

МІНІСТЕРСТВО ФІНАНСІВ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНИЙ ПОДАТКОВИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ ФІНАНСІВ ТА ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ
КАФЕДРА КОМП'ЮТЕРНИХ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ
ТЕХНОЛОГІЙ І СИСТЕМ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на тему:

РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ САЙТУ ЗАСОБАМИ FIGMA
ДЛЯ ІНТЕРНЕТ-МАГАЗИНУ ЦИФРОВОЇ ТЕХНІКИ

Здобувача вищої освіти першого (бакалаврського) рівня,
IV курсу, групи ЦДБ-20-1, спеціальності 122 «Комп'ютерні науки»,
освітня програма «Технології цифрового дизайну»


(підпис)

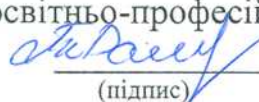
Хачхарджи Івана Олександровича
(прізвище, ім'я, по батькові)

Науковий керівник


(підпис)

Ратушняк Тетяна Володимирівна, к.ф.-м.н., доцент
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

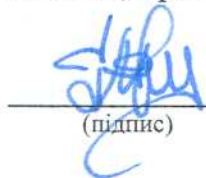
Керівник освітньо-професійної
програми


(підпис)

Ратушняк Тетяна Володимирівна, к.ф.-м.н., доцент
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

Допущено до захисту за рішенням кафедри комп'ютерних та інформаційних
технологій і систем, протокол від « 22 » травня 2024 № 15

Завідувач
кафедри


(підпис)

Філоненко Михайло Миколайович, к.ф.-м.н., доцент
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

Ірпінь – 2024

Реєстрація № 40 31.05.2024
(дата)



(підпис відповідальної особи.)

Результат перевірки

до захисту 22.05.24 Г.В. Рауф
(до захисту, на доопрацювання) (дата) (підпис)

Результат захисту

5 (відмінно) 11.06.2024 Г.В. Рауф
(оцінка) (дата) (підпис)

Голова комісії:


(підпис)

В.М. Франчук
(ініціали, прізвище)

Члени комісії:


(підпис)

М.М. Філоненко
(ініціали, прізвище)

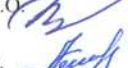

(підпис)

С.М. Грищенко
(ініціали, прізвище)


(підпис)

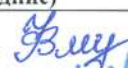
В.О. Ніжегородцев
(ініціали, прізвище)

БЛАНК ОЦІНЮВАННЯ ДИПЛОМНОЇ РОБОТИ

Об'єкти контролю	Діапазон оцінки в балах	Фактична кількість балів	Примітки	Дата, П.І.Б.: керівника, голови комісії членів комісії, секретаря, (підписи)
ОЦІНЮВАННЯ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ КОМІСІЄЮ ПО ЗАХИСТУ				
1. Зміст випускної роботи (якість теоретичного матеріалу, його зв'язок з практичним, вміння представляти матеріал в логічній послідовності, наявність висновків та пропозицій)	від 0 до 30	29		11.06.2024 Франчук В.М. 
2. Дотримання вимог щодо оформлення	від 0 до 10	7		Філоненко М.М.  Грищенко С.М. 
3. Вчасне виконання роботи на всіх етапах у встановлені кафедрою терміни	від 0 до 5	5		Ніжегородцев В.О.  Суховерхівка Л.П. 
4. Рецензент	від 0 до 5	4		
РАЗОМ БАЛІВ	від 0 до 50	45		

Оцінювання кваліфікаційної роботи науковим керівником - 45 балів.

ПЕРЕВЕДЕННЯ ОЦІНКИ ЗА 100-БАЛЬНОЮ ШКАЛОЮ ДО НАЦІОНАЛЬНОЇ ШКАЛИ ТА ШКАЛИ ЄКТС

Оцінка за 100-бальною шкалою	Оцінка за шкалою ЄКТС	Оцінка за національною шкалою	Дата	П.І.Б.: голови, членів комісії, секретаря, (підписи)
90	A	5 (відмінно)	11.06.2024	Франчук В.М.  Філоненко М.М.  Грищенко С.М.  Ніжегородцев В.О.  Суховерхівка Л.П. 

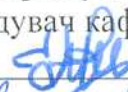
ПРАВИЛА ПЕРЕВЕДЕННЯ ОЦІНОК ДО НАЦІОНАЛЬНОЇ ШКАЛИ ТА ШКАЛИ ЄКТС

Оцінка за 100-бальною шкалою	Оцінка за шкалою ЄКТС	Оцінка за національною шкалою
90-100	A	5 (відмінно)
80-89	B	4 (добре)
70-79	C	
60-69	D	
50-59	E	3 (задовільно)
35-49	FX	2 (незадовільно)

Факультет фінансів та цифрових технологій
Кафедра комп'ютерних та інформаційних технологій і систем
Спеціальність: 122 «Комп'ютерні науки»
Освітня програма: «Технології цифрового дизайну»

Затверджую

Завідувач кафедри

 Філоненко М.М.
« 23 » жовтня 2023 р.

Завдання на кваліфікаційну роботу
здобувачу вищої освіти
Хачхарджи Івану Олександровичу

1. Тема кваліфікаційної роботи: Розробка дизайну сайту засобами Figma для інтернет-магазину цифрової техніки

Затверджена наказом ректора від «20» жовтня 2023 № 1411

2. Строк здачі закінченої роботи «21» травня 2024

3. Мета роботи: розробка дизайну вебсайту для інтернет-магазину цифрової техніки з урахуванням сучасних тенденцій у веб-дизайні та потреб користувачів.

Об'єкт дослідження: вебдизайн сайтів інтернет-магазинів цифрової техніки, функціонал хмарного сервісу Figma.

Предмет дослідження: розробка дизайну сайту та верстка сайту для інтернет-магазину цифрової техніки.

База дослідження: вебсайти провідних інтернет-магазинів цифрової техніки.

4. Вихідні дані до роботи: методи та інструменти розробки вебсайтів.

5. Перелік графічного матеріалу: сайти провідних інтернет-магазинів цифрової техніки; інтерфейс та робочий простір хмарного сервісу Figma; розмітка вебсайту та основні структурні елементи.

6. Зміст кваліфікаційної роботи

Вступ

Розділ 1. Аналіз предметної області

1.1 Основні поняття та принципи вебдизайну

1.2 Інструменти для веб-дизайну

1.3 Переваги та недоліки використання Figma

1.4 Огляд інших інструментів для розробки дизайну сайту

1.5 Методика дослідження та інструментарій

Розділ 2 технологія створення дизайну сайту засобами сервісу Figma

2.1 Вступ до інструменту Figma

2.2 Основні можливості та функціонал Figma

Розділ 3. Розробка дизайну сайту засобами Figma для інтернет-магазину цифрової техніки

3.1 Розробка айдентики бренду

3.2 Аналіз ринку

3.3 Створення дизайну

3.4 Верстка сайту

Розділ 4. Пропозиції щодо удосконалення

Висновки

Список використаних джерел

7. Календарний план виконання роботи

№ п/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	
		За планом	Фактично
1	2	3	4
1	Вибір теми, підбір літературних джерел, формування структури кваліфікаційної роботи	До 15.10.2023	До 15.10.2023
2	I розділ (розкрити сутність і стан дослідження наукової проблематики роботи, після чого навести її загальну характеристику; огляд літератури за темою і вибір конкретних напрямів досліджень)	29.12.2023	29.12.2023
3	II розділ (аналіз експериментальної частини про методики досліджень)	16.02.2024	16.02.2024
4	III розділ (проведені теоретичні і (або) експериментальні дослідження та проектні рішення)	16.04.2024	16.04.2024
5	Висновки	30.04.2024	30.04.2024
6	Доопрацювання роботи з урахуванням зауважень наукового керівника	10.05.2024	10.05.2024
7	Отримання відгуку керівника	30.05.2024	30.05.2024
8	Отримання зовнішньої рецензії	03.06.2024	03.06.2024

8. Дата видачі завдання «23» жовтня 2023

9. Керівник кваліфікаційної роботи


(підпис)

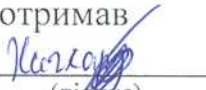
Ратушняк Т.В.
(прізвище, ініціали)

10. Керівник освітньо-професійної програми


(підпис)

Ратушняк Т.В.
(прізвище, ініціали)

11. Завдання до виконання отримав
здобувач вищої освіти


(підпис)

Хачхарджи І.О.
(прізвище, ініціали)

АНОТАЦІЯ

РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ САЙТУ ЗАСОБАМИ FIGMA ДЛЯ ІНТЕРНЕТ-МАГАЗИНУ ЦИФРОВОЇ ТЕХНІКИ

Мета роботи полягає в розробці дизайну вебсайту для інтернет-магазину цифрової техніки з урахуванням сучасних тенденцій у вебдизайні та потреб користувачів.

Завданнями роботи є: аналіз предметної області; дослідження структури, дизайну та функціоналу вебсайтів провідних інтернет-магазинів цифрової техніки; визначення вимог до вебсайту інтернет-магазину; дослідження та вибір інструментів вебдизайну; дослідження функціоналу хмарного сервісу Figma; розробка та верстка естетичного дизайну вебсайту інтернет-магазину цифрової техніки.

Об'єктом дослідження є: інструменти вебдизайну; функціонал хмарного сервісу Figma; вебдизайн сайтів інтернет-магазинів цифрової техніки.

Базою дослідження виступають вебсайти провідних інтернет-магазинів, доступних у мережі Інтернет.

За результатами дослідження було отримано практичний досвід у всіх аспектах вебдизайну, включаючи роботу з інструментом розробки дизайну Figma та верстку вебсайту засобами HTML та CSS.

Кваліфікаційна робота містить 47 сторінок, 13 рисунків, список використаних джерел з 37 найменувань.

Ключові слова: UI дизайн, UX дизайн, вебдизайн, хмарний сервіс Figma, вебдизайн інтернет-магазину цифрової техніки, CSS, HTML.

Рік виконання кваліфікаційної роботи – 2024.

Рік захисту роботи – 2024.

ABSTRACT

WEBSITE DESIGN DEVELOPMENT USING FIGMA FOR AN INTERNET STORE OF DIGITAL TECHNIQUES

The purpose of the work is to develop a website design for an online store of digital equipment, taking into account modern trends in web design and user needs.

The tasks of the work are: analysis of the subject area; research of the structure, design and functionality of the websites of the leading online stores of digital equipment; determination of requirements for the website of the online store; research and selection of web design tools; study of the functionality of the Figma cloud service; development and layout of the aesthetic design of the website of the digital equipment online store.

The object of the research is: web design tools; Figma cloud service functionality; web design of websites of online stores of digital equipment.

The basis of the research is the websites of leading online stores available on the Internet.

As a result of the research, practical experience was gained in all aspects of web design, including working with the Figma design development tool and website layout using HTML and CSS.

The qualification work contains 47 pages, 13 figures, a list of used sources from 37 titles.

Keywords: UI design, UX design, web design, Figma cloud service, web design of online store of digital equipment, CSS, HTML.

The year of completion of the qualification work is 2024.

The year of job protection is 2024.

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ПРЕДМЕТНОЇ ОБЛАСТІ.....	8
1.1 Основні поняття та принципи веб-дизайну.....	8
1.2 Інструменти для веб-дизайну.....	9
1.3 Переваги та недоліки використання Figma	10
1.4 Огляд інших інструментів для розробки дизайну сайту.....	12
1.5 Методика дослідження та інструментарій.....	13
РОЗДІЛ 2 ТЕХНОЛОГІЯ СТВОРЕННЯ ДИЗАЙНУ САЙТУ ЗАСОБАМИ SERVİCİS FİGMA	15
2.1 Вступ до інструменту Figma	15
2.2 Основні можливості та функціонал Figma	16
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ САЙТУ ЗАСОБАМИ FİGMA ДЛЯ ІНТЕРНЕТ-МАГАЗИНУ ЦИФРОВОЇ ТЕХНІКИ	21
3.1 Розробка айдентики бренду	21
3.2 Аналіз ринку.	22
3.3 Створення дизайну.....	26
3.4 Верстка сайту.....	38
РОЗДІЛ 4. ПРОПРОЗИЦІЇ ЩОДО УДОСКОНАЛЕННЯ.....	41
ВИСНОВКИ.....	44
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	45

ВСТУП

Розробка дизайну веб-сайту в сучасному цифровому світі визначається не лише його естетичним виглядом, але й функціональністю, користувацьким досвідом та конкурентоспроможністю. Зростаюча конкуренція та зміни в користувацьких вимогах вимагають від розробників веб-сайтів швидкості та ефективності у вирішенні завдань. У цьому контексті використання потужних інструментів для розробки дизайну стає ключовим чинником у досягненні успіху.

Ця кваліфікаційна робота є результатом індивідуальних досліджень та практичних експериментів у галузі веб-дизайну. Вона спрямована на аналіз та реалізацію процесу розробки дизайну веб-сайту з використанням інструменту Figma. Під час виконання цієї роботи я використовував власний досвід та набуті знання для створення інноваційних та ефективних дизайнерських рішень.

Основна мета цього дослідження - глибоке вивчення процесу розробки веб-дизайну з використанням інструменту Figma на різних етапах. Від створення концепції та аналізу вимог до розробки прототипів та остаточного дизайну.

Ця робота є важливим внеском у розвиток сучасного веб-дизайну та надає цінні висновки та рекомендації для практичного застосування. Вона буде корисною для професіоналів у галузі веб-дизайну, студентів та всіх, хто цікавиться цією темою та бажає поглибити свої знання у цьому напрямку.

У цьому процесі, інструмент Figma виступає важливим засобом для забезпечення співпраці та створення високоякісного дизайну. Завдяки своїй онлайн-платформі та широкому набору функцій, Figma дозволяє дизайнерам, розробникам та зацікавленим сторонам працювати над проектами в реальному часі, спільно редагуючи, коментуючи та взаємодіючи з дизайном.

