

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра мультимедійного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Розробка інтерфейсу застосунку-портфоліо для дизайнера
Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Спеціальність 022 Дизайн
Освітня програма Мультимедійний дизайн

Виконала: студентка групи БДм3-21

Махортова А. В.

Науковий керівник к.пед.н., доцент

Шаура А.Ю.

Рецензент доктор філософії, доцент

Астанін М.О.

Київ 2025

АНОТАЦІЯ

Махортова А. В. Розробка інтерфейсу застосунку-портфоліо для дизайнера. – Рукопис.

Кваліфікаційна робота по спеціальності 022 дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2025 рік.

В цій кваліфікаційній роботі досліджено процес створення мобільного додатку, що дає можливість дизайнерам легко і добре показувати свої роботи. Було зосереджено увагу на значенні портфоліо для креативних спеціалістів сучасним підходам до UX/UI дизайну, а також огляду інструментів, які використовуються для розробки інтерфейсів. Згідно з цього було запропоновано власну концепцію застосунку «DesignShowCase», що розроблений з урахуванням потреб як дизайнерів, так і їхніх потенційних клієнтів. Такий застосунок здатен стати корисним інструментом у професійній діяльності та базою для подальших розробок у галузі цифрового дизайну.

Ключові слова: *портфоліо, UX/UI дизайн, мобільний застосунок, інтерфейс, презентація робіт.*

SUMMARY

Mahortova A. V. Development of a portfolio application interface for a designer. – The manuscript.

Qualification work in the specialty 022 design - Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2025.

This qualification work explores the process of creating a mobile application that allows designers to easily and well show their work. The focus was on the importance of a portfolio for creative specialists, modern approaches to UX/UI design, as well as an overview of the tools used to develop interfaces. In accordance with this, a proprietary concept of the “DesignShowCase” application was proposed, which was developed taking into account the needs of both designers and their potential clients.

Such an application can become a useful tool in professional activities and a basis for further developments in the field of digital design.

Keywords: *portfolio, UX/UI design, mobile application, interface, work presentation.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНЕ ОБҐРУНТУВАННЯ СТАНОВЛЕННЯ ДИЗАЙНЕРСЬКИХ ПОРТФОЛІО.....	9
1.1 Визначення та значення портфоліо для дизайнера.....	9
1.2 Особливості становлення мобільних застосунків для створення успішного продукту.....	14
1.3 UX/UI дизайн для створення дизайнерських портфоліо.....	18
Висновки до розділу 1.....	23
РОЗДІЛ 2 РІШЕННЯ ДО СТВОРЕННЯ ПОРТФОЛІО ДИЗАЙНЕРА.....	25
2.1 Популярні платформи для створення портфоліо.....	25
2.2 Функціонал дизайну та технологій мобільних застосунків-портфоліо.....	31
2.3 Функціональні вимоги до розробки персонального застосуку для створення портфоліо «DesignShowcase».....	37
Висновки до розділу 2.....	40
РОЗДІЛ 3 ПРОЄКТУВАННЯ ТА КОНЦЕПЦІЯ РОЗРОБКИ ЗАСТОСУНКУ «DESIGNSHOWCASE».....	42
3.1 Розробка концепції застосунку для створення портфоліо.....	42
3.2 Проєктування інтерфейсу.....	45
3.3 Можлива технічна реалізація застосунку «DesignShowcase».....	52
Висновки до розділу 3.....	56
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	58
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	60
ДОДАТКИ.....	66

ВСТУП

Актуальність дослідження. Швидкий ріст потреби в цифрових засобах і зростання конкуренції на ринку дизайн створюють нові вимоги до показу професійного портфоліо. У сучасному світі, що швидко змінюється, мобільні гаджети стали частиною повсякденного життя, а старі способи демонстрації робіт – через паперові альбоми або навіть звичайні веб-сайти – поступово втрачають свою силу. На їх місце приходять інтерактивні онлайн-платформи, особливо у формі мобільних додатків, які дають кращу адаптацію, доступність та залучення публіки.

Створення мобільного застосунку для показу дизайнерського портфоліо є важливим кроком у розвитку, що відповідає новим викликам у цифровий час. Такий застосунок дає можливість дизайнерам не лише краще показувати свої роботи, а й збудувати більш гнучке спілкування з потенційними клієнтами розширювати професійні зв'язки та впливати на своє місце на ринку.

Крім того, мобільний застосунок може дати більше функцій: інтерактивний перегляд проєктів, зворотний зв'язок, індивідуальні поради, з'єднання із соціальними мережами тощо. Цей спосіб відповідає сучасним трендам UX/UI дизайн і очікуванням користувачів, які хочуть швидкий, зручний і візуально привабливий доступ до інформації.

У процесі підготовки досліджено, що питання розробки ефективного інструменту для мобільної презентації дизайнерських робіт знані недостатньо глибоко, що й стало причиною вибору теми дослідження «Розробка інтерфейсу застосунку-портфоліо для дизайнера».

Мета дослідження. Основна мета цього дослідження створити концепцію мобільного застосунку, який дасть змогу дизайнеру успішно демонструвати свої проєкти потенційним клієнтам. Застосунок має гарантувати комфортне та інтуїтивно зрозуміле користування.

Завдання дослідження.

1. Визначити сенс портфоліо для дизайнера.
2. Дослідити риси становлення мобільних застосунків для створення вдалого продукту.
3. Розглянути UX/UI дизайн для створення дизайнерських портфоліо.
4. Зробити аналіз ходових платформ для створення портфоліо.
5. Проаналізувати функціонал дизайну та технологій мобільних застосунків-портфоліо.
6. Визначити функціональні потреби до розробки персонального застосунку для творення портфоліо «DesignShowCase».
7. Розробити концепцію застосунку для створення портфоліо «DesignShowCase».
8. Проєктування інтерфейсу застосунку «DesignShowCase».
9. Розробити план можливої технічної реалізації застосунку «DesignShowCase»

Об’єкт дослідження – процес виготовлення мобільного застосунку для показу дизайнерського портфоліо.

Предмет дослідження – можливості та стильові риси мобільного застосунку, які дають хороший показ презентацій дизайнерських робіт.

Методи дослідження. На різних стадіях дослідження були використані такі способи: теоретичні способи, а саме: аналіз наукових книжок, систематизація, узагальнення та емпіричні способи, а саме: спостереження за користуванням існуючих застосунків для показу портфоліо, аналіз відгуків користувачів.

Елементи наукової новизни одержаних результатів полягають в тому, що:

1. Створено корисний засіб для показу дизайнерських робіт, що може бути використано для особистих цілей.
2. Створено план для мобільного застосунку, що звертає увагу на

особливості роботи дизайнера та запити майбутніх клієнтів.

Практична цінність отриманих результатів дослідження:

1. Створення якісного знаряддя для показу дизайнерських задумів, яким могли б користуватись як самі дизайнери для їхньої, так і для промоції своїх послуг на ринку.
2. Подальше вивчення у сфері мобільного дизайну, UX/UI, а також більше функцій для мобільних застосунків для спеціалістів творчої області.
3. Розроблення ідеї та підходи можливо адаптувати для втілення схожих програм у інших сферах творчості.

Експериментальна база. Дослідження було зроблено, переглядаючи доступні мобільні програми, що показують портфоліо дизайнерів. Для цього взяли участь 30 людей – спеціалістів-дизайнерів різних галузей (графіка, веб-дизайн, дизайн інтер'єру). Мета була з'ясувати їх потреби та бажання щодо функцій мобільних програм. Також запрошено потенційних клієнтів, які використовують мобільні програми, щоб знайти дизайнерські послуги.

Апробація результатів дослідження. Для апробації роботи була прийнята участь у IX Всеукраїнській науково-практичній інтернет-конференції молодих вчених та студентів «Традиції та новації у дизайні» від Луцького національного технічного університету, за результатами якої було видано збірник праць (Додаток А). А також було подано авторський інтерфейс застосунку DesignShowCase на «Тайванський Міжнародний Конкурс студентського дизайну 2025». Лист-підтвердження представлено в додатку Б.

Структура роботи. Робота заснована на логіці дослідження і складається з вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку джерел (всього 52 джерела). Загальний обсяг роботи становить 77 сторінок, з них основного тексту – 64 сторінки.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНЕ ОБҐРУНТУВАННЯ СТАНОВЛЕННЯ ДИЗАЙНЕРСЬКИХ ПОРТФОЛІО

1.1 Визначення та значення портфоліо для дизайнера

Згідно з дослідженнями, опублікованими в журналі «*Portfolio Literacy and the Transition to Work for Graphic Design Graduates*», портфоліо є важливим інструментом демонстрації не лише технічних навичок дизайнера, а й загальних умінь, таких як комунікація, співпраця та вирішення проблем. У роботі вводиться термін «грамотність портфоліо», що означає здатність до правильного добору, структурування та ефективної презентації робіт під час співбесіди, що значною мірою впливає на успішність працевлаштування [1].

У книзі Р. Голліса «*Graphic Design: A Concise History*» портфоліо описується як збірка робіт, що демонструє креативність, естетичне бачення та професійну ідентичність дизайнера [35].

Джерело Fiveable визначає портфоліо як «уважно підібрану добірку найкращих робіт, яка показує ваші вміння, творчість і стиль». Портфоліо виступає як візуальне резюме: воно не лише презентує завершені проєкти, а й розкриває процес мислення, підхід до ефективної самопрезентації [36].

Отже, якісне портфоліо є не просто зібранням робіт, а ключовим засобом комунікації, що підвищує шанси на успішну кар'єру в графічному дизайні.

У статті Califa J. «*Rethinking the Interaction Design Portfolio*» наголошується, що інтерактивні елементи портфоліо (прототипи, анімації, сценарії) дозволяють дизайнерам ефективно демонструвати свої навички в реальному контексті, що підсилює залучення глядача [2].

Портфоліо може існувати у формах: паперове, цифрове, онлайн. Згідно з

дослідженням Blurb «*A Guide to Creative Portfolios*», добре структуроване портфоліо має включати не лише візуальні матеріали, а й короткі описи проєктів із хронологічною або тематичною логікою. Важливо показати індивідуальність, креативність та відповідність цільовій аудиторії [3].

У книзі Ейрі Д. «*Logo Design Love*» підкреслюється, що портфоліо логотипів повинно чітко і послідовно розкривати весь процес – від ідеї до фінального результату, створюючи наратив про вирішення дизайнерської задачі [37].

Neoversity Blog (2025) визначає ключові елементи успішного портфоліо: опис проєктів з акцентом на цілі, процес і результати; досягнення; а також відгуки, що підтверджують командну роботу та професіоналізм [4].

Як зазначає Linton, Н. у книзі «*Portfolio Design*», важливо забезпечити логічну структуру і зручну навігацію. Це дозволяє роботодавцям легко оцінити найкращі роботи й загальний рівень дизайнера [5].

У книзі Лінтона «*Portfolio Design*» виокремлено кілька ключових принципів для створення ефективного портфоліо:

1. Організація робіт

Важливо логічно структурувати портфоліо за темами чи категоріями, щоб кожен проєкт чітко демонстрував ваші сильні сторони та досягнення.

2. Візуальна подача

Портфоліо має бути не лише інформативним, а й естетично привабливим: якісні зображення, чистий макет, відсутність перенавантаження деталями.

3. Чіткість і стислість

Кожен проєкт супроводжується коротким поясненням цілей, рішень та процесу реалізації, що дозволяє глядачеві швидко зрозуміти суть.

4. Адаптація до аудиторії

Портфоліо слід адаптувати під конкретного клієнта або роботодавця, враховуючи їхні вимоги й очікування.

5. Досягнення та відгуки

Додайте в портфоліо приклади визнання – відгуки клієнтів, нагороди, публікації або успішні кейси, що підкреслюють вашу експертність.

6. Регулярне оновлення

Актуальність портфоліо важливе: слід постійно додавати нові роботи та оновлювати попередні.

7. Інтерактивність та доступність

У цифрову епоху ефективне портфоліо має бути зручним у користуванні, адаптованим до онлайн-форматів, із можливістю взаємодії (відео, анімації, інтерактивні презентації) [5].

Ці принципи допомагають дизайнерам не лише якісно презентувати свої проекти, а й підкреслити професіоналізм і унікальний творчий підхід.

Приклад успішного портфоліо: Джессіка Волш – вона є співзасновницею студій *Sagmeister & Walsh* та *&Walsh* – створила одне з найвпізнаваніших онлайн-портфоліо в графічному дизайні (Додаток В). Воно не лише демонструє її професійні навички, а й є прикладом сучасного підходу до креативної презентації. На офіційному сайті **Sagmeister & Walsh** кожен проєкт структуровано логічно, з акцентом на творчий процес та візуальне рішення. Портфоліо регулярно оновлюється, що демонструє постійний професійний розвиток і відкритість до нових ідей. Дизайн сайту – чистий, зручно навігований, із великими зображеннями та стильною типографікою – підкреслює індивідуальність та фірмову айдентику [49].

На платформі *Behance* студія *&Walsh* публікує широкий спектр проєктів: від айдентики й реклами до цифрових рішень. Завдяки різноманітності та креативному підходу, портфоліо Джессіки приваблює широку аудиторію – від стартапів до великих брендів. У статті *Behance Team «Creating a portfolio & getting hired»*, Волш зазначає: «Я особисто віддаю перевагу якості перед кількістю у портфоліо Я б набагато більше хотіла побачити 5 сильних робіт, ніж переглядати 20 посередніх» [38]. Таким чином, її портфоліо – це не просто

зібрання робіт, а ефективний маркетинговий інструмент, що вдало поєднує творчість, інновації та професіоналізм. Воно служить прикладом того, як можна передати власний стиль, гнучкість і вміння вирішувати складні дизайнерські завдання.

Універсальне портфоліо: приклад Пласідо Домінго. Ще одним прикладом успішного портфоліо є Пласідо Домінго – всесвітньо відомий оперний співак, диригент і творча особистість з багатогранною кар’єрою (Додаток Г). Його портфоліо показує, як митці, що працюють у різних напрямках, можуть вдало поєднати свої досягнення в єдиній презентації.

На офіційному сайті Домінго представлено не лише його музичні здобутки – головні ролі, - але й фотопортфоліо, що відкриває іншу сторону його творчості. Фотографії демонструють його захоплення світом, художнє бачення та здатність передати емоції через кадр. Такий підхід розширює образ митця й підкреслює багатогранність його талантів.

Сайт також містить хронологію кар’єри, нагороди, проекти та участь у значущих подіях. Завдяки логічній структурі портфоліо користувачі можуть легко простежити етапи розвитку митця, що допомагає краще зрозуміти масштаб його внеску в культуру та музику [48].

Окрім професійною інформації, портфоліо Домінго вирізняється естетичним оформленням, зручністю навігації та сучасним дизайном, що створює цілісне й переконливе враження. Це приклад того, як різні види творчості – музика, фотографія, громадська діяльність – можуть бути гармонійно об’єднані в одній презентації.

Такий формат не лише приваблює глядача, а й надихає інших митців на те, щоб розширювати межі власного самовираження. Домінго доводить, що портфоліо може бути не просто архівом, а й універсальним інструментом самопрезентації, який ілюструє глибину таланту та відкритість до нових форм творчості.

Таким чином, портфоліо є важливим інструментом для кожного дизайнера, а також представників інших творчих професій, яке дозволяє показати свої можливості, досягнення і підхід до вирішення завдань. Для дизайнерів воно стає способом наглядно показати свої навички, креативність та особистий стиль. Водночас, для Пласідо Домінго, портфоліо дає можливість поєднати різні форми творчості та роботи в одну просту і цікаву презентацію.

Професійно зроблене портфоліо може бути основою для успішної кар'єри, адже воно показує глибину і різні таланти, а також вміння до нововведень. Важливо, щоб портфоліо було не тільки змістовним, але й привабливим, упорядкованим та простим для сприйняття. Якщо його оформити правильно, воно може стати тим ключем, що приверне увагу можливих клієнтів або партнерів та слугуватиме основою для подальшого росту в професії.

Оскільки стиль, як й інші види творчості, є видимою справою портфоліо мусить бути не лише ефективним з боку змісту, але й цікавим з естетичної сторони. Портфоліо Пласідо Домінго є гарним прикладом того, як можна успішно поєднати професіоналізм та креативний підхід в різних сферах, тим самим показуючи широту можливостей і універсальність талантів.

