

Diseño de Interfaces Web

- UNIDAD DIDÁCTICA 1 –
Planificación de Interfaces
Web - Parte II



IES POLITÉCNICO
HERMENEGILDO LANZ
G R A N A D A



Índice



Generación de Documentos y Sitios Web

Maquetación: Sketches, Wireframes, Mockups



Mapas de Navegación. Prototipos



Plantillas de Diseño



Gestores de Contenido



Estructura de un Sitio Web.



Posicionamiento Web.



Lenguajes y Aplicaciones de Diseño Web

El **desarrollo de un sitio web** no es sólo la creación de una página web, sino que en este proceso intervienen diversos especialistas, como diseñadores o programadores, comerciales, *community managers*, redactores de contenidos, especialistas SEO, gestores de servidores, etc.

Un **sitio web** (*Website*) es una colección de páginas web, imágenes, vídeos y otros elementos digitales enlazados y servidos por un único dominio o subdominio en el World Wide Web.

Una **página web** es un documento HTML / XHTML que es accesible desde un navegador y generalmente mediante **HTTP**.



HyperText Transfer Protocol, HTTP

El protocolo de transferencia de hipertexto establece cómo se efectúa el intercambio de documentos de hipertexto y multimedia en la web. Dispone de una variante cifrada mediante SSL llamada HTTPS.



Lenguajes de Marcas para Desarrollo Web

Cliente

- HTML
- CSS
- + Javascript

Servidor

- PHP
- JSP
- ...



- Es un lenguaje de marcado que se usa para crear y representar visualmente una página web .
- Propone una serie de marcas o etiquetas que insertadas junto con la información establecen su formato.
- Es un estándar a cargo del *World Wide Web Consortium* (W3C).

<https://www.w3.org/>

Por ejemplo, los principios de diseño recogidos por el W3C sobre HTML: <https://www.w3.org/TR/html-design-principles/>

El W3C divide sus documentos técnicos (todos son públicos):

- Borradores (working draft)
 - Especificaciones
 - Recomendaciones
- Versión HTML estándar actual: **HTML5**. Recomendación W3C: <https://www.w3.org/TR/html5/>

- Permite definir **reglas y estilos** que especifican cómo mostrar los elementos HTML en diferentes dispositivos.
- Versión actual **CSS3**.
- Permite la **separación** de **contenido** del documento (HTML o similar) de la **presentación** del documento (disposición, colores, fuentes, etc).
- Facilitan definir de manera **eficiente** cómo se ha de mostrar una página web:
 - Mejoran accesibilidad.
 - Permiten ser compartidas por las diferentes páginas de un sitio web.
 - Aportan flexibilidad en el control de la especificación de características de presentación.

<http://www.w3c.es/Divulgacion/GuiasBreves/HojasEstilo>



Actividad

1. Visita la Guía de CSS del W3C. ¿Qué se recoge en ella?
2. Visita el validador CSS del W3C. ¿Qué nos permite hacer?



JavaScript

- Lenguaje de programación **interpretado**.
- Se utiliza en el lado del **cliente**, es decir, se ejecuta en el navegador web, lo que permite mejoras en la interfaz de usuario.
- Es **orientado a objetos**, aunque algo diferente de la orientación a objetos tradicional.
- Es de **tipado dinámico**. Una misma variable puede tener valores de diferentes tipos a lo largo de su vida.
- Permite programar **comportamiento** de las páginas web.
- Podemos escribir código JavaScript en nuestro documento HTML o en documentos aparte y llamarlos desde la cabecera HTML.
- Existen **APIs JavaScript** consideradas estándar por el W3C: https://www.w3.org/standards/techs/js#w3c_all



Herramientas. Editores HTML

Permiten **escribir y generar código** de los documentos HTML a partir de una interfaz gráfica con la que se dibuja la página resultante.
Editores **WYSIWYG** (What you see is what you get).

Son muy sencillos de usar, pero algunos pueden generar muy código no deseado

De escritorio

- Brackets <http://brackets.io>
- Sublime Text
<http://www.sublimetext.com>
- Atom <https://atom.io/>
- BlueFish
<http://bluefish.openoffice.nl>
- Algún IDE como Eclipse o Visual Studio

Online

- Codepen <https://codepen.io/>
- Online HTML Editor <https://html-online.com/editor/>
- Editor de Cubic Factory
<http://www.cubicfactory.com/jseditor/>



Funcionalidades de los Editores HTML

- Creación de documentos nuevos de una manera rápida y cómoda.
- Gestión de plantillas de varios documentos.
- Sintaxis coloreada para una mejor legibilidad de los documentos.
- Validación del código.
- Acceso rápido al código con la ayuda de marcadores.
- Configuración del sangrado y del estilo del código.
- Automático del código con cierre automático de etiquetas.
- Inserción de etiquetas y atributos mediante auxiliares.
- Gestión de fragmentos de código reusable, en inglés *snippets* .
- Gestión de proyectos.
- Conectores adicionales que dan más funcionalidades al gestor.



Herramientas. Navegadores

La **visualización** de la página web desarrollada utiliza el **navegador web** .
Asimismo, este incorpora una serie de **herramientas** para los desarrolladores que ayudarán en la depuración del código de la página.

Un Navegador Web es un software informático que proporciona al usuario la visualización de documentos de hipertexto junto con otros tipos de archivos multimedia.



Compatibilidades

Producen más de un dolor de cabeza
a los diseñadores web

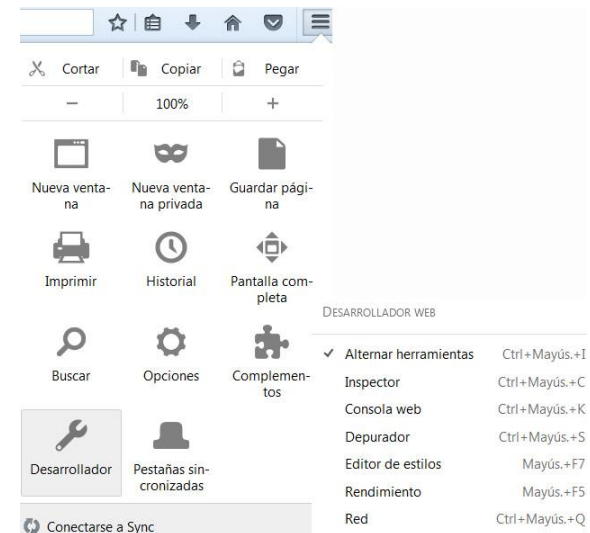
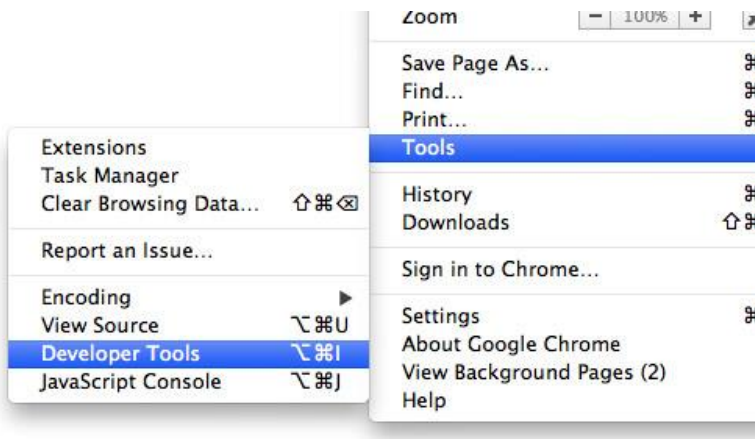


Herramientas de los Navegadores

Los navegadores más importantes ofrecen una serie de **herramientas** que facilitan el **desarrollo** y la **depuración** de un sitio web.

Las **funciones** más importantes que ofrecen son:

- Depurar el código JavaScript.
- Inspeccionar el DOM.
- Analizar el tiempo de ejecución de cada función para optimizar el rendimiento.





Actividad

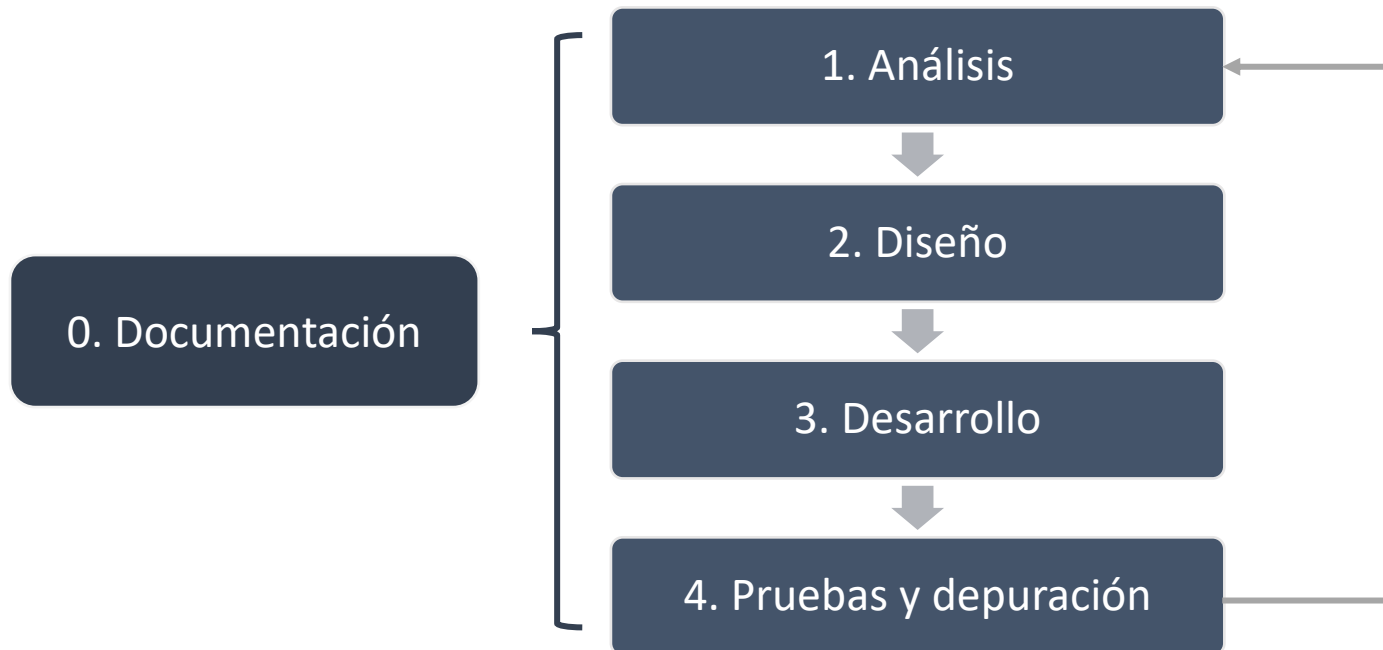
- Instala Microsoft Edge, Google Chrome y Mozilla Firefox y prueba las herramientas del desarrollador en tu equipo de clase.



