

## Unidad 1: Conceptos Introductorios

### Evolución del diseño web

Cuando hablamos de la historia del diseño web, el momento inicial lo encontramos en 1990, cuando nace la primera versión de HTML, en donde el texto dominaba el espacio. Desde los orígenes hasta nuestros días, son muchos los avances dirigidos a mejorar la navegación de los usuarios. Te contamos cómo ha evolucionado desde entonces el diseño web.





A mediados de los noventa, Flash y Javascript dieron lugar a las animaciones con efectos visuales, haciendo posible resolver las limitaciones del HTML. A partir de ese momento, el problema era la larga espera que experimentaban los navegantes cuando cargaban estas páginas tan sumamente animadas.

## CSS y PHP

Alrededor de 1998, se experimentó con CSS y PHP para crear páginas webs dinámicas y de carga más rápida. La Web 2.0 llegó en 2003, con nuevas funcionalidades CSS3 y una información basada directamente en el usuario. En este punto, las redes sociales y los blogs empezaron a hacerse más notables.

## Web responsive

En 2008 los smartphones comienzan a pedir diseño web propio y en el año 2012 se presenta el Diseño Web Responsive. Las webs se optimizaron para todo tipo de dispositivos y pantallas. Desde aquel momento, se presenta la información al usuario de una manera operativa, bajo el lema “el contenido por encima de todo”.

Atrás dejamos los efectos de sombra y recuperamos las fotografías, las fuentes sencillas y las líneas.

### **El diseño web en la actualidad**

En la actualidad, están en alza los desarrolladores de sitios web como herramienta práctica para diseñarlos, junto con el diseño 3D (representación tridimensional de datos geométricos) y el dominio de los gráficos vectoriales, que pueden ser escalados ilimitadamente sin perder su calidad.

### **Interacción persona-ordenador (IPO)**

La interacción persona-ordenador (IPO), también conocida como Human-Computer Interaction (HCI) o Computer-Human Interaction (CHI), es la disciplina dedicada a estudiar cómo se produce la interacción entre las personas y los sistemas informáticos para tratar de mejorar esta relación por medio del diseño gráfico.

***“La Interacción persona-ordenador es la disciplina relacionada con el diseño, evaluación e implementación de sistemas informáticos interactivos para el uso de seres humanos, y con el estudio de los fenómenos más importantes con los que está relacionado.”***

Los ordenadores hoy en día son utilizados por un amplio abanico de personas para todo tipo de objetivos. Algunos sistemas informáticos funcionan con poca intervención humana pero la mayor parte son interactivos, interactuando con personas o usuarios que están involucrados en la resolución de tareas. En estos casos la interfaz persona-ordenador, que también es conocida como la interfaz de usuario, es normalmente un factor muy importante del éxito o del fracaso de un sistema interactivo. Este párrafo fue sacado de <https://aipo.es/content/libro-aipo>

Hablando estrictamente, la interfaz la componen los dispositivos de entrada y salida y los programas que la hacen funcionar, pero desde un punto de vista más general comprende todo lo que tiene que ver con la experiencia de un usuario y el ordenador, como el entorno de trabajo, la organización en la que trabaja, el entrenamiento que ha tenido, la ayuda que recibe, etc.

### **¿Por qué es importante estudiar la interfaz de usuario?**

Generalmente, los sistemas informáticos son interactivos e involucran al usuario en la resolución de tareas. Para conseguir esta interacción o diálogo entre persona-ordenador se utiliza la interfaz. Esta interfaz de usuario determina, en gran medida, la percepción que el usuario tendrá de una aplicación y es un factor de gran importancia para conseguir una aplicación exitosa.

***“Los estudios realizados por Myers y Rosson [MYE92] en una encuesta hecha a diferentes desarrolladores, demuestran que alrededor del 48% del código de una aplicación está dedicado a la interfaz.”***

***“Otros estudios demuestran que el 80% de los costes de mantenimiento de una aplicación son debidos a problemas del usuario con el sistema y no con errores de código o bugs. Entre ellos, alrededor del 64% son problemas de usabilidad.”***

A pesar de su importancia la interacción persona-ordenador es una de las disciplinas con menos dedicación en los estudios de informática y, muchas veces, poco pensadas en el momento de hacer la documentación de un proyecto, dejando a menudo para el final. Un aspecto que también debe destacarse es que cada vez los ordenadores serán utilizados por gente menos preparada, por lo que los recursos y los conocimientos necesarios para el diseño y desarrollo de las interfaces serán cada vez más necesarios.

### **Características de una interfaz web: usable, visual, educativa y actualizada**

Para que un diseño web sea efectivo los usuarios deben encontrarse cómodos navegando entre los contenidos y las páginas del sitio. Para ello, a la hora de diseñar un sitio web debemos hacernos las siguientes preguntas: ¿es fácil interactuar con su interfaz? ¿La experiencia visual es positiva? ¿Es fácil aprender a utilizarla? ¿se actualiza de forma periódica?

