодія з клієнтом, як виконуються замовлення та які етапи проходить процес роботи. Основні елементи цього розділу включають:

- **Опис процесу.** Короткий опис того, як саме працює компанія. Відвідувачам слід розуміти, як вони можуть розраховувати на підтримку компанії та яким чином вони можуть отримати потрібні їм послуги або товари.
- **Етапи роботи.** Розбиття процесу роботи на окремі етапи або кроки допоможе зрозуміти його послідовність та зробить інформацію більш структурованою.

- **Графічні елементи.** Використання ілюстрацій або іконок може допомогти візуалізувати кожен етап роботи. Це робить розділ більш привабливим та зрозумілим для відвідувачів.

Цей розділ може бути ключовим для створення довіри між компанією та її клієнтами, тому важливо чітко та зрозуміло пояснити процес роботи та переваги співпраці з вашою компанією.



Рисунок 2.11 – Прототип. Блок «Як ми працюємо» (мобільна версія)

У мобільній версії сайту процес роботи компанії не відображається повністю на першому екрані. Замість цього з'являється кнопка «Детальніше», яка пропонує користувачам дізнатися більше про те, як працює компанія та які етапи включає її робота. Ця кнопка стратегічно розташована у зручному місці, щоб привернути увагу відвідувачів і запросити їх до взаємодії.

Натиснувши на кнопку «Детальніше», користувачі можуть отримати вичерпну інформацію про всі етапи робочого процесу компанії, від початкового обговорення до завершення проекту. Цей підхід дозволяє зберігати головну сторінку чистою та організованою, не перевантажуючи її деталями, але водночас забезпечує доступ до важливої інформації для тих, хто хоче дізнатися більше.

У розділі "Розрахуйте вартість вашого заходу" на сайті можна знайти інтерактивний калькулятор або форму, яка дозволяє користувачам оцінити вартість та параметри планованого заходу (рис. 2.12).

Прототип блоку «Розрахуйте вартість вашого заходу» (десктопна версія) включає наступні елементи:

- Заголовок:** РОЗРАХУЙТЕ ВАРТІСТЬ ВАШОГО ЗАХОДУ
- Вид заходу:** Весілля (випадаючий список)
- Кількість гостей:** 10 - 30 (випадаючий список)
- Час проведення:** Слайдер між 1 година, 3 години, 5 годин, 7+ годин. Поточне значення: 5 годин.
- Додаткові послуги:**
 - ☒ Фотограф
 - ☐ Аніматор
 - ☐ Відеограф
 - ☐ Жива музика
 - ☐ Банкет
 - ☐ Робота DJ
- Популяризація:** Даруємо знижку в 5% при розрахунку вартості заходу. (Для постійно вартості, заповніть код)
- Код:** Поле для введення коду.
- Кнопка:** Залишити заявку

Рисунок 2.12 – Прототип. Блок «Розрахуйте вартість вашого заходу» (десктопна версія)

Основні елементи цього блоку можуть включати:

- **Вибір типу заходу.** Користувач може обрати тип події або заходу з доступних варіантів, наприклад, святкування дня народження, корпоративна вечірка, весілля тощо.
- **Вибір кількості гостей.** Також можна обрати кількість гостей, які планується запросити на захід.

- **Вибір тривалості заходу.** Можливість вказати тривалість заходу або кількість годин, які бажає провести на ньому користувач.
- **Додаткові послуги.** Список додаткових послуг або опцій, які можна додати до заходу, наприклад, фотограф, діджей, аніматор тощо.
- **Форма для знижки.** Невелика форма для заповнення, за допомогою якої користувач може отримати знижку або спеціальну пропозицію.

Цей розділ дозволяє користувачам легко і швидко отримати оцінку вартості та параметрів планованого заходу та, при бажанні, скористатися спеціальною пропозицією за умови заповнення форми.

The image shows a mobile app interface for 'Eventy'. At the top, the status bar shows the time 9:41 and signal/battery icons. The app header includes the 'Eventy' logo and a hamburger menu icon. The main heading reads 'РОЗРАХУЙТЕ ВАРТІСТЬ ВАШОГО ЗАХОДУ'. Below this, there are three input fields: 'Вид заходу' (Event type) with a dropdown menu currently showing 'Весілля' (Wedding); 'Кількість гостей' (Number of guests) with a dropdown menu showing '10 - 30'; and 'Час проведення' (Duration) with a slider and four preset options: '1 година', '3 години', '5 годин', and '7+ годин'. At the bottom, under the heading 'Додаткові послуги' (Additional services), there are six radio button options arranged in two columns: 'Фотограф', 'Жива музика', 'Аніматор', 'Вокал', 'Відеограф', and 'Робота DJ'. The interface is clean and modern, with a light gray background and white form elements.

Рисунок 2.13 – Прототип. Блок «Розрахуйте вартість вашого заходу»
(мобільна версія)

У мобільній версії сайту форма розрахунку майже не зазнала значних змін. Усі основні елементи залишились на своїх звичних місцях, але були адаптовані для оптимального використання на екранах мобільних телефонів. Це рішення забезпечує зручність і легкість взаємодії з формою на невеликих пристроях, не втрачаючи при цьому функціональність та ефективність.

Елементи форми, такі як поля для введення даних, кнопки і віджети для вибору опцій, були підтягнуті і гармонійно вписані під розміри мобільного екрану. Це дозволяє користувачам легко і швидко заповнювати необхідні дані без зайвих труднощів.

У розділі "Галерея" на сайті можна знайти зображення або відео, що демонструють різноманітні аспекти вашої діяльності або наданих послуг (рис. 2.14).

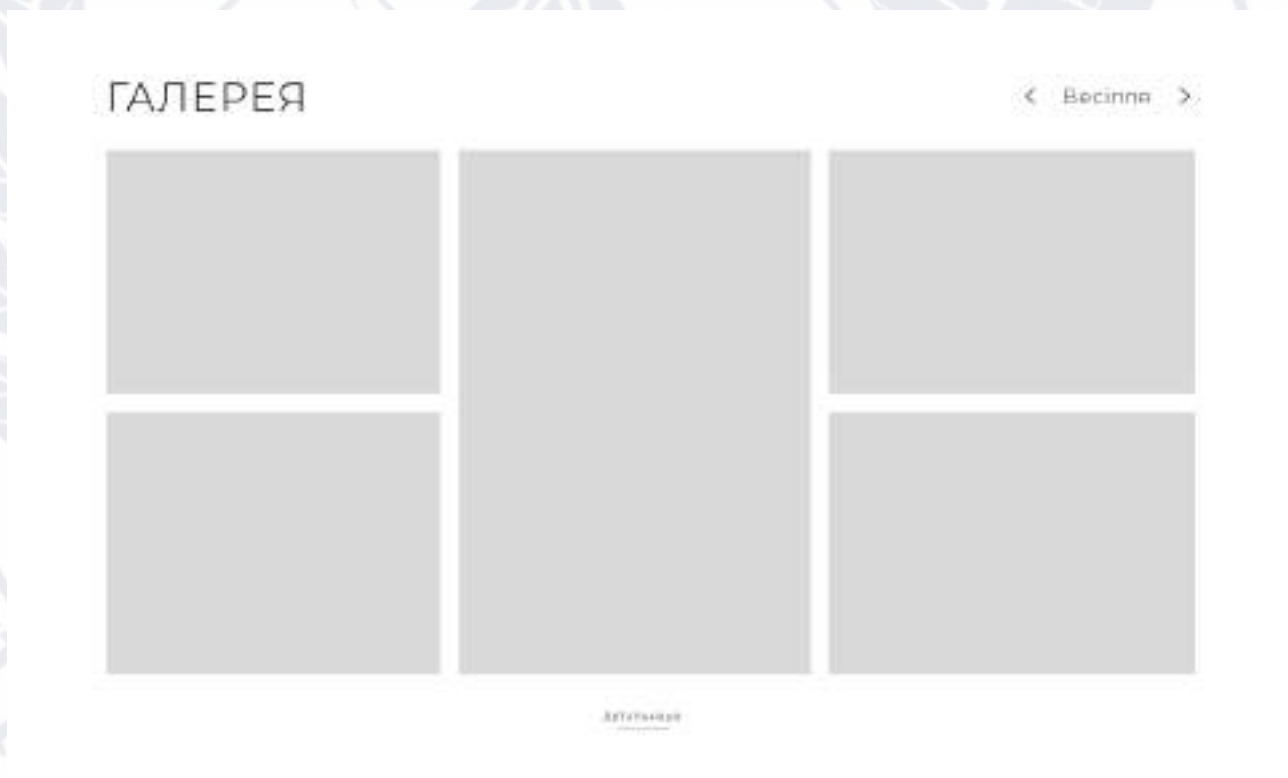


Рисунок 2.14 – Прототип. Блок «Галерея» (десктопна версія)

Основні елементи цього блоку включають:

- **Зображення або відео.** Візуальний контент, який представляє вашу діяльність, продукти або послуги. Це може бути фотографії подій, робіт, продукції або відеоогляди.

- **Навігація.** Елементи навігації, які дозволяють переглядати різні фотографії або відео, переходити до наступних або попередніх зображень.

- **Слайдшоу.** Можливість переглядати зображення або відео в режимі слайдшоу для зручності перегляду.

- **Події або портфоліо.** Якщо це галерея подій або портфоліо, то кожне зображення може бути пов'язане з конкретною подією або роботою, а також мати посилання на додаткову інформацію.

Галерея допомагає відвідувачам сайту отримати більш глибоке уявлення про вашу діяльність або продукцію, переглянути відгуки та враження інших клієнтів, а також надихнутися на подальшу співпрацю.



Рисунок 2.15 – Прототип. Блок «Галерея» (мобільна версія)

У мобільній версії сайту зроблено акцент на простоту та зручність взаємодії з фотографіями святкових подій. На першому екрані можна побачити

лише по одному фото з кожного типу свята. Для детальнішого огляду фотографій з кожного типу події користувачам доступний слайдер. Цей інтерактивний елемент дозволяє зручно переглядати кожну фотографію, просто гортаючи вліво або вправо.

Крім того, є кнопка «Детальніше», яка надає можливість побачити більше фотографій з подій, організованих компанією для кожного типу свята. Натиснувши на цю кнопку, користувачі отримають можливість дізнатися більше про проведені заходи через враження і візуальні спогади, представлені на фотографіях.

Розділ "Відгуки" на сайті відіграє важливу роль у створенні позитивного враження про компанію або продукт серед відвідувачів (рис. 2.16).



Рисунок 2.16 – Прототип. Блок «Відгуки» (десктопна версія)

Цей розділ надає можливість ознайомитися зі спогадами та враженнями інших користувачів, які вже скористалися послугами чи придбали товари. Реальні історії успіху, які демонструють ефективність роботи чи якість послуг, створюють додаткову автентичність і довіру серед нових відвідувачів.

Основні елементи цього блоку включають:

- **Відгуки клієнтів.** Текстові відгуки від реальних клієнтів, які описують їхні позитивні враження від роботи з вами або від використання ваших послуг.
- **Фотографії або аватари клієнтів.** Фотографії або аватари клієнтів, які залишили відгуки, для більшої автентичності та довіри.
- **Оцінки або рейтинги.** Якщо це можливо, відображення рейтингів або оцінок клієнтів, які їх залишили, наприклад, у вигляді зірок або числових оцінок.
- **Інформація про клієнтів.** Ім'я або посада клієнта, а також можливо посилання на їхній профіль чи веб-сайт.
- **Дата відгуку.** Дата, коли був залишений відгук, для показу актуальності та достовірності.
- **Навігація.** Елементи навігації, які дозволяють переглядати усі вігуки користувачів, переходити до наступних або попередніх відгуків.



Рисунок 2.17 – Прототип. Блок «Відгуки» (мобільна версія)

У мобільній версії сайту блок з відгуками залишився майже незмінним, зі збереженням своєї структури та організації. Натомість, слайдер також наявний і у мобільній версії, що дозволяє користувачам легко переглядати інші відгуки, просто пересуваючи пальцем по екрану свого телефону.

Дизайн слайдера був гарно адаптований під мобільні пристрої, з урахуванням їхніх розмірів та можливостей. Кожен відгук презентується у вигляді окремого слайда, де відображається текст відгуку разом з ім'ям або ініціалами клієнта та фотографією. Кнопки переходу між відгуками розташовані зручно і доступно для користувача.

Розділ «FAQ» на веб-сайті є важливим елементом для сприяння комунікації з користувачами та надання їм зрозумілої та оперативної інформації (рис. 2.18).