Generación de Documentos y Sitios Web

Cuando nos enfrentamos a nuevo proyecto Web debemos tener muy claro que es tan importante el resultado final como todo el **trabajo previo de diseño** y toda la **documentación** que habrá que realizar durante el proceso.

Fases del proceso de generación de un sitio web





Fase de Análisis

Establecemos los requisitos que deberá cumplir el sitio web, su sistema de navegación y su funcionalidad. Herramientas y lenguajes que usaremos. Podemos incluir la planificación en esta fase.





Fase de Análisis. Preguntas iniciales

Antes de comenzar y mediante la interacción con el cliente, se debe dar respuesta a una serie de preguntas concretas que permitirán **aclarar las expectativas** del proyecto y guiarán los procesos posteriores.

Ejemplos de preguntas iniciales

- ¿Se necesita realmente el sitio Web?
- ¿Para qué se necesita el sitio Web?
- ¿Qué es lo que buscarán los usuarios en el sitio?
- ¿Qué imagen se quiere proyectar con el sitio Web a los usuarios?
- ¿Qué servicios interactivos se integrarán a través del sitio Web?
- ¿Con qué recursos se cuenta para el desarrollo del sitio Web?
- ¿Cuánto tiempo debe ser invertido en el desarrollo del sitio Web?
- ¿Qué impacto causará el sitio Web en los usuarios?



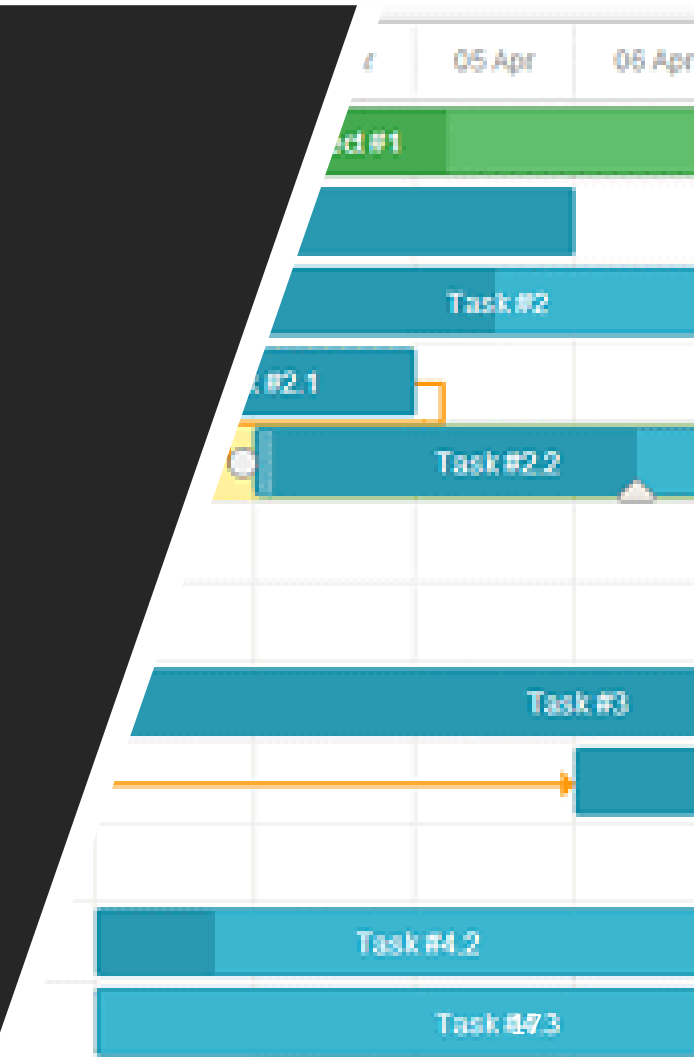
Fase de Análisis

- **Documento del Plan del Proyecto**

- ✓ Declaración de propósitos. ¿Qué? ¿Por qué? ¿Quién? ...
- ✓ Definición de objetivos (empresariales, operativos, de usuario y del sitio).
- ✓ Definición de los equipos de proyecto.
- ✓ Identificación de entregables.
- ✓ Planificación temporal por tareas. Calendario. Por ejemplo, diagrama de Gantt.

- **Documento de Análisis**

- ✓ Análisis de los usuarios y casos de ejemplo.
- ✓ Requisitos del sitio: características y lo que usuarios podrán hacer.





Fase de Diseño

Documento de Diseño.

Requisitos del sistema y contenido web. Puede contener, entre otros:

- **Arquitectura de servidor.** Definición del hardware y separación *front-end* / *back-end*.
- **Arquitectura de seguridad.** Grupos de usuarios y control de acceso.
- **Arquitectura de información.** Estructura de información del sitio y navegación.
- **Arquitectura de diseño.** Aspecto que tendrá el sitio web. Bocetos, plantillas, temas. Guía de estilo.
- **Arquitectura de entrega.** Métodos de entrega.
- **Arquitectura de mantenimiento.** Tareas de mantenimiento y con qué frecuencia se deben realizar.



Maquetación Web

Cuando comenzamos un proyecto web debemos pensar en el sitio como una obra arquitectónica, por lo tanto, debemos realizar una **maqueta** del sitio web.

El **primer paso** es hablar con el **cliente** tal que obtengamos los datos suficientes para realizar los **bocetos** preliminares.

Para realizar la maquetación Web, deberemos **saber / pensar** previamente:

- **Cuáles** son los elementos que va a contener cada una de nuestras páginas.
- **Cómo** irán colocados cada uno de esos elementos dentro de las páginas teniendo en cuenta siempre el espacio disponible, es decir, la ventana del navegador.



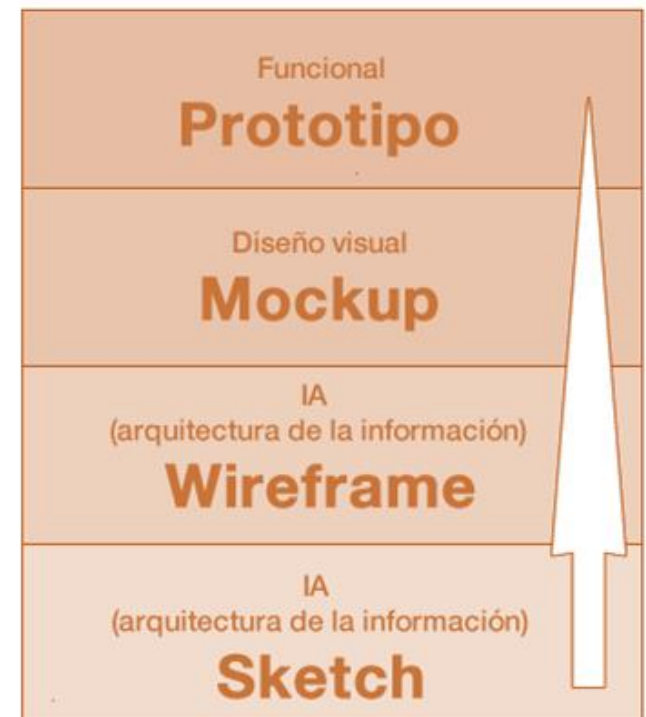
Maquetación Web. Bocetos

Los bocetos deben reflejar la **interactividad** y la **funcionalidad** del sitio Web. El resultado de la maquetación será un **prototipo**.

Diseño escalonado. Vamos a distinguir los siguientes tipos de bocetos:

- Sketch
- Wireframe
- Mockup
- Prototipo

Un **prototipo** es una representación limitada de un sitio web que permite a las partes (clientes y desarrolladores) explorar y probar su uso.



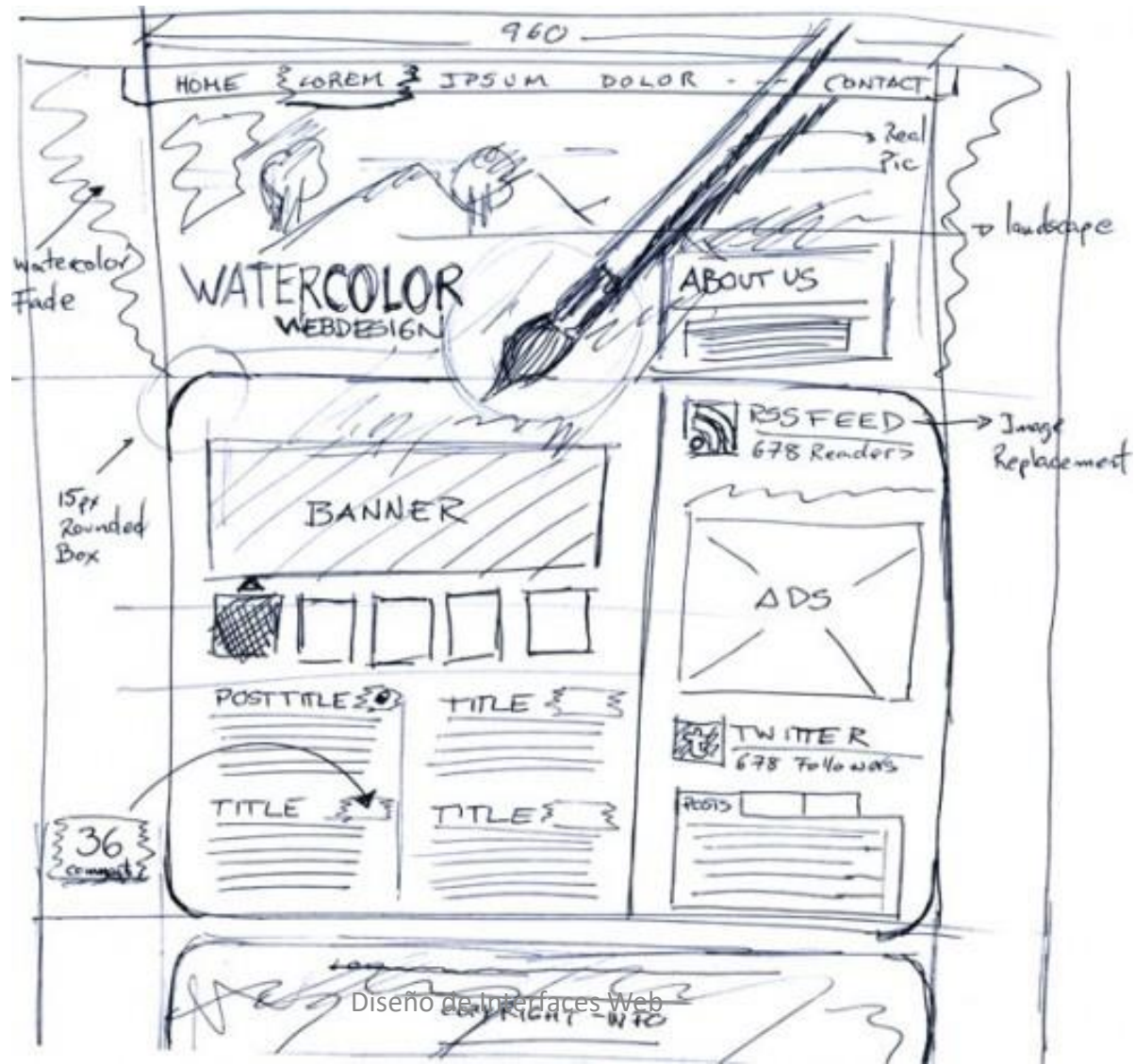
Primer boceto que realizamos para un proyecto digital que queremos crear. Son nuestros **primeros trazos**, generalmente, sobre una hoja de papel.