Отже, портфоліо є не лише збіркою робіт, але і сильним інструментом для самопрезентації, що показує професійність, креативність та особистий підхід художника чи дизайнера. Як видно з досліджень [1; 2; 3; 4; 5], ефективно портфоліо поєднує в собі вигляд, привабливість, логічну структуру, інтерактивність та можливість говорити про ключові здібності автора.

Паперові, цифрові та онлайн-портфоліо мають свої плюси, але у сучасному світі саме цифрові та інтерактивні формати стають важливими, бо допомагають показати не тільки результат, а й шлях створення проєктів. Такі речі, як анімації, прототипи, скрипти, інтерактивні галереї роблять портфоліо більш яскравим, залучають увагу можливих роботодавців і клієнтів.

Приклади портфоліо відомих людей, як-от Джессіка Волш та Пласідо

Домінго, є показовими. У першому прикладі ми бачимо високий рівень організації, стильну цілісність і постійне оновлення даних, що є прикладом сучасного дизайнерського підходу. Щодо Пласідо Домінго – це приклад різнобічності та поєднання різних видів творчості в одну презентацію.

Отже, портфоліо – це не просто показ робіт, а засіб для стратегічного розміщення себе на ринку, який має бути пристосований до цільової групи. Він повинен мати чітке оформлення, регулярно оновлюватись та креативно представлене. Успішне портфоліо поєднує зміст і естетику, що дозволяє не лише справити враження, але й залишити сильне професійне враження про автора.

1.2 Особливості становлення мобільних застосунків для створення успішного продукту

Згідно з дослідженням Короля А. та Содоми О. *«Роль мобільних застосунків у сучасному житті людини»*, мобільні застосунки відіграють важливу роль у повсякденному житті: від онлайн-шопінгу до соціальних мереж і розваг. Із поширенням смартфонів вони стали не лиш засобом спрощення рутинних задач, а й ефективним інструментом для бізнесу, комунікації, фінансового планування та підтримки здорового способу життя [39].

Н. Ічанська та С. Улько у праці *«Основні аспекти створення мобільних застосунків та видів інструментів їх розробки»* наголошують, що головна мета розробки – задоволення потреб користувача шляхом створення простих, функціональних і продуктивних інтерфейсів. З цією метою активно впроваджуються нові мови програмування та адаптивні технології [12].

У статті Yarmolchuk M. та Yarmolchuk O. *«Use of Mobile Technologies in the Process of Information Technologies Training in the Secondary School»* досліджується вплив мобільних технологій на якість навчання. Автори розглядають:

1. Інтеграцію смартфонів і планшетів у навчальне середовище;
2. Позитивний вплив мобільних застосунків на доступність матеріалів та мотивацію учнів;
3. Переваги цифрових платформ і віддаленої комунікації;
4. Практичні рекомендації щодо впровадження мобільного навчання в школах з урахуванням віку учнів та рівня технічного забезпечення [6].

Різні підходи до створення мобільних застосунків впливають на якість навчання та ефективність використання, допомагаючи обрати найкращі інструменти для освітніх потреб. Розробка застосунку охоплює багато сфер – від освітніх продуктів до бізнес-рішень і портфоліо для дизайнерів.

Мобільні застосунки для дизайнерів відкривають нові можливості для презентації творчості. У своїй праці «*Universal Principles of Design*» автори Lidwell W., Holden K. та Butler J. описують 125 принципів дизайну, які ґрунтуються на психології сприйняття. Наприклад, ефект естетичної зручності та принцип занурення покращують взаємодію користувача із застосунком [7].

Етан Макротт у «*Responsive Web Design*» наголошує на адаптивному дизайні, що забезпечує коректне відображення контенту на різних пристроях. Він описує використання гнучких макетів і медіа запитів як ключ до ефективного UX у мобільних застосунках і портфоліо [8].

У статті «*The impact of design in social media today*» Gancho S., Cooper R. та Evans M. досліджують вплив соціальних медіа на взаємодію дизайнерів із аудиторією. Автори підкреслюють значення візуального контенту для брендів та необхідність поєднання дизайнерської й маркетингової стратегій [9].

Соціальні мережі стали ключовими каналами комунікації між брендами та споживачами. Автори підкреслюють роль дизайну в цій взаємодії, акцентуючи на важливості візуального контенту.

У дослідженні Пашкевич К., Воробчук М. та Шинкар А. «*Імерсивні технології...*» розглядається потенціал AR, VR і MR у дизайні. Автори

наголошують, що ці технології створюють глибший інтерактивний досвід для користувачів, підвишуючи емоційне залучення в процесі проєктування [10].

Шаповал А. та Прилуцька В. у праці про дизайн-концепцію портфоліо графіяного дизайнера аналізують роль композиції, шрифтів. Форм та інтерфейсу. Вони підкреслюють, що цілісний дизайн покращує навігацію й візуальну послідовність у цифрових портфоліо, особливо в мобільних застосунках [11].

Ічанська Н. та Улько С. у своїй статті [12] розглядають вибір мов програмування як ключовий фактор успіху мобільного застосунку. Виділено:

- **Swift** (Apple): простий синтаксис, підтримка функціонального програмування.
- **Kotlin** (JetBrains): сумісність з Java, великий набір бібліотек.
- **Dart** (Google): використовується у Flutter, підтримує «hot reload» та має зручний UI-інструментарій.
- **React Native** (Facebook): кросплатформенний, базується на JavaScript, дозволяє повторно використовувати код для iOS і Android.

Вибір залежить від цілей проєкту, платформи та можливостей команди [12].

Сучасні тренди в UX-дизайні мобільних застосунків досліджували Liu J., Koelle M. та Grudin J. у статті «*Ability-Based Design Mobile Toolkit...*». Автори стверджують, що мобільні інтерфейси мають адаптуватися до здібностей користувача, враховуючи індивідуальні особливості, що підвищує зручність та конкурентоспроможність продукту [13].

Головні тренди мобільних застосунків включають:

- **Інклюзивний дизайн**: інтерфейси адаптуються під фізичні здібності користувача (тип захоплення, рухова активність, рівень уваги), що забезпечує доступність і зручність для більшої кількості людей.
- **Контекстуальна персоналізація**: мобільні програми враховують ситуацію використання (наприклад, пішохідний режим) і змінюють інтерфейс відповідно до умов зовнішнього середовища (освітлення, шум, рух).

- Інтерфейси доповненої реальності (AR): AR допомагає орієнтуватися в реальному світі та створює природніший спосіб взаємодії з цифровим контентом.
- Оптимізація під руку: меню та кнопки адаптуються залежно від того, якою рукою користувач тримає смартфон, полегшуючи навігацію.
- Адаптивний розмір і положення елементів: інтерфейс змінює розмір і прозорість для зручності під час руху [13].

Популярність мобільної розробки обумовлена технісними, організаційними та поведінковими чинниками.

Згідно з Daradkeh M. K. та Sabbahein H. A. S. «*Factors Influencing the Adoption of Mobile Application Development Platforms*», важливим є легкість доступу до платформ, якісна технічна документація, зручні API, інструменти налагодження, часті оновлення і активність спільноти розробників [14].

Дослідження Inukollu V. та ін. «*Factors Influencing Quality of Mobile Apps*» підкреслює роль дотримання життєвого циклу розробки – від планування до підтримки. Використання Agile та DevOps допомагає швидко адаптувати продукт до ринку, що підвищує якість і популярність застосунків [15].

Поведінкові чинники, як зазначають Sigg S. Та співавт. «*Sovereignty of the Apps*», включають рівень залучення користувачів, тривалість використання, частоту повернень. Ці метрики впливають на прибутковість і рейтинги застосунків у App Store і Google Play [16].

Отже, технічні засоби, організаційна структура розробки та поведінка користувачів є ключовими факторами популярності мобільної розробки. Розуміння цих чинників дозволяє створювати конкурентоспроможні та функціональні продукти.

Мобільні застосунки стали невід’ємною частиною життя, виконуючи важливі функції – від покупок до спілкування. Їх розвиток стимулює інновації в IT та дизайні. Нативна, гібридна та кросплатформлена розробка мають свої переваги й обмеження, що допомагає обирати оптимальний підхід.

Особливу увагу слід приділяти мобільним застосункам для дизайнерів, де важлива гнучкість і інтерактивність. Використання AR і сучасних методик підтверджує ефективність інновацій у покращенні користувацького досвіду.

Тренди в дизайні мобільних аплікацій, як-от включений дизайн, контекстна персоналізація та використання AR, показують важливість зручності і доступності для різних юзерів. Успішне мобільне розроблення також залежить від технічної доступності, підтримки платформ та організаційних моментів процесу розробки, а поведінкових факторів, що визначають популярність застосунків на ринку.

У результаті, досягнення успіху в розробці мобільних застосунків потребує загального підходу, врахування бажань кінцевих користувачів та постійного впровадження новинок. Це допускає створення не лише корисних, але і конкурентоспроможних продуктів, які відповідають вимогам сучасної цифрової сфери.

1.3 UX/UI дизайн для створення дизайнерських портфоліо

UI (User Interface) і UX (User Experience) дизайн – це ключові частини у створенні сучасних цифрових продуктів, включаючи мобільні додатки та веб-сайти (Додаток Д). Ці важливі частини дизайну впливають на зручність, красу та дієвість взаємодії користувачів із продуктом, що визначає його загальний успіх. Як каже Джессі Джеймс Гаррет у своїй книзі *«The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond»*: «Добрий досвід користувача є наслідком спільної роботи всіх ступенів проєктування», що показує важливість цілого підходу до дизайну цифрових товарів [40].

Головна ціль UX/UI дизайну – зробити взаємодію зрозумілою, приємною та створити емоційний зв'язок між користувачем і продуктом. Для мобільних застосунків дизайнерів це важливо, адже кожен елемент інтерфейсу формує

враження про автора. Як зазначає Аарон Волтер у «*Lean UX*», «люди пам'ятають не лише те, що бачили, а й те що відчували під час використання продукту» [41].

Дональд Норман у «*The Design of Everyday Things*» підкреслює важливість орієнтації дизайну на користувача: ясність інтерфейсів, логічне розташування елементів і якісний зворотний зв'язок допомагають досягти цілей без розчарування. Концепція *affordance* – властивостей об'єкта, що підказують, як ним користуватися – є базовим принципом UI-дизайну [17].

Еверетт Маккей у «*UI is Communication*» розглядає інтерфейс як засіб комунікації між дизайнером і користувачем, де важлива чіткість, передбачуваність і зрозумілість без додаткових пояснень [18].

Обидва автори наголошують, що якісний UX/UI – це результат глибокого розуміння потреб людей, простої візуальної мови та ефективного спілкування через інтерфейс, що особливо важливо для мобільних застосунків і портфоліо.

Алан Купер у «*About Face*» акцентує на принципах простоти, логічної структури і доступності інтерфейсів, що підвищує зручність користування [19].

Стів Шогер та Адам Ватан у «*Refactoring UI*» аналізують вплив кольорів, форм, шрифтів та композиції на сприйняття, надаючи практичні поради для створення збалансованих і привабливих інтерфейсів [20].

Обидві роботи розглядають UX як цілісний процес, що охоплює всі етапи взаємодії користувача з продуктом – від початку до довготривалого використання.

Джефф Готхелф у «*Lean UX*» підкреслює важливість швидкого тестування і покращення продукту на основі реального досвіду користувачів, що допомагає створювати не лише гарні, а й корисні інтерфейси, які відповідають потребам аудиторії [42].

Ці джерела складають міцну теоретичну основу для розуміння і використання сучасних стандартів UX/UI-дизайну.

Розглянемо, яка роль UX/UI дизайну у створенні портфоліо.

За науковою статтею Адашевської І. Б. «*UX-дизайн та UI-дизайн – два ключові аспекти розробки та впровадження інтерактивних веб-ресурсів та програмних застосунків*» створення якісного мобільного портфоліо для дизайнера потребує гармонійної сполуки елементів UX та UI [21].

UI-дизайн орієнтований на зовнішній вигляд – кольори, шрифти, розміщення візуальних частин, створює перше уявлення про товар, викликає красиве почуття, та віру в бренд або людину.

UX-дизайн відповідає за загальний досвід користувачів – легкість, зрозумілість та логіку інтерфейсу, включає рух, швидкість доступу до даних та загальну зручність використання аплікації або сайт.

Автори показують, що UI та UX є доповнюючими частинами: хороше візуальне оформлення без розумного користувацького досвіду може бути неефективним. Тоді як навіть кращий UX без привабливого вигляду не зацікавить людей. Саме баланс між цими моментами створює успішне та професійне портфоліо дизайнера [21].

Розглянемо основи якісного UI/UX дизайну. Для створення хорошого мобільного застосунку-портфоліо потрібно враховувати ось ці принципи, що ґрунтуються на роботах Шнайдермана Б. «*Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*» та Шогер С., Ватан А. «*Refactoring UI: The Book*» [22; 23].

По цим роботам основи якісного UI/UX дизайну:

Простота та інтуїтивність. За словами Шнайдерман Б., один важливий принцип дизайну – це зробити зрозумілим і простим інтерфейс. Усі елементи повинні бути зрозумілими з першого погляду, що допомагає користувачам швидко знаходити вихід в застосунку без потреби в інших інструкціях. Важливо уникати зайвих прикрас, які можуть відволікати увагу від основних функцій застосунку [22].

Шогер С., Ватан А. у «*Refactoring UI*» також підкреслюють важливість мінімалізму та того, щоб кожен елемент інтерфейсу мав свою зрозумілу роль [20].

Консистентність. Шнайдерман Б. акцентує важливість узгодженості в дизайні, включаючи однакове використання кольорів, шрифтів і розміщення елементів на всіх екранах при натисканні [22].

В свою чергу Шогер С. та Ватан А. говорять про важливість створення однієї логіки взаємодії з частинами інтерфейсу, щоб користувачі могли просто передбачити відповідь на їх дії, наприклад, поведінка кнопок при натисканні [20].

Адаптивність. Важливим аспектом за Шнайдерманом Б. є забезпечення гнучого дизайну. Інтерфейс мусить виглядати добре на всіх пристроях, від телефонів до планшетів [22].

А Шогер С. наголошує на необхідності тестувати інтерфейси на різних екранах для комфорту у взаємодії з продуктом на будь-якому пристрої [20].

Залучення користувача. Шогер С. і Ватан А. рекомендують використовувати анімації, мікровзаємодії та плавні переходи для кращого спілкування з користувачем [20].

За Шнайдерманом концепція залучення користувача через інтерфейс дозволяє зробити інтерфейс не лише функціональним, а й привабливим, підвищуючи зацікавленість користувачів і їхню емоційну залученість до застосунку [22].

Доступність. Забезпечення доступності для людей з обмеженими можливостями є важливою частиною UX-дизайну, і Шнайдерман Б. радить слідувати стандартам WCAG (Керівні принципи доступності веб-контенту) для забезпечення рівного проходу до інформації та функцій продукту [22].

Швидкість завантаження. Одним з правил UX-дизайну є покращення для швидкого завантаження, навіть на пристроях з малими можливостями [22]. Це включає правильне використання картинок, відео й інших медіа-елементів, щоб вони не впливали погано на швидкість робіт застосунка [20].

Слідування цим правилам та крокам в створенні UX/UI-дизайну допоможе створити успішний мобільний застосунок-портфоліо, який буде не тільки красивим, але й зручним для юзерів.

За дослідженням Codflux LLC «*UI/UX Design Trends for 2025*» [23], головні тренди у UX/UI дизайні мобільних застосунків і сайтів такі:

Мінімалізм – обмежена палітра кольорів і чітка типографія зменшують візуальний шум, спрощуючи сприйняття і покращуючи досвід користувача. Як пише Л'юк Вроблевський у «*Mobile First*», мобільний дизайн вимагає мінімалізму через обмеження екранного простору [43].

Темні теми знижують навантаження на очі у поганому освітленні, підвищують стильність інтерфейсу та економлять енергію пристроїв. Джессі Джеймс Гаретт у «*The Elements of User Experience*» вказує на важливість комфортного середовища для користувача, яке темна тема допомагає створити [40].

Мікроінтеракції – анімовані елементи і зворотний зв'язок на дії користувача роблять досвід більш живим і залучають увагу. Як наголошує Ден Сеферін у «*Microinteractions*», навіть невеликі анімації можуть значно покращити емоційне сприйняття продукту [44].

Доповнена реальність (AR) дозволяє поєднувати цифровий контент з реальним світом, підвищуючи взаємодію і залучення користувачів. Дітер Шмальтштіг і Тобіас Холлерер у «*Augmented Reality: Principles and Practice*» відзначають, що AR створює нові рівні сприйняття і глибше залучення користувачів [45].

