Engineer

{ Frontend-розробка }

Екрани, якими справді користуються

Інтерфейси, що швидко завантажуються, працюють на телефоні й поводяться однаково в усіх браузерах ваших клієнтів.

Ще визначаєтесь, що саме вам потрібно?

Розкажіть, що йде не так або що ви намагаєтесь побудувати. Ми скажемо, що для цього потрібно, скільки це приблизно коштуватиме і чи ми ті люди, які вам потрібні.

Від 1 400 DKK за годину, без ПДВ — і дешевша година на довшому замовленні.

Зв'язатися з нами Дивитися, скільки це коштує

Вибрані роботи, що демонструють цю послугу.

Перетворіть послугу на результат

Нехай «Frontend-розробка» слугує меті бізнесу. Ми можемо пов'язати технічну роботу з користувачами, експлуатацією та рішеннями, які вона має підтримувати. Інтерфейси, що швидко завантажуються, працюють на телефоні й поводяться однаково в усіх браузерах ваших клієнтів.

Зв'язатися з нами

Розгляньте відповідні роботи

Використайте роботи на цій сторінці, щоб оцінити наш підхід. Запитайте про компроміси та передумови кожного результату. Керувала full-stack-розробкою GIS-карт — full-stack-картографія — від бази даних до браузера

Керувала full-stack-розробкою GIS-карт Зв'язатися з нами →

Керувала full-stack-розробкою GIS-карт

Керувала full-stack-розробкою GIS-карт, наглядаючи за роботою з PostgreSQL, Mapbox, ReactJS та NodeJS, щоб створити інтегроване рішення.

Представила 200 покращень UI/UX

Представила 200 покращень UI/UX для GIS-картографічного застосунку, збільшивши дохід у 10 разів завдяки вдосконаленим функціям програмного забезпечення.

Долучилася до проєктування інтерфейсів

Долучилася до процесів проєктування користувацьких інтерфейсів, забезпечивши інтуїтивні, візуально привабливі та зручні для користувача інтерфейси проєктів.

Розробила 100 вебзастосунків на HTML/HTML5

Розробила 100 вебзастосунків за допомогою HTML/HTML5, CSS/SCSS, Django, WordPress та Joomla, забезпечивши різноманітну онлайн-присутність.

Спроєктувала 30 вебсайтів від Photoshop до HTML

Спроєктувала 30 вебсайтів, надавши унікальні та гнучкі рішення завдяки перетворенню макетів Photoshop на HTML.

Морська платформа з чіткими межами систем

Спроєктувала багаторівневу морську платформу, розділивши фронтенд Next.js PWA, API на Go (Huma/Fiber) та рівень функцій PostgreSQL, зберігши всю бізнес-логіку в базі даних.

Побудувала перемикання контексту організації

Спроєктувала систему перемикання контексту організації з клієнтським localStorage та серверним дзеркалюванням cookie, що дала змогу користувачам діяти від імені керованих організацій, забезпечуючи авторизацію за принципом найменших привілеїв.

Побудувала фронтенд Next.js 16: SSR, SSG і CSR

Побудувала фронтенд на Next.js 16 зі свідомими стратегіями SSR, SSG і CSR та багаторазовою фабрикою prefetched-server-page, що усуває каскад запитів N+1 на кожній автентифікованій сторінці, перенесеній на неї.

Реалізувала повну підтримку Progressive Web App

Реалізувала повну підтримку Progressive Web App — з можливістю встановлення та офлайн-роботи — з кешуванням Workbox під час виконання через next-pwa.

Спроєктувала дизайн-систему iOS 26 «Liquid Glass»

Спроєктувала дизайн-систему iOS 26 «Liquid Glass» та канонічний реєстр компонентів, дотримання якого забезпечували правила лінтингу для запобігання розбіжностям UI.

Спроєктувала UI та UX продукту наскрізно

Спроєктувала UI та UX продукту наскрізно — сітки каталогів, подвійні подання картка/таблиця, валідатори вимог у реальному часі та навігацію «хлібні крихти».

Створила англо-данську систему i18n

Створила систему інтернаціоналізації для англійської та данської мов, що містить 12 027 повідомлень на локаль у 458 файлах просторів імен, зі словником, дотримання якого забезпечував лінтер, та бюджетом у 400 рядків на файл.

Заклала засадничі технічні рішення платформи

Заклала засадничі рішення платформи в тижні після відкриття репозиторію в листопаді 2025 року — поділ на рівні, доступ до даних передусім через базу даних та планку без жодних попереджень — і вони досі чинні через дев'ять місяців.

Підтримувала Hugo-сайт і покращувала UI продукту

Підтримувала та вдосконалювала застарілий сайт на Hugo, водночас долучаючись до покращень UI/UX основного продукту з управління активами.

Побудувала операторський бек-офіс платформи

Побудувала операторський бек-офіс — близько 40 адміністративних маршрутів та 128 компонентів, що охоплюють заявки на володіння, модерацію, feature flags, кеш і діагностику, — щоб платформою можна було керувати без доступу до бази даних.

Побудувала сайт на Hugo 3 мовами

Побудувала багатомовний статичний сайт на Hugo зі 108 файлів шаблонів, з яких 53 партіали, що публікує кожну сторінку в чотирьох форматах з одного дерева контенту трьома мовами, а також на семи тематичних субдоменах, зібраних із того самого дерева.