Refleja las **ideas generales** sobre el proyecto:

- ¿Dónde pondremos los elementos más característicos como logos, etc.?
- ¿Dónde estará la zona de navegación?
- ¿Dónde se cargan los sistemas de ayuda para usuarios?
- ¿Se agregarán servicios de redes sociales? ¿Dónde?
- ¿Qué áreas de contenidos y qué servicio queremos presentar en el proyecto?

Es un bosquejo estático en baja calidad de un diseño.
Suele ser buena idea añadir notas en los laterales.
El entregable es una imagen o un papel

Ejemplo de Sketch





Wireframe

Ilustración bidimensional de la interfaz de cada página del sitio. Se centra en la asignación de espacio y priorización del contenido, las funcionalidades disponibles, y los comportamientos deseados.

¿Cómo queremos que un usuario procese la información? Su objetivo reside en la **funcionalidad, comportamiento y jerarquía de contenidos**. Ayudan a:

- Dar prioridad a los contenidos, determinando el lugar y la cantidad de espacio que se va asignar a un elemento.
- Determinar la funcionalidad prevista de la interfaz de la web.
- Clarificar los espacios y formas para la visualización de determinados tipos de información sobre la interfaz de usuario.
- Mostrar las conexiones entre páginas.

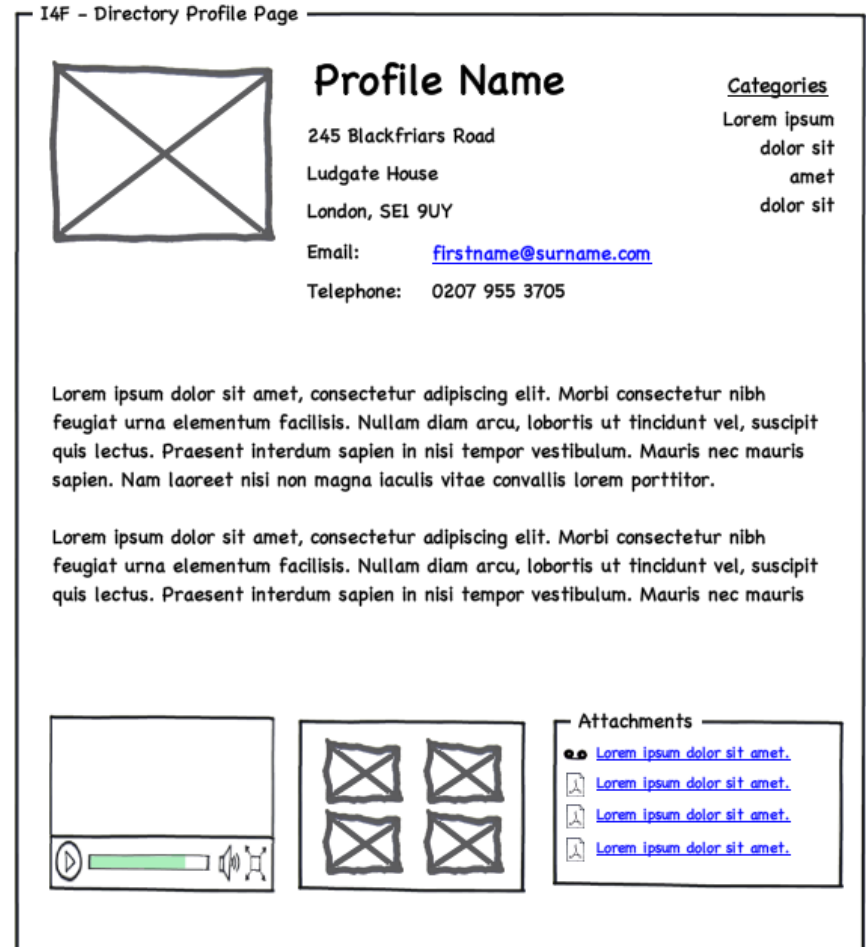
Wireframe significa “alambre” en inglés



Wireframe. Recomendaciones

- No utilizar colores. Jugar con los tonos de grises.
- No utilizar imágenes ni iconografía. Por ejemplo, para indicar dónde se va a colocar una imagen y su tamaño, se suele poner una caja con una cruz que lo cruce con el tamaño y la posición donde queremos situar la imagen
- Utilizar tipografía genérica. Se puede jugar con distintos tamaños para indicar cabeceras y cambios en la jerarquía de la información de los textos.
- La estructura básica más común es dividir la página en tres zonas: cabecera, cuerpo y pie. En primer lugar situaremos los contenidos de arriba abajo, y en segundo lugar, de izquierda a derecha.
- Elementos habituales para una página web.
 - Logo. Campo de búsqueda. Cabeceras, incluyendo título de la página como el H1 y H2, subtítulos..., Los sistemas de navegación, incluyendo navegación global y navegación local. Contenido del cuerpo. Botones de compartir. Información de contacto. Etcétera.

Ejemplos de Wireframe





Modelos Wireframe. Diseño Grid

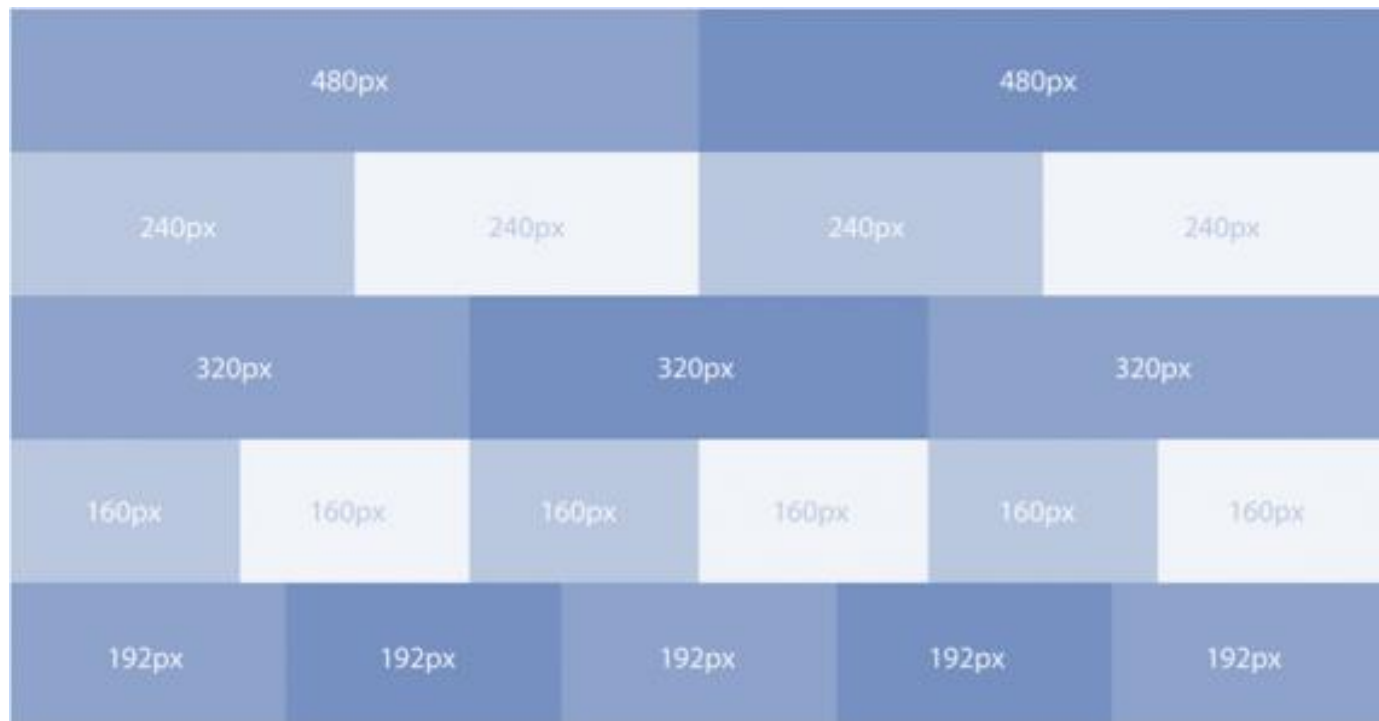
Una rejilla (o grid) subdivide el espacio en campos e intervalos, para mantener una colocación correcta de los elementos dentro de la página, dando una sensación de estructura ordenada.

En el diseño web para monitor es habitual usar el número mágico de **960px** .
Es divisible por 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 12 permitiendo múltiples configuraciones y números de columnas en nuestros diseños.



Ejemplo de Wireframe Modelo Grid en columnas

Algunos de los frameworks importantes de desarrollo de páginas web responsive como son **Bootstrap** o **960 GRID system** usan esta configuración de columnas. En muchos de los programas para crear wireframes encontraremos una opción para poder diseñar con este tipo de rejillas.