Si las respuestas a las preguntas anteriores son positivas es muy probable que los usuarios vuelvan a visitarnos. En caso contrario, tendríamos que trabajar en mejorar sus características: usable, visual, educativa y actualizada.

- Web usable. Una web es usable cuando permite a los usuarios una interacción sencilla, intuitiva, agradable y segura.
- Web visual. Una web es visual cuando la percepción de los usuarios es positiva mientras navegan por el sitio y los elementos gráficos empleados están orientados a conseguir los objetivos del sitio y no se han empleado de forma meramente decorativa.
- Web educativa. Una web es educativa cuando a los usuarios les resulta fácil aprender a utilizarla y retener el conocimiento adquirido.
- Web actualizada. Una web se encuentra actualizada cuando ofrece nuevo contenido periódicamente y mantiene la interfaz modernizada.
- Por último, reflexiona la respuesta a la siguiente pregunta: ¿para qué sirve una interfaz usable, visual, educativa y actualizada sin una buena calidad de contenido?

### **Elementos de una interfaz web: identificación, navegación, contenidos e interacción**

La interfaz web es el medio por el que se comunican los usuarios con un sitio web y está compuesta de numerosos elementos que dependen de su complejidad y objetivo. Así, por ejemplo, una página web de una tienda online o un portal de noticias dispondrá de mayor número de elementos que una página personal o una landing page de un restaurante. Los elementos más destacados de un sitio web son: identificación, navegación, contenidos e interacción.

#### **Elementos de identificación**

Los elementos de identificación son los que ayudan a reconocer el sitio web. Algunos ejemplos de elementos de identificación son los siguientes:

- El nombre de la web.
- El logotipo.
- La imagen de la cabecera.

## Elementos de navegación

Los elementos de navegación son los que permiten acceder a todos los contenidos del sitio web. Algunos ejemplos de elementos de navegación son los siguientes:

- Menú principal
- Widgets.
- Aside de navegación.
- Menú de navegación del footer.

Hay varias consideraciones a tener en cuenta para que el usuario pueda navegar por una web sabiendo dónde se encuentra y cómo moverse por el sitio. Para conseguirlo, el sistema de navegación debe disponer de los siguientes componentes:

- Elemento de regreso a la página de inicio o home.
- Menú principal situado en la parte superior de la página.
- Información sobre la ubicación del usuario dentro del sitio: consiste en una línea de texto en la parte superior, bajo el menú de navegación principal, que indica al usuario dónde se encuentra. Para este cometido también se pueden utilizar las “migas de pan” o breadcrumbs.

## Elementos de interacción

Los elementos de interacción son los que permiten realizar acciones en el sitio web. Algunos ejemplos de elementos de interacción son:

- Cambiar el idioma.
- Utilizar el buscador.
- Consultar el carrito de compra.
- Suscripción en la newsletter.

## Componentes de una interfaz web

En prácticamente todas las páginas web hay elementos que son comunes. Algunos ejemplos son: la cabecera, el menú de navegación, el cuerpo o el pie de página. Conocer el nombre de cada una de las partes de un sitio web es esencial ya que

forma parte del vocabulario utilizado por los desarrolladores y diseñadores. La siguiente figura muestra la estructura general de un sitio web.



### Componentes de una interfaz web

#### Cabecera o header

La cabecera o header es la zona de la interfaz web situada en la parte superior y que sirve para identificar la empresa o marca. Normalmente se utiliza para mostrar el logotipo de la empresa o su nombre. Además, este espacio da cabida a textos descriptivos, imágenes, paneles de acceso o banners publicitarios, entre otras cosas. Aunque la cabecera no es obligatoria, es utilizada en prácticamente todos los desarrollos de sitios web.

Debido a nuestra lectura visual, de arriba a abajo y de izquierda a derecha, el primer elemento que vemos en toda interfaz web es la parte superior izquierda de la página. Por este motivo, no es de extrañar que se aproveche este espacio para posicionar el logotipo y el nombre de la marca.

#### Cuerpo de la página

El cuerpo de la página es donde se muestran los contenidos. Puede verse acompañado de uno o varios sidebars (o menús laterales de navegación). Se sitúa bajo de la cabecera o header o bajo del navbar (o menú de navegación principal).

Generalmente, el cuerpo de la página cuenta con un título descriptivo. Todos los elementos del cuerpo de página deben seguir la guía de estilo del resto de la web.

### **Pie de página o footer**

El pie de página o footer se sitúa en la parte inferior de una interfaz web, bajo el cuerpo de la página. Generalmente, suele utilizarse para mostrar enlaces a servicios, formulario de contacto, banners publicitarios, políticas de privacidad y cookies, entre otras cosas.

