

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра мультимедійного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Розробка дизайну веб-сайту онлайн-галереї

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Мультимедійний дизайн

Виконала: студентка групи БДм2-21

Чубарєва Д. Р.

Науковий керівник к. т. н., доц.

Хиневич Р.В.

Рецензент д. філос.

Астанін М.О.

Київ 2025

АНОТАЦІЯ

Чубарева Д.Р. Розробка дизайну веб-сайту онлайн-галереї. – Рукопис.

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2025 рік.

В кваліфікаційній роботі розроблено дизайн сучасного веб-сайту в стилі онлайн-галереї з роботами викладачів Київського національного університету технологій та дизайну. Обрано творче джерело, виконано аналіз творчого джерела, розроблено макет сайту і та його дизайн. Проведено аналіз інших веб-сайтів на подібні теми, аналіз методів обробки, вибір обладнання, режимів розробки. Проведено підбір кольорової палітри сайту, підбір робіт для розміщення.

Ключові слова: *картини, штучний інтелект , макет сайту.*

SUMMARY

Chubareva D. Development of the design of the online gallery website. – The manuscript.

Qualification work for obtaining a bachelor's degree in the specialty 022 Design - Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2025.

In the qualification work, the design of a modern website in the style of an online gallery with the works of teachers at the Kyiv National University of Technologies and Design was developed. A creative source was selected, an analysis of the creative source was performed, a site layout and its design were developed. An analysis of other websites on similar topics was conducted, processing methods were analyzed, equipment was selected, and development modes were selected. The color palette of the site was selected, and works for placement were selected.

Key words: *paintings, artificial intelligence, site layout.*

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1 ФОРМУВАННЯ ВЕБ-ДИЗАЙНУ ТА ЙОГО МІСЦЕ У СВІТІ	8
1.1 Походження та розвиток веб-дизайну	8
1.2 Поява онлайн-галерей та їх розвиток	18
1.3 Веб-дизайн для онлайн-галерей в Україні	22
Висновки до розділу 1	25
РОЗДІЛ 2 БАЗОВІ АСПЕКТИ Й ПРАВИЛА ПРОЄКТУВАННЯ ВЕБ-ДИЗАЙНУ	27
2.1 Особливості створення дизайну веб-сайтів	27
2.2 Розробка макету сайту	32
2.3 Інтеграція штучного інтелекту в структуру веб-сайту	36
Висновки до розділу 2	45
РОЗДІЛ 3 СТВОРЕННЯ ДИЗАЙНУ ВЕБ-САЙТУ «ON-GALLERY»	47
3.1 Підготовчий етап	47
3.2 Формування концепції дизайну та візуального стилю	51
3.3 Завершальні етапи проекту	57
Висновки до розділу 3	60
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	62
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	64
ДОДАТКИ	69

ВСТУП

В умовах стрімкого розвитку цифрового простору візуальне оформлення веб-сайтів виконує не лише естетичну функцію, а й слугує важливим засобом взаємодії з користувачем. Те, як виглядає інтерфейс, впливає на перші враження, викликає або ж гасить інтерес, а також полегшує або ускладнює орієнтацію у структурі сайту. Таким чином, веб-дизайн трансформується з декоративного елементу на ключовий інструмент цифрової комунікації.

У сучасному цифровому середовищі онлайн-галереї виступають важливою платформою для публікації творів художників, дизайнерів, фотографів та інших фахівців візуальної сфери. Проте, не зважаючи на численні сервіси, далеко не кожен із них пропонує інтерфейс із достатнім рівнем якості, інтуїтивності та естетичної цілісності. Тому розробка дизайну веб-сайту онлайн-галереї залишається надзвичайно актуальною задачею, оскільки крім зручності демонстрації контенту необхідно забезпечити користувачу комфортну та зрозумілу взаємодію із цифровим середовищем.

Метою дослідження є створення сучасного, функціонального та естетично збалансованого дизайну веб-сайту, який забезпечить зручність користування і водночас підкреслить візуальну ідею проєкту.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати особливості сучасного веб-дизайну та принципи UX/UI.
2. Визначити вимоги до дизайну онлайн-галереї, типу веб-сайту.
3. Створити концепцію дизайну з урахуванням всіх вимог.
4. Створити макети інтерфейсу з адаптивною структурою.
5. Здійснити оцінку ефективності дизайну.

Об'єктом дослідження є процес проектування дизайну макетів веб-інтерфейсів.

Предметом дослідження є методи, принципи та засоби розробки дизайну веб-сайтів онлайн-галерей.

Методи дослідження: аналіз наукових і фахових джерел з веб-дизайну та інтерфейсного проектування; метод моделювання при створенні макетів сайту; методи UX-досліджень (спостереження, аналіз поведінки користувачів); практичне тестування адаптивності та зручності дизайну.

Елементи наукової новизни одержаних результатів. Запропоновано новий підхід до UX/UI-дизайну веб-галерей, що поєднує візуальну та просторову гармонію з емоційним впливом інтерфейсу. Визначено критерії ефективності UX/UI-рішень і вперше застосовано концепцію просторової гармонізації для покращення когнітивного комфорту.

Практичне значення: розроблено дизайн макета веб-сайту онлайн-галереї «On-Gallery». Отримані результати можуть бути використані при створенні веб-сайтів творчих портфоліо, онлайн-галерей, цифрових виставок. Запропонований підхід до дизайну можна адаптувати для інших типів візуальних платформ, що потребують поєднання функціональності та естетики.

Апробація результатів дослідження.

1. Участь у IX Міжнародної наукової конференції «Науковий простір: актуальні питання, досягнення та інновації», м. Вінниця, 23 травня 2025 р. (Додаток А).

2. Оформлення документів для реєстрації авторського права на твір. (Додаток Б)

Публікації:

1. Чубарева Д., Хиневич Р. Розробка дизайну веб-сайту онлайн-галереї. Матеріали IX Міжнародній наукової конференції «Науковий простір: актуальні питання, досягнення та інновації», м. Вінниця. 23 травня 2025 р. С. 718-720 (Додаток В)

Структура і обсяг роботи. КРБ складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (58 найменувань) та додатків.

РОЗДІЛ 1

ФОРМУВАННЯ ВЕБ-ДИЗАЙНУ ТА ЙОГО МІСЦЕ У СВІТІ

1.1. Походження та розвиток веб-дизайну

У сучасному інформаційному середовищі, де кількість веб-користувачів росте шаленими темпами, постала нагальна потреба в упорядкуванні потоку цифрових даних. Відповіддю на цю проблему стало формування концепції веб-дизайну — дисципліни, що поєднує естетику й інженерний підхід до створення інтерфейсів. Зі зростанням мережевого контенту з'явилася вимога не лише якісно демонструвати інформацію, а й забезпечувати чітку й послідовну структуру сторінок, яка полегшує навігацію користувача. Фактично, веб-дизайн трансформувався в критичний елемент архітектури сайту, де естетична привабливість переплітається з функціональністю та інтерактивністю.

Перші прояви веб-дизайну сягають до середини 1980-х років, коли вчені та інженери в наукових установах (зокрема в CERN) були змушені шукати способи упорядкування передавання даних між віддаленими комп'ютерними системами. На той час передавання відбувалося через базові мережеві протоколи та гранично спрощені текстові інтерфейси. Однак такі рішення виявлялися зайве технічними й малозрозумілими пересічному користувачеві. Хоча ще не існувало чіткого розуміння веб-дизайну, саме тоді почали формуватися концепції упорядкування цифрового контенту за допомогою інтуїтивних та наочних засобів його представлення.

Ранні віхи веб-дизайну починаються наприкінці 1980-х, коли мережа залишалася переважно закритим середовищем для передачі даних між науковими та військовими структурами. Тоді користувачеві пропонували лише текстові інтерфейси, засновані на базових мережевих протоколах, які суттєво ускладнювали процес користування онлайн-матеріалами. Переломним моментом стало створення World Wide Web – проєкту, ініційованого Тімом

Бернерсом-Лі, завданням якого було створити єдину платформу гіперпосилань для обміну науковими документами між дослідниками з різних країн [8]. Вже в серпні 1991 року на сервері CERN він оприлюднив першу веб-сторінку, написану на HTML з інструкціями щодо роботи в новому середовищі. Це рішення проклало шлях до побудови систем навігації на основі гіперпосилань, які в подальшому стали центральним елементом інтерфейсної архітектури веб-сторінок.

У перші роки розвитку веб-сторінок їхній інтерфейс складався майже виключно з текстових елементів, без жодних графічних блоків або декоративних деталей. Ці ресурси орієнтувалися передусім на інженерів і вчених, які працювали в академічних чи оборонних структурах. Для створення сторінок використовували базову HTML-розмітку без застосування CSS, JavaScript чи кольорової палітри — вся увага зосереджувалася на точній передачі текстових матеріалів. Одразу ж закладалися принципи, що пізніше лягли в основу веб-дизайну: гіперпосилання для зв'язку розрізнених документів, лінійна послідовність подачі інформації та продумане розташування елементів на сторінці [16].

Як тільки Інтернет здобув широку популярність і з'явилися перші графічні браузері, зокрема Mosaic (рис. 1.1.1), мережа почала виходити за межі суто текстового середовища. Mosaic уперше об'єднав текстовий і растровий контент на одній сторінці, дозволивши показувати зображення поряд із текстом. Це спричинило трансформацію веб-простору: сайт перестав бути інженерним інструментом, а зацікавив широку аудиторію — не лише фахівців, а й звичайних користувачів. Уже з цього часу увага розробників поступово зрушила на естетику та зручність інтерфейсів. Так почав формуватися новий етап у веб-дизайні, коли поряд із текстовими блоками з'явилися перші графічні елементи, що засвідчили народження окремої дисципліни. Становлення веб-дизайну як галузі відбулося тоді, коли технологічні підходи поєдналися з принципами візуального оформлення та дослідженням поведінки користувача. Це згодом призвело до активного використання растрових зображень,

різноманітних шрифтових рішень, насиченої кольорової палітри і чітко продуманих макетів сторінок [26].

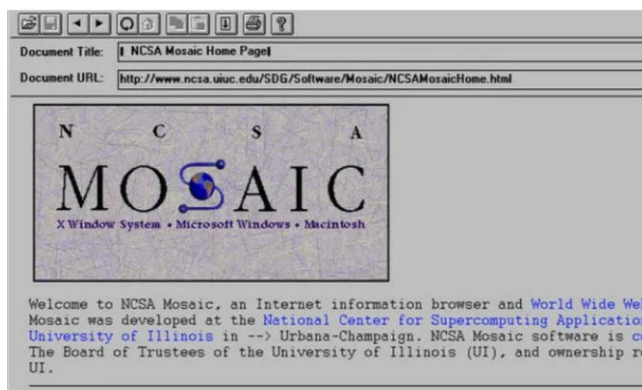


Рис. 1.1.1. Mosaic, перший веб-браузер, 1993 р. [26]

Графіка почала відігравати важливу роль у сприйнятті інформації. У 1995 році компанія Netscape випустила Navigator, що став новим стандартом перегляду веб-сторінок. (рис. Г.1.) Саме в цей період з'являються перші дизайнерські підходи до побудови інтерфейсів: кольірні схеми, банери, таблиці для розташування блоків, елементи кнопок та форм зворотного зв'язку. У 1996 році компанія Microsoft представила браузер Internet Explorer з підтримкою каскадних таблиць стилів (CSS). Ця технологія дозволила відокремити візуальне оформлення від змісту сторінки, зробивши процес розробки більш гнучким і масштабованим. CSS відкрив можливості для контролю кольорів, шрифтів, відступів, розташування елементів. З цього моменту веб-дизайн почав сприйматися не як допоміжна частина розробки, а як повноцінна творча та інженерна діяльність. Стали формуватись професійні ролі — веб-дизайнерів, UI/UX-спеціалістів, фронтенд-розробників. (рис. Г.2.)

Упродовж 2000-х років веб-дизайн зазнав стрімкого розвитку та еволюції, що було зумовлено як технічним прогресом, так і зростаючими очікуваннями користувачів. У цей період відбувається активне впровадження концепції user-centered design — дизайну, орієнтованого на потреби й поведінку кінцевого користувача. Веб-сайти починають проєктуватися не лише з технічної точки зору, а й з урахуванням зручності навігації, інтуїтивної взаємодії та доступності контенту для різних категорій користувачів [8].

Крім того, важливою віхою стає поширення адаптивної верстки, що дозволяє інтерфейсам коректно відображатися на пристроях із різними розмірами екранів — від настільних комп'ютерів до мобільних телефонів. Це значною мірою підвищило доступність сайтів і задоволеність користувачів.

Одночасно з цим посилюється увага до стандартизації коду: активно впроваджуються сучасні версії HTML, CSS, а також рекомендації W3C, що сприяє кращій сумісності веб-ресурсів із різними браузерами. Особливу вагу набувають питання юзабіліті (зручності використання), читабельності тексту, логічної та послідовної структури інтерфейсу, що забезпечує комфортне сприйняття інформації та ефективну взаємодію з веб-сайтом[34].

Стало періодом активного формування сучасних підходів до веб-дизайну, коли зовнішня естетика дедалі тісніше інтегрується з функціональністю та орієнтацією на користувача. Саме в цей час веб-дизайн остаточно перестає бути виключно технічним процесом створення інтерфейсів і перетворюється на мультидисциплінарну сферу, що охоплює графічний дизайн, інформаційну архітектуру, психологію сприйняття, інтерфейсні технології та дослідження поведінки користувача (UX-дизайн) [35].

Поява концепцій responsive design (адаптивний дизайн), accessibility (доступність для людей з особливими потребами), а також активне використання аналітики користувацької поведінки стали свідченням того, що веб-дизайн орієнтується не лише на естетичне оформлення, а й на глибоке розуміння потреб та очікувань цільової аудиторії. Зростає роль візуальної ієрархії, типографіки, модульних сіток і зручної навігації як ключових інструментів підвищення ефективності веб-ресурсів.

У цей період усе більшого значення набуває стандартизація веб-технологій, впровадження CSS3, HTML5, а згодом і JavaScript-фреймворків, що дозволяють створювати інтерактивні та динамічні сайти без втрати стабільності або продуктивності. Паралельно з цим формуються нові професійні ролі — такі як UX-дизайнер, UI-дизайнер, interaction designer — що свідчить про ускладнення вимог до якості веб-продуктів. У 1996 році було представлено CSS

(Cascading Style Sheets), що дало змогу розділити контент і візуальне оформлення. Ця технологія зробила можливим гнучке форматування сторінок: зміна шрифтів, кольорів, розміщення елементів без зміни HTML-коду. Поява CSS означала перехід до більш організованого дизайну та дала змогу дизайнерам створювати привабливі сайти з урахуванням користувацького досвіду. Водночас розвиваються концепції юзабіліті та доступності, закладаючи основи сучасного UI/UX-дизайну [9].

Саме впродовж 2000-х років веб-дизайн поступово трансформується з ремесла ентузіастів у повноцінну, самостійну професійну галузь, що стрімко інтегрується в бізнес-процеси, маркетинг і культуру візуальної комунікації. Якщо у 1990-х роках розробка сайтів була переважно справою технічних спеціалістів, які поєднували функціональність із мінімальним візуальним оформленням, то з початку нового тисячоліття веб-дизайн починає дедалі більше опиратися на принципи художнього проектування, ергономіки та сприйняття візуального середовища користувачем.

У центрі цієї трансформації — пошук гармонійного поєднання естетики, функціональності, зручності та технологічної інноваційності. Веб-дизайнер більше не просто «малює сайт» — він формує цифровий досвід користувача, де кожен піксель виконує комунікативну функцію. З'являється потреба в системному мисленні, глибокому розумінні потреб цільової аудиторії, здатності адаптуватися до технологічних змін, що відбуваються з неймовірною швидкістю.

Окрему роль у професіоналізації веб-дизайну відіграє впровадження нових технологій і платформ: стандартизація HTML і CSS, зростання популярності CMS, розвиток JavaScript-бібліотек та зростання швидкості інтернету. Усе це створює передумови для того, щоб веб-сайти стали не лише інформативними, а й візуально привабливими, доступними й адаптивними.

Також у цей період помітно зростає значення дизайну як інструменту впливу на поведінку користувача. Сайти більше не є лише «вітринами» — вони перетворюються на інтерактивні майданчики, де важлива кожна деталь:

розташування кнопок, кольорова палітра, шрифт, спосіб подачі контенту. Усе це відбивається в новій парадигмі дизайну, орієнтованій на користувацький досвід (UX), що стане визначальною у наступному десятилітті.

Однією з революцій стала поява шрифтів, оптимізованих для екранів. Завдяки Google Fonts та подібним сервісам дизайнери отримали інструменти для підбору виразної типографіки, що стало важливою складовою естетики сайтів. Веб-дизайн вийшов за межі простого розташування блоків — почалася робота з текстом як з художнім елементом [25].

2000-ті стали своєрідною епохою становлення веб-дизайну як галузі, в якій тісно переплітаються мистецтво, інженерія, психологія сприйняття та комунікаційні технології. Цей період заклав основи сучасного дизайну інтерфейсів і продемонстрував, що зовнішній вигляд сайту — це не просто “краса заради краси”, а стратегічний інструмент взаємодії між брендом і його аудиторією.

Термін "Web 2.0", уведений Тімом О'Райлі у 2004 році, означав новий етап у розвитку інтернету, орієнтований на інтерактивність та соціальну взаємодію. У веб-дизайні це проявилось у:

- використанні округлених кутів, градієнтів, великих кнопок і тіней;
- створенні інтерфейсів, що нагадують реальні об'єкти (skeuomorphism);
- зростанні ролі користувацького досвіду (UX) і зручної навігації.

На зміну статичним сайтам приходять динамічні платформи на базі CMS, наприклад: WordPress, Joomla, Drupal, які дозволяють змінювати контент без участі програмістів. Поширення JavaScript-бібліотек jQuery, Prototype спрощує створення інтерактивних елементів — анімації, слайдерів, випадаючих меню. Якщо на ранніх етапах розвитку веб-дизайну дизайнер виконував здебільшого роль “художника HTML-таблиць”, створюючи прості сітки сторінок за допомогою табличної верстки та елементарних кольорових схем, то вже у 2000-х роках його функціонал стрімко змінюється. Дизайнер більше не просто оформлює сторінки — він починає мислити як дослідник, стратег і аналітик користувацького досвіду (UX). Відбувається якісний зсув від суто візуального

оформлення до глибокого аналізу поведінки аудиторії, що взаємодіє з цифровими інтерфейсами.

У цей період активно впроваджується практика А/В тестування, яка дозволяє шляхом порівняння варіантів інтерфейсів визначити найефективніші рішення щодо дизайну, текстів, кольорів чи розміщення елементів. Веб-дизайнер перетворюється на аналітика, що працює з реальними даними: показниками клікабельності, конверсій, часом перебування на сторінці тощо.

Паралельно з розвитком веб-дизайну у 2000-х роках набирає популярності інструмент heatmap-аналітики — метод візуалізації зон активності користувачів на сайті. За допомогою таких сервісів, як Hotjar або Crazy Egg, дизайнери отримують цінну інформацію про те, куди саме користувачі клікають, які ділянки екрану залишаються ігнорованими, а які елементи інтерфейсу привертають і утримують увагу. Ці дані дають змогу приймати рішення з оптимізації дизайну на основі реальної поведінки користувачів, а не лише на основі припущень чи суб'єктивних вражень. Завдяки цьому підходу інтерфейс стає більш ефективним, а користувацький досвід — комфортнішим та інтуїтивнішим.

Водночас у цей період активно формуються фундаментальні поняття інформаційної архітектури — системи організації, структурування та логіки подання контенту на сайті. Замість хаотичного розміщення блоків інформації виникають чіткі та продумані сценарії користувацьких шляхів (user journeys), які допомагають передбачити і спрямувати дії відвідувачів. Розробляються картки сайту (sitemaps), прототипи і wireframes, що слугують основою для подальшого візуального дизайну. Такий підхід забезпечує зручну навігацію, сприяє інтуїтивному розумінню структури ресурсу і робить користування сайтом максимально зрозумілим і логічним.

Особливу увагу починають приділяти й питанню доступності (accessibility) — принципам проєктування, які гарантують повноцінний і рівноправний доступ до цифрових продуктів для людей з різними видами інвалідності. Веб-дизайнери уважно працюють над забезпеченням

контрастності кольорів, масштабованістю шрифтів, підтримкою навігації за допомогою клавіатури, сумісністю із програмами екранного озвучення (screen readers). Це не просто технічна вимога, а прояв етики відповідального дизайну, коли естетика і креативність не повинні стати бар'єром для розуміння або виключення будь-кого з цифрового простору. Завдяки цим підходам веб-сайти стають інклюзивними і комфортними для максимально широкої аудиторії, що відповідає сучасним стандартам гуманності та соціальної відповідальності.

З 2000-х років суттєво зростає увага до інклюзивності веб-дизайну, зокрема — до створення сайтів, доступних для людей із порушеннями зору, слуху, моторики, когнітивних та інших особливостей. Це стало важливим кроком у напрямку цифрової рівності, коли інтернет повинен бути зручним і безбар'єрним для всіх, незалежно від фізичних чи ментальних особливостей [28].