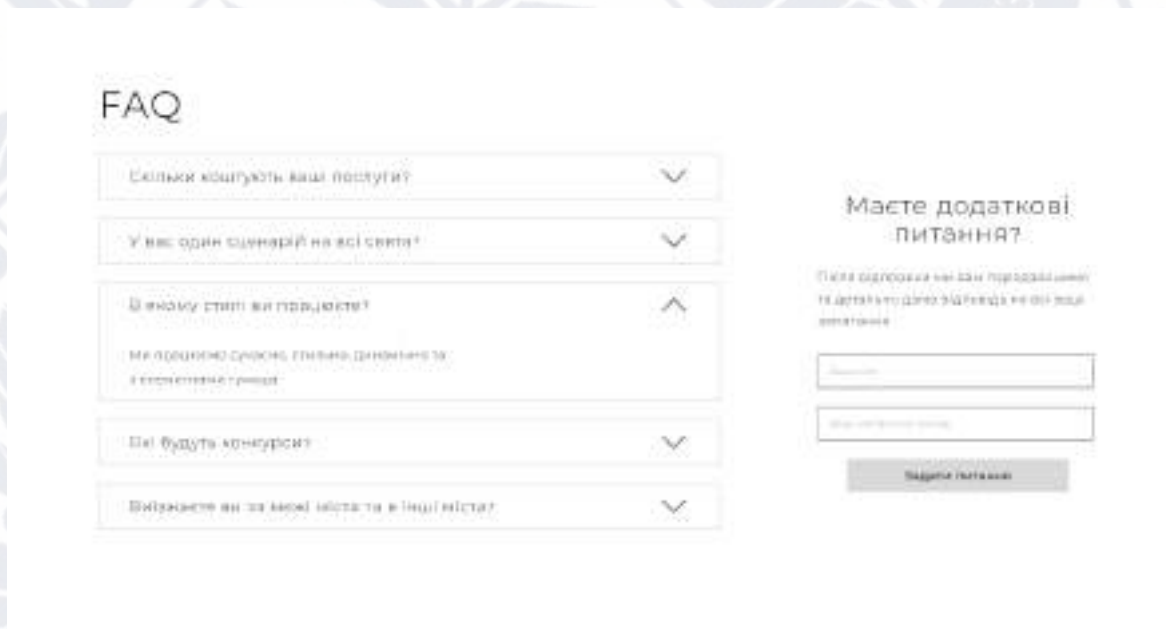


Рисунок 2.18 – Прототип. Блок «FAQ» (десктопна версія)

FAQ (Frequently Asked Questions – питання, що часто задаються) - це збірка найбільш часто задаваних питань разом із відповідями. Цей розділ містить інформацію, яка може виявитися корисною для користувачів, оскільки надає відповіді на типові запитання, які можуть виникнути в процесі взаємодії з продуктом або сервісом [26]. Цей розділ створений з метою відповідати на найбільш поширені запитання, які можуть виникнути у відвідувачів сайту.

Запитання можуть стосуватися різних аспектів, включаючи продукцію чи послуги компанії, умови доставки та оплати, гарантійні обов'язки, інструкції з використання продуктів, а також будь-які інші питання, які можуть виникнути у клієнтів.

Ідеально підібрані питання та відповіді в розділі FAQ допомагають вирішити потенційні проблеми або невизначеності у користувачів, що може позитивно позначитися на їхньому досвіді взаємодії з сайтом. Зокрема, розділ FAQ спрощує процес пошуку інформації, роблячи її доступною безпосередньо на сайті, і дозволяє швидко знайти відповіді на питання без необхідності звертатися до служби підтримки.

Важливою частиною розділу є не лише стандартні питання, але й можливі варіації запитань, які можуть виникнути у залежності від конкретної ситуації чи продукту. Це допомагає забезпечити максимально повну інформацію та задовольнити потреби різних категорій користувачів.

The image displays two mobile app prototypes for the 'FAQ' section. Both prototypes have a status bar at the top showing the time as 9:41 and signal strength indicators. The header of both apps is 'Eventy' with a logo and a hamburger menu icon.

The left prototype features a section titled 'Маєте додаткові питання?' (Do you have additional questions?). Below the title, it says: 'Після відправки ми вам передзвонимо та детально дамо відповідь на всі ваші запитання' (After sending, we will call you back and provide a detailed answer to all your questions). There are two input fields: 'Ваме ім'я' (Your name) and 'Ваш контактний номер' (Your contact number). At the bottom is a button labeled 'Задати питання' (Ask a question).

The right prototype features a section titled 'FAQ'. It contains a list of questions, each with a dropdown arrow:

- Скільки коштують ваші послуги? (How much do your services cost?)
- У вас один сценарій на всі свята? (Do you have one script for all holidays?)
- В якому стилі ви працюєте? (In what style do you work?)
- Які будуть конкурси? (What competitions will there be?)
- Виїжджаєте ви за межі міста та в інші міста? (Do you travel outside the city and to other cities?)

 The answer for the third question is visible: 'Ми працюємо сучасно, стильно, динамічно та з елементами гумора' (We work modern, stylish, dynamic and with elements of humor).

Рисунок 2.19 – Прототип. Блок «FAQ» (мобільна версія)

У мобільній версії сайту цей розділ було організовано таким чином, що він займає одразу два блоки. Це було зроблено з метою збереження структурованості та зручності взаємодії з інформацією для користувачів.

Перший блок містить часті запитання та відповіді на них. Цей блок надає користувачам швидкий доступ до ключових інформаційних запитань, що часто виникають, і їхніх відповідей. Такий підхід спрощує процес навігації і допомагає забезпечити оперативну відповідь на найбільш типові запити.

Другий блок містить форму для додаткових запитань. Ця форма дозволяє користувачам звернутися зі своїми унікальними запитаннями або коментарями, не завантажуючи основну сторінку зайвою інформацією. Форма адаптована під мобільні пристрої, що забезпечує зручність її використання.

Футер, також відомий як "підвал", є стандартним елементом більшості веб-сайтів, проте не завжди присутнім на всіх (рис. 2.20).



Рисунок 2.20 – Прототип. Футер

Його роль полягає в тому, щоб надати користувачам додаткову інформацію та можливості навігації, які можуть бути корисними, але не настільки важливими, щоб розмістити їх у верхній частині сторінки (хедері). В футері зазвичай можна знайти такі елементи, як карта сайту, контактні дані, посилання на соціальні мережі, цікаві розділи, а також інформацію про партнерів і використовувані платіжні системи. Це допомагає забезпечити повноту інформації та полегшити навігацію користувачів по сайту [27].

Ось детальніше про складові футера:

- **Контактна інформація.** Часто включає адресу компанії, телефон, електронну пошту або посилання на контактну форму. Це дозволяє відвідувачам швидко зв'язатися з власником сайту.
- **Посилання на соціальні мережі.** Іконки і посилання на профілі компанії в соціальних мережах. Це дозволяє користувачам легко знайти компанію в інших мережах та підписатися на її оновлення.
- **Навігація по сайту.** Містить посилання на основні розділи або сторінки сайту, такі як "Про нас", "Послуги", "Контакти" і т.д. Це полегшує користувачам швидкий доступ до важливої інформації.
- **Авторські права.** Інформація про авторські права, яка вказує на те, що вміст сайту захищений законом. Зазвичай це відображається у форматі "© [Рік] [Назва компанії]".
- **Посилання на додаткові ресурси.** Може включати посилання на партнерів, умови використання, політику конфіденційності або інші корисні ресурси.

Вміст футера може варіюватися в залежності від типу сайту і його цільової аудиторії.

На завершальному етапі візуалізації та розробки технічного завдання всі ескізи, макети та прототипи проходять через ретельний аналіз і обговорення з замовником. Цей процес має на меті переконатися, що всі вимоги та очікування замовника адекватно відображені у візуальних матеріалах. Кожен елемент дизайну та функціоналу прототипу проходить перевірку на відповідність специфікаціям і задачам проекту.

Остаточні прототипи стають основою для наступного етапу - розробки функціонального веб-сайту. Вони відіграють ключову роль у забезпеченні гладкого переходу від концептуального дизайну до його технічної реалізації. Цей підхід дозволяє створити міцну основу для подальшого розвитку проекту, зменшуючи ризики непорозумінь і забезпечуючи успішне впровадження.

Всі ці кроки сприяють не лише забезпеченню високої якості реалізації проекту, але й покращують співпрацю між командою розробників та замовником, забезпечуючи відповідність усім вимогам і очікуванням сторін.

2.3 Висновки до другого розділу

У другому розділі "Процес розробки та реалізація системи" було ретельно розглянуто два ключові аспекти: "Кроки реалізації та планування" і "Візуалізація та розробка технічного завдання: ескізи, макети та прототипи".

У підрозділі "Кроки реалізації та планування" наголошувалося на важливості чіткого визначення мети та завдань проекту, а також аналізу цільової аудиторії. Це створює основу для успішної реалізації проекту, дозволяючи забезпечити відповідність веб-ресурсу потребам користувачів.

У підрозділі "Візуалізація та розробка технічного завдання: ескізи, макети та прототипи" було розглянуто процес створення візуальних концепцій веб-сайту. Тут особлива увага приділялася розробці технічного завдання як основи для подальшої реалізації проекту, а також створенню ескізів, макетів та прототипів. Ці кроки допомагають уникнути недорозумінь та забезпечити згоду замовника щодо зовнішнього вигляду та функціональності веб-сайту.

У цілому, другий розділ надав чітке уявлення про процес розробки веб-сайту, розпочинаючи з планування та завершуючи візуалізацією концепції через ескізи, макети та прототипи. Це допомагає забезпечити зручний та ефективний процес реалізації проекту, сприяючи досягненню успіху веб-розробки.

РОЗДІЛ 3

ПРОГРАМНА РЕАЛІЗАЦІЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ ОРГАНІЗАЦІЇ ЗАХОДІВ

3.1 Підбір шрифтів, кольорів та інших дизайнерських аспектів

Цей підрозділ є важливим кроком у розробці веб-дизайну, оскільки він спрямований на визначення елементів, що визначають зовнішній вигляд та естетику веб-сайту. В цьому розділі розглядаються різноманітні аспекти підбору шрифтів, кольорів та інших дизайнерських елементів, спрямованих на створення привабливого та функціонального дизайну.

Автор детально розглядає роль шрифтів у веб-дизайні та їх вплив на сприйняття текстового контенту користувачем. Також аналізується важливість вибору кольорів та їх вплив на психологічний стан аудиторії. Окрім цього, розглядаються інші ключові аспекти дизайну, такі як вибір ілюстрацій, графічних елементів та організація контенту на сторінці.

Цей розділ спрямований на допомогу розумінню процесу підбору шрифтів, кольорів та інших дизайнерських аспектів з метою створення привабливого та функціонального дизайну веб-сайту.

Гарнітура - це набір символів, що мають схожий стиль та можуть бути використані для письма або друкування. Це включає в себе цифри, літери та інші символи. Шрифт - це поняття, що визначається різними параметрами, такими як розмір і стиль, і використовується для відображення тексту в певному стилі на друку або екрані [29].

Шрифти веб-дизайну відіграють критичну роль у сприйнятті контенту користувачами та впливають на загальний вигляд та відчуття веб-сайту. У сфері друку використання двох різних шрифтів може бути стандартною практикою, однак для веб-дизайну рекомендується трошки змінити підхід. Використання трьох різних шрифтів може бути більш вдалою стратегією: один для заголовків,

другий для основного тексту та третій для системи навігації [30]. Ось деякі важливі аспекти та рекомендації щодо використання шрифтів у веб-дизайні:

1. **Читабельність.** При виборі шрифтів слід звертати увагу на їхню легкість читання. Шрифт повинен бути достатньо чітким і зрозумілим навіть при різному збільшенні або зменшенні розміру.
2. **Сумісність.** Важливо вибирати шрифти, які будуть коректно відображатися на різних пристроях і браузерах. Використовуючи шрифти з веб-сховищ або резервні варіанти, можна забезпечити їхню сумісність.
3. **Брендовий стиль.** Обрані шрифти мають відповідати брендовому стилю компанії. Вони повинні передавати особливості бренду та підкреслювати його ідентичність.
4. **Консистентність.** Для покращення сприйняття контенту важливо використовувати одні й ті ж шрифти на всій сторінці та дотримуватися консистентності в їхньому використанні.
5. **Різноманітність.** Використання різних стилів та розмірів шрифтів допомагає створити ієрархію на сторінці та виділити важливі елементи контенту.
6. **Мобільна сумісність.** Перевірка шрифтів на мобільних пристроях є критичною, оскільки багато користувачів використовують смартфони та планшети для перегляду веб-сайтів. Забезпечення адаптивного дизайну допоможе зберегти відображення шрифтів на різних пристроях відповідно до очікувань користувачів.

У веб-дизайні використовуються різноманітні види шрифтів, які можуть впливати на сприйняття контенту та взаємодію з користувачами. Ось деякі з найпоширеніших видів шрифтів у веб-дизайні:

- **Серифні шрифти:** вони мають додаткові деталі, звані зарубками, на кінцях букв. Ці шрифти часто використовуються для великих блоків тексту, таких як параграфи або статті. Приклади серифних шрифтів включають Times New Roman, Georgia та Garamond.

- **Безсеріфні шрифти:** вони не мають зарубок на кінцях букв і відомі своєю простотою і легкістю читання. Ці шрифти часто використовуються для заголовків із невеликою кількістю тексту. Приклади безсеріфних шрифтів включають Arial, Helvetica та Verdana [31].

- **Декоративні шрифти:** це шрифти з унікальними та експресивними дизайнами, які використовуються для надання особливого характеру або настрою тексту. Вони можуть бути використані для логотипів, заголовків або акцентів. Проте їх слід використовувати обережно, оскільки вони можуть ускладнити читання тексту.

