

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
Факультет дизайну
Кафедра мультимедійного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Розробка дизайну профорієнтаційного вебсайту для вибору напрямку у сфері
моушн-дизайну та анімації

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Мультимедійний дизайн

Виконала: студентка групи БДм2-22

Копилець Е.-І.

Науковий керівник к.т.н., доц. Слітюк О.О

Рецензент к.т.н., доц. Хиневич Р. В.

Київ 2026

АНОТАЦІЯ

Копилиць Е.-І. Розробка дизайну профорієнтаційного веб-сайту для вибору напрямку у сфері моушн-дизайну та анімації – Рукопис.

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2026 рік.

У кваліфікаційній роботі розглянуто вебдизайн як інструмент професійного самовизначення у цифровому середовищі. Проаналізовано сучасні підходи до профорієнтації, дослідження у цій сфері, а також формати тестів і профорієнтаційних ресурсів. Зроблено огляд на діяльність у сфері моушн-дизайну та анімації, зокрема визначено основні напрямки і особливості діяльності в межах цієї галузі. Розроблено дизайн профорієнтаційного вебсайту для вибору напрямку у сфері моушн-дизайну та анімації. Запропоновано структуру вебсайту, що включає головну сторінку, тестову частину, сторінку результатів та додатковий гайд-продукт як елемент інформаційного наповнення. Також приділено увагу формуванню зручного користувацького інтерфейсу, логіці взаємодії та візуальній цілісності дизайну.

Ключові слова: *профорієнтація, вебдизайн, моушн-дизайн, анімація, вебсайт, користувацький інтерфейс.*

SUMMARY

Kopylets E.-I. Design development of a career guidance website for choosing a direction in motion design and animation – The manuscript.

Bachelor's degree project in specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2026.

The qualification work examines web design as a tool for professional self-determination in the digital environment. Modern approaches to career guidance, relevant research in this field, as well as formats of tests and career guidance resources are analysed. Particular attention is paid to activity in the field of motion design and animation, including the identification of main directions and features of professional activity within this field.

The practical part present the design development of career guidance website for choosing a direction in motion design and animation. The structure of the website is proposed, including a homepage, a testing section, a results page, and an additional guide product as an element of informational content. Attention is also given to the development of aa user-friendly interface, interaction logic, and visual coherence of the design.

Key words: *career guidance, web design, motion design, animation, website, user interface.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ПРОФОРІЄНТАЦІЇ ТА ВЕБДИЗАЙНУ У СФЕРІ МОУШН-ДИЗАЙНУ	11
1.1. Профорієнтація у цифровому середовищі та особливості онлайн-тестування	11
1.2. Вебдизайн як інструмент структурування та організації інформації.....	15
1.3. Основні напрями моушн-дизайну та анімації.....	20
Висновки до розділу 1	23
РОЗДІЛ 2. ОГЛЯД СУЧАСНИХ РЕСУРСІВ ТА ФОРМУВАННЯ КОНЦЕПЦІЇ ПРОФОРІЄНТАЦІЙНОГО ВЕБСАЙТУ	24
2.1. Огляд профорієнтаційних онлайн-сервісів	24
2.2. Виокремлення переваг та недоліків попередньої розробки	29
2.3. Формування рішення для покращення користувацького досвіду	35
Висновки до розділу 2	40
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ТА ПРОЄКТНЕ РІШЕННЯ ПРОФОРІЄНТАЦІЙНОГО ВЕБРЕСУРСУ	42
3.1. Вдосконалення структури сторінок сайту та логіка особистого профілю..	42
3.2. Візуальне оформлення та фінальний дизайн інтерфейсу	47
3.3. Графічне оновлення навчальних гайд-продуктів	52
Висновки до розділу 3	57
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	58
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	59
ДОДАТКИ.....	65

ВСТУП

Актуальність дослідження. Стрімкі процеси цифровізації суспільства та активний розвиток індустрії цифрового контенту зумовлюють високий попит на фахівців у сфері мультимедійного мистецтва, зокрема моушн-дизайну та анімації. Проте в умовах масштабної діджиталізації освітнього простору спостерігається суттєвий дефіцит спеціалізованих платформ для якісної, цільової профорієнтації молоді у креативних індустріях. Більшість існуючих вебресурсів та автоматизованих тестів мають занадто узагальнений характер і орієнтовані на стандартні профілі професій, що унеможливлює точну діагностику творчих здібностей підлітків.

Індустрія рухомої графіки є багатовекторною і розподіляється на низку специфічних напрямів, кожен з яких вимагає унікального когнітивного стилю, певного типу мислення та специфічного набору психологічних компетентностей. Сучасні цифрові профорієнтаційні платформи абсолютно не враховують ці внутрішні розгалуження професії та не пропонують користувачу прикладних, інтегрованих інструментів для швидкого старту в індустрії. Відсутність комплексних рішень, які б поєднували аналітичне тестування із миттєвим наданням структурованих матеріалів, створює бар'єри для ефективного самовизначення майбутніх дизайнерів.

Отже, зазначена проблема є недостатньо вивченою, що і зумовило вибір даного дослідження.

Мета дослідження: розробка підходів для створення структури та UI/UX-дизайну профорієнтаційного веб-сайту з інтегрованим гайд-продуктом у сфері моушн-дизайну та анімації.

Завдання дослідження:

- дослідити сучасний стан, специфіку та особливості профорієнтації молоді в умовах цифровізації освітнього простору;

- визначити основні правила, прийоми та художні засоби проектування вебдизайну;
- визначити основні напрямки в моушн-дизайні та здійснити їх порівняльний аналіз для розробки логіки тестування;
- проаналізувати існуючі онлайн-сервіси та гайд-продукти для профорієнтації;
- запропонувати структуру, логіку взаємодії та візуальне оформлення веб-сайту та гайд-продукту.

Об’єкт дослідження: процес профорієнтації молоді у цифровому середовищі та сучасні онлайн-платформи для креативних індустрій.

Предмет дослідження: UI/UX-принципи, правила композиції та візуальні прийоми, проектування вебсторінки.

Методи дослідження: Для досягнення поставленої мети було використано комплекс наукових методів на різних етапах роботи. Завдяки теоретичним методам, зокрема аналізу, узагальненню та систематизації наукових джерел, вдалося визначити стан розробленості проблеми та сформуванати теоретичну базу вебдизайну. За допомогою емпіричних методів, а саме порівняльного та критичного аналізу існуючих онлайн-платформ, було виявлено недоліки сучасних профорієнтаційних сервісів. Практичні методи, що включають художньо-проектне моделювання та структурування інформації, безпосередньо застосовувалися для розробки логіки тесту, інтерфейсу веб-сайту та візуального стилю гайд-продуктів.

Елементи наукової новизни одержаних результатів полягають у комплексному обґрунтуванні та створенні цілісної UI/UX-моделі профорієнтаційного вебресурсу, розробленого спеціально для індустрії моушн-дизайну та анімації.

Практичне значення одержаних результатів дослідження: Практична цінність роботи полягає у створенні цифрового продукту – профорієнтаційного веб-сайту з інтегрованою системою тестування та завантажуваними навчальними гайдами, який є дієвим інструментом для допомоги новачкам у виборі конкретного напрямку в сфері моушн-дизайну та анімації. Розроблена структура,

алгоритм розподілу користувачів та дизайн-концепція мають практичне застосування. Матеріали дослідження можуть використовуватися безпосередньо молоддю для самостійного професійного самовизначення, а також освітніми платформами, онлайн-курсами чи профорієнтаційними центрами як готові інтерактивні засоби взаємодії з майбутніми студентами.

Апробація результатів дослідження

- IV Міжнародна науково-практична конференція «Михайло Бойчук: візія і місія», Київ, КДАДПМД ім. М. Бойчука, 30 жовтня 2025 р. (додаток А рис. А.1.);
- XI Міжнародна науково-технічна конференція «Поліграфічні, мультимедійні та web-технології» том 1, НУ «ЛП», ХНУРЕ, 26-30 травня 2026 р. (додаток А рис. А.3.);
- одержання заявки на авторське право на твір, УКРНОІВІ, 27 квітня 2026 р. (додаток А рис. А.2.);
- XXV Міжнародний відкритий конкурс із Web-дизайну та комп'ютерної графіки, 25 травня – 17 червня 2026 р. Вінницький національний технічний університет (додаток А рис. А.4.).

Публікації.

- Копилець Е.-І., Силенко Ю.В., Іванова М.С. Веб-дизайн як інструмент профорієнтації майбутнього мультимедійного дизайнера – 2025/Матеріали IV міжнародної науково-практичної конференції «Михайло Бойчук: візія і місія», Київ, КДАДПМД ім. М. Бойчука С. 139-140
- Копилець Е.-І., Слітюк О.О. Особливості застосування принципів UI/UX-дизайну при розробці профорієнтаційного веб-сайту / Поліграфічні, мультимедійні та web-технології: тези доп. XI Міжнар. наук.-техн. конф. (26-30 травня 2026, м. Львів, м. Харків) / редкол.: І. Б. Чеботарьова, О. В. Вовк, Ж. В. Дейнеко, О. Г. Хамула. Львів: ДП «Всеукраїнське спеціалізоване видавництво «Світ», 2026. Т. 1, С. 222-223

Структура фахової кваліфікаційної роботи зумовлена логікою дослідження і складається із вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (усього 50 найменування, з них – 9 іноземних джерел), 3-ма таблицями, 15 рисунків та 6-ьох додатків на 66-71 сторінках. Загальний обсяг роботи становить 65 сторінок, з них основного тексту – 58 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ПРОФОРІЄНТАЦІЇ ТА ВЕБДИЗАЙНУ У СФЕРІ МОУШН-ДИЗАЙНУ

1.1. Профорієнтація у цифровому середовищі та особливості онлайн-тестування

У сучасних умовах важливу роль у професійній орієнтації відіграють інформаційно-комунікаційні технології, які використовуються для проведення онлайн-консультацій, тестування та аналізу професійних схильностей. Використання комп'ютерних систем у профорієнтації почало активно розвиватися ще у XX столітті та стало основою для створення сучасних онлайн-сервісів і тестових платформ [1, с. 336]. Професійна орієнтація розглядається як система підготовки особистості до свідомого професійного самовизначення, у центрі якої перебувають інтереси, здібності та індивідуальні особливості людини [2, с. 122]. У сучасних дослідженнях дедалі більшого значення набуває особистісно-орієнтований підхід, відповідно до якого процес професійного вибору пов'язаний не лише з вимогами ринку праці, а й із внутрішніми потребами та психологічними особливостями особистості [2, с. 122].

За словами М. Міщенко та К. Шаповалюка розвиток профорієнтації в Україні має поетапне становлення і відображає зміни соціально-економічних умов та освітньої системи країни [3, с. 53]. Дослідники виокремлюють чотири основні етапи становлення профорієнтаційної діяльності. Перший етап (1920-1930-ті роки) пов'язаний із формуванням перших підходів до професійного відбору та появою спеціалізованих лабораторій і бюро професійної орієнтації, що базувалися на використанні даних психології, педагогіки та соціології. Другий етап (кінець 1950-х років) характеризується занепадом профорієнтаційної роботи та відсутністю системного державного підходу до її розвитку. Третій етап (1960-1980-ті роки) відзначається відновленням інтересу до профорієнтаційної проблеми, активним пошуком наукових досліджень та появою перших дисертаційних робіт у цій сфері. А четвертий етап (1980-1990-ті роки) був

пов'язанай із формуванням державної системи профорієнтації, створенням регіональних центрів професійної орієнтації молоді та впровадженням профорієнтаційних курсів у навчальні заклади [3, с. 53].

Згідно з дослідженням З. Охріменко, сучасна модернізація профорієнтації зумовлена суперечністю між активним використанням молоддю цифрових гаджетів та реальним браком спеціалізованого програмного забезпечення й інформаційних сторінок у закладах освіти [4, с. 129]. Авторка каже, що саме цифровізація цієї системи є ключовою умовою для активізації процесів самопізнання та формування кар'єрних вмінь майбутніх спеціалістів. Впровадження сучасних інформаційно-комунікаційних систем, зокрема мобільних застосунків та цільових онлайн-платформ, дозволяє суттєво оновити профорієнтаційну діяльність [5, с. 7]. За дослідженнями М. М. Лагодич, Ю. С. Бобрикова, В. В. Долід такі цифрові рішення забезпечують користувачам безперешкодний доступ до профільної інформації та інструментів тестування, що мінімізує ризик помилкового вибору майбутнього фаху.

Слід зазначити, що інтеграція інтерактивних вебресурсів та автоматизованих діагностичних комплексів у сучасний простір професійного самовизначення виступає не просто альтернативою традиційним підходам, а стає критично необхідною умовою для подолання існуючих системних суперечностей, оскільки дозволяє трансформувати процес вибору майбутньої спеціальності з пасивного ознайомлення у динамічне, гнучке та психологічне комфортне середовище, що є максимально адаптованим до сприйняття інформації сучасним поколінням. Досліджуючи міжнародну практику Н. І. Шулюк наголошує на ефективності американської державної онлайн-системи O*NET, яка з 1998 функціонує як гнучка база дана, що містить детальні професійні описи, вимоги до кваліфікації та інтерактивні відеоматеріали для оптимізації процесу професійного самовизначення молоді [6, с. 254-255]. Вона стверджує, що впровадження подібних спеціалізованих вебресурсів є економічно вигіднішим за традиційні друковані матеріали та дозволяє адаптувати профорієнтаційну систему України

до сучасних потреб ринку праці, де наразі бракує замученості роботодавців і комплексного методичного забезпечення.

І. В. Березіна доводить ефективність застосування інтерактивних онлайн-інструментів, мобільних додатків та вебресурсів (зокрема таких вітчизняних платформ, як “Career Hub”, “smartia.me”, “Моя професія” та Всеукраїнського проекту на базі штучного інтелекту “hryoutest.in.ua”), які дозволяють респондентам не лише об’єктивно оцінити власні здібності й психологічні схильності, а й розробити індивідуальну стратегію кар’єрного зростання [7, с. 220-221]. Хоча існуючі державні та експертні сервіси закладають вагоме підґрунтя для цифрової психодіагностики, вони переважно орієнтовані на класичні методики оцінювання і широкий спектр загальних спеціальностей, що актуалізує необхідність розробки вузькоспеціалізованих інтерактивних платформ, адаптованих під специфіку сучасних високо динамічних креативних індустрій.

Водночас перехід профорієнтаційної діяльності в онлайн-формат супроводжується низкою специфічних бар’єрів. Н. І. Пономарьова у своєму дослідженні зазначає, що основними деструктивними чинниками під час дистанційної взаємодії є дефіцит емоційного контакту, технічні обмеження користувачів, складнощі з адаптацією класичних програм до вебсередовища, а також низька залученість і брак мотивації у учнів [8, с. 201]. Розв’язанням цієї проблеми в межах сучасних вебплатформ могло б стати активне впровадження інтерактивних та гейміфікованих елементів, які здатні компенсувати брак живого спілкування, утримати увагу користувача та підвищити його зацікавленість у процесі тестування.

Ефективним інструментом подолання зазначених викликів у цифровій профорієнтації є впровадження ігрових технологій, які дозволяють суттєво активізувати психологічні процеси та функції людей. У дослідженні А. Р. Дриги вказано, що в контексті модернізації профорієнтаційного процесу доцільно застосовувати концепцію гейміфікації, яка передбачає цілеспрямоване використання ігрових елементів для формування нового досвіду в неігрових середовищах [9, с. 22-24].

Аналізуючи європейську практику кар'єрної навігації І. В. Литвиненко та А. О. Моравська зауважує, що сучасні глобальні інтеграційні процеси висувають нові вимоги до фахівців, серед яких ключовим є гнучкість, мобільність, комп'ютерна грамотність та креативність [10, с. 218-219]. Автори наголошують на необхідності модернізації шляхом впровадження інноваційних підходів до формування нового соціального психологічного образу спеціаліста, що допоможе молоді руйнувати застарілі стереотипи та здійснювати свідомий вибір професійного вектору в ринкових умовах.

Важливим етапом еволюції цифровізованих профорієнтаційних систем є інтеграція технологій штучного інтелекту та алгоритмів машинного навчання, що дозволяє перейти до створення інтелектуальних комплексів кар'єрної навігації. Як зазначає Ж. А. Хассан, використання автоматизованого аналізу персональних даних користувачів забезпечує підвищення точності й релевантності професійних рекомендацій в середньому 30% порівняно з класичними бланковими методиками [11, с. 41-42]. Він переконує, що впровадження таких інноваційних рішень вимагає дотримання етичних стандартів, зокрема забезпечення конфіденційності інформації та розробки запобіжників проти алгоритмічних упереджень чи гендерної стереотипності під час генерації фінальних результатів. Підтвердженням готовності цільової аудиторії до сприйняття інтелектуальних систем є результати масштабного дослідження, проведеного інститутом Projector Creative & Tech Institute та Малою академією наук України за підтримкою МОН [12, с. 78]. Отримані статистичні дані свідчать, що близько 85% здобувачів вже мають досвід взаємодії з генеративними моделями штучного інтелекту як персональними помічниками (ChatGPT, Grammarly, Bard Google, Midjourney, Notion AI та Stable Diffusion). Такий високий рівень адаптації молоді до алгоритмів штучного інтелекту та нейромереж обґрунтовує доцільність їх інтеграції у профорієнтаційні вебсервіси, що дозволить суттєво підвищити ефективність національних інформаційно-вступних кампаній та забезпечить якісно новий рівень автоматизованого аналізу схильностей майбутніх спеціалістів.