Ще у 1999 році була опублікована перша версія WCAG 1.0 (Web Content Accessibility Guidelines) — міжнародного стандарту, розробленого консорціумом W3C. Він заклав базові принципи доступності: сприйнятність, функціональність, зрозумілість і стабільність. У 2008 році з'явилась суттєво оновлена версія — WCAG 2.0, яка охопила ширший спектр потреб користувачів, зробила акцент на тестованості та технологічній гнучкості. Згодом були ухвалені й WCAG 2.1 (2018), що ще глибше врахували мобільні пристрої, сенсорні екрани та потреби людей з когнітивними порушеннями. (рис. Г.1.)

Веб-дизайн починає враховувати критичні аспекти доступності: достатній контраст між текстом і фоном, щоб інформацію могли читати люди з порушеннями зору; масштабованість шрифтів без втрати структури; альтернативний текст до зображень для озвучення скрін-рідерами; субтитри та транскрипції аудіо; логічна і передбачувана навігація, що дозволяє користуватись сайтом без миші, лише з клавіатури або адаптивних пристроїв; помірне використання анімації або можливість її вимкнення для уникнення епілептичних тригерів чи проблем зі сприйняттям.

Також велике значення надається семантичній структурі HTML-коду: правильне використання тегів заголовків, списків, форм та елементів навігації дозволяє програмам для читання з екрану інтерпретувати сторінки коректно. В результаті, доступність перестає бути лише технічним параметром — вона перетворюється на філософію дизайну, яка прагне зробити цифровий світ відкритим, безпечним і людським для кожного.

Упродовж 2000-х років веб-дизайн упевнено виходить із фази експериментального хаосу до більш структурованого, візуально впізнаваного простору. Формуються перші глобальні дизайнерські тренди, які згодом стають основою для подальших стандартів UI/UX.

Одним із визначальних явищ цього періоду стало активне використання Flash-технології від Adobe (раніше Macromedia Flash). Flash надавав змогу створювати інтерактивні анімації, мультимедійні презентації, міні-ігри та навіть повноцінні сайти з унікальною навігацією. Це породжує нову хвилю дизайнерських підходів: з'являються "сайти-візитки" у стилі шоукейсу, що акцентують на креативності, а не лише на інформативності. Проте Flash-сайти часто не відповідали вимогам доступності, були важкими для завантаження та несумісними з мобільними пристроями. Уже наприкінці 2000-х його популярність почала згасати [5].

Також у цей період розквітає банерна реклама — веб-простір буквально "вибухає" спливаючими вікнами, анімованими GIF-банерами та інтерактивними рекламними вставками. Це породжує як нову економіку (монетизація сайтів через рекламу), так і реакцію користувачів — бажання мати "чистіший", більш функціональний інтерфейс, що врешті-решт приведе до появи AdBlock і мінімалістичних трендів у дизайні [6].

Серед візуальних рішень цього десятиліття панували градієнти, об'ємні кнопки, тіні, "скляні" ефекти (glassmorphism), 3D-елементи. Цей підхід часто називають skeuomorphic — тобто прагнення до візуального наслідування фізичних об'єктів, щоб зробити цифрове середовище інтуїтивним і "знайомим".

Водночас у професійному середовищі веб-дизайнерів зростає зацікавлення типографікою, яка перестає бути просто технічним засобом і стає повноцінною частиною айдентики сайту. З'являються перші "альтернативні" веб-шрифти, а згодом — і сервіси на кшталт Google Fonts , які зробили типографіку гнучкою і демократичною (рис. Д.1.)

Зі стрімким зростанням популярності смартфонів і планшетів у 2010-х роках, веб-дизайн вступає в нову фазу, що докорінно змінює підхід до розробки інтерфейсів. Користувач більше не обмежується десктопом — взаємодія із сайтом відбувається всюди: у транспорті, на прогулянці, на кухні. Це породжує нові вимоги: швидке завантаження, інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, мінімалістична навігація, зручність взаємодії одним пальцем. Люди очікують, що сайт буде працювати не просто «нормально», а ідеально — незалежно від розміру екрана, орієнтації пристрою чи швидкості з'єднання.

У відповідь на ці виклики розвивається адаптивний (responsive) дизайн — підхід, який дозволяє веб-сайту гнучко змінювати свою структуру, стилі та компонування залежно від параметрів пристрою. Це не просто зміна масштабу, а переосмислення вмісту й інтерфейсу під конкретний контекст використання. Тепер сторінка може приховати непотрібні елементи, змінити розміщення блоків, обрати більший розмір кнопок для легшого натискання пальцем, тощо.

Поява адаптивного дизайну також стимулювала перегляд етики дизайну: ідея "усім усе однаково" більше не працює. Дизайнери починають думати категоріями гнучкості, доступності, сценаріїв використання, і створюють продукти, які вміють підлаштовуватися під реальні життєві обставини користувачів.

Цей перехід до мобільної ери був би неможливим без технічного підґрунтя, яке сформувалося у 2010-х роках. Основу становлять гнучкі сітки (flexible grids) — система модулів, що дозволяє створювати макети, які автоматично пристосовуються до ширини екрана. Медіа-запити (CSS Media Queries) дали змогу стилізувати елементи залежно від розміру екрана,

орієнтації, роздільної здатності чи типу пристрою, фактично зробивши сайт “живим” — здатним до самоперетворення.

Важливу роль відіграли й фреймворки — зокрема Bootstrap, створений розробниками Twitter у 2011 році. Він запропонував набір готових компонентів, сіток і стилів, що суттєво пришвидшили та стандартизували розробку адаптивних інтерфейсів [11]. Іншими словами, веб-дизайнери отримали інструмент, який дозволив фокусуватись на ідеї, не витрачаючи години на базову верстку (рис. Е.1.).

Паралельно утверджується концепція "mobile-first" — філософія, згідно з якою проектування інтерфейсу починається не з десктопної, а з мобільної версії. Це не лише про розміри екранів, а й про пріоритети контенту: що найважливіше показати, як мінімізувати взаємодію, як зробити досвід максимально зручним за умов обмеженого простору.

Цей підхід змінив саму логіку дизайну: тепер зручність і простота — не компроміс, а відправна точка. І саме це заклало фундамент для сучасного UX-дизайну.

1.2. Поява онлайн-галерей та їх розвиток

Перші онлайн-галереї з'явилися наприкінці 1990-х — на початку 2000-х років, що було безпосереднім наслідком значного зростання доступності Інтернету для широких верств населення, а також суттєвого покращення пропускної здатності мережі. Ці технічні зміни створили умови для ефективної передачі графічної інформації з прийнятною якістю та швидкістю, що раніше було значною мірою обмежено через існуючі технічні бар'єри. Зокрема, підвищення швидкості Інтернет-з'єднання та розвиток цифрових форматів зображень дозволили створити більш функціональні та зручні для користувачів платформи, що вивело мистецтво за межі традиційних фізичних просторів — музеїв, виставкових залів, приватних колекцій — у глобальний цифровий простір [24].

Цей технологічний прорив став каталізатором формування першого покоління віртуальних виставкових платформ, які не лише розширили аудиторію споживачів мистецтва, але й суттєво вплинули на розвиток цифрового мистецтва та онлайн-культури в цілому. Зокрема, важливим прикладом такого інноваційного підходу стала онлайн-галерея “The Web Museum”, заснована в 1995 році Гаррі Кемпом, яка стала одним із перших пілотних проєктів у сфері цифрової презентації мистецтва. Ця платформа зібрала у відкритому доступі класичні шедеври світового мистецтва, що дозволило широкому загалу ознайомитися з культурною спадщиною без обмежень фізичного простору чи часу. Аналогічно, платформа ArtNet, яка почала активно розвиватися з 1999 року, відкрила нові можливості для продажу та експозиції творів мистецтва в інтернет-середовищі, об’єднуючи художників, колекціонерів і мистецькі установи на єдиній цифровій платформі.

Виникнення перших онлайн-галерей позначило початок нової епохи у мистецькій комунікації, в якій цифрові технології слугували засобом не лише презентації, а й збереження, популяризації та комерціалізації мистецьких творів. Ці платформи сприяли демократизації доступу до мистецтва, розширили межі творчої взаємодії між авторами та аудиторією, а також стимулювали подальший розвиток цифрових інструментів для візуального мистецтва, що є актуальним і в сучасних умовах постійної цифровізації суспільства.

Онлайн-галереї початкового періоду розвитку, хоча й мали суттєві функціональні обмеження порівняно з сучасними платформами, вже виконували надзвичайно важливу роль у культурній сфері. Вони значно розширювали аудиторію мистецьких творів, роблячи їх доступними для користувачів із різних куточків світу незалежно від географічного розташування або фізичних можливостей відвідати традиційні виставкові простори. Таким чином, ці платформи стали першою ланкою у процесі глобалізації культурного обміну, започаткувавши трансформацію традиційної арт-індустрії у цифрову епоху, яка згодом отримала динамічний розвиток.

На початковому етапі онлайн-галереї виконували функцію віртуальних виставкових залів, орієнтуючись на базову організацію контенту. Вони забезпечували систематизацію та каталогізацію творів мистецтва, створювали прості та інтуїтивно зрозумілі навігаційні системи, а також впроваджували мінімальний набір інтерактивних елементів. Основною метою таких платформ було підвищення загальної доступності мистецького контенту для широкого кола користувачів, що включало як професійних мистецьких критиків і дослідників, так і звичайних відвідувачів, зацікавлених у культурному збагаченні та саморозвитку.

Із розвитком технологій і появою більш досконалих інструментів веб-дизайну відбувався поступовий перехід від статичних ресурсів до більш інтерактивних і мультимедійних платформ. Онлайн-галереї почали впроваджувати мультимедійні елементи, такі як аудіо- та відеоконтент, інтерактивні виставки, можливості для зворотного зв'язку та комунікації між митцями і глядачами, а також інтеграцію з популярними соціальними мережами. Ці нововведення сприяли не лише підвищенню рівня залученості аудиторії, а й розширенню функціоналу платформ, які почали виконувати роль не тільки виставкових майданчиків, а й ефективних інструментів маркетингу, просування та продажу мистецьких творів, а також створення спільнот за інтересами.

Особливої уваги набуло технологічне оновлення онлайн-галерей у 2000-х роках, яке суттєво розширило їх функціональні можливості. Впровадження інтерактивних елементів дозволило створити більш динамічну та гнучку взаємодію користувачів із контентом, включаючи покращену візуалізацію творів мистецтва, можливість масштабування та детального перегляду зображень, а також використання відеоекскурсій і 3D-турів. Ці технології сприяли формуванню ефекту присутності та занурення у віртуальний виставковий простір, що значно підвищило емоційне сприйняття та інтерес до представлених творів [24].

Еволюція онлайн-галерей від простих віртуальних виставкових залів до комплексних інтерактивних платформ відображає загальну тенденцію розвитку цифрової культури та технологій, а також демонструє потенціал цифрових інструментів у розширенні доступу до мистецтва, формуванні нових форматів культурної взаємодії і зміцненні глобальної арт-спільноти.

Важливим кроком стала інтеграція з соціальними мережами, що дозволяє розширити аудиторію та підвищити рівень залучення користувачів через спільний обмін контентом, коментарі та обговорення. Для ефективної організації експозицій і швидкого доступу до необхідної інформації широко застосовуються бази даних, які оптимізують структуру каталогів і забезпечують зручний пошук за різними критеріями — автор, стиль, період тощо.

Паралельно з цим посилюється увага до UI/UX-дизайну, що спрямовано на створення інтуїтивно зрозумілого, приємного для сприйняття та зручного у навігації інтерфейсу. Цей підхід покликаний забезпечити максимально комфортний досвід користувачів, стимулюючи їх до більш глибокого вивчення колекцій та повторних відвідувань платформи. В результаті онлайн-галереї перестають бути просто цифровими архівами, трансформуючись у сучасні інтерактивні платформи, що активно взаємодіють із своєю аудиторією.

Онлайн-галереї виконують ключову роль у демократизації доступу до мистецтва, усуваючи географічні, мовні та соціальні бар'єри. Вони створюють рівні умови для ознайомлення з культурними цінностями незалежно від місця проживання або соціального статусу користувачів. Такий підхід сприяє збереженню та популяризації культурної спадщини, а також підтримує розвиток локальних митців, надаючи їм платформу для презентації творчості ширшій аудиторії.

Крім того, онлайн-галереї стимулюють формування нових творчих спільнот, об'єднуючи людей зі спільними інтересами та сприяючи активній взаємодії між митцями, колекціонерами і глядачами. Особливу значимість ці ресурси набувають в умовах карантинних обмежень і пандемій, коли фізичний доступ до музеїв і виставкових залів є суттєво обмеженим. У таких ситуаціях

онлайн-галереї виступають надійним інструментом збереження культурного життя, забезпечуючи безперервність доступу до мистецьких цінностей.

1.3. Веб-дизайн для онлайн-галерей в Україні

За останнє десятиліття в Україні відбувся значний розвиток цифрової культури, який особливо яскраво проявився в сфері мистецтва. Традиційно мистецька діяльність зосереджувалась у фізичних просторах — музеях, галереях, виставкових залах, які були основними майданчиками для демонстрації творів і спілкування митців із глядачами. Однак із розвитком цифрових технологій та поширенням інтернету мистецтво почало активно виходити за межі традиційних локацій, переміщуючись у віртуальний простір. Це змінило не лише спосіб презентації творчості, а й сутність культурного обміну, розширивши аудиторію та надавши можливість більшій кількості людей долучатися до мистецьких процесів [2,3].

Онлайн-галереї сьогодні вже не є просто інструментом для демонстрації цифрових копій творів мистецтва. Вони перетворилися на потужні культурні платформи, що виконують функції цифрових хабів, об'єднуючи митців, кураторів, освітян та глядачів. Завдяки таким платформам створюються умови для формування міждисциплінарних спільнот, розвитку творчих колаборацій та проведення освітніх заходів, що значно підсилює культурний вплив і сприяє збереженню культурної спадщини. Водночас онлайн-галереї відкривають нові можливості для поширення мистецтва поза межами великих міст і культурних центрів, забезпечуючи рівний доступ до творчості незалежно від місця проживання користувачів.

Суттєвим аспектом розвитку цифрових мистецьких платформ є їхня здатність долати бар'єри між поколіннями та культурними традиціями. Онлайн-галереї сприяють інтеграції локальних культурних особливостей у глобальний контекст, що створює унікальний синтез традицій і новаторства. Вони також виконують важливу роль у популяризації маловідомих митців і творів, фіксуючи цифрові архіви, які мають потенціал для використання в

наукових дослідженнях, освітніх програмах і культурних ініціативах. Таким чином, цифровий мистецький простір стає не лише майданчиком для експозиції, а й інструментом культурного збагачення та розвитку громадянського суспільства.

Водночас розвиток такого складного цифрового середовища пов'язаний із низкою технологічних, організаційних та соціальних викликів. З одного боку, розробники та дизайнери зіштовхуються із завданням створення інтерфейсів, які поєднують естетичну привабливість із високою функціональністю та простотою використання. Забезпечення інтуїтивно зрозумілої навігації, адаптивності сайту до різноманітних пристроїв — від смартфонів до десктопів — та оптимізації швидкості завантаження є критично важливими для збереження інтересу користувачів. З іншого боку, з огляду на різноманітність цільової аудиторії, важливо враховувати її різні потреби: від молоді, що активно користується цифровими технологіями, до людей із обмеженими фізичними можливостями, для яких має бути забезпечена максимальна інклюзивність та доступність платформи.

Ці вимоги стають каталізатором для розробки інноваційних рішень, що включають використання сучасних технологій, таких як штучний інтелект, машинне навчання, а також передові методи адаптивного дизайну і мультимедійних інтерактивних елементів. Впровадження систем автоматичного аналізу та тегування художніх творів дозволяє покращити пошук і персоналізацію контенту, підвищуючи рівень залученості користувачів. Застосування чат-ботів і віртуальних асистентів допомагає оптимізувати користувацький досвід, надаючи швидку підтримку і покращуючи орієнтацію в структурі сайту.

Варто підкреслити, що українські розробники та митці успішно поєднують у своїх проєктах локальні культурні особливості з глобальними тенденціями цифрової трансформації. Це дозволяє створювати унікальні цифрові платформи, які не лише відображають національну ідентичність, а й відповідають міжнародним стандартам якості та інноваційності. В результаті

мистецтво стає більш доступним, інтерактивним та живим, відкриваючи нові горизонти для творчої самореалізації, освіти і культурного діалогу.

Отже, розвиток онлайн-галерей в Україні є важливою складовою процесу цифровізації культури, що має потенціал трансформувати традиційні моделі мистецької комунікації. Він сприяє демократизації доступу до мистецтва, підтримці творчих ініціатив і формуванню динамічного культурного середовища, яке відповідає викликам і можливостям сучасного світу.

Виклики:

1. Обмежені ресурси та бюджет.

Для більшості українських художників, музеїв та невеликих галерей фінансування залишається неможливим. Вартість створення якісного, сучасного веб-сайту часто перевищує можливості бюджетів, особливо якщо мова йде про інтерактивні функції, адаптивність і безпеку.

2. Недостатній рівень цифрової грамотності.

Частина культурних установ і митців стикається з браком знань щодо ефективного використання онлайн-платформ. Це уповільнює впровадження сучасних рішень і змушує шукати максимально прості та зрозумілі інтерфейси.

3. Проблеми з доступністю (accessibility).

Онлайн-галереї мають бути доступними для людей з обмеженими можливостями. В Україні це питання поки що не набуло великої уваги, але веб-дизайнери все частіше впроваджують стандарти WCAG для підвищення інклюзивності.

4. Технічні обмеження інфраструктури.

Незважаючи на покращення інтернет-з'єднання в Україні, все ще існують регіони з повільним інтернетом або нестабільним покриттям. Це впливає на вибір технологій, оптимізацію швидкості завантаження та загальний UX.

Рішення:

1. Використання адаптивного дизайну і простих CMS.

Застосування адаптивного дизайну (responsive design) гарантує комфортне використання сайту на будь-яких пристроях — від смартфонів до десктопів.

Також популярні системи управління контентом (WordPress, Tilda, Webflow) дозволяють створювати якісні сайти без значних витрат.

2. Оптимізація контенту та швидкості завантаження.

Використання сучасних форматів зображень (WebP), лінз кешування та мінімалізму у дизайні покращують швидкість роботи сайту, що особливо важливо для користувачів із повільним інтернетом.

3. Покращення UX/UI з урахуванням культурних особливостей.

Українські дизайнери враховують локальні культурні особливості, кольорові символи та традиції, щоб зробити інтерфейси ближчими і зрозумілішими для місцевої аудиторії.

4. Інтеграція з соціальними мережами та мультимедіа.

Сучасні онлайн-галереї активно використовують соцмережі, відеоекскурсії, інтерактивні презентації, що підвищує залучення аудиторії і робить досвід більш живим.

5. Підвищення інклюзивності.

Впровадження WCAG та інших стандартів допомагає створювати сайти доступними для людей із порушеннями зору, слуху чи моторики, що відкриває мистецтво для ширшого кола користувачів.

Висновки до розділу 1

У результаті проведеного аналізу визначено, що ключовими складовими ефективного веб-дизайну є продумане використання візуальної ієрархії, типографіки, модульних сіток та інтуїтивно зрозумілої навігації. Ці елементи не лише формують естетично привабливий інтерфейс, а й істотно впливають на зручність користування, що є критично важливим для підвищення залученості та задоволеності користувачів.

Візуальна ієрархія дозволяє структурувати інформацію за ступенем її важливості, що сприяє ефективній передачі повідомлення і знижує когнітивне навантаження на відвідувачів сайту. Типографіка, у свою чергу, забезпечує читабельність та підтримує загальний стиль, що впливає на емоційне

сприйняття ресурсу. Використання модульних сіток сприяє гармонійному розміщенню елементів, підтримуючи цілісність і баланс візуального ритму, а зручна навігація забезпечує логічний та послідовний шлях користувача, підвищуючи комфорт взаємодії.

Виявлено, що поява нових спеціалізованих професійних ролей, таких як UX-дизайнер, UI-дизайнер та interaction designer, відображає ускладнення вимог до сучасних веб-продуктів. Це свідчить про те, що веб-дизайн перестає бути суто творчою діяльністю, спрямованою лише на візуальне оформлення сторінок, і набуває статусу комплексного процесу, орієнтованого на формування цілісного цифрового досвіду. Такий підхід враховує потреби користувачів, їх поведінкові особливості, технічні можливості та психологічні аспекти взаємодії з інтерфейсом.

У сучасних умовах веб-дизайн виступає як складний баланс між технологічними інноваціями, функціональністю та художньою виразністю. Застосування новітніх технологій, інтерактивних елементів, адаптивних інтерфейсів і персоналізованих рішень у поєднанні з продуманою візуальною складовою дозволяє створювати ефективні цифрові платформи, які не лише відповідають високим стандартам якості, але й забезпечують глибокий емоційний зв'язок із користувачем. Кожен піксель, кожен елемент дизайну формує єдину систему, яка визначає спосіб, у який людина взаємодіє з цифровим світом.