- **Моноширинні шрифти:** у таких шрифтах кожен символ має однакову ширину, що робить їх ідеальними для відображення програмного коду. Приклади моноширинних шрифтів включають Courier New, Consolas та Monospace.

- **Парний шрифт:** це поєднання двох шрифтів - одного для заголовків і іншого для основного тексту. Він допомагає створити контраст і привернути увагу користувача до важливих елементів на сторінці.

Вибір шрифтів у веб-дизайні є важливою складовою розробки дизайну, оскільки він впливає на сприйняття та розуміння контенту користувачами. Підбір правильних шрифтів допомагає покращити естетику, зручність і виразність веб-сайту.

Теорія кольору

Теорія кольору є ключовим аспектом веб-дизайну, оскільки кольори мають великий вплив на емоційну та психологічну реакцію користувачів. Розуміння основних принципів теорії кольору допомагає дизайнерам створювати гармонійні та естетичні веб-сайти, які відповідають потребам та очікуванням аудиторії. Основні поняття теорії кольору включають в себе:

1. Колірна колісниця:

Колірна колісниця - це важливий інструмент для розуміння взаємозв'язку між різними кольорами. Вона допомагає візуалізувати основні кольори та їх

взаємодію, включаючи комбінації аналогічних кольорів, комплементарні пари та триади кольорів.

2. Типи кольорів:

У теорії кольору існує декілька типів кольорів, включаючи основні (червоний, жовтий, синій), вторинні (оранжевий, зелений, фіолетовий) та терціарні (жовто-зелений, червоно-оранжевий тощо). Розуміння цих типів кольорів допомагає вибрати відповідні кольорові схеми для веб-сайту.

3. Психологія кольорів:

Кожен колір має свою унікальну психологічну та емоційну семантику. Наприклад, червоний може викликати енергію та палітр у людей, тоді як синій сприймається як спокійний та рівноважний. Розуміння цих асоціацій допомагає створити веб-дизайн, який відображає бажаний настрій або повідомлення.

Особливості застосування кольорів у графічному дизайні

Графічний дизайн використовує кольори для створення естетично привабливих та функціональних веб-сайтів. Деякі особливості використання кольорів у графічному дизайні включають в себе:

1. Брендкові кольори:

Кольори можуть стати важливою частиною брендингу компанії та сприяти впізнаваності бренду серед аудиторії. Важливо використовувати консистентні кольори на всіх елементах веб-сайту, щоб підкреслити корпоративну ідентичність.

2. Кольорові схеми:

Гармонійне поєднання кольорів у веб-дизайні допомагає створити привабливий та зручний для сприйняття інтерфейс. Популярні кольорові схеми включають монохроматичні, аналогічні, комплементарні та триади.

3. Вплив на взаємодію користувача:

Кольори можуть впливати на поведінку та реакцію користувачів на веб-сайті. Наприклад, використання яскравих кольорів для кнопок "Виклик до дії" може стимулювати користувачів до взаємодії з контентом, тоді як приглушені кольори можуть надати сайту відчуття елегантності та професіоналізму.

4. Доступність:

Важливо враховувати доступність кольорів для людей з обмеженими можливостями зору. Використання контрастних кольорових комбінацій та альтернативних методів навігації допомагає забезпечити зручний доступ до веб-сайту для всіх користувачів.

Розуміння теорії кольору та правильне застосування кольорів у графічному дизайні дозволяє створювати естетично привабливі та функціональні веб-сайти, які вражають користувачів і стимулюють їх взаємодію.

3.2 Адаптація для різних платформ: технічні аспекти та вимоги

З розвитком сучасних технологій та зростанням кількості користувачів мобільних пристроїв, таких як смартфони та планшети, постає необхідність забезпечення оптимального відображення веб-сайтів на різних екранах із різною роздільною здатністю. Технічні аспекти адаптації стають ключовими для забезпечення задоволення потреб користувачів та забезпечення їх позитивного досвіду взаємодії з веб-сайтом. Тому розділ присвячений аналізу та обговоренню технічних аспектів адаптації веб-сайтів для різних платформ, а також встановленню конкретних вимог щодо їх реалізації.

У цьому розділі розглядається широкий спектр платформ, на які потрібно адаптувати веб-сайт. Сучасний інтернет-простор включає в себе різноманітні пристрої та платформи, що можуть використовуватись для доступу до веб-сайтів. Це включає в себе персональні комп'ютери (наприклад, ПК та ноутбуки), планшетні комп'ютери, смартфони, смарт-годинники, смарт-телевізори та інші пристрої з різними розмірами екранів та операційними системами.

Кожна з цих платформ має свої унікальні характеристики та технічні особливості. Наприклад, розмір екрану може значно відрізнятися від пристрою до пристрою, що вимагає різних підходів до розміщення контенту та інтерфейсу

веб-сайту. Крім того, різні пристрої можуть мати різні можливості взаємодії, такі як сенсорні екрани, миша та клавіатура, голосові команди тощо.

Для кожної платформи важливо враховувати особливості її користувачів та забезпечити оптимальний досвід використання веб-сайту на цих пристроях. Це включає в себе адаптацію дизайну, шрифтів, розміщення елементів, взаємодію з користувачем та інші аспекти, які можуть впливати на зручність та ефективність використання веб-сайту на різних пристроях.

При створенні вебсайту важливо забезпечити його коректну роботу на різних пристроях, якими користуються відвідувачі. Статистика за 04.2023 – 04.2024 показує, що наразі 59,57% користувачів надають перевагу мобільним пристроям, 38,41% — десктопним, а 2,02% — планшетним і цей тренд очікується зберігатися у майбутньому (рис. 3.1).



Рисунок 3.1. – Частка світового ринку комп'ютерів проти мобільних пристроїв та планшетів [33]

Статистика також демонструє, що за даними досліджень, у 2024 році кількість користувачів смартфонів складе 6,4 мільярда людей, і цей показник до 2029 року очікується зросте на 10%, до 7,04 мільярда користувачів (рис. 3.2).

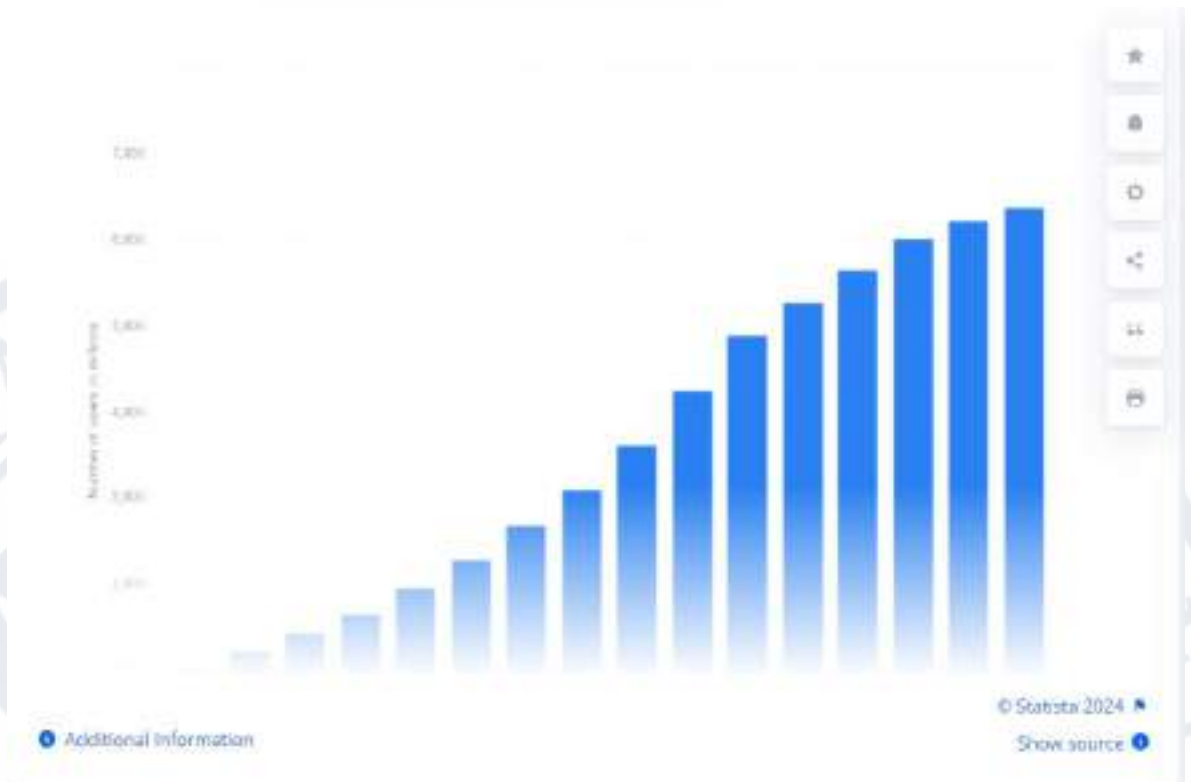


Рисунок 3.2. – Кількість користувачів смартфонів у світі з 2014 по 2029 [34]

Ігнорувати цей факт і обмежуватися лише десктопною версією сайту може призвести до втрати значної аудиторії. Такий підхід не лише може зменшити кількість потенційних клієнтів, але й негативно вплинути на репутацію та конкурентоспроможність веб-проекту [32].

Для адаптивного веб-дизайну, який має оптимальний вигляд та функціональність на різних пристроях, таких як ПК і телефони, існують певні вимоги та особливості. Розглянемо їх детально:

1. Гнучка розмітка:

- Для ПК: розмітка повинна бути широкою та враховувати більшу ширину екрану. Контент може розташовуватися у великих блоках або колонках, щоб заповнити широкий екран.
- Для телефонів: розмітка повинна бути згорнутою та компактною. Контент може бути розташований у вертикальному порядку, з використанням одного стовпця для оптимального відображення на вузькому екрані.

2. Гнучкий контент:

- Для ПК: зображення та відео можуть бути великими та деталізованими, оскільки є достатньо місця на екрані.
- Для телефонів: зображення та відео повинні бути гнучкими та легкими для завантаження на маленьких екранах та з обмеженим інтернет-з'єднанням.

3. Меню та навігація:

- Для ПК: меню може бути розгорнутим та містити багато пунктів, оскільки є достатньо місця для відображення. Навігація може бути складнішою та багат шаровою.
- Для телефонів: меню повинно бути простим та компактним, можливо, з використанням гамбургер-меню або іконок. Навігація повинна бути легкою та інтуїтивно зрозумілою для тачскріну.

4. Шрифти та текст:

- Для ПК: шрифти можуть бути більшими та більш чіткими, оскільки є більше місця для відображення тексту.
- Для телефонів: шрифти повинні бути меншими та зручними для читання на маленькому екрані. Текст повинен бути коротким та лаконічним.

5. Адаптивність до розміру екрану:

- Для ПК: веб-сайт повинен бути адаптивним до різних розмірів екрану, але може бути більш гнучким відносно ширини та висоти.
- Для телефонів: веб-сайт повинен автоматично адаптуватися до різних розмірів екрану, враховуючи вузький та вертикальний формат екрану телефона.

Загалом, адаптивний веб-дизайн для ПК та телефонів має бути гнучким, легким для використання та забезпечувати оптимальний досвід користувача на будь-якому пристрої.

3.3. Приклади фінального результату: візуалізація та порівняння версій для різних платформ

У цьому розділі розглядаються приклади фінального результату розробленої інформаційної системи організації заходів. Детально аналізуються візуалізація та порівняння версій цієї системи для різних платформ з метою продемонстрування її ефективності та адаптивності до різних умов користування.

Колірна схема – це візуально збалансована комбінація кольорів, що широко застосовується у графічному дизайні, дизайні інтер'єру, моді та мистецтві. [35]

Дизайн сайту створювався за колірною схемою «Спліт-комплементарна» (рис. 3.3).