Інклюзивність – зростає увага до доступності інтерфейсів для людей з обмеженими можливостями. Важливі функції – налаштування шрифтів, кольорів і можливостей для різних потреб, що забезпечує рівний доступ до цифрових продуктів [23].

Регіна М. Гілберт у «*Inclusive Design for a Digital World*» підкреслює, що інклюзивний дизайн - це стратегія створення людських продуктів, що враховують різноманіття користувачів [46].

Голосові інтерфейси (VUI) стають популярними через безконтактну взаємодію. UXPin у «*Voice User Interface: Principles and Best Practices*» зазначає, що дизайн VUI враховує культурні та мовні особливості, а також різні тригери (голос, рух, місце), що дозволяє створювати персоналізовані і зручні інтерфейси [47].

Отже, UX/UI дизайн об'єднує візуальну складову (UI) і користувацький досвід (UX), забезпечуючи простоту, адаптивність і ефективність продукту. Сучасні принципи – мінімалізм, персоналізація, інтерактивність і технології ШІ – допомагають створювати конкурентоспроможні мобільні застосунки. Цей теоретичний аналіз стане основою для розробки концепції мобільного портфоліо для дизайнерів.

Висновки до розділу 1

Підсумовуючі дані з першого розділу, можна сказати, що у підрозділі 1.1 було показано значення портфоліо як важливого інструмента для самопрезентації дизайнера. Портфоліо не тільки виконує роль візуального резюме, але й формує професійну ідентичність митця. Було доведено, що хороше портфоліо повинно не лише демонструвати навички, а й передавати думки автора, його спосіб вирішення завдання, вміння спілкуватись. Особлива увага була приділена структурі послідовності та правильній візуальній подачі.

У частині 1.2 говориться про розвиток мобільних застосунків, як нового типу показу креативних проєктів. Аналіз змін у цифрових технологіях показав, що мобільні засоби є важливими для демонстрації дизайнерських рішень в сучасному світі.

Досліджували можливості змішаних, кросплатформених та нативних технологій створення, а також визначали вимоги до сучасного мобільного продукту: адаптивність, швидкість роботи, легкість навігації та доступність. Звернули увагу на важливість інтерактивного контенту і увагу на важливість інтерактивного контенту і доповненої реальності, як спосіб підвищити залученість користувачів.

В розділі 1.3 зроблено огляд важливих правил UX/UI дизайні, які є суттєвими при створенні якісного портфоліо. Проаналізовано ідеї провідних спеціалістів (зокрема, Д. Нормана, Дж. Гаретта та А. Волтера), які вказують важливість зрозумілих, простих та привабливих інтерфейсів.

Розглядали роль шрифтів, композицій, елементів доступності та візуальної ієрархії у створенні якісного досвіду користувача. Також звернули увагу на адаптацію дизайну до мобільних пристроїв і зручність використання для різних типів користувачів.

Таким чином, в цьому розділі було досліджено важливі теоретичні моменти, що стосується ролі портфоліо у робочій діяльності дизайнера, його цифрових форм і рис створення інтерейсів.

Теоретична основа підкріплена прикладами та думками відомих дослідників, дала надійний базис для подальшого практичного проєктування мобільного застосунку «DesignShowcase» в наступних частинах цієї кваліфікаційної роботи.

РОЗДІЛ 2

РІШЕННЯ ДО СТВОРЕННЯ ПОРТФОЛІО ДИЗАЙНЕРА

2.1 Популярні платформи для створення портфоліо

За змістом посібника Вергунова С. В., Морської О. О., Зінченко А. Г., Стоноги Д. В. *«Професійна презентація дизайнера»*, термін портфоліо дизайнера можна описати так: портфоліо дизайнера – це упорядкований набір візуальних матеріалів, що показує креативні уміння, професійний рівень, стиль та особистість автора. Це важливий спосіб самопрезентації, інструмент зв'язку з можливими клієнтами або роботодавцями, а також доказ здібності здійснювати дизайнерські ідеї в практичних проєктах [24].

Серед найбільш відомих місць для публікації портфоліо можна виділити такі:

Behance. Як зазначає С. Бельскі у своїй книзі *«Making Ideas Happen»*, Behance була створена як інструмент для презентації творчих робіт у глобальній спільноті дизайнерів, художників та ілюстраторів (Додаток Е) [25].

Behance пропонує ряд особливих переваг, що робить його чудовим вибором для створення портфоліо, а саме:

Орієнтуючись на творчу спільноту, Behance зроблений для професіоналів у мистецтві. Це місце, де ваші роботи можуть дивитись інші, потенційні клієнти та роботодавці.

Можливість взаємодії завдяки лайкам, підпискам та коментарям ви можете швидко стати частиною активної художньої групи, що допомагає збільшити видимість вашої роботи та створити новий зв'язок. Підтримує колаборації, спілкування з іншими спеціалістами допомагає рости професійним зв'язкам, ділитися досвідом і навіть шукати партнера для спільних проєктів.

Інтегрується з Adobe Creative Cloud. Behance управляє Adobe, що дає користувачам Creative Cloud багато переваг, такі як прямий зв'язок із програмами Adobe та оновлення проєктів у реальному часі.

Підтримуючи різні формати робіт Behance дозволяє показувати роботи в різних стилях, як картинки, відео, рухомі графіки та 3D-моделі. Це дає змогу дизайнерам і художникам показати свою творчість на кращому рівні.

Отже, Behance – це чудова платформа для створення портфолію, яка поєднує легкість використання, з'єднання з Adobe Creative Cloud, підтримку різних форматів робіт та активну взаємодію з творчою спільнотою. Вона не тільки дозволяє показати ваші вміння, але й допомагає розвитку професійної репутації, а також залученню нових клієнтів.

DevianArt є однією з найбільших груп для художників у світі, що робить його чудовим вибором для створення портфолію. Платформа має велику аудиторію, що об'єднує сотні тисяч користувачів з різних країн, це дає можливість показати свої роботи великій кількості людей. *DevianArt* підтримує різноманітний контент охоплюючи різні види творчості такі як: малюнки, цифрове мистецтво, фотографії та навіть літературні твори. Це дозволяє створити універсальне портфолію для художників всіх напрямків (Додаток Ж) [26].

Платформа є безкоштовна, що робить її доступною для всіх, хто хоче. Створення та ведення портфолію на *DevianArt* не вимагає грошей, що дає можливість новим людям і професіоналам просто почати свою діяльність у креативному середовищі. Крім того, художники можуть отримувати зворотний зв'язок через коментарі та обговорення своїх робіт, що сприяє вдосконаленню творчості та розвитку навичок.

Зокрема, тому що *DevianArt* є світовою групою робота з англійською або іншими іноземними мовами дає можливість розширити аудиторію і підвищити шанси на залучення клієнтів з різних країн; це важливий аспект для творчих професіоналів, які хочуть знайти нові шанси для співпраці чи продажу їх робіт.

Платформа Dribbble є головним місцем для дизайнерів та цифрових художників. Вона популярна серед фахівців у області цифрового дизайну (Додаток 3) [27].

Особливістю Dribbble є обмежений доступ до публікації – роботи можна показувати тільки за запрошенням від вже зареєстрованого користувача. Це створює групу з високим рівнем професіоналізму, де присутність служить певним підтвердженням здатності дизайнера [27].

Авторка Harris C. У своїй роботі «*Design recruiter portfolio tips*» вказує, що портфоліо, яке представлено на платформі Dribbble, має велику вагу в очах роботодавців, оскільки дозволяє миттєво оцінити стиль, технічний рівень та підхід дизайнера до візуальної комунікації. Як зазначає дизайнерка з кампанії Figma, добре структуроване портфоліо на Dribbble значно підвищує ймовірність успішного працевлаштування в індустрії цифрового дизайну [50].

Dribbble використовує формат «shots» - це короткі візуальні проекти або фрагменти робіт, які дозволяють дизайнерам показати свої навички у стислому, але виразному вигляді. Такий підхід сприяє швидкому ознайомленню потенційного клієнта або роботодавця з творчістю автора [51].

Платформа також активно використовується компаніями для пошуку спеціалістів у сферах UI/UX, брендингу, веб- і мобільного дизайну, оскільки пропонує розділ для кометування робіт, що сприяє зворотному зв'язку, обміну ідеями, натхненню та формуванню професійного середовища для розвитку дизайнерів [52].

Тож Dribbble є не тільки вітриною для дизайнерських робіт, а також важливим кар'єрним інструментом та джерелом натхнення у креативній індустрії.

ThemeForest. За даними огляду офіційного сайту **ThemeForest** зроблено висновок, що платформа пропонує тисячі шаблонів для найпопулярніших систем управління контентом (CMS), таких як WordPress, Joomla та Drupal. Ці шаблони

створені незалежними дизайнерами та розробниками з усього світу, що забезпечує широкий вибір стилів та функціональності (Додаток К) [28].

Платформа пропонує тисячі готових шаблонів, які зроблені для найпопулярніших CMS, зокрема WordPress, Joomla, Drupal та інші. Ці шаблони мають сучасний і привабливий вигляд, що дозволяє створити професійний образ в мережі без потреби у розробниках. ThemeForest призначений для новачків, а також досвідчених користувачів. Налаштування теми не вимагає глибоких знань програмування, бо більшість шаблонів має детальні інструкції та демо контент, що дуже спрощує процес запуску портфоліо або іншого типу сайту [28].

Отже, ThemeForest – це добрий засіб для дизайнерів, які бажають швидко і добре показати свої роботи. Використовуючи нові технології та креативні рішення.

Wix – це зручний конструктор сайтів, що дає багато можливостей для створення портфоліо різного рівня складності. Платформа має безліч шаблонів, придуманих для різних галузей. Wix пропонує простий інтерфейс і детальні інструкції, що робить його відмінним для новачків. У програму входять вбудовані інструменти: відеоуроки, SEO оптимізація, адаптивний дизайн та можливість додавання додаткових функцій через уже готові програми. Платформа підходить для створення блогів, сайту-візитки і повних портфоліо. Користувачі можуть змінювати вигляд на основі своїх вимог, бажань (Додаток Л) [34].

На завершення можна сказати, що сучасні веб-сайти для створення портфоліо, як Behance, DevianArt, Dribbble, ThemeForest та Wix дають дизайнерам і художникам широкий вибір шансів для показу своїх робіт. Кожен з цих сайтів має свій особливий плюс, що дозволяє пристосуватися до потреб різних користувачів від новачка до досвідчених професіоналів.

Behance та DevianArt чудово підходять для людей, які хочуть приєднатися до живої мистецької групи та налагодити робочі контакти, тоді як Dribbble має

високу конкуренцію серед дизайнерів через обмежений доступ і вибір. TheameForest допомагає швидко створювати професійні веб-сайти за допомогою готових шаблонів, особливо для портфоліо, а Wix залишається гнучким інструментом, який забезпечує простий у використанні інтерфейс, щоб створити портфоліо з адаптивним дизайном.

Усі ці платформи допомагають розвитку творчих людей, даючи їм змогу показати свої уміння, зв'язуватися з можливими клієнтами та роботодавцями.

Крім уже згаданих платформ, варто згадати ще одну – Cargo. Цей онлайн-сервіс менш популярний за Behance чи Dribbble, проте активно використовується в креативних колах. Особливо серед незалежних художників, ілюстраторів, фотографів та дизайнерів сучасного мистецтва. Cargo вирізняється особливою естетикою – він пропонує чистий, мінімалістичний інтерфейс, що дозволяє повністю зосередитися на візуальному контенті. Відсутність зайвих графічних елементів і нав'язливості структури сприяє глибшому сприйняттю творчих робіт, що особливо цінується у галузях, де візуальна мова є ключовою.

Одна з головних переваг Cargo полягає в гнучкості налаштувань. Платформа дає змогу змінювати структуру сторінок, редагувати шаблони, застосовувати власні стилі через HTML та CSS. Це дозволяє створювати унікальне портфоліо, яке буде не схожим на інші, що особливо важливо для дизайнерів, які прагнуть підкреслити свою індивідуальність та відмінність. Таким чином, Cargo поєднує технічну свободу з естетично продуманим базовим оформленням. Водночас для початківців доступна бібліотека шаблонів, завдяки яким процес створення сайту значно спрощується.

Окрім візуальної презентації, важливим інструментом є можливість інтеграції мультимедійного контенту. Cargo підтримує вставку відео з платформ Vimeo та YouTube, що дозволяє додавати до портфоліо відеоролики, анімації, презентації або записи робочого процесу. Це особливо актуально для дизайнерів, які спеціалізуються на motion-дизайні, відеоарті чи анімаційній графіці, де

важливу роль відіграє не лише статичне зображення, а й рух, звук і ритм. Завдяки цьому портфоліо стає живим, динамічним і здатним повноцінно передати атмосферу проєкту.

Окремо слід згадати, що Cargo пропонує можливість підключення власного домену, що надає роботам професійного вигляду. У поєднанні з власноруч розробленим дизайном сайту це створює враження повноцінного брендovanого простору, який відображає особистість автора. Крім того, для студентів та митців існує програма безкоштовного доступу до преміум-функцій, що робить Cargo доступним навіть на ранніх етапах кар'єри. Таким чином, платформа водночас є як інструментом представлення, так і навчання для тих, хто тільки починає свій шлях у сфері візуальних комунікацій.

У процесі дослідження було з'ясовано, що створення портфоліо – це не просто механічний процес збирання робіт, а окремий вид творчості. Це спосіб комунікації з потенційними клієнтами, колегами по галузі, викладачами або майбутніми роботодавцями. Структура, стилістика, логіка подачі, вибір платформ і технічні рішення – усе це формує образ дизайнера як спеціаліста. Добре продумане портфоліо не тільки показує вміння, але й демонструє мислення, професійний підхід та рівень візуальної культури.

Сучасне онлайн-портфоліо має відповідати кільком критеріям: бути візуально привабливим, зручним у навігації, адаптивним до різних пристороїв та зрозумілим для сприйняття. Важливо не лише, що показати, а й як це зробити. Ретельний підбір робіт, послідовність їх розташування, супровідні тексти, інтерактивні елементи – усе це впливає на загальне враження від сайту та сприйняття самого дизайнера. На відміну від друкованого портфоліо, онлайн-версія дає змогу постійно оновлювати контент, доповнювати його новими проєктами, що надзвичайно важливо для професіонала, який динамічно розвивається.

Аналіз вищезгаданих платформ – таких як Behance, Dribbble, DevianArt, ThemeForest, Wix і Cargo – показує, що кожна з них має свою унікальну роль у сфері представлення творчості. Behance підходить для широкої презентації серед професіоналів і клієнтів, Dribbble – для нішевої цифрової спільноти з високими вимогами до якості, ThemeForest дозволяє дизайнерам заробляти, продаючи свої розробки, а Wix пропонує простий шлях до створення персонального сайту без потреби програмування. У свою чергу Cargo – це платформа для тих, хто шукає естетичну гнучкість та хоче будувати свою присутність в інтернеті з урахуванням сучасних трендів візуального оформлення.

Для майбутнього графічного дизайнера, це дослідження буде не лише теоретичним завданням, а й практичним етапом усвідомлення власної стратегії розвитку. Після вивчення переваг та особливостей кожної платформи, були прийняті рішення поступово формувати власне онлайн-портфоліо, враховуючи не лише технічні, але й стильову відповідність творчій концепції.

Отже, грамотно оформлений візуальний профіль стане не лише способом самовираження, але й ефективним інструментом для налагодження професійних зв'язків, отримання нових замовлень та побудови кар'єри в дизайні. Онлайн-портфоліо – це візитна картка сучасного фахівця. Саме тому його створення має бути свідомим, послідовним і стратегічно продуманим кроком.

2.2. Функціонал дизайну та технологій мобільних застосунків-портфоліо

В цій частині розглядаються головні платформи для створення портфоліо, що пропонують різні функції для показу творчих робіт, а також їхній вигляд і технології, які забезпечують зручне спілкування з користувачем.

Функція Behance дає багато можливостей для показу проєктів у різних форматах як зображення, відео, анімації, 3D-моделі та інтерактивні елементи.

Користувачі можуть робити окремі проекти, об'єднувати їх у колекції, а також оформлювати портфоліо відповідно до свого стилю. Платформа допомагає живій взаємодії між користувачами, можна ставити вподобання, залишати коментарі та підписуватись на інших авторів і ділитися роботами. Також користувачі мають змогу переглядати кураторські добірки та стежити за трендами у сфері дизайну, фотографії, ілюстрації, UX/UI тощо.