1.2. Вебдизайн як інструмент структурування та організації інформації

Продуманий UI/UX-дизайн є одним із головних факторів від якого залежить чи буде користувач працювати з веб-сайтом і як це впливатиме на його просування та популяризацію. У статті А. Ю. Ковтун, Ю. В. Покотило та А. О. Городинська детально пояснюється, що дизайн інтерфейсу це не просто красива картинка, а насамперед зрозуміла навігація, швидкий пошук потрібної інформації та комфортне керування всіма функціями сайту [13, с. 95-96]. Вони підкреслюють, що під час створення цифрових продуктів важливо використовувати єдину дизайн-систему (щоб усі сторінки виглядали в одному стилі) та серйозно підходити до вибору шрифтів. Якщо тексти на екрані легко читаються, а інтерфейс не перевантажений зайвими елементами, відвідувачі набагато довше залишаються на сайті і не закривають його в перші ж секунди, що є важливо для успішної взаємодії людини з платформою.

Окрім зручності інтерфейсу велику роль також відіграє те, як саме подається інформація. О. О. Зеленюк зазначає, що сучасний контент в інтернеті дедалі більше переходить від простого поєднання тексту й картинок до формату візуального оповідання, де головна мета це передати складні змісти через зрозумілі зорові образи [14, с. 23-24]. Вебдизайн у цьому процесі допомагає створити цілісну картину – правильний підбір кольорів, шрифтів, фото- та відеоматеріалів дозволяють користувачу не просто читати сухі факти, а повністю зануритися в атмосферу вебресурсу. Використання такого прийому є надзвичайно важливим для профорієнтаційних сайтів, адже яскрава та продумана подача інформації про професії значно краще привертає увагу молоді, підвищує відвідуваність платформи та викликає живий емоційний відгук у підлітків.

Ще однією важливою функцією вебдизайну є зниження когнітивного навантаження на користувача, тобто зменшення втоми мозку під час роботи з екраном. Як пояснює С. В. Близнюк, якщо структура сайту є простою та логічною, а на сторінках немає зайвого візуального шуму, людині не доводиться витратити додаткові зусилля на пошук потрібних кнопок чи розділів [15, с. 8]. Продумане розміщення елементів навігації та чіткий користувацький шлях допомагають

кожній людині відчувати контроль над ситуацією та швидше приймати рішення. Це є важливим для інтерактивних профорієнтаційних тестів. Передбачуваний інтерфейс та відсутність деталей, що відволікають, допомагають користувачу повністю фокусуватися на питаннях тесту, формують довіру до вебплатформ та захищають від бажання закрити сайт раніше часу.

Важливим етапом у розвитку вебдизайну як інструменту впорядкування даних стало використання багатоколонних модульних сіток. К. Черєвкова стверджує, що впровадження технологій відокремлення змісту сторінки від її оформлення та поява універсальної 12-колонної сітки дозволили дизайнерам чітко розв'язати проблему адаптації контенту під екрани різних пристроїв [16, с. 175-176]. Крім того, авторка виділяє сучасні програмні інструменти, які сьогодні є найпопулярнішими для створення вебресурсів та інтерактивних інтерфейсів: Webflow, ProofHub, InVision, ADOBE XD CC, Adobe XD CC, Figma.

На думку Ю. Багдасара є шість головних принципів вебдизайну: доречність, об'єднання елементів, пропорції, напрямки, єдність стилю та контраст [17, с. 198-199]. Автор пояснює, що успішний дизайн базується на особливій увазі до деталей, а саме оформлення вебресурсу має бути водночас динамічним та уніфікованим. Стилiстична витриманість полегшує сприйняття інформації, а продуманий візуальний контраст допомагає ефективно утримувати увагу аудиторії та вести її у потрібному напрямку. Дотримання цих принципів може покращити сприйняття кінцевого результату.

Досліджуючи особливості створення сучасного вебдизайну, К. І. Тренбач та О. П. Гетьман детально розкривають чому інтегрування фірмового стилю є таким важливим. Вони описують, що коли на сайті послідовно використовуються унікальні кольори, шрифти та графіка, це допомагає миттєво виділити продукт серед конкурентів і викликає більше довіри у користувачів [18, с. 18-20]. Вони акцентують увагу на тому, що завдяки єдиній айдентиці людина одразу впізнає платформу, а використання цікавих колірних палітр та мікроінтеракцій (невеликих плавних анімацій кнопок чи інтерфейсу) дозволяє передати характер сайту та встановити емоційний зв'язок з аудиторією.

Окрім технічних та візуальних правил, важливу роль у створенні вебдизайну на думку К. Кабакова відіграє професійна етика [19, с. 25-26]. Вона підкреслює, що будь-яке дизайнерське рішення приймається від імені кінцевих користувачів, тому дизайнер зобов'язаний заздалегідь подбати про його наслідки. К. Кабакова виділяє кілька головних чеснот, до яких має прагнути дизайнер, серед яких особливе місце посідають турбота про людину, чесність та доступність інтерфейсу для кожного, хто з ним взаємодіє. Етичний підхід також є важливим під час розробки дизайну профорієнтаційних платформ для молоді. Також під час проектування будь-якого сайту важливою частиною є етап тестування та вчасного виправлення помилок в інтерфейсі [22, с. 194]. О. В. Гринчак та Р. В. Моцик зазначають, що робота над вебдизайном починається з досліджень та інтерв'ю з майбутніми користувачами, на основі яких створюється розкадровка – покроковий шлях людини через сторінки сайту [20, с. 23]. Вони зазначають про те, що на кожному етапі розробки дизайнер обов'язково має проводити тестування. Якщо виявляється, що справжнім користувачам важко зорієнтуватися, де знаходяться потрібні блоки або як перейти до наступного кроку, автор проекту повинен повернутися до початкових етапів та усунути ці дефекти. Постійне тестування інтерфейсу на користувачах дозволяє вчасно помітити й виправити помилки в логіці переходів чи оформленні кнопок, щоб фінальний продукт був максимально зручним та не викликав труднощів у користувачів.

Важливим критерієм успіху вебдизайну також є правильне налаштування його візуального стилю під конкретних користувачів. А. Р. Бублик стверджує, що будь-які естетичні ефекти на сайті мають не просто прикрашати сторінку, а чітко відповідати жанру ресурсу та запитам його аудиторії [21, с. 8]. Вона наголошує на тому, що вебресурси, створені для молоді, повинні відрізнятися від інших застарілих сайтів і спиратися на сучасні візуальні тренди та інтерактивний досвід. Оскільки нове покоління користувачів краще сприймає нестандартний, динамічний та орієнтований на живі враження дизайн. Дизайнеру важливо поєднувати красу з високою функціональністю. Використання трендової графіки,

яскравих акцентів та інтерактивних елементів допоможе не лише утримати увагу користувача, а й перетворить його досвід у захопливий процес дослідження.

У сучасному вебдизайні однією зважливих складових є анімація. А. М. Поліщук та О. В. Зелінська доводять, що рух окремих деталей на сторінці суттєво впливає на те, як користувачі сприймають інформацію [23, с. 361]. Вони вказують на те, що анімація, яка підказує людині, чи успішно вона виконала дію на сайті, значно покращує загальний користувацький досвід і допомагає новачкам швидше розібратися з інтерфейсом. Проте вони застерігають від того, що надмірна кількість рухомих елементів може уповільнити роботу сайту та почати дратувати людей, тому застосовувати анімаційні ефекти слід помірно й продумано.

Дослідження різних видів рухомих елементів дозволяє чітко класифікувати їх за функціональним призначенням. А. Носаченко та Г. Кузьмін виділяють кілька ключових анімаційних прийомів у вебдизайні, серед яких анімація завантаження, акцентна та інтерактивна анімація, моушн-ефекти, а також плавні переходи та морфінг [24, с. 187-188]. Автори стверджують, що дрібні мікроанімації та зміни кнопок при наведенні роблять інтерфейс набагато зручнішим і приємнішим. Особливо важливим такі рухи є для мінімалістичних сайтів, адже вони додають їм відчуття прогресу й сучасності, не перевантажуючи загальний вигляд сторінки та чітко підкреслюючи головну інформацію.

С. В. Іноземцева приділяє окрему увагу психологічному та функціональному впливу динамічних елементів на користувача під час очікування. Авторка згадує, що одним з найважливіших завдань анімації у вебпросторі є утримання уваги людини та відволікання її під час завантаження контенту [25, с. 175]. Рухомі елементи створюють відчуття, що прогрес відбувається набагато швидше, ніж це є насправді, що допомагає уникнути роздратування аудиторії. Окрім цього, вона виділяє роль анімованої іконографіки, яка завдяки поєднанню тексту й графіки допомагає розставляти правильні акценти в інтерфейсі, роблячи його зручним, зрозумілим та індивідуальним.

Сучасний етап розвитку цифрових технологій вносить суттєві корективи у звичні методи проектування інтерфейсів, зокрема через активне впровадження інструментів штучного інтелекту.

А. Тарасов досліджує трансформацію дизайнерських практик під впливом генеративних моделей і зазначає, що використання штучного інтелекту докорінно змінює роль вебдизайну [26, с. 218]. Його діяльність зміщується від суто технічного виконання до стратегічного й кураторського рівня, де найважливішими навичками стають правильне формування концептуальних запитів, аналіз релевантності візуальних рішень та побудова чітких стилістичних і етичних рамок. Він доводить, що за умови грамотного курування з боку людини, автоматизовані алгоритми дозволяють значно швидше переходити від ідеї до робочого прототипу, підтримуючи при цьому цілісність візуальної мови сайту. Можна погодитись з цією позицією, оскільки використання сучасних інтелектуальних інструментів дозволяє значно оптимізувати процес проектування, залишаючи за автором проекту ключову роль стратегічного контролю, редагування та наповнення інтерфейсу смисловим контекстом.

Зважаючи на вищевикладене, інтеграція сучасних технологій вебдизайну виступає головним інструментом для модернізації сучасного освітнього та профорієнтаційного середовища. А. О. Юрченко, С. В. Богославський та О. В. Семеніха обґрунтовують, що саме через інструменти вебдизайну можна створювати найкращі навчальні та освітні платформи. [27, с. 199]. Вони переконують в тому, що поєднання естетики, колористики та технічних навичок розробки дозволяє створювати складні, але водночас доступні й соціальні продукти, які допомагають уникнути інформаційного перевантаження аудиторії.

Саме тому використання інструментів вебдизайну було обрано як найбільш ефективний спосіб реалізації профорієнтаційного ресурсу. Створення продукту у форматі інтерактивної вебплатформи дозволяє гармонійно поєднати чітку структуру аналітичного тесту із гнучким, сучасним інтерфейсом, забезпечити легкий доступ до навчальних матеріалів і перетворити складний

процес професійного самовизначення підлітків на зручну, зрозумілу та естетично привабливу цифрову взаємодію.

1.3. Основні напрями моушн-дизайну та анімації

Для розробки ефективної системи професійної орієнтації у сфері цифрового мистецтва необхідно детально дослідити внутрішню структуру цієї індустрії та класифікувати її ключові вектори. Індустрія рухомого контенту сьогодні є надзвичайно різноманітною, а професійний вибір людини часто ускладнюється розмитістю меж між різними спеціалізаціями. Фахівці студії Voki Games вказують, що сучасний моушн-дизайн охоплює широке коло напрямів – від створення пояснювальних відео та кінетичної типографіки до розробки складної 3D-графіки для кіно та телебачення [28]. Водночас аналіз освітніх програм на державному порталі Дія.Освіта дозволяє виділити класичну анімацію як окремий масштабний технологічний сектор, де ключовим є створення художнього сюжету, робота з персонажами, розкадровкою та авторською грою цифрових героїв [29].

Одним з найпопулярнішим напрямів у моушн-дизайні є двовимірний (2D motion), який є базовим у цифровій індустрії. Як зазначають експерти креативної платформи Skvot, 2D-моушн побудований на роботі у двовимірному просторі за допомогою векторної чи растрової графіки, де головними інструментами виступають форма, колір та композиція [30]. Цей напрям активно використовується для створення пояснювальних відео, рекламних відео та загальної графіки завдяки своїй лаконічності та швидкості сприйняття. Дослідники освітнього медіа Cases Media додають, що двовимірна рухома графіка є чудовим стартом для новачків, оскільки вона базується на класичних правилах композиції та типографіки, проте вимагає від спеціаліста відмінного почуття часу та ритму [31].

На відміну від двовимірної графіки, тривимірний (3D) моушн-дизайн переносить роботу з візуалом у глибокий об'ємний простір. Фахівці студії Creativity Ukraine наголошують на тому, що 3D-моушн сьогодні є стандартом для

створення високо бюджетної реклами, кіноіндустрії, презентацій, технологічних продуктів та ігрових трейлерів, оскільки він дозволяє працювати з реалістичними текстурами, фізикою світла та складними симуляціями тканин, рідин чи твердих тіл [32]. З іншого боку, у матеріалах інституту Projector підкреслюється, що робота з 3D-графікою вимагає від дизайнера не лише художнього смаку, а й технічного складу мислення [33].

Ю. Є. Ватаманюк та В. М. Басараба зазначають, що ці два напрями є взаємодоповнюючими інструментами візуальної комунікації, де кожен має свої чіткі переваги: 2D-анімація забезпечує високу швидкість виробництва, простоту сприйняття та ефективність у передачі інформації, тоді як 3D-анімація допомагає сформувати глибину простору, візуальну виразність та потужний емоційний вплив на глядача [34, с 7].

Наступним специфічним та надзвичайно затребуваним вектором в індустрії є анімація персонажів. Згідно з дослідженнями в галузі креативного моушн-дизайну, персонажна анімація є складною сферою, яка стоїть на стику цифрових технологій, анатомії, психології та акторської майстерності [35]. Головне завдання фахівця у цьому напрямі полягає не лише у технічному переміщенні об'єкта в просторі, а й у створенні ефекту навмисного, виразного та правдоподібного руху, який передає настрій та емоційне забарвлення. Як згадують В. Д. Солодов та В. І. Мазур, сьогодні анімовані персонажі увійшли в культуру декількох поколінь і активно використовуються не лише в індустрії розваг, а й в комерційному секторі для просування продуктів, а також у державних освітніх ініціативах по всьому світу [36, с. 71].

Також особливе місце у структурі сучасного виробництва цифрового медіа контенту посідає напрям VFX (візуальні ефекти). На відміну від класичної графіки, VFX є синергією мистецтва та складних обчислювальних технологій. І. Ю. Чепурнов зазначає, що цифрові візуальні ефекти за час свого існування пройшли шлях від технічного інструменту до формування у самостійну мистецьку галузь із власними принципами створення художніх творів [37, с. 50]. На його думку, найкращі зразки використання візуальних ефектів у кінематографі

завжди будуються на балансі між схожістю з реальним світом та творчим новаторством, що дозволяє розширити можливості для втілення нових ідей та глибше розкрити задум автора. А у дослідженнях В. Волинець, М. Толмач, та Б. Новицький, зауважується, що створення візуальних ефектів у ігровій індустрії є ключовим елементом, який допомагає користувачам краще залучитися до процесу [38, с. 270]. Вони підкреслюють, що розробка VFX для ігор це захопливий творчий процес, який відкриває перед новачками в ІТ унікальні можливості для самореалізації [38, с. 270].

Ще одним актуальним напрямом у моушн-дизайні є UI-моушн (інтерфейс на анімація). Як згадують у своєму дослідженні Д. Ю. Білець та Л. С. Матюшин, активне впровадження інтерактивних елементів, мікро-взаємодій та анімованих іконок сьогодні формує абсолютно новий рівень користувацького досвіду [39, с. 184-185]. Вони доводять, що анімація в сучасному вебдизайні виступає функціональною складовою, яка впливає на поведінкові моделі людини у цифровому середовищі. У кваліфікаційній роботі І. С. Мельник доведено, що використання мікроанімацій в інтерфейсах позитивно впливає на швидкість виконання завдань та точність дій користувача [40]. Вона стверджує, що такі анімаційні рішення суттєво покращують користувацький досвід (UX), підвищують задоволеність цифровим продуктом та безпосередньо впливають на поведінкові метрики.

Окремим автентичним напрямом в сучасній рухомій графіці виступає стоп-моушн анімація. У дослідженнях В. Штець та О. Мельник переконують, що стоп-моушн анімація є ефективним інструментом у практиці сучасного аудіовізуального дизайну, який значно підвищує емоційну замученість аудиторії та покращує її сприйняття інформації [41, с. 94]. Вони наголошують на тому, що у 2020-х роках техніки двовимірної та тривимірної стоп-моушну залишаються повністю релевантними для вирішення комунікаційних завдань, створення комерційної реклами, артпроектів та освітніх програм завдяки своїй візуальній чіткості та особливій тактильній естетиці. Цей напрям базується на класичному

покроковому процесі, що охоплює розробку сценарію, розкадровку, створення матеріальних декорацій та по кадрову фіксацію рухів фізичних об'єктів [42].