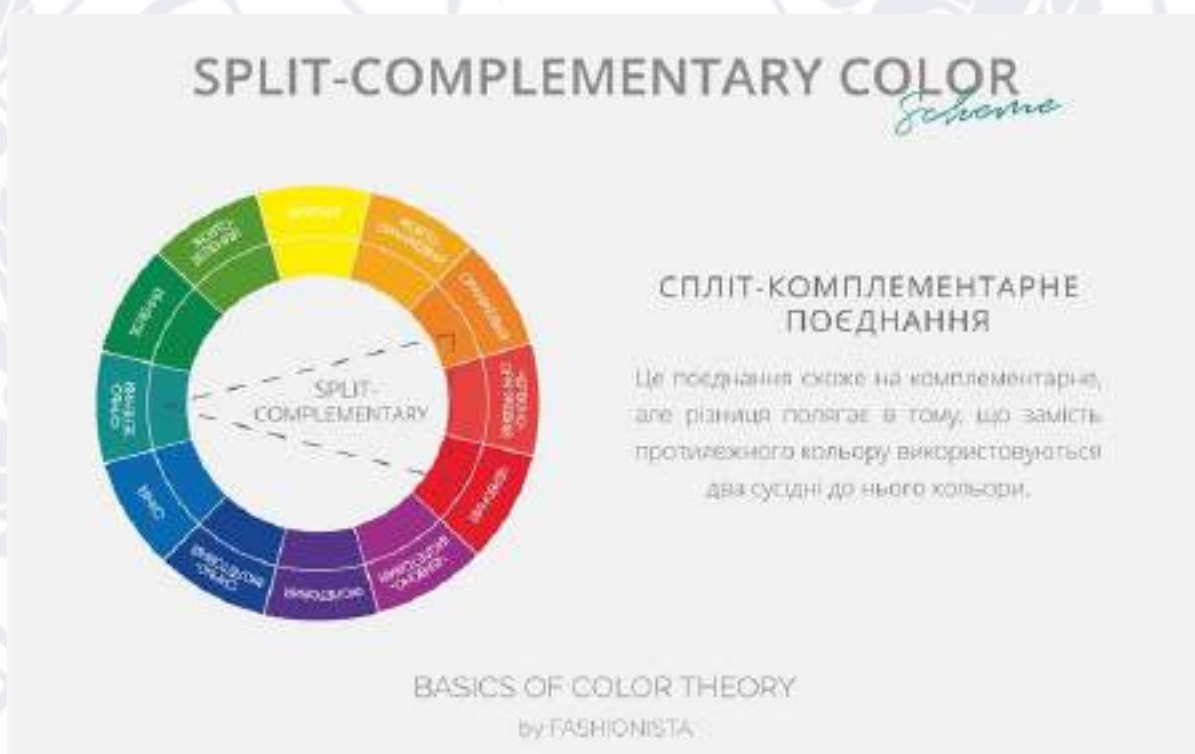


Рисунок 3.3. – Колірна схема «Спліт-комплементарна» [37]

Це варіант гармонійного поєднання, де основний колір супроводжується двома суміжними йому, що доповнюють його, кольорами [36]. Основними кольорами веб-сайту були #E4B9B4, #D0B2A0 та #1E1E1E.

У дизайні було використано лише один шрифт без засічок - Montserrat (рис. 3.4). Цей шрифт має різні стилі, що дозволяє йому бути універсальним і використовуватися як для заголовків, так і для основного тексту.



Рисунок 3.4. – Шрифт «Montserrat» та його стилі [38]

Для заголовків був обраний стиль Montserrat Bold, який додає їм вагу та виділяє серед іншого контенту. Основний текст використовував стилі Montserrat Light та Medium, що забезпечує зручне читання без надмірного навантаження на очі читача. Використання одного шрифту робить дизайн єдинообразним та стильним, а різні стилі Montserrat дозволяють підлаштувати вид тексту під його функціональне призначення.

На основі другого розділу, другого підрозділу, коли демонструються прототипи сайту, наш дизайн також розпочинається з головної сторінки (рис. 3.5). Ця сторінка виступає ключовим елементом візуальної концепції, відображаючи загальний стиль і функціонал, які будуть втілені на інших сторінках сайту.

Екран

БАЖАЄТЕ ЗРОБИТИ ЦЕЙ ДЕНЬ ОСОБЛИВИМ? МИ ВАМ ДОПОМОЖЕМО!

Замовте дзвінок для
безкоштовної консультації та ми
передзвонимо Вам через 30
секунд

Замовити дзвінок



Рисунок 3.5. – Дизайн. Головна сторінка (декстопна версія)

Головний екран веб-сайту є його візитною карткою, тому його дизайн відіграє критичну роль у першому враженні від ресурсу. Його основна мета - зробити відвідування максимально приємним, простим і продуктивним для користувачів. Це досягається через чітко виділений логотип, який надає брендову ідентичність і підкреслює професіоналізм компанії.

Основне меню навігації розміщене стратегічно, щоб користувачі могли швидко знайти необхідні розділи сайту. Крім того, короткий опис або СТА (виклик до дії) на головному екрані спрямовує відвідувачів до взаємодії з сайтом, чи то це підписка на новини, реєстрація на події або перегляд продукції.

Важливо, щоб розміщення основної інформації та візуальних елементів було логічним і інтуїтивно зрозумілим, щоб забезпечити швидкий доступ до ключових функцій сайту. Такий підхід допомагає створити позитивне перше враження і зберегти увагу аудиторії, що є критичним для успішної інтеракції з веб-ресурсом.



Рисунок 3.6. – Дизайн. Головна сторінка (мобільна версія)

У мобільній версії сайту збережено консистентність шрифтів і кольорів, що підкріплює загальний брендовий стиль. Однак були внесені адаптації, спрямовані на оптимальне використання екранного простору та поліпшення користувацького досвіду.

Розмір шрифтів був адаптований для забезпечення кращої читабельності на малих екранах мобільних пристроїв. Це дозволяє користувачам зручно переглядати контент без необґрунтованих зусиль.

Кнопки були перероблені під мобільну версію, забезпечуючи достатній торговий вигляд для комфортного натискання пальцями. Це важливо для збереження простоти навігації і зниження порогу для взаємодії з сайтом.

Головне фото тепер використовується у вигляді фону всього блоку, що створює враження максимального використання екранного простору і покращує візуальний імпакт. Це відображення відповідає сучасним тенденціям у дизайні,

де краще використання графічних ресурсів дозволяє підсилити враження від веб-сайту.

Головний екран слугує візитною карткою ресурсу, саме тому його дизайн має бути привабливим та інтуїтивно зрозумілим. Він повинен містити чітко виділений логотип, основне меню навігації, а також короткий опис або СТА, який закликає відвідувачів до взаємодії. Розміщення основної інформації та візуальних елементів на головному екрані повинно сприяти швидкому доступу користувачів до найважливіших розділів сайту, забезпечуючи позитивний перший досвід та утримуючи увагу аудиторії.

Далі нас зустрічає блок «Про нас» (рис. 3.7).



Рисунок 3.7. – Дизайн. Блок «Про нас» (декстопна версія)

Дизайн блоку «Про нас» зазнав певних змін у порівнянні з початковим прототипом. Було додано розширений текстовий опис місії та цінностей компанії, що дозволяє краще розкрити її ідеологію та підхід до роботи. Застосувались шрифти, кольори та інші графічні елементи для виділення потрібно контенту.



Рисунок 3.8. – Дизайн. Блок «Про нас» (мобільна версія)

У мобільній версії сайту блок «Про нас» було значно перероблено з метою покращення сприйняття інформації користувачами.

Щоб підсилити вплив інформації, використані спеціально відібрані шрифти, кольори та інші графічні елементи. Шрифти були підібрані для оптимальної читабельності на мобільних пристроях, забезпечуючи зручне сприйняття тексту користувачами навіть на невеликих екранах.

Кольорова палітра і графічні акценти були використані для візуального виділення ключових елементів контенту, таких як досягнення компанії. Це сприяє підкресленню важливості цих аспектів і допомагає відвідувачам швидше і краще зрозуміти філософію та професійний підхід компанії.

Дизайн блоку «Про нас» зазнав певних змін у порівнянні з початковим прототипом. Було додано розширений текстовий опис місії та цінностей компанії,



Рисунок 3.10. – Дизайн. Блок «Наші послуги» (мобільна версія)

Розташування блоків у мобільній версії також зберігає інтуїтивність і зрозумілість. Слайдерний елемент дозволяє переглядати послуги по одній, забезпечуючи оптимальне використання обмеженого екранного простору мобільних пристроїв. Кожен елемент в слайдері містить короткий опис, що дозволяє швидко звернутися до необхідної інформації.

Такий підхід до дизайну «Наші послуги» в мобільній версії сайту сприяє зручному і ефективному взаємодії з веб-ресурсом, забезпечуючи при цьому високий рівень візуальної привабливості та користувацького затишку.

Блок «Як ми працюємо» (рис. 3.11).

ЯК МИ ПРАЦЮЄМО



1. Дзвінок

Залишіть заявку на сайті і ми Вам передзвонимо

2. Зустріч

Зустрічаємось за чашкою кави. Обговорюємо усі Ваші побажання

5. Святкування

Ви насолоджуєтесь атмосферою та вашими гостями. Все під нашим чуйним керівництвом.

4. Підготовка

Розробка кількох варіантів проведення та підбір усіх фахівців

3. Контракт

Підписуємо договір у двох примірниках

Рисунок 3.11. – Дизайн. Блок «Як ми працюємо» (декстопна версія)

Дизайн блоку «Як ми працюємо» у порівнянні з прототипом вражає своєю структурованістю та доступністю. Кожен крок процесу роботи презентований чітко і лаконічно, з ілюстраціями, що ілюструють послідовність дій. Це значно полегшує розуміння користувачам того, як саме працює ваша команда і як вони можуть з вами співпрацювати.

Інформація подана таким чином, що кожен етап процесу виділяється окремо, що робить його легко сприйнятним і зрозумілим для відвідувачів сайту. Використання ілюстрацій допомагає візуально підкріпити кожен етап, роблячи навіть складні технічні процеси більш доступними.

Такий дизайн блоку «Як ми працюємо» не лише сприяє ясному розумінню робочого процесу вашої команди, але й підсилює професіональний і сучасний вигляд вашого сайту, що сприймається позитивно вашими клієнтами та партнерами.

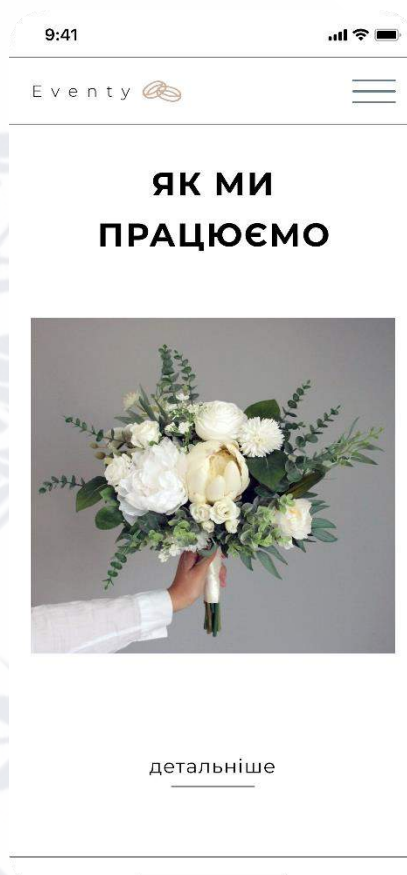


Рисунок 3.12. – Дизайн. Блок «Як ми працюємо» (мобільна версія)

У мобільній версії блок «Як ми працюємо» організований таким чином, щоб забезпечити зручний інтерфейс для користувачів. На головному екрані він представлений яскравою картинкою, що ілюструє загальну сутність робочого процесу вашої компанії. Ця ілюстрація створює враження і відображає основні моменти кожного етапу процесу.

Крім того, присутня кнопка "Детальніше", яка дозволяє користувачам дізнатися більше про кожен конкретний етап робочого процесу. Натискання на цю кнопку відкриває додаткову інформацію або деталізовані описи кожного кроку. Такий підхід дозволяє зберегти компактність головного екрану і одночасно надає можливість зацікавленим користувачам дізнатися більше, якщо вони цього бажають.

Один з найголовніших блоків «Розрахуйте вартість вашого заходу» (рис. 3.13).

РОЗРАХУЙТЕ ВАРТІСТЬ ВАШОГО ЗАХОДУ

Вид заходу: Весілля

Кількість гостей: 10 - 30

Час проведення: 1 година 2 години 3 години 7+ годин

Додаткові послуги:

- ☒ Фотограф
- ☐ Аніматор
- ☐ Відеограф
- ☐ Жива музика
- ☐ DJ
- ☐ Робота DJ

Даруємо знижку в 5% при розрахунку вартості заходу

Для отримання знижки, введіть код промокоду:

Рисунок 3.13. – Дизайн. Блок «Розрахуйте вартість вашого заходу»
(декстопна версія)

Дизайн блоку «Розрахуйте вартість вашого заходу» є значною розширенням в порівнянні з початковим прототипом, надаючи користувачам інтерактивну можливість самостійно розрахувати вартість організації свого заходу. Цей функціонал відіграє важливу роль у підвищенні комфорту і задоволення від користування сайтом, дозволяючи визначити приблизні витрати швидко та зручно.

Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс забезпечує простоту у виборі необхідних параметрів та опцій, що дозволяє користувачам легко налаштовувати вартість відповідно до своїх потреб. Графічне відображення результатів робить процес ще більш зрозумілим і прозорим, що сприяє кращому розумінню витрат та допомагає зробити обдуманий вибір.

Такий інтерактивний підхід не лише підвищує залучення користувачів до взаємодії з сайтом, а й сприяє позитивному враженню про компанію, демонструючи її інноваційність та увагу до потреб клієнтів.

9:41

Eventy

РОЗРАХУЙТЕ ВАРТІСТЬ ВАШОГО ЗАХОДУ

Вид заходу Весілля

Кількість гостей 10 - 30

Час проведення

1 година 3 години 5 годин 7+ годин

Додаткові послуги

☒ Фотограф ☐ Жива музика

☐ Аніматор ☐ Вокал

☐ Відеограф ☐ Робота DJ

Рисунок 3.14. – Дизайн. Блок «Розрахуйте вартість вашого заходу»
(мобільна версія)

У мобільній версії блок «Розрахуйте вартість вашого заходу» зберігає свою функціональність і зручність для користувачів. Інтерфейс оптимізований під малі екрани, зберігаючи простоту використання і ефективність.