### **Otros elementos**

- Menú de navegación o navbar
- Sidebar
- Carrusel o Slider
- Action bar
- Anuncio, Banner o Ad
- Ventana popup
- Tooltip
- Pestañas o Tab
- Formulario de contacto o Contact form
- Barras de progreso o Progress bars
- Menú hamburguesa o Togle

## **Guía de estilo, importancia en el diseño de interfaces**

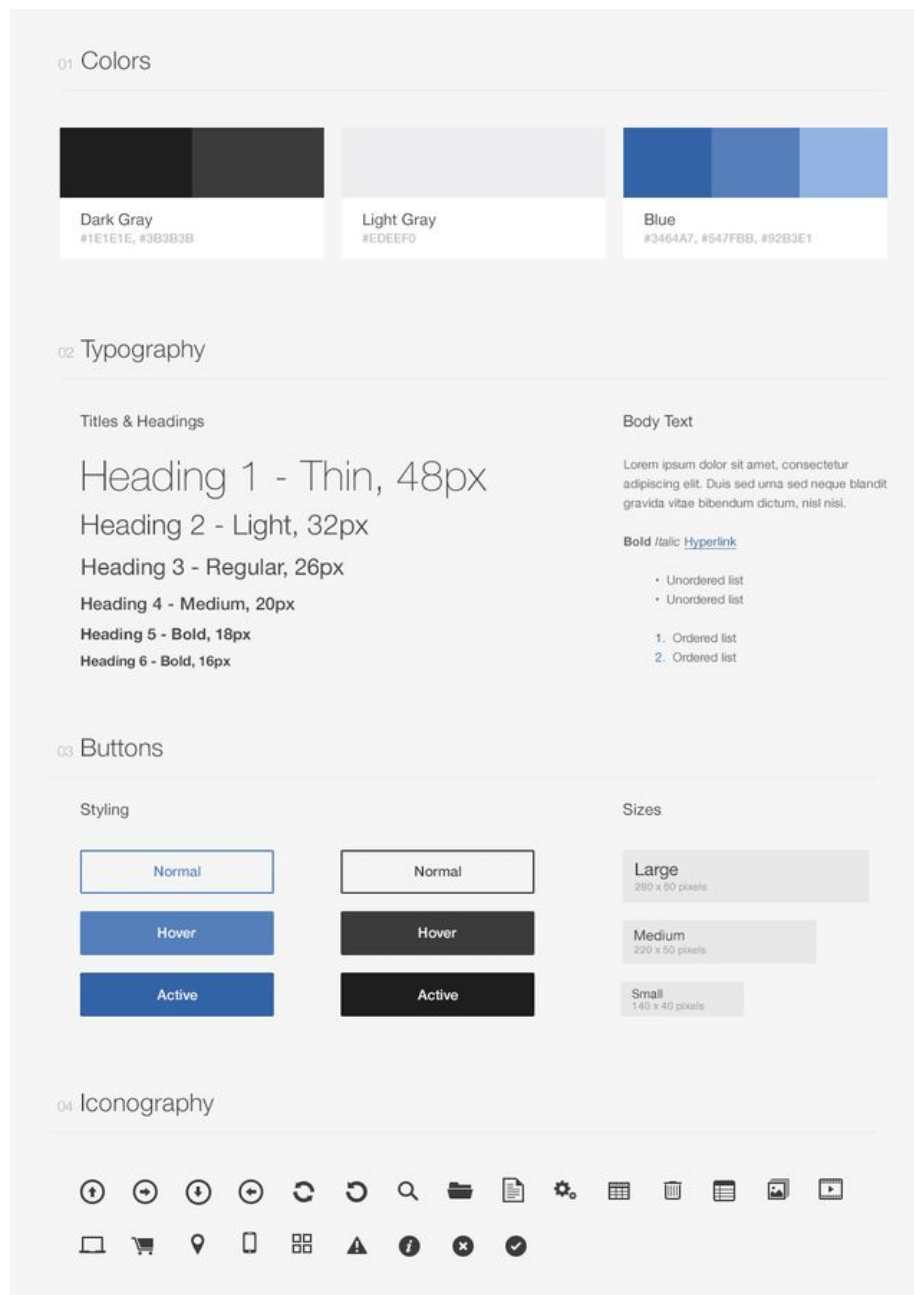
### **Guía de estilo: color, tipografía e iconos**

Las guías de estilo recogen los criterios y normas que deben seguir los desarrolladores de un sitio web para que tenga una apariencia uniforme y atractiva para el usuario.

Desde el punto de vista de los programadores y los diseñadores, estas guías de estilo son esenciales para favorecer el desarrollo de una página web tanto en el diseño como en su posterior mantenimiento. Este aspecto es muy importante ya que el mantenimiento puede ser llevado cada vez por una persona.



En las guías de estilo se recogen datos como la gama de colores utilizada, los iconos, la tipografía, el tamaño de las letras, etc.