У цьому дослідженні я розглянув ключові аспекти використання Figma в процесі розробки веб-дизайну. Я дослідив можливості інструменту на кожному

етапі проекту - від першого скетчу до остаточної реалізації. Такий підхід дозволив мені зрозуміти, як оптимально використовувати Figma для досягнення максимальних результатів у веб-дизайні.

Актуальність даної теми дослідження обумовлена декількома факторами, що відображають актуальні потреби та тенденції в галузі цифрового дизайну та веб-розробки.

По-перше, швидкий темп технологічного розвитку та зростання важливості онлайн-присутності для бізнесу та інших сфер діяльності створюють підвищену потребу у високоякісному та ефективному веб-дизайні. Веб-сайти стають основним інструментом для залучення клієнтів, просування товарів та послуг, а також для сприяння комунікації та взаємодії з аудиторією.

По-друге, зростаюча конкуренція на ринку веб-розробки та дизайну ставить перед фахівцями у цій галузі вимогу до постійного удосконалення своїх навичок та використання передових інструментів. Інструменти для дизайну, такі як Figma, забезпечують можливості для ефективного та швидкого створення високоякісних дизайнів, що дозволяє фахівцям вигравати на ринку та забезпечувати задоволення потреб клієнтів.

По-третє, актуальність даної теми обумовлена широким застосуванням інструменту Figma у сучасній практиці веб-дизайну та розробки. Figma надає можливості для спільної роботи в реальному часі, прототипування, анімації та інших важливих функцій, що робить його незамінним інструментом для професіоналів у цій галузі.

Практична значимість даної дипломної роботи виявляється у кількох аспектах, які відображають її важливість та корисність у реальному професійному середовищі.

Дослідження процесу розробки дизайну веб-сайту з використанням інструменту Figma надає цінні знання та практичні навички для студентів і молодих професіоналів, які прагнуть відкрити для себе сучасні технології у галузі вебдизайну. Розуміння принципів та методів роботи з Figma дозволить їм

ефективно створювати високоякісні дизайни веб-сайтів та прототипи, використовуючи передові інструменти та функції програми.

Результати дослідження можуть бути безпосередньо застосовані у практичній діяльності цифрових дизайнерів та веб-розробників. Аналіз кращих практик розробки дизайну вебсайтів у Figma, а також виявлення можливих проблем та шляхів їх вирішення, допоможе підвищити якість та ефективність роботи професіоналів у даній галузі.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ПРЕДМЕТНОЇ ОБЛАСТІ

1.1 Основні поняття та принципи веб-дизайну

- **Основні поняття веб-дизайну**

Веб-дизайн включає в себе різноманітні аспекти, які визначають вигляд та функціональність веб-сайтів і додатків. Важливість цих аспектів важко переоцінити, оскільки вони визначають перше враження користувача та забезпечують зручність і ефективність користування.

Один із ключових аспектів - візуальний дизайн. Він не лише відповідає за естетичне оформлення, але й визначає, як користувачі сприймають веб-сайт. Вибір правильних кольорів, шрифтів, графічних елементів та їх розташування сприяє створенню приємного та привабливого інтерфейсу, що забезпечує комфортне користування.

Ще одним важливим аспектом є інтерактивний дизайн, який робить взаємодію з веб-сайтом більш активною та цікавою. Створення інтерактивних елементів, таких як кнопки, форми та анімація, дозволяє користувачам взаємодіяти з контентом, покращуючи загальний користувацький досвід.

Також слід згадати про адаптивний дизайн, який стає все більш важливим у світі, де мобільність стає нормою. Забезпечення того, що веб-сайт відображається на різних пристроях і розмірах екранів належним чином, забезпечує зручність користування та задоволення від взаємодії з веб-сайтом незалежно від типу пристрою.

Ці аспекти разом формують основні принципи веб-дизайну, що допомагають створити ефективні та привабливі веб-інтерфейси, сприяючи покращенню якості користувацького досвіду.

- **Принципи веб-дизайну**

Зручність використання, або юзабіліті, є ключовим принципом веб-дизайну. Інтуїтивна навігація забезпечується логічно організованою структурою меню, зрозумілими назвами розділів та ефективним використанням

візуальних підказок. Важливо мінімізувати когнітивне навантаження на користувача шляхом спрощення процесу сприйняття інформації.

Швидкість завантаження сторінок є критичним аспектом для покращення користувацького досвіду. Зменшення розміру зображень, ефективне кешування та мінімізація кількості запитів до серверу допомагають оптимізувати швидкість завантаження, забезпечуючи швидкий доступ до контенту для користувачів.

Візуальна ієрархія визначає спосіб сприйняття інформації на сторінці, де правильне розміщення елементів, використання різних розмірів шрифтів, кольорів та контрастів спрямовані на залучення уваги користувача до ключових елементів та спрощення навігації.

Доступність веб-сайтів означає, що вони мають бути доступними та зручними для всіх користувачів, включаючи людей з різними можливостями. Це досягається за допомогою таких технологій, як альтернативний текст для зображень, зручна навігація з клавіатури та сумісність з програмами читання екрану. Крім цього, важливим є дотримання консистентності в дизайні, тобто використання уніфікованих стилів, шрифтів та кольорових схем на всіх сторінках веб-сайту. Це сприяє створенню цілісного образу та покращує загальне враження користувача від взаємодії з сайтом.

Таким чином, основні принципи веб-дизайну включають зручність використання, адаптивність, швидкість завантаження, візуальну ієрархію, доступність та консистентність. Ці принципи допомагають створювати веб-сайти, які є привабливими, функціональними та зручними для користувачів.

1.2 Інструменти для веб-дизайну

Інструменти для веб-дизайну є важливими компонентами для створення ефективних та привабливих веб-сайтів. Вони надають необхідні засоби для створення та редагування веб-сторінок, а також взаємодії з елементами інтерфейсу.

Серед найпопулярніших інструментів для веб-дизайну можна виділити графічні редактори, такі як Adobe Photoshop, Sketch та Figma. Ці програми дозволяють створювати графічні елементи, логотипи, ілюстрації та інші важливі компоненти веб-сайту. Вони також надають інструменти для оптимізації зображень для вебу, що допомагає зменшити час завантаження сторінок та покращити загальний користувацький досвід.

Окрім графічних редакторів, дизайнери також використовують програми для створення макетів та прототипів веб-сторінок. Серед таких інструментів можна виділити Adobe XD, Figma, Sketch, InVision та Axure RP. Вони дозволяють створювати інтерактивні макети, які допомагають візуалізувати концепції веб-сайту та тестувати їх на реальних користувачах перед початком фактичного розробки.

Для кодування і розробки веб-сайтів використовуються текстові редактори та інтегровані середовища розробки (IDE), такі як Visual Studio Code, а також спеціалізовані IDE, такі як WebStorm. Ці інструменти надають розробникам потужні засоби для написання, редагування та владнання коду HTML, CSS та JavaScript, а також підтримують інтеграцію з різними фреймворками та бібліотеками, що спрощує процес розробки веб-сайтів.

Навчальні матеріали та онлайн-курси також є важливими інструментами для веб-дизайнерів та розробників, які дозволяють їм постійно підтримувати свої навички та вивчати нові технології та методики роботи. Онлайн-платформи, такі як Udemy, Coursera, Codecademy та інші, пропонують широкий вибір курсів з веб-дизайну та розробки, які охоплюють різні аспекти цієї галузі, від базових концепцій до складних технічних нюансів.

1.3 Переваги та недоліки використання Figma

Переваги використання Figma дуже різноманітні і корисні для дизайнерів та розробників. По-перше, це можливість спільної роботи в реальному часі, що дозволяє кільком користувачам працювати одночасно над проектом, полегшуючи комунікацію та підвищуючи продуктивність. Крім того,

Figma не вимагає встановлення додаткового програмного забезпечення, оскільки він працює у веб-браузері, що робить його доступним для користувачів будь-яких операційних систем.

Другим аспектом є простота використання Figma. Його інтерфейс інтуїтивно зрозумілий, що дозволяє навіть початківцям швидко освоїти основні функції та почати працювати над проектами. Крім того, Figma є кросплатформеним і підтримується на різних пристроях та операційних системах, включаючи Windows, macOS, Linux і має мобільний додаток для iOS, що робить його дуже зручним для користувачів у будь-яких умовах.

Зокрема, Figma має потужні функції для масштабування і організації проектів будь-якої складності, що робить його відмінним вибором як для маленьких стартапів, так і для великих корпорацій. Він також дозволяє легко обмінюватися проектами і спільно працювати з клієнтами або іншими учасниками проекту, надаючи доступ до перегляду або редагування, що спрощує процес спільної роботи та звітування.

Крім цього, Figma має потужні можливості для створення інтерактивних прототипів, векторної графіки, анімацій та навіть веб-сайтів, що робить його універсальним інструментом для всіх етапів веб-дизайну. Інтеграція з іншими інструментами розробки, такими як Slack, Jira, Zeplin, дозволяє автоматизувати рутинні завдання і полегшує процес спільної роботи. Крім того, Figma надає доступ до багатьох онлайн-курсів та навчальних матеріалів, які допомагають користувачам постійно підтримувати свої навички та вивчати нові технології та методики роботи.

Недоліки використання Figma можуть включати обмежену можливість роботи в офлайн-режимі. Оскільки платформа Figma заснована на веб-технологіях, для її використання потрібне постійне Інтернет-підключення. Це може створювати несприятливі умови для користувачів, які опиняються в обмежених мережах або не мають доступу до Інтернету.

Ще одним недоліком є обмежена функціональність безкоштовної версії Figma. Хоча безкоштовний план дозволяє використовувати базові функції, але

для отримання доступу до розширених можливостей, таких як розширена командна робота чи робота з великим обсягом проектів, може знадобитися підписка на платний план.

Також важливою є проблема конфіденційності даних. Зберігання даних в хмарних сервісах може ставити питання щодо безпеки конфіденційної інформації, особливо у випадках, коли користувачі працюють з конфіденційними проектами.

Крім того, можуть виникати проблеми зі сумісністю та інтеграцією з іншими програмами та сервісами. Хоча Figma має можливості для інтеграції з іншими інструментами, ці можливості можуть бути обмеженими порівняно з іншими програмами для дизайну та розробки.

1.4 Огляд інших інструментів для розробки дизайну сайту

Сучасний ринок пропонує різноманітні інструменти для розробки дизайну веб-сайтів, які можуть задовольнити потреби різних користувачів. Один з найпопулярніших інструментів - Adobe XD, розроблений Adobe, відомою компанією в області графічного дизайну. Adobe XD пропонує широкі можливості для створення прототипів, векторних графічних елементів та інтерактивних дизайнів.

Sketch є ще одним популярним інструментом для дизайну веб-сайтів, особливо серед користувачів macOS. Він відрізняється широким спектром плагінів і можливостей для співпраці в команді, що робить його вибором для багатьох професіоналів.

Значну популярність здобуває інструмент Framer X, який відзначається великою кількістю можливостей для створення інтерактивних прототипів та компонентів. Framer X надає можливість використання коду для створення власних компонентів, що робить його потужним інструментом для розробників та дизайнерів.

Зокрема, щодо інструментів, орієнтованих на співпрацю в команді, варто відзначити InVision, який надає зручні можливості для створення прототипів, спільної роботи та збору зворотного зв'язку від користувачів.

Окрім цього, є інші інструменти, такі як Axure RP, Balsamiq Mockups, інструменти роботи з графічними векторами, такі як Adobe Illustrator чи Sketch, а також онлайн-платформи, які пропонують можливості для створення веб-дизайну без потреби встановлення додаткового програмного забезпечення.

У виборі інструменту для розробки дизайну веб-сайту важливо враховувати потреби проекту, рівень зручності та функціональність інструменту, а також можливості співпраці в команді та інтеграцію з іншими інструментами.

Поза згаданими інструментами, існують інші платформи для розробки дизайну веб-сайтів, які варто розглянути. Наприклад, Figma відрізняється своєю здатністю до співпраці в реальному часі, що робить його популярним серед команд розробників. Він також надає безкоштовний доступ для початківців і широкі можливості для створення прототипів та дизайну інтерфейсу.

Загалом, вибір інструменту для розробки дизайну веб-сайту залежить від конкретних потреб проекту, уподобань користувача та можливостей співпраці в команді. Важливо провести дослідження ринку та спробувати різні інструменти, щоб обрати той, який найкраще відповідає конкретним потребам та вимогам проекту.

1.5 Методика дослідження та інструментарій

Після завершення дослідження в області розробки дизайну веб-сайту за допомогою інструменту Figma та методів економіко-математичного моделювання виявлено важливі методи та інструменти. В рамках цього дослідження використовувалися різноманітні підходи та методи, що сприяли глибокому аналізу та вдосконаленню дизайну веб-сайту.

Аналіз літературних джерел та публікацій дозволив отримати глибше розуміння проблематики та переглянути найновіші досягнення в галузі веб-

дизайну. Опитування серед цільової аудиторії було важливим етапом для визначення потреб та вподобань щодо дизайну веб-сайтів.

Експертна оцінка створених дизайнів веб-сайту від висококваліфікованих фахівців у галузі допомогла виявити слабкі місця та підвищити якість дизайну.

Ключову роль у дослідженні відіграв інструмент Figma, який дозволив ефективно розробляти дизайн веб-сайту та створювати прототипи. Його можливості спільної роботи та швидка візуалізація ідей значно полегшили процес розробки.

Цей комплексний підхід дозволив отримати об'єктивні результати щодо ефективності та якості розробленого веб-дизайну, а також забезпечив повну усвідомленість економічних аспектів його реалізації.