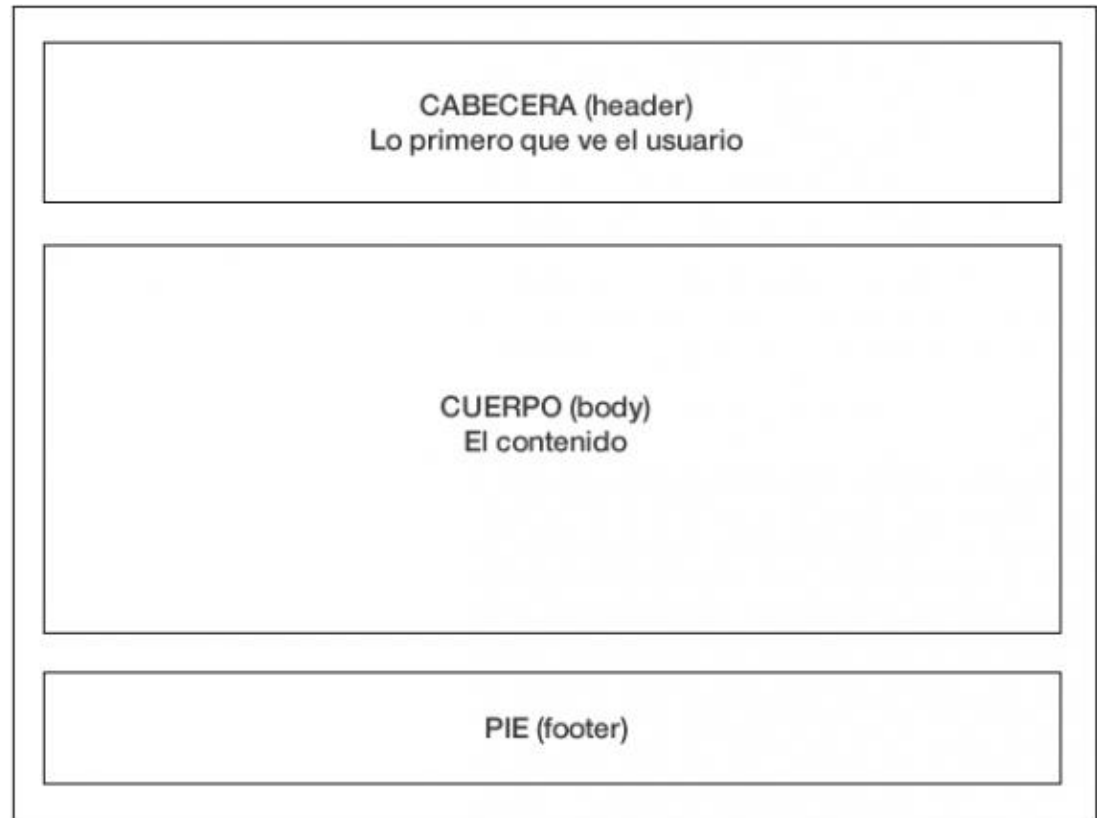




Modelos Wireframe. Diseño Cajas

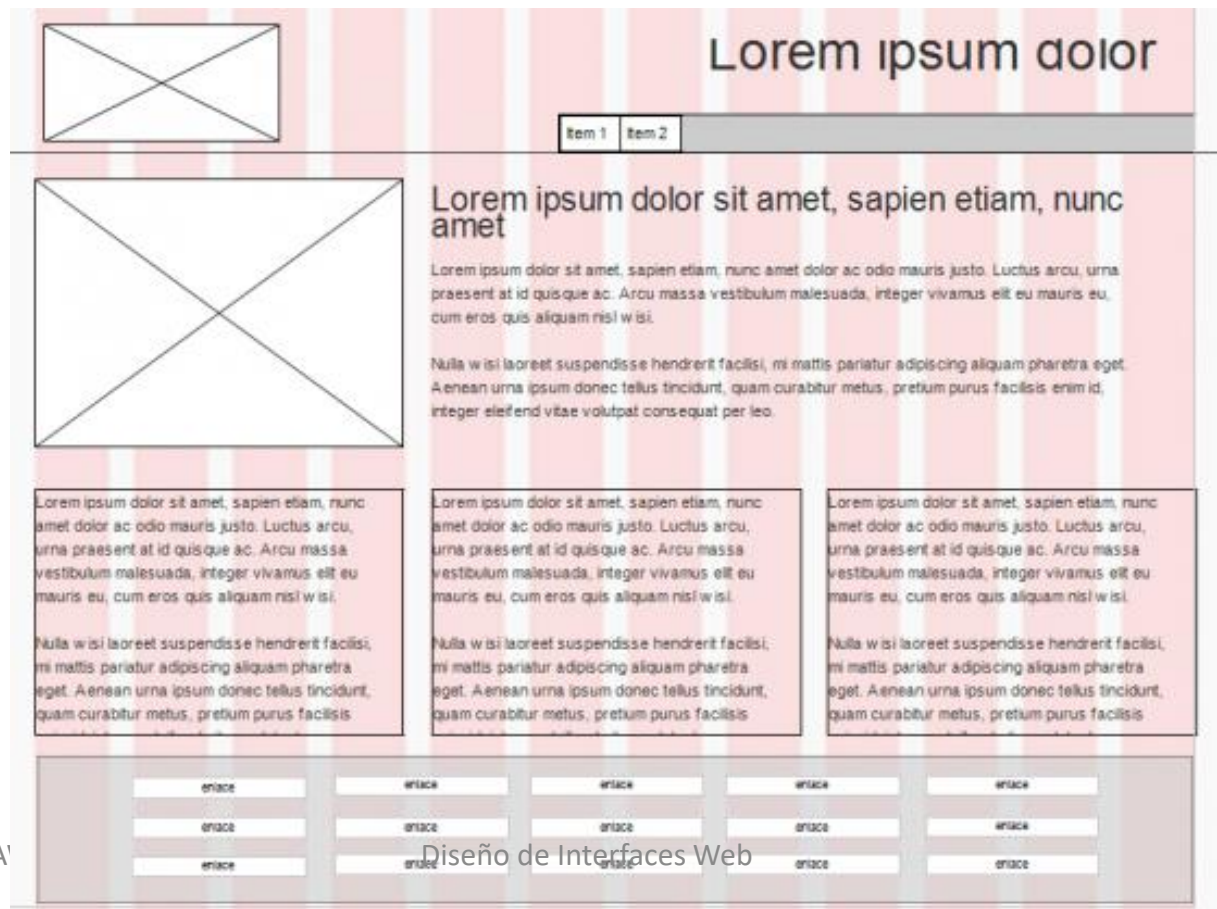
Se basa en **crear cajas o bloques** siguiendo patrones de composición. Se pueden emplear desde patrones simples hasta otros más complejos como la proporción aurea o los patrones en F o Z.

Una estructura básica muy común en el diseño de páginas web es dividir la página en tres cajas o bloques: **cabecera, cuerpo, y pie.**



Ejemplo de Wireframe Modelo combinado

Ejemplo que combina modelo grid y por cajas. Tiene múltiples contenedores para distintos tipos de contenidos como publicidad, distintos servicios, etc. perfectamente ordenados





Actividad

1. Busca y analiza ejemplos de sketches de sitios web.
2. Busca herramientas de *wireframing* online y para descarga.
3. Analiza sus licencias y lo que nos deja hacer cada una.



Wireframe. Herramientas

Existen herramientas en línea gratuitas o de pago para hacer *wireframes*, como pueden ser:

- Gliffy.
- Sketch.
- Cacao.
- Mockingbird.
- Lumzy.
- Mockflow.



Sketch³



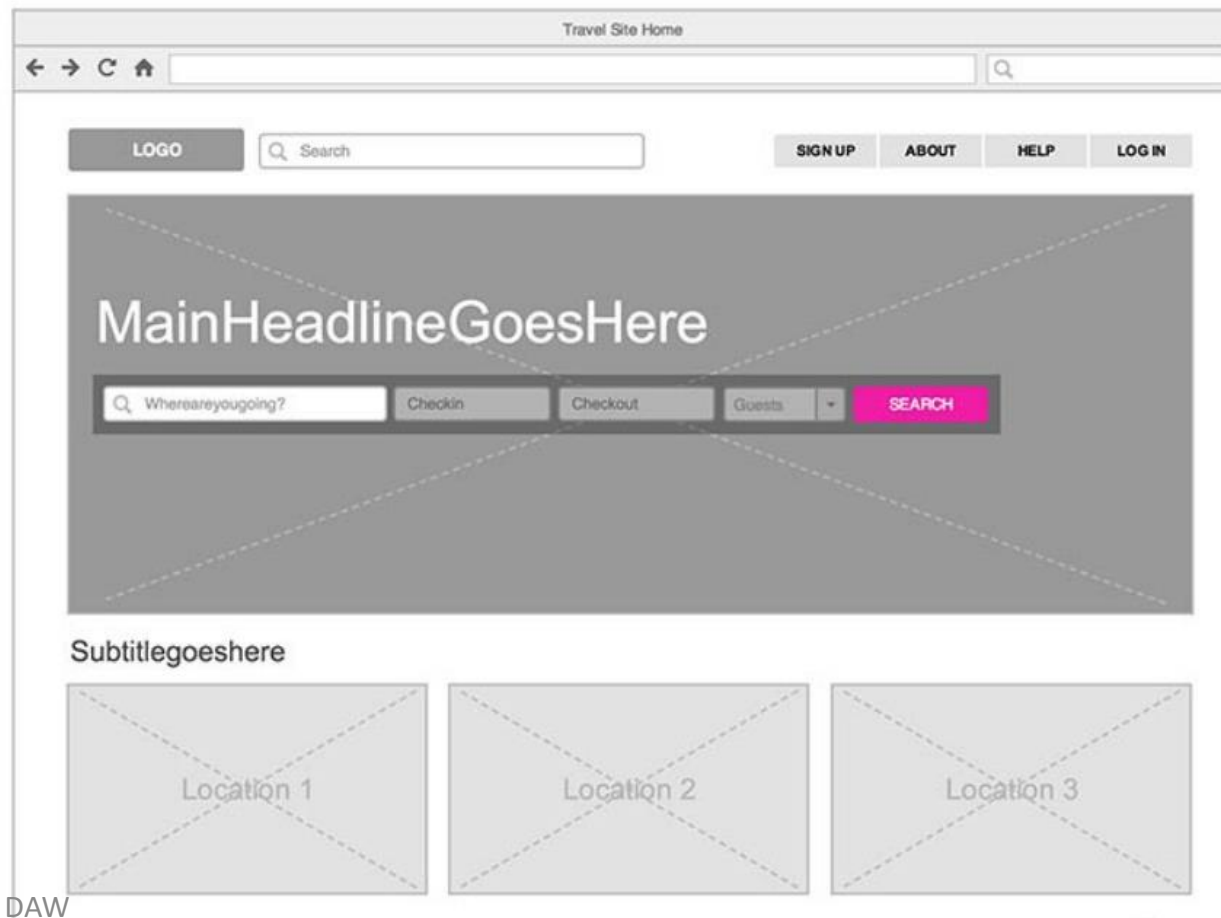


Actividad. Gliffy



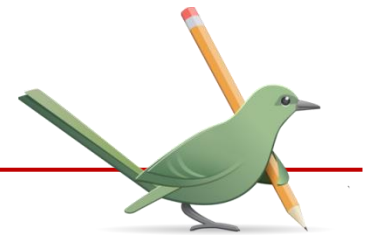
Ve a la página de diseño de wireframes de Gliffy y crea el mismo wireframe que utilizan como ejemplo en la página.

<https://www.gliffy.com/uses/wireframe-software/>





Actividad. Mockingbird



- Ve a <https://gomockingbird.com> y crea un wireframe similar al anterior.