Guía de estilo.

## **Colores**

El color es una cualidad de la materia y de la luz, pero además es un factor expresivo ya que tiene la virtualidad de comunicar y suscitar sentimientos. El diseñador investiga las dimensiones y los valores del color para poder utilizarlo como instrumento de comunicación. En este punto analizaremos las características de los colores básicos y sus diferentes combinaciones.

### **Importancia del color**

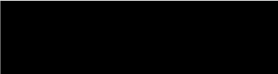






El color es un elemento indispensable en el diseño de páginas web ya que mediante él se pueden definir los elementos representados. Tiene, además, la propiedad de transmitir sensaciones, pensamientos y sentimientos.

### **Los colores fundamentales**

En los entornos digitales existen tres colores fundamentales, el rojo, el verde y el azul. Un ordenador representa todos los colores combinando estos tres colores fundamentales mediante el sistema RGB. Así pues, definiendo la cantidad de cada uno de los colores tendremos la paleta completa.

### **Sistema RGB**

En el sistema RGB la intensidad de cada componente (rojo, verde y azul) se expresa como un número hexadecimal o mediante el sistema de numeración decimal (0 a 255). Veamos varios ejemplos en la siguiente tabla.

Color	HEX	RGB
	#000000	0,0,0
	#ffffff	255,255,255
	#ff0000	255,0,0
	#00ff00	0,255,0
	#0000ff	0,0,255
	#ffff00	255,255,0
	#808080	128,128,128

**Algunos colores y su representación en hexadecimal y RGB.**

### Psicología del color

Gracias a la psicología del color sabemos que los colores son capaces de transmitir emociones y provocar así reacciones en nuestro cerebro. Está demostrado que el color influye en el estado de ánimo y en el comportamiento de las personas. Por este motivo, el color es muy utilizado para vincular a los usuarios con los productos anunciados.

A continuación, puedes ver a alguno de los colores más usados y sus significados.

Tranquilidad Calma Seriedad Salud	Lujo Elegancia Misterio Vanidad	Dulzura Infancia Delicadeza Sensibilidad	Pasión Energía Fuerza Peligro	Amistad Calidez Confianza Éxito
Felicidad Optimismo Energía Vitalidad	Frescura Naturaleza Esperanza Juventud	Elegancia Sobriedad Clasicismo Poder	Fiabilidad Solidez Equilibrio Templanza	Pureza Perfección Limpieza Bondad

**Colores y su significado.**

Es preciso utilizar los mismos colores para cada elemento web con el fin de facilitar la interpretación de funcionalidades, mejorar la navegación y transmitir armonía.

### **Tipografía**

Los textos son la base de la mayoría de sitios web ya que lo más normal es transmitir la información mediante letras. Por este motivo, debemos prestar mucha atención en hacer una correcta elección de fuentes para nuestro sitio web.

A la hora de elegir un tipo de tipografía es muy importante verificar si puede visualizarse correctamente en los distintos navegadores y no abusar de negrita, cursiva y subrayado.

Inicialmente, se utilizaban las fuentes típicas que los usuarios tenían instaladas en sus dispositivos. Actualmente, gracias a que los navegadores soportan la directiva `@font-face`, es posible utilizar casi cualquier tipo de tipografía sin necesidad de que esté instalada en el dispositivo. En la unidad 4 veremos como fuentes del tipo TrueType y OpenType pueden convertirse en otros formatos.

A continuación, puedes ver algunas recomendaciones que hay que tener en cuenta a la hora de elegir la tipografía para un sitio web:

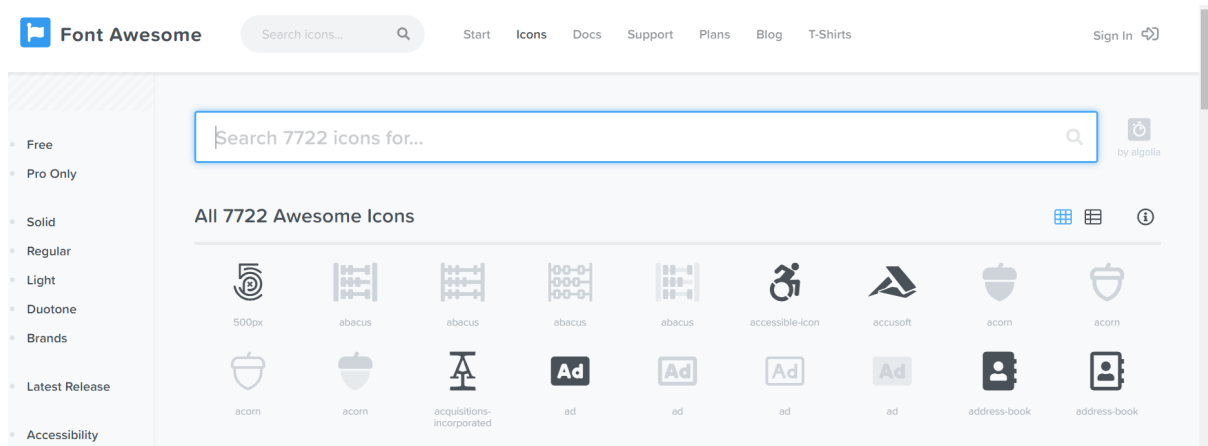
- No utilizar más de tres tipografías distintas.
- Utilizar fuentes legibles.
- Elegir un buen contraste entre el fondo y la letra.
- Utilizar un interlineado de 1,5 puntos por el tamaño de la letra.
- No abusar de los subrayados ya que suelen utilizarse para los hipervínculos.
- No escribir todo en mayúsculas porque ralentiza la lectura. Se debe utilizar solo para destacar mensajes cortos como títulos, subtítulos o conceptos importantes.
- Los espacios en blanco entre párrafos ayudan a descansar la mirada y a mejorar la concentración gracias a la mejor comprensión de la separación entre ellos. Así pues, es necesario añadir un poco más de espaciado entre párrafos y no dejar la misma separación que con el interlineado.