На екрані мобільного пристрою користувачі мають можливість вибрати потрібні параметри та опції шляхом інтуїтивного вибору на сенсорному екрані. Графічне відображення результатів дозволяє швидко оцінити вартість заходу без зайвих кліків або скролінгу, що особливо важливо для зручності користувачів мобільних пристроїв.

Це допомагає підтримувати позитивне враження про компанію серед відвідувачів сайту та сприяє залученню нових клієнтів шляхом зручного та інтерактивного взаємодії з сервісом.

Блок «Галерея» (рис. 3.15).

ГАЛЕРЕЯ

< Весілля >



Рисунок 3.15. – Дизайн. Блок «Галерея» (декстопна версія)

Дизайн блоку «Галерея», який було впроваджено порівняно з початковим прототипом, вражає не лише своєю естетикою, але й функціональністю. Кожне зображення представлено як чітко оформлений елемент, що надає йому привабливий вигляд і привертає увагу користувачів.

Навігація по галереї відбувається легко і інтуїтивно, що дозволяє швидко переглядати різноманітні зображення та отримувати задоволення від їхнього розгляду. Графічне оформлення кожного елемента галереї сприяє створенню позитивного враження про веб-сайт, підсилює його естетичний вигляд і стимулює користувачів до подальшої активної взаємодії з ним.

Такий дизайн не лише відображає професіоналізм компанії в організації веб-сайту, але й сприяє залученню нових користувачів і підвищенню їхнього інтересу до подальшого вивчення наданої інформації та послуг.



Рисунок 3.16. – Дизайн. Блок «Галерея» (мобільна версія)

У мобільній версії блоку «Галерея» було додано функціонал слайдера, що дозволяє користувачам легко переглядати живі фотографії з організованих заходів. Кожне зображення представлене в якості чітко оформленого елемента, який привертає увагу та створює привабливий вигляд на екрані мобільного пристрою.

Навігація по галереї здійснюється зручним та інтуїтивно зрозумілим способом за допомогою слайдера. Користувачі можуть легко переглядати різноманітні фотографії з різних заходів, натискаючи на кнопку "детальніше", щоб дізнатися більше про кожне зображення.

Блок «Відгуки» (рис. 3.17).

ВІДГУКИ



Рисунок 3.17. – Дизайн. Блок «Відгуки» (декстопна версія)

Дизайн блоку «Відгуки», що був впроваджений порівняно з прототипом, привертає увагу не лише своєю естетикою, але й вмінням ефективно комунікувати позитивний досвід користувачів. Кожен відгук відображений в чіткому та організованому форматі, що робить їх легкими для читання та взаємодії. Елементи навігації дозволяють швидко переходити від одного відгуку до іншого, а використання графічних ефектів підкреслює автентичність та важливість поділених користувачами думок.

Цей дизайн не лише створює позитивне враження про веб-сайт, але й активно сприяє підвищенню довіри до бренду. Графічна привабливість блоку додає йому вишуканості, а функціональність робить його ідеальним інструментом для взаємодії з потенційними клієнтами. Такий підхід до відображення відгуків дозволяє користувачам легко зрозуміти переваги продуктів чи послуг і прийняти обдумане рішення про співпрацю з компанією.

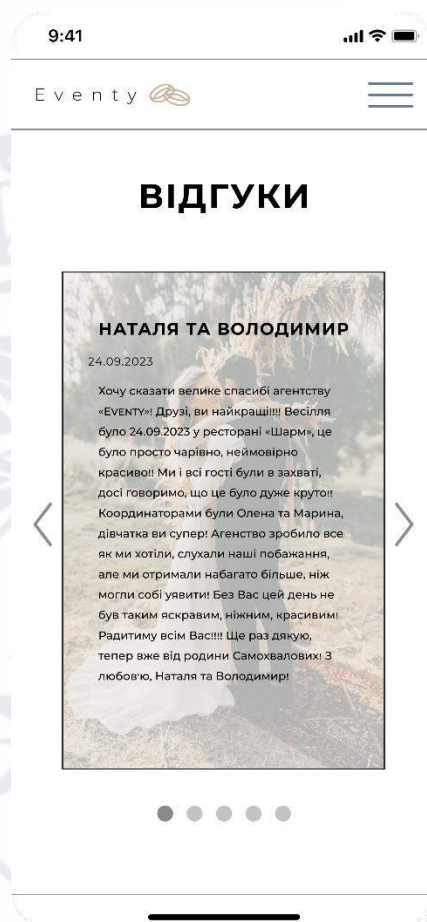


Рисунок 3.18. – Дизайн. Блок «Відгуки» (мобільна версія)

На мобільній версії блок «Відгуки» було адаптовано для оптимального відображення на екранах маленького розміру. Кожен відгук тепер представлений у вигляді каруселі, де фото пари, яка залишила відгук, використовується як фон для кожного окремого слайда.

Навігація по відгукам здійснюється шляхом прокрутки вліво або вправо, що забезпечує зручний доступ до різних відгуків без необхідності перезавантаження сторінки. Користувачі можуть швидко переглядати різні думки та враження про компанію, змінюючи слайди за допомогою інтуїтивно зрозумілих піктограм управління каруселлю.

Такий дизайн на мобільній версії не лише забезпечує естетичний вигляд блоку «Відгуки», але й підвищує зручність і приємність взаємодії з веб-сайтом на мобільних пристроях.

Блок «FAQ» (рис. 3.19).

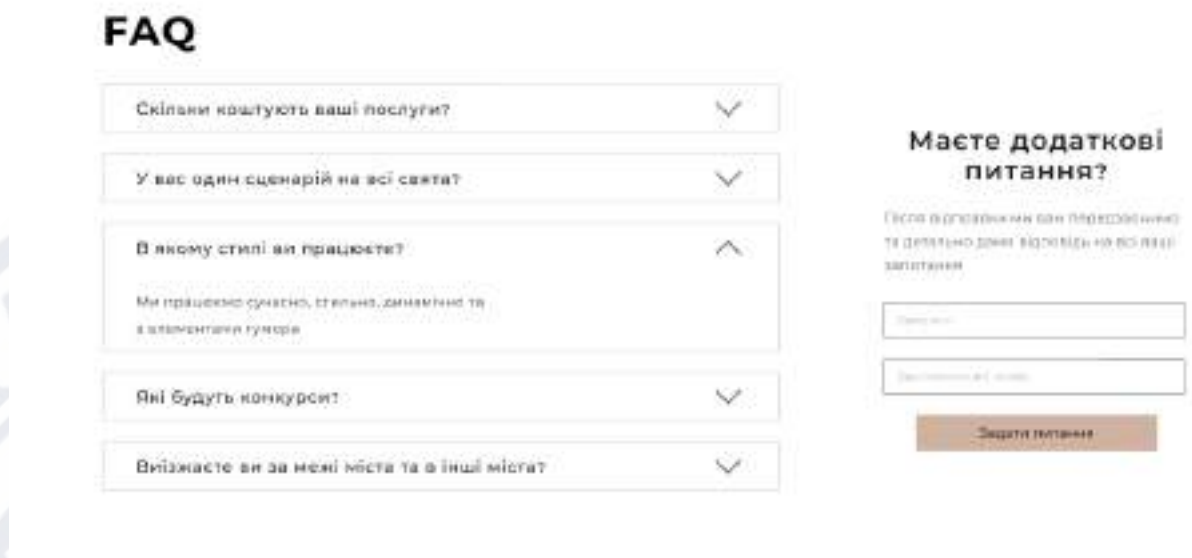


Рисунок 3.19. – Дизайн. Блок «FAQ» (декстопна версія)

Блок "FAQ" у новому дизайні порівняно з прототипом вражає своєю простотою та практичністю. Кожне питання і відповідь чітко відокремлені і структуровані, що робить їх легко зрозумілими та швидко доступними для користувачів. Графічне оформлення блоку допомагає визначити кожен елемент, забезпечуючи зручне навігування і читабельність контенту.

Крім того, лаконічний стиль викладу і використання мінімальних графічних акцентів роблять цей блок привабливим і легким у сприйнятті. Користувачі можуть швидко знайти відповіді на свої запитання без зайвих витрат часу, що позитивно впливає на їхній загальний досвід взаємодії з сайтом.

Такий дизайн "FAQ" не лише підвищує зручність використання веб-сайту, а й забезпечує ефективне комунікаційне середовище для користувачів, що шукають вичерпні відповіді на свої запитання.

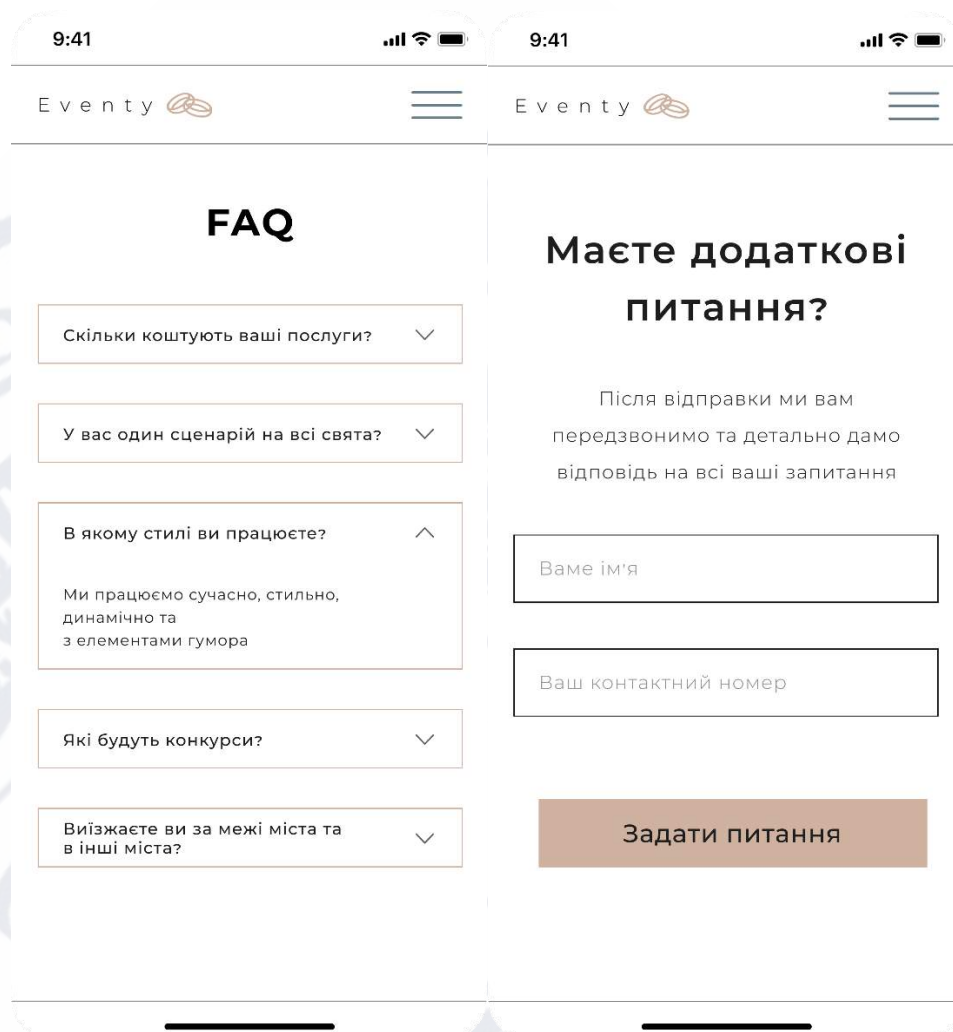


Рисунок 3.20. – Дизайн. Блок «FAQ» (мобільна версія)

У мобільній версії блок "FAQ" було організовано таким чином, щоб забезпечити зручність і чіткість інформації для користувачів. На першій сторінці розміщені питання та відповіді, кожен з яких чітко відокремлений із використанням підкреслень і графічних розділювачів. Текст питань та відповідей використовує лаконічний шрифт, що забезпечує легке сприйняття на маленьких екранах, а колір тексту і фону підібрані таким чином, щоб забезпечити читабельність та контраст.

На другій сторінці розташована форма для додаткових запитань. Ця сторінка відрізняється від першої застосуванням кнопки, вона має темний тон або відтінки, що контрастують з кольором тексту. Це робить форму видимою і виразною на фоні іншого контенту.

Всі елементи дизайну, включаючи кнопки, іконки та розділювачі, органічно вписані в загальну структуру сторінки, що допомагає забезпечити єдність і логічність блоку "FAQ".

І останній заключний блок у всіх сайтах є футер (рис. 3.21).