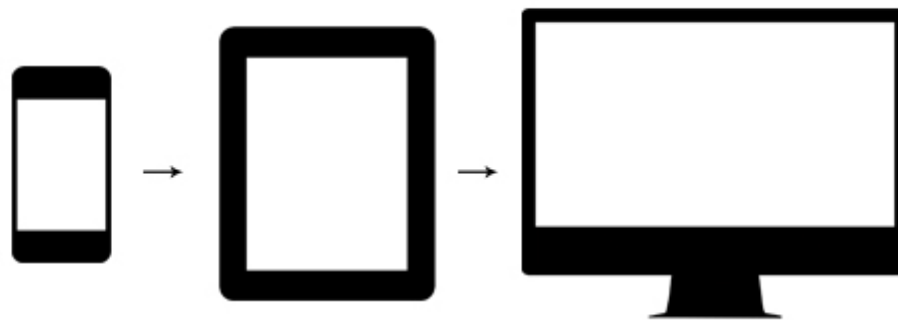
Wireframe adaptativos (responsive)

Hoy día, el acceso a cualquier sitio web se hace tanto desde un ordenador o un teléfono móvil como desde una tableta, por lo que hay que definir la estructura y el orden de los contenidos para **múltiples tamaños y resoluciones de pantalla**.

Enfoque 'Mobile first'

Consiste en diseñar el sitio pensando primero en los dispositivos móviles, ya que son más pequeños.

Es un principio del enfoque de **mejora progresiva**. Una vez que se han resuelto los problemas para móviles, diseñar para el resto de dispositivos será más fácil.





Enfoque Mobile First

Consideraciones Típicas

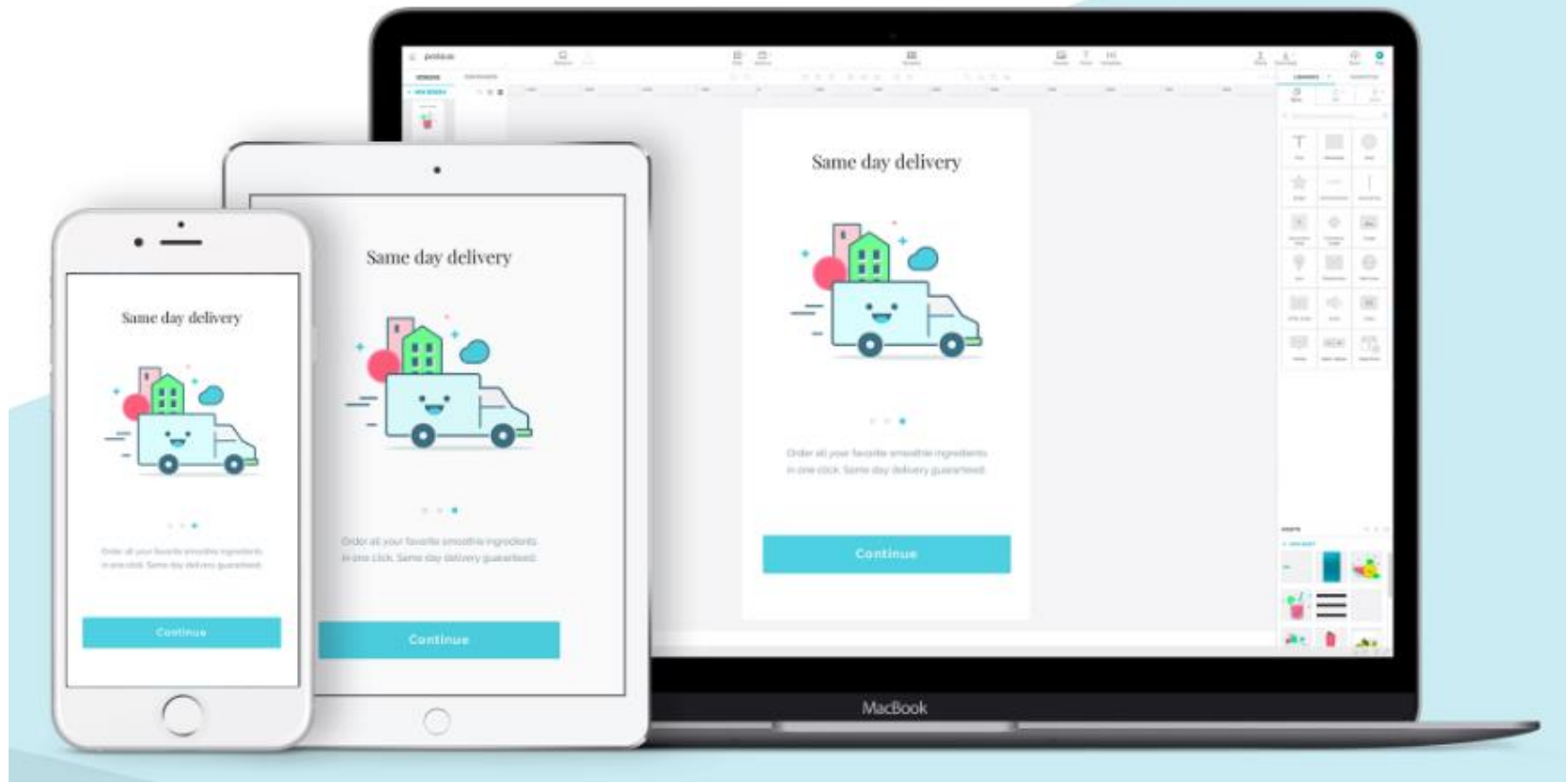
- **Jerarquía visual.** En un ordenador podemos usar varias columnas para el contenido, pero en móviles el usuario lo verá en formato vertical. Jerarquía según importancia.
- **Funciones Touch.** En ordenadores hacemos clic con un puntero. En móviles usamos los dedos. Hay que tenerlo en cuenta para el tamaño de los botones y elementos clicables.
- **Grandes gráficos.** El típico slider inmenso que ocupa toda la pantalla del ordenador puede que no permita distinguir su contenido en un móvil.
- **Efectos hover.** No existe en los móviles.



Wireframe. Algunas herramientas Mobile



Permite llegar al prototipo y probarse en diferentes plataformas

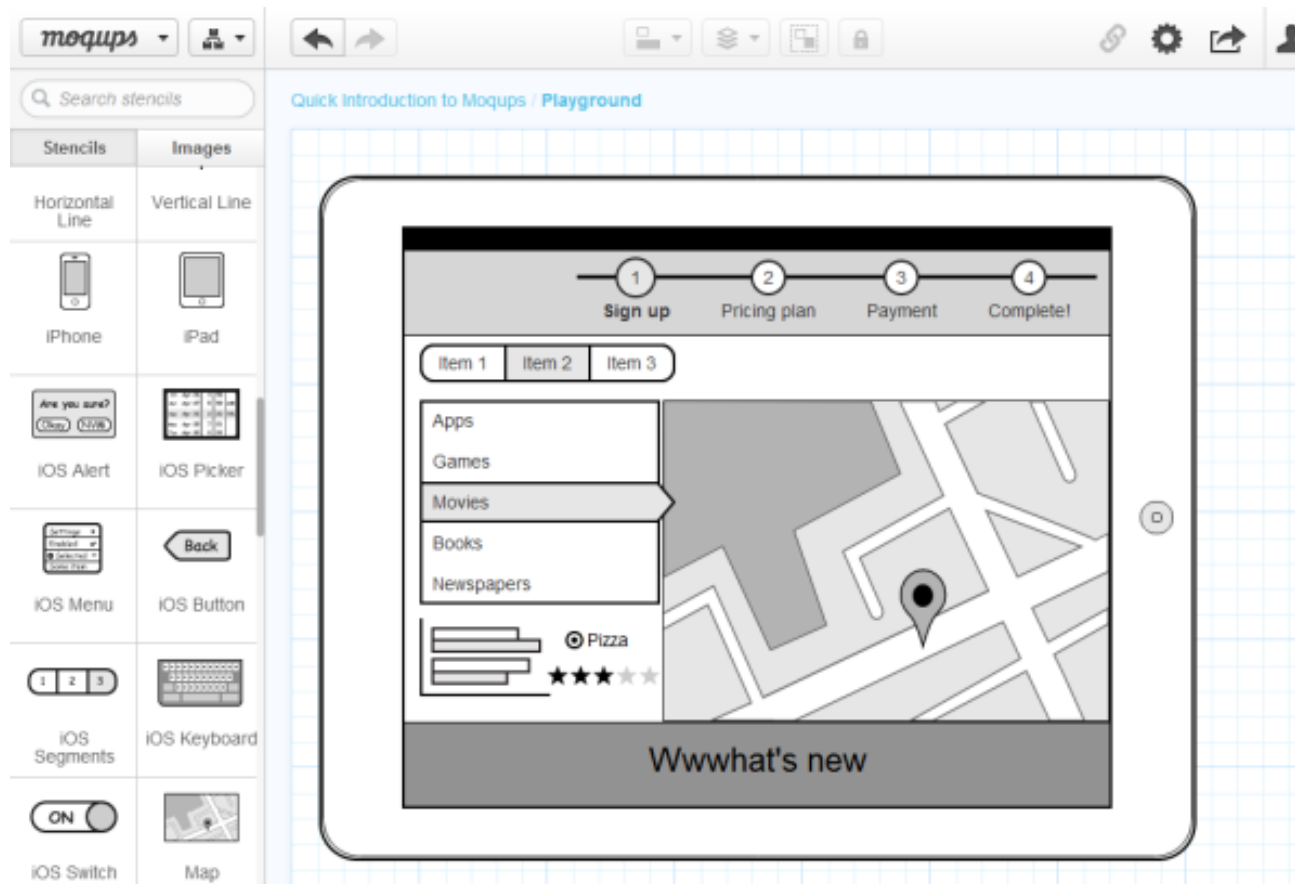




Wireframe. Algunas herramientas Mobile



Permite llegar al prototipo y probarse en diferentes plataformas. Se basa en HTML5.