Behance з'єднується з Adobe Creative Cloud, що робить легшим імпортування роботи з таких програм як Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects та інших прямо на платформи. Це значно спрощує процес публікації та оновлення контенту. Інтерфейс Behance зроблений в простому стилі, що виділяє роботи людей і зосереджується на візуальному змісті. Сервіс – це веб-застосунок, який використовує нові веб-технології, що дають швидке завантаження, підходить для різних пристроїв і має легку навігацію [30].

Робота платформи *DevianArt* дає змогу публікувати різні види контенту, від цифрових та звичайних малюнків до фото анімацій 3D-моделей і навіть літератури. Користувачі можуть створити свої галереї, групувати роботи за темами або стилями, а також брати участь у конкурсах й колективних ініціативах. DevianArt також має розвинуту систему спілкування через коменти, особисті меседжи, форуми та групи, що допомагає формуванню активної художньої громади.

Важливою частиною є функція «улюблене» – зберегти вподобані роботи, що дозволяє будувати візуальні набори інших авторів. Дизайн платформи має звичну структуру, з багатьма варіантами зміни профілю: користувачі можуть змінювати вигляд сторінки, використовувати фішки та робити особливий вигляд веб-застосунку, що має велику історію (з 2000 року), постійно оновлюється та підлаштовується до змін цифрового середовища. Платформа підтримує з'єднання з іншими сервісами, включаючи соціальні мережі та онлайн-магазини, що дозволяє художникам не лише показувати, а й продавати свої роботи [31].

Функція *Dribbble* зосереджується на показі коротких проєктів, де дизайнери можуть виставляти свої роботи. Це можуть бути картинки, рухомі зображення та інші візуальні речі. Платформа дає шанс отримати запрошення на роботу або співпрацю від інших учасників спільноти, що допомагає кар'єрі і зв'язкам.

Спілкування з іншими дизайнерами через коментарі, лайки й підписки є важливою частиною платформи, що дозволяє створити співпрацю і залучити увагу до своєї роботи. Це також дає змогу отримати відгук і активно реагувати на творчі думки інших користувачів. Дизайн *Dribbble* простий і сучасний – він сфокусований на красивості робіт, що підкреслює естетику проєктів представлених. Платформа зроблена як веб-застосунок, що націлений на дизайнерів і їхні вимоги, з акцентом на швидке завантаження та легкий досвід користувача, який забезпечує просту навігацію і доступ до змісту [32].

TheameForest – функції платформи для покупки та продажу готових шаблонів для портфоліо. *TheameForest* дозволяє швидко знайти підходящий дизайн для сайту без потреби в програмуванні. Платформа дає широкий вибір шаблонів, що включають різні стилі та функції, що дозволяє користувачам вибрати дизайн, який найкраще підходить їх потребам.

Незважаючи на те, що *TheameForest* не має свого творця для портфоліо, вона дає можливість змінювати готові зразки під потреби користувачів, що робить налаштування сайту швидким і легким. Технології, які є на платформі, особливо *WordPress* і інші відомі CMS (системи для управління контентом) шаблони для створення професійних веб-сайтів без потреби в програмуванні [33].

Функція платформи *Wix* дає змогу робити сайти всякої складності, в тому числі портфоліо, онлайн-магазини, блоги та інші види сайтів. Багато додатків на платформі дозволяє сильно розширити функцію зроблених сайтів. Дизайн *Wix* має великий вибір шаблонів з можливістю гнучкого налаштування, який допомагає підлаштувати сайт під вимоги користувача. Технології *Wix*

включають простий веб-конструктор, що дозволяє створювати професіно виглядаючі сайти, без необхідності мати технічні знання по програмуванню [29].

Тож, різні платформи для створення портфоліо дають можливості користувачам вибрати інструменти, що найкраще підходять їхнім мпотребам і рівню досвіду. Платформи такі як: Behanse, DevianArt, Dribble, TheameForest та Wix пропонують багато функцій для показу творчих робіт. Кожна з цих платформ має свої особливості: Behanse та DevianArt підтримують творчі групи надаючи шанс взаємодіяти між користувачами, а Dribble орієнтується на коротких візуально привабливих проєктах, що можуть залучити потенційних роботодавців. TheameForest хоч і не дає конструктор портфоліо, проте забезпечує великий вибір шаблонів для швидкого створення сайтів, Wix має пости інтерфейси з можливістю легкого налаштування без технічних знань.

Ці платформи дають зручне спілкування з користувачами через прості інтерфейси, великим вибором шаблонів і зв'язком із соціальними мережами та іншими інструментами. Вибір конкретної платформи залежить від вимог користувача, його рівня підготовки, а також мети створення портфоліо.

Окрім розглянутих платформ, важливо також враховувати індивідуальні потреби користувача, адже не всі шукають однакових рішень для представлення своїх робіт. Для новачків у сфері дизайну або мистецтва більше підійдуть платформи з простим інтерфейсом та мінімальними технічними висогами, як-от Wix чи Behanse. Ці сервіси дають змогу швидко запустити портфоліо без глибоких знань веб-розробки. Водночас досвідчені фахівці, які мають конкретні бачення оформлення або потребують додаткового функціоналу (наприклад, e-commerce чи SEO), більше оцінять TheameForest або розширені можливості DevianArt.

Ще одним аспектом є цільова аудиторія, на яку орієнтується користувач. Наприклад, якщо автор працює у сфері графічного дизайну, логотипів чи UX/UI, платформи Dribble або Behanse будуть доречними, оскільки там переважно

активні представники творчої індустрії, такі як арт-директори. Натомість ілюстратори або художники, які створюють авторські стилізовані малюнки, персонажів, фан-арт тощо, частіше обирають DevianArt, адже там активна сама така спільнота.

Важливим фактором є можливість зворотного зв'язку. Комунікація у форматі коментарів, лайків, підписок та особистих повідомлень дозволяє користувачам не лише ділитися творчістю, а й отримувати корисні поради, підтримку та навіть пропозиції щодо співпраці. Behanct і Dribbble особливо активні в цьому напрямку – завдяки великій кількості професіоналів, які не тільки оцінюють роботи, але й можуть запропонувати роботу чи фриланс-запит. Такі функції посилюють соціальний компонент і допомагають формувати навколо себе мережу контактів, що є важливим у креативних професіях.

Деякі користувачі звертають увагу й на можливість монетизації своїх робіт. DevianArt пропонує продаж принтів, цифрових копій або замовлень на пряму, що робить платформу привабливою для тих, хто хоче поєднувати творчу діяльність з прибутком. Подібні можливості дає й Wix – через підключення інтернет-магазину, продаж цифрових продуктів або товарів. Такий підхід дає змогу авторам розвивати особистий бренд та фінансово підтримувати свої проєкти.

Не менш важливою є адаптивність і доступність платформи на різних пристроях. Сучасні користувачі очікують, що сайт або портфоліо буде зручно переглядати не лише з комп'ютера, а й з телефону або планшета. Усі згадані платформи підтримують адаптивний дизайн або мають мобільні версії, що дозволяє користувачам безперешкодно керувати своїм контентом незалежно від пристрою. Наприклад, на Wix є спеціальний редактор для мобільної версії сайту, а Behance і Dribbble мають зручні мобільні застосунки для постійного зв'язку з аудиторією.

Також слід врахувати технічні аспекти платформи, такі як швидкість завантаження сторінок, SEO-оптимізація та безпека даних. Платформи як

TheameForest дозволяють користувачам обирати шаблони, що вже оптимізовані під SEO та мобільні пристрої, що значно полегшує просування сайту в інтернеті. WIX, у свою чергу, має вбудовані інструменти для аналітики та покращення видимості в пошукових системах, що особливо актуально для тих, хто планує професійно розвивати власний бренд.

Ще одним аспектом, який варто врахувати під час вибору платформи для створення портфоліо, є підтримка мультимедійного контенту. Сучасне портфоліо вже давно перестало бути простою галереєю зображень – все частіше автори включають у свої роботи відео, анімації. Інтерактивні елементи 3D-моделі або навіть презентації. Behance, наприклад, дозволяє інтегрувати відео з YouTube або Vimeo, що дає змогу дизайнерам показати не лише кінцевий результат, а й процес створення.

Значну роль у формуванні якісного портфоліо відіграє структура та навігація. Занадто складне меню або перевантажений інтерфейс можуть відштовхнути глядача, навіть якщо самі роботи на високому рівні. Тому багато платформ – зокрема Wix і TheameForest – акцентують увагу на простоті та логіці побудови сторінки. Важливо, щоб користувач міг швидко знайти потрібну інформацію: категорії проєктів, контактну форму, опис послуг або резюме. Крім того, вдале структурування покращує сприйняття портфоліо з боку потенційних замовників або роботодавців.

Крім того, важливу роль відіграє аналітика і статистика. Багато сучасних платформ дають змогу відслідковувати, скільки людей переглянули портфоліо, які сторінки найчастіше відвідують, з яких джерел переходять. Ці дані допомагають покращувати структуру сайту, додавати найпопулярніші типи контенту і оптимізувати загальну стратегію онлайн-присутності. Наприклад, у Wix є власна панель аналітики, а також підтримка інтеграції з Google Analytics. Це дозволяє креативним спеціалістам діяти не на вмання, а з урахуванням поведінки відвідувачів.

Нарешті, варто згадати про розвиток спільнот та участь у тематичних ініціативах. Деякі платформи – зокрема Behance і DeviantArt – регулярно проводять конкурси, куровані добірки, виклики (challenges), де користувачі можуть показати свої навички в межах певної теми або техніки. Це не тільки стимулює творчість, а й дає додаткову видимість проектам. Участь у таких ініціативах може бути важливою частиною професійного розвитку, особливо на ранніх етапах кар’єри.

Отже, платформи для створення портфоліо відіграють ключову роль у просуванні творчих професіоналів у цифровому середовищі. Кожен сервіс має свої особливості та функціональні можливості, які дозволяють адаптувати презентацію робіт під індивідуальні потреби користувача. Behance, DevianArt, Dribbble, TheameForest та Wix пропонують інструменти, що охоплюють як візуальну подачу, так і технічні рішення для створення якісного портфоліо. Вибір конкретної платформи залежить від цілей автора, формату робіт, рівня технічної підготовки та бажаної аудиторії. Успішне портфоліо – це не лише набір робіт, а й спосіб комунікації з глядачем, побудови власного бренду та розвитку професійної кар’єри в онлайн-просторі.

2.3 Функціональні вимоги до розробки персонального застосунку для створення портфоліо «DesignShowCase»

Для гарної роботи мобільного застосунку «DesignShowCase» було вказано кілька функцій, які включають кілька функцій, які включають як технічну частину, так і зручність для користувача. Головна мета – дати дизайнерам легкий інструмент для організації, показу та просування свого креативного портфоліо.

Функціональні вимоги формувалися на основі:

- результатів UX-дослідження;
- аналізу конкурентних застосунків;

- потреб до мобільних екранів за правилами пристосованості, досяжності та зв'язку;
 - технічних частин виконання, що вказані у підрозділи 3.3;
 - зроблених зразків інтерфейсу (рис. 3.1-3.4) та макетів для застосунка.
- Згідно з цього було сформовано основні функціональні модулі та їх опис, які описано нижче.

1. Реєстрація та авторизація

- Можливість зробити акаунт через електронну пошту або номр телефону з перевіркою.
- Перевірка введених даних (перевірка формату, довжини пароля та інше).
- Вхід до системи для зареєстрованих юзерів з шансом «запам'ятати мене».
- Захист коду через хешування (bcrypt), SSL з'єднання для обміну даними.

2. Головна сторінка користувача

- Легка навігація з доступом до головних частин: «Мої роботи», «Додати нову роботу», «Аналітика», «Профіль».
- Яскрава вітрина нових робіт, фільтр за видами (графіка, малюнок, UX/UI, маркування тощо).
- З'єднана панель пошуку з фільтрами для назви, дати та тегам.

3. Створення та керування портфоліо

- Додавання нових планів з вказанням імені, опису, групи, дати створення.
- Завантаження картинок, кліпів та інших видів контенту (включаючи інтерактивні прототипи у майбутнє).
- Можливість запуску попереднього погляду, змінювання, знищення, копіювання робіт.
- Організація робіт у колекції або альбоми.

4. Персональний профіль

- Виведення аватара, імені, контактної інформації, короткої біографії.

- Редагування особистих даних та зміна паролю.
- Показ кількості переглядів, збережених проєктів, підписників.

5. Взаємодія з іншими користувачами

- Система лайків та коментарів під проєктами.
- Зберігати у «обране» для перегляду згодом.
- Підписка на інших творців, стрічка новин за підписками.

6. Аналітика та перегляди

- Підрахунок числа переглядів кожного проєкту.
- Побудова графіків активності за день, тиждень, місяць.
- Можливість бачити відомі роботи за фільтрами.

7. Додаткові функції

- Темна/світла тема інтерфейсу.
- Багатомовна підтримка (у майбутніх оновленнях).
- Повідомлення про активність (нові лайки, коментарі, перегляди).
- Експорт портфоліо у PDF або відправлення прямого посилання на проєкт.

8. Технічна архітектура

- Використано Figma для створення інтерфейсу.
- Виконання на платформі (наприклад, Flutter або React Native).
- Використання Firebase чи схожої бази даних для зберігання інформації користувачів та мультимедіа.
- Забезпечення підлаштування для смартфонів з різними екранами.

Отже, вимоги до програми «DesignShowCase» дуже добре продумані та охоплюють всі важливі частини, що потрібні для створення зручного, інформаційного і привабливого інструменту для дизайнерів. Беручи до уваги вимоги сучасного UX/UI дизайну, а також тренди мобільної розробки, в програмі є механізми персоналізації, соціальної взаємодії, зручна навігація і розширена аналітика.

Такий підхід дає змогу показати не тільки основну демонстрацію робіт, а й створити активну громаду, де дизайнери можуть просувати себе, дивитися на відгуки людей та покращувати свої портфоліо. «DesignShowCase» не має обмежень лише з функціями перегляду – він орієнтований на розвиток професійної присутності митця у цифровому світі. У майбутньому планується зв'язок з відомим платформами (Behance, Dribbble), що значно підвищить користь і масштаб використання застосунку.

Висновки до розділу 2

У другому розділі кваліфікаційної роботи було зроблено прикладне дослідження щодо способів створення персонального дизайнерського портфоліо у вигляді мобільного застосунку, а також проаналізовано функціональні, технологічні та візуальні особливості його реалізації.

У розділі 2.1 говориться про найпопулярніші сучасні платформи для створення онлайн-портфоліо. Проведено їх порівняння за зручністю, гнучкістю, рівнем персоналізації та доступ до аналітики. Визначено, що хоч такі сервіси, як Behance, Dribbble і Wix дають базові можливості для показу робіт, вони мають певні обмеження у гнучкості інтерфейсу й персоналізовані підходи, що стало причиною для створення власного рішення.

У розділі 2.2 зроблено огляд знарядь і технологій, що застосовуються у створенні мобільних портфоліо. Особливу увагу звернено на UX/UI-варіанти, що формують легкість використання застосунку, та новітнім мовам програмування (Dart/Flutter, Kotlin, Swift), які дають стабільність і адаптивність роботи програми. Також виявлено, що впровадження функцій коментування, збереження робіт та перегляду аналітики, значно підвищує інтерес користувачів.

У розділі 2.3 були створені чіткі вимоги до програми «DesignShowCase». Зокрема, вказані головні частини: реєстрація, основна сторінка з робочою

стрічкою, частина «Мої портфоліо» з можливістю додати, редагувати та групувати вміст, а також модуль аналітики, профіль користувача і функції зв'язку з іншими користувачами. Акцент зроблено на мобільності, інтуїтивній навігації, адаптивному дизайну і можливості розширення функцій у майбутньому.

Отже, у другій частині з'явилось докладне уявлення про технічну структуру, принципи роботи та основні потреби до мобільного застосунку «DesignShowCase». Це дало змогу створити міцну базу для втілення власного стилю програми, яка не тільки показує портфоліо, а й робить повноцінну цифрову платформу для професійної демонстрації дизайнера в образній сфері.

РОЗДІЛ 3

ПРОЄКТУВАННЯ ТА КОНЦЕПЦІЯ РОЗРОБКИ ЗАСТОСУНКУ «DESIGNSHOWCASE»

3.1 Розробка концепції застосунку для створення портфоліо «DesignShowcase»

Розробка мобільного застосунку «DesignShowCase» має мету створити просту, гнучку та корисну цифрову платформу для показування портфоліо дизайнерів. Застосунок призначений для професіоналів в області графічного, веб, продуктового та UX/UI дизайну, яким важливо зручно показувати свої роботи; аналізувати взаємодії з аудиторією і підтримувати свій стиль у цифровому світі.