Таким чином, детальний аналіз ключових напрямів сучасного моушн-дизайну та анімації – від класичної 2D графіки та об'ємного 3D моделювання до складної персонажної анімації, VFX, UI анімації та стоп-моушну дозволяє сформувати чітку, диференційовану систему професійних орієнтирів для кінцевого продукту – профорієнтаційного тесту. Кожен із цих напрямів вимагає від майбутнього спеціаліста абсолютно різного набору якостей: від суто художнього та емпатичного мислення до глибоких технічних та математичних навичок чи знань логіки інтерфейсу.

Висновки до розділу 1

1. Проаналізовано сучасний стан та еволюцію профорієнтації молоді, в результаті чого обґрунтовано її необхідність переходу в онлайн-формату через інтерактивні вебресурси. Виявлено брак спеціалізованих платформ для креативних індустрій, зокрема для сфери моушн-дизайну та анімації.

2. Досліджено ключові засоби, композиційні прийоми та правила побудови якісного вебдизайну. Визначено, що ергономічне та візуально привабливе оформлення є головним інструментом для утримання уваги молоді аудиторії, оптимізації сприйняття інформації та успішного завершення тестування користувачем.

3. Окреслено специфіку сфери моушн-дизайну та виділено її ключові професійні напрями й анімаційні техніки. Здійснено теоретичний огляд цих напрямів для подальшого проектування структури сайту.

РОЗДІЛ 2

ОГЛЯД СУЧАСНИХ РЕСУРСІВ ТА ФОРМУВАННЯ КОНЦЕПЦІЇ ПРОФОРІЄНТАЦІЙНОГО ВЕБСАЙТУ

2.1. Огляд профорієнтаційних онлайн-сервісів

У сучасному світі цифровізації освіти та стрімкого розвитку креативних індустрій виникла велика кількість онлайн-платформ, що надають інструменти професійного самовизначення. Онлайн-профорієнтаційні сервіси стали доступною альтернативою традиційним методам консультування, оскільки забезпечують швидкий, персоналізований та інтерактивний спосіб здобуття кар'єрних порад.

Це особливо значуще для сфер, де важливі індивідуальні когнітивні особливості, манера мислення та творчий потенціал, зокрема для дизайну, анімації та моушн-дизайну. Саме тому візуальні професії потребують інструментів профорієнтації, здатних не лише оцінювати зацікавлення, а й відображати специфіку дизайнерського мислення, креативності та взаємодії з цифровим середовищем.

Таблиця 2.1.

Порівняльна таблиця онлайн-сервісів

Платформа	Тип тесту	Глибина результату	UI/UX	Переваги	Недоліки
Coursera	Кар'єрний тест	Низька/Середня	Простий, мінімалістичний	Швидкий, доступний	Дуже загальний
Beetroot Academy	Профорієнтація для IT	Середня	Стриманий	Орієнтація на дизайн/IT	Мало глибинного аналізу
CareerFoundry	Профорієнтація для UI/UX	Висока	Чистий, сучасний	Підбирає піднапрямок	Лише UI/UX
Adobe Creative Types	Креативне мислення	Висока	Анімований, емоційний	Найкраща UX подача	Немає прямих професійних рекомендацій
Path Unbound	Кар'єрний тест	Середня	Дружний, легкий	Орієнтовано на новачків	Переважно про графічний/UI-дизайн

Огляд наявних сервісів демонструє, що онлайн-тести помітно розрізняються за глибиною оцінки, структурою запитань, моделями взаємодії з

користувачем та інтерфейсними рішеннями (Табл. 2.1.). Частина ресурсів сфокусована на загальних кар'єрних рекомендаціях, інші — на визначенні творчого потенціалу, тоді як окремі платформи спеціалізуються на конкретних дизайнерських напрямках. Для потреб цього дослідження було проведено огляд п'яти ужиткових онлайн-сервісів, які ілюструють різні підходи до профорієнтації у креативних галузях: Coursera (Graphic Design Career Quiz), Beetroot Academy, CareerFoundry (UX/UI quizzes), Adobe Creative Types та Path Unbound (Design Career Quiz).

Ці платформи були обрані з огляду на їхню доступність, відкритість тестів, орієнтованість на дизайн або суміжні сфери, а також різноманітність методів оцінювання користувача. Такий вибір дає можливість простежити ключові моделі онлайн-профорієнтації: від освітньо-орієнтованих тестів, що пропонують професійні траєкторії навчання, до сервісів, які формують індивідуальний творчий профіль та аналізують стиль мислення. Подальший розбір цих сервісів дає змогу визначити сильні й слабкі сторони сучасних рішень та сформулювати вимоги до розробки власного веб-сайту профорієнтаційного тесту.

У порівняльній таблиці узагальнено ключові характеристики п'яти обраних онлайн-сервісів профорієнтації, що демонструють різні підходи до оцінювання користувача та представлення результатів. Попри те, що всі ці платформи працюють у межах однієї загальної мети — допомогти користувачу визначити відповідний напрям професійного розвитку — вони виконують це завдання різними методами.

Першим було розглянуто інструмент Coursera (Graphic Design Career Quiz) (Додаток Рис. А.3.). Цей сервіс допомагає визначити первинний інтерес користувача до графічного дизайну та запропонувати йому відповідні платні навчальні курси. Тестування складається з простих запитань про особисті уподобання та звичні методи роботи з інформацією. Головною перевагою платформи є її величезна база реальних відгуків та зв'язок результатів із конкретними кар'єрними траєкторіями на ринку праці. Проте для підлітків цей сервіс має суттєві недоліки: його інтерфейс є занадто стриманим, сухим та

академічним, у ньому повністю відсутня інтерактивність чи яскраві візуальні акценти, а самі результати орієнтовані на дорослу аудиторію, яка вже готова купувати тривале навчання.

Наступним аналогом став тест від Beetroot Academy. Це приклад локального українського підходу до профорієнтації в IT-сфері, який допомагає новачкам зрозуміти, який напрям розробки чи дизайну їм ближче. Тест побудований у форматі легкого, швидкого опитування, що дуже зручно для користувачів, які не хочуть витратити багато часу. Сайт має чистий, мінімалістичний та сучасний дизайн, який не перевантажує користувача зайвими деталями. Основна перевага сервісу – доступність мови та адаптованість під український ринок праці. Водночас недоліком є те, що тест є досить поверхневим. Він не занурюється у специфіку творчого мислення та когнітивних здібностей абітурієнта, а лише розподіляє людей за загальними категоріями (наприклад, дизайн або програмування), майже не приділяючи уваги окремим вузьким напрямкам, таким як моушн-дизайн чи анімація.

Особливу увагу в процесі дослідження привернула платформа CareerFoundry (UX/UI quizzes) (Додаток Рис. А.4.). Цей ресурс, хоча вже не в доступі, але спеціалізувався саме на професіях цифрового дизайну, тому його тест був значно глибшим та деталізованішим від інших. Користувачу пропонували оцінити реальні практичні ситуації, з якими стикається дизайнер у роботі, що дозволяло виявити аналітичні здібності та рівень логічного мислення респондента. Вебсайт платформи був виконаний на дуже високому технічному рівні, має чітку структуру та зручний інтерфейс. Головним мінусом була висока складність запитань. Підлітки без попереднього досвіду в графічних програмах часто відчують стрес під час проходження тесту, оскільки завдання вимагають розуміння професійної термінології, якою вони ще не володіють.

Абсолютним лідером з погляду візуального оформлення та залучення користувача є сервіс Adobe Creative Types (Додаток Рис. А.2.). Цей інтерактивний тест спрямований на визначення унікального творчого психотипу людини (наприклад, мислитель, творець, візіонер тощо). Інтерфейс сайту є шедевром

UI/UX-дизайну: кожне запитання супроводжується яскравими 3D-анімаціями, динамічними мікроанімаціями та незвичайними колірними переходами. Процес тестування перетворений на захопливу гру, яка викликає потужний емоційний відгук і тримає увагу з першої до останньої хвилини. Проте, як чистий інструмент профорієнтації сервіс має великий недолік - результати є суто абстрактними та художніми. Тест не дає користувачу відповіді ні питання, яку саме практичну професію йому варто обрати для навчання та де він зможе працювати в майбутньому.

Фінальним аналогом було обрано Path Unbound (Design Career Quiz) (Додаток Рис. А.5.). Цей сервіс намагається знайти баланс між оцінкою творчих навичок та реальними кар'єрними порадами у сфері дизайну. Тест містить запитання як про візуальні уподобання користувача, так і про його готовність вирішувати технічні завдання. Дизайн платформи є сучасним і динамічним, орієнтованим на молодих фахівців. Плюс платформи полягає в тому, що вона намагається розбити результати на конкретні спеціалізації. Тобто, вона показує відмінності між різними напрямками у дизайні. Але головним мінусом залишається слабка адаптація підліткової аудиторії: система оцінювання все одно спирається на базові знання про індустрію, а сам інтерфейс під час проходження великих тестів іноді здається перевантаженим текстовими блоками, що знижує мотивацію респондента дійти до кінця опитування.

Освітні ресурси, такі як Coursera та Beetroot Academy, пропонують тести, які орієнтовані на певні інтереси користувача, де результати пов'язані з навчальними програмами. У той час як CareerFoundry фокусується на деталізованій профілізації дизайнерських спеціалізацій, надаючи користувачеві уже більш конкретні рекомендації щодо піднапрямків у UX/UI.

Можна побачити, що ключові відмінності між ними полягають у глибині результатів, рівні взаємодії з користувачем та спеціалізації самого тесту. Найглибший аналіз професійних компетентностей пропонує CareerFoundry, тоді як Adobe Creative Types забезпечує найкращий користувацький досвід завдяки високому рівню візуального оформлення та інтерактивності. Coursera й Beetroot

Academy, хоча й не занурюються глибоко в психологічні особливості користувача, пропонують простий та доступний формат оцінювання, що зручний для новачків і відповідає сучасним тенденціям навчання. Загальне порівняння дозволяє зробити висновок, що саме поєднання глибини профорієнтаційного аналізу та естетично зрозумілого UX, характерне для найефективніших сервісів, повинно стати основою для розробки власного тесту та веб-платформи.

Під час дослідження ринку онлайн-профорієнтації важливо враховувати не лише характеристики самих сайтів, а й специфіку аудиторії, для якої вони створюються. Сучасні підлітки та молодь повністю виросло в епоху інтернету та соціальних мереж. Це кардинально змінило те, як вони шукають, сприймають та аналізують інформацію в мережі, що висуває абсолютно нові вимоги до дизайну освітніх вебресурсів.

Сучасна молодь звикла до швидкого візуального обміну інформацією. Коли підліток заходить на традиційний профорієнтаційний сайт і бачить там довгі рядки тексту без картинок, у нього відбувається втрата інтересу. Велика кількість сухої теорії просто ігноруються. Тому ефективний сайт для молоді повинен подавати інформацію послідовно, використовуючи графічні елементи та інтерактивні блоки.

Молоді користувачі не звикли довго чекати. Якщо інтерфейс тесту є заплутаним, а для отримання результату потрібно зробити десятки складних кроків або заповнювати величезну анкету з паспортними даними, користувач просто закриє вкладку.

Звичайні статичні тести сприймаються підлітками як чергова нудна шкільна контрольна робота. Щоб викликати у них справжній інтерес до самовизначення, процес взаємодії з веб-сайтом має бути схожим на гру. Це не означає, що тест треба перетворювати на розвагу, але елементи ігрового дизайну, такі як, нарахування умовних балів, відкриття нових рівнів або отримання гарно оформлених карток з результатами, здатні в рази підвищити мотивацію дійти до кінця опитування.

Статистика використання вебсервісів показує, що понад 80% підлітків користуються інтернетом виключно через смартфони. Будь-який, навіть найкорисніший та найглибший тест втрачає свій сенс, якщо його дизайн не адаптований під вертикальні екрани телефонів. Дрібні кнопки, на які важко влучити пальцем, або таблиці, які вилазять за межі екрана, повністю руйнують користувацький досвід і змушують молодь покидати ресурс.

Усі ці фактори свідчать про те, що успіх профорієнтаційного онлайн-сервісу сьогодні залежить не лише від точних формул усередині тесту, а й від того, наскільки приємно, просто та сучасно виглядає сам сайт. Саме орієнтація на ці вимоги молодіжної аудиторії є основою для проектування нового вебресурсу у сфері самовизначення, де акцент робиться на зрозумілому візуальному стилі, зручній мобільній версії та ігровій формі подачі матеріалу.

2.2. Виокремлення переваг та недоліків попередньої розробки

У процесі виконання кваліфікаційної роботи було здійснено попередню розробку профорієнтаційного вебсайту, спрямованого на визначення індивідуальної схильності користувача до певного напрямку у сфері моушн-дизайну та анімації. Основу проєкту становить інтерактивний тест, побудований на системі запитань та варіантів відповідей, які відображають особливості мислення, поведінки та творчого підходу користувача. Перед тим як переходити до створення фінального продукту, необхідно детально проаналізувати логіку, структуру та візуальні рішення цієї першої базової версії, щоб чітко відокремити вдалі рішення від технічних та дизайнерських помилок.

Структура тесту включає 31 запитання, кожне з яких має декілька варіантів відповіді, що корелюють із визначеними напрямками у сфері моушн-дизайну, зокрема 2D-анімацією, 3D-анімацією, UI-анімацією, character animation, VFX та stop motion. Така кількість запитань була обрана для того, щоб забезпечити високу точність результату, але не перевантажити користувача занадто тривалим опитуванням. Кожен варіант відповіді нараховує бали на користь одного або кількох із шести згаданих напрямів. За результатами проходження тесту

користувач отримує персоналізований результат, який містить коротку характеристику його схильностей та рекомендований напрям подальшого розвитку.

Розробка інтерфейсу вебсайту була виконана у середовищі Figma, що дозволило створити базову структуру сторінок, визначити логіку взаємодії користувача з системою та сформулювати початкове візуальне рішення (Рис. Б.1.). Було створено кілька ключових екранів: стартову сторінку із закликом до дії, сторінку самого тесту та фінальну сторінку відображення результатів з можливістю завантажити додаткові матеріали (гайд-проуктами) Основний сценарій взаємодії передбачає послідовне проходження тесту з подальшим отриманням результату.

Таблиця 2.2

Порівняльна таблиця напрямків моушн-дизайну

Напрямок моушн-дизайну	Основні когнітивні здібності	Психологічні якості	Переважаючий стиль мислення	Особливі вимоги
2D моушн-дизайн	Образне мислення, візуалізація, композиційне бачення	Креативність, емоційність, художня інтуїція	Дивергентне, асоціативне	Вміння ритмізувати рух, малювати, передавати динаміку
3D моушн-дизайн	Просторове мислення, логіка, технічне моделювання	Посидючість, терпіння, увага до деталей	Аналітичне, конструктивне	Висока технічність, складні інструменти, робота з фізикою
VFX	Аналітичність, алгоритмічне мислення, технічна інженерія	Стресостійкість, точність, контроль	Конвергентне, системне	Високий рівень знання фізичних процесів, симуляцій
UI анімація	Послідовне мислення, логіка сценаріїв користувача	Стресостійкість, точність, контроль	Аналітико-послідовне	Розуміння UX, мікроінтеракцій, поведінкових патернів
Персонажна анімація	Емпатія, емоційне сприйняття, акторське мислення	Орієнтація на користувача, структурність	Образно-емоційне	Передача настрою, акторська пластика, психологія руху
Стоп моушн	Точність, ручна моторика, посидючість, кадрове мислення.	Терпіння, педантичність, практичність	Повільне, послідовне	Робота руками, фізичні матеріали, кропіткий процес

Варто наголосити, що формування логіки запитань та структури даних перших версій прототипів не було випадковим. Перед початком проєктування інтерфейсу було проведено детальний теоретичний аналіз та порівняння вимог до професійної діяльності майбутніх дизайнерів у різних напрямках моушн-дизайну та анімації. Оскільки вибір конкретної спеціалізації значною мірою залежить від індивідуальних здібностей, стилю мислення та переважних якостей, це дослідження стало когнітивною основою для проєктування всієї системи тестування та структури майбутнього профорієнтаційного ресурсу.

На основі узагальнення професійних вимог шести основних напрямків – 2D моушн-дизайн, 3D моушн-дизайн, VFX, UI-анімація, персонажна анімація та стоп моушн – було виокремлено набір ключових компетентностей, які безпосередньо вплинули на створення карток-результатів у першому інтерфейсі сайту (Табл. 2.2)

2D моушн-дизайн побудований на базових принципах класичної анімації, роботі з площинною графікою, вектором та шейпами. У структурі сайту картка цього напрямку орієнтована на користувачів із розвиненим почуттям таймінгу, композиції та інтересом до ілюстрації.

3D моушн-дизайн вимагає розуміння об'єму, тривимірного простору, текстуровання та роботи зі світлом. Цей блок у тесті виявляє схильність користувача до просторового мислення, моделювання та готовність до роботи зі складними програмними забезпеченнями.