- La longitud recomendada para un párrafo está comprendida entre 45 y 75 caracteres. (aunque esto puede depender del tamaño de la pantalla)

**“Está demostrado que tan sólo se lee un 25% del contenido completo de una web.”**

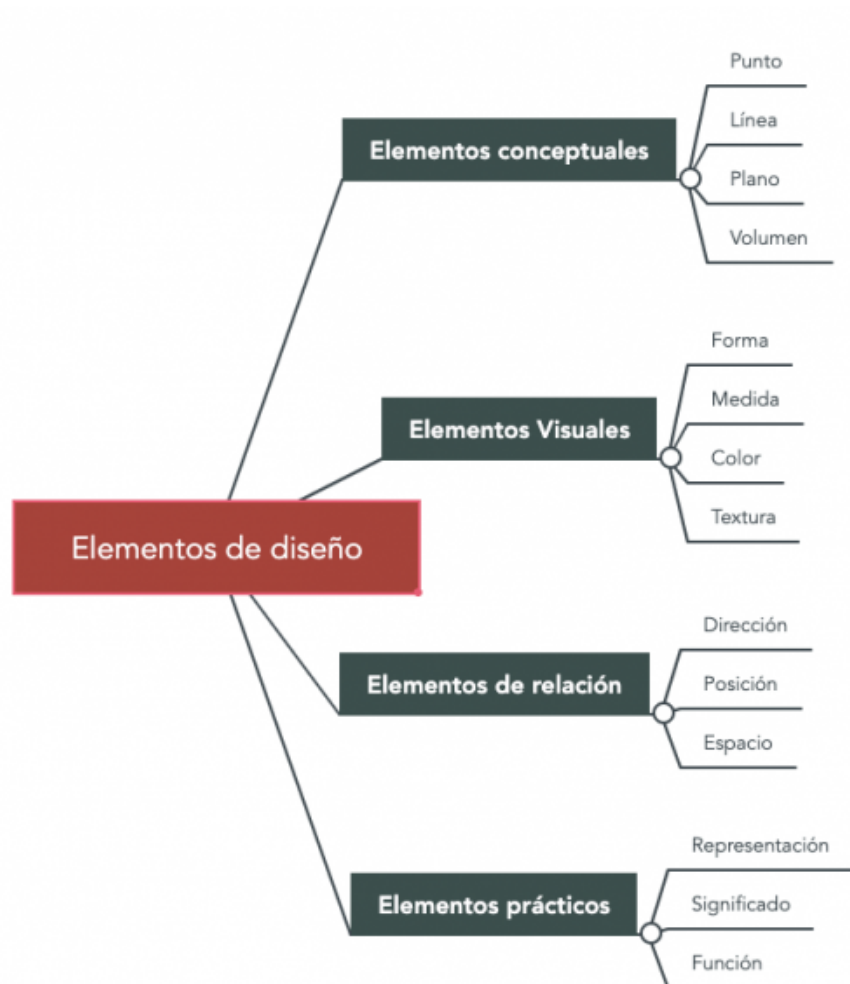
## Iconos

Los iconos de los sitios web representan acciones y evitan el uso excesivo de textos. Elegir correctamente los iconos es necesario para que los usuarios interpreten fácilmente su significado y así ahorrar tiempo en la visualización del sitio web. Es importante respetar una apariencia similar entre todos los iconos para disponer de una buena armonía y navegabilidad.



## Mapas conceptuales

El mapa conceptual es una representación gráfica de conceptos interrelacionados. Consiste en un esquema visual que detalla ideas o conceptos y sus diferentes relaciones. El principal objetivo de un mapa conceptual es representar la estructura conceptual de un tema en concreto.