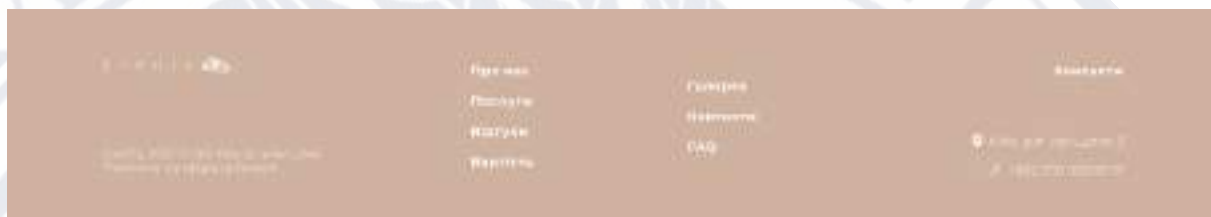


Рисунок 3.21 – Дизайн. Футер

Доданий у порівнянні з прототипом дизайн блоку "Футер" є важливою частиною будь-якого веб-сайту, оскільки він не лише закінчує візуальне оформлення сторінки, а й забезпечує користувачів зручним доступом до ключових інформаційних ресурсів та контактів. Професійно продумана структура блоку "Футер" відіграє важливу роль у зручності навігації та взаємодії з веб-сайтом, що сприяє позитивному досвіду користувача.

Кожен елемент футера ретельно розташований з урахуванням його функціонального призначення. Наприклад, основні посилання на розділи сайту розміщені таким чином, щоб були легко доступні та видимі, дозволяючи швидко переходити між різними секціями веб-ресурсу. Контактна інформація, також присутня у футері, надає користувачам можливість швидко зв'язатися з адміністрацією сайту або підтримкою клієнтів, що є важливою складовою для покращення сервісу та відповіді на питання користувачів.

Графічне оформлення блоку "Футер" ретельно підібране для забезпечення гармонійного вигляду всієї сторінки. Використання лаконічних іконок спрощує сприйняття інформації та додає естетичності, що створює позитивне враження від веб-сайту в цілому.

ВИСНОВКИ

У ході дослідження та аналізу було виявлено значний прогрес у сфері розробки та реалізації інформаційних систем для організації заходів. Розглянуті основні аспекти веб-дизайну, програмні засоби та інструменти веб-дизайну дозволили авторів створити продукт, що відповідає сучасним вимогам та потребам користувачів. Детальний аналіз процесу розробки та реалізації системи дозволив виявити ефективні стратегії та методи, які були успішно впроваджені в проєкті. Зокрема, інтеграція адаптивного дизайну та увага до вимог різних платформ дозволили створити продукт, який працює ефективно та зручно на будь-яких пристроях, включаючи комп'ютери, планшети та смартфони.

Важливим кроком у процесі створення інформаційної системи було створення візуалізації та розробка технічного завдання. Ескізи, макети та прототипи допомогли уявити фінальний продукт та відобразити основні функціональні та візуальні аспекти системи. Ретельне проектування кожного елементу та функції дозволило забезпечити високу якість і зручність користування продуктом.

Особлива увага до адаптивного дизайну та вимогам для адаптації до різних платформ виявилася критичною для успішності проєкту. Адаптивний дизайн дозволив забезпечити оптимальну роботу системи на різних пристроях, забезпечивши при цьому зручний та ефективний інструмент для користувачів. Ретельна робота над адаптивністю системи дозволила забезпечити зручний та однаково приємний досвід використання незалежно від пристрою, що значно підвищило задоволення користувачів від взаємодії з системою.

Результатом проведеного дослідження та розробки є інформаційна система, яка відповідає сучасним вимогам та забезпечує зручний та ефективний інструмент для організації різноманітних заходів та свят. Впровадження інноваційних підходів та стратегій у процесі розробки дозволило досягти успішного результату, який задовольнить потреби користувачів і сприятиме подальшому розвитку проєкту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ПОСИЛАНЬ

1. Що таке web-design? URL: <https://sitepractic.jimdofree.com/головна/теорія/> (дата звернення: 29.04.2024)
2. «Світ телекомунікації та інформатизації»: матеріали Міжнародної науково-технічної конференції студентства Державного університету телекомунікацій. Київ: ДУТ, 2019. 442 с.
3. Математичні методи, моделі та інформаційні технології у науці, освіті, економіці, виробництві. Маріупольський державний університет; уклад. Шабельник Т. В., Дяченко О. Ф., Морозова А. О., Лазаревська Ю.А. Маріуполь : МДУ, 2020. 317 с.
4. Adobe Illustrator. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator. (дата звернення: 29.04.2024)
5. Чи важко освоїти Фотошоп. URL: <https://wezom.academy/ua/slozhno-li-osvoit-fotoshop/> (дата звернення: 29.04.2024)
6. Щербань В.Ю., Нечипорук Є.І. Дизайн і розробка онлайн гри з застосуванням сервісу Figma. Праці VII Міжнародна науково-практична конференція «Мехатронні системи: інновації та інжиніринг». Київ, 2023. С. 200-201
7. Криворучко Інна. Можливості вебсервісу Canva для підтримки інклюзивного навчання. International Science Journal of Education & Linguistics. Vol. 3, No. 2, 2024, pp. С. 107-113
8. Медведєва, М.О., Колмакова, В.О., & Коровнік, І.С. (2021). Візуалізація навчального матеріалу: аналіз сучасних онлайн-сервісів. Інноваційна педагогіка, 2 (41), С. 128–132
9. П'єнтий О. П. Програма обробки зображень у графічному редакторі «Adobe Photoshop». Тербовлянський коледж культури і мистецтв. Тербовля, 2020. 117 с.
10. Журенко А. О. Використання веборієнтованих середовищ під час вивчення комп'ютерного дизайну на уроках інформатики у закладах середньої

освіти. Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г. Короленка. Полтава, 2023. 191 с.

11. Canva. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Canva> (дата звернення: 01.05.2024)

12. Етапи створення веб сайтів. URL: <https://webtune.com.ua/statti/web-rozrobka/etapy-stvorenniya-veb-sajtiv/> (дата звернення: 01.05.2024)

13. Планування. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Планування> (дата звернення: 01.05.2024)

14. Pro informatsiyu [On information]: Zakon Ukrayiny vid 2 zhovtnya 1992 r. № 2657-XII. Vidomosti Verkhovnoyi Rady Ukrayiny (Information of the Verkhovna Rada of Ukraine). 1992, 48, 650. Retrieved from URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2657-12#Text> VR [in Ukr.]. (дата звернення: 01.05.2024)

15. Доценко Д.В. Розробка дизайну сайту НПП «Інтелект України». Харківський національний університет радіоелектроніки. Харків, 2022. 45 с.

16. Гуменюк О. О. РОЗРОБКА UX/UI ДИЗАЙНУ СЕРВІСУ ПРИДБАННЯ КВИТКІВ ДО КІНОТЕАТРУ. Чорноморський національний університет імені Петра Могили. Миколаїв, 2022. 51 с.

17. Тестування UX прототипів. URL: <https://lpgenerator.ru/blog/2017/01/18/testirovanie-ux-prototipov-kak-neobhodimoe-zveno-razrabotki-produkta/> (дата звернення: 01.05.2024)

18. Етапи розробки сайту: як пройти шлях від ідеї до релізу. <https://wezom.com.ua/ua/blog/etapy-razrabotki-sajta> (дата звернення: 01.05.2024)

19. Цирульник М. С. Адаптивний веб-дизайн. Вісник студентського наукового товариства ДонНУ імені Василя Стуса. Вінниця, 2022. 293 с.

20. Адаптивний дизайн сайту: в чому переваги і чому це важливо. URL: <https://ag.marketing/blog/adaptyvnyy-dyzayn-saytu/> (дата звернення: 02.05.2024)

21. Адаптивний сайт - що це? URL: <https://ocean-agency.com.ua/ua/shcho-take-adaptyvniy-veb-dizain> (дата звернення: 02.05.2024)

22. Чемерис Г. Ю. UX/UI дизайн. Навчальний посібник для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн». Запоріжжя, 2021. 61 с.

23. Шевченко В. Форми візуалізації в сучасному журналі. Кіхвський національний університет імені Тараса Шевченка. Київ, 2013. 138 с.

24. Гамбургер (іконка). URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Гамбургер_\(іконка\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Гамбургер_(іконка)) (дата звернення: 02.05.2024)

25. Що таке call-to-action або CTA. URL: <https://marketing.link/uk/shho-take-call-to-action/> (дата звернення: 02.05.2024)

26. Півняк Г. Г., Бусигін Б. С., Дівізінюк М. М., Азаренко О. В., Коротенко Г. М., Коротенко Л. М. Тлумачний словник з інформатики. Національний гірничий університет. Дніпропетровськ, 2010. 87 с.

27. Загальні поради. Домашня сторінка сайту. Вимоги до оформлення. Запорізький національний університет. Запоріжжя. 7 с.

28. Що таке адаптивний сайт - навіщо він потрібен і як налаштувати. URL: <https://okay-cms.com/ua/article/chto-takoe-adaptivnyj-sajt---zachem-on-nuzhen-i-kak-nastroitc> (дата звернення: 05.05.2024)

29. Основи візуального редагування. Композиційні рішення при розробці дизайну. Запорізький національний університет. Запоріжжя. 15 с.

30. Романюк. О. Н., Кательніков Д. І., Косовець О. П. Веб-дизайн і комп'ютерна графіка. Вінницький національний технічний університет. Вінниця, 2007. 51 с.

31. Двірничук К. В., Вацек Д. О. Веб-програмування та веб-дизайн. Навчальний посібник. Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича. Чернівці, 2022. 112 с.

32. Що таке адаптивний дизайн сайту та як його зробити. URL: <https://hostiq.ua/blog/ukr/adaptive-design/> (дата звернення: 05.05.2024)

33. Desktop vs Mobile vs Tablet Market Share Worldwide. URL: <https://gs.statcounter.com/platform-market-share/desktop-mobile-tablet> (дата звернення: 05.05.2024)

34. Number of smartphone users worldwide from 2014 to 2029. URL: <https://www.statista.com/forecasts/1143723/smartphone-users-in-the-world>

(дата звернення: 05.05.2024)

35. 7 колірних схем для гармонійного дизайну. URL: <https://blog.depositphotos.com/ua/kolirni-shemy.html> (дата звернення: 05.05.2024)

36. Прокопович Т. Основи кольорознавства. Навчальний посібник. Друге видання, доповнене, перероблене. Волинський національний університет імені Лесі Українки. Луцьк, 2022. 116 с.

37. Тріади як схеми гармонійних кольорових поєднань. URL: <https://fashionista.ua/blog/triadi-yak-skhem-garmonijnikh-kolorovikh-poyednan-b36.html> (дата звернення: 10.05.2024)

38. Kabra Clothing. URL: <https://davidmadrigal.com/kabra> (дата звернення: 10.05.2024)



ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

Міністерство освіти і науки України
 Донецький національний університет імені Василя Стуса
 Український вільний університет (м. Мюнхен, Німеччина)
 Університет імені Яна Кохановського в Кельцях (м. Кельце, Польща)
 Національна школа політичних досліджень та публічного адміністрування (м.
 Бухарест, Румунія)
 Університет святих Кирила та Мефодія (м. Трнава, Словаччина)
 Київський національний університет будівництва та архітектури
 Київський національний університет культури і мистецтв
 Ужгородський національний університет
 Черкаський державний технологічний університет
 Національний університет «Львівська політехніка»
 Одеська національна академія зв'язку ім. О.С. Попова
 ГО «Центр аналізу та розвитку громадських комунікацій «ДІАЛОГ»»
 Інститут прикладної математики і механіки НАН України
 Громадська організація «Освітня фундація продуктового ІТ»
 Львівський національний університет імені Івана Франка
 Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя



ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ



І МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ

«Прикладні аспекти сучасних міждисциплінарних досліджень»

18 листопада 2022 року



м. Вінниця, вул. 600-річчя, 21

УДК 004.07

*Сімон К.А., здобувачка 3
курсу спеціальності 122 «Комп'ютерні
науки»*

*Горяшин А.С., асистент кафедри
інформаційних технологій*

ЗАХИСТ ІНФОРМАЦІЇ ПІД ЧАС РОБОТИ В ІНТЕРНЕТІ

Донецький національний університет імені В. Стуса, м. Вінниця

Інформаційна загроза — це потенційна можливість певним чином порушити інформаційну безпеку.

Під інформаційною безпекою розуміють захищеність даних та інфраструктури, що її підтримує, від будь-яких випадкових або зловмисних дій, результатом яких може стати нанесення шкоди безпосередньо даним, їхнім власникам або інфраструктурі, що підтримує інформаційну безпеку [1].

Види загроз інформаційній безпеці:

- отримання доступу до секретних або конфіденційних даних;
- порушення або повне припинення роботи комп'ютерної інформаційної системи;
- отримання доступу до керування роботою комп'ютерної інформаційної системи;
- знищення або спотворення даних.

Дані можуть бути відкриті, до деяких даних має доступ тільки певна група людей, а деякі дані — особисті, до них доступ може мати тільки одна людина.

Існує досить багато загроз. Основні з них:

- Потрапляння в інформаційну систему шкідливого програмного забезпечення: вірусів, троянських програм, мережесхроби, клавіатурних шпигунів, рекламних систем;

- Атаки хакерів;
- DdoS — атака на відмову в обслуговуванні, розподілена атака на відмову в обслуговуванні;
- Фішинг — вид шахрайства, метою якого є виманювання персональних даних у клієнтів онлайн-аукціонів, сервісів з переказу або обміну валюти, інтернет-магазинів тощо [2].