Таким чином, результатом дослідження є розуміння, що поєднання естетики та функціональності у веб-дизайні є основоположним принципом створення конкурентоспроможних і успішних цифрових продуктів. Візуальна та технічна цілісність інтерфейсу не лише сприяє зручності та ефективності використання, а й підвищує загальний рівень сприйняття бренду або платформи, що має визначальне значення в умовах сучасного інформаційного середовища. У подальшому розвиток веб-дизайну буде йти шляхом ще більшої інтеграції інноваційних технологій із творчими підходами, що відкриває широкі перспективи для цифрової комунікації та взаємодії.

РОЗДІЛ 2

БАЗОВІ АСПЕКТИ Й ПРАВИЛА ПРОЄКТУВАННЯ ВЕБ-ДИЗАЙНУ

2.1. Особливості створення дизайну веб-сайтів

Проєктування дизайну веб-сайту є складним, багатокомпонентним процесом, який поєднує технічні, естетичні та функціональні аспекти. У сучасному цифровому середовищі, де користувачі очікують інтуїтивної навігації, швидкого доступу до інформації та привабливого інтерфейсу, якісний веб-дизайн стає ключовим фактором успішної онлайн-присутності [56].

Однією з головних особливостей веб-дизайну є структурованість інформації, що передбачає чітку організацію всіх елементів сайту для забезпечення легкості у сприйнятті та навігації. Логічна ієрархія сторінок сприяє формуванню цілісного уявлення про структуру веб-ресурсу, що дозволяє користувачу швидко орієнтуватися у змісті та знаходити необхідну інформацію без зайвих зусиль. Така ієрархічна побудова включає головну сторінку (home), основні розділи (наприклад, «Про нас», «Галерея», «Контакти»), а також підрозділи другого та третього рівнів. Зрозуміла та інтуїтивна навігація — ключовий компонент користувацького досвіду, оскільки сприяє безперебійному пересуванню між сторінками за допомогою меню, посилань, кнопок тощо [43].

Крім того, структурована подача контенту — текстів, візуальних матеріалів, мультимедійного наповнення — підвищує інформативність сайту та знижує когнітивне навантаження на користувача. Використання принципів візуальної ієрархії (шрифтів різного розміру, контрасту, відступів, маркувань) дозволяє ефективно розмежовувати первинну, вторинну та допоміжну інформацію, орієнтуючи відвідувача на ключові повідомлення. Веб-дизайнери також активно застосовують сіткові структури (grid systems), які допомагають підтримувати візуальний порядок та рівновагу в композиції.

Другий важливий аспект сучасного веб-дизайну — адаптивність (англ. responsive design), що полягає в здатності інтерфейсу веб-сайту автоматично підлаштовуватися під розміри та характеристики екрану користувача. В умовах активного використання мобільних пристроїв, зростання частки трафіку зі смартфонів і планшетів, адаптивний дизайн перестає бути опцією — він перетворюється на необхідність для забезпечення повноцінного користувацького досвіду (UX) на різних платформах [47].

Адаптивний підхід передбачає застосування гнучких сіткових систем (flexible grid layouts), які дозволяють розташовувати елементи інтерфейсу динамічно, в залежності від роздільної здатності екрана. У поєднанні з масштабованими зображеннями (scalable images) та відносними одиницями вимірювання (наприклад, %, em або rem), це дає змогу утримувати візуальну гармонію та цілісність сайту в різних умовах відображення.

Ключову роль у реалізації адаптивності відіграють CSS-медіа-запити (media queries), що дозволяють застосовувати різні стилі до одного й того ж елемента залежно від параметрів пристрою (ширини, висоти екрана, орієнтації, роздільної здатності тощо). Таким чином, інтерфейс може змінювати структуру, розмір шрифтів, відступи, кількість колонок і навіть змінювати логіку навігації без втрати функціональності [16,17].

Завдяки адаптивному дизайну, веб-сайти не лише підвищують зручність користування, але й покращують загальну доступність контенту, знижують рівень відмов, а також сприяють пошуковій оптимізації (SEO), оскільки Google враховує мобільну дружність ресурсу як вагомий фактор ранжування.

Юзабіліті (англ. usability), або зручність використання, є одним із базових критеріїв ефективності сучасного веб-дизайну. Від рівня зручності інтерфейсу безпосередньо залежить якість взаємодії користувача з веб-сайтом, а отже — й успішність реалізації його функціонального призначення. Грамотно організований веб-інтерфейс має бути інтуїтивно зрозумілим, мінімізувати когнітивне навантаження на користувача та забезпечувати доступ до ключових функцій з мінімальною кількістю дій [38].

Основними показниками високого рівня юзабіліті є:

1. Простота інтерфейсу.
2. Логічна структура навігації.
3. Швидке завантаження сторінок.
4. Адаптація до очікуваної поведінки користувача (predictability).
5. Зрозумілі візуальні підказки та контроль над діями.

У контексті підвищення зручності особливої актуальності набувають принципи UI (User Interface) та UX (User Experience) дизайну. UI-дизайн відповідає за візуальну привабливість і функціональність інтерфейсу: кольорова гама, типографіка, іконографіка, розміщення елементів тощо. UX-дизайн, у свою чергу, орієнтується на глибинне розуміння цільової аудиторії та її сценаріїв поведінки на сайті, визначаючи, як саме користувач переживає взаємодію з продуктом [9].

Сучасні методи UX-досліджень включають створення персонажів користувачів (user personas), побудову мап шляху користувача (user journey maps), проведення юзабіліті-тестування та використання аналітики для вдосконалення інтерфейсу. Таким чином, застосування концепцій UI/UX-дизайну дозволяє не лише покращити естетичну складову веб-сайту, а й створити максимально комфортні та результативні умови для взаємодії користувача з цифровим середовищем.

Ще однією ключовою особливістю ефективного веб-дизайну є формування цілісної візуальної ідентичності веб-сайту, яка повинна гармонійно поєднуватися із загальною концепцією бренду. Візуальна ідентичність включає використання фірмової палітри кольорів, логотипу, авторської чи корпоративної типографіки, а також впізнаваних графічних елементів, які підтримують стильову єдність. Ці складові відіграють важливу роль у візуальному комунікуванні з користувачем та створенні сталого іміджу ресурсу.

Правильно побудована візуальна мова дозволяє користувачам швидко асоціювати сайт із конкретною організацією чи продуктом, що сприяє формуванню довіри, лояльності та емоційного зв'язку. У добу інформаційного

перевантаження та високої конкуренції на цифровому ринку саме послідовність візуального стилю та його відповідність цінностям бренду є однією з передумов ефективного просування в онлайн-середовищі. Відповідно, завдання дизайнера полягає не лише у створенні естетично привабливого інтерфейсу, а й у забезпеченні комунікативної функції дизайну шляхом продуманого візуального рішення.

Контент — це серце будь-якого веб-ресурсу. Веб-дизайн має бути не просто красивим, а створеним саме для того, щоб підкреслити й підтримати зміст. Успіх платформи напрямку залежить від того, як добре інформація передається користувачеві. І це не просто слова, а практична необхідність: зайві, нав'язливі або неузгоджені елементи відволікають від головного, знижують увагу та збільшують когнітивне навантаження.

Гармонія між текстом, графікою, відео і інтерактивом — це не випадковість, а продуманий баланс. Кожен компонент має працювати на головну мету: зробити інформацію зрозумілою, доступною і привабливою. Текстові блоки мають бути структуровані, розбиті на логічні абзаци, з підзаголовками і списками, що полегшує сканування очима. Зображення не повинні бути просто декоративними — вони мають ілюструвати і доповнювати інформацію, а відео розкривати теми глибше і яскравіше.

Інтерактивні елементи — кнопки, форми, анімації — працюють як місток між користувачем і контентом. Вони заохочують взаємодію, роблять досвід більш живим і персоналізованим, але лише тоді, коли не порушують цілісність змісту і не перетворюють сайт на хаос.

У сучасному цифровому середовищі, де увага користувачів обмежена, а інформації безліч, контент-орієнтований підхід до веб-дизайну є ключовою конкурентною перевагою. Він допомагає формувати довіру до ресурсу, сприяє лояльності аудиторії та підвищує конверсію.

Окремої уваги заслуговує принцип доступності (accessibility) у веб-дизайні, який має на меті забезпечення рівного доступу до інформації та функціональності сайту для всіх користувачів, зокрема для людей з

обмеженими можливостями. Це не лише питання етики, а й юридичних вимог, що все більше інтегруються у законодавство багатьох країн, включаючи Україну.

Впровадження доступності вимагає дотримання низки технічних та дизайнерських стандартів. Одним із базових елементів є правильне використання семантики HTML — це означає, що структура коду має відповідати логічній організації контенту, що дозволяє допоміжним технологіям (наприклад, екранним читалкам) коректно інтерпретувати інформацію.

Також критично важливо забезпечити можливість навігації сайтом без використання миші — тобто повну підтримку клавіатурних команд. Це допомагає користувачам із моторними порушеннями чи тимчасовими обмеженнями у використанні стандартних пристроїв введення.

Важливий аспект — альтернативний текст (alt-теги) для зображень, який дає змогу зрозуміти, що зображено, навіть якщо користувач не може його побачити. Це необхідно не тільки для людей із порушеннями зору, а й для пошукових систем, що підвищує SEO сайту.

Кольорові рішення теж повинні відповідати вимогам контрастності, що забезпечує читабельність тексту навіть при поганому освітленні або у користувачів з порушеннями сприйняття кольорів.

Усі ці практики узагальнені у стандартах WCAG (Web Content Accessibility Guidelines), розроблених W3C, які є міжнародно визнаними рекомендаціями для створення доступного веб-контенту. Виконання цих норм свідчить про соціальну відповідальність розробників та підвищує якість сайту загалом [35].

В Україні з огляду на зростаючий інтерес до інклюзивності, впровадження доступності у веб-проекти стає не просто рекомендацією, а необхідністю для досягнення широкої аудиторії та відповідності нормативним актам.

В сучасному веб-дизайні одним із фундаментальних аспектів є дотримання стандартів розробки, зокрема використання актуальних версій мов розмітки та стилізації — HTML5 і CSS3, а також мов програмування, як-от JavaScript. Ці стандарти забезпечують не лише сумісність веб-сайтів із різними браузерами та пристроями, але й гарантують високу якість, безпеку та масштабованість проєктів.

HTML5 суттєво розширює семантичні можливості, що дозволяє створювати більш структуровані та доступні веб-сторінки. CSS3 дає змогу гнучко налаштовувати візуальне оформлення за допомогою анімацій, адаптивних сіток (grid), медіа-запитів та інших сучасних технологій, що підвищує користувацький досвід.

Використання JavaScript, а також сучасних фреймворків і бібліотек, таких як React, Vue.js та Bootstrap, суттєво прискорює процес розробки та дозволяє створювати інтерактивні й динамічні інтерфейси. Ці інструменти сприяють модульності коду, полегшують підтримку та масштабування продукту, а також забезпечують сумісність із новими функціональними можливостями, які вимагає сучасний ринок [54].

Застосування таких технологій також є запорукою ефективної роботи веб-сайтів у різноманітних середовищах — від мобільних пристроїв до десктопів — що особливо актуально в умовах зростаючої кількості користувачів із різними технічними ресурсами. Таким чином, стандартизація і впровадження сучасних технологій у веб-дизайні не лише покращують якість і продуктивність сайту, а й створюють конкурентні переваги для бізнесу та культурних проєктів.

2.2. Розробка макету сайту

Розробка макету сайту є одним із найважливіших і ключових етапів у створенні веб-продукту, адже саме на цьому етапі закладається фундамент майбутньої візуальної структури та функціональної організації ресурсу. Макет — це перша реальна візуалізація ідеї, яка дає змогу оцінити зовнішній вигляд і логіку взаємодії користувача з сайтом ще до початку технічної реалізації. Він

поєднує в собі як художню складову — колірні рішення, типографіку, композицію елементів, так і практичні аспекти — зручність навігації, логіку розташування інформації, адаптивність до різних пристроїв.

Функція макету виходить далеко за межі простого графічного представлення. Це ефективний інструмент комунікації між усіма учасниками процесу: дизайнерами, розробниками, менеджерами проєкту і замовниками. Завдяки макету усі сторони отримують чітке уявлення про кінцевий продукт, можуть обговорити сильні та слабкі сторони дизайну, виявити можливі проблеми та внести зміни ще на ранньому етапі, коли корекція значно менш затратна. Це дозволяє уникнути непорозумінь і недоліків, які могли б виникнути у ході кодування.

На відміну від прототипів (wireframes), які акцентують увагу на структурі та розташуванні елементів без детального дизайну, макет є детальним та максимально наближеним до реального вигляду сайту. Він включає всі графічні елементи — шрифти, кольори, іконки, зображення, кнопки, відступи та навіть анімації, що дозволяє побачити, як різні компоненти взаємодіятимуть між собою і як сприйматиме їх користувач [28].

Особливо важливим є тестування макету в контексті адаптивного веб-дизайну. Сучасні користувачі заходять на сайти з найрізноманітніших пристроїв — смартфонів, планшетів, ноутбуків і великих моніторів. Макет допомагає передбачити, як елементи інтерфейсу будуть поводитись при зміні розміру екрану, чи залишиться текст читабельним, чи не загубляться важливі функції на маленьких дисплеях, чи не буде перевантаженою сторінка інформацією. Це значно покращує користувацький досвід і дозволяє створити універсальний, зручний продукт для максимально широкої аудиторії.

Крім того, макет виступає інструментом для планування і організації робочого процесу. Він служить дорожньою картою для розробників, допомагаючи ефективно розподілити завдання, визначити пріоритети в розробці і уникнути зайвих затримок. Наявність готового макету прискорює

процес верстки, оскільки розробники мають чітке уявлення про кожен елемент, його розміри, позицію і функції.

В умовах динамічного розвитку цифрових технологій, коли користувацькі очікування зростають, а конкуренція у веб-просторі посилюється, роль макету в процесі створення веб-сайтів набуває особливої значущості. Він не лише підвищує якість кінцевого продукту, а й робить процес розробки більш гнучким і адаптивним до змін.

Розробка детального, якісного макету є не просто рекомендацією, а обов'язковою практикою сучасної веб-розробки, яка забезпечує ефективне поєднання естетики і функціональності, сприяє комфортній взаємодії користувача з сайтом і мінімізує ризики помилок на етапі реалізації. Вона формує міцний фундамент для створення інноваційних, адаптивних та зручних веб-ресурсів, які відповідають найвищим стандартам сучасного цифрового світу.

Приклади онлайн-галерей в Україні.

Mystetskyi Arsenal (Мистецький Арсенал) — один із найбільших культурних центрів країни, який активно розвиває онлайн-платформи для демонстрації виставок і проектів. (рис. Є.1.)

PinchukArtCentre — використовує сучасний веб-дизайн із інтерактивними елементами, що підкреслює експериментальний характер мистецтва. (рис. Є.2.)

On-Gallery — проект з роботами викладачів університету КНУТД, який створюється, є чудовим прикладом поєднання локального мистецтва із сучасними веб-технологіями.

Зазвичай процес створення макету складається з декількох ключових етапів, кожен з яких має велике значення для формування цілісного, функціонального та естетично привабливого дизайну веб-сайту:

1. Збір вимог та аналіз цільової аудиторії.

На початковому етапі проекту дизайнер взаємодіє з замовником, а також за можливості — з потенційними користувачами, щоб виявити їхні потреби, уподобання та очікування. Це включає вивчення ринку, конкурентів,

аналогічних ресурсів, а також створення портрета цільової аудиторії: її вік, цифрова грамотність, цілі відвідування сайту. Важливо також чітко визначити функціональні блоки, які повинні бути на сайті (наприклад: інтерактивні галереї, фільтри, форма зворотного зв'язку, кнопки соціальних мереж, навігаційне меню, пошук тощо). Такий аналіз закладає основу для обґрунтованих дизайнерських рішень на наступних етапах.

2. Створення wireframe (каркасу сайту).

Wireframe — це "скелет" майбутнього сайту, що являє собою спрощене схематичне представлення сторінки без кольору, зображень чи стилізації. Він дозволяє сфокусуватися саме на функціональності: де розташовані заголовки, зони контенту, навігаційні елементи, СТА-кнопки (call to action). Wireframe дає змогу перевірити логіку структури та зручність навігації, а також швидко вносити зміни, ще не витрачаючи ресурси на візуальне оформлення. Часто створення каркасу супроводжується побудовою користувацьких сценаріїв (user flows), які демонструють шляхи, якими користувачі пересуватимуться по сайту для досягнення певної цілі [28].

3. Візуалізація макету.

Після затвердження каркасів дизайнер переходить до створення візуального макету, який вже максимально наближений до фінального вигляду сайту. На цьому етапі обираються й узгоджуються шрифти, палітра кольорів, графічні елементи, іконки, анімації та зображення. Дизайнер дотримується принципів юзабіліті (зручності користування), візуальної ієрархії та гармонії — аби інтерфейс був не лише привабливим, а й інтуїтивно зрозумілим. Також береться до уваги адаптивність — тобто, як сайт виглядатиме на різних пристроях (смартфон, планшет, десктоп). Усі стилістичні рішення зазвичай оформлюються у вигляді дизайн-системи або стилегайду, який у майбутньому використовуватиметься під час верстки.

4. Тестування та ітерації.

Після завершення первинної візуалізації макету проводиться перевірка на відповідність технічному завданню та очікуванням користувача. На цьому етапі

можуть бути залучені замовники, тестувальники або навіть потенційні користувачі для проведення UX-тестування. Збираються відгуки щодо зручності, зрозумілості та привабливості інтерфейсу. Якщо виявляються проблемні місця (наприклад, перевантаженість сторінки, незрозумілі кнопки, слабка контрастність), дизайнер вносить корективи. Цей етап зазвичай є ітеративним: кілька циклів тестування та покращення дозволяють досягти найбільш ефективного результату.

2.3. Інтеграція штучного інтелекту в структуру веб-сайту

Сучасне веб-розроблення зазнає стрімких змін під впливом новітніх технологій, серед яких особливе місце посідає впровадження штучного інтелекту (ШІ). Якщо раніше застосування ШІ було переважно пов'язане з дослідницькими лабораторіями чи складними виробничими процесами, то сьогодні воно дедалі глибше інтегрується у повсякденне цифрове середовище, у тому числі в архітектуру та функціональність веб-сайтів. Це відкриває принципово нові можливості для створення інтерфейсів, які не лише відображають інформацію, а й активно взаємодіють із відвідувачем, аналізують його поведінку, прогнозують інтереси й адаптуються до індивідуальних потреб у режимі реального часу [13].

Використання штучного інтелекту у веб-розробленні дозволяє автоматизувати широкий спектр рутинних завдань: від обробки запитів і модерування контенту до управління великими масивами даних. Водночас це значно підвищує якість користувацького досвіду, роблячи взаємодію із сайтом більш персоналізованою, інтуїтивною та емоційно комфортною. Системи на основі ШІ здатні навчатися на основі поведінкових даних користувачів, створювати динамічний контент, прогнозувати типові сценарії взаємодії й оперативно реагувати на зміни потреб аудиторії.

Завдяки цим властивостям штучний інтелект перестає бути виключно інструментом оптимізації і стає рушієм інновацій у веб-дизайні, програмуванні та управлінні контентом. Сучасний веб-сайт із впровадженням ШІ

перетворюється на платформу «живої взаємодії», де інтерфейс набуває гнучкості, чутливості та інтелекту, а кожна дія користувача формує подальший розвиток цифрового середовища.

Інтеграція штучного інтелекту в структуру веб-ресурсу можна порівняти із впровадженням невидимого помічника, який формує загальну атмосферу спілкування між людиною і цифровим світом. Цей помічник охоплює різноманітні аспекти функціонування сайту, створюючи ефект живого організму, що росте, адаптується і розвивається разом із кожним користувачем.

Алгоритми ШІ ретельно відстежують кожен клік, час, проведений на сторінці, переглянуті розділи та інші дії, на основі чого формують унікальний індивідуальний досвід для кожного відвідувача. Такий персоналізований маршрут веде користувача через інформаційний простір сайту, відкриваючи найбільш релевантний та цікавий контент.

Чат-боти та віртуальні асистенти, які працюють на основі складних алгоритмів обробки природної мови (NLP), забезпечують живе і природне спілкування, відповідають на запитання, супроводжують користувача сайтом, допомагають у замовленнях і значно знижують навантаження на службу підтримки. Вони роблять сайт більш дружнім і доступним, створюючи комфортне середовище навіть для користувачів з різними рівнями цифрової грамотності.

Аналіз поведінкових даних дозволяє системам ШІ виявляти закономірності, а також проблемні місця в структурі сайту. Завдяки цьому розробники отримують цінну інформацію для своєчасного поліпшення навігації, оптимізації функціоналу та підвищення загальної зручності користування ресурсом [49].

Особливу роль відіграє оптимізація пошуку, яка завдяки ШІ розуміє не тільки введені слова, а й справжні наміри, контексти та сенси запитів користувача. Такий інтелектуальний підхід дозволяє швидко і точно знаходити необхідну інформацію, навіть якщо користувач не володіє точними термінами

чи формулюваннями, що створює відчуття, ніби сайт «читає думки» користувача.

