

УДК 004.738.5

Катюха А. С., здобувач

Житомирський державний університет імені Івана Франка

ПРОЄКТУВАННЯ ТА РЕАЛІЗАЦІЯ ВЕБЗАСТОСУНКУ ДЛЯ ПРОСУВАННЯ ВІДЕОІГОР

Актуальність і мета роботи. На сьогодні ігрова індустрія досягла масштабів, що зумовлюють надзвичайно високий рівень конкуренції на ринку. Для успішного релізу відеогри недостатньо лише якісного геймплею – критично важливим етапом є ефективна маркетингова стратегія та правильне позиціонування продукту. Створення професійного вебзастосунку є одним із ключових інструментів залучення аудиторії, що дозволяє не лише презентувати графічний контент, а й розкрити специфічні особливості проекту. Метою роботи є проєктування та технічна реалізація адаптивного вебзастосунку, спрямованого на популяризацію ігрового продукту та взаємодію з потенційними користувачами.

Аналіз подібних рішень. Під час дослідження було проаналізовано сучасні промо-сайти успішних ігрових проєктів. Більшість існуючих рішень фокусуються на використанні динамічних елементів та інтерактивності для утримання уваги. Проте часто спостерігається проблема надмірної ваги сторінок, що негативно впливає на швидкість завантаження. У даній роботі враховано цей досвід, тому основний акцент зроблено на балансі між візуальною привабливістю та високою продуктивністю, що відповідає сучасним стандартам вебюзабіліті [1].

Обґрунтування технічних рішень. Для реалізації проєкту було обрано класичний стек технологій: HTML5, CSS3 та JavaScript, що відповідають актуальним специфікаціям W3C [3]. Вибір зумовлений необхідністю забезпечення максимальної швидкості роботи та кросбраузерності. Для створення динамічних ефектів використано бібліотеку анімацій, що дозволяють зробити інтерфейс живим, не перевантажуючи систему складними фреймворками, де це не є доцільним.

Результати проєктування та UX/UI концепція. На етапі проєктування особливу увагу було приділено UI/UX-дизайну як фундаментальному елементу користувацького досвіду [2]. Розроблено інтуїтивно зрозумілу навігацію та естетичне графічне оформлення. Архітектура застосунку передбачає повну адаптивність, що гарантує коректне відображення контенту як на стаціонарних моніторах, так і на мобільних пристроях. Функціональні вимоги включали створення

системи зворотного зв'язку та інтерактивних галерей для демонстрації ігрового світу.

Отримані результати. У ході розробки було реалізовано багатофункціональний вебзастосунок, що поєднує в собі маркетинговий інструмент та платформу для дистрибуції відеоігор. До складу системи увійшли наступні модулі:

Інтерактивна вітрина товарів – головна сторінка, що містить динамічні банери, систему фільтрації та актуальні ігрові пропозиції для швидкого привернення уваги відвідувачів;

Інформаційний блок продукту – деталізована сторінка кожної гри, що включає опис ігрових механік, технічні характеристики, системні вимоги та оптимізовану мультимедійну галерею;

Система управління замовленнями – реалізовано функціонал «Кошика» для формування замовлень та механізм «Списку бажаного» (Wishlist) для персоналізації користувацького досвіду та утримання аудиторії.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Розроблений вебзастосунок підтверджує ефективність поєднання маркетингових інструментів та функцій електронної комерції для просування відеоігор. Запропонована структура вітрини, інтеграція кошика та списку бажаного дозволяють не лише презентувати ігровий контент, а й безпосередньо стимулювати продажі. Створення персоналізованих функцій є критично важливим фактором для утримання аудиторії в умовах високої конкуренції.

Список використаних джерел:

1. Krug S. Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability. New Riders Publishing, 2014.
2. Garrett J. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web. New Riders, 2011.
3. W3C. HTML Standard. URL: <https://html.spec.whatwg.org/>