VFX базується на інтеграції комп'ютерної графіки в реальний відеоматеріал, симуляціях та кеїнгу. На сторінці з результатом цей напрям позиціонується як технічно складний, що підходить для осіб із аналітичним складом розуму та увагою до дрібних деталей.

UI анімація сфокусована на створенні інтерактивної взаємодії користувача з інтерфейсами. У контексті вебресурсу цей напрям пов'язаний безпосередньо з логікою вебдизайну та логічним мисленням.

Персонажна анімація орієнтована на створення акторської гри, анатомію руху та передачу емоцій через персонажів. У картці результатів підкреслюється потреба в навчаннях сторітелінгу та класичного малюнка.

Стоп моушн специфічний напрям, зав'язаний на кадровій зйомці реальних об'єктів для якого треба мати терпіння на розвинуту креативність. Відображення цього результату на сайті акцентує увагу на посидючості, матеріальності об'єктів та ручній художній роботі.

Проведене порівняння демонструє, що вибір напрямку моушн-дизайну повинен ґрунтуватися не лише на загальному інтересі до візуальної творчості, а й на відповідності між індивідуальними когнітивними характеристиками та вимогами професії. Врахування цих відмінностей дозволяє підвищити точність профорієнтаційного тестування та сприяти свідомому професійному вибору майбутніх дизайнерів. Зіставлення цих професійних вимог із індивідуальними характеристиками дозволило сформувати коректну основу для алгоритму видачі результатів. Проте саме на етапі перенесення цієї складної аналітичної моделі у реальний візуальний простір і виникли основні дизайнерські прорахунки першої версії сайту, які потребували подальшого виправлення.

Попередня версія інтерфейсу виявилася занадто спрощеною і не мала візуальних елементів, здатних зачепити і утримати увагу молодшої аудиторії (Рис. Б.1.). Другим суттєвим недоліком першої розробки став брак візуальної складової. Наприклад головна сторінка сайту на початку містила лише банер та багато текстової частини без візуалізації, що не є хорошим прикладом оформлення вебдизайну для такого продукту.

Згодом було добавлено ще додаткові елементи для різноманітності візуальної складової сайту у вигляді карток, та цього все одно було недостатньо (Додаток Рис. Б.2.). Загальний простір сайту так і залишався порожнім, плоским і незавершеним. Профорієнтаційний сайт для визначення напрямку у моушн-дизайні та анімації за своєю логікою має демонструвати динаміку, рух і сучасні графічні тренди прямо в інтерфейсі. У попередніх версіях цього було

недостатньо, бо сторінки склалися переважно з сухих текстових блоків та стандартних геометричних кнопок.

Третя серйозна проблема попередніх прототипів складалася в архітектурі користувацького сценарію та логіці збереження даних. Початкова концепція передбачала виключно одноразове проходження тесту без можливості повернутися назад чи зберегти свій прогрес в особистому профілі, оскільки цього профілю не існувало. Користувач міг би лише заходити на сайт, послідовно відповідати на запитання, переходити на сторінку результату і завантажувати текстовий файл із підсумками. Проте, якщо людина випадково би закрила вкладку браузера, перевантажила сторінку чи хотіла б через кілька днів перечитати опис рекомендованої професії на сторінці сайту, то усі її дані б зникли.

Для повторного перегляду результатів користувачу довелося б проходити весь тест з самого початку. Це створювало жахливий користувацький досвід. Сучасні вебплатформи мають бути гнучкими: користувач повинен мати можливість виправити випадково обрану відповідь на попередньому кроці, зробити перерву в тестуванні й повернутися до нього пізніше.

Проте одною з важливою перевагою попереднього етапу розробки є спроба вирішити проблему адаптивності інтерфейсу під різні типи пристроїв. Було створено три окремі версії макетів сайту, зокрема для телефону (Додаток Рис. Б.3.). Наявність трьох адаптивних розгорток свідчить про розуміння сучасних вимог до веброзробки, оскільки аудиторія споживає контент хаотично, перемикаючись між різними типами екранів протягом дня.

Попередні версії макету вебсайту створювалися за принципами сучасного вебдизайну, де ключовим інструментом організації простору виступала модульна система сіток та колон (Додаток Рис. Б.4.). Використання модульних сіток дозволило забезпечити цілісність, пропорційність та візуальний баланс між усіма елементами інтерфейсу на різних екранах. Сітка допомогла вирівняти текстові блоки запитань, картки, кнопки навігації та декоративні елементи, що є обов'язковою умовою для створення якісного користувацького досвіду.

Відповідно до принципів адаптивного дизайну, для комп'ютерної версії сайту було використано гнучку сітку на 16 колон, для планшетної на 8 колон, а для мобільної версії всього 4 колони.

Проведений аналіз попередньої розробки дозволив виявити ряд її переваг. Насамперед, проект орієнтований на вузькоспеціалізовану сферу - моушн-дизайн та анімацію, що відрізняє його від більшості існуючих профорієнтаційних сервісів загального типу. Замість того, щоб пропонувати користувачу абстрактні категорії, система допомагає знайти точну нішу всередині професії. Важливою перевагою є також структура тесту, яка спрямована не на прямі запитання про навички, а на виявлення типу мислення та поведінкових характеристик користувача. Це дозволяє отримати більш глибокий та релевантний результат. Крім того, проект передбачає персоналізовану подачу результатів, що підвищує залученість користувача та створює основу для подальшої взаємодії.

Окремим вагомим здобутком попереднього аналітичного етапу є створення чіткої системи всередині самлі індустрії мультимедія, що базується на детальному порівнянні вимог до кожного з шести основних напрямів моушн-дизайну та анімації. Завдяки зіставленню таких спеціалізацій вдалося виявити унікальні когнітивні й психологічні профілі кожної спеціалізації. Логіка першої версії тесту довела свою ефективність саме тому, що вона оцінює не технічні навички, які швидко змінюються, а базові особливості мислення користувача – від дивергентно-асоціативного у 2D до аналітико-послідовного в UI-анімації. Цей порівняльний аналіз індустрії дозволив перетворити звичайне опитування на науково обгрунтовану професійну модель, яка допомагає підлітку чітко зрозуміти різницю між різними видами цифрової творчості та обрати свій свідомий кар'єрний шлях.

Таким чином, проведений аналіз попередніх розробок дозволяє визначити як їх сильні сторони, так і недоліки, що потребують доопрацювання. Отримані результати стали основою для формування подальших дизайнерських рішень, спрямованих на вдосконалення функціональної, візуальної та інтерактивної складових вебсайту.

2.3. Формування рішення для покращення користувацького досвіду

На основі детального аналізу недоліків попередніх прототипів, а також дослідження кращих практик світових аналогів, було сформовано комплексну стратегію модернізації профорієнтаційного веб-сайту. Головною метою оновленої концепції є створення гнучкого, візуально привабливого продукту, який оптимізує користувацький досвід людей та допоможе їм безпосередньо визначити свій шлях у сфері моушн-дизайну та анімації. Для досягнення цієї мети було розділення на декілька ключових задач: кардинальне оновлення візуального стилю, перебудова логіки користувацького сценарію та впровадження інтерактивних елементів і гнучкої системи збереження результатів.

Згідно з визначеною стратегією, планований об'єкт дослідження розробки належить до сфери web-дизайну та цифрового освітнього дизайну. У межах практичної реалізації кваліфікаційної роботи передбачається створення макету вебсайту з тестовою системою та навчальним гайд-продуктом. Основним середовищем використання майбутнього ресурсу є відкрите цифрове онлайн-середовище, де користувачі, які цікавляться індустрією анімації та рухомою графіки, зможуть безперешкодно визначити відповідний напрямок свого професійного розвитку. Планується розробити сучасний зручний адаптивний інтерфейс веб-сайту для покращення залученості аудиторії та зменшення ймовірності зникнення інтересу до продукту.

Важливою соціально-етичною та концептуальною особливістю проекту є його повна некомерційність. На відміну від більшості існуючих аналогів, які використовують профорієнтаційні тести як маркетинговий інструмент для подальшого продажу платних освітніх курсів, що зумовлює ризики втрати фінансових ресурсів та часу, цей вебресурс створюється як абсолютно безкоштовний і відкритий помічник для молоді. Місія цього проекту полягає у створенні візуально цілісного простору, де логічно взаємодіють три головні компоненти: стартова сторінка зі стимулюючим заклик до дії, інтерактивний діагностичний блок на 31 запитання та персональна сторінка результатів, яка супроводжується корисним навчальним гайд-продуктом. Гайд-продукт

створюється як окремий елемент веб-сайту, який допоможе заглибитись у отриманий в результаті тесту напрямок спеціальності (Рис. В.5.)

Для формування хорошого користувацького досвіду на етапі планування було детально проаналізовано та сегментовано цільову аудиторію. Головна маса аудиторії складає молодь віком від 16 до 25 років – це школярі старших класів, абітурієнти та молоді люди, які прагнуть змінити кар’єрний шлях. Ці користувачі характеризуються високою динамікою сприйняття інформації, швидким мисленням, низьким порогом утримання уваги на статичних сторінках та підвищеними вимогами до візуальної естетики інтерфейсу.

З огляду на ознаки аудиторії формується проєктна вимога: інтерфейс має бути лаконічним, інтуїтивно зрозумілим, позбавленим візуального шуму та надмірних текстових блоків, які викликають у підлітків втому. Для закріплення вимог до інтерфейсу під специфічні потреби різних користувачів було розроблено аналітичну таблицю (Табл. 2.3.)

Таблиця 2.3.

Порівняльна таблиця цільової аудиторії

Сегмент аудиторії	Основний бар’єр сприйняття інтерфейсу	Планове UI/UX-рішення для подолання бар’єру
Школярі старших класів (16-18 років)	Страх перед складними екзаменаційними тестами, низька концентрація уваги.	Ігровий формат або гейміфікація, інтерактивний індикатор прогресу, яскраві візуальні акценти.
Абітурієнти та студенти (18-21 рік)	Потреба у швидкому отриманні конкретної практичної користі зайвої інформації.	Миттєва видача результату з чітким переліком вимог та посиланням на завантажування кар’єрного гайд-продукту.
Молоді люди (21-25 років)	Сумніви щодо технічної складності професії, брак базових знань про індустрію.	Деталізований опис щоденних обов’язків моушн-дизайнера та аніматора, порівняльна характеристика суміжних спеціальностей.

Для більш точного розуміння потреб користувачів, згадана аналітична модель розділяє цільову аудиторію на три основні сегменти, кожен з яких має свої специфічні очікування від інтерфейсу профорієнтаційного сайту.

До першого відносяться школярі та старшокласники (16-18 років). Ця група користувачів має найнижчий поріг утримання уваги й сприймає сайт скрізь призму гейміфікації та розваг. Вони шукають швидких відповідей і яскравих емоцій. Для них критично важливо, щоб інтерфейс не нагадував шкільні екзамени, запитання були короткими, а процес проходження супроводжувався динамічними елементами, такими як смуги прогресу та ефекту натискання кнопок. Головна вимога цього сегмента – максимальна візуальна привабливість і легкість викладу інформації.

До другого сегменту відносяться абітурієнти та студенти молодших курсів (19-21 рік). Вони підходять до тестування більш усвідомлено. Вони перебувають у стані активного пошуку професії чи першого місця навчання, тому для них на першому місці стоїть інформативність та практична користь результатів. Їм важливо отримати не просто красиву карткою з назвою напрямку, а чітке, структуроване пояснення у гайд-продукті, які програми вчити, де шукати перші замовлення і які реальні перспективи має обрана ніша в моушн-дизайні. Проектна вимога для цієї групи – висока зручність навігації та швидкий доступ до завантаження корисних матеріалів.

До третього сегменту відносяться молоді спеціалісти (22-25). Це користувачі, які вже мають певну освіту або досвід роботи, але прагнуть кардинально змінити свій професійний напрямок на користь креативної індустрії мультимедіа. Вони цінують свій час, аналізують інтерфейс раціонально і прагнуть отримати глибоку аналітику своїх схильностей. Для них важлива логіка розгалуження запитань і точність відсоткового розподілу балів у результатах. Дизайнерська вимога цього сегмента – стриманий, професійний вигляд сайту без зайвого візуального шуму, що викликає довіру до самого сервісу.

Врахування особливостей та вимог усіх трьох груп дозволяє знаходити баланс у художньо-стилістичному рішенні сайту, де сучасний flat-дизайн та

мінімалізм задовольняють естетичні потреби підлітків, а чітка модульна структура й логіка подачі матеріалу відповідають запитам усієї аудиторії.

Далі у межах формування концепції, було зафіксовано суворі технічні та функціональні умови для майбутньої системи, які виступають прямим орієнтиром для наступного етапу розробки. Вебсайт має відповідати принципам коректного відображення у різних браузерях (Google Chrome, Safari, Mozilla Firefox та інші) та демонструвати високу швидкість завантаження сторінок (до 2,5 секунд), оскільки сучасна молодь миттєво закриває вкладку, якщо інтерфейс затримує їхній рух. Обов'язковою технічною вимогою є коректна робота інтерактивних елементів тесту та оптимізація всіх медіа файлів для запобігання надмірному навантаженню на оперативну пам'ять пристроїв, з яких здійснюватиметься перегляд.

Варто наголосити, що зазначені технічні та функціональні умови сформовані у вигляді проектних рекомендацій та технічного завдання для етапу програмування. Оскільки в межах кваліфікаційної роботи виконується саме розробка UI/UX-дизайну, візуальної концепції та інтерактивного макета веб-сайту, а не його безпосередня реалізація. Сформовані критерії до відображення у браузері, швидкості завантаження та оптимізації медіа файлів виступають орієнтиром для подальших дій під час передачі готових макетів у розробку та підготовки цифрового продукту до фінального релізу та публікації в мережі Інтернет.

Під час формування концепції було чітко окреслено рамки та обмеження проекту, що дозволяє зберегти високу якість майбутньої розробки. Для утримання фокуса уваги користувача, обсяг текстової інформації на екранах безпосереднього тестування свідомо обмежуватиметься, оскільки пріоритет віддаватиметься графічним образам. Очікуваним результатом проекту є створення життєздатного, повністю адаптивного макету, який забезпечить безпомилкову роботу логічних розгалужень тесту, відображення точного відсоткового співвідношення схильностей користувача до шести напрямів дизайну, а також безперешкодне завантаження PDF-файлу з гайд-продуктом.

Художньо-стилістичне та образне рішення майбутнього веб-сайту орієнтується на стиль сучасного цифрового мінімалізму з впровадженням виразних кольорових акцентів. Вибір цієї стилістики зумовлений специфікою самої теми: інтерфейс має транслювати технологічність, легкість, енергійність, та приналежність до індустрії медіа мистецтва. В основі візуальної мови передбачається використання лаконічних композицій, чистих геометричних форм та шрифтових контрастів.

Основне колірне тло планується залишити нейтральним, що дозволить уникнути ефекту втоми очей та вигідно підкреслить яскраві акцентні плашки кнопок, карток відповідей та ілюстрації. Візуальний образ частково перегукуватиметься з елементами айдентики автора як дизайнера, проте буде повністю адаптований під вимоги вебресурсу, створюючи гармонійне, Інтуїтивно зрозуміле та естетично привабливе середовище для взаємодії з користувачем.

Також важливим етапом теоретичного обґрунтування оновленої концепції є визначення та деталізація функцій майбутнього вебресурсу. Сформоване UI/UX-рішення покликане не просто оптимізувати зовнішній вигляд сторінок, а забезпечити збалансовану життєдіяльність системи через впровадження чотирьох фундаментальних функцій: інформаційної, комунікативної, навігаційної та естетичної. Кожна з цих функцій відповідає за конкретний аспект взаємодії підлітка з цифровим продуктом і виступає обов'язковим елементом позитивного користувацького досвіду.

Інформаційна функція полягає у наданні користувачам зрозумілої та структурованої інформації про різні напрями моушн-дизайну, їх особливості та можливості професійного розвитку.

Комунікативна функція забезпечує взаємодію користувача з веб-ресурсом через проходження профорієнтаційного тесту, отримання персоналізованого результату та можливість ознайомлення з гайд-продуктом.

Навігаційна функція реалізується через створення інтуїтивно зрозумілої структури веб-сайту, що дає змогу користувачам легко проходити тест, отримувати результати та переходити до додаткових матеріалів.

Естетична функція спрямована на формування сучасного, візуально привабливого та цілісного дизайну веб-ресурсу, який відповідатиме інтересам цільової аудиторії та особливостям цифрового середовища.

Для того щоб сформоване UI/UX-рішення було життєздатним, кожна з чотирьох фундаментальних функцій вебресурсу була деталізована та адаптована під специфіку дизайну мультимедійних продуктів. Інформаційна складова реалізується через модульне розбиття контенту, де якісна шрифтова ієрархія та іконки допомагають підліткам миттєво зчитувати головні тези про напрямки професії без втоми від довгих текстів. Водночас комунікативна функція забезпечує інтерактивну взаємодію користувача з платформою, де головним інструментом є тест з моментальним анімаційним відгуком інтерфейсу на кожну дію, що завершується видачею персоналізованої карки результату.

Навігаційна та естетична функції, своєю чергою, відповідають за безпомилкову ергономіку та емоційне залучення молоді. Навігація проектується за принципом гнучкого, але зрозумілого сценарію, де всі кнопки та переходи, особливо в мобільній версії, адаптовані під швидке керування пальцем однієї руки.