Інтеграція штучного інтелекту у веб-розробку формує новий рівень взаємодії між людиною і цифровим простором, відкриваючи широкі перспективи для підвищення функціональності, персоналізації та інноваційності сучасних веб-платформ.

Генерація вмісту може самостійно створювати тексти, зображення чи навіть відео, підтримуючи сайт живим і динамічним. Така автоматизація особливо корисна для новинних стрічок, блогів чи галерей, де свіжість інформації — це ключ до уваги й довіри користувачів.

Інтелектуальний UX/UI-дизайн — це допомога для дизайнерів і розробників у вигляді прозорої підказки, що базується на даних користувачів. ШІ може рекомендувати оптимальні кольорові рішення, компоновання елементів, підлаштовувати інтерфейс під різні категорії відвідувачів, роблячи взаємодію природною і комфортною для кожного.

Приклади штучного інтелекту для реалізації функціональних можливостей веб-сайтів:

1. Персоналізація контенту.

Dynamic Yield — це комплексна платформа для персоналізації, яка використовує алгоритми машинного навчання для аналізу поведінки користувачів. Вона адаптує контент, пропозиції та рекомендації на основі індивідуальних вподобань, що сприяє підвищенню залученості і конверсії.

Adobe Target — інструмент, що дозволяє виконувати багатоваріантне тестування і оптимізувати контент у режимі реального часу. Використання AI-алгоритмів дає змогу створювати персоналізований досвід, орієнтований на конкретні сегменти аудиторії.

2. Чат-боти та віртуальні асистенти.

Dialogflow (Google) — платформа для розробки чат-ботів, які базуються на технологіях обробки природної мови (NLP). Вона забезпечує високий рівень

розуміння запитів користувачів, підтримує багатоканальний зв'язок і здатна автоматизувати відповідь на типові питання.

IBM Watson Assistant — інструмент, що використовує передові алгоритми ШІ для розпізнавання контексту і намірів користувачів. Він інтегрується з різноманітними каналами комунікації і дозволяє значно підвищити якість підтримки клієнтів.

ManyChat — популярне рішення для створення чат-ботів, яке легко інтегрується з платформами соціальних мереж і веб-сайтами, автоматизуючи взаємодію з користувачами та покращуючи їхній досвід.

3. Аналіз даних користувачів.

Google Analytics з AI-модулями — розширена версія традиційного аналітичного інструменту, що використовує штучний інтелект для глибокого аналізу поведінкових патернів, виявлення тенденцій і потенційних проблем у користувацькому досвіді.

Hotjar — сервіс, що надає теплові карти кліків, запис сесій користувачів і збір зворотного зв'язку, що дозволяє детально вивчити взаємодію з сайтом і визначити місця для вдосконалення.

Mixpanel — аналітична платформа з інструментами машинного навчання, яка допомагає ідентифікувати ключові метрики та тренди, сприяючи ухваленню обґрунтованих рішень щодо розвитку продукту.

4. Оптимізація пошуку.

Algolia — сучасний пошуковий движок з підтримкою AI, який забезпечує високу швидкість і релевантність пошукових результатів, враховуючи контекст, синоніми та індивідуальні особливості запиту.

Elasticsearch з елементами машинного навчання — система, що дозволяє реалізувати семантичний пошук із глибоким розумінням контенту, а не лише ключових слів, що особливо важливо для великих обсягів даних.

Microsoft Azure Cognitive Search — рішення на базі хмарних технологій з інтелектуальним аналізом природної мови, що значно покращує якість пошуку інформації на сайтах.

5. Генерація вмісту

OpenAI GPT (ChatGPT, Codex) — модель, здатна генерувати якісний текстовий контент, автоматизуючи процес створення описів, блогів, сценаріїв та інших видів контенту, що суттєво підвищує продуктивність роботи.

DALL·E, Midjourney — інструменти для автоматичного створення унікальних зображень за текстовим описом, що відкриває нові можливості для візуального наповнення веб-ресурсів.

RunwayML — платформа для генерації відеоконтенту та анімації на основі штучного інтелекту, що забезпечує інноваційні підходи до візуальної презентації матеріалів.

6. Інтелектуальний UX/UI-дизайн.

Uizard — інструмент, який дозволяє автоматично перетворювати ескізи у функціональні дизайн-макети, застосовуючи алгоритми штучного інтелекту для оптимізації композиції та кольорової гами.

The Grid — експериментальний проект, що демонструє можливості автоматичної адаптації дизайну сайту відповідно до контенту за допомогою AI.

Adobe Sensei — AI-платформа, інтегрована у продукти Adobe, яка автоматизує рутинні дизайнерські процеси, пропонує рекомендації щодо покращення візуального оформлення і аналізує якість матеріалів.

Сучасне веб-розроблення зазнає стрімких змін під впливом новітніх технологій, серед яких особливе місце посідає впровадження штучного інтелекту (ШІ). Якщо раніше застосування ШІ було переважно пов'язане з дослідницькими лабораторіями чи складними виробничими процесами, то сьогодні воно дедалі глибше інтегрується у повсякденне цифрове середовище, у тому числі в архітектуру та функціональність веб-сайтів. Це відкриває принципово нові можливості для створення інтерфейсів, які не лише відображають інформацію, а й активно взаємодіють із відвідувачем, аналізують його поведінку, прогнозують інтереси й адаптуються до індивідуальних потреб у режимі реального часу.

Використання штучного інтелекту у веб-розробленні дозволяє автоматизувати широкий спектр рутинних завдань: від обробки запитів і модерування контенту до управління великими масивами даних. Водночас це значно підвищує якість користувацького досвіду, роблячи взаємодію із сайтом більш персоналізованою, інтуїтивною та емоційно комфортною. Системи на основі ШІ здатні навчатися на основі поведінкових даних користувачів, створювати динамічний контент, прогнозувати типові сценарії взаємодії й оперативно реагувати на зміни потреб аудиторії.

Завдяки цим властивостям штучний інтелект перестає бути виключно інструментом оптимізації і стає рушієм інновацій у веб-дизайні, програмуванні та управлінні контентом. Сучасний веб-сайт із впровадженням ШІ перетворюється на платформу «живої взаємодії», де інтерфейс набуває гнучкості, чутливості та інтелекту, а кожна дія користувача формує подальший розвиток цифрового середовища.

Інтеграція штучного інтелекту в структуру веб-ресурсу можна порівняти із впровадженням невидимого помічника, який формує загальну атмосферу спілкування між людиною і цифровим світом. Цей помічник охоплює різноманітні аспекти функціонування сайту, створюючи ефект живого організму, що росте, адаптується і розвивається разом із кожним користувачем.

Алгоритми ШІ ретельно відстежують кожен клік, час, проведений на сторінці, переглянуті розділи та інші дії, на основі чого формують унікальний індивідуальний досвід для кожного відвідувача. Такий персоналізований маршрут веде користувача через інформаційний простір сайту, відкриваючи найбільш релевантний та цікавий контент.

Чат-боти та віртуальні асистенти, які працюють на основі складних алгоритмів обробки природної мови (NLP), забезпечують живе і природне спілкування, відповідають на запитання, супроводжують користувача сайтом, допомагають у замовленнях і значно знижують навантаження на службу підтримки. Вони роблять сайт більш дружнім і доступним, створюючи

комфортне середовище навіть для користувачів з різними рівнями цифрової грамотності.

Аналіз поведінкових даних дозволяє системам ШІ виявляти закономірності, а також проблемні місця в структурі сайту. Завдяки цьому розробники отримують цінну інформацію для своєчасного поліпшення навігації, оптимізації функціоналу та підвищення загальної зручності користування ресурсом.

Особливу роль відіграє оптимізація пошуку, яка завдяки ШІ розуміє не тільки введені слова, а й справжні наміри, контексти та сенси запитів користувача. Такий інтелектуальний підхід дозволяє швидко і точно знаходити необхідну інформацію, навіть якщо користувач не володіє точними термінами чи формулюваннями, що створює відчуття, ніби сайт «читає думки» користувача.

Таким чином, інтеграція штучного інтелекту у веб-розробку формує новий рівень взаємодії між людиною і цифровим простором, відкриваючи широкі перспективи для підвищення функціональності, персоналізації та інноваційності сучасних веб-платформ.

Після визначення функціональних вимог слід обрати технологічні платформи, фреймворки або API, які найкраще відповідають поставленим завданням. Наприклад, для створення чат-ботів часто застосовують платформи з обробки природної мови (NLP), такі як Dialogflow від Google чи IBM Watson Assistant. Для реалізації персоналізації використовують спеціалізовані сервіси на кшталт Dynamic Yield, а для аналітики — інструменти з підтримкою машинного навчання, наприклад Google Analytics із відповідними AI-модулями. Вибір має базуватися на сумісності з існуючою інфраструктурою, масштабованості, а також на можливості гнучкого налаштування.

Штучний інтелект функціонує на основі даних, що підлягають збору, структуризації та очищенню. На цьому етапі проводиться збір необхідної інформації про користувачів та їх поведінку на сайті, зокрема кліки, час перебування на сторінках, історія переглядів. Якість та повнота даних мають

вирішальне значення для ефективності моделей машинного навчання. Важливо забезпечити коректність та відсутність зайвих чи хибних даних, оскільки це безпосередньо впливає на результативність системи.

Технічний етап включає програмування інтеграції обраних AI-інструментів, підключення відповідних API, налаштування вебхуків для синхронізації між сервером сайту та AI-сервісами, а також розробку користувацьких інтерфейсів для взаємодії з ШІ. Цей етап вимагає компетенцій як у сфері розробки веб-додатків, так і розуміння принципів роботи машинного навчання та обробки природної мови. Забезпечення безперебійної взаємодії між компонентами системи є критично важливим для стабільної роботи ресурсу.

Після впровадження базової версії інтеграції проводиться системне тестування, яке включає перевірку коректності роботи ШІ у різних сценаріях використання. Тестування дозволяє виявити помилки у логіці, неточності у персоналізації або некоректну обробку запитів чат-бота. Також важливим є навчання моделей на нових даних, що дозволяє підвищити їхню точність та адаптивність.

Після успішного тестування система запускається у продуктивне середовище. В цей період важливо здійснювати безперервний моніторинг її роботи, оцінюючи вплив на користувацький досвід, показники конверсії та інші бізнес-метрики. Моніторинг дозволяє виявляти відхилення у функціонуванні, своєчасно реагувати на проблеми та вносити коригування.

Штучний інтелект — це динамічна технологія, що вимагає регулярного оновлення моделей, актуалізації даних та адаптації алгоритмів до нових вимог і трендів. Постійний розвиток системи забезпечує її конкурентоспроможність та дозволяє підтримувати високий рівень продуктивності та точності. Забезпечення циклу зворотного зв'язку з користувачами є необхідним для удосконалення функціоналу.

Інтеграція штучного інтелекту в структуру веб-сайтів є одним із ключових напрямів розвитку сучасних цифрових технологій, що відкриває нові горизонти у створенні ефективних, адаптивних і користувачоорієнтованих

інтернет-ресурсів. Застосування ШІ дозволяє суттєво розширити функціональні можливості веб-сайтів, підвищити якість взаємодії з користувачем, забезпечити глибокий аналіз поведінкових патернів і створити індивідуалізований досвід, що в свою чергу сприяє збільшенню конверсії, лояльності аудиторії та загальної конкурентоспроможності продукту.

Процес впровадження штучного інтелекту є комплексним і багатогранним, що вимагає послідовного підходу, починаючи з чіткого визначення цілей інтеграції, вибору відповідних технологічних рішень, належної підготовки та структурування даних, розробки та налаштування систем, а також ретельного тестування і подальшого моніторингу. Лише за умови системного підходу можна досягти максимальної ефективності та уникнути типових помилок, які призводять до погіршення користувацького досвіду або технічних збоїв.

Окрім цього, слід підкреслити, що штучний інтелект не є статичним інструментом — він постійно еволюціонує, що зумовлює необхідність регулярного оновлення моделей, розширення функціоналу та адаптації до нових викликів і вимог ринку. Це означає, що впровадження ШІ у веб-ресурс є безперервним процесом, який вимагає від розробників і власників сайтів стратегічного мислення, технічної компетентності та готовності інвестувати у довгостроковий розвиток.

Крім технічної та функціональної сторін інтеграції штучного інтелекту, варто зазначити й соціально-етичні аспекти, які набувають все більшої ваги у сучасному цифровому середовищі. Використання ШІ на веб-сайтах тягне за собою відповідальність за захист персональних даних користувачів, прозорість алгоритмів і недопущення упереджень у роботі моделей. Це особливо важливо, адже якість досвіду користувача і довіра до ресурсу напряму залежать від того, наскільки коректно і безпечно ШІ обробляє інформацію.

Також варто враховувати, що інтеграція ШІ відкриває нові можливості для автоматизації рутинних процесів, що дозволяє людському фактору зосередитись на творчих і стратегічних завданнях. Це створює баланс між

технологією і людиною, де штучний інтелект виконує роль потужного інструменту, а не замітника, що є важливим аспектом у розвитку відповідального і сталого цифрового бізнесу.

На перспективу, розвиток штучного інтелекту у веб-середовищі стимулюватиме появу більш інтелектуальних, адаптивних і емоційно чутливих систем, здатних не просто реагувати на дії користувача, а й передбачати їхні потреби, забезпечуючи новий рівень взаємодії і комфорту. Це виведе онлайн-сервіси на якісно інший рівень, формуючи майбутнє, в якому люди і машини працюють у гармонії, створюючи цінність і нові можливості.

Таким чином, штучний інтелект відкриває широкі можливості для трансформації веб-простору, надаючи інструменти для підвищення якості сервісу, інноваційності і конкурентоспроможності. Впровадження ШІ вимагає не лише технічних знань, але й чіткого розуміння бізнес-цілей, що дозволить створити дійсно корисні та ефективні рішення, які задовольнятимуть потреби користувачів і відповідатимуть викликам сучасної цифрової економіки.

Висновки до розділу 2

Розглянуто комплекс теоретичних положень і практичних аспектів веб-дизайну, що підкреслює його багатогранність як дисципліни, яка поєднує технічні, естетичні та функціональні компоненти. В умовах стрімкого розвитку цифрових технологій та зростання ролі інтернету як основного каналу комунікації і бізнесу, якість веб-дизайну стає визначальним чинником успішності будь-якого онлайн-ресурсу.

Першочерговою характеристикою сучасного веб-дизайну є структурованість інформації, що забезпечує логічну ієрархію та зручність навігації. Чітка організація контенту, побудована на принципах інформаційної архітектури, дозволяє користувачам швидко знаходити необхідні дані, зменшує когнітивне навантаження та сприяє позитивному користувацькому досвіду. Застосування візуальної ієрархії, використання сіткових систем і розумного типографічного оформлення є фундаментальними інструментами, які

допомагають у підтриманні візуального порядку й естетичної гармонії веб-сторінок.

Використання сучасних інструментів, таких як Figma, Adobe XD та інших, значно спрощує процес макетування, забезпечуючи можливість інтерактивного прототипування, колективної роботи в реальному часі, а також швидкого тестування UX-рішень. Такий підхід дозволяє зменшити ризики проєктних помилок і сприяє створенню користувацького інтерфейсу, який максимально відповідає потребам цільової аудиторії.

Інтеграція ШІ у веб-дизайн відкриває нові можливості для створення адаптивних інтерфейсів, здатних динамічно змінюватися відповідно до індивідуальних уподобань користувачів, що в свою чергу збільшує залученість і лояльність аудиторії. Врахування потенціалу ШІ у проєктуванні веб-сайтів стає не лише інноваційним трендом, а й необхідністю для конкурентоспроможності в цифровому просторі.

Отже, поєднання класичних принципів веб-дизайну, ретельного створення прототипів і макетів, а також сучасних технологій штучного інтелекту формує цілісний і ефективний підхід до розробки веб-сайтів, здатних задовольнити високі вимоги сучасного користувача і бізнесу.

РОЗДІЛ 3

СТВОРЕННЯ ДИЗАЙНУ ВЕБ-САЙТУ «ON-GALLERY»

3.1. Підготовчий етап

Підготовчий етап створення дизайну веб-сайту «On-Gallery» є фундаментальною і надзвичайно важливою початковою стадією, що формує стратегічну базу для подальшої розробки високоефективного, інтуїтивно зрозумілого та естетично привабливого цифрового продукту. Саме на цьому етапі закладаються основи, які визначають не лише візуальний вигляд ресурсу, але й його функціональні можливості, юзабіліті та технічну реалізацію.

Процес підготовки передбачав проведення комплексного та всебічного аналізу цільової аудиторії, що включав вивчення демографічних характеристик користувачів, їх поведінкових особливостей, мотивації та очікувань щодо взаємодії з онлайн-галереєю. Такий підхід забезпечив глибоке розуміння потреб і пріоритетів потенційних відвідувачів сайту, що вкрай необхідно для створення максимально комфортного і релевантного інтерфейсу.

Для більш глибокого розуміння потреб цільової аудиторії застосовувалися методи якісного та кількісного аналізу, зокрема опитування потенційних користувачів та аналіз поведінкових патернів із використанням інструментів веб-аналітики (Google Analytics, Hotjar). Це дозволило отримати дані про найпопулярніші розділи, час перебування на сторінках, а також способи навігації, що сприяє формуванню інтуїтивно зрозумілого інтерфейсу.

Для моделювання структури сайту і створення первинних прототипів було використано спеціалізовані інструменти, зокрема Figma — платформа, що дозволяє не лише розробляти адаптивні макети, а й тестувати юзер-флоу з подальшим внесенням коригувань на основі зворотного зв'язку. Також застосовувалися методи картографування шляхів користувача (user journey mapping) для оптимізації логіки переходів між розділами сайту [22].

Водночас, було детально опрацьовано функціональні вимоги до майбутнього веб-сайту. Аналіз цих вимог охоплював визначення основних

задач, які має виконувати платформа, зокрема ефективне представлення художніх робіт, забезпечення зручної навігації між категоріями, інтеграцію з мультимедійними матеріалами, а також можливість швидкого пошуку та фільтрації контенту. Визначення ключових завдань дозволило встановити пріоритети у дизайні, що сприяло збалансованості між естетикою та функціональністю [47].

Перш за все, на підготовчому етапі було здійснено систематичний збір та аналіз інформації щодо потреб і очікувань потенційних користувачів веб-сайту. Вивчення поведінкових особливостей аудиторії дозволило визначити ключові фактори, які впливають на взаємодію з онлайн-галереями, зокрема, як користувачі шукають, переглядають і взаємодіють із художніми роботами в цифровому середовищі.

Для цього було проаналізовано низку популярних онлайн-галерей, таких як Saatchi Art, Artsy та Behance, щоб зрозуміти їхні навігаційні моделі, організацію контенту та інтерактивні елементи, які найбільш ефективно залучають користувачів. Також було вивчено кейси дизайну таких культурних платформ, як Google Arts & Culture, де акцент робиться на високій якості візуального представлення та простоті доступу до інформації.

Одночасно був проведений детальний аналіз сучасних тенденцій у сфері веб-дизайну, з особливим акцентом на специфіку інтерфейсів для онлайн-галерей та мистецьких платформ. Було враховано тренди адаптивного дизайну, мінімалізму у візуальному оформленні, а також інтеграцію мультимедійних елементів, що підвищують залученість користувачів [29].

В результаті комплексного дослідження було визначено, що основними пріоритетами при розробці дизайну є забезпечення максимальної зручності навігації, що дозволяє користувачам інтуїтивно і швидко орієнтуватися на сайті незалежно від рівня їхньої технічної підготовки. Важливим фактором також виступає адаптивність інтерфейсу, що гарантує коректне та комфортне відображення веб-ресурсу на різних типах пристроїв — від десктопів до мобільних телефонів та планшетів [47].

Крім того, значну увагу було приділено високій візуальній привабливості сайту, що є визначальним чинником у контексті представлення художніх робіт, оскільки дизайн повинен не лише відповідати сучасним естетичним стандартам, але й посилювати емоційний вплив контенту. Нарешті, інтеграція сучасних технологічних рішень, зокрема інструментів для швидкої взаємодії та динамічного завантаження контенту, стала ключовою складовою, що забезпечує комфортне, плавне і ефективне користування ресурсом без затримок та технічних незручностей.

Таким чином, проведена робота створила міцну основу для подальшої розробки дизайну веб-сайту, що відповідає як функціональним, так і естетичним вимогам цільової аудиторії, а також актуальним трендам у сфері цифрових мистецьких платформ.

Наступним важливим кроком на етапі підготовки стало формування чіткої та логічної структури веб-сайту, що є фундаментом для подальшої розробки ефективної інформаційної архітектури. Цей процес передбачав систематичний розподіл контенту на розділи та підрозділи з урахуванням потреб та очікувань цільової аудиторії, що дозволяє максимально оптимізувати доступність інформації і підвищити зручність користування сайтом. Особлива увага була приділена розмежуванню творчих робіт викладачів, щоб кожен розділ логічно відповідав конкретним тематичним блокам та полегшував пошук необхідних матеріалів [1].