### Ejemplo de mapa conceptual realizado con la herramienta Mindmeister

Los mapas conceptuales se suelen organizar de arriba abajo o de izquierda a derecha y parten de un concepto principal o raíz. A partir de esta idea central se establecen las relaciones con los nuevos conceptos formando una estructura arbórea.

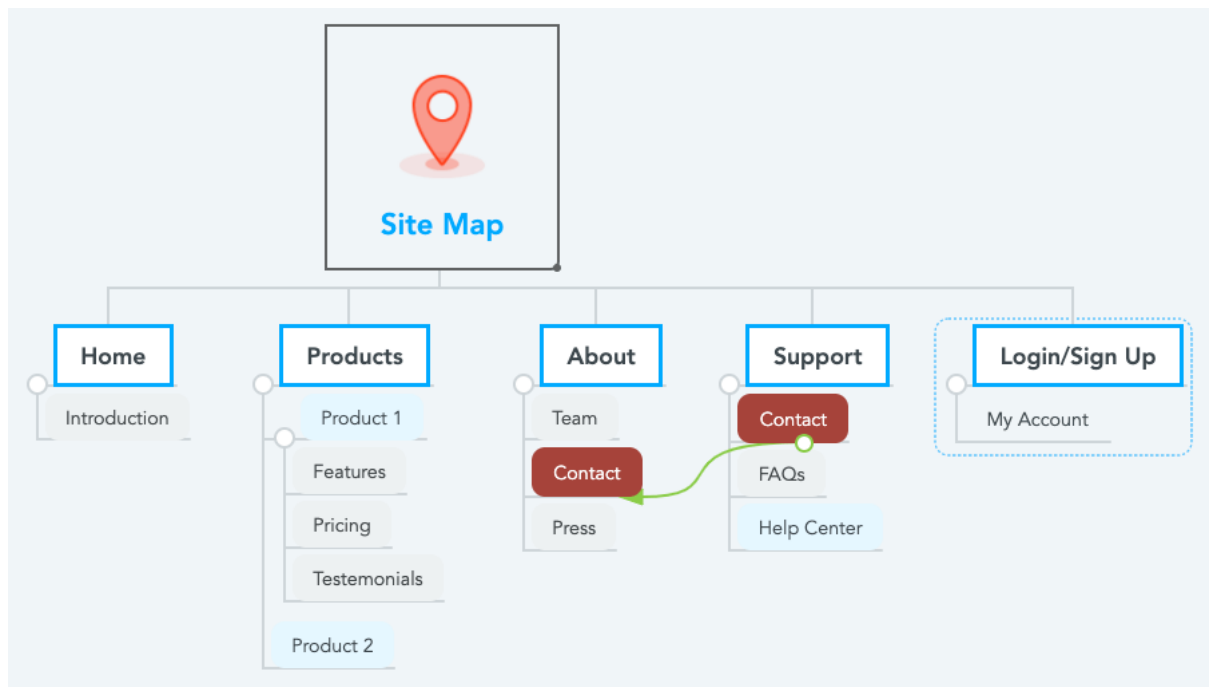
### Herramientas para hacer mapas conceptuales

Hay muchas formas de hacer mapas conceptuales. En las siguientes páginas puedes ver algunas herramientas online para hacer mapas conceptuales y algunos de los estilos de mapas que se utilizan actualmente.

- xmind.net
- smartdraw.com
- creately.com
- lucidchart.com
- mindmeister.com

### Mapas de navegación

Los mapas de navegación sirven para representar la arquitectura de las páginas de un sitio web. Tal y como los mapas conceptuales, los mapas de navegación se pueden representar de forma gráfica. En ambos modelos hay un concepto raíz (página inicial en el caso de un mapa de navegación) a partir del cual se ramifican el resto de elementos del mapa.



**Ejemplo de mapa de navegación realizado con la herramienta Mindmeister.**

Sin embargo, los mapas de navegación de las páginas web no suelen ser gráficos, en la mayoría de ocasiones se trata de listados con texto. En este caso, la diferencia entre el diseño un mapa de navegación y un mapa conceptual es muy visible.

Uno de los objetivos principales de los mapas de navegación a la hora del diseño es estructurar bien los contenidos antes de crear un sitio web y que los usuarios encuentren de forma sencilla lo que están buscando.

Cuando el diseño de una web es muy complejo, en algunos casos, es difícil entender lo que se quiere transmitir entre el diseñador del mapa de navegación y el equipo de desarrollo. Por este motivo, los prototipos son herramientas muy interesantes para ver de forma visual un borrador de cómo será un sitio web. Existen diferentes formas de realizar el prototipo de una web: esquemas, bocetos, sketches, wireframes, mockups, diagramas, etc.