Висновки до розділу 2

1. Проаналізовано наявні світові та локальні цифрові платформи профорієнтації (зокрема Coursera, Beetroot Academy, CareerFoundry (UX/UI, Adobe Creative Types та Path Unbound), у результаті чого виявлено відсутність вузькоспеціалізованих інструментів для детального аналізу навичок у сфері моушн-дизайну та анімації

2. Здійснено критичний аналіз попередньо розробленого прототипу веб-сайту, що дозволив чітко визначити його переваги та недоліки.

3. Здійснено порівняльний аналіз шести ключових напрямів моушн-дизайну за критеріями необхідних компетентностей, що дозволило чітко розмежувати їх професійні особливості.

4. Визначено та зроблено порівняння цільової аудиторії майбутнього вебресурсу (молодь віком від 16 до 25 років) та обґрунтовано некомерційний характер проекту як безкоштовного інструменту допомоги у професійному самовизначенні.

5. Сформовано нову комплексну дизайн-концепцію та стратегію покращення користувацького досвіду, яка базується на стилістиці цифрового мінімалізму, пастельній колористиці, впровадженні мікроанімацій та гнучкого сценарію взаємодії.

РОЗДІЛ 3

ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ТА ПРОЄКТНЕ РІШЕННЯ

ПРОФОРІЄНТАЦІЙНОГО ВЕБРЕСУРСУ

3.1. Вдосконалення структури сторінок сайту та логіка особистого профілю

Практична робота над оновленням сайту почалася з того, що було частково переосмислено його будову. Хоча користувацький шлях залишився майже ідентичним попереднім розробка, але відбулися деякі зміни (рис. 3.1). Головне завдання на цьому етапі полягало у тому, щоб зробити зі старої, занадто простої і покрокової структури нову, гнучку та зрозумілішою. Оскільки сайт створений в основному для підлітків та молоді, його логіка мала бути максимально простою, щоб людина не плуталася в купі кнопок і могла одразу знайти те, що їй потрібно. Було побудовано макет сайту так, щоб він зручно об'єднував нову головну сторінку, сам тест на 31 питання, сторінку з результатами та абсолютно новий елемент – особистий профіль користувача.

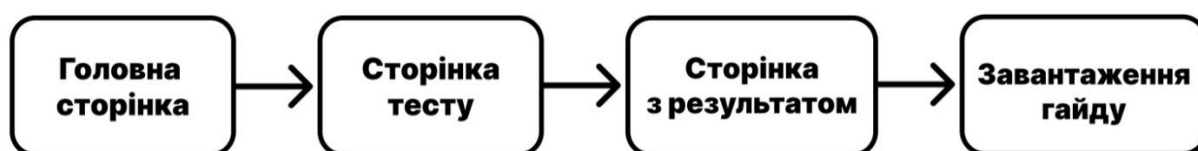


Рис 3.1. Користувацький шлях

Важливим кроком стала повна переробка головної сторінки сайту. У перших версіях вона була дуже простою і потрібна була для невеликого введення перед тестом, слугувала для того, щоб натиснути старт і запустити тест. Тепер її зроблено повноцінним центром, де користувач може дізнатися багато корисної інформації ще до початку тестування. Головну сторінку було розбито на кілька зрозумілих блоків. Спочатку користувач бачить вступну частину, де чітко пояснюється мета цього проекту. Далі йде блок із перевагами, де розкрито плюси проходження цього тестування. Після цього розміщено блоки, які показують

майбутній результат та детально пояснюють структуру тесту, щоб підлітки розуміли, як все влаштовано (рис. 3.2).

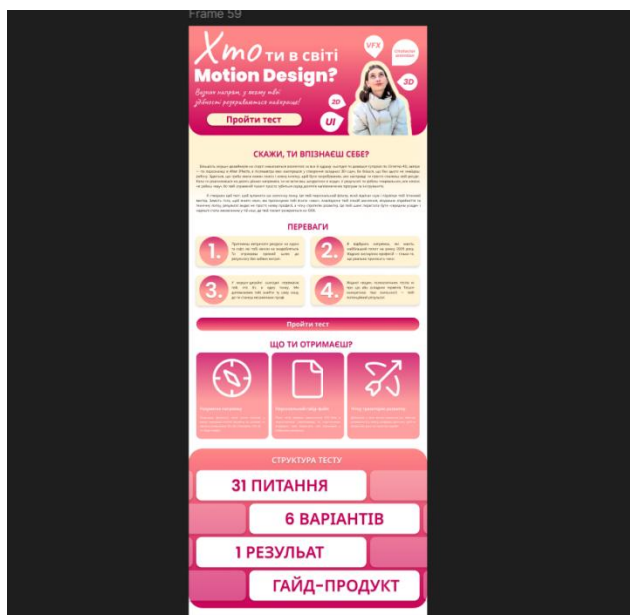


Рис 3.2. Головна сторінка сайту

Окрім цього, на головну сторінку було додано окремий блок з інформацією про гайд-продукти, а також великий розділ, присвячений шести основним напрямкам моушн-дизайну та анімації.

Такий детальний розподіл інформації на одній сторінці допомагає підліткам краще зорієнтуватися в темі ще до того, як вони почнуть відповідати на запитання. Користувач може спокійно прогортати сторінку вниз, почитати про кожний напрямок у цій професії, зрозуміти, яку користь він отримає в кінці, і за бажанням після цього пройти тестування. Проте передбачено також можливість проходження тесту одразу, не читаючи всю інформацію, оскільки кнопка, яка переносить користувача до сторінки тесту знаходиться одразу на початку головної сторінки і протягом всієї сторінки, тому він в будь-який момент може почати тестування.

Якщо говорити про саму сторінку тесту, то її логіка та механіка взаємодії повністю збереглися з першої розробки. Користувач так само послідовно відповідає на 31 запитання, а на екрані відображається зручна шкала прогресу, яка показує, скільки шляху вже пройдено. Кнопки «Далі» та «Назад» для керування

ходом тестування також залишилися, оскільки вони повністю виконують свою функцію і є звичними для молоді. Єдине, що змінилося це зовнішній вигляд екрана. Візуальний стиль сторінки було перероблено відповідно до загального стилю веб-сайту, інтерфейс став цікавішим і приємнішим для сприйняття, прибравши зайве навантаження на очі (рис. 3.3).



Рис 3.3. Сторінка тесту

Схожа ситуація відбулася і зі сторінкою результатів тестування (рис. 3.4). Сама логіка підрахунку відповідей та видачі підсумків не змінилася, проте візуально сторінка зазнала помітних покращень.



Рис 3.4. Сторінка результату

Тепер фінальні результати відображаються у більш сучасному та зрозумілому вигляді. Візуальні акценти розставлені так, щоб підліток міг з

першого погляду виділити свій головний кар’єрний напрям, побачити шляхи у цьому напрямку та одразу помітити кнопку до навчальних матеріалів.

Важливо додати, що оскільки адаптація сайту під різні пристрої передбачалася з самого початку проєкту, у цій версії було продовжено дотримання цього принципу (рис. 3.5). Структура всіх сторінок – від головної до результатів – розроблялася з урахуванням того, щоб інтерфейс однаково правильно і зручно відображався як на великих екранах комп’ютерів, так і на екранах планшетів чи смартфонів, що є критично важливим для мобільної молодіжної аудиторії.

Принципи розташування елементів відповідно до розміру екранів були такі ж що й в першій версії, а саме використання модульних сіток для гармонійного та правильного розташування всіх

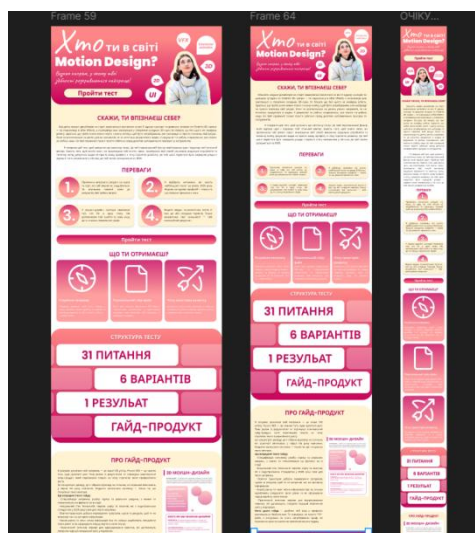


Рис 3.5. Адаптація сторінки сайту для різних пристроїв

Головним та абсолютно новим елементом, який з’явився у структурі сайту, став особистий профіль (кабінет) користувача (рис. 3.6). Кнопка входу до нього тепер зручно розміщена на головній сторінці. Цей елемент необхідний для того, щоб показати, як можна покращити взаємодію з користувачем та зробити платформу більш функціональною у майбутньому.

Особистий профіль має виконувати кілька важливих функцій для підлітка. По-перше, він відповідає за збереження поточного прогресу тестування. Якщо

людина випадково закрий вкладку або втомиться на середині опитування, її відповіді не зникнуть, і тест можна буде продовжити пізніше. По-друге, після завершення тесту кабінет перетворюється на персональний архів результатів.

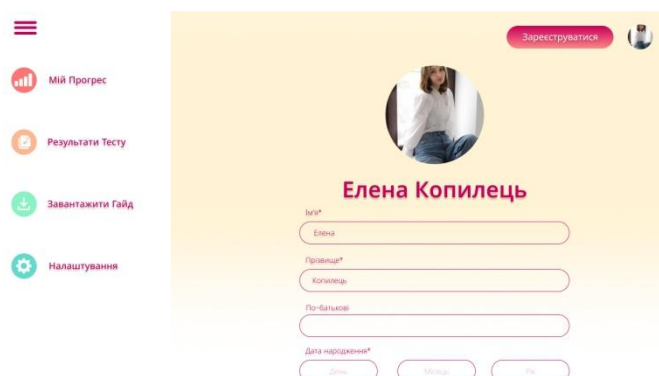


Рис 3.6. Особистий кабінет користувача

Також не менш важливим елементом є можливість змінювати мову (рис. 3.7). У попередніх версіях, коли користувач заходив на сайт перше, що він бачив це можливість обрати мову. Цю функцію було залишено і перенесено поряд з особистим кабінетом, щоб у будь-який момент можна було змінити цей параметр. За оригінальною задумкою мов 2 – українська та англійська. Проте передбачено внесення ще декількох мов, якщо продукт буде дуже успішним і популяризований.

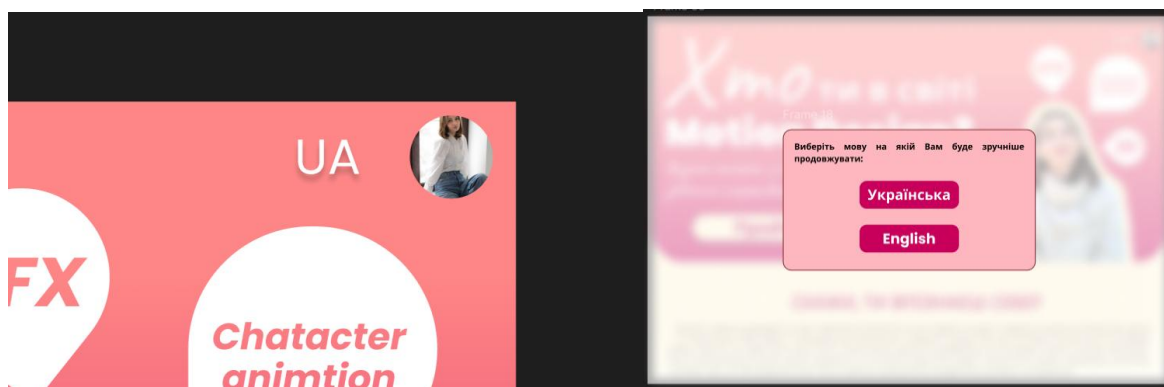


Рис 3.7. Вікно зміни мови на сайті

Останнім великим етапом роботи в межах цього проекту стало графічне оновлення самих навчальних гайд-продуктів відповідно до загального стилю веб-сайту. Оскільки вони є невід'ємною частиною результату тестування і

завантажуються користувачем у кінці як додатковий ресурс про відповідний напрям, який випав у результаті. Попередня версія гайдів мала занадто простий вигляд, тому було перероблене їхнє візуальне оформлення, зробивши дизайн сучаснішим, динамічнішим та привабливішим для молоді.

Всі впроваджені зміни в структурі сторінок сайту, додавання блоків контенту на головну сторінку, розробка ідеї особистого кабінету та повне графічне оновлення гайдів дозволили виправити недоліки минулої розробки. ідеї особистого кабінету та повне графічне оновлення гайдів дозволили виправити недоліки минулої розробки. Нова логіка сайту стала набагато зрозумілішою для підлітків, а сам продукт набув завершеного вигляду.

3.2. Візуальне оформлення та фінальний дизайн інтерфейсу

Після вдосконалення будови сайту було почато роботу над його фінальним зовнішнім виглядом. Було обрано стиль цифрового мінімалізму, щоб сайт виглядав сучасно, чисто і не перевантажував підлітків зайвими елементами чи складними ефектами. Головна ідея полягала в тому, щоб зробити дизайн легким та трохи ігровим, де кожна деталь має своє місце і допомагає користувачу зосередитися на головному – проходженні тесту.

Одним із важливих рішень було додати до палітри ще один фоновий колір. Це допомогло зробити дизайн більш завершеним і дозволило краще розділити інформацію на блоки. Тепер палітра виглядає збалансовано: є спокійний але привабливий фон, темний текст на світлому фоні і навпаки для легкого читання та яскраві кольорові акценти, які відразу привертають увагу до головних кнопок, результатів тесту та важливих розділів (рис. 3.8).

Весь візуал сайту тепер працює як єдине ціле. Були спроби уникати занадто складних елементів, замість цього використовуючи прості форми та чіткі лінії. Це створює відчуття професійного і водночас дружнього продукту, який не лякає підлітка своєю серйозністю, а навпаки – заохочує самого дослідити та дізнатись якомога більше про професію моушн-дизайн та анімації і про їх під напрямки.

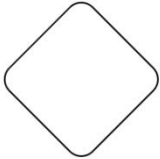
Палітра сайту				
				
#FFFFFF	#FFF3D4	#C9005B	#FF8787 #C9005B	#000000
Слугує головним тлом для більшості сторінок екранів. Використовується для основного тексту в деяких місцях	Використовується для виділення окремих контентних блоків та частково як фон	Акцентний колір. Використовується для заголовків та деяких елементів.	Використано для банерів та карток на сайті для динаміки.	Є стандартом для всього основного тексту. Забезпечує контрастність.

Рис 3.8. Палітра сайту

Вибір шрифтів був одним із найважливіших кроків у створенні інформаційного образу сайту. Було здійснено пошук шрифтів, які б виглядали сучасно, але при цьому залишалися б легкими для читання. Для великих заголовків було обрано чіткий виразний шрифт Poppins SemiBold, який відразу впадає в очі та задає ритм кожній сторінці, підкреслюючи впевненість та професійність ресурсу. Цей шрифт входить до власної айдентики, що допомагає встановити індивідуальність автора тесту (рис. 3.9)

Poppins SemiBold
Poppins Regular
Caveat Regular

Рис 3.9. Типографіка та шрифти на сайті

Для основного тексту, де описуються питання тесту чи особливості напрямів професії було використано максимально простий шрифт без зайвих деталей – той самий Poppins але regular. Оскільки підлітки часто читають інформацію швидко з екранів своїх смартфонів, було важливо налаштувати

правильні відступи між рядками та літерами. Це дозволяє оку не втомлюватися навіть при читанні довгих описів чи результатів тестування. Для більшої залученості до читання текст розміщувався блоками в певні елементи (фрагменти) на сайті, щоб текст візуально ставав цікавішим, і підліток мав бажання його прочитати з цікавістю. Проте для деяких окремих елементів (деяких кнопок, шкали), для різноманіття, привабливості і підкреслення характеру цього веб-сайту було обрано шрифт Caveat, який є додатковим.

Текст розташований таким чином, щоб було максимально зручно сприймати інформацію, не перевантажуючи водночас увагу користувача. Весь текстовий контент розбитий на чіткі, невеликі блоки та фіксовані абзаци, які вибудовують послідовну візуальну траєкторію читання. Завдяки продуманим відступам та вирівнюванню, погляд людини природно чіпляється за ключові тези й рухається у правильному, звичному порядку – зліва направо та згори донизу.

Щоб сайт виглядав цілісно, було створено набір однакових елементів, які повторюються на всіх сторінках – так званий UI-кіт. Сюди входять кнопки, картки для відповідей, іконки та поля для введення даних у кабінеті. Було приділено велику увагу тому, як ці деталі виглядають окремо, щоб вони були зрозумілими навіть без зайвих підписів і звичайно працювали для будь-якого користувача.

Також для елементів таких як кнопки важливий дизайн їх стану. Є три основні стани – звичайна, наведення та натиснута. Для цього створюється окремі три варіанти кнопки, щоб потім правильно працювала анімація зміни цих станів. Це дає користувачу візуальний відгук – він розуміє, що сайт бачить його дії і реагує на них, що робить процес тестування більш живим (рис. 3.10).