Для більш наочного і практичного відображення структури було створено інтерактивні прототипи, які враховують основні юзер-флоу (користувацькі сценарії взаємодії). Завдяки цьому вдалося не лише візуалізувати майбутню архітектуру сайту, а й провести її тестування на предмет зручності навігації, ідентифікувати потенційні слабкі місця у користувацькому досвіді та оперативно внести необхідні корективи. Такий підхід дозволив сформувати навігаційні сценарії, що забезпечують логічність, інтуїтивність і швидкість переходів між різними розділами сайту, тим самим підвищуючи загальний рівень юзабіліті ресурсу [1].

Розробка структури сайту та інформаційної архітектури стала ключовою складовою підготовчого етапу, що суттєво впливає на якість подальшої реалізації дизайн-проєкту та загальне враження користувачів від цифрової платформи «On-Gallery».

Вибір інструменту для розробки дизайну припав на програму Figma, яка на сьогодні є одним із провідних та найпопулярніших засобів для створення UI/UX-дизайну. Figma відзначається широким спектром функціональних можливостей, що робить її незамінною для розробки сучасних цифрових продуктів. Зокрема, цей інструмент підтримує колективну роботу в режимі реального часу, що дає змогу дизайнерам, розробникам і менеджерам одночасно взаємодіяти над макетами, оперативно вносити правки та узгоджувати рішення без необхідності численних зустрічей або довготривалої переписки [22].

Зручність редагування векторних елементів, можливість створення багаторівневих композицій, а також широкі опції для налаштування стилів і компонентів дозволяють швидко реалізовувати складні дизайнерські ідеї. Окрім цього, Figma підтримує створення інтерактивних прототипів із адаптивною версткою, що дозволяє моделювати поведінку сайту на різних пристроях і розмірах екрану. Завдяки цьому можна одразу оцінити зручність навігації та інтерфейсу, забезпечити високу якість користувацького досвіду та уникнути потенційних проблем на етапі розробки.

Крім технічних переваг, Figma істотно сприяє безперебійній співпраці між усіма учасниками проєкту, що є ключовим фактором для своєчасного виконання завдань і досягнення високої якості кінцевого продукту. Саме тому ця платформа була обрана для реалізації дизайну веб-сайту «On-Gallery», що гарантує гнучкість, ефективність і узгодженість усіх робочих процесів.

Отже, підготовчий етап є ключовим і визначальним у процесі розробки дизайну веб-сайту, оскільки саме він задає основу для формування чіткої концепції та стратегічного бачення проєкту. Цей етап базується на комплексному і ґрунтовному аналізі, що включає вивчення цільової аудиторії,

дослідження сучасних тенденцій у сфері веб-дизайну, а також врахування функціональних та естетичних вимог. Завдяки виваженому плануванню на початковому етапі створюються чіткі критерії та стандарти, які визначають напрямок подальшої роботи над дизайном.

Від якісного виконання підготовчого етапу залежить ефективність усієї розробки — саме тут закладаються ключові засади, що дозволяють створити цифровий продукт, який буде максимально відповідати як потребам замовника, так і очікуванням кінцевих користувачів. Такий системний підхід гарантує не лише високий рівень функціональності та зручності, а й забезпечує естетичну привабливість та інноваційність веб-сайту, що є необхідними для успішної реалізації проєкту в конкурентному цифровому середовищі.

3.2. Формування концепції дизайну та візуального стилю

Після завершення аналітичного етапу подальша робота була зосереджена на формуванні концепції дизайну, яка мала не лише візуалізувати загальну ідею онлайн-галереї, але й забезпечити глибоку відповідність естетичним і функціональним засадам цифрового простору, орієнтованого на мистецтво. Розробка концептуального дизайну відіграє ключову роль у структурному моделюванні користувацького досвіду, оскільки саме на цьому етапі визначаються основні принципи візуального і смислового представлення контенту [14].

У центрі уваги опинилася необхідність досягнення балансу між технічною зручністю й емоційною виразністю інтерфейсу. Онлайн-галерея, на відміну від стандартного вебресурсу, виконує не лише інформативну або комунікаційну функцію, а є специфічним віртуальним середовищем для презентації художніх творів. У зв'язку з цим дизайн має не просто задовольняти вимоги до ергономіки та юзабіліті, а й бути здатним транслювати художній контекст, емоційну насиченість та авторське бачення, закладене в кожному творі [18].

Особливу увагу було приділено забезпеченню візуальної ієрархії, яка сприяє логічному структуруванню інформації та навігаційній зручності. Водночас важливим залишалося завдання створити емоційно привабливий простір, що стимулює занурення у мистецьке середовище, посилює естетичне сприйняття й формує стійке враження від взаємодії з контентом.

Таким чином, концепція дизайну онлайн-галереї формувалась як комплексна система, в якій поєднуються інженерні, візуально-комунікативні та психологічні аспекти. Її мета полягає не лише у забезпеченні ефективного функціонування ресурсу, але й у формуванні унікального користувацького досвіду, що відповідає специфіці художнього контенту та сприяє популяризації візуального мистецтва в цифровому середовищі.

У процесі формування концепції візуального оформлення особливу увагу було приділено таким складовим, як кольорова палітра, типографіка, стиль іконографіки, а також інші візуальні компоненти, що забезпечують естетичну цілісність ресурсу. Всі ці елементи розглядалися з урахуванням необхідності створення єдиного візуального середовища, яке б гармонійно поєднувалося з художнім контентом та відповідало загальному емоційному тону платформи.

У дизайні було свідомо обрано такі графічні рішення, які підкреслюють характер мистецьких робіт викладачів, не перевантажуючи сприйняття й не змагаючись із контентом за увагу користувача. При цьому основою для прийняття рішень стали як сучасні тенденції у сфері графічного дизайну, так і засади візуальної комунікації, зокрема — принципи психології кольору. Було проаналізовано вплив різних колірних схем на емоційний стан користувача, що дозволило сформувати палітру, яка сприяє створенню атмосфери зосередженості, естетичного задоволення та творчого натхнення.

Типографіка, у свою чергу, підбиралася з урахуванням читабельності, стилістичної відповідності загальному дизайну сайту та здатності передати стриману, академічну, але водночас сучасну естетику. Стиль іконок було уніфіковано відповідно до загальної візуальної концепції — вони є

мінімалістичними, що дозволяє не відволікати користувача від основного контенту та забезпечує зручність навігації [4].

Таким чином, візуальна складова була інтегрована в загальну концепцію онлайн-галереї як невід'ємний інструмент комунікації, що виконує як функціональну, так і емоційно-сміслову роль, сприяючи формуванню цілісного і якісного користувацького досвіду.

У рамках розробки візуальної концепції було обґрунтовано вибір приглушених, але водночас насичених кольорових тонів як базового тла, що створює збалансовану й ненав'язливу атмосферу для сприйняття мистецького контенту. Такий підхід забезпечує комфортне візуальне середовище, яке не домінує над художніми творами, а лише супроводжує їх, підтримуючи загальний естетичний настрій платформи. Водночас, з метою акцентування уваги користувача на ключових елементах інтерфейсу — таких як кнопки навігації, активні розділи або важливі повідомлення — були застосовані яскраві кольорові акценти.

Ця стратегія візуального виділення ґрунтується на принципах гештальт-психології та сучасних дослідженнях у сфері UX/UI-дизайну, які свідчать про ефективність контрасту як засобу керування візуальною ієрархією та фокусуванням уваги користувача. Завдяки цьому було досягнуто оптимального балансу між емоційною виразністю й функціональною інформативністю інтерфейсу (рис. 3.2.1).

Після завершення етапу розробки загальної концепції дизайну було здійснено перехід до створення інтерактивних прототипів, які відіграли ключову роль у візуалізації, структуризації та тестуванні логіки функціонування вебресурсу. Інтерактивне прототипування — це не лише технічний інструмент, а й важливий метод дослідження, що дозволяє оцінити зручність інтерфейсу, передбачуваність користувацьких сценаріїв і загальну якість цифрового середовища. Застосування інтерактивних прототипів дає змогу ітеративно перевіряти гіпотези, закладені в дизайні, отримувати

зворотний зв'язок у реальному часі та оперативно вносити зміни до архітектури взаємодії з урахуванням поведінкових патернів користувачів.

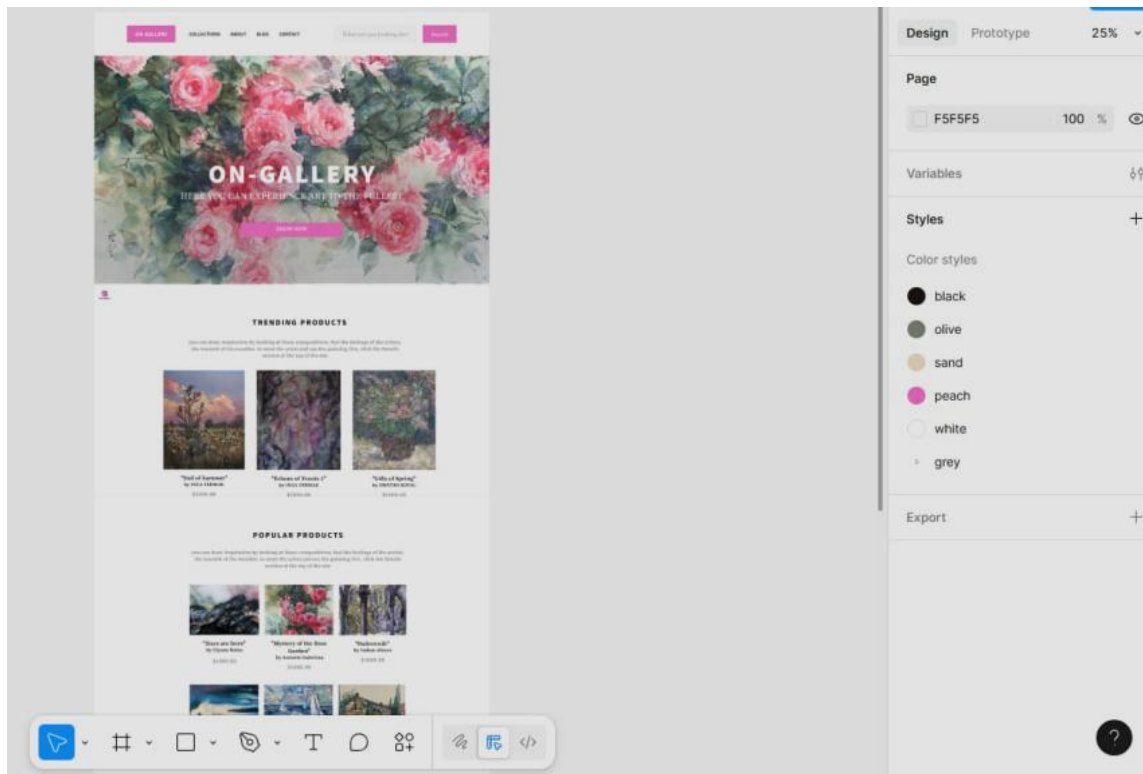


Рис.3.2.1 Макет сайту та використана кольорова палітра. 2024 [1]

Прототипи були створені із залученням спеціалізованих інструментів (зокрема, Figma), що дозволяють моделювати користувацький інтерфейс із високим рівнем достовірності, включаючи анімації, переходи між сторінками, інтерактивні кнопки та інші елементи взаємодії. Це дало змогу дослідити не лише зовнішній вигляд сайту, а й усю логіку переходів між окремими модулями, включаючи головну сторінку, галереї робіт, профілі авторів, форми зворотного зв'язку тощо. Окремо моделювалися сценарії поведінки користувача (user flows), що охоплювали такі ключові етапи: початкове знайомство з сайтом, перегляд вітрини художніх робіт, здійснення фільтрації та пошуку, відкриття повної інформації про автора, взаємодія з інтерактивними функціями (збереження вподобаних робіт, написання коментарів, перехід до соціальних мереж або зовнішніх джерел).

Ці сценарії були протестовані за участю потенційних користувачів у форматі неформального юзабіліті-тестування. Результати тестування виявили

низку проблемних зон, серед яких — надмірне інформаційне навантаження на стартовій сторінці, неочевидне розташування елементів навігації та недостатня візуальна ієрархія. Завдяки цьому стало можливим не лише удосконалити логіку переходів, а й забезпечити більш раціональний розподіл уваги користувача шляхом перегруповування блоків, зміни кольорових акцентів і коригування розмірів типографічних елементів.

Важливим аспектом при створенні прототипів стало врахування адаптивності дизайну. В умовах зростаючої кількості користувачів, які взаємодіють із вебресурсами через мобільні пристрої, питання коректного відображення контенту на різних екранах набуває особливої актуальності. Було реалізовано адаптивний підхід до верстки інтерфейсу, що базується на використанні гнучких сіток (CSS Grid, Flexbox), медіа-запитів та відносних одиниць виміру, які забезпечують масштабованість та оптимальне розміщення елементів незалежно від роздільної здатності пристрою. У макетах окремо опрацьовано варіанти для смартфонів, планшетів, ноутбуків і десктопних екранів, що дозволило забезпечити цілісність візуального стилю та зручність користування в різних умовах [17].

Таким чином, створення інтерактивних прототипів стало не лише технічним етапом розробки, але й ефективним дослідницьким інструментом, що дав змогу на практиці перевірити гіпотези, закладені у дизайн-концепції. Це дозволило забезпечити високий рівень відповідності між очікуваннями цільової аудиторії та реальними функціональними й естетичними характеристиками вебресурсу. Крім того, системне впровадження принципів адаптивного дизайну значно підвищило універсальність платформи, забезпечивши її доступність і зручність на всіх етапах взаємодії з користувачем.

У процесі проведення тестування адаптивності веб-ресурсу було здійснено комплексну перевірку не лише на відповідність сучасним стандартам коректного відображення контенту на різноманітних пристроях (смартфонах, планшетах, ноутбуках, десктопах), але й на зручність використання інтерфейсних елементів, зокрема системи навігації, функціональних кнопок,

інтерактивних карток художніх робіт (рис. Ж.1). Цей етап був спрямований на оцінку якості користувацького досвіду (UX), зокрема на забезпечення інтуїтивного доступу до ключових розділів платформи, швидкої взаємодії з основними функціями та логічної побудови інтерфейсу відповідно до принципів гнучкого дизайну (responsive design). Аналіз поведінкових сценаріїв показав, що ефективне позиціонування візуальних елементів, узгодженість розмітки і структурованість інформації істотно впливають на ступінь залученості користувача та загальний рівень задоволеності від користування ресурсом.

Одним з пріоритетних напрямів підготовки до реалізації повноцінного функціоналу стало ґрунтовне вивчення потенціалу впровадження новітніх цифрових технологій, які можуть суттєво підвищити рівень функціональності, персоналізації та інтерактивності вебсайту. Зокрема, розглядалася можливість інтеграції алгоритмів штучного інтелекту, які наразі демонструють високу ефективність у сфері аналізу користувацьких даних та адаптації вмісту під індивідуальні запити. Заплановано реалізацію модулів, здатних здійснювати автоматичне тегування художніх робіт на основі візуального аналізу зображень і супровідних описів, що значно полегшує процес категоризації матеріалів і сприяє зручному пошуку. Крім того, передбачено використання системи рекомендацій на базі машинного навчання, яка аналізуватиме історію переглядів та інтереси користувача для формування персоналізованих добірок контенту. Такий підхід дозволяє забезпечити більш гнучку та адаптовану взаємодію з вебресурсом, що сприяє підвищенню зацікавленості та повернення користувачів до платформи [50].

Ще одним важливим технічним аспектом стало планування комплексу заходів, спрямованих на оптимізацію швидкодії ресурсу. У сучасному цифровому середовищі, особливо в контексті платформ, орієнтованих на візуальний контент, швидкість завантаження сторінок має вирішальне значення для утримання уваги користувача. Статистичні дослідження свідчать про те, що навіть затримка в 1–2 секунди може призвести до суттєвого зменшення

кількості переглядів та зростання показника відмов. З огляду на це, було розроблено стратегію технічної оптимізації, що передбачає впровадження таких заходів, як мініфікація CSS- і JavaScript-файлів, використання технологій lazy loading для динамічного підвантаження контенту, реалізація серверного кешування, а також підключення глобальних мереж доставки вмісту (CDN) для забезпечення стабільної роботи ресурсу незалежно від географічного розташування користувача.

Узагальнюючи вищенаведене, варто зазначити, що інтеграція адаптивного дизайну, штучного інтелекту та високоефективної системи оптимізації продуктивності є ключовими чинниками формування конкурентоспроможного, технологічно розвиненого та орієнтованого на користувача вебресурсу у сфері цифрового мистецтва. Комплексний підхід до реалізації зазначених технічних і функціональних рішень дозволяє створити динамічне середовище, яке сприяє активному залученню аудиторії, підвищенню доступності мистецтва в онлайн-просторі та створенню нових форм культурної взаємодії.

3.3. Завершальні етапи проекту

Завершальний етап розробки дизайну веб-сайту «On-Gallery» був спрямований на комплексну перевірку відповідності створених дизайнерських рішень поставленим цілям проекту, а також на усунення виявлених недоліків на основі зворотного зв'язку, отриманого в процесі попереднього тестування. До цього етапу входили кілька ключових процедур: багаторівневе тестування інтерактивності інтерфейсу, верифікація його функціональної узгодженості, адаптація елементів макету відповідно до принципів зручності користування (usability) та створення фінальної презентації інтерактивного прототипу. Важливим завданням стало не лише досягнення високого рівня естетичної привабливості інтерфейсу, а й забезпечення логічної структури взаємодії користувача з елементами сайту, що має ключове значення в умовах сучасного цифрового середовища.

Одним з основних інструментів у фінальній стадії розробки виступив інтерактивний прототип, створений у середовищі Figma, що дозволив максимально наблизити тестування до реального сценарію користувацької поведінки. Завдяки функціоналу «Prototype Mode» розробники мали змогу моделювати навігаційні маршрути між сторінками, перевіряти взаємодію з основними елементами керування (зокрема, кнопками, гіперпосиланнями, випадаючими меню, інтерактивними картками), а також здійснювати тестування адаптивності макету до різних роздільних здатностей екранів — від мобільних пристроїв до великих моніторів. Особливу цінність становило створення умовної моделі поведінки користувача, яка дала змогу виявити потенційні «вузькі місця» у логіці інтерфейсу, що могли б вплинути на ефективність взаємодії. Такий підхід не лише підвищив точність перевірки функціональності, але й сприяв покращенню дизайну з урахуванням реальних сценаріїв використання (рис. Ж.1).

Паралельно із перевіркою навігації та функціональності відбувався поглиблений аналіз візуальних параметрів сайту. Було детально досліджено типографіку, колористичну палітру, композиційну ієрархію елементів, а також динаміку візуального ритму, що формує естетичне враження користувача при першому контакті з інтерфейсом. Значну увагу приділено забезпеченню гармонійного співвідношення між графічним оформленням та інформативною насиченістю контенту. Наприклад, при розробці головної сторінки акцент було зроблено на мінімалістичному, проте емоційно виразному візуальному рішенні, яке має привертати увагу аудиторії вже з перших секунд перебування на сайті. Такий підхід відповідає сучасним тенденціям у вебдизайні, де візуальна стриманість поєднується з функціональною гнучкістю та емоційним залученням.

Узагальнюючи, можна зазначити, що завершальний етап створення дизайну веб-сайту «On-Gallery» мав на меті не лише технічне вдосконалення та усунення помилок, а й стратегічну оцінку інтегрованості всіх складових продукту. Це дозволило забезпечити узгодженість візуального,

функціонального та семантичного рівнів системи, що в комплексі створює стійке враження цілісності й професійної реалізації проєкту. Таким чином, підсумкова версія прототипу виконує не лише роль демонстраційного зразка, а й виступає інструментом перевірки гіпотез взаємодії, що є критично важливим для подальшого впровадження веб-ресурсу в публічний простір.

Після завершення візуальної та функціональної частини макету, сайт було презентовано, як прототип, з демонстрацією всіх основних сторінок (рис. Ж.1.):

1. Головної
2. Сторінки перегляду робіт
3. Реєстраційної форми
4. Блоку останніх оновлень

Варто також підкреслити, що під час завершального етапу розробки дизайну веб-сайту «On-Gallery» було проведено аналіз можливостей подальшої інтеграції інструментів штучного інтелекту (ШІ), які можуть значно розширити функціональні можливості платформи та покращити користувацький досвід. Зокрема, мною були опрацьовані концептуальні підходи щодо впровадження систем автоматичного тегування художніх робіт на основі семантичного та візуального аналізу контенту. Така система сприятиме більш ефективній класифікації і пошуку матеріалів, зменшуючи навантаження на користувачів і підвищуючи точність результатів. Крім того, було розглянуто можливість реалізації персоналізованого пошуку, який враховуватиме індивідуальні інтереси відвідувачів, їхню історію взаємодії з ресурсом та поведінкові патерни, що відповідає сучасним трендам у сфері UX-дизайну і підвищує релевантність поданого контенту [13].