Залежно від можливих порушень у роботі системи та загроз несанкціонованого доступу до інформації численні види захисту можна об'єднати у такі групи: моральноетичні, правові, адміністративні (організаційні), технічні (фізичні), програмні. Зокрема, сучасні технології розвиваються в напрямку сполучення програмних та апаратних засобів захисту.

Для виявлення, знищення та попередження «електронних інфекцій» можна використовувати загальні засоби захисту інформації (копіювання інформації, розмежовування доступу до неї) та профілактичні заходи, які зменшують імовірність зараження. Останніми роками з'являються апаратні пристрої антивірусного захисту, наприклад спеціальні антивіруси - плати, які вставляються у стандартні слоти розширення комп'ютера. Але найбільш поширеним методом залишається використання антивірусних програм — спеціальних програм, призначених для виявлення і знищення комп'ютерних вірусів.

Антивірусні програми поділяють на кілька видів:

- **Програми-детектори** здійснюють пошук сигнатур вірусів. Недоліком детекторів є те, що вони можуть знаходити тільки ті віруси, які відомі їхнім розробникам, а отже, вони швидко застарівають.
- **Програми-доктори («фаги»)** не тільки знаходять заражені вірусами файли, а й «лікують» їх (видаляють з файла тіло програми-вірусу), повертаючи їх у початковий стан. Перед лікуванням файлів програма очищує оперативну пам'ять.
- **Програми-ревізори** запам'ятовують початковий стан програм, каталогів і системних областей, коли комп'ютер не заражений вірусом, а згодом,

періодично або за бажанням користувача, порівнюють поточний стан системи з початковим. Як правило, перевірка здійснюється відразу після завантаження операційної системи — контролюються довжина файла, його контрольна сума, дата і час модифікації та інші параметри.

- **Програми-фільтри («сторожа», «монітори»)** — резиденти програми, призначені для виявлення підозрілих дій при роботі комп'ютера. Після одержання відповідного повідомлення користувач може дозволити або відмінити виконання операції.
- **Програми-вакцини («імунізатори»)** модифікують програми і диски таким чином, що це не відбивається на роботі програм, але вірус, від якого проводиться вакцинація, вважає їх інфікованими. Це вкрай неефективний спосіб захисту.

Жодний з типів антивірусних програм не надає стовідсоткового захисту, тому слід дотримувати загальних правил і користуватись останніми розробками антивірусних лабораторій [3].

Список використаних джерел

1. <https://mozok.click/2153-osnovi-nformacynoyi-bezpeki-zagrozi.html>
2. <https://miyklas.com.ua/p/informatica/10-klas/informatciini-tehnologiyi-v-suspilstvi322205/informatciina-bezpeka-navchannia-v-interneti-321523/re-0cf3c5d6-6a11-458bb39d-889f102e9e71>
3. К. Мандиа, К. Просис. *Защита от вторжений. Расследование компьютерных преступлений*. М., 2005.

ДОДАТОК Б

Міністерство освіти і науки України
 Донецький національний університет імені Василя Стуса
 Український вільний університет (м. Мюнхен, Німеччина)
 Університет імені Яна Кохановського в Кельцях (м. Кельце, Польща)
 Національна школа політичних досліджень та публічного адміністрування (м.
 Бухарест, Румунія)
 Університет святих Кирила та Мефодія (м. Трнава, Словаччина)
 Київський національний університет будівництва та архітектури
 Київський національний університет культури і мистецтв
 Ужгородський національний університет
 Черкаський державний технологічний університет
 Національний університет «Львівська політехніка»
 Одеська національна академія зв'язку ім. О.С. Попова
 ГО «Центр аналізу та розвитку громадських комунікацій «ДІАЛОГ»»
 Інститут прикладної математики і механіки НАН України
 Громадська організація «Освітня фундація продуктового ІТ»
 Львівський національний університет імені Івана Франка
 Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя



ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ



І МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ

«Прикладні аспекти сучасних міждисциплінарних досліджень»

18 листопада 2022 року



м. Вінниця, вул. 600-річчя, 21

УДК 004.05

*Сімон К.А., здобувачка 3
курсу спеціальності 122 «Комп'ютерні
науки»*

*Ніколюк П. К., професор кафедри
інформаційних технологій*

СУЧАСНЕ 3D МОДЕЛЮВАННЯ

Донецький національний університет імені В. Стуса, м. Вінниця

3D-моделі – невід'ємна складова якісних презентацій та технічної документації, а також – основа для створення прототипу виробу.

Тривимірна графіка або 3D-моделювання – комп'ютерна графіка, що поєднує в собі прийоми і інструменти, необхідні для створення об'ємних об'єктів в тривимірному просторі.

Об'ємний рендеринг – це створення двовимірного растрового зображення на основі побудованої 3D-моделі. Це максимально реалістичне зображення об'ємного графічного об'єкту. Області застосування 3D-моделювання:

Тривимірна графіка незамінна у презентації майбутнього виробу. Для того, щоб розпочати виробництво необхідно намалювати, а потім створити 3D-модель об'єкту. А вже на основі 3D-моделі, за допомогою технологій швидкого створення прототипів (3D-друк, фрезерування, лиття силіконових форм і т.д.), складається реалістичний прототип майбутнього виробу.

За допомогою тривимірної графіки досягається максимально реалістичне моделювання міської архітектури і ландшафтів з мінімальними витратами.

Візуалізація архітектури будівель і ландшафтного оформлення дає можливість інвесторам і архітекторам відчувати ефект присутності в спроектованому просторі. Це дозволяє об'єктивно оцінити переваги проекту та усунути недоліки.

Сучасне виробництво неможливо уявити без промислового моделювання продукції. З появою 3D-технологій виробники отримали можливість значної економії матеріалів і зменшення фінансових витрат на інженерне проектування. З допомогою 3D-моделювання, дизайнери-графіки створюють тривимірні зображення деталей і об'єктів, які в подальшому можна використовувати для створення прес-форм і прототипів об'єкту.

Технологія 3D у створенні комп'ютерних ігор використовується вже понад десять років. В професійних програмах досвідчені фахівці вручну промальовують тривимірні ландшафти, моделі героїв, анімують створені 3D-об'єкти і персонажі, а також створюють концепт-арти (концепт-дизайни).

Вся сучасна кіноіндустрія орієнтується на кіно у форматі 3D. Для подібних зйомок використовуються спеціальні камери, здатні знімати в 3D-форматі. Крім того, за допомогою тривимірної графіки, для кіноіндустрії створюються окремі об'єкти і повноцінні ландшафти.

Технологія 3D-моделювання в архітектурі давно показали себе з найкращого боку. Сьогодні створення тривимірної моделі будівлі є незамінним атрибутом проектування. На підставі 3D-моделі можна створити прототип будівлі. Прототип може повторювати лише загальні обриси будівлі, або бути деталізованою збірною моделлю майбутньої будови.

Що ж стосується дизайну інтер'єрів, то, за допомогою технології 3D-моделювання, замовник може побачити, як виглядатиме його житло або офісне приміщення після проведення ремонту.

За допомогою 3D-графіки можна створити анімованого персонажу, «змусити» його рухатися, а також, шляхом проектування складних анімаційних сцен, створити повноцінний анімований відеоролик [1].

Додаток Blender

Програма для 3D-моделювання Blender є абсолютно безкоштовним пакетом створення комп'ютерної графіки. Зрозумілий і просунутий інтерфейс легко адаптується і перерозподіляється усіма елементами під себе, щоб всі необхідні інструменти постійно були під рукою. Додаток дозволяє за допомогою

великого асортименту інструментів здійснювати детальне проектування моделей і опрацювання їх об'ємних видів. Перетворення будь-якої моделі в керований тривимірний персонаж стало набагато простішим завдяки складним алгоритмам обчислення деформації.

Інструментами програми можуть бути оброблені, як прості дії, наприклад цикли пересування персонажа, так і складні - рух губ при розмові.

Програма 3DMonster

Більшість сучасних просторових редакторів є громіздкими, вимогливими до системних ресурсів і дорогими програмами. А цей інструмент для тих, хто тільки починає вивчати 3D-моделювання і поки не здатний працювати з професійними програмами. Він дозволяє створювати не тільки власні графічні тривимірні об'єкти, але і без спеціальних знань в області проектування записувати невеликі анімаційні фільми [2]. Також є багато інших програм, таких як: Sweet Home 3D, AutoCAD, SketchUP, Maya, 3DS Max, zBrush. У кожній з цих програм можна створити будь-яку 3D модель, чи навіть певне середовище, але й є програми загострені під певний вид моделі [3].

Список використаних джерел

1. 3D моделювання та візуалізація. URL: <https://koloro.ua/ua/3d-modelirovanie-ivizualizaciya.html> (дата звернення 21.09.2022)
2. Кращі програми для 3D-моделювання. URL: <http://hi-news.pp.ua/tehnika-tehnologyi/8831krasch-programi-dlya-3dmodelyuvannya.html> (дата звернення 11.03.2020)
3. Топ 25: найпопулярніші програми для 3D-моделювання. URL: <http://3dtoday.ru/blogs/news3dtoday/top-25-most-popular-program-for-3d-modeling/> (дата звернення 03.11.2021)



Комп'ютерні технології обробки даних

Матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції

8 грудня 2022 року

М. Вінниця

УДК 004.08

*Сімон К.А., студентка 3
курсу спеціальності 122
«Комп'ютерні науки»
Ніколюк П. К., професор кафедри
інформаційних технологій*

НЕЙРОННІ МЕРЕЖІ

Донецький національний університет імені В. Стуса, м. Вінниця

Нейронні мережі – це один з напрямків наукових досліджень в галузі створення штучного інтелекту (ШІ), в основі якого лежить прагнення імітувати нервову систему людини. В тому числі її (нервової системи) здатність виправляти помилки і самонавчатися. Все це, хоча і дещо грубо повинно дозволити змодельовати роботу людського мозку.

Історія розвитку нейронних мереж у науці і техніці бере свій початок з появи перших комп'ютерів або ЕОМ (електронно-обчислювальна машина) як їх називали в ті часи. Так ще в кінці 1940-х років такий собі Дональд Хебб розробив механізм нейронної мережі, чим заклав правила навчання ЕОМ, цих «протокомп'ютерів».

Подальша хронологія подій була наступною:

- У 1954 році відбувається перше практичне використання нейронних мереж в роботі ЕОМ.
- У 1958 році Франком Розенблатом розроблено алгоритм розпізнавання образів і математична анотація до нього.
- У 1960-х роках інтерес до розробки нейронних мереж трохи згас через слабкі потужності комп'ютерів того часу.
- І знову відродився вже в 1980-х роках, саме в цей період з'являється система з механізмом зворотного зв'язку, розробляються алгоритми самонавчання.
- До 2000 року потужності комп'ютерів зросли настільки, що змогли втілити найсміливіші мрії вчених минулого. У цей час з'являються програми розпізнавання голосу, комп'ютерного зору та багато іншого [1].

Багатошаровими нейронними мережами називаються структури що складаються не менше як з двох прошарків: вхідний і вихідний. До складу мереж можуть бути включені проміжні, приховані шари. У випадку, коли мережа складається лише з двох шарів, то вхідний шар прирівнюється до прихованого шару. В багатошарових нейронних мережах обмін сигналами здійснюється тільки нейронами, які не розташовані в одному шарі.

У межах одного шару взаємодії нейронів не відбувається. Інформація передається від вхідного шару до вихідного, функція зворотного зв'язку відсутня.

Структура односпрямованої тришарової мережі приведена на рис. 1

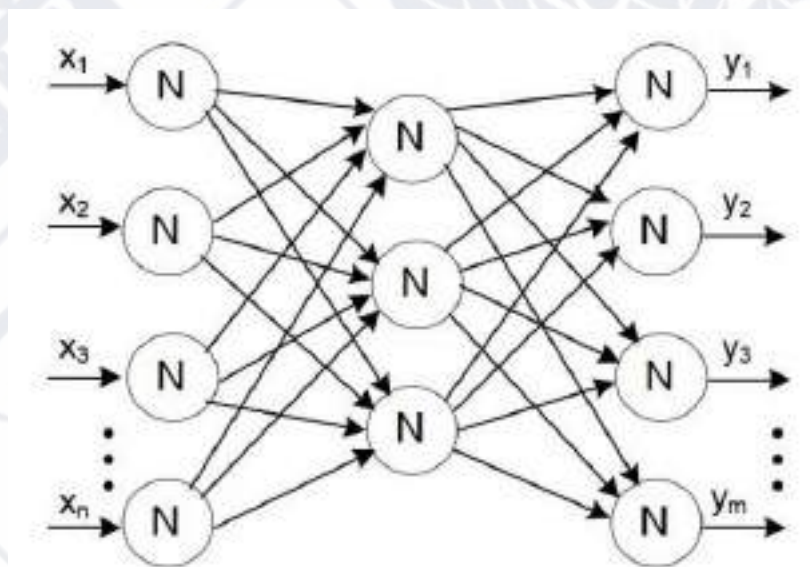


Рис. 1 – Структура тришарової нейронної мережі

Другою назвою методу «навчання з учителем» є навчання під наглядом. Навчання відбувається в наступний спосіб: спочатку вхідні значення з навчальної послідовності подаються на вхід мережі, після чого послідовно розраховуються вихідні значення кожного нейрона від вхідного до вихідного шару. Далі визначається реакція мережі на сигнал, отриманий на її вхід.