Всі картки, блоки так кнопки мають плавно заокруглені кути та м'які тіні, що робить дизайн більш приємним, сучасним і дружелюбним, оскільки гострі кути на мій погляд виглядають агресивними та непривабливими в контексті цього проекту. Кожна іконка була підібрана так, щоб вона асоціювалася з конкретною дією. Такі дрібні деталі, на перший погляд непомітні, насправді створюють відчуття гармонії та балансу усього вебресурсу.

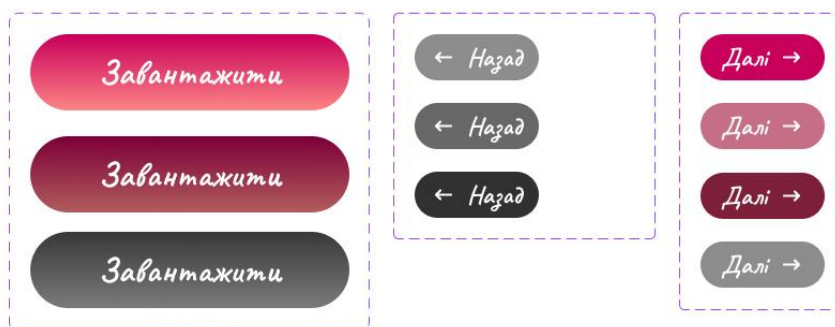


Рис 3.10. Дизайн станів конок

Картки результатів створювались як один компонент, який автоматично змінюється відповідно за випавши результатом. Картка містить назву напрямку та візуальну картинку, яка відноситься до цього напрямку. Картинки були згенеровані на основі штучного інтелекту, що трохи спростило задачу у в пошуках. Проте задані параметри було придумано особисто, щоб це відповідало основному стилю та настрою сайту. Відповідно до пристроїв розмір цих карток змінюється, що є дуже хорошою ознакою продуманого дизайну (рис. 3.11).

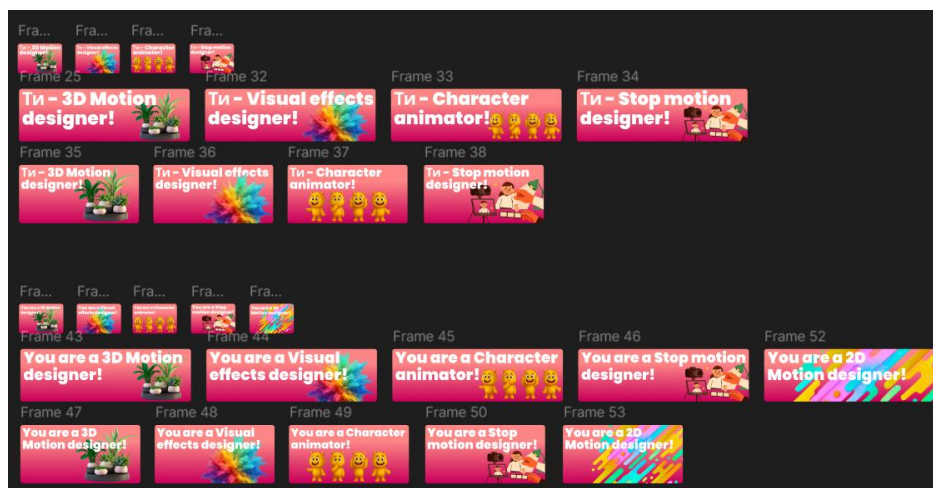


Рис 3.11. Картки результатів

У результаті всі ці деталі – кольори, шрифти, кнопки та картки – створили один готовий кольоровий макет. Вдалося знайти баланс між яскравими акцентами та спокійним загальним фоном. Сайт не виглядає занадто строкатим, але при

цьому він достатньо цікавий, щоб утримувати увагу підлітка протягом всього проходження тесту.

Фінальний дизайн також враховує те, як сайт виглядає на різних пристроях. Всі візуальні елементи від великих банерів на головній сторінці до маленьких кнопок правильно масштабуються. На мобільних телефонах текст залишається великим і чітим так само як і на екранах побільше, а кнопки зручно натискати пальцем, що робить профорієнтацію доступною усюди.

Така візуальна деталізація дозволила створити продукт, який виглядає професійно та сучасно. Кожен колір та кожна лінія тут мають своє логічне пояснення і працюють на головну мету – допомогти молодій людині обрати свій шлях у моушн-дизайні та анімації.

Оскільки платформа стосується безпосередньо моушн-дизайну та анімації, невід’ємною частиною візуальної стратегії є інтерактивна динаміка та мікроанімація елементів. На етапі створення фінального макета було закладено базову концепцію майбутньої анімації інтерфейсу, яка має підвищити рівень замученості користувачів та зробити взаємодію з платформою більш живою й технологічною. Реалізація динамічних ефектів планується як наступний крок розвитку проекту під час його технічної інтеграції (верстки), проте вся логіка руху спроектована вже зараз на рівні дизайну.

Концепція інтерактивної взаємодії поділяється на кілька функціональних рівнів:

Анімація гортання контенту – для того, щоб довга головна сторінка сайту не виглядала статичною, впроваджується ефект плавного появи інформаційних блоків. При прокручуванні сторінки вниз, текстові фрагменти та акцентні каркти мають м’яко впливати (ефект Fade-in). Це дозволяє дозувати інформацію: підліток не бачить усе відразу, а отримує контент послідовно, що утримує його увагу та стимулює гортати сайт далі.

Динаміка інтерактивних карток та хOVER-ефекти (Hover Effects) – особливу роль відведено мікроанімації карток із варіантами відповідей у тесті та інформаційних карток на головній сторінці. При наведення курсора миші картка

має незначною мірою збільшуватись в масштабі (на 2-3% за допомогою властивості Scale), а її м'яка тінь ставати глибшою. Це створює відчуття фізичного відгуку цифрового об'єкта, ніби картка піднімається назустріч користувачу, підтверджуючи готовність до її натиску.

Анімація інтерфейсних індикаторів – під час переходу між екранами тестування, шкала прогресу та цифрові лічильники запитань мають заповнюватися плавно, демонструючи динамічний набір відсотків. Це додає елемент гейміфікації (ігрового прогресу), що є критично важливим для утримання молодшої аудиторії.

Таке проектування мікродинаміки сайту дозволяє перетворити статичний графічний макет на гнучке, адаптивне середовище. Кожен рух закладається не як декоративний ефект, а як функціональний інструмент, що веде користувача у правильному напрямку та полегшує сприйняття складного профорієнтаційного контенту.

3.3. Графічне оновлення навчальних гайд-продуктів

Розробка гайд-продуктів для різних напрямів моушн-дизайну є фінальним етапом створення комплексної профорієнтаційної системи. Головне завдання цих продуктів – не просто надати суху теоретичну довідку, а забезпечити безперервний освітній шлях після того, як підліток пройшов тестування на сайті. Для того щоб створити конкурентоспроможний та ефективний продукт, проектування розпочалося з детального вивчення світового досвіду формування подібних методичних і кар'єрних матеріалів у креативних індустріях.

Поширені освітні та кар'єрні гайди, доступні у відкритому доступі, демонструють різноманітність підходів до структурування інформації, візуального оформлення та роботи з користувачем. У дослідження включено чотири найбільш популярні зразки: Adobe Creative Careers Guide, Figma Starter Guides та кар'єрні шаблони Notion.

Adobe Creative Careers Guide є прикладом професійно оформленого інформаційного ресурсу, у якому автори акцентують увагу на структуруванні

компетентностей, визначенні ключових навичок та формуванні дорожніх карт розвитку (рис.3.12). Значною перевагою є висока візуальна насиченість матеріалу, використання прикладів з реальних проєктів і чітке подання інформації. Водночас матеріал орієнтований переважно на західний ринок, має низький ступінь персоналізації та не враховує психологічних аспектів професійного вибору, що є критично важливим у профорієнтаційному контексті.

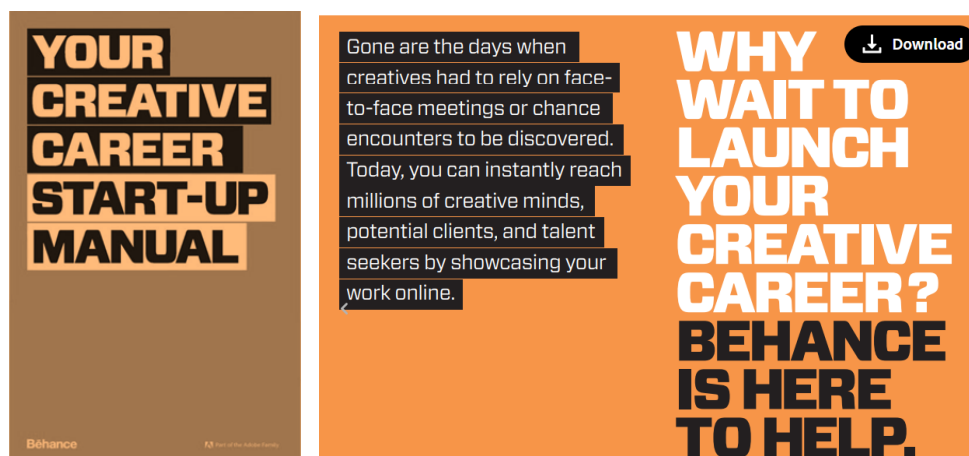


Рис 3.12. Adobe Creative Careers Guide

Гайди Figma Starter Guides вирізняються лаконічністю, чіткою модульною структурою та простотою сприйняття. Вони є корисними для новачків, оскільки містять покрокові інструкції та мінімум спеціальних термінів (рис.3.13).

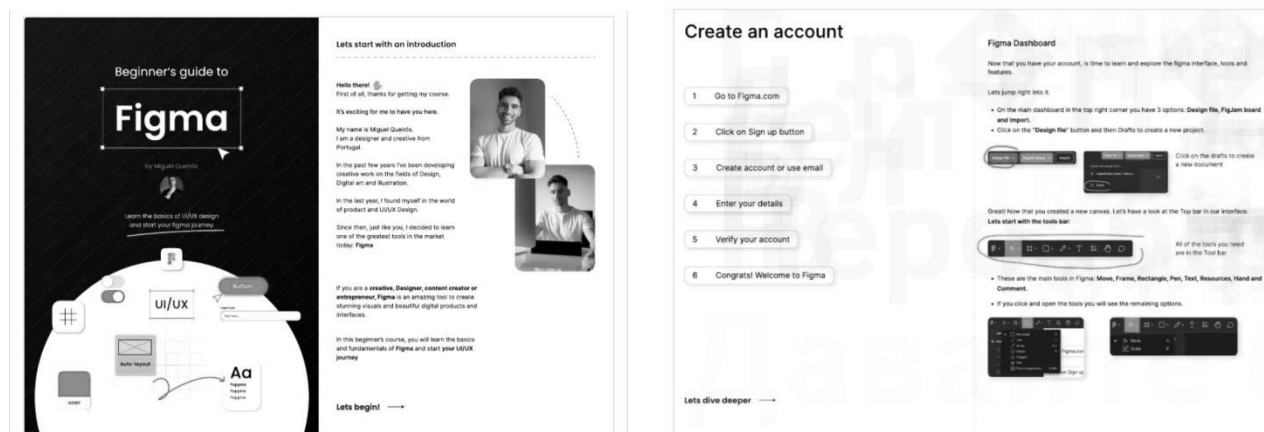


Рис. 3.13. Figma Starter Guides

Недоліком є вузька спрямованість (лише UI/UX), що обмежує можливості використання такого формату у ширшому профорієнтаційному спектрі, а також

відсутність інструментів для самооцінювання або визначення відповідності професії.

Також кар'єрні шаблони Notion активно використовуються молодими фахівцями завдяки інтерактивності, можливості персоналізації та наявності інструментів для відстеження прогресу (рис.3.14). Їх перевагою є гнучкість і практична орієнтованість. Недоліки пов'язані зі залежністю від сторонньої платформи та нерівномірною якістю контенту, яка визначається рівнем автора, а не стандартизованими вимогами.

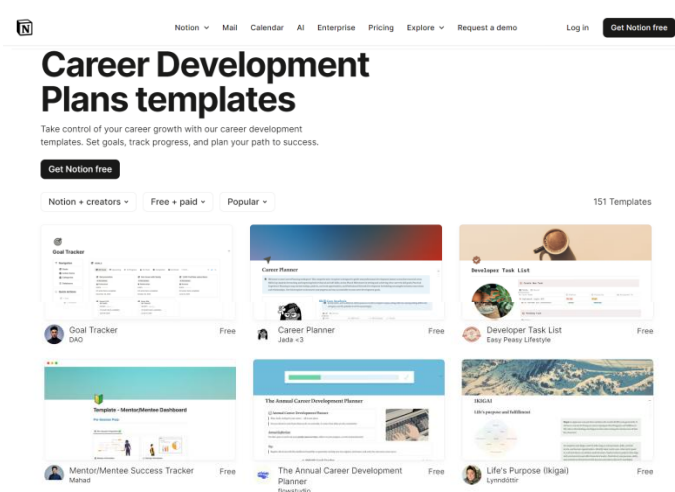


Рис. 3.14. Кар'єрні шаблони Notion

Структура гайд-продуктів залишилася незмінною (рис. 3.15). Вона складається з двох основних блоків: теоретичного та практичного. Теоретичний блок містить узагальнену інформацію про напрямок, його піднапрями, ключові компетенції, специфіку професійних завдань та приклади застосування у сучасній індустрії.

Цей блок має на меті допомогти користувачу глибше зрозуміти відмінності між професійними ролями, оцінити власні здібності та співвіднести їх із вимогами ринку. Матеріал подається у стислій, структурованій формі, що дозволяє за короткий час отримати базове уявлення про можливості обраного напрямку. Зміст теоретичного розділу також враховує результати психологічних і когнітивних

факторів, проаналізованих у попередніх розділах, підкреслюючи, які типи мислення та когнітивні стилі є найбільш типовими для певного напрямку.



Рис 3.15. Структура гайд-продукту

Практичний блок є ключовою частиною гайд-продукту, оскільки він дозволяє не лише отримати інформацію, але й почати опановувати навички на практиці. До нього входять індивідуальні завдання, підібрані відповідно до обраного напрямку. Наприклад, для 2D моушн-дизайну завдання можуть включати створення коротких анімацій у After Effects або розробку motion-постерів; для 3D - моделювання простих об'єктів та анімацію камер; для UI-анімації – прототипування мікровзаємодій у Figma; для VFX - створення композитинг-сцен у After Effects або Nuke; для анімації персонажів - вправи на створення рухових циклів; для стоп моушну - робота з покадровою технікою та підготовкою матеріалів для сцен. Окрім цього, практичний блок містить перелік відеотурorialів (пояснювальних відео), корисних ресурсів та навчальних платформ, що дозволяють закріпити навички та продовжити навчання.

Для розуміння масштабу проведеної графічної модернізації необхідно звернутися до першої ітерації дизайну гайд-продукту, яка була розроблена в межах попередніх етапів дослідження у минулому розділі. Початковий візуальний концепт створювався як ізольований методичний посібник і мав незавершений вигляд. Головний акцент тоді робився виключно на структуруванні знайдених

корисних ресурсів, через що графічна складова була мінімальною: забагато тексту і замало візуальної складової та елементів, які б розбавляли текст.

Під час комплексного аналізу цієї попередньої версії було виявлено кілька критичних недоліків, які знижували ефективність профорієнтації для підлітків. По-перше, суцільний масив тексту створював сильний ефект когнітивного перевантаження, через що молода аудиторія швидко втрачала інтерес до вивчення матеріалу. По-друге, і найголовніше – старий дизайн гайдів абсолютно не підходив новій айдентиці вебресурсу. Різкий перехід від більш яскравого, сучаснішого та динамічнішого інтерфейсу сайту до спрощеного візуального гайду руйнував цілісність сприйняття продукту, перетворюючи фінальний етап дослідження та практики матеріалів на рутинне читання методичних вказівок.

З огляду на це, було прийнято рішення провести повне графічне оновлення гайдів. Основна мета полягала в тому, щоб адаптувати структуру під новий візуальний стиль *Soft minimalism*, який ліг в основу сайту. Нова дизайн-концепція мала перетворити сухий звіт на естетичний, інтерактивний та візуально привабливий проект, який викликає бажання досліджувати професію моушн-дизайн та анімації.

Фінальне оновлення гайд-продуктів розпочалося з колірної схеми, яка тепер повністю дублює палітру веб-сайту (рис. 3.16). Замість однотонних кольорів основою кожного посібника став чистий білий колір, що дозволило додати макету необхідного простору та повітря. Роль допоміжного тла для практичних завдань та списків перебрала на себе ніжна жовта пастель. Цей відтінок м'яко виділяє блоки з вправами, створюючи психологічний комфорт під час тривалого читання з екранів та акцентуючи увагу на практичній частині продукту.

Головними ж рушіями візуальної комунікації та керування увагою підлітка стали акцентні кольори фуксії, які використовуються у заголовках, деяких візуальних елементах та блоках. Градієнт також використовується як частина цілісної візуальної айдентики.