Основна ідея та цільова аудиторія:

Основна думка застосунку – це з'єднання легкості показу можливостей з простотою користування. Люди, для яких він призначений – молоді дизайнери, фрілансери, студенти профільних професій і також досвідчені фахівці, які хочуть мати мобільний засіб для демонстрації свого портфоліо на зустрічах, співбесідах або конкурсах.

Розглянемо функціональну структуру застосунку:

1. Головний екран

Головна сторінка застосунку містить:

- Пошукову панель для швидкого доступу до галерей;
- Категорії контенту (галереї, нові роботи, аналітика переглядів);
- Рекомендовані секції: «Профіль користувача», «Розробка прототипу»;
- Швидкий доступ до особистого кабінету (іконка з логотипом користувача).

Головний екран виглядає як сітка, із достатнім простором між частинами застосунку, що допомагає в легкості використання.

2. Екран входу та реєстрації

Інтерфейс для входу включає використання електронної пошти або телефона. Форма для реєстрації більша – має місце для імені користувача, адреси Gmail, створення пароля, а також обов’язкового погодження з умовами користування.

Звернено особливу увагу на відмінність кнопок («Повернутися», «Зареєструватися»), що дає ясну візуальну ієрархію дій.

3. Мої портфоліо

У цьому розділі користувач може:

- Створювати нові альбоми/проекти;
- Завантажувати зображення, додавати описи;
- Редагувати або видаляти існуючі елементи.

Шаблон портфоліо зроблено у вигляді вертикальної стрічки з інтерактивними маленькими картинками.

4. Мій профіль

Розділ профілю дозволяє керувати особистими даними, такими як біографія, логотип дизайнера і контактна інформація. Це допомагає не лише показати проекти, а й створити цілий цифровий образ автора.

5. Аналітика

Новим способом є введення модуля «Статистика взаємодії», що дозволяє:

- Бачити кількість переглядів і вподобань;
- Визначити найпопулярніші проекти;
- Вивчати активність аудиторії за періодами часу.

Такий спосіб підвищує дієвість створення особистого іміджу та дає шанс змінити зміст в залежності від смаків цільової групи.

Візуальна концепція

Загальний вигляд інтерфейсу оформлений в простому стилі з градієнтним фоном (світло-блакитні кольори), що дає відчуття легкості та простору.

Головний логотип (буква «D» в колі) також служить як іконка профілю, посилюючи ідентичність користувача.

Шрифтні рішення легкі та нові, з увагою на заголовках. Частини взаємодії мають округлену форму, що візуально пом'якшує інтерфейс і створює позитивне емоційне сприйняття (рис 3.1.).

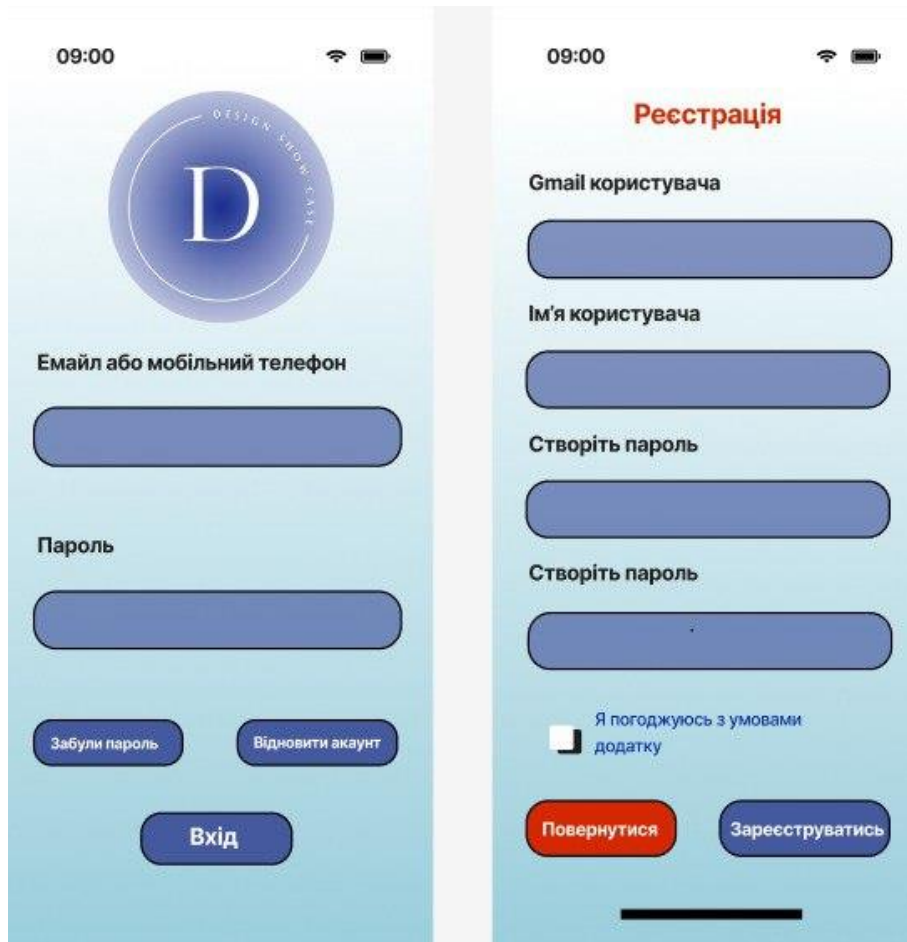


Рис. 3.1. Прототип сторінок реєстрації

Технологічне обґрунтування

Для створення рисунків інтерфейсу та показу головних екранів було використано Figma, нове програмне забезпечення для дизайну UI/UX, що підтримує спільну роботу, прототипування, виготовлення інтерактивних зв'язків і гнучкої верстки. Figma дає змогу швидко вносити поправки, перевіряти логіку

користувацьких сценаріїв та ясно показувати результат замовнику або команді розробок.

Завдяки гнучкості цього інструменту були створені екрани для основних частин застосунку: екран входу, реєстрації, головна сторінка, розділу «Мої портфоліо», «Профіль» і «Аналітика». Візуальна частина проєкту була розроблена з дотриманням принципів юзабіліті, типографіки та візуальної ієрархії, що допомагає зручній навігації і позитивним користувацьким досвідом.

Таким чином, у результаті створення ідеї мобільного додатку «DesignShowCase» була зроблена видима модель інтерфейсу, що відповідає новим вимогам до роботи, пристосування та вигляду. Ідея застосунку охоплює весь спектр взаємодії користувача; від реєстрації та входу до перегляду й управління своїм портфоліо, особистими даними, а також аналітикою переглядів.

Особливу увагу звернули на логіку побудови інтерфейсу, шрифтах, кольоровому рішенню та доступності. Головним інструментом для виконання дизайну став сервіс Figma, що дав можливість легко робити макети, інтерактивне моделювання та тестування зручності навігації. Завдяки Figma вдалося швидко створювати основні екрани, адаптувати їх до мобільного виду, і отримати цілісний візуальний стиль.

Таким чином, проєкт «DesignShowCase» демонструє ефективне поєднання креативного підходу до дизайну з практичними інструментами цифрового моделювання, що може бути основою для подальшої технічної реалізації повноцінного застосунку.

3.2 Проєктування інтерфейсу

Загальні принципи проєктування:

На стадії створення вигляду мобільного застосунку «DesignShowCase» були вказані головні вимоги до побудови, зручності користування, стилю та доступу.

Вигляд повинен бути зрозумілим, інтуїтивним і підходити для мобільних гаджетів, щоб задовольнити потреби новачків-дизайнерів і досвідчених спеціалістів, які хочуть добре показати своє портфоліо.

Проектування базувалося на принципах:

- юзабіліті (зручність користування);
- візуальної ієрархії (розміщення елементів за важливістю);
- адаптивності (підлаштування до розміру екрана);
- послідовності (уніфікація кольорів, шрифтів, форм кнопок).

Структура інтерфейсу

Інтерфейс умовно ділиться на кілька логічних частин.

1. Екран авторизації та реєстрації

Ці дисплеї створені для легкого входу нових та старих користувачів. Вони мають місця для введення електронної пошти (або телефону), пароля і кнопки для підтвердження дії. У формі реєстрації також є підтвердження згоди з умовами використання, що відповідає правилам цифрової етики.

2. Головна сторінка

На головному екрані користувач бачить (рис. 3.2.):

- Пошуковий рядок для галерей;
- Групи вмісту у вигляді значків («Галереї та альбоми», «Нові роботи», «Аналітика переглядів»);
- Персональні добірки з профілю;
- Навігаційне меню з іконками внизу екрана (домашня сторінка, аналітика, додавання проєкту, улюблене, профіль).

Такий підхід до структури робить простим знайти все в додатку, навіть при використанні вперше.



Рис. 3.2. Прототип дизайну головної сторінки додатку

3. Мої портфоліо

У частині «Мої портфоліо» видно завантажені роботи користувача у вигляді сітки або стрічки з маленькими картинками. Натискаючи на кожен елемент, користувач може бачити деталі проєкту, змінювати інформацію або додавати новий зміст (рис. 3.3.).

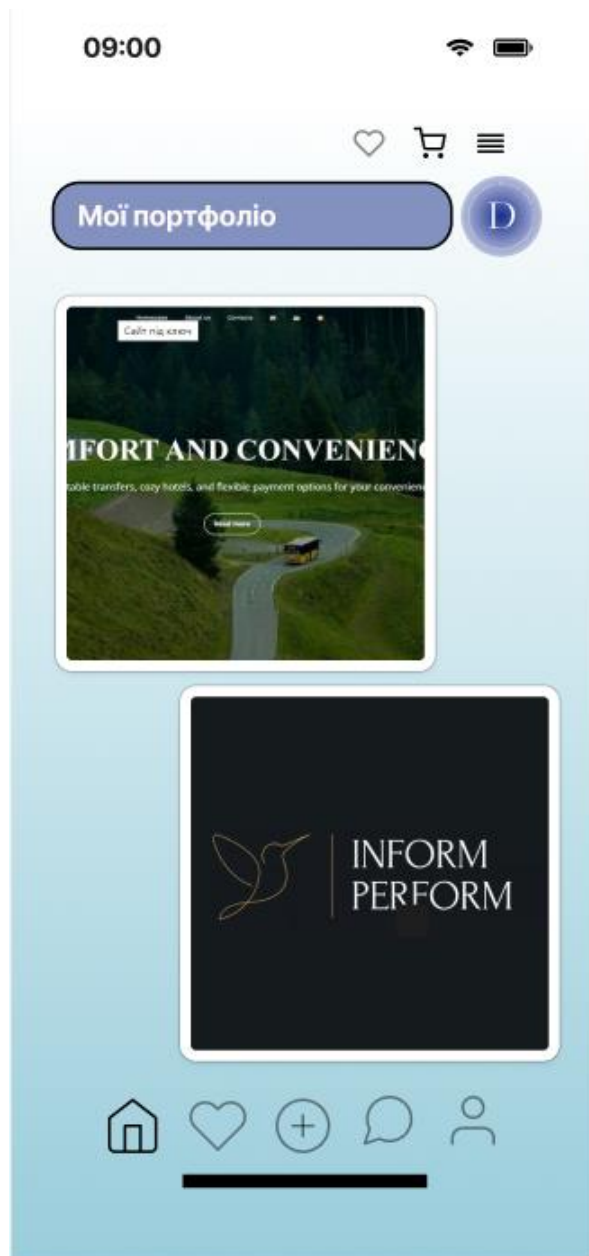


Рис. 3.3. Прототип дизайну сторінки частини «Мої портфоліо»

4. Профіль користувача

Профіль включає такі блоки:

- Персональні дані;
- Біографія;
- Логотипи;

- Контактна інформація.

Дизайн зроблено в одному стилі, що створює у користувача хороше враження про застосунок і підсилює відчуття цілості бренду. Прототип сторінки представлено на рисунку 3.4.



Рис. 3.4. Прототип дизайну сторінки частини «Мій профіль»

5. Розділ аналітики

Аналітичний блок має статистику переглядів проєктів, динаміку популярності, активність користувачів тощо. Усі дані показані у вигляді (як у Instagram Insights), що робить інформацію ясною навіть для нових користувачів (рис. 3.5).

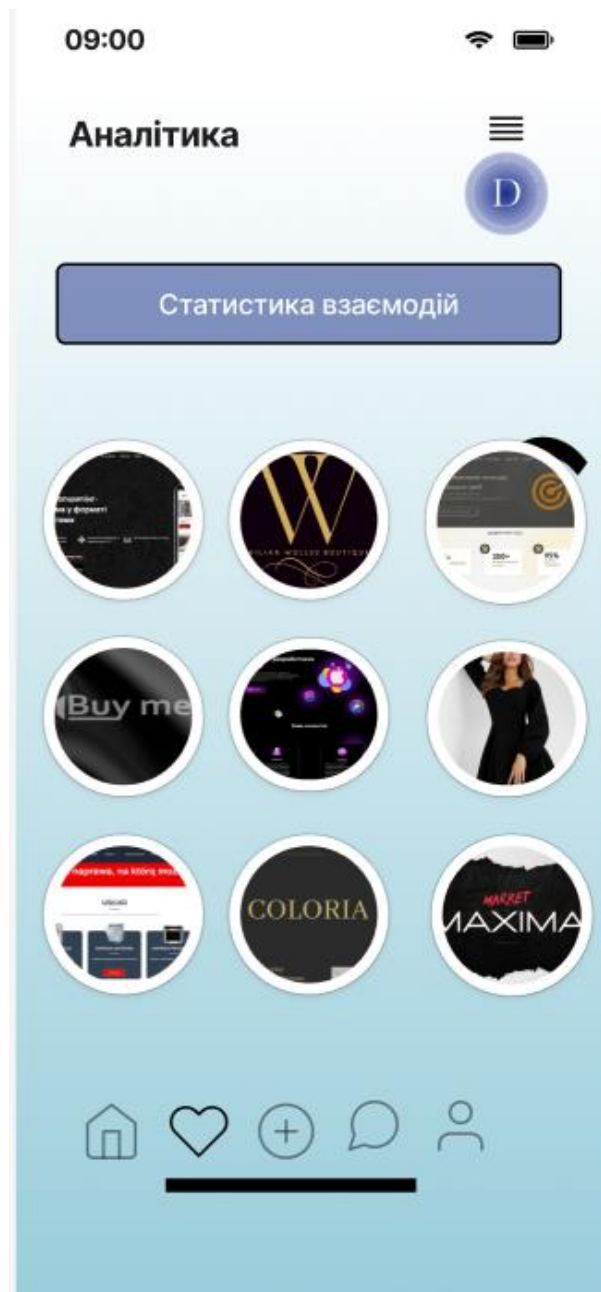


Рис. 3.5. Прототип дизайну сторінки частини «Аналітика»

Візуальна стилістика

В інтерфейсі є градієнтний фон у спокійних блакитних кольорах, що створює відчуття легкості та простору. Усі частини (поля введення, кнопки, значки) мають круглі форми та рівні проміжки, що дає зручність для очей і стабільне враження.

Типографіка легка й нова: є контраст між заголовками та текстом, що робить читання простішим. Кольори кнопок («Вхід», «Зареєструватися», «Повернутися») підходять для призначення: синій для підтвердження, червоний – для повернення або скасування дії.

Технічна реалізація інтерфейсу

Для проектування інтерфейсу було використано професійний інструмент Figma, що дає змогу створювати інтерактивні прототипи, компоненти та гнучкі макети. Завдяки Figma були зроблені хороші екрани всіх основних частин, включно з навігацією, інтерактивними кнопками та демонстраційними сторінками з прикладами робіт. Також цей інструмент дозволив врахувати всі умови до адаптивного дизайну й уніфікації елементів.

Отже, у результаті проектування інтерфейсу мобільного застосунку «DesignShowCase» було реалізовано комплексне середовище, орієнтоване на зручність, інтуїтивність і сучасну візуальну естетику. Інтерфейс створений з дотриманням основних принципів дизайну, таких як зручність, візуальна структура, логічний порядок та адаптація до різних видів пристроїв. Це забезпечує зручне використання застосунку як для новачків, так і для досвідчених дизайнерів.

Одна з сильних сторін проекту – чітка структура екранів: від стартової сторінки із авторизацією до головного меню, профілю користувача та частини аналітики. Особливу увагу звернуто на зручність – всі елементи мають зручне місце, зрозумілі картинки і логічне пересування, що створює хороший досвід для користувачів.