РОЗДІЛ 2 ТЕХНОЛОГІЯ СТВОРЕННЯ ДИЗАЙНУ САЙТУ ЗАСОБАМИ СЕРВІСУ FIGMA

2.1 Вступ до інструменту Figma

Figma є інноваційним інструментом для дизайну, який надає широкі можливості для створення графічних проектів. Завдяки хмарній платформі, Figma дозволяє працювати з будь-якого пристрою, що має доступ до інтернету, без потреби встановлювати додаткове програмне забезпечення. Ця особливість робить Figma ідеальним вибором для команд, які працюють віддалено, забезпечуючи синхронізацію і збереження даних у реальному часі. Це усуває ризик втрати даних і забезпечує завжди актуальну версію проекту.

Інтерфейс Figma є простим у використанні, що дозволяє навіть новачкам швидко опанувати інструмент. Вона містить всі необхідні функції для професійного дизайну, починаючи від базових інструментів для малювання та редагування до розширених можливостей прототипування та анімації. Дизайнери можуть створювати комплексні інтерфейси для веб-сайтів, мобільних додатків та інших цифрових продуктів, використовуючи широкий набір інструментів, які Figma надає.

Figma також надає можливості для інтеграції з іншими інструментами, що робить її ще більш гнучкою та функціональною. Вона підтримує імпорт та експорт файлів у різних форматах, що дозволяє легко обмінюватися матеріалами з іншими програмами та сервісами. Таким чином, Figma стає центральним інструментом у процесі розробки дизайну, об'єднуючи всі необхідні функції та можливості в одному місці.

Завдяки цим особливостям, Figma стала незамінним інструментом для багатьох дизайнерів та команд по всьому світу, пропонуючи простоту використання, потужні функціональні можливості та зручність спільної роботи.

2.2 Основні можливості та функціонал Figma

- **Створення дизайнів та макетів:**

На платформі Figma користувачі мають доступ до широкого спектру інструментів для створення дизайнів та макетів. Серед них є різноманітні інструменти для малювання, які дозволяють швидко та ефективно створювати графічні елементи та форми. Крім того, у Figma є багато корисних функцій, таких як автоматичне вирівнювання, динамічні сітки та векторні об'єкти, що значно полегшує процес роботи з дизайном.

Однією з особливостей Figma є можливість робити зміни в реальному часі, навіть коли кілька користувачів працюють над одним проектом. Це дозволяє командам швидко обговорювати та внесення зміни в дизайн без затримок.

Крім того, Figma підтримує роботу з макетами, що дозволяє користувачам створювати прототипи та макети високої якості, щоб продемонструвати функціональність та вигляд проекту перед реалізацією.

У Figma також доступні бібліотеки компонентів та шаблонів, що значно спрощує роботу над проектами. Можна використовувати готові елементи, такі як кнопки, поля вводу та інші, щоб швидко створювати інтерфейси без необхідності повторного створення елементів з нуля.

- **Спільна робота:**

Однією з ключових переваг спільної роботи в Figma є можливість спільного перегляду та редагування проектів у реальному часі. Це дозволяє командам працювати над проектом одночасно, незалежно від їхнього місця знаходження. Кожен учасник може бачити зміни, що робляться іншими учасниками, що сприяє швидкій обробці та узгодженню ідей.

Ще однією важливою можливістю є можливість коментування та відгуків прямо в середовищі редагування. Користувачі можуть залишати коментарі до певних елементів або ділянок дизайну, обговорювати деякі питання чи вносити пропозиції безпосередньо на макеті. Це дозволяє уникнути непорозумінь та уточнити деталі проекту на ранніх етапах розробки.

Крім того, Figma надає можливість створювати спеціальні посилання для спільного перегляду проекту та взаємодії з ним. Це дозволяє запрошувати зацікавлених сторін для перегляду та коментування проекту без необхідності створення облікових записів у самому інструменті. Такий підхід спрощує залучення замовників, клієнтів або стейкхолдерів до процесу розробки та отримання їхнього зворотного зв'язку.

- **Хмарна платформа:**

Figma як хмарна платформа забезпечує безліч переваг для дизайнерів, серед яких ключовими є доступність та автоматичне збереження. Оскільки Figma функціонує у веб-браузері, дизайнери можуть працювати з будь-якого місця, де є інтернет-з'єднання, без необхідності встановлення програмного забезпечення на свої пристрої. Це забезпечує високу гнучкість та мобільність, дозволяючи дизайнерам легко перемикатися між різними комп'ютерами та робочими місцями, що особливо важливо у сучасному світі, де віддалена робота стає все більш популярною.

Автоматичне збереження всіх змін у хмарі є ще однією значною перевагою Figma. Це мінімізує ризик втрати даних у разі непередбачених обставин, таких як збій комп'ютера або раптове вимкнення живлення. Кожна дія користувача зберігається автоматично, що дозволяє зосередитися на творчому процесі без занепокоєння щодо збереження файлів.

Крім того, хмарне зберігання забезпечує легкий доступ до попередніх версій проекту. Користувачі можуть переглядати історію змін, відновлювати попередні версії та порівнювати їх з поточними, що є дуже корисним для відстеження прогресу та внесення необхідних коригувань. Це також дозволяє команді дизайнерів та розробників співпрацювати над проектом, бачачи зміни в режимі реального часу та обговорюючи їх у коментарях, які можна залишати прямо в інтерфейсі Figma.

Дизайнери можуть працювати над одним і тим самим проектом одночасно, бачачи внесені зміни миттєво. Це значно підвищує ефективність

командної роботи, дозволяючи швидко обговорювати ідеї, вносити правки та знаходити оптимальні рішення без необхідності надсилати файли туди й назад.

Figma також підтримує інтеграцію з іншими популярними інструментами та сервісами, такими як Slack, Trello, GitHub та інші. Це дозволяє зручно організовувати робочі процеси, забезпечуючи плавний обмін даними між різними платформами та підвищуючи продуктивність команди.

- **Прототипування та анімація:**

Прототипування та анімація в Figma відіграють важливу роль у процесі розробки дизайну, надаючи дизайнерам та розробникам інструменти для створення високоякісних інтерактивних прототипів веб-сайтів та мобільних додатків. Ці можливості дозволяють не лише візуалізувати кінцевий продукт, але й тестувати та вдосконалювати його до того, як він буде реалізований на практиці.

Figma надає можливість створювати інтерактивні прототипи, що дозволяє користувачам моделювати навігацію та поведінку веб-сайту або додатку. Це включає налаштування переходів між сторінками, створення інтерактивних елементів, таких як кнопки та посилання, та відтворення реальної поведінки користувача. Ці прототипи можуть бути з легкістю продемонстровані клієнтам або членам команди для отримання зворотного зв'язку та проведення тестування користувацького досвіду.

Анімація є ще одним важливим аспектом функціональності Figma, що дозволяє дизайнерам додавати динамічні елементи до своїх проектів. Завдяки можливості створювати анімовані переходи, мікроанімації та інтерактивні ефекти, дизайнери можуть зробити свої проекти більш привабливими та інтуїтивно зрозумілими для користувачів. Наприклад, анімація може використовуватись для відтворення спливаючих повідомлень, змін кольорів кнопок при натисканні, або плавних переходів між різними станами інтерфейсу.

Процес створення прототипів та анімацій у Figma інтуїтивно зрозумілий і не потребує значних технічних знань. Інструмент пропонує зручний інтерфейс

для налаштування анімаційних переходів, де користувачі можуть визначати тривалість анімації, вибирати типи переходів (такі як плавне зникання, переміщення або масштабування) та налаштовувати затримки. Це дає змогу легко експериментувати з різними варіантами анімації, досягати бажаних ефектів та вдосконалювати користувацький досвід.

Інтерактивні прототипи та анімації, створені у Figma, можуть бути експортовані та продемонстровані на різних пристроях, включаючи комп'ютери, планшети та смартфони. Це дозволяє отримати реалістичне уявлення про те, як проект буде виглядати та функціонувати в реальному світі, а також дозволяє виявити та виправити можливі недоліки ще на етапі розробки.

Завдяки можливостям інтеграції з іншими інструментами для розробки та тестування, такими як HTML/CSS, React та інші, Figma забезпечує безперервний робочий процес від дизайну до впровадження. Дизайнери можуть експортувати свої прототипи у різні формати та безпосередньо передавати їх розробникам для подальшої роботи.

- **Бібліотеки компонентів та стилів:**

Бібліотеки компонентів та стилів у Figma відіграють важливу роль у забезпеченні узгодженості дизайну та підвищенні ефективності роботи. Вони дозволяють дизайнерам створювати, зберігати та повторно використовувати стандартизовані елементи та стилі, що значно спрощує процес розробки та забезпечує цілісність та якість проекту.

Створення власних бібліотек компонентів дозволяє дизайнерам зберігати часто використовувані елементи, такі як кнопки, форми, заголовки, іконки та інші графічні об'єкти. Ці компоненти можуть бути налаштовані один раз і потім багаторазово використовуватись у різних проектах. Це не лише економить час, але й забезпечує узгодженість дизайну на всіх етапах розробки. Зміни, внесені до компонента в бібліотеці, автоматично оновлюються в усіх місцях, де цей компонент використовується, що дозволяє легко вносити корективи та підтримувати актуальність дизайну.

Стилі у Figma дозволяють дизайнерам зберігати та повторно використовувати налаштування кольорів, шрифтів, ефектів та інших візуальних параметрів. Це забезпечує єдність стилю та спрощує процес оновлення дизайну. Наприклад, зміна кольору в стилі автоматично оновлює всі елементи, що використовують цей стиль, що забезпечує узгодженість та знижує ризик помилок.

Бібліотеки компонентів та стилів можуть бути спільними між членами команди або навіть між різними проектами. Це дозволяє створювати централізовані бібліотеки, які можуть використовуватись усіма учасниками проекту, забезпечуючи єдність та стандартизацію дизайну на всіх рівнях. Спільне використання бібліотек також сприяє кращій співпраці та комунікації між дизайнерами, розробниками та іншими учасниками команди, оскільки всі працюють з однаковими наборами елементів та стилів.

Функція бібліотек у Figma також підтримує версійність, що дозволяє відстежувати зміни та повертатись до попередніх версій компонентів та стилів у разі потреби. Це додає додатковий рівень контролю та гнучкості, що особливо важливо для великих проектів з тривалими циклами розробки.

РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ САЙТУ ЗАСОБАМИ FIGMA ДЛЯ ІНТЕРНЕТ-МАГАЗИНУ ЦИФРОВОЇ ТЕХНІКИ

3.1 Розробка айдентики бренду

У процесі написання кваліфікаційної роботи на тему "Розробка дизайну сайту засобами Figma для інтернет-магазину цифрової техніки" я перейшов до найважливішого етапу - практичної частини. Цей етап є визначальним для реалізації всіх теоретичних знань та підходів, описаних у попередніх розділах. Основним інструментом для створення дизайну веб-сайту я обрав Figma, оскільки вона надає широкі можливості для співпраці та інтеграції з іншими сервісами, що є ключовим для сучасного процесу розробки веб-дизайну.

На початковому етапі практичної частини я створив айдентiku бренду для уявної компанії. Цей процес включав розробку логотипу, вибір основних кольорів та шрифтів, які будуть використовуватися у всіх матеріалах компанії. Логотип був розроблений з урахуванням сучасних тенденцій у графічному дизайні, щоб забезпечити його впізнаваність і естетичну привабливість. Основні кольори були обрані з метою створення гармонійного та професійного вигляду, а шрифти підкреслювали стиль та індивідуальність.

Також провів детальний аналіз цільової аудиторії інтернет-магазину цифрової техніки. Це дозволило мені зрозуміти потреби та очікування користувачів, що в свою чергу стало основою для формування концепції дизайну. Я приділив особливу увагу таким аспектам, як зручність навігації, інтуїтивно зрозумілий інтерфейс та візуальна привабливість сайту. Враховуючи ці фактори, я розробив перші прототипи, які допомогли візуалізувати основні функціональні елементи сайту.

Значну увагу я приділив розробці головної сторінки, яка є обличчям будь-якого інтернет-магазину. Важливо, щоб вона містила всі необхідні елементи для залучення та утримання користувачів, такі як привабливі банери з акціями, новинками та популярними товарами.

3.2 Аналіз ринку.

У процесі розробки дизайну сайту для інтернет-магазину цифрової техніки засобами Figma, значну увагу було приділено аналізу конкурентів. Даний аналіз є важливим етапом, що дозволяє виявити сильні та слабкі сторони існуючих рішень на ринку, а також визначити тренди та передові практики в галузі веб-дизайну.

Для проведення аналізу було відібрано нішу інтернет-магазинів цифрової техніки, які займають провідні позиції на ринку. Вибір конкурентів базувався на їхній популярності, відвідуваності та рівні задоволеності користувачів. Основними критеріями аналізу стали: зручність навігації, естетичність дизайну, функціональність сайту, швидкість завантаження сторінок та адаптивність інтерфейсу.

Зручність навігації оцінювалась на основі структури меню, логічності розташування категорій та підкатегорій товарів, а також наявності інструментів пошуку і фільтрації продукції. Було встановлено, що успішні конкуренти забезпечують швидкий доступ до основних розділів сайту з мінімальною кількістю кліків, що покращує користувацький досвід. Крім того, наявність розширених фільтрів та сортування товарів сприяє більш ефективному пошуку необхідної продукції.

Естетичність дизайну аналізувалась з точки зору візуальної привабливості сайту, використання кольорових схем, типографії та графічних елементів. Провідні конкуренти використовують сучасні дизайн-тенденції, такі як мінімалізм, великі зображення товарів та акцент на ключових елементах інтерфейсу. Важливою складовою є також узгодженість стилю на всіх сторінках сайту, що створює цілісне враження та покращує сприйняття бренду.