### **Sitemaps o mapas para motores de búsqueda**

Los sitemaps o mapas para motores de búsqueda son archivos en los que se proporciona información sobre las páginas, los vídeos y otros archivos de un sitio web, así como sobre las relaciones entre ellos. Los buscadores, como Google, leen estos archivos para rastrear los sitios web de forma más eficaz. Los sitemaps informan a los rastreadores de qué archivos de un sitio web son importantes y, además, incluyen datos relevantes sobre ellos; por ejemplo, en el caso de las páginas, pueden indicar cuándo se actualizaron por última vez, cada cuánto se modifican y si existen versiones en otros idiomas.

Por lo general, si las páginas de un sitio web están bien enlazadas, los rastreadores web podrán detectar la mayoría de ellas. Aun así, un sitemap puede mejorar el rastreo del sitio web, sobre todo si este cumple uno de los siguientes criterios:

- Es muy grande.
- Tiene un gran archivo de páginas de contenido que están aisladas o no están bien enlazadas entre sí.
- Es nuevo y hay pocos enlaces externos que dirigen a él.

### **Herramientas para la generación de mapas**

Hay disponible multitud de herramientas para la generación de mapas tanto online como en aplicaciones, así como gratuitas o de pago. Además, los gestores de contenido ofrecen la posibilidad de utilizar plugins específicos para la creación de nuestros sitemaps y mapas de navegación.



## **Prototipos web**

Los prototipos web son dibujos o diseños de las diferentes páginas y secciones que van a componer un sitio web. El prototipado es una parte esencial a la hora de definir los menús y los diferentes elementos que constituyen una web.

Es más sencillo realizar un cambio sobre un prototipo que sobre el código de una página web desarrollada. Además, el uso de prototipos nos ayuda a involucrar al cliente en la fase previa al desarrollo y así adecuar el proyecto a sus necesidades.

Existen diferentes formas de realizar el prototipo de una web: esquemas, bocetos, sketches, wireframes, mockups, diagramas, etc. Sin embargo, en proyectos profesionales el prototipado suele componerse de tres fases en las que se va incrementando la fiabilidad del producto.

## **Sketching**

Es el dibujo o boceto inicial de un sitio web. Los diseños no son muy detallados y se realizan de forma esquemática. En esta fase inicial se suelen utilizar pizarras o folios de papel.

## **Wireframing**

Es un dibujo en el que se especifican los elementos de forma más detallada. Se establece claramente la jerarquía de la información, las llamadas de acción y la organización de los contenidos. En esta segunda fase se suelen utilizar herramientas como Balsamiq Mockups.

## **Prototipo y mockup**

Los prototipos y los mockups son los que representan el diseño con más detalle. De hecho, en este tipo de diseños ya se incluyen detalles visuales como el color, la tipografía o las imágenes. En esta fase se utilizan herramientas de diseño avanzadas como por ejemplo Sketch.

Los prototipos, además, simulan la interacción con la interfaz. Por este motivo, en esta representación los usuarios pueden comprobar cómo se comporta la web y podrán experimentar la experiencia de uso.

## **Gestores de contenido (CMS)**

En el punto anterior se describen las herramientas para la creación de prototipos, pero además de ellas, se encuentran a disposición numerosas herramientas para la gestión de contenidos, comúnmente conocidas como CMS ( Content Management System).

Estas herramientas brindan la facilidad de crear, editar y publicar contenido a través de una interfaz gráfica sin disponer conocimientos de programación, ya que todo funciona mediante menús y campos a rellenar tipo WYSIWYG (What You See Is What You Get o Lo que Ves Es Lo Que Obtienes).

Los CMS permiten instalar plantillas de webs ya prediseñadas, en las que solo es necesario rellenar los datos necesarios. Utilizar un gestor de contenido es la forma más fácil de crear un sitio web. Ejemplos de estos sistemas son WordPress, Joomla, Drupal, Shopify, Squarespace, Wix, Magento, Blogger, Bitrix y PrestaShop.