Страховка, що більше не забирає пів години

Скоротила браузерну перевірку якості сайту з 1 636 секунд до 615, запускаючи перевірки від найдовших до найкоротших через пул воркерів із максимум чотирма одночасними перевірками, після того як виміряла, що алфавітний порядок коштував 320 секунд проти 224.

Замінила 27 розмірів шрифту шкалою з 6 кроків

Замінила 27 фактичних розмірів шрифту, сусідні значення яких різнилися лише на 0,6%, шестиступеневою шкалою Major Third і написала лінтер, який відхиляє двадцять восьмий.

Перевірки доступності 32 сторінок в обох темах

Реалізувала перевірки WCAG 2.2 рівня AA на 32 репрезентативних сторінках в обох колірних темах із записом відповідності, перевіркою одного критерію AAA та явним зазначенням часткового результату для критерію 1.4.13.

Вади доступності, яких не бачить ваша автоматична перевірка

Знайшла й виправила 11 дефектів доступності, які браузер вважав справними: вісім посилань у підвалі, що лишалися в порядку табуляції попри вимкнену взаємодію через pointer-events, часову шкалу прокрутки (scroll timeline), яка обрізала колофон на трьох сторінках, і рушій правил, що виконував лише 70 зі своїх 105 правил.

Обмежила палітру сайту 28 кольорами

Обмежила систему кольорів 28 задокументованими кольорами й написала лінтер, який відхиляє значення, що застосоване, але не задокументоване, задокументоване, але не застосоване, хибно виміряне, переписане як літерал або розташоване в межах перцептивної відстані 0,02 від уже наявного.

Знайшла, що світлій темі бракує цілого шару

Виявила, що у світлій темі від самого її створення бракувало повносторінкового шару накладання, додавши перевірку, яка вимагає, щоб обидві теми малювали кожну багатошарову поверхню однаковою кількістю шарів.

Домоглася, щоб режим зменшеного руху працював

Домоглася, щоб режим зменшеного руху справді працював, після того як знайшла одинадцять селекторів, які й далі анімувалися за цього налаштування, бо універсальне правило transition-none поступається за специфічністю будь-якому правилу з класом.

Створила стилі для друку на 637 рядків

Створила стильовий файл для друку на 637 рядків з урахуванням чотирьох задокументованих особливостей рушіїв відтворення, зокрема заголовків у рядок (run-in), які друкувалися білим по білому для кожного читача, чий браузер віддавав перевагу темній темі.

Скоротила пакунок стилів із 87 КБ до 31 КБ

Скоротила пакунок стилів із 87 КБ до 31 КБ, вийнявши з нього шрифт у base64, і позбулася 756 КБ у 22 файлах, які публікувалися під час кожного розгортання і на які ніщо не посилалося.

Перевірила лінтером 10 242 рядки перевірки якості

Охопила форматувальником і лінтером 10 242 рядки JavaScript у перевірках якості, з'ясувавши, що це найбільший обсяг коду в репозиторії і єдиний, який ніщо не перевіряло, — виправила 13 зауважень і не вимкнула жодного.

Побудувала нативний клієнт для macOS на Swift 6

Побудувала нативний клієнт обміну повідомленнями для macOS на Swift 6 і SwiftUI — 11 141 рядок у 53 файлах — поверх C-інтерфейсу ядра на Rust, злінкованого як статичний архів із зафіксованої ревізії.

Обмежений потік подій у застосунку macOS

Обмежила буфери подій і журналювання після зафіксованого інциденту macOS зі зростанням на 41 МБ за секунду й 111 ГБ стиснених сторінок на машині з 36 ГБ; зафіксований повний тестовий запуск зменшив журнал ядра з 610 996 до 1 411 рядків.

Назвала всі 17 піктограм для зчитувачів екрана

Дала назви для зчитувачів екрана всім елементам керування, що складаються лише з піктограми, після того як виявила, що кнопка надсилання оголошувалася як «arrow up circle, button», і написала лінтер, який вимагає підпису в межах восьми рядків від піктограми.

Побудувала дизайн-систему macOS із 48 токенів

Побудувала дизайн-систему з 48 токенів на основі власного скляного матеріалу платформи й написала лінтер, який відхиляє магічне число, жорстко заданий розмір шрифту чи анімацію, що ігнорує налаштування зменшеного руху.

Потрібна послуга: Frontend-розробка?

Оцініть відповідний досвід за пов’язаними роботами. Розкажіть, що потрібно створити; обговоримо обсяг, підхід до виконання та передачу результатів.

Зв'язатися з нами Повне портфоліо

Визначте обсяг до замовлення

Опишіть робочий процес, наявні інтерфейси та користувачів, яким потрібна зміна. Ми можемо визначити перевірюваний результат і спосіб передачі, який дасть вашій команді змогу підтримувати його.

Дивитися, скільки це коштує Зв'язатися з нами →

Обговоріть свої вимоги

Розкажіть, що вам потрібно за напрямом «Frontend-розробка», зокрема про строки та команду, яка підтримуватиме рішення. Обговоримо практичний шлях уперед.

Зв'язатися з нами

welcome@engineer.company +45 50 10 61 84 Копенгаген, Данія

Візьміть цю сторінку із собою

Візитівка

Дбайливо зроблено з любов'ю — D.

CVR 45969703 · Tagensvej 105C, 3. th, 2200 København N

Авторське право © 2025 – дотепер · Engineer ApS · Усі права захищено.

Надруковано з https://engineer.company/uk/services/frontend-development/