Функціональність сайту оцінювалась за наявністю та якістю реалізації таких елементів, як кошик для покупок, особистий кабінет користувача, система відгуків та рейтингів товарів, а також інтеграція з соціальними мережами.

Для покращення дизайну сайту MOYO слід звернути увагу на кілька аспектів. По-перше, варто зменшити кількість елементів на головній сторінці, залишивши лише найважливіші, щоб уникнути перевантаженості інформацією. По-друге, важливо покращити кольорову гаму, використовуючи більш гармонійні поєднання кольорів, що не будуть відволікати увагу, та підкреслити важливі елементи контрастними відтінками. Поле пошуку повинно бути більш помітним, збільшеним та виділеним, щоб користувачі могли легко його знайти. Оптимізація для мобільних пристроїв є ще одним важливим кроком, що включає перевірку адаптивності дизайну на різних пристроях та забезпечення зручності користування на сенсорних екранах. Крім того, додавання інтерактивних елементів, таких як легкі анімації для кнопок та інших елементів, а також використання підказок і спливаючих вікон, покращить взаємодію користувачів з сайтом та зробить його більш сучасним і привабливим. Впровадження цих змін зробить сайт більш зручним та ефективним для користувачів, що позитивно вплине на їх досвід та задоволеність.

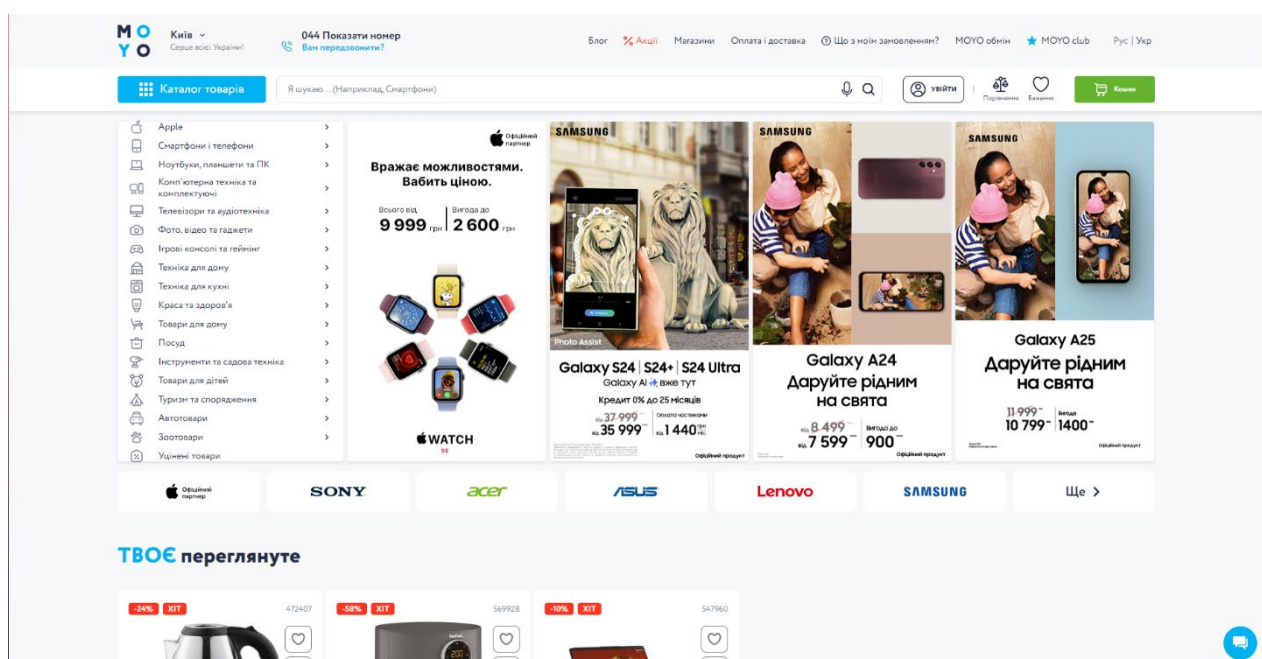


Рис 3.1 Сайт конкурента "МОУО"

Дизайн сайту "Цитрус" має привабливий та сучасний вигляд, що забезпечує хорошу навігацію та користувацький досвід. Ліва панель з

каталогом товарів містить чіткі іконки та категорії, що полегшує пошук потрібного продукту. Верхня частина сторінки містить швидкі посилання на акції, магазини, послуги та новини, що дозволяє користувачам швидко знайти необхідну інформацію. Головна сторінка містить великі банери з рекламними акціями та популярними товарами, які привертають увагу користувачів. Однак, існують деякі недоліки, які потребують уваги. Перевантаженість інформацією на головній сторінці може викликати у користувачів відчуття хаосу та ускладнювати сприйняття. Використання різних яскравих кольорів у банерах створює візуальний шум, що відволікає від основної інформації. Поле пошуку розташоване недостатньо помітно, що може ускладнити його використання.

Деякі елементи дизайну можуть бути недостатньо оптимізовані для мобільних пристроїв, що впливає на зручність користування на сенсорних екранах. Відсутність інтерактивних елементів, таких як анімації при наведенні на кнопки, робить інтерфейс менш динамічним. Впровадження цих змін допоможе зробити сайт більш зручним та ефективним для користувачів, що позитивно вплине на їх досвід та задоволеність.

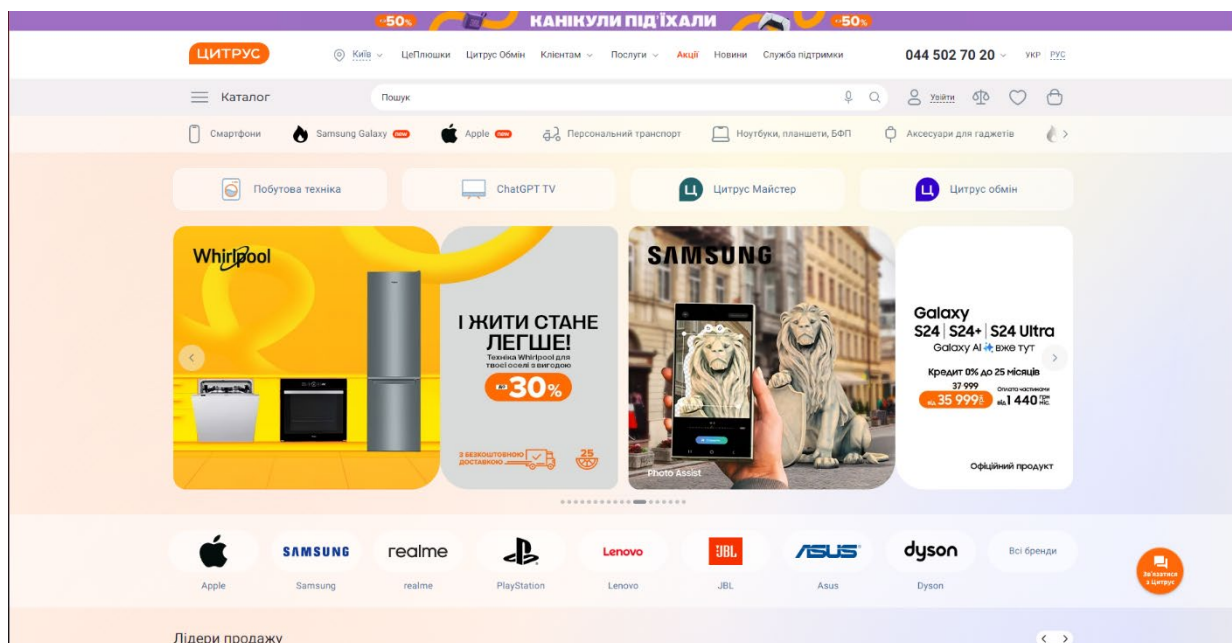


Рис 3.2 Сайт конкурента “ЦИТРУС”

Дизайн сайту цього конкурента має простий і мінімалістичний вигляд, що сприяє зручності користування. Головна сторінка містить основні категорії товарів, що дозволяє швидко знайти необхідну продукцію. Поле пошуку розташоване у верхній частині сторінки, що забезпечує легкий доступ до нього. Проте, існують деякі недоліки, які потребують уваги. Відсутність візуальних акцентів та іконок робить сайт менш привабливим та важче сприймається користувачами. Невикористання кольорів та ілюстрацій створює враження монотонності, що може відштовхнути відвідувачів. Поле пошуку виглядає занадто маленьким і непомітним, що може ускладнити його використання.

Блоки з інформацією про переваги магазину розташовані занадто далеко від основного контенту, що робить їх менш видимими. Недостатня оптимізація для мобільних пристроїв впливає на зручність перегляду сайту на менших екранах. Відсутність інтерактивних елементів та анімацій робить інтерфейс статичним і менш динамічним. Впровадження змін, таких як додавання кольорових акцентів, іконок, збільшення розміру та видимості поля пошуку, а також покращення адаптивності для мобільних пристроїв та додавання інтерактивних елементів, допоможе зробити сайт більш привабливим і зручним для користувачів.

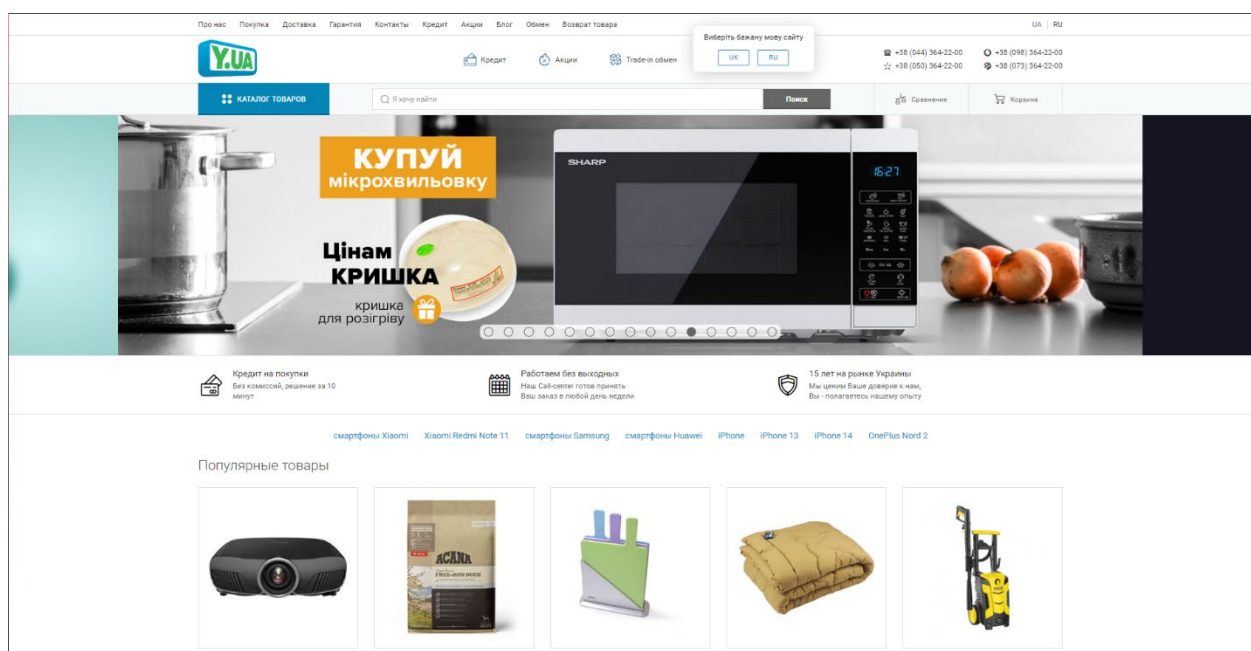


Рис 3.3 Сайт конкурента “Y.UA”

3.3 Створення дизайну

З використанням Figma я зміг створити детальний та професійний дизайн веб-сайту, враховуючи всі потреби та вимоги користувачів. Цей інструмент допоміг мені ефективно реалізувати поставлені завдання та досягти успішних результатів. Використання Figma виявилось незамінним у процесі створення дизайну веб-сайту та сприяло вдосконаленню моїх навичок у галузі веб-дизайну.

Моя робота включала в себе наступні етапи:

- **Аналіз вимог користувачів:** перед тим як приступити до розробки дизайну, я провів детальний аналіз потреб та вимог потенційних користувачів системи. Цей етап дозволив зрозуміти, які функції та можливості повинен надати інтерфейс для забезпечення зручності та ефективності користування;
- **Підготовчий етап роботи з Figma;**
- **Проектування інтерфейсу:** на основі аналізу вимог та кращих практик дизайну інтерфейсів, я розробив концепцію та створив макети інтерфейсу, які відповідали потребам користувачів та функціональності системи. Велику увагу приділено зручності навігації та доступності інформації;
- **Візуалізація та стилізація:** У процесі розробки дизайну сайту для інтернет-магазину цифрової техніки особливу увагу було приділено візуалізації та стилізації. Ці аспекти є ключовими для створення привабливого та функціонального інтерфейсу, який сприяє залученню та утриманню користувачів.

Тепер детальніше розглянемо підготовчий етап роботи з Figma:

Щоб розпочати створення дизайну сайту, спершу потрібно увійти у свій акаунт на офіційному веб-сайті Figma. Після цього слід натиснути на відповідну кнопку, щоб створити новий проект. Це відкриє можливість розпочати процес створення нового дизайну та приступити до реалізації творчих ідей (рис. 3.4).