Інтерфейс зроблений в одному стилі: використані градієнтні кольори, м'які форми, сучасні шрифти та візуальні акценти, що створюють атмосферу професійності і довіри. Також важливо, що під час розробки були враховані потреби користувачів у легкому додаванні контенту, гнучкому редагуванні портфоліо та перегляді статистики взаємодії.

Технічна реалізація робилася за допомогою Figma, що дало можливість добре побудувати пробний варіант, опрацювати логіку інтерфейсу, перевірити сценарії взаємодій та створити зручну структуру. Інструмент Figma також дозволив об'єднати частини інтерфейсу, швидше зробити дизайн і забезпечити легку інтеграцію у майбутній розробці.

В цілому, спроектований інтерфейс «DesignShowCase» показує високу відповідність сучасним вимогам до цифрових продуктів та має потенціал для масштабування, інтеграції з вебсервісами (наприклад, Behance, Dribbble) та подальшого доповнення функціоналом соціальної взаємодії.

3.3. Можлива технічна реалізація застосунку «DesignShowcase»

Розробка мобільного застосунку «DesignShowCase» передбачає створення рішення, яке працює на різних платформах, щоб користувачі Android і iOS могли легко ним користуватись. Беручи до уваги структуру, функції та вигляд інтерфейсу, можна реалізувати проєкт за допомогою сучасних технологій, що підтримують адаптивність, швидкість роботи та масштабованість.

1. Архітектура застосунку

Архітектура застосунку може базуватися на трирівневій моделі:

- **Frontend (клієнтська частина)** — може бути створена за допомогою React Native або Flutter для підтримки мобільних платформ з єдиною кодовою базою.

- **Backend (серверна частина)** — обробка даних, підтвердження користувачів, збереження інформації про юзерів. Реалізується на основі Node.js + Express або Firebase як готове рішення для сервера.

- **Database (база даних)** — зберігання профілів користувачів, проєктів і медійного контенту. Найкращим вибором є Cloud Firestore або MongoDB.

2. Основні інструменти та сервіси

- **Figma** — для створення макетів UI/UX, прототипів, перевірки логіки користувацьких сценаріїв. У цьому середовищі реалізовано всі екрани інтерфейсу: авторизація, реєстрація, головна сторінка, портфоліо, аналітика, профіль.

- **Firebase Authentication** — готове рішення для реєстрації, входу користувачів та зберігання сесій.

- **Firebase Storage або Amazon S3** — для зберігання зображень, логотипів і графічного вмісту портфоліо.

- **Google Analytics for Firebase** — для аналізу функцій огляду і взаємодії, що відображаються у частині «Аналітика».

- **Push-повідомлення** — реалізується через Firebase Cloud Messaging або OneSignal для надсилання нагадувань і оновлень користувачеві.

3. Технічна логіка екранів

1. Екран входу та реєстрації

- Перевірка формату електронної пошти.
- Зберігання юзера в базі даних при реєстрації.
- Захист паролів (хешування).
- Повідомлення про помилки та успішну авторизацію.

2. Головна сторінка

- Динамічне підвантаження контенту з бази.
- Візуалізація категорій, кнопок, пошуку.

- Пошук робиться через запити до бази з фільтрацією по тегах або назвою проєкту.

3. Мої портфоліо

- Виведення завантажених користувачем картинок із бази.
- Змога додати опис, дату, категорію, змінювати або видаляти проєкти.

4. Профіль

- Редагування персональних даних.
- Вивід логотипів, контактної інформації. Жваве узгодження з профілем користувача.

5. Аналітика

- Отримати дані через аналізний модуль.
- Показ переглядів, дій за днями або тижнями.

4. Безпека та захист даних

Для забезпечення надійності додатку передбачено:

- Підтвердження користувачів через безпечний API.
- Кодування важливих даних (наприклад, ключів) із використанням новітніх способів (bcrypt або SHA256).

- Обмеження доступу до функцій за роллю користувача (автор, гість).

5. Потенціал подальшого розвитку

Можливі вектори розширення функціоналу:

- З'єднання з відомими майданчиками (Behance, Dribbble).
- Можливість коментування та оцінювання робіт.
- Додання тем оформлення (світла/темна тема).
- Введення системи оцінок для портфоліо.
- Підтримка web-версії застосунку для браузерів.

Отже, запропонована технічна реалізація мобільного застосунку «DesignShowCase» базується на новітніх технологіях і принципах розробки

міжплатформених програм. Основна мета — забезпечити баланс між зручністю користування, швидкістю застосунку та простотою у підтримці й масштабуванні.

Модель архітектури з чітким поділом на клієнтську, серверну частини та базу даних дає змогу незалежно оновлювати окремі частини системи, впроваджувати нові функції й адаптувати продукт до потреб користувача.

Використання Figma як головного інструменту для створення макетів UI/UX дало змогу значно полегшити етапи планування, візуалізації та перевірки сценаріїв взаємодій. Макети, створені у Figma, стали основою для технічної реалізації інтерфейсу та забезпечили ефективну взаємодію між дизайнером і розробником.

Пропонована реалізація включає:

- безпечний вхід і управління користувачами;
- зберігання контенту в хмарному сховищі;
- динамічне оновлення портфоліо в реальному часі;
- об'єднання даних для збору статистики й покращення показу проєктів.

Особливо важливим є модуль аналітики, що дозволяє користувачеві відстежувати якість показів, переглядати вподобання та використовувати ці дані для покращення змісту. Це відкриває перспективи створення не лише портфоліо, а й особистого бренду дизайнера у цифровому середовищі.

У довгостроковій перспективі застосунок має потенціал для:

- додавання соціальних функцій (коментарі, вподобання, репости);
- запуску web-версії;
- монетизації через преміум-функції або інтеграцію з ринками дизайнерських послуг;
- використання в професійному та освітньому середовищі (курси, школи дизайну, конкурси).

У цілому, технічна реалізація «DesignShowCase» демонструє сучасний підхід до створення цифрових рішень у сфері дизайну й може стати надійною платформою для демонстрації творчих досягнень, розвитку цифрової ідентичності та взаємодії з професійною спільнотою.

Висновки до розділу 3

У третьому розділі кваліфікаційної роботи досліджено повний шлях створення та впровадження мобільного застосунку «DesignShowCase» — від ідеї до побудови інтерфейсу й технічних деталей для реалізації. Розділ поділено на три основні етапи: розробка концепції застосунку, проектування інтерфейсу в Figma та обговорення можливостей його реалізації.

У розділі 3.1 представлено ідею мобільного застосунку, що орієнтований на дизайнерів, які бажають ефективно презентувати свої портфоліо. Визначено основні складові: особистий кабінет користувача, завантаження робіт, перегляд аналітики, галереї інших користувачів, зворотний зв'язок та налаштування. Увагу зосереджено на створенні зручного UX як для дизайнерів, так і для потенційних клієнтів.

У розділі 3.2 детально описано процес створення інтерфейсу застосунку в Figma. Було розроблено моделі основних екранів: входу, реєстрації, головної сторінки, перегляду портфоліо, профілю користувача та аналітики. Усі елементи інтерфейсу створено з урахуванням принципів юзабіліті, читабельності та візуальної ієрархії. Окрему увагу приділено адаптивності екранів до різних розмірів мобільних пристроїв, а також збереженню стилістичної цілісності.

У розділі 3.3 розглянуто можливості реалізації застосунку. З'ясовано, що для ефективного створення та подальшого розвитку MVP (мінімально життєздатного продукту) доцільно використовувати такі інструменти: Figma — для створення макетів та шаблонів; Flutter або React Native — для кросплатформної розробки;

Firebase — як бекенд-рішення для автентифікації, бази даних та аналітики. Приблизно окреслено структуру програмної реалізації, включаючи модульну побудову з використанням REST API або інтеграцією із зовнішніми сервісами.

Загалом, третій розділ демонструє вміння поєднувати творчі ідеї з сучасними інструментами для створення ефективного цифрового продукту. Робота охоплює всі етапи створення застосунку — від ідеї до технічної реалізації — і підтверджує готовність вирішувати завдання сучасного UX/UI-дизайну в мобільному середовищі.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Отже, кваліфікаційна робота на тему «Розробка інтерфейсу застосунку-портфоліо для дизайнера» є цілісним дослідженням поєднання сучасного мобільного застосунку для цифрового показу дизайнерських робіт. У тексті охоплюються основи, аналіз ринку та створення дизайну інтерфейсу, а також розгляд можливостей технічної реалізації. Результатом роботи стала головна мета — створити концепцію застосунку, що зручний у користуванні, актуальний у принципах UI/UX-дизайну і має високий рівень візуальної якості, необхідний для показу портфоліо у креативній індустрії.

У першому розділі було досліджено поняття інтерфейсу як елемента візуального спілкування з цифровим продуктом, розкрито основи користувацького досвіду (UX) та дизайну інтерфейсів (UI). Розглянуто історію розвитку UI-дизайну, головні правила створення інтерфейсів, типові помилки й ефективні практики. Також наведено приклади успішних рішень у мобільних застосунках. Зроблено порівняльний огляд існуючих застосунків для портфоліо, визначено сильні та слабкі сторони конкурентів, що дозволило виявити важливі тренди — мінімалізм, функціональна чіткість, візуальна адаптивність і персоналізація.

У другому розділі розглянуто прості та практичні причини для створення власного застосунку. Було визначено цільову групу продукту, її основні потреби, цифрову поведінку та очікування. Проведено вибір і пояснення інструментів для розробки (особливо, Figma як середовище для створення макетів), проаналізовано сучасні тренди мобільного дизайну, з'ясовано стилістичне напрямлення проєкту. Створена логічна структура інтерфейсу, включно з головними модулями: профіль, портфоліо, статистика, налаштування, пошук тощо. На основі цих даних було сформовано чіткий план реалізації макетів інтерфейсу та вимоги до його функціонування.

У третьому розділі описано можливу реалізацію практичного проекту. В межах підпунктів була розроблена візуальна ідея мобільного застосунку «DesignShowCase», що включає низку екранів: авторизація, реєстрація, головна сторінка, перегляд портфоліо, профіль користувача, аналітика. Усі макети створено у Figma з урахуванням принципів юзабіліті, контрастності, адаптивності, модульної сітки та типографіки. Також було сформовано бачення технічної реалізації застосунку — описано можливу архітектуру, рекомендовані технології для створення MVP-рішення, варіанти зберігання контенту, засоби автентифікації користувачів і потенціал розширення функцій. Результатом розділу стало обґрунтування технічної доцільності реалізації застосунку в умовах сучасного ринкового середовища.

Таким чином, задуманий дизайн інтерфейсу мобільного застосунку для дизайнерів відповідає сучасним вимогам цифрового середовища, підкреслює професійність і демонструє можливість поєднати творче мислення з технічним аналізом. Ця робота має практичну цінність як приклад повного циклу проєктування інтерфейсу — від дослідження ідеї до формування інтерактивного дизайну — і може бути використана як основа для подальшої розробки реального цифрового продукту у сфері креативного бізнесу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Barnes C., Wragg N., Fisher E., Tyagi S., de Kruiff A. Portfolio Literacy and the Transition to Work for Graphic Design Graduates // Міжнародний журнал мистецької та дизайнерської освіти. - 2022. - Т. 41, № 1. - С. 85 - 97
2. Califa J. Rethinking the Interaction Design Portfolio. Презентація на slideshare. URL: <https://www.slideshare.net/slideshow/rethinking-the-interaction-design-portfolio/18018094> (дата звернення: 10.03.2025)
3. Blurb. (n.d.). *A Guide to Creative Portfolios*. URL: <https://www.blurb.com/the-ultimate-portfolio-handbook> (date of access: 10.03.2025)
4. Як скласти портфоліо для Product Design: поради від експертів, Neoversity Blog – 2025. URL: <https://neoversity.com.ua/blog/yak-sklasti-portfolio-dlya-product-design-poradi-vid-ekspertiv> (дата звернення: 10.03.2025)
5. Linton H. Portfolio Design 4th Edition – WW Norton, 2012. – 224 с.
6. Yarmolchyk M., Yarmolchyk O. Use of Mobile Technologies in the Process of Information Technologies Training in the Secondary School / M. Yarmolchyk, O. Yarmolchyk // International Scientific Conference. – 2017. – URL: https://www.researchgate.net/publication/329119231_Use_of_Mobile_Technologies_in_the_Process_of_Information_Technologies_Training_in_the_Secondary_School. (date of access: 10.03.2025)
7. Lidwell W., Holden K., Butler J. Universal Principles of Design. – Beverly : Rockport Publishers, 2010. – 272 p.
8. Marcotte, E. *Responsive Web Design* : [First edition] / E. Marcotte. — New York : A Book Apart, 2011. — 150 с.
9. Gancho S., Cooper R., Evans M. The Impact of Design in Social Media Today: PhD Thesis / S. Gancho, R. Cooper, M. Evans. — Lancaster: Lancaster University, 2015. — 261 p.

10. Воробчук М. С. Імерсивні технології як інноваційний інструмент для проєктування в дизайні / М. С. Воробчук, К. Л. Пашкевич, А. Ю. Шинкар // *Art and Design*. - 2023. - № 2 (22). - С. 96-104.
11. Прилуцька В. С. Розробка дизайн-концепції особистого сайту портфоліо графічного дизайнера : кваліфікаційна робота здобувача освіти першого (бакалаврського) рівня за спеціальністю 022 Дизайн / В. С. Прилуцька ; наук. кер. А. Г. Шаповал ; рец. В. Тищенко. – Київ : КНУТД, 2023. – 71 с.
12. Ічанська Н.В. Основні аспекти створення мобільних додатків та вибір інструментів їх розробки / Н.В. Ічанська, С.І. Улько // *Системи управління, навігації та зв'язку*. – 2020. – № 1 (59). – С. 74-78.
13. Liu J., Koelle M., Grudin J. Ability-Based Design Mobile Toolkit (ABD-MT): A Framework for Personalizing Mobile Interfaces Based on User Abilities // У матеріалах конференції СНІ про людський фактор в обчислювальних системах (СНІ 2024). — 2024. — Асоціація обчислювальної техніки.
14. Daradkeh M. K., Sabbahein H. A. S. Factors Influencing the Adoption of Mobile Application Development Platforms: A Qualitative Content Analysis of Developers' Online Reviews // *International Journal of Enterprise Information Systems*. - 2019. - Vol. 15, Issue 4. - С. 43-59.
15. Inukollu, V. N., Keshamoni, D. D., Kang, T. Factors Influencing Quality of Mobile Apps: Role of Mobile App Development Life Cycle // *International Journal of Software Engineering and Applications*. - 2014. - Vol. 5, Issue 5. - С. 1-12.
16. Sigg S., Lagerspetz E., Peltonen E., Nurmi P., Tarkoma S. Sovereignty of the Apps: There's More to Relevance than Downloads // *IEEE Pervasive Computing*. - 2016 - 12 с.
17. Norman D. A. *The Design of Everyday Things (Revised and Expanded Edition)*. - 2013 - 368 с. - New York: Basic Books.
18. McKay, E. N. *UI Is Communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication*: / E. N. McKay. -

Amsterdam; Boston: Elsevier Science & Technology Books (Morgan Kaufmann series), 2013. - 378 p.

19. Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., Noessel, C. About Face: The Essentials of Interaction Design : 4 те вид. / A. Cooper, R. Reimann, D. Cronin, C. Noessel. — Hoboken (NJ) : Wiley, 2014. — 720 p.

20. Schoger S., Wathan A. Refactoring UI: The Book. — 2018 — 252 с.

21. Адашевська І. Ю. UX-дизайн та UI-дизайн – два ключові аспекти розробки та впровадження інтерактивних веб-ресурсів та програмних додатків / І. Ю. Адашевська, О. О. Краєвська, І. Б. Шеліхова // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Інновації та розвиток: монографія. – Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид», 2024. – С. 82-94.

22. Wathan, A., Schoger, S. Refactoring UI: The Book / A. Wathan, S. Schoger. - [E book] - 2018. - 218 с.

23. Codflux LLC. UI/UX Design Trends for 2025: What's Next for User-Centered Design? / Codflux LLC // *Codflux Insights*. – 2025. – URL: <https://medium.com/@rave58120/ui-ux-development-trends-for-2025-whats-next-4f8920fbb10e> (date of access: 12.04.2025)

24. Вергунов С. В., Морська О. О., Зінченко А. Г., Стонога Д. В. Професійна презентація дизайнера / С. В. Вергунов, О. О. Морська, А. Г. Зінченко, Д. В. Стонога // *Професійна презентація дизайнера: навчальний посібник*. – Харків: ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2020. – 95 с.