Окрему увагу було приділено перспективі впровадження чат-асистента на базі штучного інтелекту, здатного виконувати функції навігаційної підтримки, надання оперативної допомоги користувачам у пошуку інформації, а також забезпечення інтерактивної взаємодії з платформою. Такий інструмент не лише підвищить рівень зручності користування сайтом, але й додасть йому інноваційного характеру, що відповідає сучасним вимогам цифрових сервісів.

Отже, завершальний етап розробки веб-сайту «On-Gallery» виконав не лише функцію підсумовування та узгодження технічних і креативних аспектів проєкту, але й окреслив стратегічні перспективи його подальшого розвитку. Платформа розглядається як динамічний інструмент візуального комунікування, здатний підтримувати й розвивати художньо-освітнє середовище шляхом інтеграції інноваційних технологічних рішень. Такий підхід забезпечує стійкість проєкту в умовах швидкозмінного цифрового ландшафту та відкриває нові можливості для взаємодії між митцями, освітянами і широкою аудиторією користувачів.

Висновки до розділу 3

У третьому розділі було докладно розглянуто всі основні етапи створення дизайну веб-сайту «On-Gallery» — від підготовчих досліджень до розробки повноцінного інтерактивного прототипу в середовищі Figma. На підготовчому етапі проведено системний аналіз потреб цільової аудиторії, а також сучасних трендів у веб-дизайні, що дозволило сформулювати обґрунтовану концепцію майбутнього продукту та визначити його ключові функціональні й естетичні характеристики.

На основі зібраної інформації було побудовано чітку інформаційну архітектуру сайту, створено прототипи з урахуванням користувацьких сценаріїв, що забезпечує інтуїтивну навігацію та логічну структуру візуального контенту. Вибір Figma як основного інструменту дизайну зумовлений її багатофункціональністю, підтримкою командної співпраці та широкими можливостями для створення адаптивних і динамічних інтерфейсів.

Особливу увагу було приділено адаптивності, доступності, інтерактивності та загальній естетичній привабливості інтерфейсу, що має велике значення для онлайн-галереї, орієнтованої на представлення творчих робіт викладачів закладу вищої освіти. Завдяки ретельному тестуванню макету та доопрацюванню деталей вдалося досягти цілісності візуального стилю, що

гармонійно поєднує академічність, сучасність і зручність для кінцевого користувача.

Таким чином, реалізований дизайн сайту «On-Gallery» є результатом поетапної, цілеспрямованої та рефлексивної дизайнерської роботи, що поєднує дослідницький підхід, сучасні цифрові інструменти та принципи UX/UI-дизайну. Він демонструє можливість створення веб-продукту, що не лише виконує інформаційну та естетичну функції, а й сприяє підтримці мистецької спільноти та популяризації творчості у цифровому середовищі.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У процесі виконання бакалаврської кваліфікаційної роботи було розроблено комплексний дизайн веб-сайту онлайн-галереї «On-Gallery», що є прикладом сучасного підходу до створення цифрових мистецьких платформ. Дизайн поєднує в собі найкращі практики візуальної комунікації, UX/UI-дизайну, а також технічний потенціал інструменту Figma, що забезпечує гнучкість і зручність у процесі розробки та подальшої адаптації проєкту. Проведене дослідження засвідчило, що цифрові галереї все активніше набувають популярності як ефективні засоби презентації творчих робіт, виступаючи як інструменти не лише для демонстрації мистецтва, а й для освітньої діяльності та міжкультурного діалогу.

Теоретична частина роботи охоплює аналіз фундаментальних принципів веб-дизайну для онлайн-галерей, із акцентом на інноваційні тенденції в інтерактивному дизайні та цифровому мистецтві. У роботі було детально розглянуто різні аспекти візуального представлення контенту, зокрема вплив композиційних рішень, колірних схем, типографіки та анімації на сприйняття інформації. Особливу увагу приділено важливості забезпечення інтуїтивної навігації, яка дозволяє користувачам легко орієнтуватися на сайті, що, в свою чергу, суттєво підвищує рівень залученості та задоволення від користування ресурсом.

Вибір програмного забезпечення для реалізації проєкту був обґрунтований з урахуванням функціональних можливостей, доступності інструментів для колективної роботи та підтримки адаптивного дизайну. Figma була обрана як провідний інструмент завдяки своїм потужним можливостям створення інтерактивних прототипів, що значно полегшує процес тестування та внесення коректив ще на ранніх стадіях розробки. В роботі також розглянуто методології застосування кольорів, шрифтів і візуальних елементів, що дозволяють створити цілісний і гармонійний дизайн, відповідаючи сучасним стандартам естетики та функціональності.

Практична частина включала системний аналіз цільової аудиторії, що дозволило адаптувати структуру сайту під потреби потенційних користувачів

— викладачів, студентів, художників та поціновувачів мистецтва. Було розроблено інформаційну архітектуру, що забезпечує логічну організацію контенту, а також створено структуру сторінок із урахуванням сценаріїв користування. Особливу увагу приділено верстці макетів з акцентом на адаптивність інтерфейсу, що гарантує коректне відображення і зручність користування на різноманітних пристроях — від мобільних телефонів до стаціонарних комп'ютерів. Завдяки інтегрованим у Figma інструментам було створено інтерактивний прототип, який імітує реальну поведінку користувачів, що дозволяє проводити детальне тестування навігації та функціональності інтерфейсу.

Результатом кваліфікаційної роботи став повноцінний дизайн, який не лише задовольняє вимоги естетичної привабливості, а й забезпечує високу функціональність і зручність у користуванні. Сайт «On-Gallery» позиціонується як цифрова виставкова платформа, що дозволяє презентувати творчі роботи викладачів мистецьких напрямів, створюючи умови для ширшого залучення аудиторії і розвитку культурно-освітніх ініціатив. Проєкт має потенціал для подальшого масштабування та розвитку, включно із впровадженням сучасних інструментів штучного інтелекту. Зокрема, серед перспективних напрямів — автоматичне класифікування зображень, формування персоналізованих рекомендацій на основі аналізу поведінкових даних користувачів, а також використання генеративних елементів, що можуть додатково покращити інтерактивність та привабливість інтерфейсу.

Таким чином, розроблений дизайн веб-сайту «On-Gallery» демонструє успішне поєднання художньої виразності із сучасними технологічними можливостями. Проєкт сприяє збереженню, презентації та популяризації творчої спадщини, а також розвитку цифрових форматів у сфері візуального мистецтва й мультимедійного дизайну. Він створює платформу для ефективної комунікації між митцями, освітянами та глядачами, що відповідає сучасним тенденціям у розвитку цифрової культури та освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Макет веб-сайту «On-Gallery». 2025. URL: <https://www.figma.com/design/mixidnrIYRGHLKL5NHEigi/on-Gallery?node-id=0-1&t=ZHMsyECrYp37x2sI-1> (дата звернення: 04.06.2025).
2. «Мистецький арсенал»: колекцію оцифрували та створили онлайн каталог. 2024. URL: <https://umoloda.kyiv.ua/number/0/2006/181528> (дата звернення: 19.05.2025).
3. Спецпроект Vogue.ua та PinchukArtCentre: все про художницю Марину Скугарєву. 2017. URL: <https://vogue.ua/article/culture/art/specproekt-vogue-ua-i-pinchukartcentre-vse-o-hudozhnice-marine-skugarevoy-18699.html> (дата звернення: 19.05.2025).
4. Типографія від А до Я – шрифти і правила їх використання в Інтернеті. 2020. URL: <https://www.whitepress.com/ua/baza-znan/171/typohrafiia-vid-a-do-ya-shryfty-i-pravyla-yikh-vykorystannia-v-interneti> (дата звернення: 02.06.2025).
5. Adobe Flash Player si è spento per sempre. 2025. URL: <https://gds.it/articoli/societa/2021/01/01/adobe-flash-player-si-e-spen-to-per-sempre-4c849f6b-32f6-4f71-8138-5e2f1180339a/amp/> (дата звернення: 01.06.2025).
6. Advertising in Chrome. 2025. URL: <https://m.pantip.com/topic/32992449> (дата звернення: 02.06.2025).
7. A Little History of the World Wide Web. 2000. URL: <https://www.w3.org/History.html> (дата звернення: 17.05.2025).
8. A short history of the Web. 2025. URL: <https://home.web.cern.ch/science/computing/birth-web/short-history-web> (дата звернення: 17.05.2025).
9. Bentil S. The Evolution of User Experience (UX) Design in the Digital Age. 2024. URL: <https://dev.to/qbentil/the-evolution-of-user-experience-ux-design-in-the-digital-age-1077> (дата звернення: 17.05.2025).
10. Boscolo F. Tag Archives: Internet explorer. 2020. URL: <https://www.federicoboscolo.it/index.php/tag/internet-explorer/> (дата звернення: 01.06.2025).
11. Bootstrap (front-end framework). 2025. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Bootstrap_\(front-end_framework\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Bootstrap_(front-end_framework)) (дата звернення: 19.05.2025).

12. Consulting on buying Adobe Creative Cloud licenses. 2020. URL: <https://vinsep.com/mua-ban-quyen-phan-mem/adobe/tu-van-mua-adobe-creative-cloud-ban-quyen/amp/> (дата звернення: 02.06.2025).
13. Conversational AI Platform. 2025. URL: <https://cloud.google.com/dialogflow> (дата звернення: 19.05.2025).
14. Create experiences as unique as your customers. 2025. URL: <https://www.dynamicyield.com/> (дата звернення: 19.05.2025).
15. Create realistic mockups. 2025. URL: <https://helpx.adobe.com/illustrator/using/create-art-mockups.html> (дата звернення: 19.05.2025).
16. CSS Flexible Box Layout. 2025. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/CSS_Flexible_Box_Layout (дата звернення: 19.05.2025).
17. CSS grid layout. 2025. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/CSS_grid_layout (дата звернення: 19.05.2025).
18. Denisova S . Crafting A Killer Brand Identity For A Digital Product. 2023. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2023/11/crafting-killer-brand-identity-digital-product/> (дата звернення: 19.05.2025).
19. Designing with Web Standards. 2025. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Designing_with_Web_Standards (дата звернення: 17.05.2025).
20. Explore the features and capabilities of Adobe Target. 2025. URL: <https://business.adobe.com/products/target.html> (дата звернення: 19.05.2025).
21. Figure - available available from: Universal Access in The Information Society. 2025. URL: https://www.researchgate.net/figure/Priorities-checkpoints-and-conformance-levels-WCAG-10_fig1_353036925 (дата звернення: 17.05.2025).
22. Figma. Introduction to prototyping. 2025. URL: <https://www.figma.com/blog/figma-pattern-library/> (дата звернення: 19.05.2025).
23. 10 Gallery Leaders Shaping the Online Art World. 2024. URL: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-10-gallery-leaders-shaping-online-art> (дата звернення: 19.05.2025).
24. Gallery of Web Design History. 2025. URL: <https://www.webdesignmuseum.org/> (дата звернення: 19.05.2025).

25. Google Fonts. About. 2025. URL: <https://fonts.google.com/about> (дата звернення: 19.05.2025).
26. 10 Incredible Locations for Street Art Around the Globe. 2025. URL: [10 Incredible Locations for Street Art Around the Globe — Google Arts & Culture](#) (дата звернення: 19.05.2025).
27. Instructions using WCAG 2. 2012. URL: <https://slideplayer.com/amp/3415315/> (дата звернення: 01.06.2025).
28. Introduction to Wireframing and its Principles. 2018. URL: <https://medium.com/theuxblog/introduction-to-wireframing-and-its-principlesa43b19f97807> (дата звернення: 19.05.2025).
29. Keith J. The Road To Resilient Web Design. 2017. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2017/03/resilient-web-design/> (дата звернення: 19.05.2025).
30. Krug S. Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability. 2014. URL: <https://www.sensible.com/dmmt.html> (дата звернення: 19.05.2025).
31. Magno O. 15 print screens that only those over 30 will know. 2016. URL: <https://www.fatosdesconhecidos.com.br/15-print-screens-que-so-quem-tem-mais-de-30-vai-saber/> (дата звернення: 01.06.2025).
32. Marcotte E. Responsive Web Design. 2010. URL: <https://alistapart.com/article/responsive-web-design/> (дата звернення: 19.05.2025).
33. Mesibov M. How Visual Design Makes for Great UX. 2025. URL: <https://uxbooth.com/articles/how-visual-design-makes-for-great-ux/> (дата звернення: 19.05.2025).
34. Media queries. 2025. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Media_queries (дата звернення: 19.05.2025).
35. Media Queries Level 3. W3C Recommendation. 2024. URL: <https://www.w3.org/TR/css3-mediaqueries/> (дата звернення: 19.05.2025).
36. Microsoft Corporation. Introduction to Internet Explorer 3.0 and CSS Support. 1996. URL: <https://www.w3.org/Style/CSS/msie/> (дата звернення: 17.05.2025).

37. Museums, audio-visual and digital media in a world of changing communication. Trends, innovations, examples. 2008-2015. URL: <https://avicom.mini.icom.museum/museums-audio-visual-and-digital-media-in-a-world-of-changing-communication-trends-innovations-examples/> (дата звернення: 19.05.2025).
38. Nielsen J. Usability 101: Introduction to Usability. 2020. URL: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> (дата звернення: 19.05.2025).
39. O'Reilly T. What is Web 2.0? 2005. URL: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> (дата звернення: 19.05.2025).
41. Responsive design. 1998–2025. URL: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn_web_development/Core/CSS_layout/Responsive_Design#introducing_responsive_web_design (дата звернення: 19.05.2025).
42. Responsive Web Design Basics. 2019. URL: <https://web.dev/responsive-web-design-basics/> (дата звернення: 19.05.2025).
43. Responsive web-design. 2025. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Responsive_web_design (дата звернення: 17.05.2025).
44. Responsive Web Design - Media Queries. 1999-2025. URL: https://www.w3schools.com/css/css_rwd_mediaqueries.asp (дата звернення: 19.05.2025).
45. Robin L. Graphic Design Solutions. 2011. URL: <https://anyflip.com/jmmo/whib/basic> (дата звернення: 19.05.2025).
46. The Evolution of Web Design. 2025. URL: https://www.linkedin.com/posts/global-nerds-llc_the-evolution-of-web-design-from-2000s-to-activity-7290027202241273857-n2zb (дата звернення: 17.05.2025).
47. The Evolution of Web Design Trends Through the Ages. 2024. URL: <https://www.amigostudios.co/blog/from-web-1-to-web-3-the-evolution-of-web-design-trends-through-the-ages> (дата звернення: 17.05.2025)

48. The mobile-first design essentials. 2020. URL: <https://www.appsflyer.com/blog/mobile-marketing/mobile-first-design/> (дата звернення: 19.05.2025).
49. The Ukrainian Internet Association. 2025. URL: <https://inau.ua/en/ukrainian-internet-association-ua> (дата звернення: 19.05.2025).
50. Ukrainian mosaics and a digital cultural guide. The Ukrainian Institute's exhibition stand at the Frankfurt Book Fair. 2025. URL: <https://ui.org.ua/en/news-en/ukrainian-mosaics-and-a-digital-cultural-guide-the-ukrainian-institutes-exhibition-stand-at-the-frankfurt-book-fair/> (дата звернення: 19.05.2025).
51. Watson Assistant. 2025. URL: <https://www.ibm.com/products/watsonx-assistant> (дата звернення: 19.05.2025)
52. WCAG 2.1 Map. Adapted of Intopia. 2022. URL: https://www.researchgate.net/figure/WCAG-21-MapAdapted-of-Intopia-20_fig1_352398310 (дата звернення: 02.06.2025).
53. WCAG 2 Overview. 2005. URL: <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/> (дата звернення: 19.05.2025).
54. Website Builder vs Custom Website: The Ultimate Comparison. 2025. URL: <https://eflairwebtech.com/website-builder-vs-custom-website/> (дата звернення: 19.05.2025).
55. What is Bootstrap? Pros and Cons Of This Framework. 2025. URL: <https://hackr.io/blog/what-is-bootstrap-framework> (дата звернення: 02.06.2025).
56. What is Mobile first? 2025. URL: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/mobile-first> (дата звернення: 19.05.2025).
57. Your first look at the Adobe Virtual Gallery. 2022. URL: <https://blog.adobe.com/en/publish/2022/10/14/your-first-look-at-the-adobe-virtual-gallery> (дата звернення: 19.05.2025)
58. Visciano G. The WWW (World Wide Web) revolution and visual languages - the beginning of the first decade of the 2000s. 2024. URL: <https://www.skillbook.it/Blog/Details/2235> (дата звернення: 01.06.2025).

ДОДАТКИ

Додаток А



Додаток Б

МІНЕКОНОМІКИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ОРГАН ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ
ДЕРЖАВНА ОРГАНІЗАЦІЯ
«УКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ОФІС
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ ТА ІННОВАЦІЙ»
(УКРНОІВІ)
вул. Дмитра Годзєнка, 1, м. Київ, 01601, тел.: +380 44 209-27-06, +380 67 501-05-95
e-mail: office@nipo.gov.ua, <https://www.nipo.gov.ua>, код згідно з ЄДРПОУ 44673629

Розписка про одержання електронної заявки на реєстрацію авторського права на твір
Дата одержання 02.06.2025 8:59:44

Номер заявки **є202505195** (в подальшому обов'язково посилатися на цей номер)
Відправник Чубарева Дар'я Ростиславівна
Назва реєстрацію авторського права на твір Логотип «On-Gallery»

Подані матеріали
Bx-28326/2025

Заява про реєстрацію авторського права на твір
Заява_на_реєстрацію_авторського_права (2).index.xml,
Заява_на_реєстрацію_авторського_права (2).bibl.xml,
Заява_на_реєстрацію_авторського_права (2).pdf,
Заява_на_реєстрацію_авторського_права (2).pdf.1.p7s
Копія твору
Логотип.index.xml, Логотип.png
Платіжний документ про сплату збору за підготовку до державної реєстрації авторського права на твір
Оплата.index.xml, Оплата.pdf.1.p7s, Оплата.pdf

ЗБІРНИК НАУКОВИХ ПРАЦЬ
З МАТЕРІАЛАМИ ІХ МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ

23 ТРАВНЯ 2025 РІК

М. ВІННИЦЯ, УКРАЇНА

«НАУКОВИЙ ПРОСТІР: АКТУАЛЬНІ
ПИТАННЯ, ДОСЯГНЕННЯ ТА ІННОВАЦІЇ»



ЗБІРНИК НАУКОВИХ
ПРАЦЬ З МАТЕРІАЛАМИ
ІХ МІЖНАРОДНОЇ
НАУКОВОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ



НАУКОВИЙ ПРОСТІР: АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ, ДОСЯГНЕННЯ ТА ІННОВАЦІЇ

| 23 травня 2025 рік
м. Вінниця, Україна

Вінниця, Україна
«UKRLOGOS Group»
2025

УДК 082:001
Н 34



Організація, від імені якої випущено видання:

ГО «Міжнародний центр наукових досліджень»

Номер запису організації в Єдиному реєстрі громадських об'єднань: 1439941

Голова оргкомітету: Сотник С.Г.

Верстка: Білоус Т.В.

Дизайн: Бондаренко І.В.

Рекомендовано до видання Вченою Радою Інституту науково-технічної
інтеграції та співпраці. Протокол № 20 від 22.05.2025 року.



Конференцію закресовано Державною науковою установою у
сфері управління Міністерства освіти і науки «Український інститут
науково-технічної експертизи та інформації» в базі даних
науково-технічних заходів України на поточний рік та
булетені «План проведення наукових науково-технічних
заходів в Україні» (Повідомлення № 101 від 06.01.2025).

Збірник наукових праць з матеріалами конференції видано
офіційно суб'єктом видавничої справи з Серійним ДК № 7860
від 22.06.2025

Матеріали конференції знаходяться у відкритому доступі на умовах ліцензії
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).

Н 34 **Науковий простір: актуальні питання, досягнення та інновації**
збірник наукових праць з матеріалами ІХ Міжнародної наукової
конференції, м. Вінниця, 23 травня, 2025 р. / Міжнародний центр
наукових досліджень. — Вінниця: ТОВ «УКРЛОГОС Груп», 2025.
— 728 с.

ISBN 978-617-8312-56-5

DOI 10.62731/mcnd-23.05.2025

Викладено матеріали учасників ІХ Міжнародної наукової конференції
«Науковий простір: актуальні питання, досягнення та інновації», яка
відбулася 23 травня 2025 року у місті Вінниця.