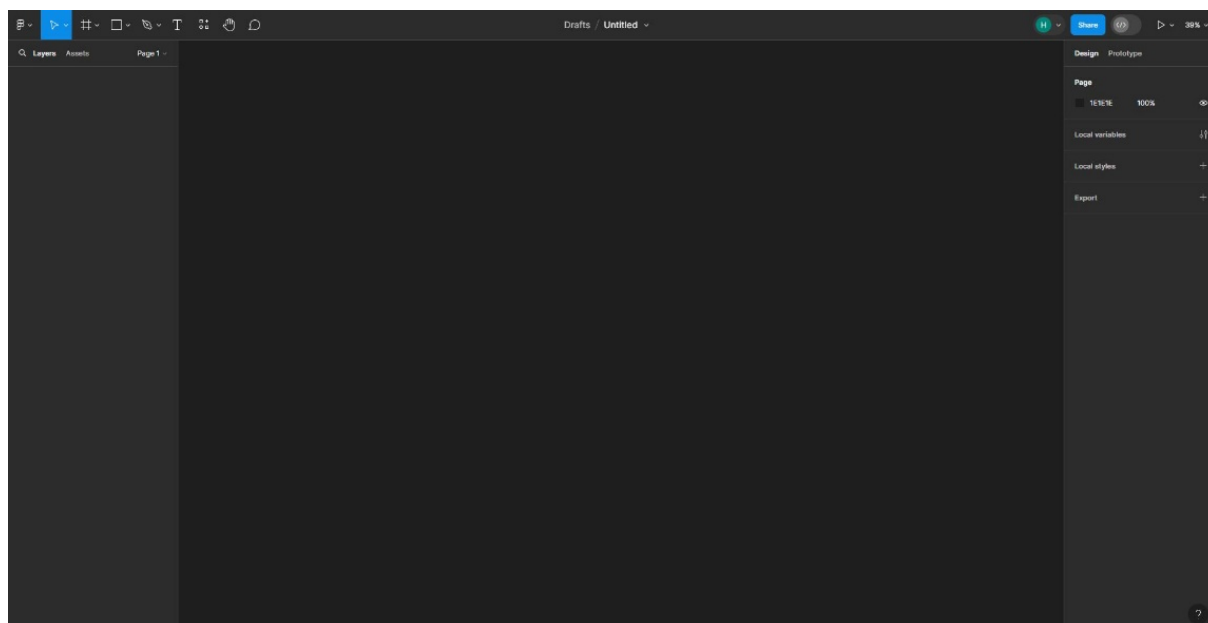


Рис. 3.4 Інтерфейс та робочий простір хмарного сервісу Figma

Для початку потрібно зробити основний наш фрейм, на котрому ми будемо працювати. У програмному забезпеченні Figma термін "фрейм" використовується для позначення контейнера, який містить елементи дизайну. Фрейми дозволяють організовувати та групувати об'єкти, створюючи логічні блоки, які можуть бути керовані та маніпульовані разом. Вибір та налаштування фрейму є важливим етапом, оскільки саме від цього контейнера залежить загальна структура та розміщення всіх елементів дизайну.

Створення фрейму в Figma починається з вибору відповідного розміру та орієнтації. Програма пропонує різні шаблони для стандартних екранів, таких як десктопи, планшети та смартфони, що дозволяє легко адаптувати дизайн під конкретний пристрій. Крім того, можна створювати кастомні фрейми з заданими розмірами, що особливо корисно для специфічних проектів або нестандартних розмірів екранів. Це дає змогу дизайнерам максимально точно відповідати вимогам проекту та забезпечувати оптимальний користувацький досвід.

Після створення фрейму важливо налаштувати сітку, яка служить орієнтиром під час розміщення та вирівнювання об'єктів. Сітка забезпечує структурованість та впорядкованість дизайну, дозволяючи легше контролювати

розміщення елементів. Вона також сприяє створенню візуально гармонійного інтерфейсу, допомагаючи зберігати консистентність на всіх сторінках та екранах. У Figma є можливість налаштовувати різні типи сіток, включаючи базові прямокутні, модульні та колонкові сітки, що дає дизайнерам гнучкість у роботі з різними проектами.

Крім організації елементів, фрейми у Figma дозволяють легко керувати групами об'єктів. Наприклад, можна застосовувати зміни до всіх елементів фрейму одночасно, що значно економить час та спрощує процес редагування. Фрейми також підтримують використання авто-розміру, який автоматично підлаштовує розміри фрейму під вміст, забезпечуючи оптимальне використання простору та покращуючи загальну естетику дизайну.

Таким чином, створення фрейму є фундаментальним кроком у процесі дизайну, який визначає структуру та організацію всіх наступних елементів. Фрейми в Figma забезпечують гнучкість та контроль, необхідні для створення професійних та функціональних дизайнів, що відповідають сучасним стандартам і потребам користувачів.

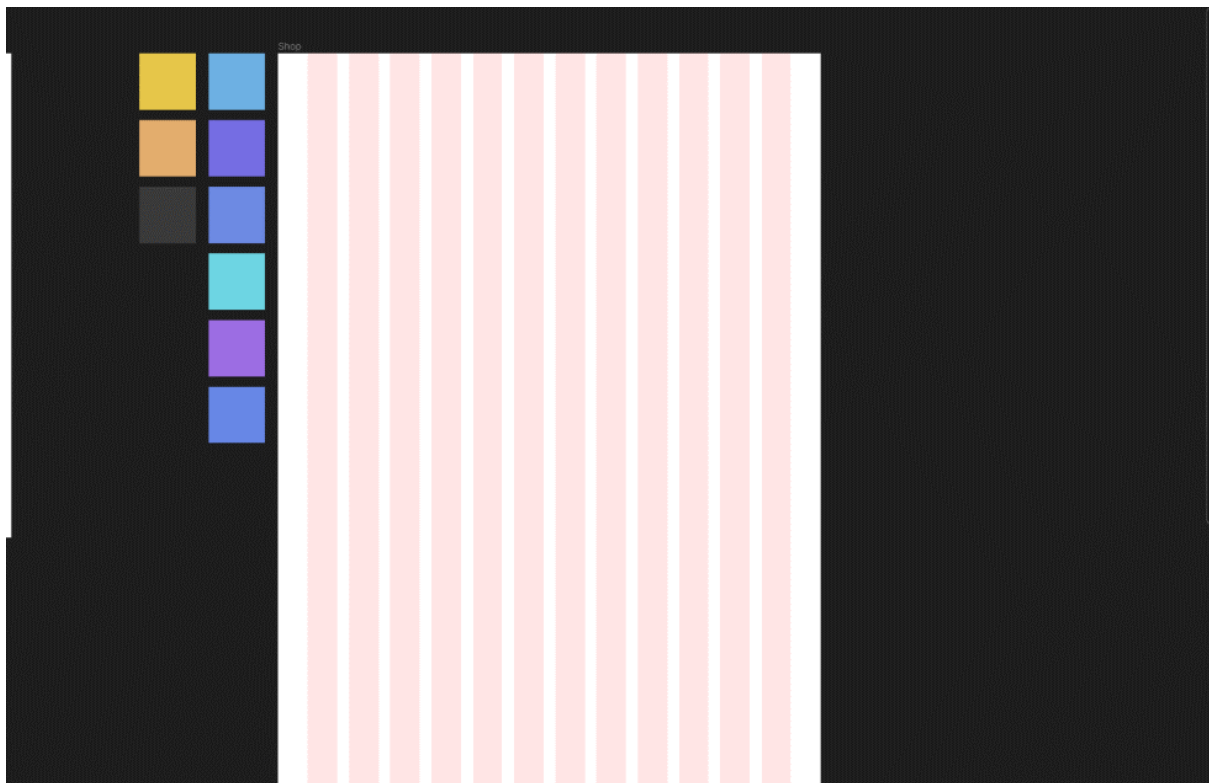


Рис. 3.5 Перший фрейм з сіткою

Після аналізу сайту інтернет-магазину цифрової техніки були виділені основні кольори, які будуть застосовані надалі в дизайні. Ці кольори грають важливу роль у створенні впізнаваного та гармонійного інтерфейсу, тому їх правильне використання є критично важливим для успіху проекту.

Тому я вирішив вставити їх на головний екран для зручної взаємодії та економії часу. Для цього створив декілька фігур та залив їх конкретними кольорами. Це дозволяє легко орієнтуватися в процесі розробки дизайну, швидко підбирати потрібні відтінки та забезпечувати узгодженість кольорової палітри на всіх етапах проекту. Фігури з заливкою кольорами були розміщені на головному екрані в якості референсів, що значно спрощує процес роботи з кольоровою гамою.

Крім того, створення кольорових зразків допомагає зберігати візуальну консистентність у всіх компонентах сайту. Це особливо важливо під час розробки нових елементів або внесення змін до існуючих, оскільки наявність готових кольорових зразків дозволяє уникнути відхилень від затвердженої палітри. Такий підхід також полегшує комунікацію в команді, забезпечуючи, що всі учасники проекту використовували однакові кольорові схеми.

Застосування виділених кольорів у фігурах також дозволяє швидко оцінити, як вони виглядатимуть у поєднанні з іншими елементами дизайну. Це дає змогу вносити необхідні корективи ще на ранніх етапах розробки, забезпечуючи гармонійне поєднання кольорів і загальну естетичну привабливість сайту. Таким чином, інтеграція основних кольорів на головний екран є стратегічно важливим кроком, який сприяє ефективності та узгодженості всього процесу дизайну.

Розглянемо детально етап проектування інтерфейсу.

Після того, як я визначився з кольоровою палітрою, я провів розмітку вебсторінки. Важливо визначити межі для хедера, футера та інших секцій головної сторінки сайту. Хедер - це верхня частина веб-сторінки або документа, яка містить заголовок, логотип, навігаційні елементи та інші важливі елементи. Футер – це нижня частина сторінки.

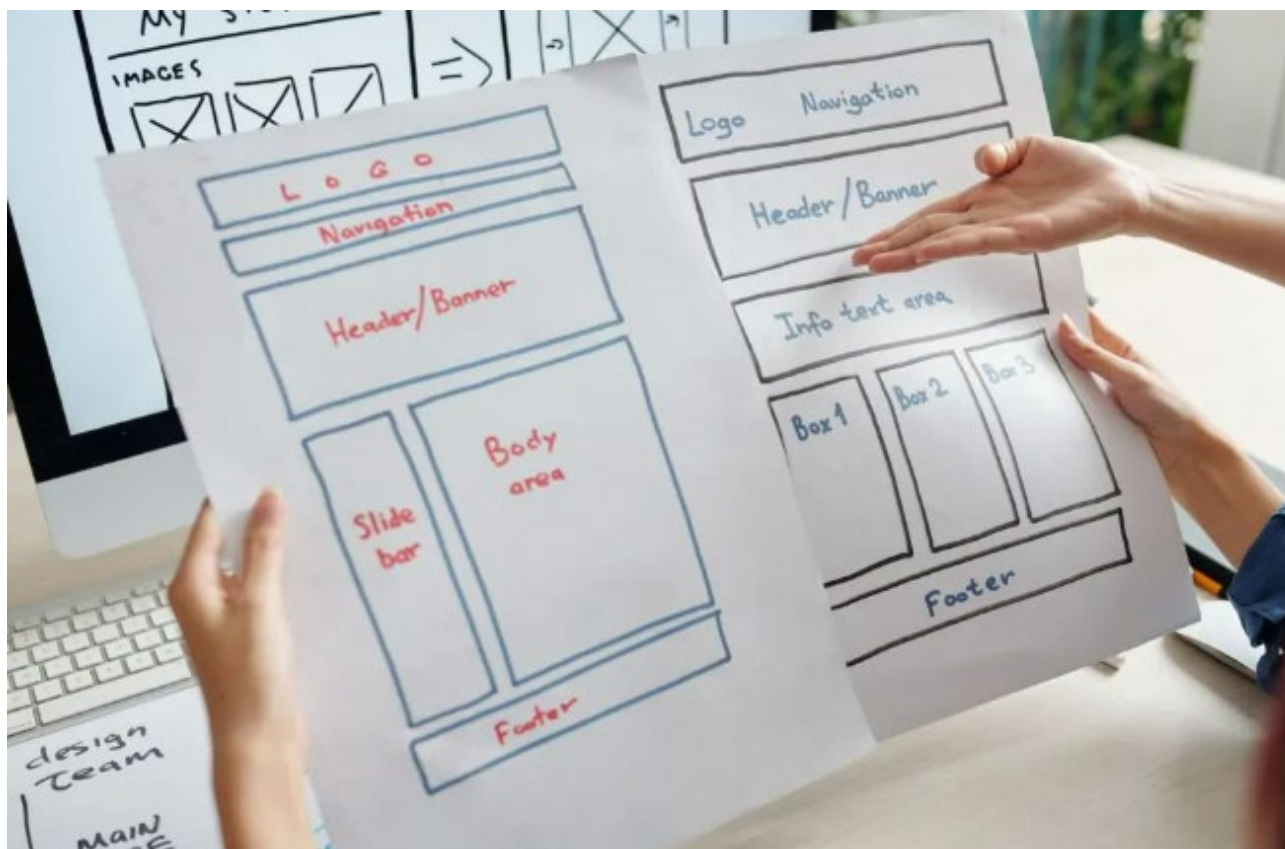


Рис. 3.6. Розмітка вебсторінки

Розміщення хедера є важливим кроком у створенні зручної та інтуїтивно зрозумілої структури сайту. Зазвичай, хедер містить такі структурні елементи:

- контакти підприємства;
- меню: розділи сайту, каталог та інше;
- логотип компанії;
- пошукове поле;
- посилання на соціальні мережі;
- поле для вибору мовної версії сайту;
- заклики до дії (зазвичай, кнопки).

Вибір тих чи інших елементів залишається за дизайнерами, але наявність контактних даних і кнопки зворотного зв'язку підвищує ймовірність відгуку.