25. Бельські С. Making Ideas Happen / С. Бельські // *Making Ideas Happen*. – New York: Portfolio Penguin, 2010. – 320 с.

26. Perkel D. Making Art, Creating Infrastructure: deviantART and the Production of the Web: дисертація / D. Perkel // *University of California, Berkeley*, 2011. – 297 с.

27. Duan Y., Asante-Agyei C. O., Kelly R., Hemsley J. A Practice Theory Perspective on Dribbble and the Evolving Design Industry // *Proceedings of the iConference 2014*. – 2014. – С. 768–773.
28. ThemeForest. Website templates, WordPress themes & more. URL: <https://themeforest.net/> (date of access: 10.04.2025)
29. Коваль Н., Косяченко С. Використання конструктора сайтів Wix.com: стаття / Н. Коваль, С. Косяченко // Молодіжна школа-семінар. — 2023. — Вип. 777. — С. 86–88.
30. Behance. Guide: Intro to Behance. URL: <https://help.behance.net/hc/en-us/articles/204483894-Guide-Intro-to-Behance>. (date of access: 12.05.2025)
31. Akdag S. A. The online potential of art creation and dissemination: DeviantArt as the next art venue: стаття / A. S. Akdag // Utrecht University. — 2010.
32. Hemsley J., Kelly R. D. Scratching a niche: how smaller social media players such as Dribbble reflect the viral phenomenon: електронний ресурс / J. Hemsley, R. D. Kelly. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2056305119871620>. (date of access: 14.05.2025)
33. WebsitePlanet. ThemeForest Review – Are the Templates Worth it? URL: https://www.websiteplanet.com/blog/themeforest-review/?utm_source=chatgpt.com (date of access: 14.05.2025)
34. Wix Blog. Official blog of Wix – a platform for creating websites. URL: <https://www.wix.com/blog> (date of access: 18.05.2025)
35. Hollis R. Graphic Design: A Concise History: книга / R. Hollis. — London : Thames & Hudson, 2008.
36. Fiveable. Design portfolio. URL: <https://library.fiveable.me/> (date of access: 18.05.2025)
37. Ейрі Д. Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities: книга / Д. Ейрі. — San Francisco : New Riders, 2009. — 216 с.

38. Behance Team. Creating a portfolio & getting hired URL: <https://www.behance.net/resources/creating-a-portfolio-and-getting-hired> (date of access: 19.05.2025)
39. Король А., Содома О. Роль мобільних додатків у сучасному житті людини. // V Міжнародна науково-практична конференція «АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ» / Збірник матеріалів КНУТД. – 2023. – С. 344-347.
40. Гаррет Дж. Дж. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond: книга / Дж. Дж. Гаррет. — 2-ге вид. — Berkeley, CA : New Riders, 2011. — 208 с.
41. Волтер А. Designing for Emotion: книга / А. Волтер. — Brooklyn, NY : A Book Apart, 2011. — 132 с.
42. Готхелф Д. Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience: книга / Д. Готхелф. — 1-ше вид. — Sebastopol, CA : O'Reilly Media, 2013. — 256 с.
43. Вроблевський Л. Mobile First: книга / Л. Вроблевський. — 1-ше вид. — New York : A Book Apart, 2011. — 212 с.
44. Сеферін Д. Microinteractions: Designing with Details: книга / Д. Сеферін. — 1-ше вид. — Brooklyn, NY : A Book Apart, 2013. — 216 с.
45. Шмальтштіг Д., Холлерер Т. Augmented Reality: Principles and Practice: книга / Д. Шмальтштіг, Т. Холлерер. — Boston : Addison-Wesley, 2016. — 400 с.
46. Гілберт Р. М. Inclusive Design for a Digital World: книга / Р. М. Гілберт. — 1-ше вид. — Berkeley, CA : Apress, 2019. — 384 с.
47. UXPin. Voice User Interface: Principles and Best Practices. URL: <https://www.uxpin.com/studio/blog/voice-user-interface/> (date of access: 18.05.2025)
48. Plácido Domingo. URL: <https://www.placidodomingo.com/> (date of access: 10.03.2025)
49. And Walsh. URL: <https://andwalsh.com/> (date of access: 10.03.2025)

50. Harris C. Design recruiter portfolio tips Dribbble. — 2022. URL: <https://dribbble.com/resources/career/design-recruiter-portfolio-tips> (date of access: 10.03.2025).
51. Dribbble. What is a shot? — 2023. URL: <https://dribbble.com> (date of access: 10.03.2025).
52. Dribbble. Hire UI/UX designers 2023. URL: <https://dribbble.com/ux-designers-for-hire> (date of access: 10.03.2025).

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис. А.1. Сертифікат учасника ІХ Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції молодих вчених та студентів «Традиції та новації в дизайні»

Міністерство освіти і науки України
Луцький національний технічний університет
Кафедра архітектури та дизайну



**ПРОГРАМА
ІХ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ
НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ
МОЛОДИХ УЧЕНИХ ТА СТУДЕНТІВ
«ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ У ДИЗАЙНІ»**

15 ТРАВНЯ 2025 РОКУ

ЛУЦЬК – 2025

Міністерство освіти і науки України
Луцький національний технічний університет
Кафедра архітектури та дизайну

МАХОРТОВА Анастасія, ШАУРА Аліна
Київський національний університет технологій та дизайну
РОЛЬ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ У СУЧАСНОМУ ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ

11

**ВЗАЄМОВПЛИВИ КУЛЬТУР ТА АРХІТЕКТУРНА ПАМ'ЯТЬ МІСТА: ЄВРЕЙСЬКІ
АДРЕСИ КИЄВА НА ПРИКЛАДІ САДИБ НА НИЖНЬОМУ ВАЛУ, 37**

ГРУШОВІНЧУК Катерина, СКЛЯРЕНКО Наталія
Луцький національний технічний університет
ДИЗАЙН ХОРЕОГРАФІЧНИХ ЗАПІВ: ЕВОЛЮЦІЯ ПРОЄКТНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ

ДАНИЩУК Олег
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
ГУЦУЛЬСЬКА ПІЧ У ДИЗАЙНІ ІНТЕР'ЄРУ. ВІД ТРАДИЦІЙ ДО СУЧАСНОСТІ.

ЛЕВУНЕЦЬ Микола, СКЛЯРЕНКО Наталія
Луцький національний технічний університет
**КЛИКУНИ ЯК ВІЗУАЛЬНИЙ НАВИГАЦІЙНИЙ МАРКЕР В УРБАНІСТИЧНОМУ
СЕРЕДОВИЩІ. ЛУЦЬКА**

ЛУЩИК Валерія, ШМЕЛЬОВ В'ячеслав, СКЛЯРЕНКО Наталія
Луцький національний технічний університет
**УКРАЇНСЬКА МАЗАНКА ЯК КОНЦЕПЦІЯ ФОРМОТВОРЕННЯ СУЧАСНОГО
ЖИТЛОВОГО ІНТЕР'ЄРУ**

НОСОВ Юрій
Національна академія образотворчого мистецтва та архітектури
**СТАНЦІЇ ШВИДКОГО РЕАГУВАННЯ ЯК МІСТОУТВОРЮЮЧИЙ ФАКТОР ПРИ
ПОВОЄННОМУ ВІДНОВЛЕННІ МІСТ**

ОЛІЙНИК Ганна
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури (НАОМА)
**ЦЕРКВА ЯК ПРОСТІР НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ В АКАДЕМІЧНОМУ
СЕРЕДОВИЩІ**

Рис. А.2. Програма Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції молодих вчених та студентів «Традиції та новації у дизайні» ЛНТУ

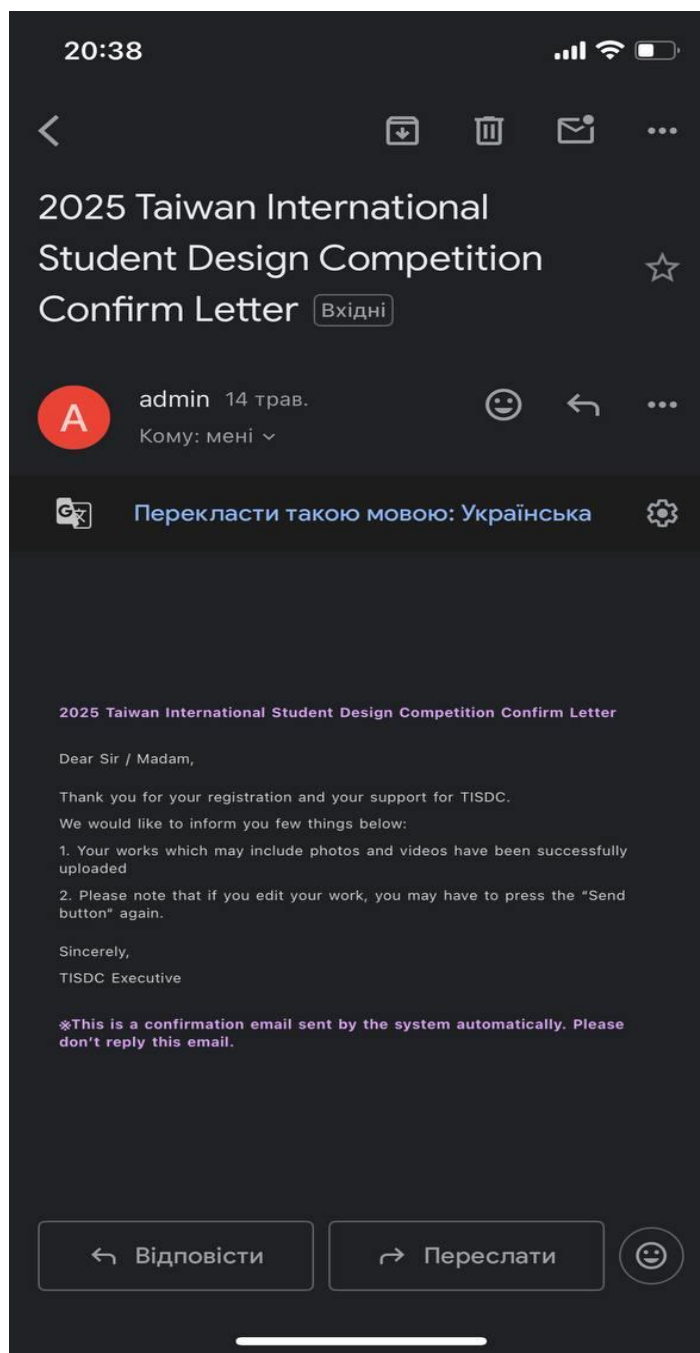


Рис. Б.1. Лист-підтвердження про участь в конкурсі від «Тайванського Міжнародного конкурсу студентського дизайну 2025»

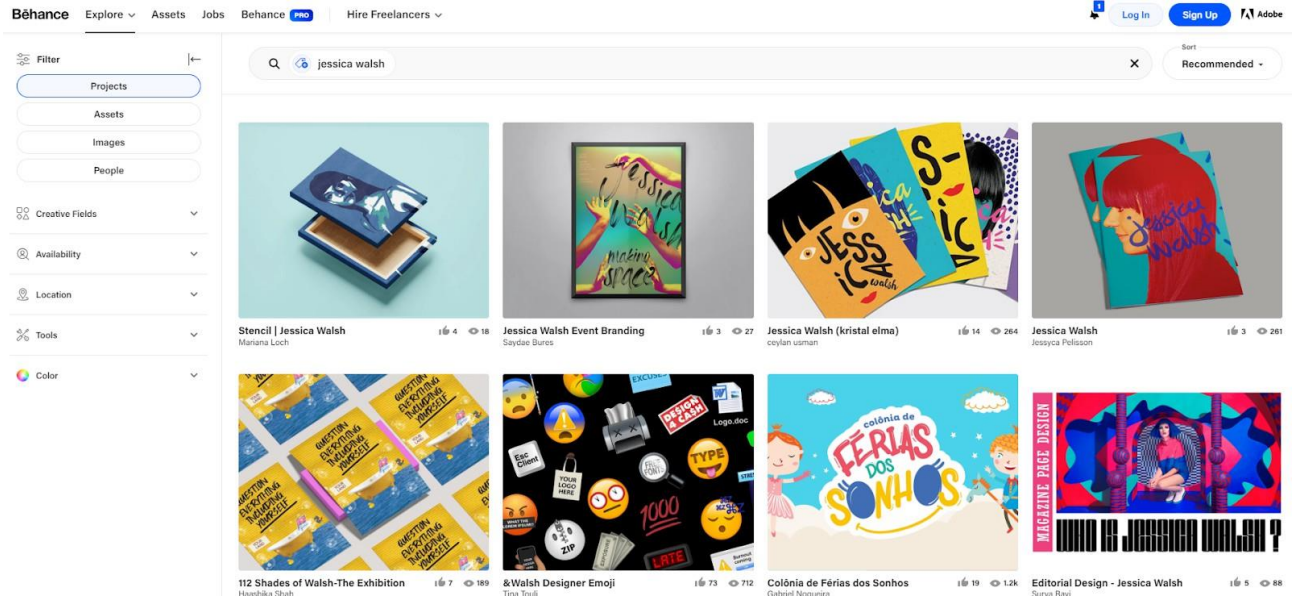
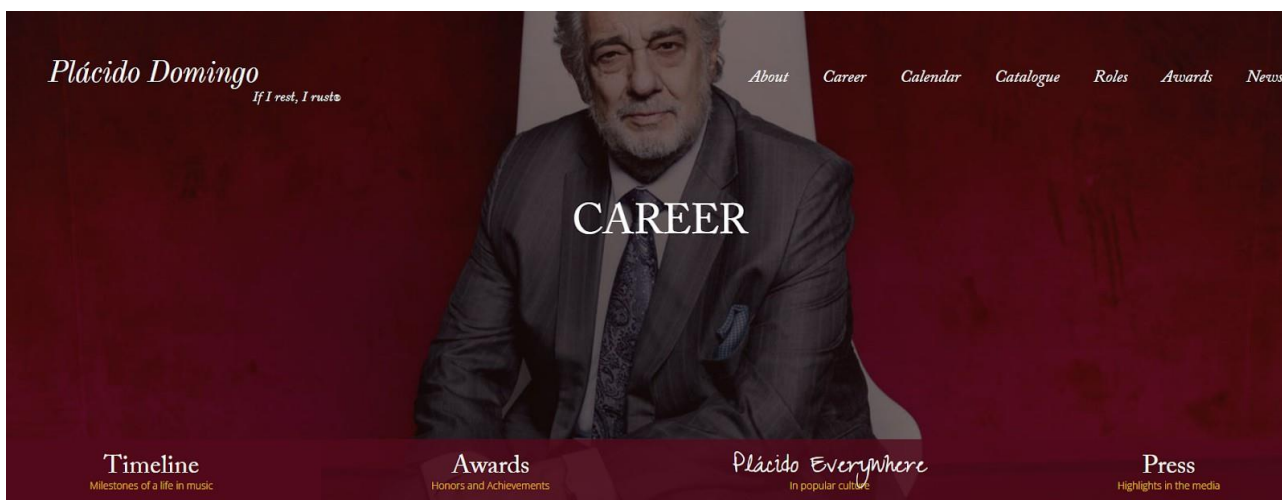