УДК 082:001

© Колектив учасників конференції, 2025
© ГО «Міжнародний центр наукових досліджень», 2025
ISBN 978-617-8312-56-5 © ТОВ «УКРЛОГОС Груп», 2025

СЕКЦІЯ XXVIII. КУЛЬТУРА ТА МИСТЕЦТВО

АРТРИНОК ЯК ПРОСТІР ПЕРЕТИНУ КУЛЬТУРНОЇ ТА ЕКОНОМІЧНОЇ ПАРАДИГМ:
РОЛЬ МИСТЕЦТВОЗНАВЧОГО СПІРОВОДУ В АУКЦІОННІЙ ДІЯЛЬНОСТІ
Зінченко М.В.703

ВИХОВАННЯ ПОЧАТКОВИХ НАВІЧОК ПЕДАГОГІЧНОЇ В УЧНІВ-ПІДРОСТІВ
Грінченко А.М., Довжиська Г.О.707

ІНТЕРПРЕТАЦІЙНО-ВИКОНАВСЬКІ АСПЕКТИ В РОБОТІ НАД ТВОРАМИ
КОМПОЗИТОРІВ-РОМАНТИЗМІВ
Мамчикова А.І., Москаленко Л.М.711

17

Науковий простір: актуальні питання, досягнення та інновації

КУЛЬТУРА І МИСТЕЦТВО: ВІДОБРАЖЕННЯ ЛЮДСЬКОЇ СУТНОСТІ
Мосіна В.А.714

РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ВЕБ-САЙТУ ОНЛАЙН-ГАЛЕРЕЇ
Чубарська Д.Р.718

СЕКЦІЯ XXIX. ГЕОГРАФІЯ ТА ГЕОЛОГІЯ

THE GEOGRAPHY OF DIVERSITY: UNDERSTANDING MULTICULTURAL EXPANSION
ACROSS REGIONS
Mykhalyk V.721

РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ВЕБ-САЙТУ ОНЛАЙН-ГАЛЕРЕЇ

Чубарова Дар'я Ростиславівна

Здобувач вищої освіти

Факультет Дизайну, кафедра Мультимедійного дизайну
Національний університет технологій та дизайну, Україна

Науковий керівник: Хмєнич Руслана Вікторівна

Кандидат технологічних наук, доцент

Національний університет технологій та дизайну, Україна

У сучасному цифровому світі онлайн-галереї стають важливими платформами для демонстрації мистецьких робіт. Вони забезпечують доступ до культурного контенту незалежно від географічного розташування користувача. Успішна реалізація онлайн-галереї неможлива без продуманого дизайну, що враховує як естетику, так і зручність користування.

Метою даної роботи є створення сучасного, інтуїтивно зрозумілого дизайну веб-сайту онлайн-галереї On-Gallery, що репрезентує роботи викладачів навчального закладу. Завданнями стали:

- аналіз аналогічних ресурсів;
- створення макетів інтерфейсу у Figma;
- розробка зручної навігації та адаптивного дизайну;
- підбір візуальної мови, що відповідає естетиці онлайн-галереї.

Загальні цілі веб-сайту художньої галереї можуть включати: демонстрація робіт, доступних у галереї, реклама майбутніх галереїних подій, таких як виставки чи вернісажі [5].

У результаті створено повноцінний дизайн веб-сайту онлайн-галереї, придатний для реалізації в HTML/CSS або CMS-системах. Прототип відповідає сучасним стандартам веб-дизайну та є адаптивним для різних пристроїв.

Розробка дизайну онлайн-галереї є важливою складовою сучасної візуальної культури. Проект On-Gallery демонструє, як завдяки інструментам цифрового дизайну можна створити зручну та естетичну платформу для представлення творчості.

Для розробки дизайну було проведено огляд існуючих онлайн-галерей, таких як Google Arts & Culture [1], Behance [2], ArtStation [3]. Ці ресурси демонструють різні підходи до структури, дизайну та

718

інтерактивності, що дозволило визначити сильні й слабкі сторони у реалізації подібних проєктів.

Першим кроком до створення є визначення цільової аудиторії, можна розпочати це завдання, яка є ніша? Ніша — це певний фрагмент більшої аудиторії, яка поділяє певні інтереси. І коли справа доходить до маркетингу мистецтва, ця група людей стає вашою цільовою аудиторією [6].

Цільова аудиторія — це група людей, які цікавляться вашою роботою, це потенційні покупці творів мистецтва та колекціонери творів мистецтва, які ототожнюють себе з темами чи засобами, з якими ви працюєте, навіть із вашим загальним творчим процесом [6]. Створюємо сторінки виробів, які стимулюватимуть онлайн-продажі. Наступний крок — завантажити повний список творів мистецтва, які ви продаватимете, розподіливши їх за категоріями в магазині та створивши список, щоб відвідувачам було легше їх знайти [6].

Тепер, коли сторінка електронної комерції налаштована, потрібно створити сторінки товарів для кожного твору мистецтва. Це окремі сторінки, які кожен перелічений товар має на веб-сайті, де представлена вся інформація, необхідна відвідувачу для здійснення покупки, включаючи варіанти оплати.

Гарна сторінка товару з витвором мистецтва містить певні елементи, такі як високоякісні зображення твору мистецтва та зображення способу життя. Крім того, опис твору, оптимізований для пошукових систем та спрямований на продажі. [6]

Враховуючи ці всі факти, дизайн та елементи сайту створено за допомогою графічного редактора Figma [4]. Основну увагу приділено структурі сторінок, логіці розташування елементів, читабельності тексту, візуальній гармонії кольорів та шрифтів. Використано сучасні принципи UX/UI-дизайну, зокрема: простота, доступність, візуальна ієрархія, адаптивність.

Сайт On-Gallery включає такі розділи: головна сторінка, галерея робіт, контактна форма. Дизайн витримано у світлій гамі, з акцентами на візуальний контент.

Менше — це більше. Простий та чистий дизайн — найкращий вибір для онлайн-галереї. Уникаємо захлащення сайту надмірною кількістю графічних елементів чи анімацій, які можуть відволікати увагу від ваших художніх виробів. Натомість обираємо мінімалістичний стиль з невеликою кількістю, але вдало розміщених елементів [5].

719

Обираємо мінімалістичну тему та налаштуємо її відповідно до своїх потреб. Створюємо ієрархічну структуру та впорядкуємо художні продукти за чіткими категоріями. Вставляємо високоякісні зображення за допомогою галерей або каруселей. Вибіримо читабельний шрифт та відповідні розміри. Спрощуємо дизайн веб-сайту, уникаючи зайвих елементів. Додайте зображення та описи творів мистецтва [5]. Обрано шрифт без зарубок для основного тексту та контрастний для заголовків. Навігація реалізована згідно з принципом трьох кліків.

У результаті виконаної роботи було досягнуто основної мети — створено сучасний, функціональний та естетично привабливий дизайн веб-сайту онлайн-галереї On-Gallery. Дизайн відповідає вимогам цільової аудиторії, сприяє зручному перегляду мистецьких творів і підходить для подальшої реалізації як у вигляді HTML/CSS-верстки, так і на базі CMS-систем.

Опрацьовані етапи — від аналізу аналогічних платформ до створення адаптивного інтерфейсу — дозволили сформувати зважений, мінімалістичний візуальний стиль, що не відволікає, а навпаки, підкреслює зміст галереї. У процесі враховано принципи UX/UI-дизайну, потреби художнього середовища та комерційного потенціалу сайту.

Проект On-Gallery — це приклад того, як завдяки продуманому дизайну можна не лише презентувати мистецтво, але й забезпечити комфортну взаємодію користувача з культурним контентом у цифровому просторі.

Список використаних джерел:

1. Сайт Google Arts & Culture - <https://artsandculture.google.com/>
2. Сайт Behance - <https://www.behance.net/>
3. Сайт ArtStation - https://www.artstation.com/?sort_by=community&dimension=all
4. Сайт Figma - <https://www.figma.com/files/team/1268163388546141778/recently-and-sharing?uid=12681633884061923839>
5. Стаття з сайту Framework360 - <https://www.framework360.com/how-to-create-a-website-for-an-art-gallery/>
6. Стаття з сайту ArtPlacer - <https://www.artplacer.com/how-to-set-up-an-online-art-store-in-2024-a-step-by-step-guide/>

720



Рис. Г.1. Navigator, веб-браузер створений Netscape Communications. 1990. [33]



Рис. Г.2. Internet Explorer, серія графічних веб-браузерів розроблена компанією Microsoft. 1995. [37]

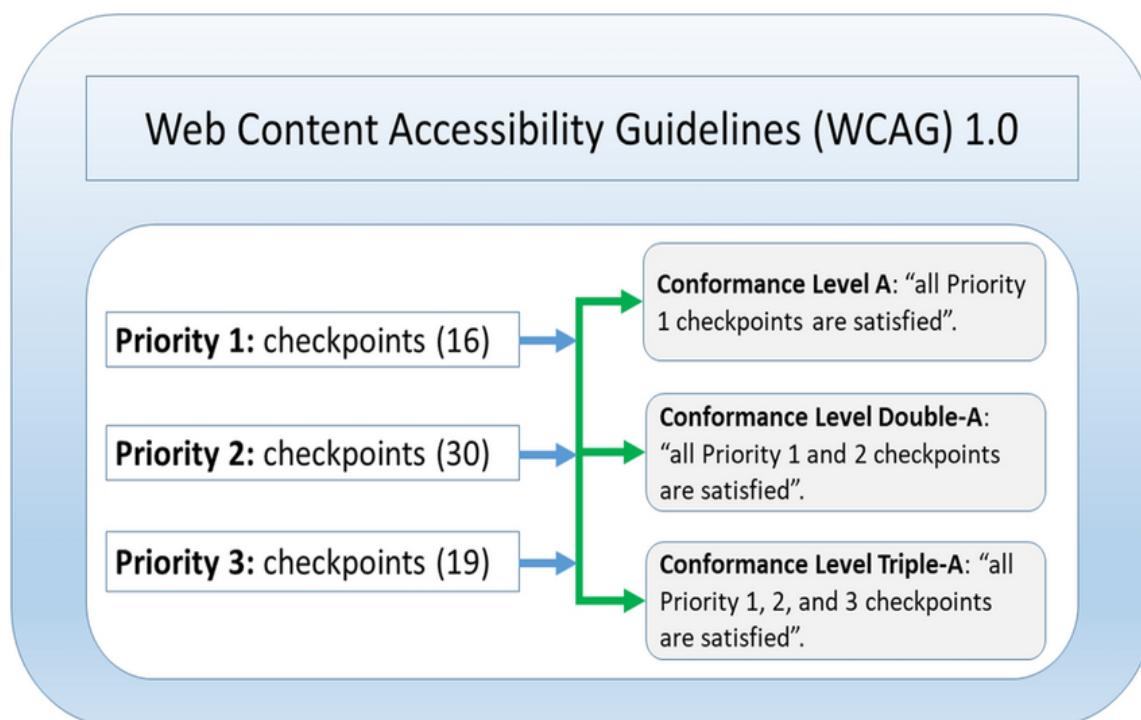


Рис. Г.1. WCAG 1.0, набір рекомендацій створення доступного веб-контенту для людей з обмеженими можливостями. 1999. [19]

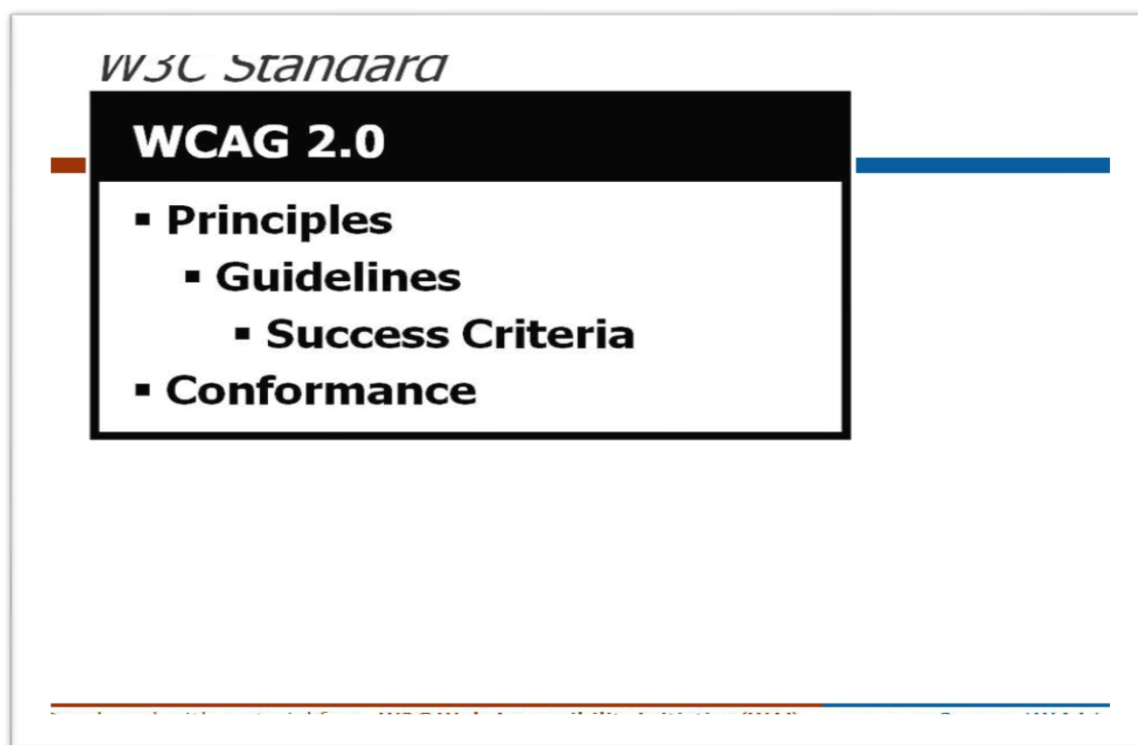


Рис. Г.2. WCAG 2.0, набір рекомендацій створення доступного веб-контенту для людей з обмеженими можливостями. 2008. [53]

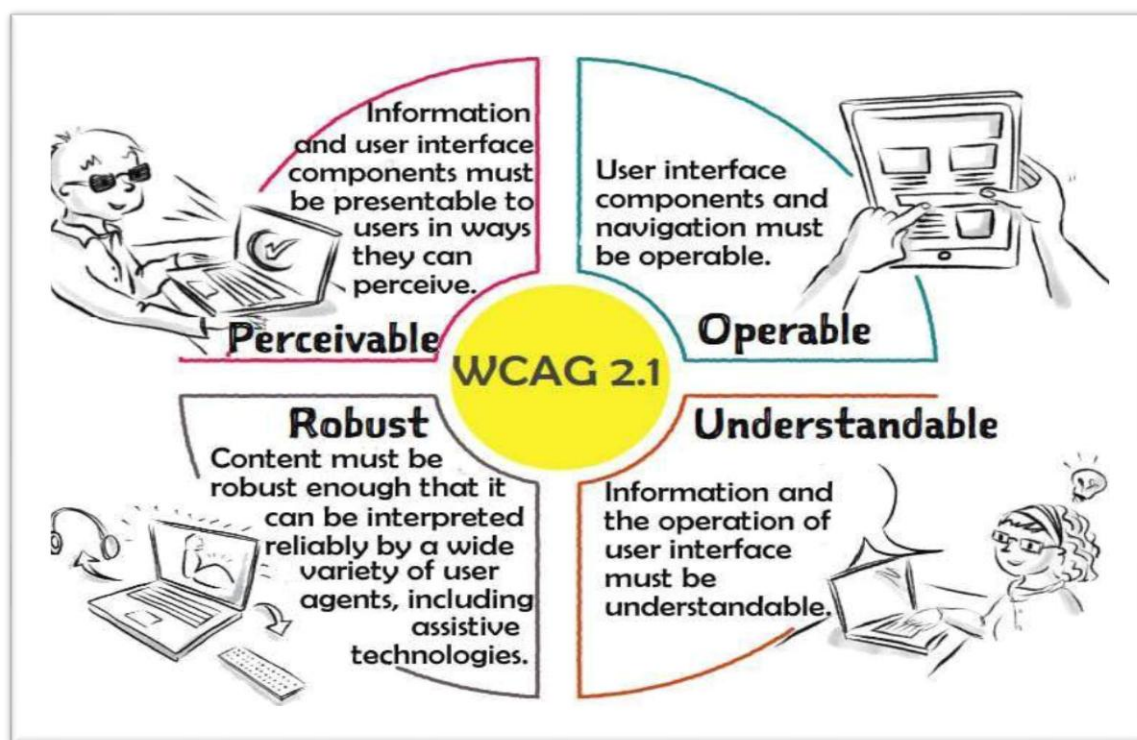


Рис. Г.3. WCAG 2.1, набір рекомендацій створення доступного веб-контенту для людей з обмеженими можливостями. 2018. [52]

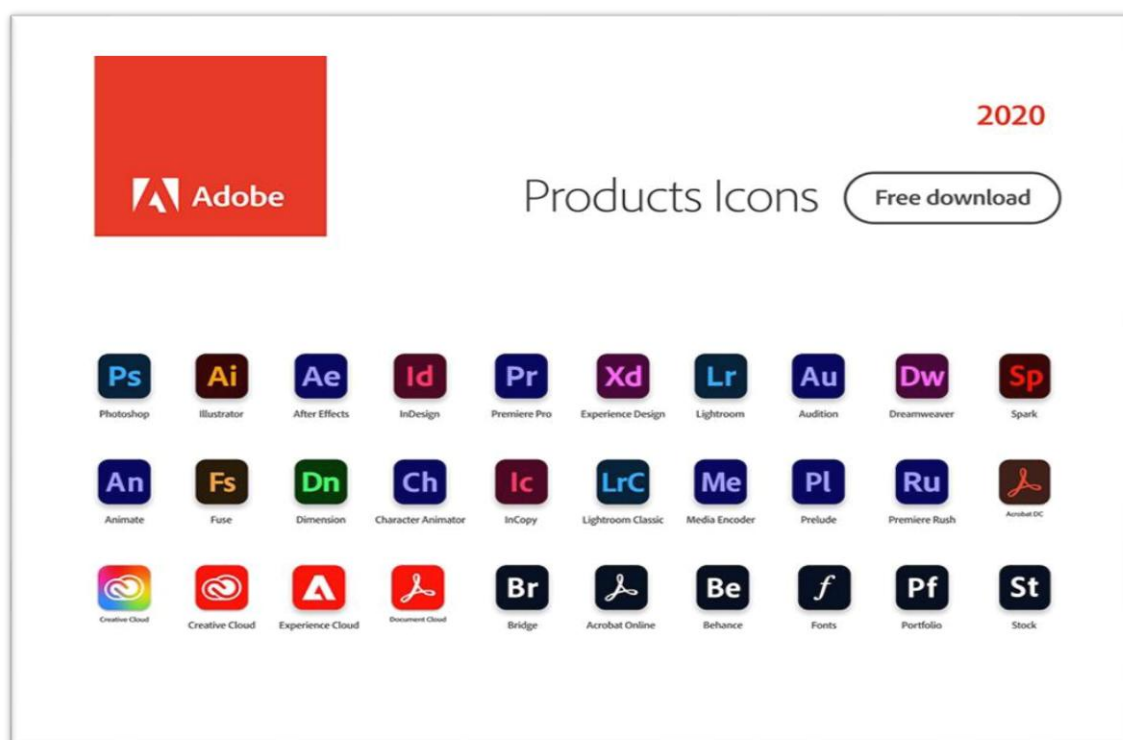


Рис. Д.1. Adobe products, програмне забезпечення, розроблене компанією Adobe Systems. 1982. [12]



Рис. Д.2. Adobe Flash, мультимедійна платформа, використовувалася для створення анімацій, інтерактивних програм, ігор. 1996. [5]



Рис. Д.3. AdBlock, браузерне розширення, яке блокує рекламу та інші небажані елементи на веб-сторінках. 2009. [6]

Продовження додатку Д

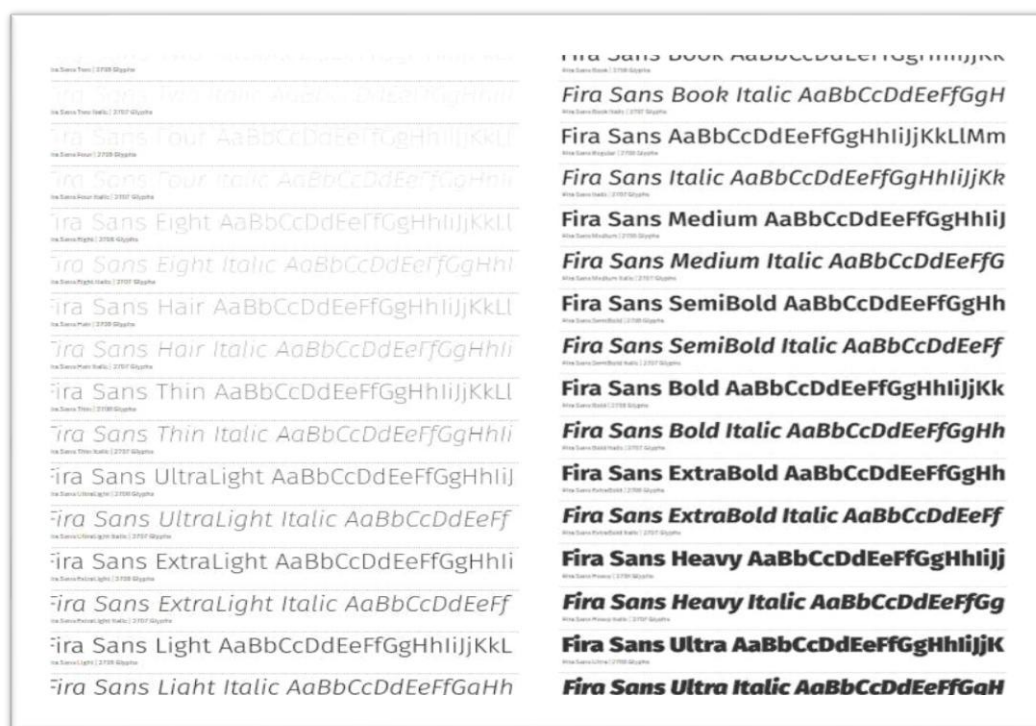


Рис. Д.4. Google Fonts, каталог безкоштовних, який надається Google. 2010. [26]