Я зробив у хедері (рис. 3.7) швидкий пошук товарів серед усіх категорій, що дозволяє користувачам оперативно знаходити необхідну продукцію,

зеконотвивши час на навігації по сайту. У правій частині хедера я додав іконки каталогу, особистого кабінету та кошика для покупок, що забезпечує легкий доступ до важливих функцій сайту, таких як перегляд товарів, керування особистими даними та здійснення покупок. Це значно підвищує зручність використання сайту та покращує загальний користувацький досвід. У лівій частині хедера я розмістив логотип, який сприяє впізнаваності та надає сайту професійного вигляду, підкреслюючи його ідентичність та створюючи позитивне перше враження у відвідувачів. Логотип було розроблено засобами векторного редактора Adobe Illustrator.

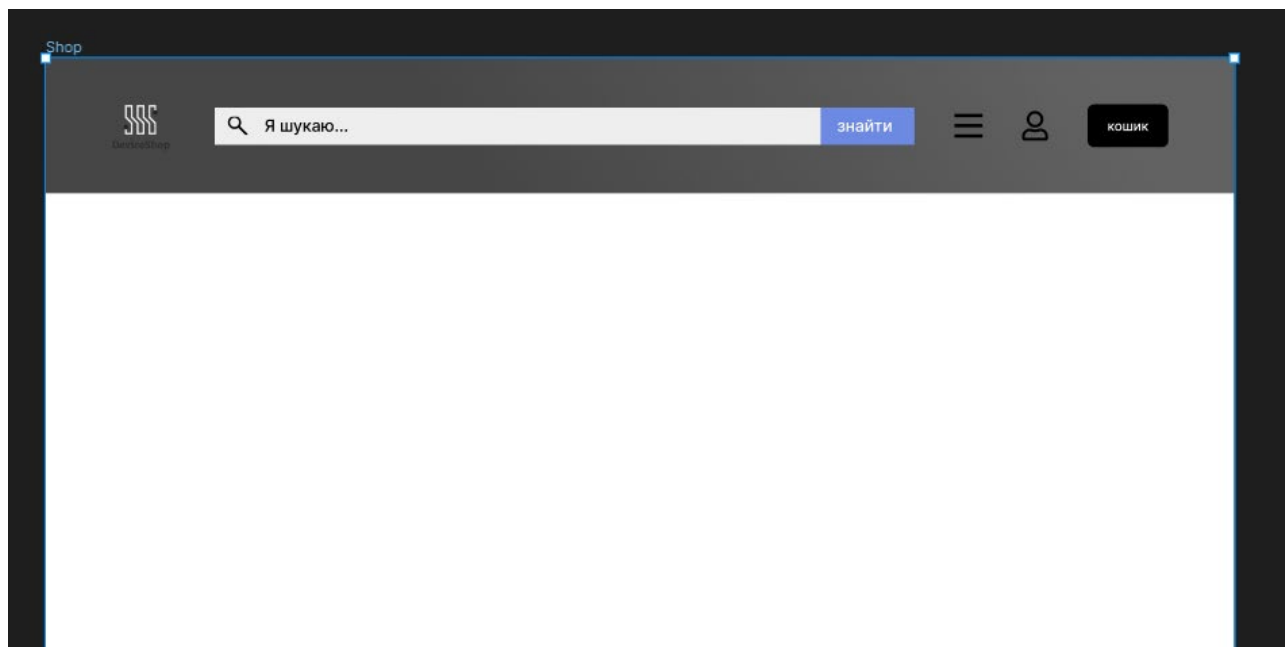


Рис. 3.7 Хедер сайту

Оскільки необхідно створити дизайн сайту для магазину цифрової техніки, було виділено місце в основній частині для відображення категорій товарів та демонстрації продукції. Центральна частина сайту містить секцію для зручного перегляду основних категорій, що дозволяє користувачам швидко орієнтуватися та знаходити необхідні розділи.

Крім того, у цій секції передбачено відображення товарів, які будуть перелистуватися та показувати різні пропозиції. Це включає в себе карусель товарів, яка автоматично або вручну змінює зображення продуктів, що

дозволяє відвідувачам сайту ознайомитися з різноманітним асортиментом без необхідності переходити на інші сторінки.

Такий підхід забезпечує динамічний та інтерактивний користувацький досвід, привертає увагу до різних товарів та акцій, а також сприяє збільшенню конверсій. Відображення категорій і товарів у центральній частині сайту є стратегічно важливим для ефективного продажу цифрової техніки, оскільки дозволяє користувачам швидко знаходити та вибирати необхідні продукти.

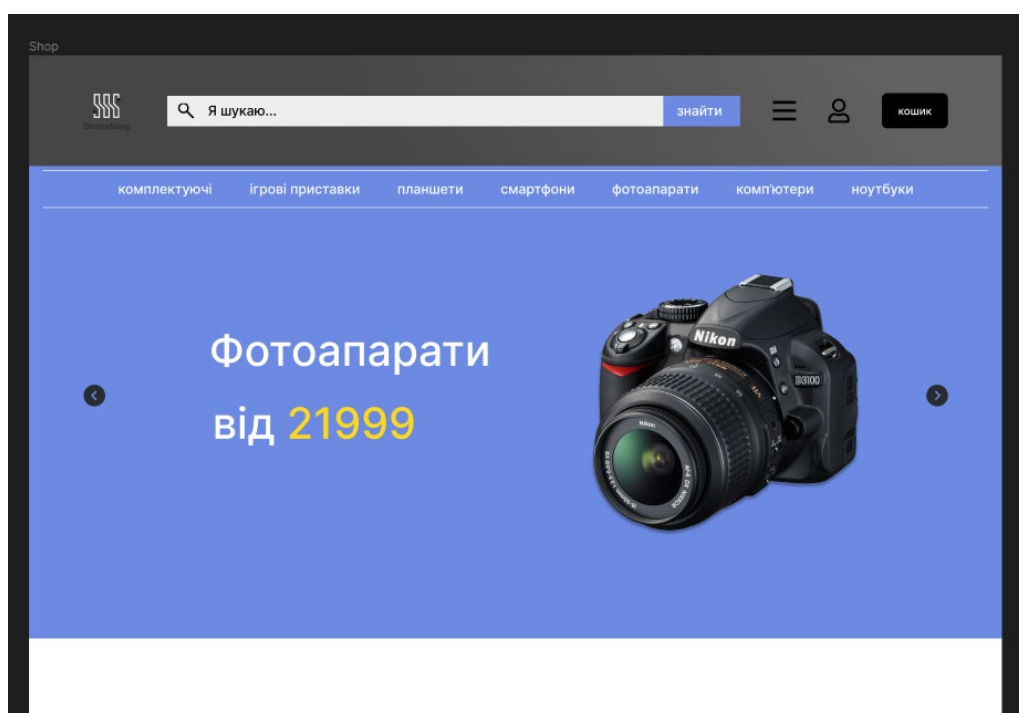


Рис. 3.8 Основний екран сайту

Потім були додані ще дві основні секції, на яких зображені найпопулярніші товари серед усього асортименту. Перша секція присвячена бестселерам, де відображаються товари, які користуються найбільшим попитом серед покупців. Це дозволяє користувачам легко знайти найпопулярнішу продукцію, яка вже отримала визнання і позитивні відгуки від інших клієнтів.

Друга секція акцентує увагу на товарах, які отримали найвищі оцінки і відгуки. Тут представлені продукти, що мають найкращий рейтинг на основі відгуків користувачів. Це допомагає потенційним покупцям швидко орієнтуватися у виборі, спираючись на досвід інших споживачів.

Додавання цих секцій значно покращує користувацький досвід, оскільки забезпечує швидкий доступ до найпопулярніших і найбільш рекомендованих товарів. Вони допомагають покупцям робити обґрунтований вибір, базуючись на популярності та оцінках продукції, що сприяє підвищенню задоволеності клієнтів та збільшенню продажів.

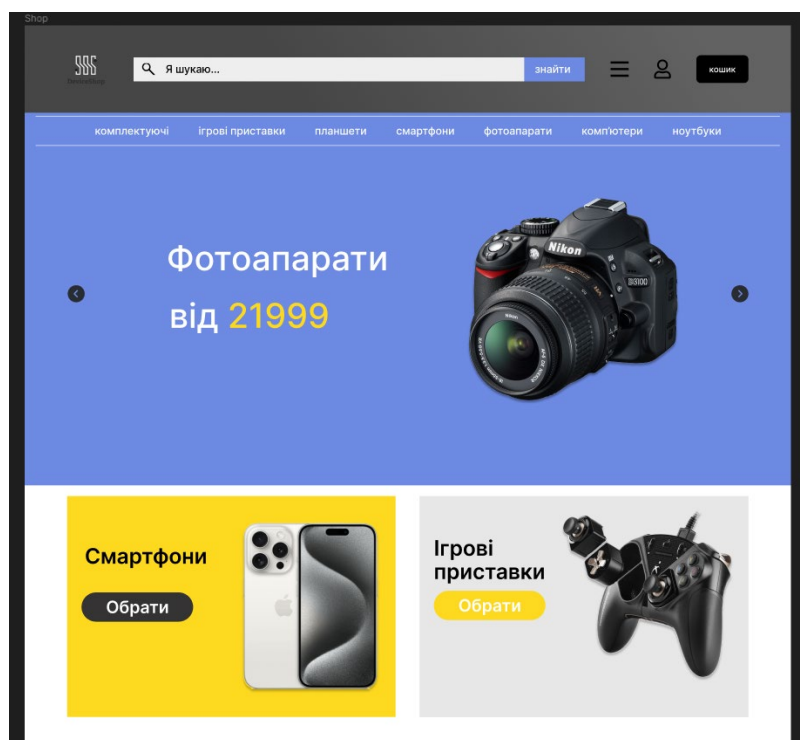


Рис. 3.9 Популярні категорії серед усього асортименту

Далі представлені найбільш підходящі товари для кожного користувача, що відображаються на основі їхніх попередніх переглядів та покупок. Ця персоналізована секція забезпечує користувачам індивідуальний підхід, показуючи продукти, які можуть найбільше їх зацікавити. Це сприяє більш ефективному задоволенню потреб клієнтів та покращенню їхнього досвіду на сайті.

Окрім звичайних пропозицій, у цій секції також є унікальна пропозиція зі знижкою. Це спеціальна акція, доступна лише для конкретного користувача, що надає їм ексклюзивну можливість придбати товар за вигідною ціною. Такий

підхід стимулює користувачів до здійснення покупок, підвищуючи їхню лояльність до бренду та збільшуючи ймовірність повторних відвідувань сайту.

Загалом, інтеграція персоналізованих рекомендацій та унікальних пропозицій зі знижками значно підвищує ефективність взаємодії з клієнтами, забезпечуючи їм індивідуалізований і привабливий користувацький досвід. Це сприяє не лише задоволенню потреб покупців, але й збільшенню обсягу продажів та зміцненню позицій магазину на ринку цифрової техніки.

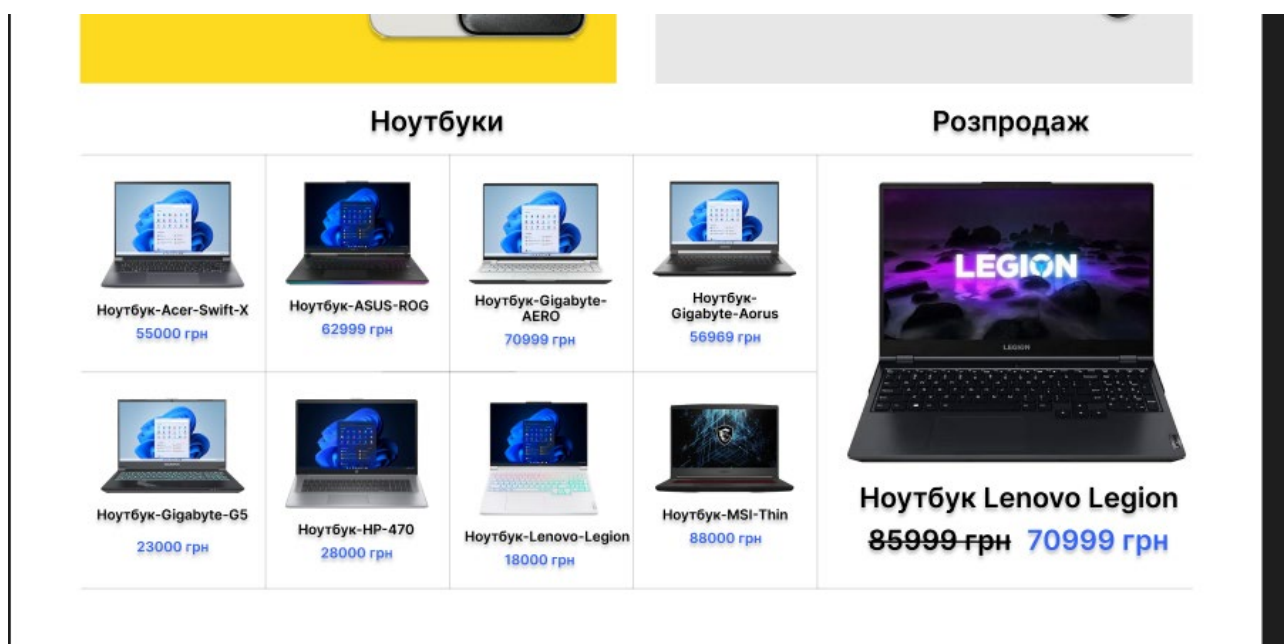


Рис. 3.10 Актуальні товари для кожного користувача

Далі представлені основні переваги сайту, які включають безкоштовну доставку, низькі ціни та підтримку 24/7. Ці переваги підкреслюють конкурентоспроможність мого інтернет-магазину та забезпечують привабливі умови для покупців. Безкоштовна доставка дозволяє клієнтам заощаджувати на доставці товарів, низькі ціни роблять продукцію доступнішою, а підтримка 24/7 гарантує оперативну допомогу у будь-який час (рис. 3.11).