Рис 3.16. Оновлений дизайн гайд-продукту

Окремим важливим етапом візуальної модернізації гайд-продуктів стала розробка та інтеграція унікального ілюстративного матеріалу для кожного з шести напрямків моушн-дизайну та анімації. Для прискорення процесу базові зображення для деяких блоків та візуалізації матеріалів були згенеровані з використанням штучного інтелекту. Проте, щоб уникнути стилістичного хаосу, параметри генерації, текстові запити були розроблені особисто. Усі отримані зображення пройшли додаткову ручну обробку та кадрування у графічних редакторах.

При фінальному оформленні гайд-продуктів увага була приділена їхній підготовці до використання користувачами. Оскільки гайди закладалися як цифрові продукти, які підліток відкриватиме на екрані смартфона або комп'ютера, всі текстові згадки ресурсів та відео з пояснювальними уроками були переведені у формат активних інтерактивних посилань. Крім того, графічні картки практичного блока були оптимізовані за розміром клікабельних зон, щоб користувач міг легко натиснути на посилання пальцем з мобільного пристрою. Таке технічне налаштування перетворило статичні сторінки на живий, функціональний інструмент, який забезпечує миттєвий перехід до навчання без необхідності вручну копіювати адреси сайтів.

Висновки до розділу 3

1. Реалізовано практичний етап проектування та комплексної графічної модернізації профорієнтаційного вебресурсу в художній стилістиці цифрового мінімалізму.
2. Вдосконалено архітектуру сайту та модернізовано його структуру, що дозволило перетворити головну сторінку на інформаційний вступ, інтегрувати особистий кабінет для збереження прогресу користувача, впровадити систему локалізації (керування мовними параметрами) та оптимізувати логіку тестування.
3. Розроблено єдину стилістику сайту, що забезпечило візуальну цілісність, здійснено графічну модернізацію та стилістичну уніфікацію навчальних гайд-продуктів відповідно до оновленої айдентики вебресурсу.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

1. Досліджено теоретичні основи та специфіку професійної орієнтації в умовах сучасної цифрової епохи, а також виокремлено базові правила проектування для підлітків та молоді. З'ясовано, що для ефективної взаємодії з швидким мисленням молодого покоління інтерфейс сайту має базуватися на принципах мінімалізму, чіткій візуальній ієрархії та відсутності зайвого когнітивного й інформаційного навантаження.

2. Визначено та систематизовано базові художні засоби, композиційні прийоми та правила сучасного вебдизайну. Обґрунтовано, що використання збалансованих сіток, якісної шрифтової ієрархії та функціональних мікроанміацій є визначним фактором для утримання уваги користувачів та оптимізації їхнього інтерактивного досвіду.

3. Здійснено теоретичний огляд індустрії комп'ютерної рухомої графіки, на основі чого виокремлено шість ключових професійних напрямів у сфері моушн-дизайну та анімації. А також здійснено їх порівняльний аналіз за критеріями необхідних компетентностей. Окреслення специфіки цих ніш дозволило розмежувати їхні професійні особливості та закласти цю аналітику в основу карток-результатів і алгоритмічну логіку тестування.

4. Здійснено критичний порівняльний огляд існуючих світових та вітчизняних профорієнтаційних онлайн-сервісів та гайд-продуктів на ринку. Особливу увагу приділено глибокому аналізу попередньої версії розробки цього проекту в наслідок чого визначено її позитивні сторони та суттєві недоліки.

5. Запропоновано та практично реалізовано оновлену структуру, логіку взаємодії та візуальне оформлення веб-сайту та гайд-продуктів в стилі цифрового мінімалізму. В межах проекту реструктуризовано головну сторінку під інформаційний вступ, інтегровано особистий кабінет користувача із системою збереження прогресу тестування та мовною локалізацією.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Закатнов Д. О. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у професійній орієнтації та консультуванні. Розвиток професійної освіти в умовах війни, повоєнного відновлення та євроінтеграції України: матеріали XIX Всеукраїнської науково-практичної конференції / 20 лютого 2025 р. Київ: ІПТО НАПН України, 2025. С. 336–341.
2. Ошуркевич, Н. О., Потіха, З. А. Сучасний стан і проблеми професійної орієнтації молоді в Україні та Канаді. Неперервна професійна освіта: теорія і практика, 2018, № 3–4, с. 121–126.
3. Міщенко М., Шаповалюк К. «Становлення та розвиток профорієнтаційної роботи в Україні» (2021). Психологічний журнал, № 7, с. 51–56. DOI: 10.31499/2617-2100.7.2021.234582
4. Охріменко З. В. Цифровізація профорієнтації в умовах реформи «Нова українська школа»: актуальність і перспективи. Психолого-педагогічні координати розвитку особистості : зб. наук. праць за матеріалами VI Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Глухів, 15–16 трав. 2024 р.). Глухів : ГНПУ ім. О. Довженка, 2024. С. 129-131.
5. Лагодич М. М., Бобрикова Ю. С., Долід В. В. Сучасні підходи до профорієнтації молоді в умовах воєнного часу: нові акценти та інструменти. Scientia. 2024. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18320068>
6. Шулюк Н.І. Досвід профільної орієнтації на основі спеціалізованих онлайн-ресурсів. Наукові студії із соціальної та політичної психології: зб. наук. праць. 2024 Вип. 27 С. 252-259.
7. Березіна І.В. Роль цифрових освітніх ресурсів у професійному самовизначенні старшокласників. Комп'ютерно-інтегровані технології в освіті: зб. наук. праць. 2023 Вип. 1 С. 219-221.
8. Пономарьова Н.І. Організація профорієнтаційної роботи в умовах сучасних викликів. Освітні інновації в умовах сучасних викликів: : зб. наук.

праць. за матеріалами Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Тернопіль, 14-15 трав. 2024 р.) С. 200-202.

9. Дрига А. Р. Гра як складова технології профорієнтаційної роботи серед студентської молоді: кваліфікаційна робота ступені магістра за спеціальністю 231 «Соціальна робота»/Сумський державний університет. Суми, 2023.

10. Литвиненко І. В., Моравська А. О. Профорієнтація молоді як шлях до успішної кар'єри. Архітектура та будівництво: нові тенденції, технології та матеріали : зб. тез доп. Всеукр. наук.-практ. круглого столу (м. Київ, 21 листоп. 2019 р.) / Київ. нац. ун-т буд-ва і архітект. Київ : КНУБА, 2019. С. 215–219.

11. Жабер Амір Хассан. Штучний інтелект у системі профорієнтації: новий підхід до вибору кар'єри. Сучасні аспекти модернізації науки: стан, проблеми, тенденції розвитку : матеріали IV Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Будапешт, 05 січ. 2024 р.). Будапешт ; Київ, 2024. С. 40–43.

12. Фурман І. О., Фурман О. В. Використання штучного інтелекту в системі профорієнтаційної роботи. Штучний інтелект в освіті та науці : зб. матеріалів Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Рівне, 19-20 лют. 2025 р.). Рівне : МЕНУ ім. С. Дем'янчука, 2025.

13. Ковтун А. Ю., Покотило Ю. В., Городинська А. О. Вплив UI/UX-дизайну на ефективність просування вебресурсів. Мистецька освіта: зміст, технології, менеджмент. 2024. Вип. 1. С. 93-105

14. Зеленюк О. О. Веб-дизайн в контексті формування візуальної культури віртуального середовища. Молодий вчений. 2021. № 10 (98). С. 23-26.

15. Близнюк С. В. Вебдизайн як інструмент цифрового маркетингу: роль, функції та вплив на поведінку споживача. Сучасні аспекти економіки та управління : зб. наук. праць. 2026. Вип. 4 (105).

16. Черевкова К. Вебдизайн як інновація у сфері дизайну. Молода наука-2022 : зб. наук. праць студентів, аспірантів і молодих учених : у 4 т. Запоріжжя : ЗНУ, 2022. Т. 4. С. 175–177.

17. Багдасар Ю. Основні принципи веб-дизайну. Математичні методи, моделі та інформаційні технології в економіці : матеріали VI Міжнар. наук.-метод. конф. (м. Київ, 18-19 груд. 2020 р.). Київ : МУФ, 2020. С. 197–199
18. Тренбач К. І., Гетьман О. П. Важливість інтегрування фірмового стилю у веб-дизайн. Сучасні проблеми моделювання, проектування та виготовлення художніх виробів : зб. матеріалів Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Полтава, 2026 р.). Полтава : ДЗ «ЛНУ ім. Т. Шевченка», 2026. С. 18–22.
19. Кабакова К. Використання етики у веб-дизайні. Етика, естетика та культурна традиція у вимірах ХХІ століття : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. молодих учених (м. Київ, 18 листоп. 2020 р.). Київ : НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2020. С. 24–27.
20. Гринчак О. В., Моцик Р. В. Веб-технології та дизайн. Вісник Хмельницького національного університету. Серія: Технічні науки. 2021. № 1 (293). С. 22–26
21. Бублик А. Р. Дизайн веб-сторінки, як основа зручності читання, утримання та естетики сучасного веб-сайту. Комп'ютерно-інтегровані технології: освіта, наука, виробництво. 2021. Вип. 45. С. 5–11. DOI: <https://doi.org/10.36910/6775-2524-0560-2021-45-01>
22. Т. В. Ратушняк, А. А. Омельчук, О. В. Гладченко, А. В. Хом'як, С. М. Хоцкіна. Інклюзивний вебдизайн: стандарти та цифрові інструменти тестування доступності вебсайту. Прикладні питання математичного моделювання. 2024. Т. 7, № 2. С. 189–206
23. Поліщук А. М., Зелінська О. В. Оцінка використання анімації у веб-дизайні. Інформаційні технології та комп'ютерна інженерія : зб. матеріалів наук. праць. Вінниця : ДонНУ ім. Василя Стуса, 2024. С. 358-363
24. Носаченко А., Кузьмін Г. Використання різних типів анімації у веб-дизайні та їх вплив на залучення користувачів. Всеукраїнська наукова конференція молодих учених та студентів : зб. матеріалів наук. праць. Київ : КНУТД, 2024. С. 187-189

25. Іноземцева С. В. Роль анімації у сучасному веб-дизайні. Актуальні питання художньо-проектної діяльності: теорія та практика : зб. матеріалів наук. праць. Харків : ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2024. С. 174–177.
26. Тарасов А. Штучний інтелект у створенні візуального контенту веб-дизайну та трансформація дизайнерських практик. Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих учених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. 2025. Вип. 94, ч. 2. С. 214–219.
27. Юрченко А. О., Богославський С. В., Семеніхіна О. В. Інтеграція вебдизайну й програмування в умовах розвитку цифрових освітніх середовищ. Сучасні цифрові технології в освіті : зб. наук. праць. Одеса : ПНПУ ім. К. Д. Ушинського, 2024. С. 196-202.
28. Що таке моушн-дизайн: графіка, анімація, тренди. Voki Games: офіційний сайт. 2024. URL: <https://vokigames.com/ua/shho-take-moushn-dyzajn-grafika-animacziya-trendy/> (дата звернення: 16.03.2026)
29. Анімація: базові поняття та інструменти. Дія.Освіта : національна онлайн-платформа. 2024. URL: <https://it-osvita.diia.gov.ua/task/item/2f885de8-346e-4d9d-8649-a92f50c671cc> (дата звернення: 16.03.2026)
30. Хто такий 2D Motion Designer і як ним стати. Skvot : освітній журнал. 2024. URL: <https://skvot.io/> (дата звернення: 16.03.2026)
31. Основи двовимірної анімації в сучасному вебi. Cases Media. 2023. URL: <https://cases.media/> (дата звернення: 19.03.2026)
32. Трендами та майбутнє 3D моушн-дизайну в Україні. Creativity Ukraine. 2024. URL: <https://creativity.ua/> (дата звернення: 19.03.2026)
33. Професія 3D Motion Artist: від моделювання до рендеру. Projector Mag. 2024. URL: <https://prjctr.com/mag> (дата звернення: 20.03.2026)
34. Ватаманюк Ю. Є., Басараба В. М. Синергія 2D та 3D анімації в моушн дизайні. New Horizons of Science. 2026. № 4 (178). С. 4–8.

35. Immersive VR-MoCap for Creative Motion Design in Character Animation Training: A Classroom-Based Comparative Study. MDPI: Computers. 2024. Vol. 15, No. 5. С. 284.

36. Солодов В. Д., Мазур В. І. Основи анімації при створенні мультиплікаційного персонажу. Сучасні проблеми радіоелектроніки, телекомунікацій та приладобудування (СПРТП). Харків : ХНУРЕ, 2024. С. 69–71

37. Чепурнов І. Ю. Розвиток візуальних ефектів, їхній вплив на операторську роботу та зображальні рішення у кіно цифрової епохи : [електронний ресурс] / І. Ю. Чепурнов // Репозитарій КНУТКиТ ім. І. К. Карпенка-Карого.

38. Волинець В., Толмач М., Новицький Б. Візуальні ефекти у створенні ігрового освітнього контенту: вплив на сприйняття та мотивацію у навчанні. Цифрова платформа: інформаційні технології в освіті, мистецтві та культурі. 2024. С. 261–273

39. Білець Д. Ю., Матюшин Л. С. Вплив інтерактивних елементів веб-інтерфейсу на сприйняття інформації користувачем. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології (PMW-2025) : тези доповідей X Міжн. наук.-техн. конф. (м. Харків, 14–17 травня 2025 р.). Харків : ХНУРЕ, 2025. Том 1. С. 184–185

40. Мельник І. С. Дослідження впливу анімацій на сприйняття інтерфейсу та UX метрики : кваліфікаційна робота / І. С. Мельник ; Харківський національний університет радіоелектроніки. Харків, 2024.

41. Shtets V., Melnyk O. Communicative potential of stop-motion animation in the practice of modern design. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв : наук. журнал. 2024. № 1. С. 87–96

42. Що таке стоп-моушн анімація? Креативна студія «Red Cucumber». — URL: <https://redcucumber.kiev.ua/uk/shho-take-stop-moushn-animacziya> (дата звернення: 02.03.2026)

43. Adobe. Creative Careers Guide. ULR: <https://creativecloud.adobe.com/discover/article/creative-careers-guide> (дата звернення: 11.10.2025)

44. Adobe. Creative Types Test. ULR: <https://mycreativetype.com/> (дата звернення: 06.10.2025)
45. Beetroot Academy. Career Test. ULR: <https://beetroot.academy/career-test> (дата звернення: 06.10.2025)
46. CareerFoundry. UX/UI Career Quiz. ULR: <https://careerfoundry.com/en/ux-design/ux-design-quiz/> (дата звернення: 06.10.2025)
47. Coursera. Graphic Design Career Quiz. ULR: <https://www.coursera.org/articles/graphic-designer-career-quiz> (дата звернення: 06.10.2025)
48. Figma. Starter Guides. ULR: <https://www.figma.com/resources/learn-design/> (дата звернення: 11.10.2025)
49. Notion. Career & Personal Growth Templates. ULR: <https://www.notion.so/templates/category/personal-growth> (дата звернення: 11.10.2025)
50. Path Unbound. Is Design the Right Career for Me? ULR: <https://pathunbound.com/design-career-quiz/> (дата звернення: 06.10.2025)

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А



Рис. А.1. Сертифікат учасника IV міжнародної науково-практичної конференції «Михайло Бойчук: візія і місія»,

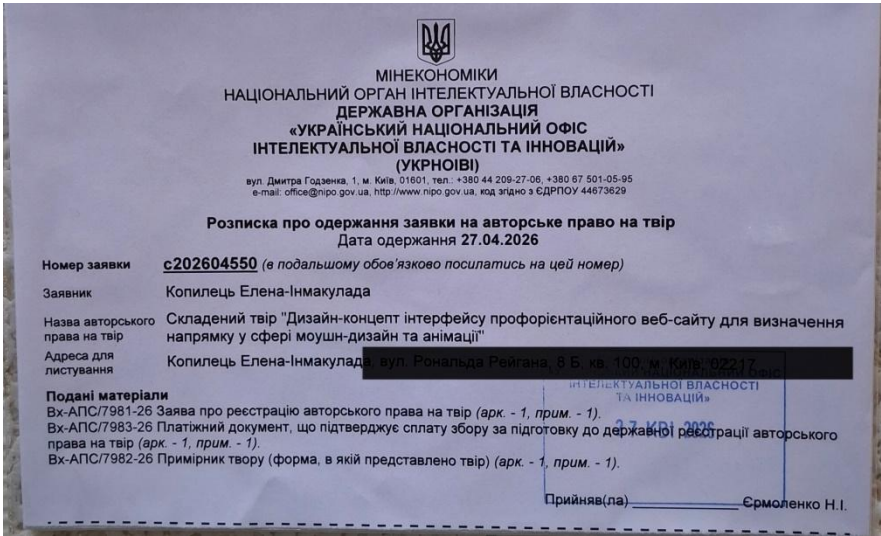


Рис. А.2. Розписка про одержання заявки на авторське право на твір.