Необхідно так модифікувати ваги мережі, щоб вихідне значення максимально досягло базового значення. Це і є головна ідея алгоритмів розглянутого класу, оскільки «вчитель» зазначає, якою має бути реакція мережі

[2].

Область застосування штучних нейронних мереж з кожним роком все більш розширюється. Завдання, які вирішують за допомогою нейромодельовання:

1. **Класифікація образів.** Визначення належності вхідного образу (наприклад, мовного сигналу чи рукописного символу), який представлено

вектором ознак, до одного чи кількох попередньо визначених класів. До відомих застосувань відносяться розпізнавання букв, розпізнавання мови, класифікація сигналу електрокардіограми.

2. **Кластеризація/категоризація.** При вирішенні задачі кластеризації, що відома також як класифікація образів "без вчителя", навчальна множина з визначеними класами відсутня. Алгоритм кластеризації засновано на подібності образів і розміщення близьких образів в один кластер. Застосовують кластеризацію для видобутку знань, стиснення даних і дослідження властивостей даних.

3. **Апроксимація функцій.** Припустимо, що є навчальна вибірка $((x_1, y_1), (x_2, y_2), \dots, (x_n, y_n))$ (пари даних вхід-вихід), яка генерується невідомою функцією F , яка спотворена шумом. Завдання апроксимації полягає в знаходженні невідомої функції F . Апроксимація функцій необхідна при рішенні численних інженерних і наукових задач моделювання.

4. **Передбачення/прогноз.** Нехай задані n дискретних відліків $\{y(t_1), y(t_2), \dots, y(t_n)\}$ у послідовні моменти часу $t_1, t_2, \dots, t_n$. Завдання полягає в передбаченні значення $y(t_{n+1})$ у деякий майбутній момент часу t_{n+1} . Передбачення/прогноз мають значний вплив на прийняття рішень у бізнесі, науці й техніці (передбачення цін на фондовій біржі, прогноз погоди).

5. **Оптимізація.** Численні проблеми в математиці, статистиці, техніці, науці, медицині й економіці можуть розглядатися як проблеми оптимізації. Задачею алгоритму оптимізації є знаходження такого рішення, яке задовольняє системі обмежень і максимізує чи мінімізує цільову функцію.

6. **Пам'ять, що адресується за змістом.** В традиційних комп'ютерах звертання до пам'яті доступно лише за допомогою адреси, що не залежить від змісту пам'яті. Більш того, якщо допущено помилку в обчисленні адреси, то може бути знайдена зовсім інша інформація. Асоціативна пам'ять, чи пам'ять, що адресується за змістом, буде доступною за вказівкою заданого змісту. Вміст пам'яті може бути викликано навіть за частковим фрагментом або спотвореним змістом. Асоціативна пам'ять є потрібною при створенні мультимедійних інформаційних баз даних.

7. **Керування.** Розглянемо динамічну систему, задану сукупністю $\{u(t), y(t)\}$, де $u(t)$ є вхідним керуючим впливом, а $y(t)$ - виходом системи в момент часу t . В системах керування з еталонною моделлю метою керування є розрахунок такого вхідного впливу $u(t)$, при якому система діє за бажаною траєкторією, яка задана еталонною моделлю. Прикладом є оптимальне керування двигуном.

Незважаючи на переваги нейронних мереж в певних областях над традиційними обчисленнями, існуючі нейромережі не є досконалими рішеннями. Вони навчаються і можуть робити "помилки" [3].

Список літератури

1. НЕЙРОННІ МЕРЕЖІ: ЇХ ЗАСТОСУВАННЯ, РОБОТА. URL: <https://www.poznavayka.org/uk/nauka-i-tehnika-2/neyronni-merezhi-yih-zastosuvannyarobota/> (дата звернення 23.10.2021)
2. Інтелектуальні системи автоматизації : монографія / Аврунін О. Г., Владов С. І., Петченко М. В., Семенець В. В., Татарінов В. В., Тельнова Г. В., Філатов В. О., Шмельов Ю. М., Шушляпіна Н. О. – Кременчук : Видавництво «НОВАБУК», 2021.
3. Осовський С. Нейронні мережі для обробки інформації/Станіслав Осовський. Пров. з польського І.Д. Рудинського. - М.: Фінанси та статистика, 2002.

ДОДАТОК Г

Міністерство освіти і науки України
Донецький національний університет імені Василя Стуса
Київський національний університет будівництва і архітектури
Черкаський державний технологічний університет
Київський національний торговельно-економічний університет
Львівський національний університет імені Івана Франка
Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя
Громадська організація «Освітня фундація продуктового ІТ»

ISSN (print): 2708-5821

Матеріали

V ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
ЗДОБУВАЧІВ, АСПІРАНТІВ ТА МОЛОДИХ ВЧЕНИХ

24 травня 2024 року

*Матеріали надруковані в авторській редакції. Достовірність
поданої інформації лежить на авторах публікацій.*

УДК 004.451.84/.514

Сімон К.А., здобувачка 4 курсу спеціальності 122 «Комп'ютерні науки» Зелінська О. В., канд. техн. наук., доцент, доцент кафедри інформаційних технологій

ВИКОРИСТАННЯ ПРИНЦИПІВ UX/UI ДИЗАЙНУ У РОЗРОБЦІ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ЗАХОДІВ

Донецький національний університет імені В. Стуса, м. Вінниця

Ефективний UX і UI дизайн є основними складовими успішного розроблення будь-якої інформаційної системи. UX, або взаємодія з користувачем, визначає враження користувача від використання інтерфейсу, спрямований на створення задоволення та позитивних емоцій під час користування продуктом [1]. UI (User Interface) – це дизайн користувацького інтерфейсу, який фокусується на візуальній складовій та естетиці. Він включає в себе розробку шрифтів, кольорів, графіки, іконок, розташування елементів на екрані. UI-дизайнер робить інтерфейс не лише красивим, але й зручним, зрозумілим та інтуїтивно зрозумілим.

UX та UI дизайн тісно пов'язані аспекти розробки успішного інтерфейсу. UX є основою, на якій базується UI. UI, у свою чергу, представляє візуальне втілення концепції UX [2].

Врахування та ефективне використання цих принципів дозволяє створювати інформаційні системи, що задовольняють потреби користувачів та забезпечують їх задоволенням від користування.

Основні принципи UX/UI дизайну:

Пристосування інтерфейсу до потреб користувача є одним з ключових принципів UX/UI дизайну. Це означає, що інтерфейс повинен бути створений з урахуванням потреб та очікувань цільової аудиторії. Мінімалізм і простота в дизайні також важливі. Спрощений та лаконічний дизайн полегшує сприйняття та навігацію для користувачів.

Ще одним важливим принципом є полегшення навігації та взаємодії з системою. Чітка та логічна структура допомагає користувачам швидко знаходити потрібну інформацію та функції [3]. Також важливо забезпечити доступність та використання стандартів, що забезпечить сумісність та зручність для широкого кола користувачів. Нарешті, використання психології

користувача для поліпшення UX допомагає створювати більш ефективні та привабливі інтерфейси.

Застосування UX/UI дизайну у розробці інформаційної системи для організації заходів.

У розробці інформаційних систем для організації заходів критично важливо враховувати потреби аудиторії. Наприклад, система має бути спроектована так, щоб легко знаходити інформацію про різні заходи, реєструватися на них та купувати квитки. Створення інтуїтивно зрозумілих інтерфейсів дозволяє користувачам легко та з комфортом користуватися системою [4].

Максимально ефективна взаємодія з системою є ключовою для зручного планування та участі у заходах. Наприклад, швидкий доступ до календаря подій, можливість фільтрувати заходи за різними критеріями, такими як дата, тип події і т.д., є важливими аспектами оптимізації [5].

Використання аналізу взаємодії користувачів з системою дозволяє збирати дані про їхню поведінку та реакції на інтерфейс. Ці дані можуть бути використані для подальшого вдосконалення інформаційної системи.

Приклади успішного впровадження UX/UI дизайну в системи організації заходів.

Один з прикладів успішного впровадження UX/UI дизайну - це мобільні додатки для планування подій. Такі додатки забезпечують користувачам можливість швидко та зручно переглядати та реєструватися на заходи, отримувати сповіщення про них, додавати їх у свій календар тощо.

Іншим прикладом є веб-платформи з можливістю реєстрації на заходи та покупки квитків. Ці платформи забезпечують зручний інтерфейс для користувачів, що дозволяє швидко та легко здійснювати реєстрацію на заходи та оплату квитків.

Також існують розвинуті системи організації заходів для корпоративного сектору з вдосконаленим UX/UI дизайном. Ці системи допомагають організаторам подій ефективно планувати та керувати корпоративними заходами за допомогою зручного та інтуїтивно зрозумілого інтерфейсу.

Вплив UX/UI дизайну на ефективність інформаційної системи для організації заходів:

UI та UX сприяють безперебійному користувацькому досвіду для споживачів, що взаємодіють з продуктами або послугами. Важливо зазначити, що ці аспекти мають вплив не лише на поверхневому рівні, але й у контексті SEO [6]. SEO - це набір заходів, які включають в себе внутрішню та зовнішню оптимізацію з метою підвищення рейтингу сайту в пошукових системах [7]. Існує шість способів, як UX/UI можуть мати вплив на SEO:

- Клікабельність (якісний UX/UI може підвищити ймовірність того, що користувачі натиснуть на результати пошуку).
- Час витримки (чим привабливіший UX/UI, тим більше часу користувачі проводять на сайті перед поверненням до пошукових результатів).
- Відвідування сторінок (ефективний UX/UI спонукає користувачів відвідувати більше сторінок сайту).
- Конверсії (добре розроблений сайт з відмінним UX/UI може підвищити кількість конверсій, таких як підписки або продажі).
- Якість контенту (UX/UI може впливати на сприйняття якості контенту користувачами та, відповідно, на рейтинг сайту в пошукових системах).
 - Голосовий пошук (якісний UX/UI дизайн може позитивно вплинути на ранжирування в голосовому пошуку) [6].

Ефективний UX/UI дизайн інформаційної системи для організації заходів може суттєво вплинути на її успішність та ефективність. Зокрема, забезпечення задоволення користувачів від взаємодії з системою, зменшення кількості помилок та непорозумінь під час користування нею, а також підвищення загального рівня використання системи є важливими аспектами.

Список використаних джерел

1. У чому різниця між UX і UI <https://redstone.media/shcho-take-ux-ui-dysayn#:~:text=>
2. Що таке UX-дизайн та його принципи. <https://outsourcing.team/uk/blog/design/shho-take-ux-dizajn-ta-jogo-printsipi/>
3. Norman, Donald A. "The Design of Everyday Things." Basic Books, 2013.
4. Світові лідери в дослідженні користувацького досвіду. <https://www.nngroup.com/>
5. Kuniavsky, Mike. "Observing the User Experience: A Practitioner's Guide to User Research." Morgan Kaufmann, 2012.
6. UX/UI та його вплив на SEO. <https://www.ranktracker.com/uk/blog/ux-ui-and-itsimpact-on-seo/>
7. <https://serpstat.com/uk/blog/sho-take-seo-prosuvannya-sajtiv/>
8. Зелінська О.В., Колосова К.К. Огляд методів UX-досліджень під час створення ІТ-продуктів. Вісник здобувачського наукового товариства Донецького національного університету імені Василя Стуса. 2022. Вип. 14. Т. 1. С. 267-270. URL: <https://jvestniksss.donnu.edu.ua/article/view/12827>

Декларація щодо унікальності текстів роботи
та невикористання матеріалів інших авторів без посилань

ДЕКЛАРАЦІЯ
про дотримання академічної доброчесності

Я, Сімон Катерина Агндріївна, студентка «Комп'ютерних наук», спеціальності №122, що нижче підписалась, розуміючи та підтримуючи загальновизнані засади справедливості, доброчесності та законності,

ЗОБОВ'ЯЗУЮСЬ:

дотримуватися принципів та правил академічної доброчесності, що визначені законодавством України, локальними нормативними актами Донецького національного університету імені Василя Стуса, положеннями, правилами, умовами, визначеними іншими суб'єктами, та не допускати їх порушення.

ПІДТВЕРДЖУЮ:

що мені відомі положення статті 42 Закону України «Про освіту»;
що у даній роботі не представляла/представляв чийсь роботи повністю або частково як свої власні. Там, де я скористалася/скористався працею інших, я зробила/зробив відповідні посилання на джерела інформації;

що дана робота не передавалась іншим особам і подається вперше, не порушує авторських та суміжних прав закріплених статтями 21-25 Закону України «Про авторське право та суміжні права», а дані та інформація не отримувались в недозволений спосіб.

УСВІДОМЛЮЮ:

що ця робота може бути перевірена університетом на плагіат або інші порушення академічної доброчесності, в тому числі з використанням спеціалізованих сервісів;

що у разі порушення академічної доброчесності, до мене можуть бути застосовані процедури, передбачені законодавством України та Кодексом академічної доброчесності та корпоративної етики Донецького національного університету імені Василя Стуса, іншими локальними нормативними актами університету, та я можу бути притягнута/притягнутий до академічної відповідальності.

(дата)

(підпис)