Після цього розділу йде секція з найпопулярнішими товарами, яка відображає продукцію, що користується найбільшим попитом серед покупців. Це дозволяє відвідувачам швидко ознайомитися з найбільш популярними пропозиціями та зробити вибір на основі вподобань інших клієнтів.

Далі розміщено пропозицію встановити мобільний додаток. Це допоможе користувачам отримати ще зручніший доступ до товарів та послуг інтернет-магазину, користуючись всіма перевагами мобільної платформи. Мобільний додаток забезпечує швидкий і зручний доступ до каталогу продукції, сповіщення про акції та знижки, а також можливість здійснювати покупки будь-де і будь-коли.

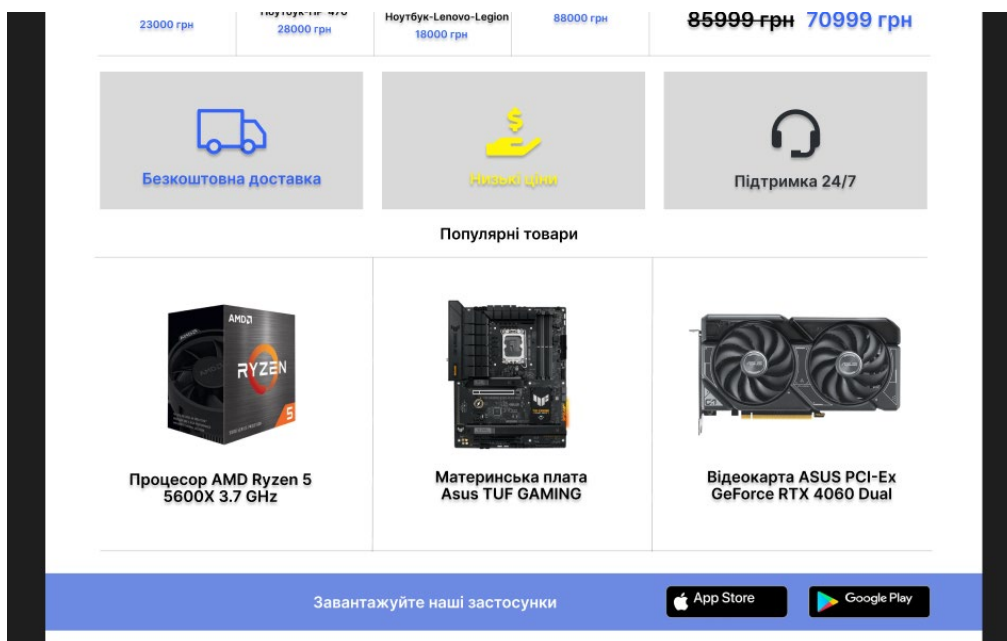


Рис. 3.11 Основні переваги сайту

У кінці сайту розміщений футер, який містить розділ "Допомога", де користувачі можуть знайти інформацію про надання підтримки та розв'язання проблем. Окремий пункт "Про компанію" містить інформацію про історію та цінності компанії, можливо, її місію та стратегічні цілі. Цей розділ дозволяє користувачам отримати більше інформації про бренд та познайомитися з його діяльністю.

Карта магазинів дозволяє знайти місцезнаходження фізичних магазинів компанії. Користувачі можуть скористатися цією інформацією для зручності відвідування магазинів або отримання товарів на місці.

Також в футері розміщені посилання на офіційні сторінки компанії в соціальних мережах. Це дозволяє користувачам швидко знайти та підписатися

на оновлення компанії, а також спілкуватися з іншими клієнтами та отримувати новини про нові продукти та акції.

Футер є важливою частиною дизайну сайту, оскільки забезпечує навігацію, доступ до додаткової інформації та контактів, що полегшує користувачам використання сайту та забезпечує їхню задоволеність.

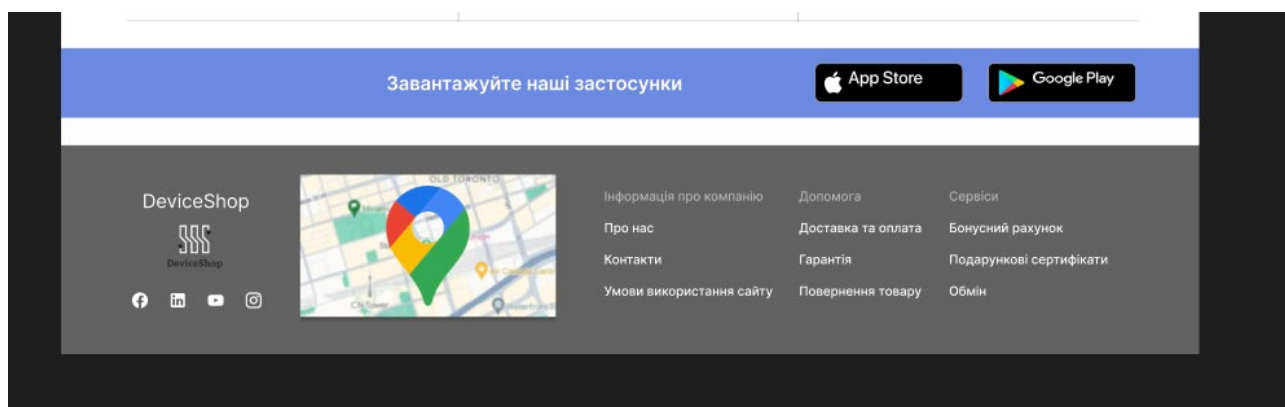


Рис. 3.12 Футер сайту

Наступним кроком було розроблення сторінки товару. На сторінці розташована назва товару великим і чітким шрифтом, щоб користувачі могли легко зрозуміти, який саме продукт вони переглядають. Під назвою розташований короткий, але інформативний опис товару, що підкреслює його основні переваги та функціональні можливості. Я використав лаконічний текст, щоб користувачі могли швидко ознайомитися з основними особливостями товару.

Далі я розмістив детальний блок з технічними характеристиками товару. Праворуч характеристики знаходиться розділ з відгуками користувачів. Щоб утримати увагу користувача та запропонувати йому більше варіантів, я додав блок "Рекомендовані товари" або "Схожі товари". У цьому розділі відображаються інші продукти, які можуть бути цікаві користувачу на основі його переглядів та вибраного товару. Це допомагає збільшити час перебування на сайті та підвищити ймовірність здійснення покупки. В нижній частині

сторінки я розмістив велику та помітну кнопку "Обрати", щоб спростити процес покупки та зробити його максимально зручним для користувачів.

Ці елементи забезпечують користувачам повний доступ до всієї необхідної інформації про товар, полегшують процес прийняття рішення та стимулюють до здійснення покупки. Завдяки продуманому дизайну та інтуїтивно зрозумілому інтерфейсу, сторінка товару стала ефективним інструментом для підвищення конверсії та задоволеності клієнтів.

Ноутбук Acer Nitro 16
Код: 41782345700
55999 грн

Екран 16" IPS (1920×1200) WUXGA+ 165 Гц, матовий / AMD Ryzen 7 7735HS (3.2 - 4.75 ГГц) / RAM 16 ГБ / SSD 512 ГБ / nVidia GeForce RTX 4060, 8 ГБ / без ОД / LAN / Wi-Fi / Bluetooth / веб-камера / без ОС / 2.8 кг / чорний

[Додати у кошик](#)

Працюйте на повну з найновішими процесорами AMD Ryzen і технологією NVIDIA DLSS 3 – незалежно від того, чи ви використовуєте ноутбук для щоденних ігор, чи для підтримання рейтингу онлайн.

[Опис](#) [Характеристики](#) [Відгуки](#)

У цьому портативному комп'ютері швидкість поєднується з витривалістю завдяки найновішим процесорам AMD Ryzen, графічним процесорам NVIDIA GeForce RTX серії 40 для ноутбуків і твердотільним дискам M.2 PCIe із пам'яттю DDR5. Графічні процесори NVIDIA GeForce RTX серії 40 для ноутбуків забезпечують найбільшу швидкість для геймерів і митців. Вони працюють на базі надзвичайно ефективної архітектури NVIDIA Ada Lovelace, яка забезпечує квантовий стрибок як у продуктивності, так і в комп'ютерній графіці зі штучним інтелектом. Новий стильний корпус має кілька переваг: охолодження двома вентиляторами, два вхідні отвори, виведення повітря через чотири отвори, а також рідка металева термопаста для охолодження ЦП.

Також вас можуть зацікавити

КУЛЕР BE QUIET! PURE ROCK 2 BLACK 2399 грн Обрати	ОПЕРАТИВНА ПАМ'ЯТЬ KINGSTON FURY DDR5-6000 3599 грн Обрати	ПРОЦЕСОР INTEL CORE I5-14600KF 7 639 грн Обрати
---	--	---

DeviceShop

Інформація про компанію

Допомога

Сервіси

Про нас

Доставка та оплата

Бонусний рахунок

Контакти

Гарантія

Подарункові сертифікати

Умови використання сайту

Повернення товару

Обмін

Рис. 3.13 Сторінка товару

3.4 Верстка сайту

Після завершення розробки дизайну веб-сайту інтернет-магазину цифрової техніки, наступним кроком було перенесення цього дизайну у HTML. Для реалізації цього проекту був використаний код CSS, що значно полегшило та прискорило процес розробки.

Основні блоки створення об'єктів на сайті виглядають таким чином:

```
/* Контейнер для магазину */
.shop-container {
  width: 100%; /* Ширина контейнера на весь екран */
  display: flex; /* Використання flexbox для організації елементів */
  overflow: auto; /* Показувати прокрутку, якщо контент перевищує
розмір контейнера */
  min-height: 100vh; /* Мінімальна висота контейнера рівна висоті екрану
*/
  align-items: center; /* Вирівнювання елементів по центру по вертикалі */
  flex-direction: column; /* Встановлення напрямку рядків по вертикалі */
}
.shop-shop {
  width: 100%; /* Ширина контейнера на весь екран */
  height: 3065px; /* Фіксована висота контейнера */
  display: flex; /* Використання flexbox для організації елементів */
  overflow: hidden; /* Приховувати зайвий контент, якщо він не
поміщається */
  position: relative; /* Відносне позиціонування */
  align-items: flex-start; /* Вирівнювання елементів по верхньому краю по
вертикалі */
  flex-shrink: 0; /* Запобігання зменшенню розміру контейнера */
  background-color: rgba(255, 255, 255, 1); /* Колір фону контейнера */
}
```

```

.shop-navigation {
  top: 0px; /* Розміщення зверху відносно батьківського контейнера */
  left: 0px; /* Розміщення зліва відносно батьківського контейнера */
  width: 1442px; /* Фіксована ширина контейнера */
  height: 165px; /* Фіксована висота контейнера */
  display: flex; /* Використання flexbox для організації елементів */
  overflow: hidden; /* Приховування зайвого контенту, якщо він не
поміщається */
  position: absolute; /* Абсолютне позиціонування */
  background: linear-gradient(NaNdeg, rgba(97, 97, 97, 1) 0%, rgba(70, 70,
70, 1) 100%); /* Градієнтний фон контейнера */
  align-items: flex-start; /* Вирівнювання елементів по верхньому краю по
вертикалі */
  flex-shrink: 0; /* Запобігання зменшенню розміру контейнера */
}

```

Код, який було наведено, вже успішно використано для розробки вебсайту. Він ілюструє подібний підхід до створення контейнерів, які використовуються на вебсайті, проте через обсяг коду наведено лише частину, щоб продемонструвати загальну концепцію. Цей підхід спрощує процес розробки, оскільки деякі налаштування можуть бути використані повторно та модифіковані для різних елементів інтерфейсу.

На цьому етапі я отримав готовий продукт, який відповідав усім вимогам, включаючи чітку навігацію, зручний інтерфейс та привабливий візуальний стиль.

У підсумку: процес створення дизайну включав кілька ключових етапів, починаючи з аналізу потреб користувачів та визначення основних функцій сайту. Важливим аспектом було вибір кольорової палітри, шрифтів та інших візуальних елементів, які б створювали гармонійний та професійний вигляд сайту. Далі я зосередився на розробці макетів та прототипів у Figma, що

дозволило візуалізувати концепції та внести необхідні корективи на ранніх стадіях проекту.

У дизайні сайту було використано кілька різних шрифтів для створення чіткої і зрозумілої візуальної ієрархії. Для заголовків застосовано великий, жирний шрифт, який привертає увагу і робить основні розділи сторінки легко помітними. Це допомагає користувачам швидко орієнтуватися на сайті і знаходити потрібну інформацію.

Основний текст, включаючи опис товарів і характеристики, виконаний у меншому розмірі шрифту, але він залишається чітким і добре читабельним. Це забезпечує комфортне сприйняття тексту і дозволяє користувачам без зусиль читати деталі про товари.

Для кнопок і важливих акцентів використовується шрифт середнього розміру з жирним накресленням. Це робить кнопки помітними і сприяє підвищенню їх клікабельності, забезпечуючи інтуїтивно зрозумілу навігацію по сайту.

Отже, основну задачу, яка полягала в розробці естетично привабливого та функціонального інтерфейсу, який би задовольняв потреби користувачів і відповідав сучасним стандартам вебдизайну, виконано.

РОЗДІЛ 4. ПРОПОЗИЦІЇ ЩОДО УДОСКОНАЛЕННЯ

Веб-дизайн є однією з найдинамічніших та найважливіших складових сучасного інтернет-простору, що постійно еволюціонує відповідно до нових технологічних тенденцій та змін у поведінці користувачів. Успіх будь-якого веб-сайту значною мірою залежить від його здатності забезпечити привабливий, функціональний та інтуїтивно зрозумілий інтерфейс для користувачів. Навіть після завершення роботи над створенням дизайну, я вважаю, що завжди є можливості для вдосконалення.