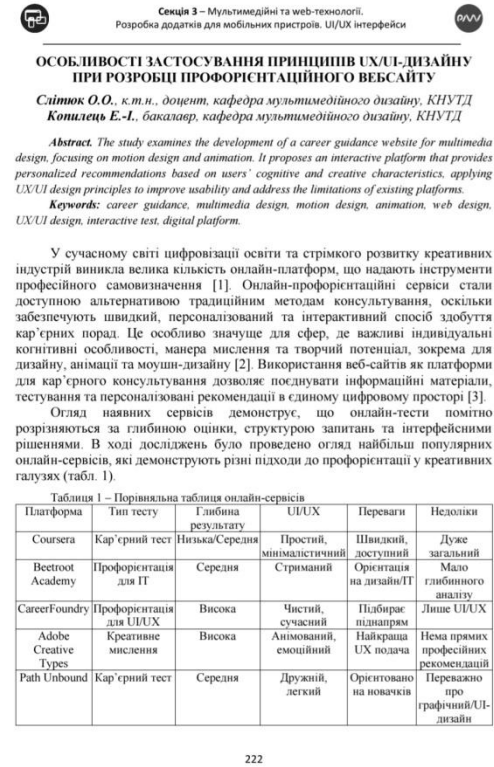


Рис. А.3. Збірник тез доповідей XI Міжнародної науково-технічної конференції «Поліграфічні, мультимедійні та web-технології» том 1

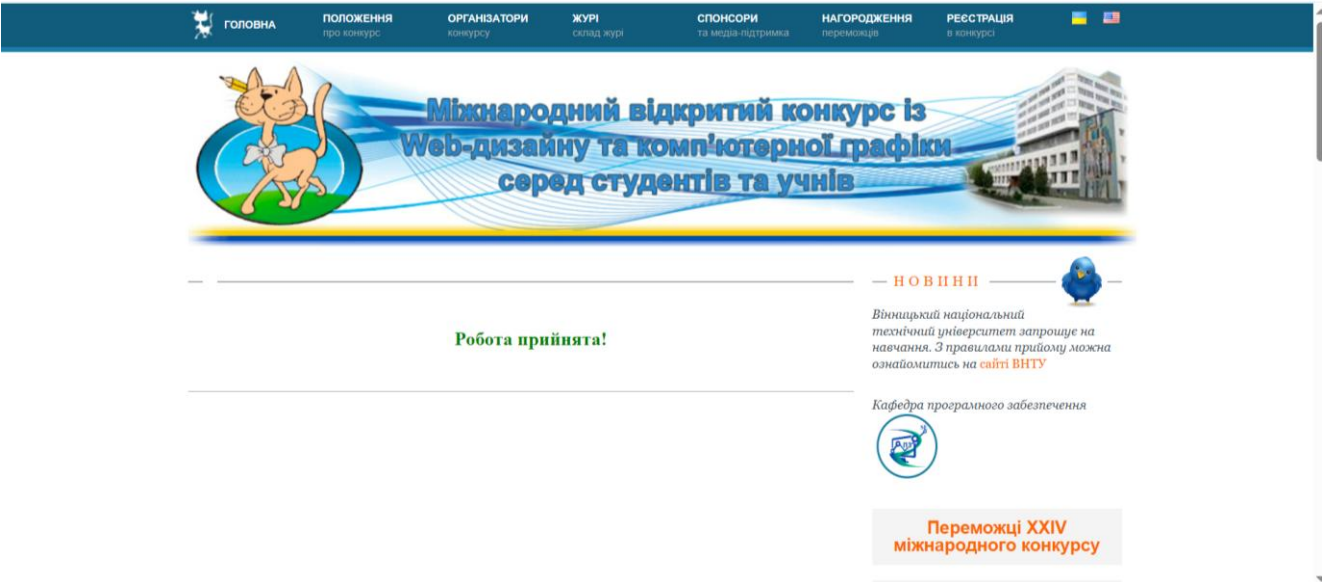


Рис. А.4. Скриншот сайту з прийнятою роботою в участі у міжнародному відкритому конкурсі із Web-дизайну та комп’ютерної графіки серед студентів та учнів

ДОДАТОК Б

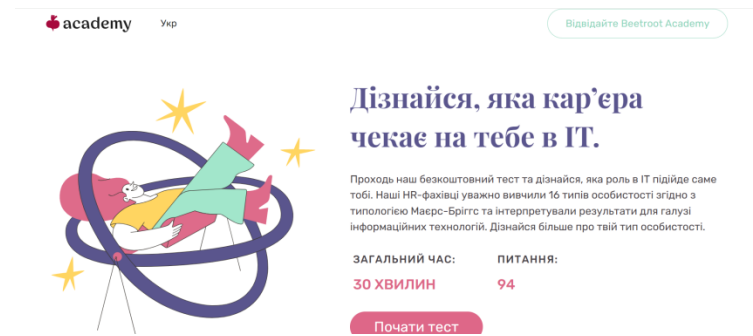


Рис. Б.1. Beetroot Academy Quizz



Рис. Б.2. Adobe Creative Type Quizz

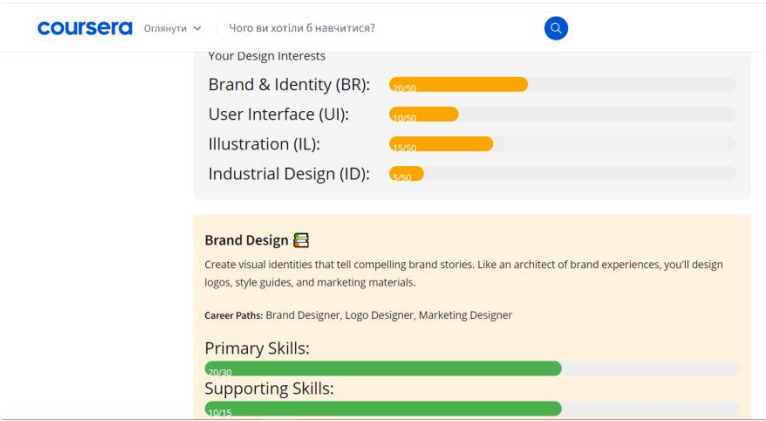


Рис. Б.3. Результати Coursera quiz test

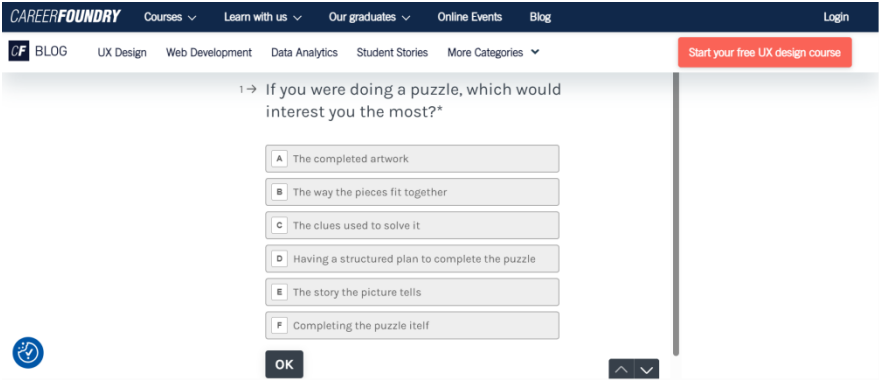


Рис. Б.4. CareerFoundry

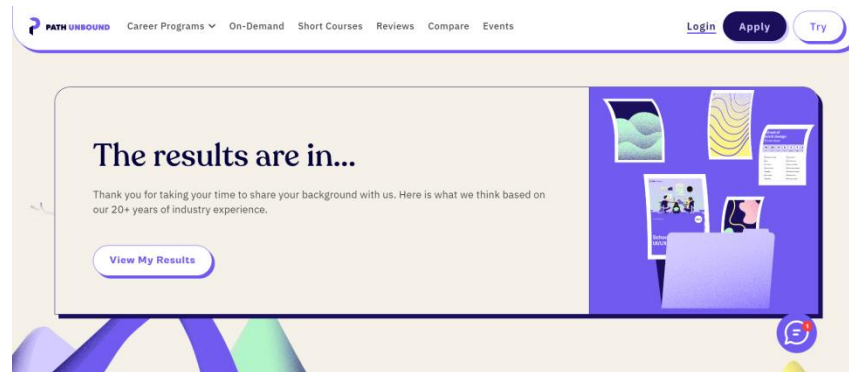


Рис. Б.5. Path Unbound (Design Career Quiz)

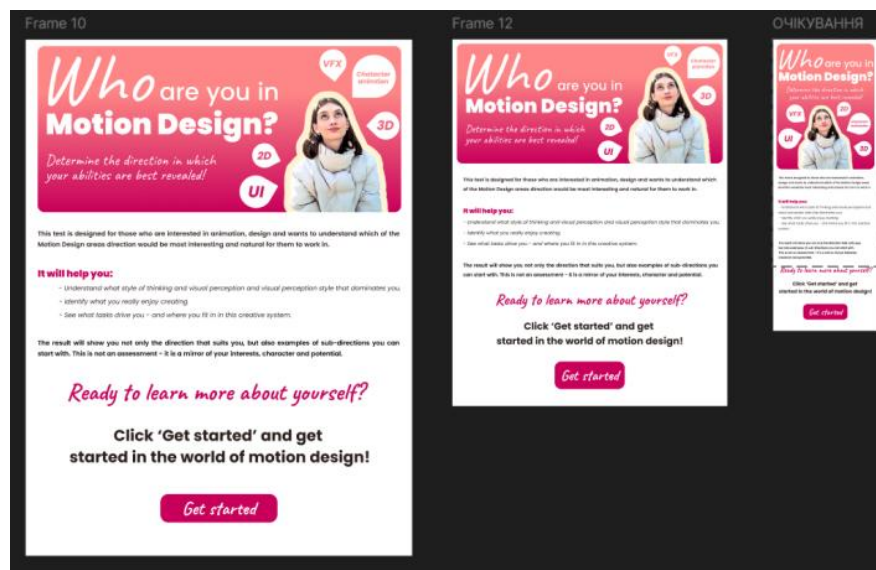


Рис. Б.6. Перша версія профорієнтаційного сайту

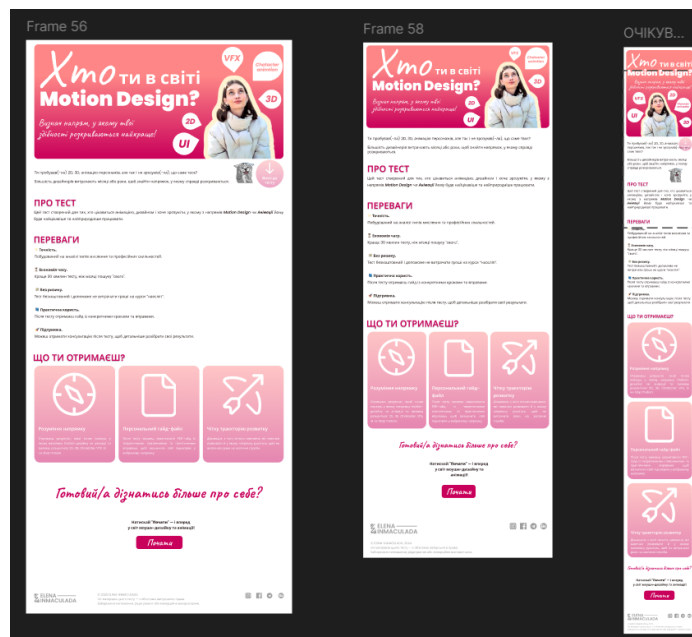


Рис. Б.7. Друга версія профорієнтаційного веб-сайту

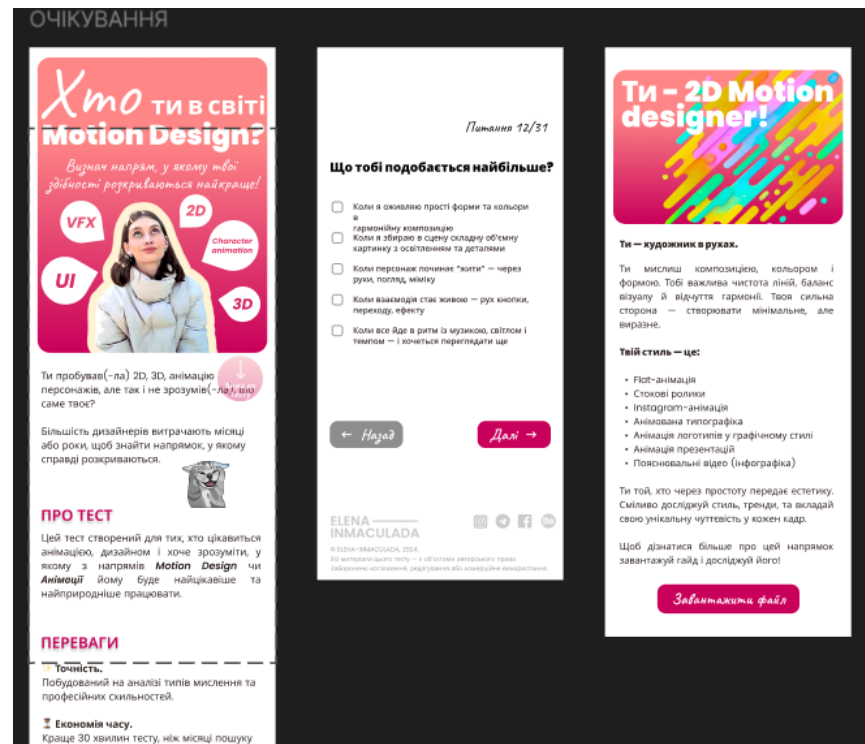


Рис Б.8. Попередня версія для екрану телефону

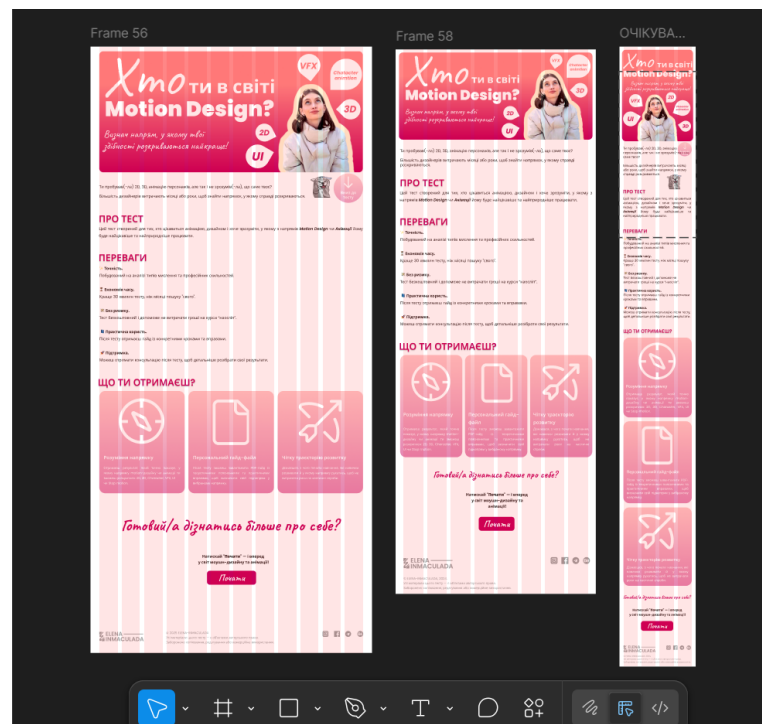


Рис Б.9. Використання сіток і колон при розробці сайту

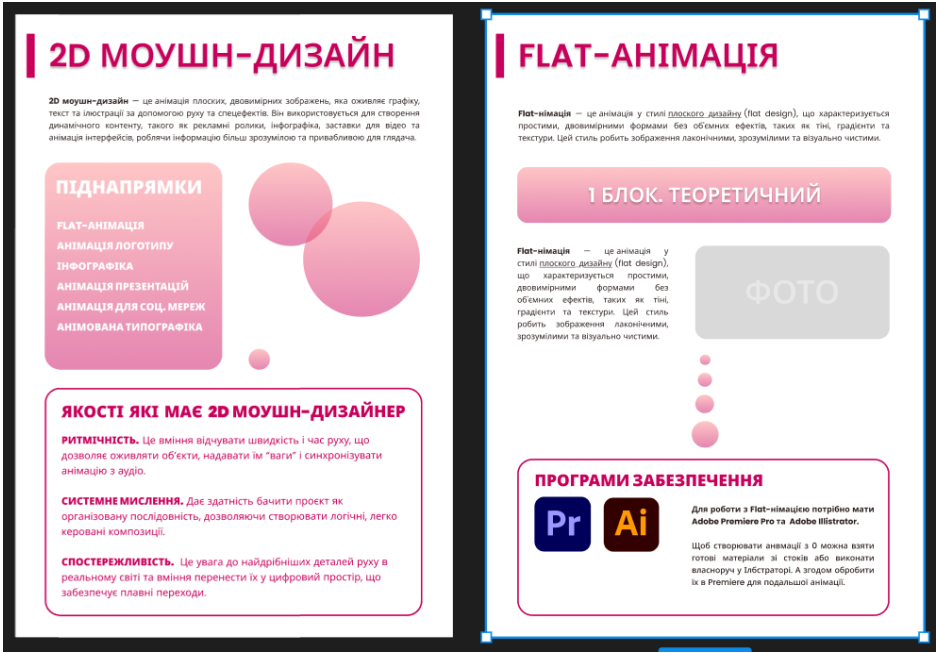


Рис Б.10. Попередня версія макету гайд-продукту