Рис. В.1. Приклад портфоліо Джесіки Волш



TIMELINE

Рис. Г.1. Приклад портфоліо Пласідо Домінго

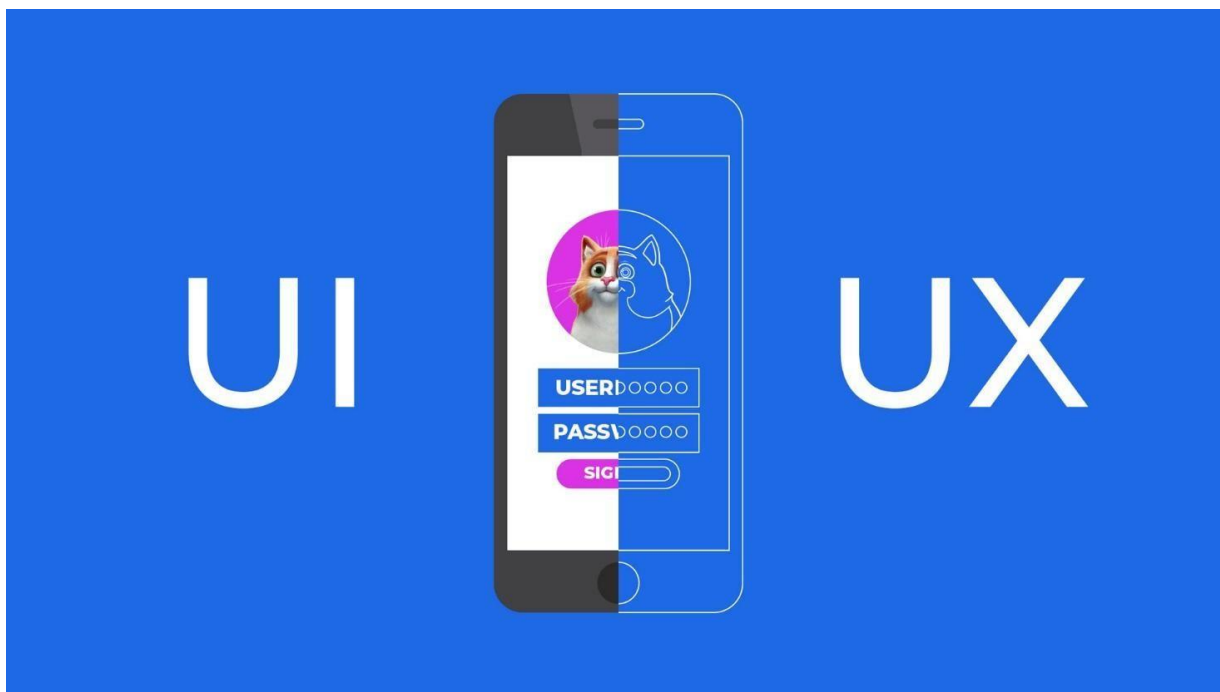


Рис. Д.1. Ілюстрація функцій UI/UX дизайну

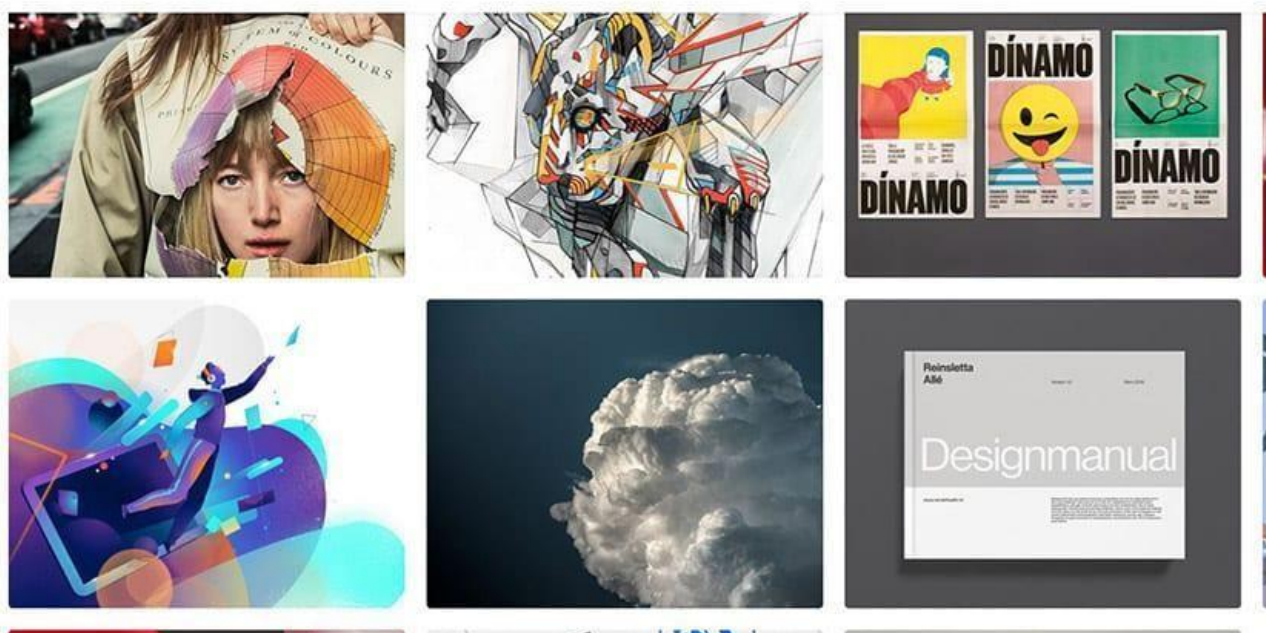


Рис. Е.1. Сторінка сайту Behance

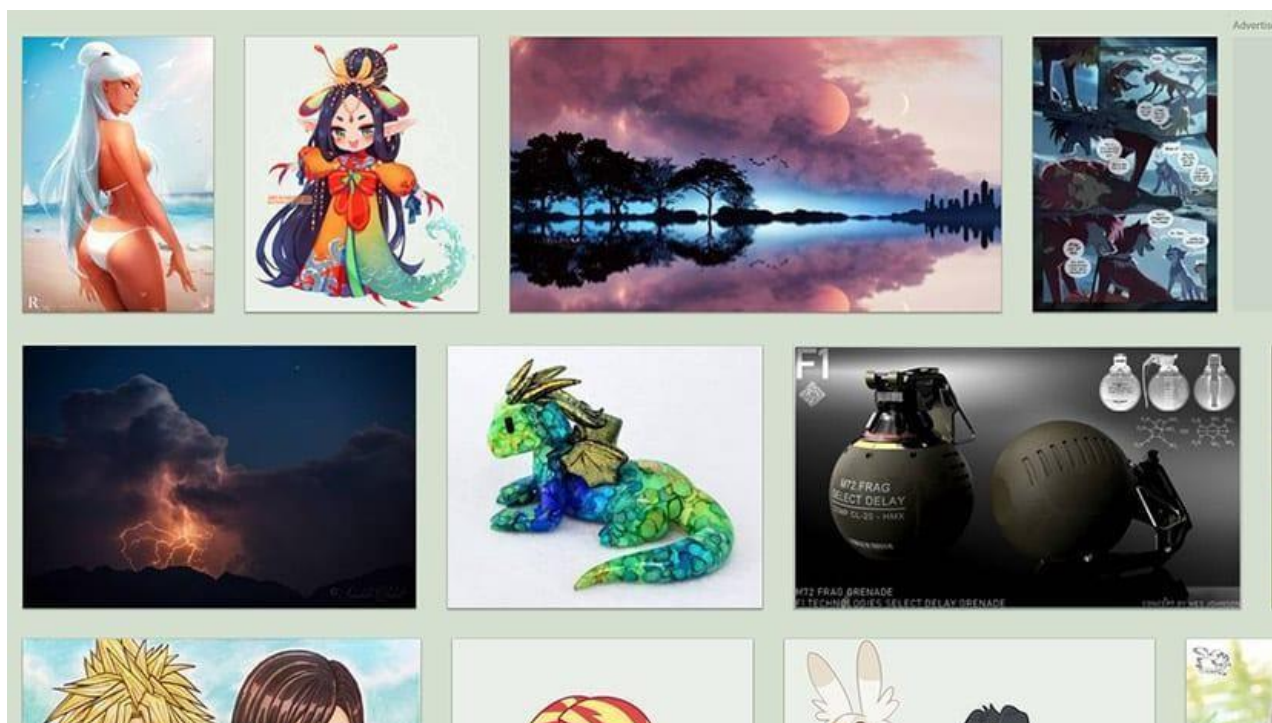


Рис. Ж.1. Сторінка сайту DeviantArt

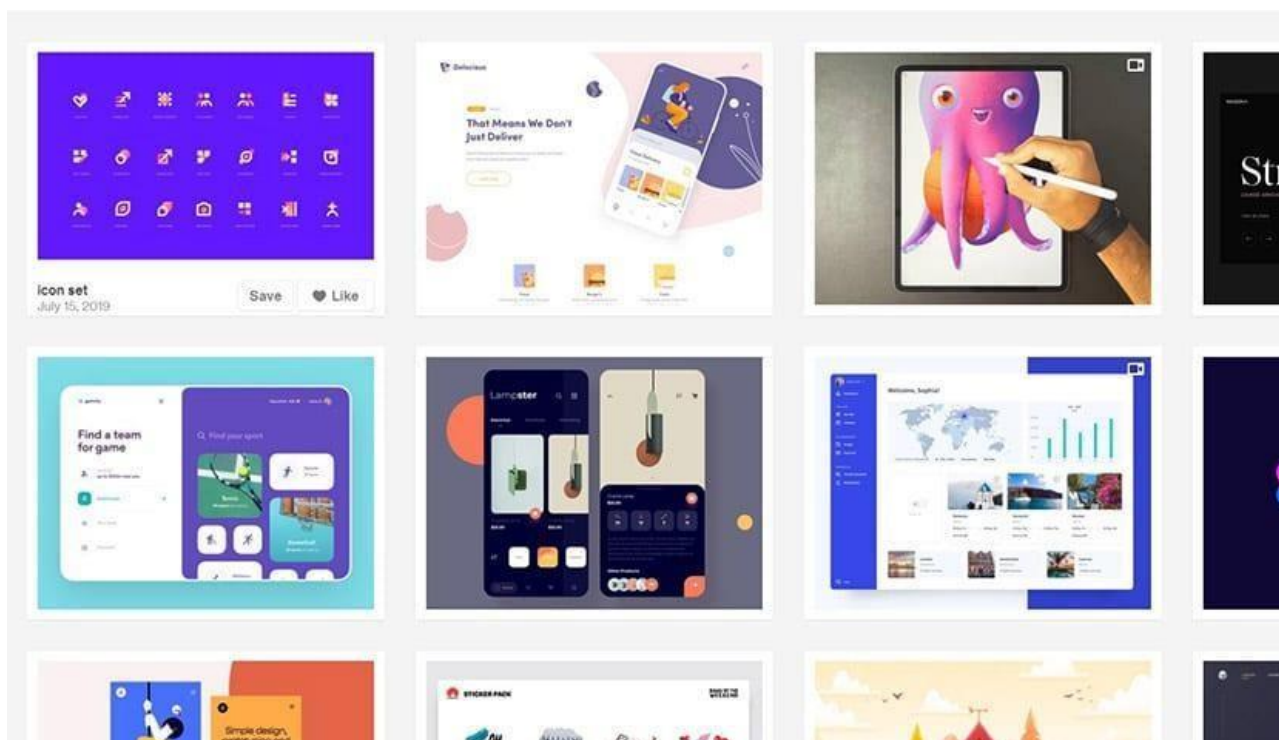


Рис. 3.1. Сторінка сайту Dribbble

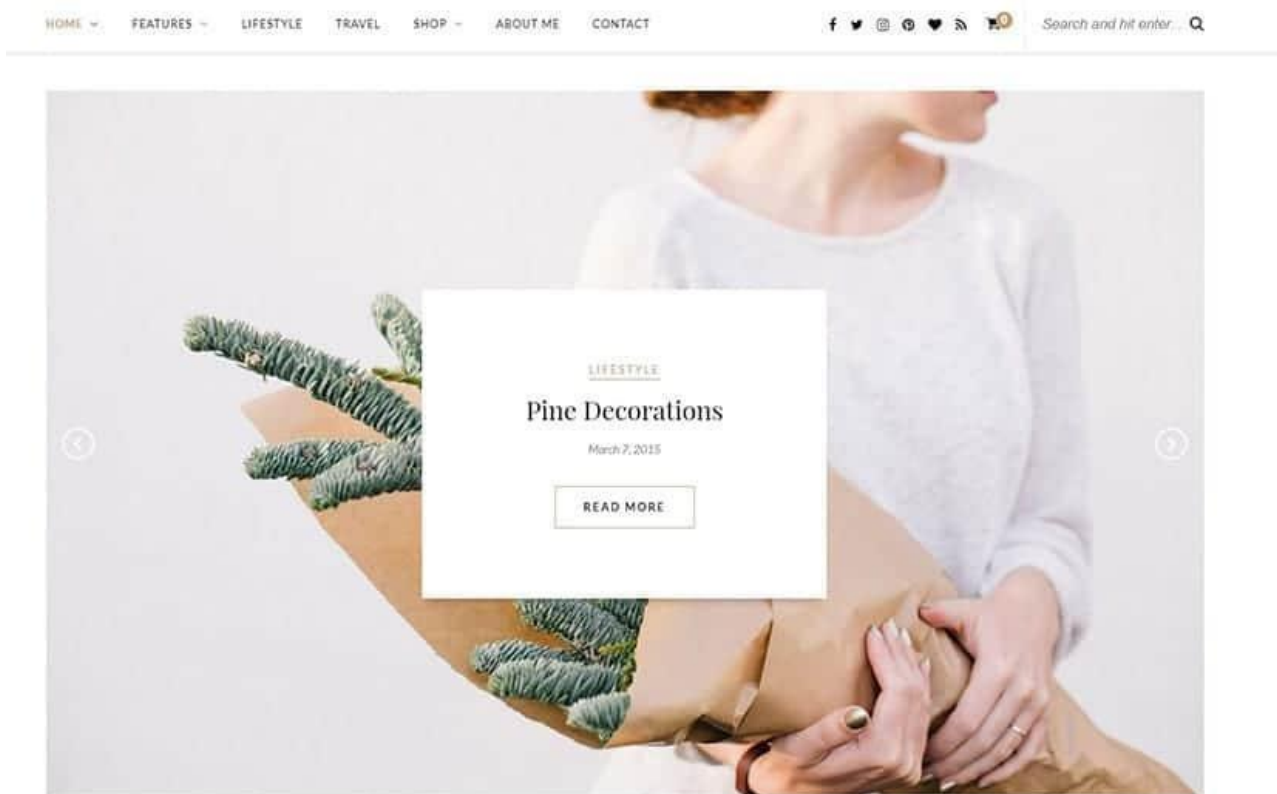


Рис.К.1. Сайт ThemeForest

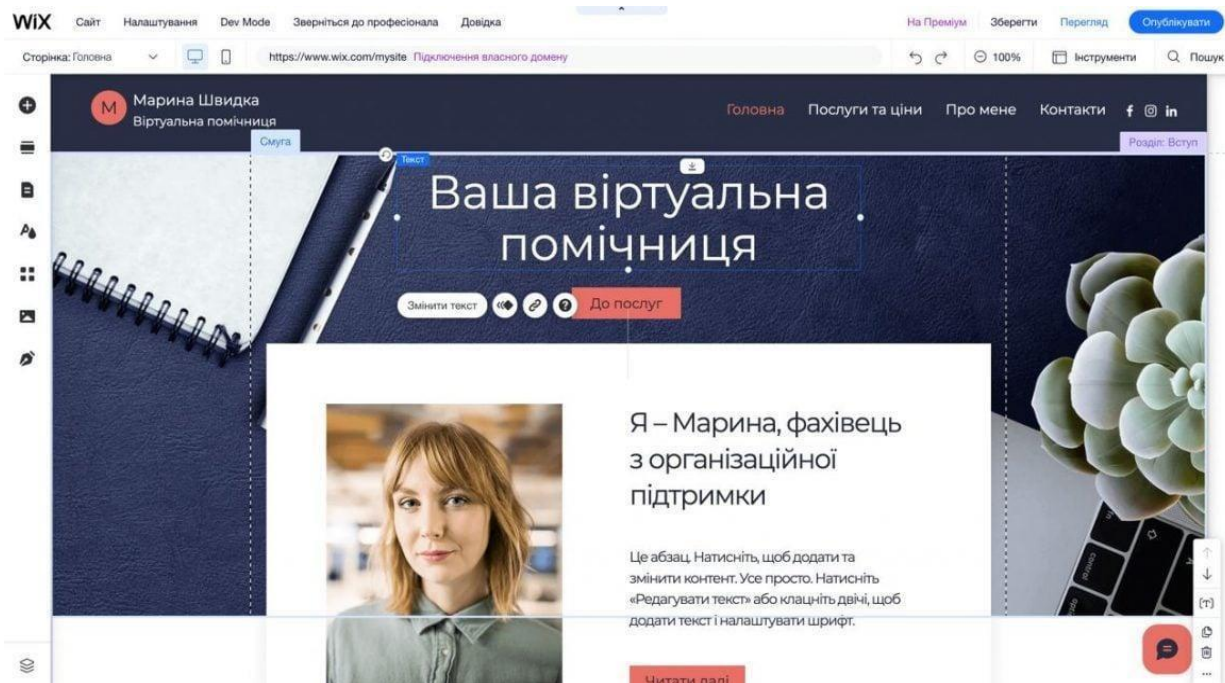


Рис. Л.1. Сайт WIX