На цьому етапі я завершив розробку дизайну веб-сайту, який відповідає всім вимогам замовника. Однак, прагнучи постійного покращення та розвитку, я пропоную кілька ідей та рекомендацій для подальшого вдосконалення веб-дизайну. Ці пропозиції враховують сучасні тенденції, передові технології та найкращі практики в галузі веб-дизайну. Вони спрямовані на підвищення ефективності, доступності та привабливості веб-сайтів, що, у свою чергу, сприятиме покращенню користувацького досвіду та досягненню бізнес-цілей.

- **Особистий кабінет:**

У особистому кабінеті користувачі матимуть доступ до історії своїх покупок, що дозволить їм швидко переглядати попередні замовлення та повторювати покупки, якщо це необхідно. Крім того, користувачі зможуть слідкувати за статусом своїх поточних замовлень, отримуючи оновлення про обробку, відправлення та доставку товарів в режимі реального часу.

Особистий кабінет також включатиме функцію збережених товарів або списків бажань. Це дозволить користувачам зберігати цікаві їм товари, щоб повернутися до них пізніше або відстежувати зміни в їх ціні та наявності. Така функція сприяє зручності планування покупок і допомагає користувачам не втратити з виду важливі для них товари.

Персоналізовані рекомендації стануть ще одним важливим аспектом особистого кабінету. Використовуючи дані про попередні покупки та перегляди, система зможе пропонувати користувачам товари, які найбільше

відповідають їхнім інтересам та потребам. Це сприятиме підвищенню ефективності продажів та задоволеності клієнтів.

- **Покращення юзабіліті:**

Покращення юзабіліті є ключовим аспектом удосконалення веб-сайту, оскільки від цього залежить зручність та ефективність його використання для користувачів. Одним із найважливіших кроків у цьому напрямку є впровадження адаптивного дизайну.

Адаптивний дизайн дозволяє оптимально відображати вміст веб-сайту на різних пристроях, таких як комп'ютери, планшети та смартфони, забезпечуючи зручну та приємну взаємодію для користувачів незалежно від їхнього пристрою. Завдяки адаптивному дизайну, елементи веб-сайту автоматично адаптуються до розміру екрану, змінюючи своє розташування, розмір та вигляд для оптимального використання на будь-якому пристрої.

Для впровадження адаптивного дизайну можна використовувати сучасні технології CSS, такі як медіа-запити, ґріди та флексбокси, які дозволяють легко налаштовувати вигляд елементів в залежності від розміру екрану.

Впровадження адаптивного дизайну сприятиме покращенню взаємодії з веб-сайтом, зробить його більш доступним та зручним для широкого кола користувачів, а також позитивно вплине на загальний досвід використання сайту.

- **Покращення загального вигляду:**

Покращення загального вигляду веб-сайту є важливим етапом в удосконаленні його дизайну та функціональності. Одним із способів зробити інтерфейс більш привабливим та динамічним є додавання легкої анімації до елементів, таких як кнопки або поля введення.

Анімація може бути використана для натискання кнопок, що надасть їм зрозумілість та відчуття реакції на дії користувача. Наприклад, плавне зміщення або зміна кольору кнопки при натисканні може зробити інтерфейс більш інтерактивним та привабливим для користувача.

Також можна використовувати анімацію для підсвічування полів введення під час наведення курсора або фокусу. Наприклад, м'яке зміна кольору або обводка поля може підказати користувачеві про можливість взаємодії з цим елементом.

ВИСНОВКИ

У результаті виконання дипломної роботи було розроблено завершений дизайн сайту для інтернет-магазину цифрової техніки. Проект охоплював всі етапи створення сучасного веб-дизайну, від початкового аналізу потреб користувачів та конкурентів до остаточної реалізації дизайну в Figma з подальшим експортом у HTML та CSS.

Першочерговим завданням було створення дизайну сайту для інтернет-магазину цифрової техніки. Процес розпочався зі створення айдентики бренду, що включала розробку логотипу, вибір основних кольорів та шрифтів. Це дозволило створити візуально цілісний і впізнаваний образ компанії, який відобразився у всіх елементах дизайну сайту.

Після створення айдентики було розроблено дизайн сайту, який включав всі необхідні елементи для зручної навігації та користування. Особлива увага приділялась головній сторінці, де були розміщені логотип, пошуковий рядок, каталог товарів, особистий кабінет та кошик для покупок. Дизайн був створений з урахуванням сучасних тенденцій та потреб користувачів, що забезпечило його функціональність та естетичну привабливість.

Для реалізації дизайну був використаний CSS-код, що дозволило забезпечити високу якість. Процес експорту дизайну з Figma у HTML та CSS значно прискорив роботу та зробив її більш ефективною.

Розробка даного проекту надала можливість отримати практичний досвід у всіх аспектах веб-дизайну, включаючи роботу з інструментами для створення дизайну, такими як Figma, а також основи верстки за допомогою HTML та CSS. Завершення цього проекту підтвердило мою здатність до аналізу, планування та реалізації комплексних завдань у сфері веб-дизайну, що стане основою для подальшого професійного розвитку у цій галузі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Босовська М., Бовш Л., Охріменко А. Цифрова трансформація технологій маркетингу // SCIENTIA. 2022. 144(4), С. 52-71. [https://doi.org/10.31617/1.2022\(144\)04](https://doi.org/10.31617/1.2022(144)04)
2. Бублик А. "Дизайн веб-сторінки, як основа зручності читання, утримання та естетики сучасного веб-сайту." COMPUTER-INTEGRATED TECHNOLOGIES: EDUCATION, SCIENCE, PRODUCTION, n.º 45 (21 de dezembro de 2021): 5–11. <http://dx.doi.org/10.36910/6775-2524-0560-2021-45-01>.
3. Вакуленко О. В. Колірні тренди в сучасному веб-дизайні / О. В. Вакуленко // Культура України. Серія : Мистецтвознавство. - 2017. - Вип. 56. - С. 204-214. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kum_2017_56_21.
4. Васильченко Л. С., Якушев О. В., Литвин С. В. Вебсайт підприємства як ефективний інструмент маркетингових комунікацій в мережі Інтернет // Вісник ХНТУ, 2020. 1(72), Ч.2, С. 19-24. <https://journals.kntu.net.ua/index.php/visnyk/article/view/473/548>
5. Воронюк Г. О. Користувацькі дослідження. Diss. Національний авіаційний університет, 2022.
6. Дейнеко Ж. В. Дослідження UX RESEARCH під час розробки UI продукту / Дейнеко Ж. В., Котенко Д. А. // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології: тези доповідей IV Міжнародної науково-технічної конференції, 18-22 травня 2021 р. – м. Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид», 2021. – Т1. – С. 79-80.
7. Демська А. І. Аналіз процесу візуалізації інформації для людино-орієнтованого проектування інтерфейсу / А. І. Демська, І. І. Дерев'янка // Автоматизація та приладобудування = Automation and Development of Electronic Devices (ADED'2019) : зб. студ. наук. ст. – Харків : ХНУРЕ, 2019. – Вип. 2. – С. 47-51.
8. Зіньцьоб Ю. В., Зінькова С. В. Вебсайт як інструмент інтернет-маркетингових комунікацій агрохолдингу // Наукові праці Міжрегіональної

академії управління персоналом. Економічні науки. 2021. 4(63), С. 41-47.
<http://journals.maup.com.ua/index.php/economics/article/view/1206/1706>

9. Інтерактивні технології візуалізації у закладах дизайн-освіти / В. П. Тищенко, С. П. Лаврусенко, Д. К. Сафронов, О. В. Удалов // Інновації та науковий потенціал світу : матеріали III Міжнародної наукової конференції, м. Хмельницький, 10 листопада 2023 року. – Вінниця : ТОВ "УКРЛОГОС Груп", 2023. С. 214-217. – Режим доступу: <https://archive.mcnd.org.ua/index.php/conference-proceeding>

10. Компанєєтс М. О. Принципи проектування ефективних веб-сайтів / М. О. Компанєєтс // Молодий вчений. - 2015. - № 9(2). - С. 106-109. - Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/molv_2015_9\(2\)_29](http://nbuv.gov.ua/UJRN/molv_2015_9(2)_29).

11. Курс Розробка Front-End. Офіційний сайт MainAcademy. URL: <https://mainacademy.ua/ua/kursi/front-end-developer/#> (дата звернення: 30.05.2024).

12. Курс Основи Web UI розробки 2023 |Prometheus. URL: https://apps.prometheus.org.ua/learning/course/course-v1:LITS+114+2022_T2/home (дата звернення: 30.05.2024).

13. Основи програмування з HTML, CSS та JavaScript / Prometheus. URL: https://prometheus.org.ua/course/course-v1:DukeUniversity+PFW101+2023_T3

14. Підлісна О. В. Сучасні дизайнерські підходи та засоби формування виробничого інтер'єру : автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства : 17.00.07. — Харків, 2015.

15. Підручник CSS. Каскадна таблиці стилів. Стилзація сайту. Уроки для початківців. W3Schools українською. URL: <https://w3schoolsua.github.io/css/index.html#gsc.tab=0>

16. Ратушняк Т. В. Інформаційні технології банерної реклами в Internet // Scientific works “Problems of implementation of information technologies in the economy of v-4 countries”. - Bratislava, Vysoká škola ekonómiea manažmentu verejnej správy v Bratislave .– 2019. – С. 151–157.

17. Сафронова А. О. Сучасні колірні співвідношення у веб-дизайні / А. О. Сафронова // Час мистецької освіти. Мистецька освіта: пошуки та відкриття : зб. ст. VIII Всеук. наук.-практ. конф., 16–17 черв. 2020 р. : [у 2-х ч.] / Харків. нац. пед. ун-т імені Г. С. Сковороди ; [редкол.: В. В. Фомін (голов. ред.) та ін.]. – Харків : ХНПУ, 2020. – Ч. 1. – С. 69–73.

18. Сбітнєва Н. Ф. Графічний дизайн: до історії становлення / Н. Ф. Сбітнєва // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. - 2008. - № 2. - С. 96-105. - URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2008_2_13.

19. Техніка презентацій та веб-дизайн [Електронний ресурс] : навчально-методичний посібник до вивчення дисципліни для студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 073 «Менеджмент», що навчаються за освітньо-професійною програмою «Менеджмент і бізнес-адміністрування». КПІ ім. Ігоря Сікорського ; уклад.: Воржакова Ю. П., Чупріна М. О. – Електронні текстові дані (1 файл: 854,36 Кбайт). – Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2021. 50 с. – Назва з екрана.

20. Тонкіх І. Ю. Критерії якості контенту інтернет-медіа. Обрії друкарства: Науковий журнал. 2018. №1 (6). С. 209–217.

21. Харенко О. О. Дослідження поняття веб-технологій і ролі front-end розробки в формуванні сучасного веб-простору [Текст] / О. О. Харенко, С. М. Одокієнко, М. В. Люта // Сучасні електромеханічні та інформаційні системи : монографія / за заг. ред. І. В. Панасюка. - Київ : КНУТД, 2021. - С. 95-101.

22. Чемерис Г. Ю. Застосування принципів композиції у проектуванні користувацького інтерфейсу Веб-сайтів // Інформаційні технології в освіті та науці (11). 2019. С. 323-326.

23. Янковець Т. Вебсайт у цифровому маркетингу // Scientia fructuosa. 150, 4 (Вер 2023), С. 85–104. DOI:[https://doi.org/10.31617/1.2023\(150\)06](https://doi.org/10.31617/1.2023(150)06).

24. Янковець Т. Цифрові технології підвищення вартості брендів // Вісник Київського національного торговельно-економічного університету, 2019. 126(4), С. 85-100. [https://doi.org/10.31617/visnik.knute.2019\(126\)08](https://doi.org/10.31617/visnik.knute.2019(126)08)

25. Bertram, Lara, and Markus Dahm. "Conceptual design and implementation of an automated metrics and model-based usability evaluation of UI prototypes in Figma." (2022).
26. Calonaci, Dario. Designing User Interfaces: Exploring User Interfaces, UI Elements, Design Prototypes and the Figma UI Design Tool (English Edition). BPB Publications, 2021.
27. CSS-TRICKS. GUIDES. ARTICLES. URL: <https://css-tricks.com/>
28. Figma: The Collaborative Interface Design Tool. URL: <https://www.figma.com/>
29. Hassan Ihtasham, and Sk Mostain Bellah Shohag. Using Figma as UI/UX design for recycle waste. 2023. URL: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/813728/Hassan_Shohag.pdf?sequence=2&isAllowed=y
30. Hassan, Ihtasham, and Sk Mostain Bellah Shohag. "Using Figma as UI/UX design for recycle waste." (2023).
31. Johnson Jeff. Designing with the mind in mind: simple guide to understanding user interface design guidelines. Morgan Kaufmann, 2020.
32. Karimah, Mufidah, Samso Supriyatna, and Christien Rozali. "Penggunaan Figma dalam Menggali Kreativitas Desain UI/UX Web pada SMK IT Bina Adzkia." JIPM: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat 2.1 (2024): 6-10.
33. Learn to Code. With the world's largest web developer site. URL: <https://www.w3schools.com/>
34. Macdonald Diana. Practical ui patterns for design systems: Fast-track interaction design for a seamless user experience. Apress, 2019.
35. Motsyk Rostislav, Hrynychak Oleksandr. Веб-технології та дизайн // Вісник Хмельницького національного університету. №1 (293). 2021. С. 22-26.
36. Santoso, Miftah Faruq. "Implementation Of UI/UX Concepts And Techniques In Web Layout Design With Figma." Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis 6.2 (2024): 279-285.

37. Staiano Fabio. Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd, 2022.