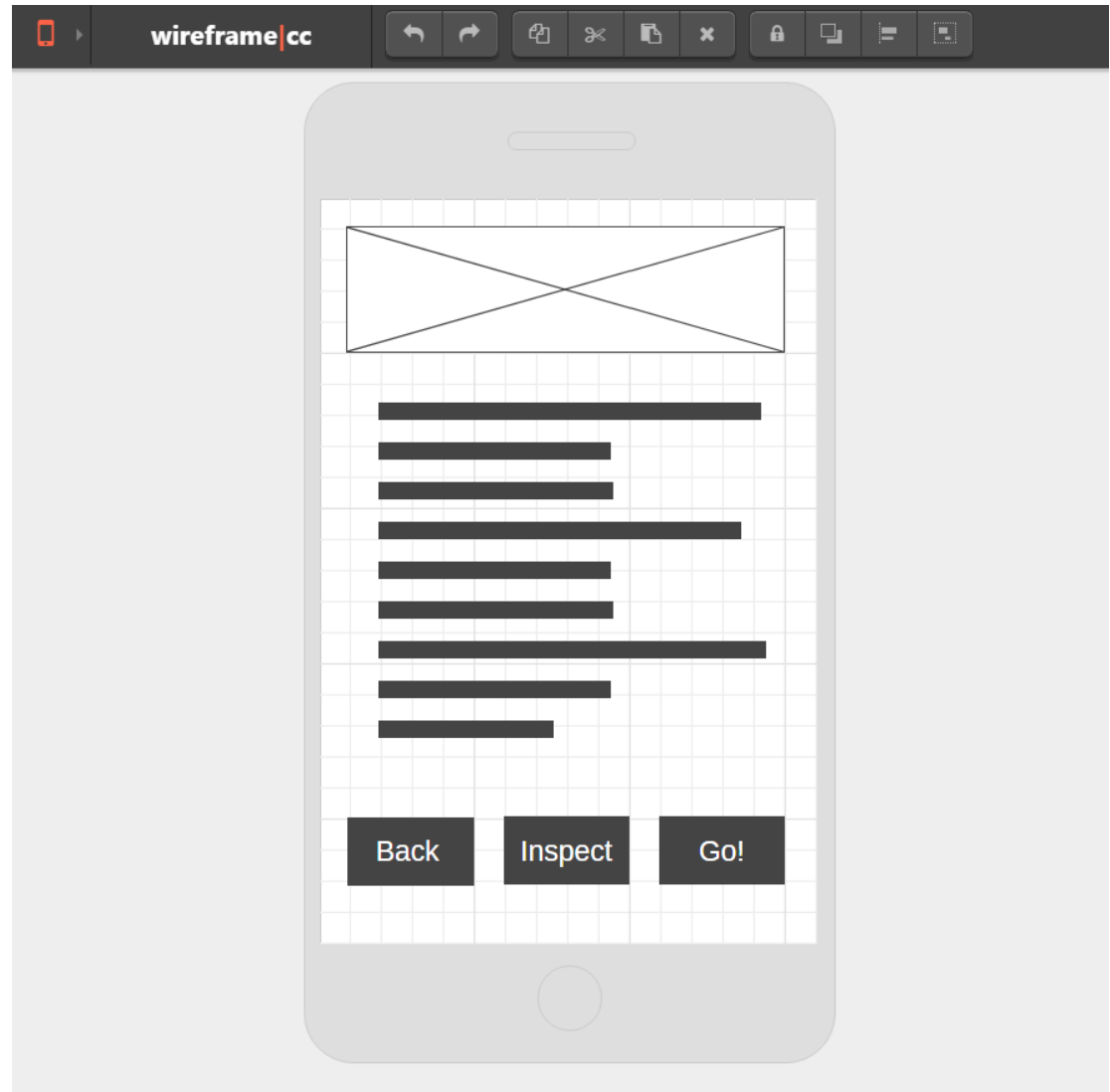




Wireframe. Algunas herramientas Mobile

wireframe|cc

Herramienta súper simple para crear wireframes móviles o de monitor con una interfaz de dibujo de componentes.





Actividad

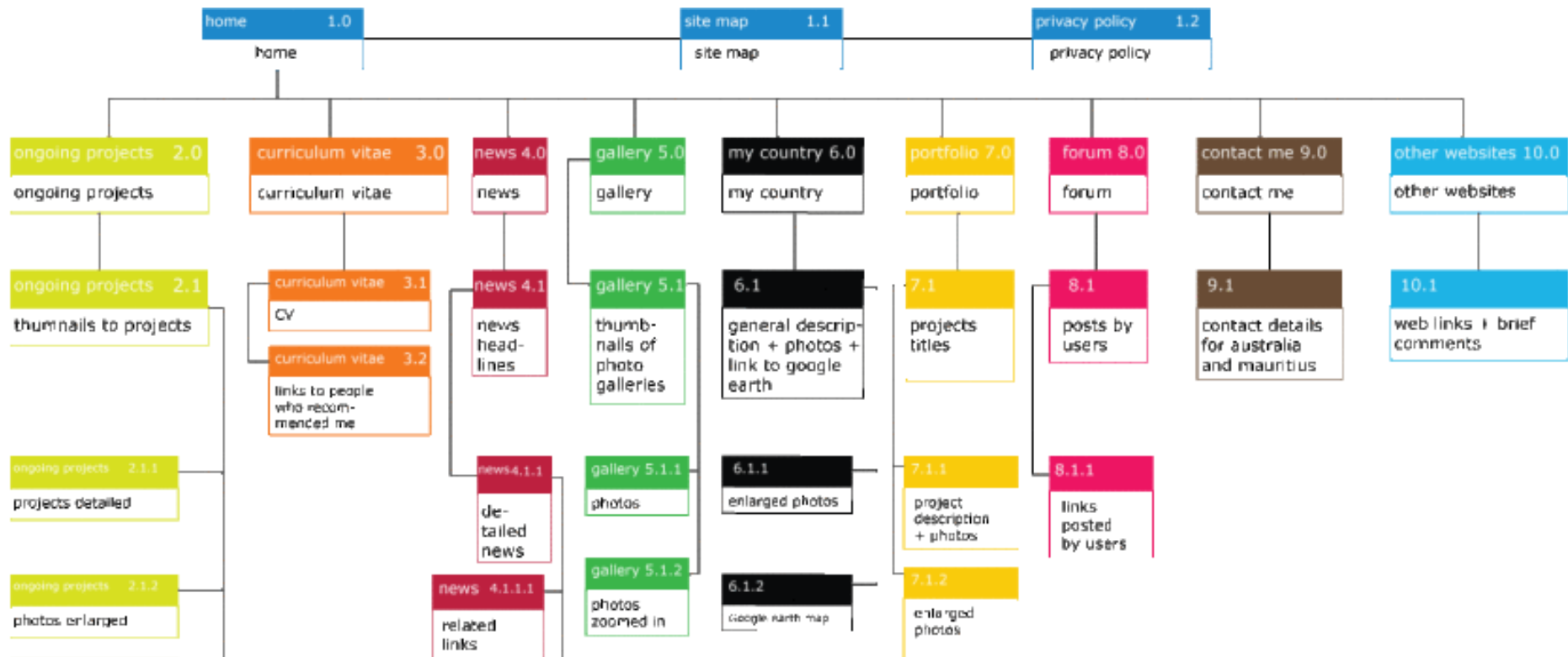
Hay muchas herramientas más de wireframe tanto para móvil como para ordenador.

Prueba las anteriores y busca alguna otra que te pueda servir para tus wireframes de aplicación web móvil.



Mapas de Navegación

Los **mapas de navegación** proporcionan una representación esquemática de las páginas que forman el sitio web y muestran desde qué página o páginas se puede acceder a las otras.





Mapas de Navegación

Es muy útil incluir el mapa de navegación como una página HTML en nuestro sitio web. Ayuda al usuario a comprender la **estructura de la información** y fomenta el **SEO**.

The screenshot displays the website for CIMA Consultores, a company of environmental engineers in Andalusia. The page features a navigation menu at the top and a 'Mapa Web' section that organizes the site's content into a grid of categories and sub-items.

CIMA Consultores
Consultores Ingenieros Medioambientales Andaluces

[Inicio](#) [Mapa Web](#) [QUIÉNES SOMOS](#) [SERVICIOS](#) [PROYECTOS](#) [I+D+i](#) [NUESTROS CLIENTES](#) [CONTACTO](#)

Mapa Web


QUIENES SOMOS <ul style="list-style-type: none">Quienes SomosMisión Vision ValoresEquipo Humano	SERVICIOS <ul style="list-style-type: none">ServiciosMedio AmbienteSistemas de GestiónIngeniería CivilIngeniería IndustrialEnergía RenovableEficiencia Energética	PROYECTOS <ul style="list-style-type: none">ProyectosMedio AmbienteIngeniería CivilIngeniería IndustrialEnergía RenovableEficiencia Energética
I+D+i <ul style="list-style-type: none">I+D+i	NUESTROS CLIENTES <ul style="list-style-type: none">Clientes	CONTACTO <ul style="list-style-type: none">Contacto

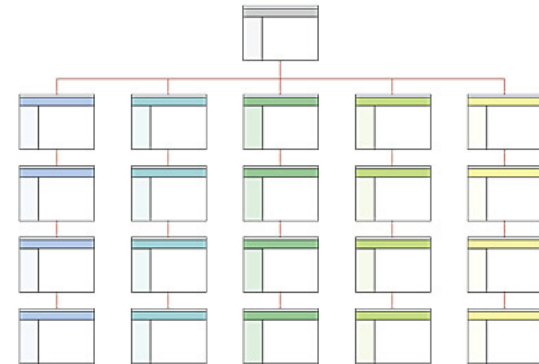
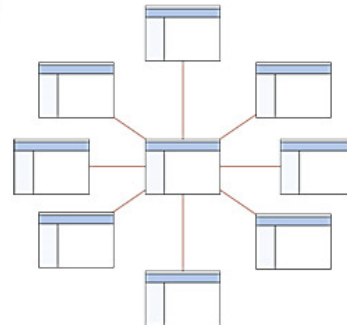
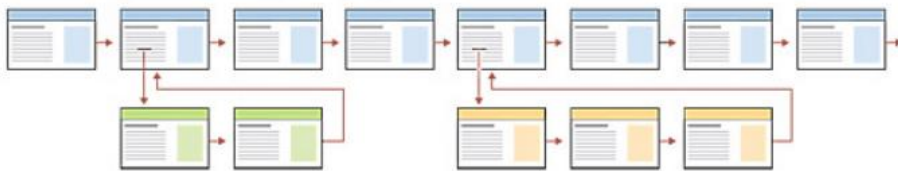
IES Hlanz – 2º DAW