Додаток Е

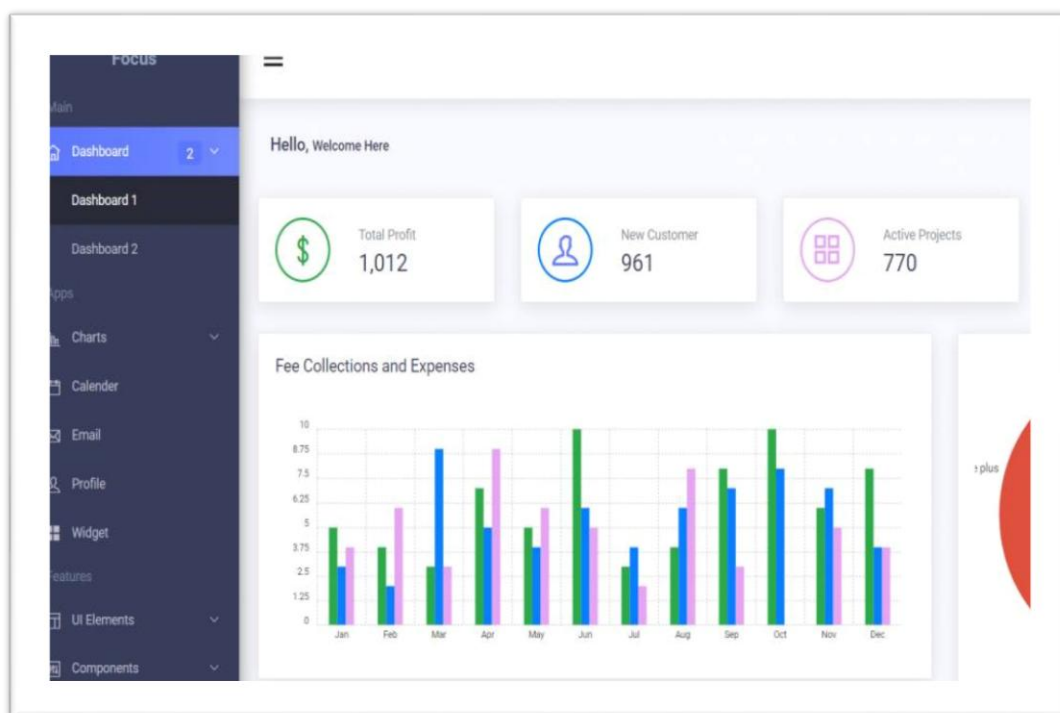


Рис. Е.1. Boostrap, фреймворк, який спрощує розробку веб-сайтів та веб-застосунків. 2011. [11]

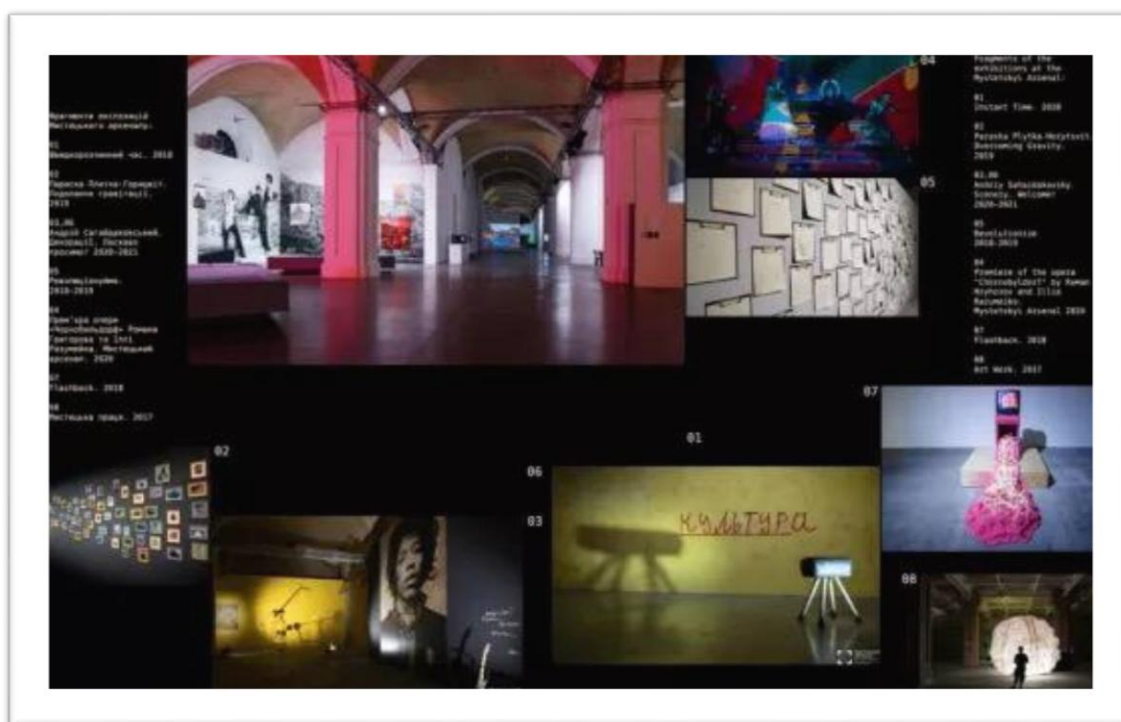


Рис. Є.1. Мистецький арсенал, Національний культурно-мистецький та музейний комплекс. 2007. [2]

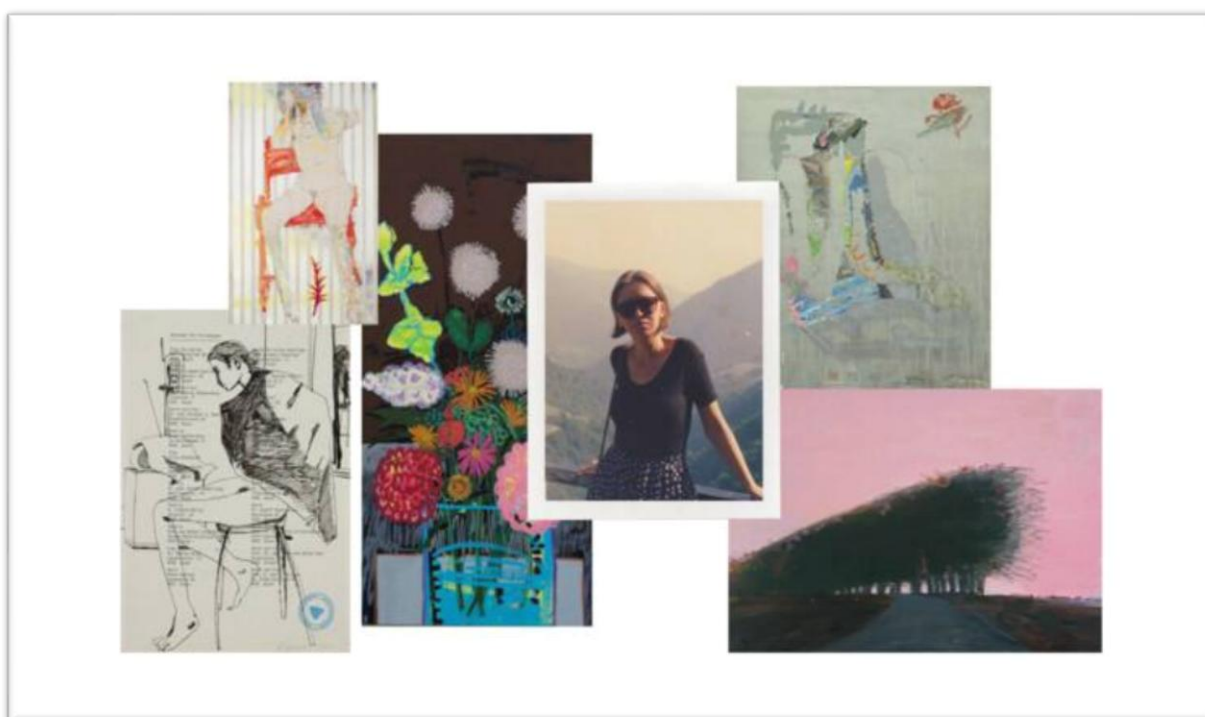


Рис. Є.2. Pinchuk Art Centre, міжнародний центр сучасного мистецтва XXI століття. 2006. [3]

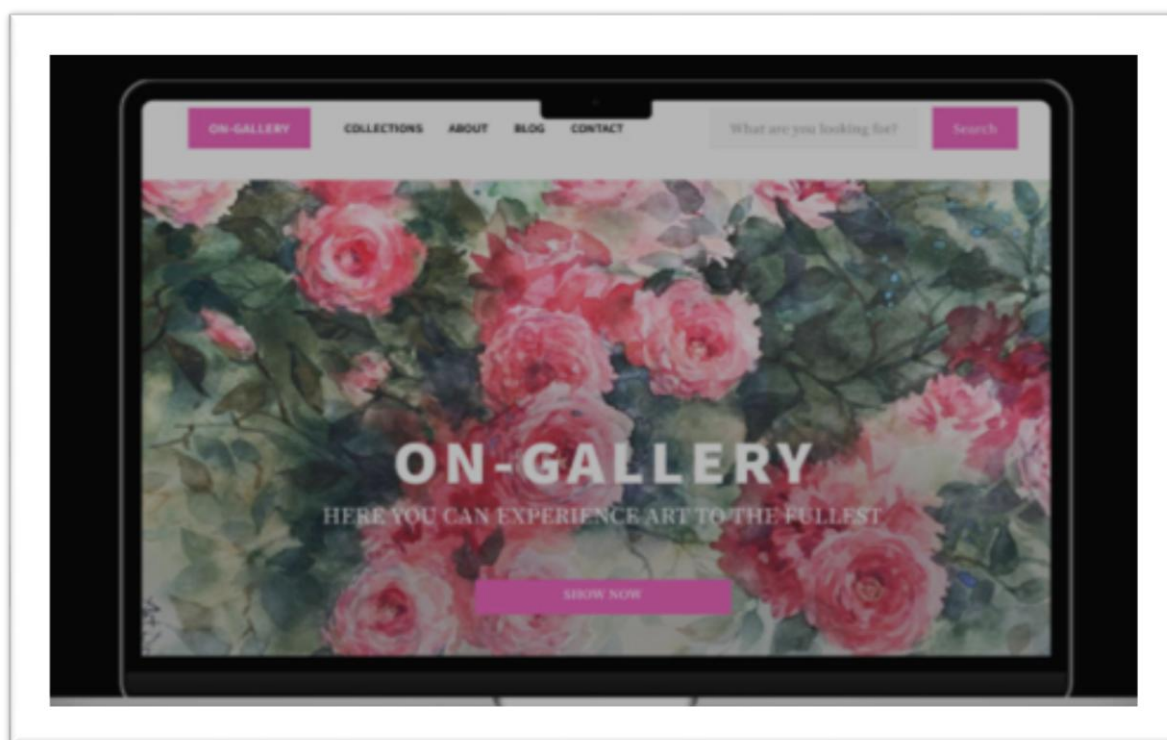


Рис. Ж.1. Головна сторінка веб-сайту. 2024. [1]

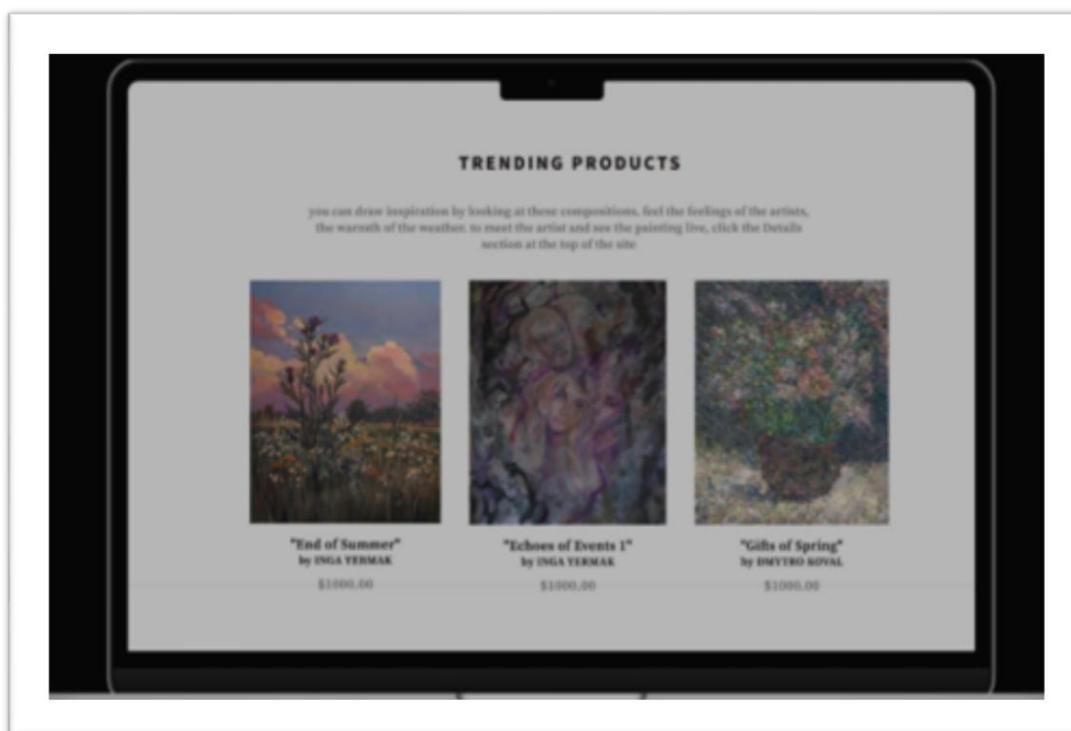


Рис. Ж.2. Сторінка популярні роботи. 2024. [1]

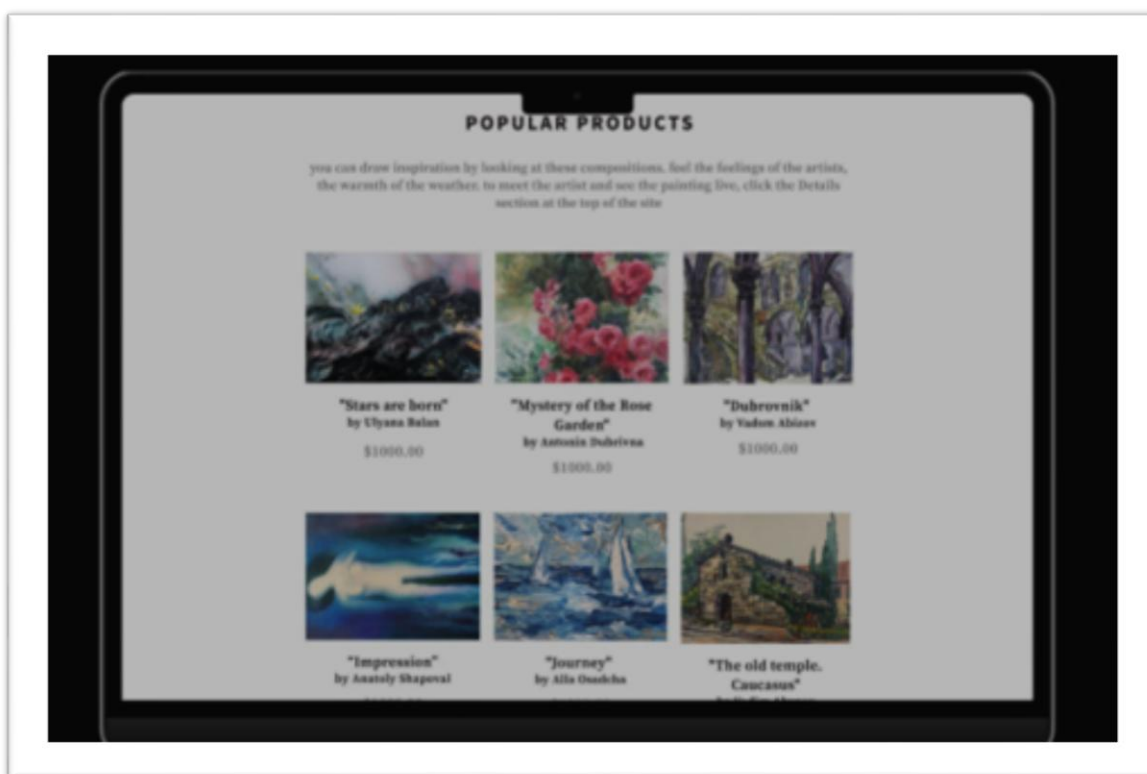


Рис. Ж.3. Сторінка ознайомлення з роботами. 2024. [1]

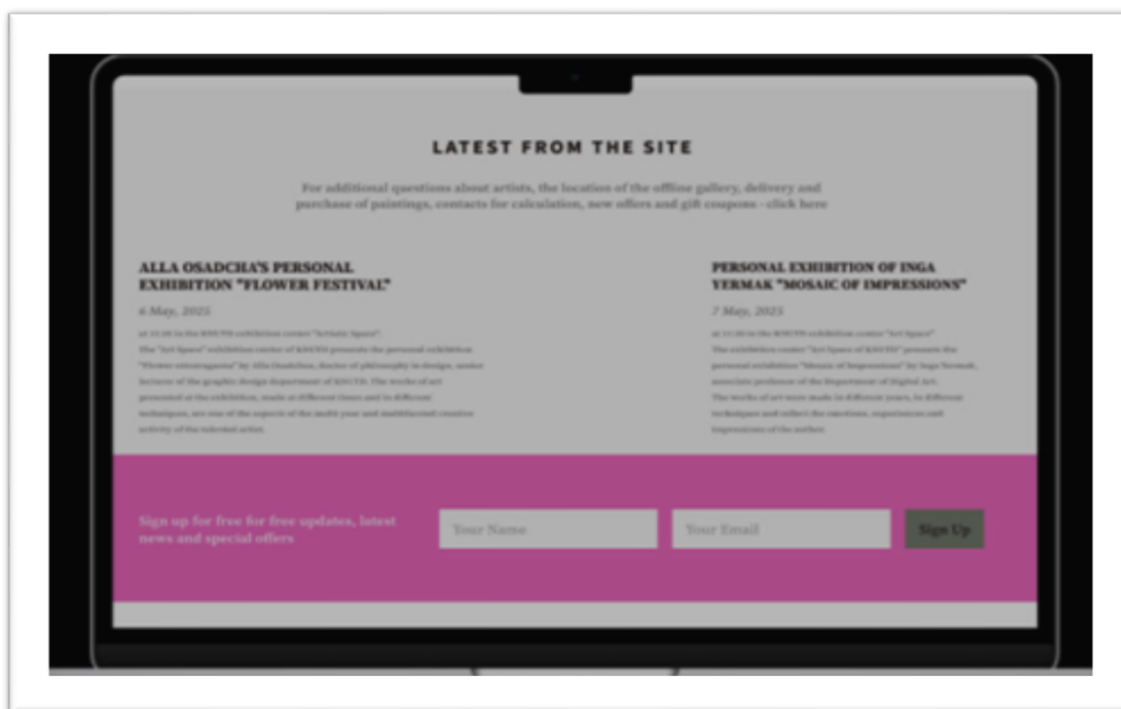


Рис. Ж.4. Останні оновлення веб-сайту та заходів. 2024. [1]

at 11:30 in the KNUTD exhibition center "Artistic Space".
The "Art Space" exhibition center of KNUTD presents the personal exhibition
"Flower extravaganza" by Alla Smadchen, doctor of philosophy in design, senior
lecturer of the graphic design department of KNUTD. The works of art
presented at the exhibition, made at different times and in different
techniques, are one of the aspects of the multi-year and multifaceted creative
activity of the talented artist.

at 11:30 in the KNUTD exhibition center "Art Space"
The exhibition center "Art Space of KNUTD" presents the
personal exhibition "Mosaic of Impressions" by Inga Yermak,
associate professor of the Department of Digital Art.
The works of art were made in different years, in different
techniques and reflect the emotions, experiences and
impressions of the author.

Sign up for free for free updates, latest
news and special offers

Your Name

Your Email

Sign Up

CUSTOMER SERVICE
Contact
Returns
Site Map
Brands
Gift Vouchers

INFORMATION
About
Delivery Information
Privacy Policy
Terms & Conditions

MY ACCOUNT
My Account
Order History
Wish List
Newsletter
Specials

CONNECT
Follow on Twitter
Became Fan on Facebook
Follow on Google+
Follow on Pinterest
Follow on Instagram

2024 Designed in Kyiv, Ukraine

Рис. Ж.5. Форма реєстрації на вебсайті. 2024. [1]