## Referencias bibliográficas.

- **Diseño de interfaces web, Desarrollo de Aplicaciones Web, José Luis Comesaña:**
  - [sitiolibre.com/curso/pdf/DIW01.pdf](http://sitiolibre.com/curso/pdf/DIW01.pdf)
- **World Wide Web Consortium:**
  - [w3c.es](http://w3c.es)
- **Tim Berners Lee, el padre de la web:**
  - [es.wikipedia.org/wiki/Tim\\_Berners-Lee](http://es.wikipedia.org/wiki/Tim_Berners-Lee)
- **La primera foto subida a Internet:**
  - [abc.es/tecnologia/abci-primera-foto-subida-internet-201207110000\\_noticia.html](http://abc.es/tecnologia/abci-primera-foto-subida-internet-201207110000_noticia.html)
- **Asociación Interacción Persona-Ordenador:**
  - [aipo.es/content/libro-aipo](http://aipo.es/content/libro-aipo)
- **Introducción al diseño gráfico de Luis Ruano:**
  - [https://issuu.com/luisrc8/docs/libro\\_definitive](https://issuu.com/luisrc8/docs/libro_definitive)
- **Experiencia de usuario UX, Juan Manuel Carraro y Yanina Duarte:**
  - [https://issuu.com/makunuttini/docs/392\\_carraro\\_imprenta](https://issuu.com/makunuttini/docs/392_carraro_imprenta)
- **Experiencia de usuario: Principios y métodos, Yusef Hassan Montero:**
  - [https://issuu.com/gabrielrecondo/docs/experiencia\\_de\\_usuario](https://issuu.com/gabrielrecondo/docs/experiencia_de_usuario)
- **Ejemplos guías de estilo:**
  - [developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/](http://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/)
  - [material.io/design/](http://material.io/design/)
  - [youtube.com/intl/es/about/brand-resources/#logos-icons-colors](http://youtube.com/intl/es/about/brand-resources/#logos-icons-colors)
  - [upv.es/entidades/ASIC/manuales/guia\\_estilos\\_upv.pdf](http://upv.es/entidades/ASIC/manuales/guia_estilos_upv.pdf)
- **Elementos del diseño:**
  - [Presentación:es.slideshare.net/LycaNieto/elementos-del-diseo-9365559](http://Presentación:es.slideshare.net/LycaNieto/elementos-del-diseo-9365559)
- **Sistema hexadecimal:**
  - [es.wikipedia.org/wiki/Sistema\\_hexadecimal](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_hexadecimal)
- **Datos sobre gestores de contenido en w3techs:**
  - [w3techs.com/technologies/overview/content\\_management/all](http://w3techs.com/technologies/overview/content_management/all)

### Herramientas útiles:

- **Evolución de las webs a lo largo de los años:**
  - [archive.org](https://archive.org)
- **Lector de noticias RSS:**
  - [feedly.com](https://feedly.com)
- **Generadores de paletas de color:**
  - [htmlcolorcodes.com/color-picker/](https://htmlcolorcodes.com/color-picker/)
  - [color.adobe.com/es/create/color-wheel/](https://color.adobe.com/es/create/color-wheel/)
- **Páginas para descargar fuentes:**
  - [1001freefonts.com/es/](https://1001freefonts.com/es/)
  - [dafont.com/es/](https://dafont.com/es/)
- **Páginas para descargar iconos:**
  - [flaticon.es](https://flaticon.es)
  - [iconfinder.com/free\\_icons](https://iconfinder.com/free_icons)
  - [freepik.es/iconos-populares](https://freepik.es/iconos-populares)
- **Herramientas para hacer mapas conceptuales:**
  - [xmind.net](https://xmind.net)
  - [smartdraw.com](https://smartdraw.com)
  - [creately.com](https://creately.com)
  - [lucidchart.com](https://lucidchart.com)
  - [mindmeister.com](https://mindmeister.com)
- **Herramientas para hacer mockups:**
  - [balsamiq.com](https://balsamiq.com)
  - <https://gomockingbird.com/home>
- **Sitios de inspiración para el diseño web:**
  - [Webdesign-inspiration.com](https://webdesign-inspiration.com)
  - [Siteinspire.com](https://siteinspire.com)
  - [Thebestdesigns.com](https://thebestdesigns.com)
  - [Awwwards.com](https://awwwards.com)
  - [Themeforest.net](https://themeforest.net)
  - [Behance.net](https://behance.net)
  - [Dribbble.com](https://dribbble.com)
  - [Canva.com](https://canva.com)

- **Blogs para estar al día en las tendencias de diseño web:**
  - Enfoquegaussiano.com
  - Abduzeedo.com
  - Brandemia.org
  - Graffica.info
  - Eniun.com/blog/
- **Pinterest:**
  - [https://www.pinterest.es/eniun\\_es/curiosidades-y-herramientas-web/](https://www.pinterest.es/eniun_es/curiosidades-y-herramientas-web/)
  - [https://www.pinterest.es/eniun\\_es/tipos-de-letra/](https://www.pinterest.es/eniun_es/tipos-de-letra/)
  - [https://www.pinterest.es/eniun\\_es/guias-de-estilo/](https://www.pinterest.es/eniun_es/guias-de-estilo/)
  - [https://www.pinterest.es/eniun\\_es/elementos-de-una-interfaz-web/](https://www.pinterest.es/eniun_es/elementos-de-una-interfaz-web/)
  - [https://www.pinterest.es/eniun\\_es/marcas-y-colores/](https://www.pinterest.es/eniun_es/marcas-y-colores/)
  - [https://www.pinterest.es/eniun\\_es/evolucion-de-los-logotipos](https://www.pinterest.es/eniun_es/evolucion-de-los-logotipos)