Mapas de Navegación. Tipos

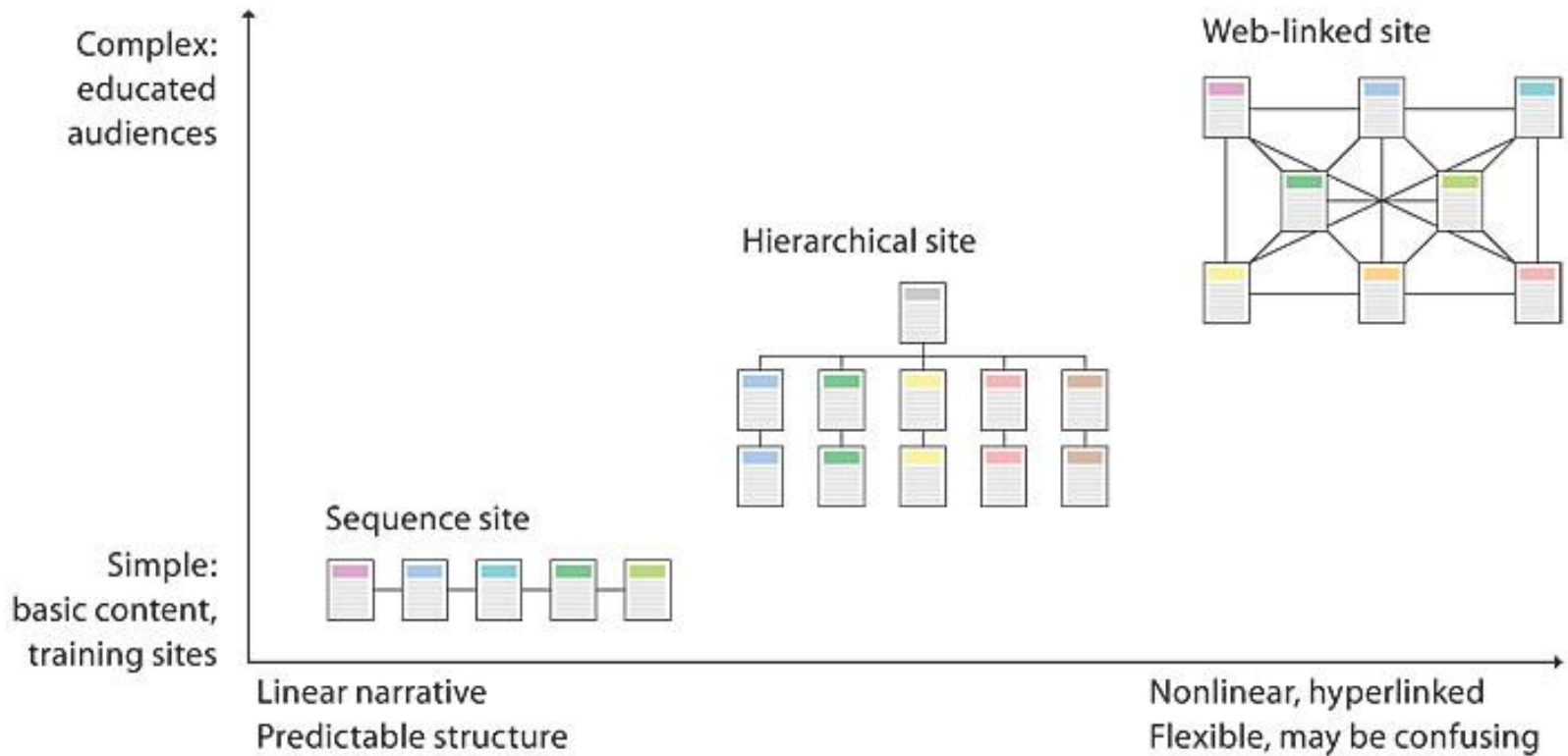
Existen 6 tipos de mapas de navegación:

- **Lineal:** adelante / atrás. 
- **Lineal en estrella:** el atrás lleva al inicio
- **Jerárquica de árbol:** desglose desde la página principal.
- **No lineal:** camino general de navegación, pero da cabida a con pequeñas variaciones.
- **Navegación compuesta:** incluye diferentes sistemas de navegación.
- **Navegación múltiple:** cada página vinculada a todas las demás.





Mapas de Navegación. Tipos



Enlace que muestra estos y otros:

<http://webstyleguide.com/wsg3/3-information-architecture/3-site-structure.html>

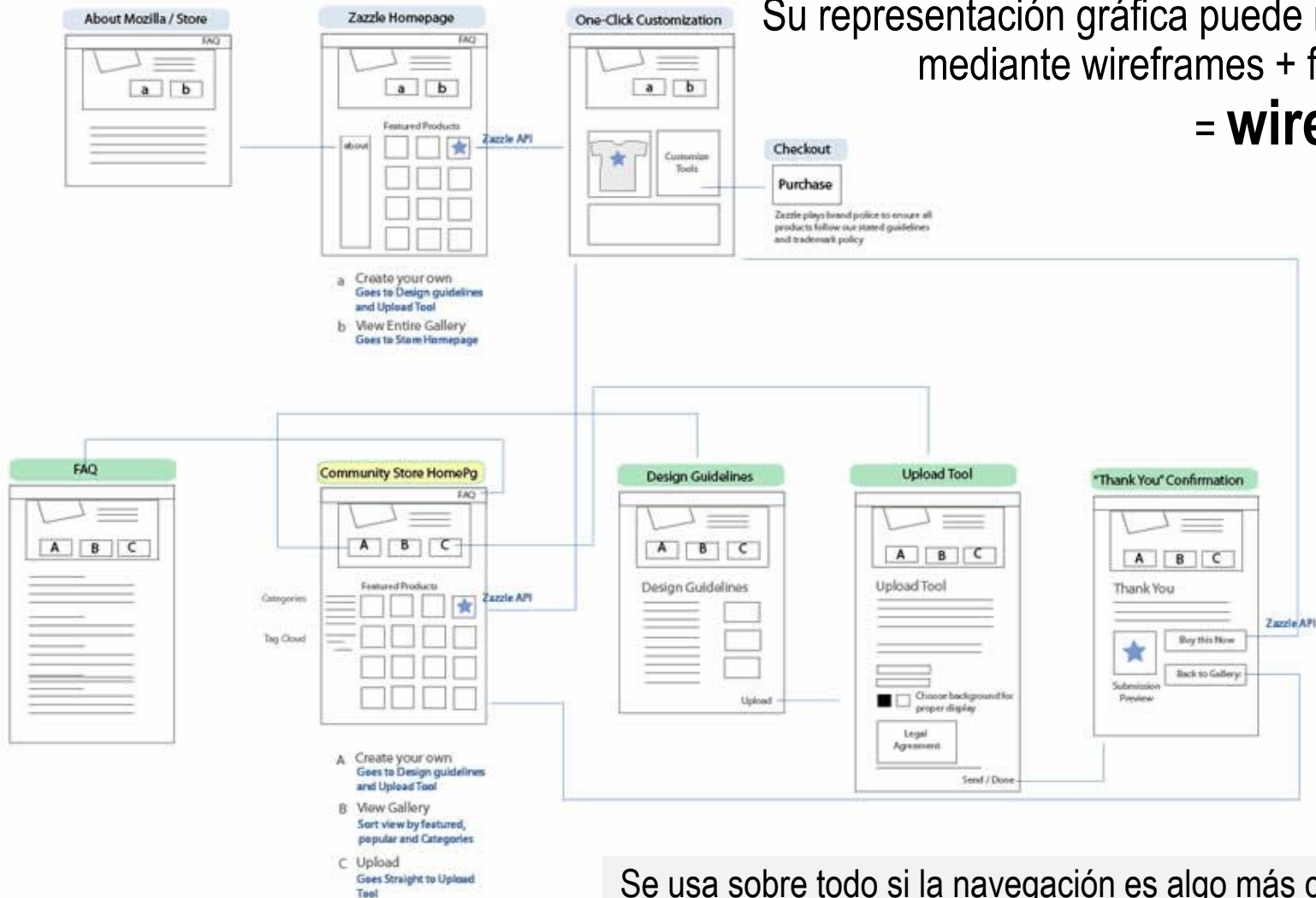
Ejemplos de estilos de mapas de navegación:

<https://xd.adobe.com/ideas/process/information-architecture/visual-sitemap-examples-website-designs/>



Wireframe + Mapas de Navegación

Su representación gráfica puede realizarse mediante wireframes + flowcharts
= wireflows.



Se usa sobre todo si la navegación es algo más compleja.



Actividades

1. Busca al menos 3 páginas web donde se identifiquen diferentes tipos de navegación de los que acabamos de estudiar.
2. Encuentra alguna herramienta de wireframe que ofrezca soporte para la navegación web.
3. ¿Por qué los mapas de navegación web HTML ayudan al SEO? ¿Y los sitemaps XML?



Mockup

Es una composición gráfica completa que utiliza el *wireframe* como plantilla e introduce todos los **elementos gráficos y visuales**.

Permite revisar la **parte visual real** del proyecto. Al observarlo tiene que dar una idea de cómo funciona.

Mayor detalle, incluye una aproximación de:

- Contenidos (pueden ser textos dummy)
- Paleta de colores
- Tipografía
- Iconografía

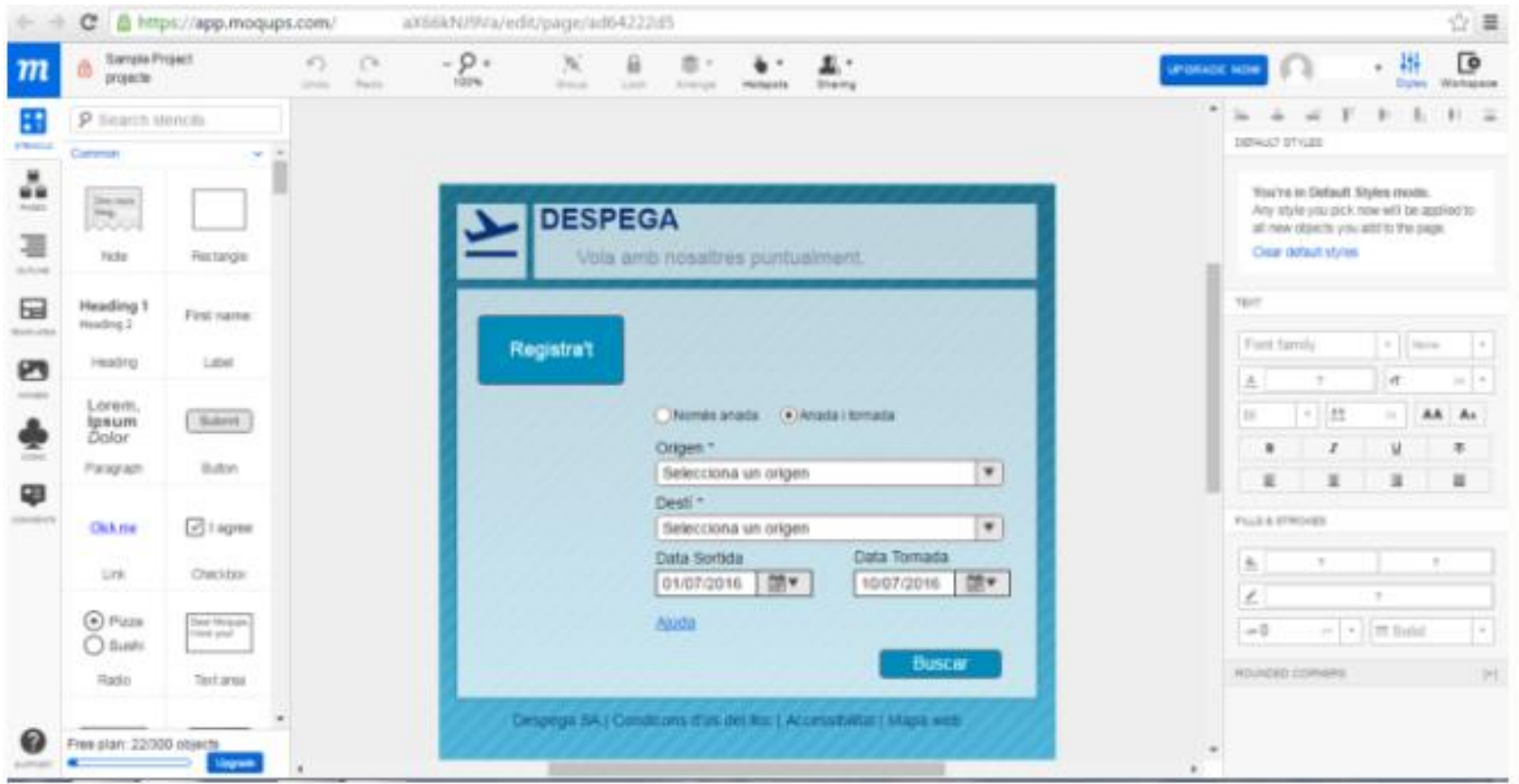
Es una representación más avanzada del diseño gráfico y comunicativo del proyecto.
Demuestra las funcionalidades básicas de una manera estática.

