

УДК 004.738.5

*Катюха А.А., 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/>