Ejemplo de Mockup



Mockup. Otro ejemplo

Ejemplo desarrollado en moqups.com





Mockup. Algunas Herramientas online

- **Balsamiq**: ofrece versión para descargar. Comercial. Versión web gratuita temporal en <https://webdemo.balsamiq.com/> Requiere Flash.
- **Gomockingbird**: versión gratuita
- **Invisionapp**: comercial
- **Moqups**: versión gratuita
- **Ninjamock**: versión gratuita (con menos funcionalidades sin registro).
- **MockupBuilder**: bajo registro. Requiere IExplorer y Silverlight.
- **Iplotz**: versión gratuita (menos funcional sin registro). Requiere flash



balsamiq®



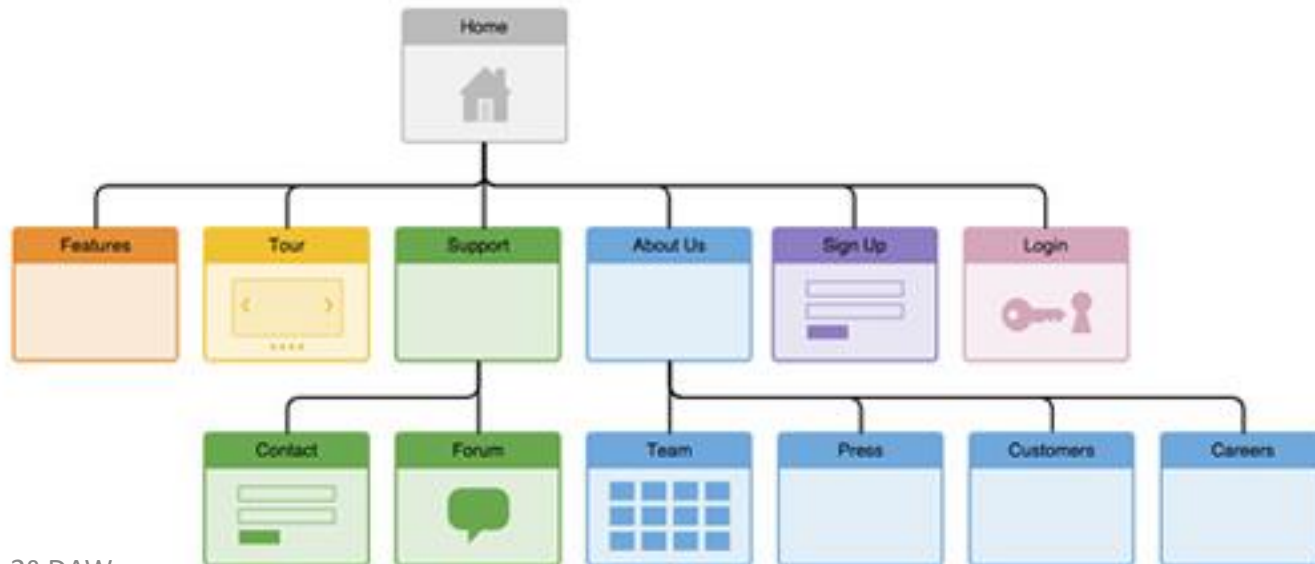
NinjaMock





Actividades

1. Intenta realizar el mockup del ejemplo de la transparencia 47 con alguna herramienta mockup online como *balsamiq*. Nota: quizás quieras empezar por un wireframe que después convertirás a mockup.
2. Diseña un boceto de mapa de navegación con Gliffy (u otra herramienta) similar al de la figura.





Prototipo

El prototipo permite **evaluar la navegación y la interacción** con el usuario.

Define aspectos que no han quedado reflejados en el *wireframe* o el *mockup* .

- Representan el **modelo de comportamiento** del sistema.
- Son navegables e interactivos.
- Permiten **testear elementos de interacción**.
- Ayudan a identificar y solucionar problemas sobre la **experiencia de usuario** (User eXperience, UX).
- Involucran al cliente.

Primera implementación con **HTML y CSS** basada en el mockup realizado, en el que se pueden visualizar todos los elementos aunque algunos no funcionen.



Consideraciones

- Algunos autores no incluyen el mockup como parte del prototipado y recomiendan los prototipos en blanco y negro, a partir del wireframe. Separando así la guía de estilos de las maquetas.
- Es cuestión del diseñador (o el equipo) web llevar a cabo esta decisión de diseño.
- Vídeo de ejemplo:
<https://www.youtube.com/watch?v=vJrEbO50kxA>

10 min aprox

CONCLUSIONES

**NO EXISTE UN ÚNICO MODO DE MAQUETACIÓN
CUIDADO CON LA TERMINOLOGÍA**



Prototipos. Herramientas

- Existen varias herramientas online que nos permiten realizar prototipos. Escogeremos aquella que más se ajuste a nuestras necesidades según:
 - Si partimos de un wireframe o de un mockup
 - Lo que quiere ver el cliente en el prototipo
 - Consideraciones de la herramienta: nuestra familiaridad con ella, sus capacidades, licencias y costos.. etc..



balsamiq®



mockups



proto.io

Gratuitas o semi-gratuitas



Plantillas de Diseño

La maquetación y la fase de desarrollo se pueden llevar a cabo mediante una **plantilla web**. Agiliza el proceso de creación de la interfaz ofreciendo un punto de partida o una idea aproximada del diseño que se quiere conseguir.

Una **plantilla web** es un conjunto de documentos web prediseñados que se pueden utilizar para insertar contenido e imágenes para así desarrollar la interfaz del sitio web.

- Ventaja: puede reducir considerablemente el tiempo de desarrollo y, en consecuencia, su coste.
- Sin embargo, hay que evaluar si su utilización es apropiada, ya que en ocasiones no permiten un diseño personalizado.
- De nuevo, hay que decidir entre su uso o no, según los objetivos y los usuarios a los cuales se dirige.



Criterios de selección de plantilla

Consideraciones:

- El diseño debe **reflejar lo que se está intentando comunicar**. Hay que comprobar que se adecúa al tipo de página.
- El diseño de la plantilla debe ser **adaptable** a diferentes tipos de dispositivos.
- Comprobar que esté **optimizada para el posicionamiento SEO**. Al menos que no contenga errores como pueden ser menús duplicados, etiquetas HTML inventadas, etc.
- Dependiendo del público puede ser interesante que la plantilla ofrezca **soporte para diferentes idiomas** .
- Debe ser **compatible con la mayoría de navegadores**, para que todos puedan visitar nuestro sitio web.
- No hay que descuidar la **usabilidad** de la plantilla, su tiempo de carga y la facilidad a la hora de modificarla.



Plantillas. Recursos.

Se pueden obtener y descargar plantillas de múltiples sitios web como:

- <https://html5up.net/>
- <https://templated.co/>
- <https://www.zerotheme.com/>

También se pueden obtener plantillas para trabajar con los diferentes *frameworks* (como Bootstrap) en:

- <https://startbootstrap.com/>
- <https://wrapbootstrap.com/tag/seo>
- <http://themesseo.com/cat/bootstrap>



Plantillas. Cómo usarlas.

Una vez descargada la plantilla generalmente encontramos:

- Una página **index.html**, en la que se ve el esquema de diseño de la página de entrada al sitio web. Dependiendo de la plantilla, también se pueden encontrar otras páginas HTML consideradas como secundarias.
- **Carpetas** con las hojas de estilos CSS, archivos JavaScript e imágenes, así como otros recursos para el front-end.

Con la utilización de una plantilla no se necesita pensar en el diseño, ya que ya está hecho, pero sí que hay que **personalizarla**, en la medida de lo posible, para que encaje con las necesidades del sitio web.





Plantillas. Cómo usarlas (II)

P r o c e s o

- Localizar los **archivos** que incluye la plantilla: HTML, CSS, JS y gráficos (carpeta assets).
- Examinar la **estructura** con un editor (como Brackets, Sublime o Text Visual Studio) y buscar las partes que se deseen modificar. Podemos usar el *inspector* del navegador.
- Editar las **áreas de texto** con el editor y añadir el nuevo contenido.
- Personalizar las **imágenes** de la plantilla. Mismo tamaño.
- **Quitar** cualquier parte de la plantilla no deseada. ¡Con cuidado!!
- Aunque no es recomendable modificar las CSS, quizás nos interesa modificar algún aspecto, como color de fondo, del texto, etc.



Actividad PLANTILLAS

Descargar y descomprimir la plantilla Fractal de <http://html5up.net> y customizarla para un empresa de desarrollo de software.

Pasos:

1. Abrir la carpeta Fractal en Sublime Text. Y desde ahí, el archivo index.html.
2. Modificamos el título y el subtítulo como se muestra en la figura siguiente.
3. Abrimos la imagen *assets/screen.jpg* con un editor de imágenes como Photoshop y la sobre-escribimos con otra del mismo tamaño. (O creamos una nueva y cambiamos el nombre en el editor)

Pantalla de inicio. Fractal

HLANZ Software Design

Ayudamos a que vuestra **idea** se convierta en
una **realidad**

 [Download](#)

 [Learn More](#)

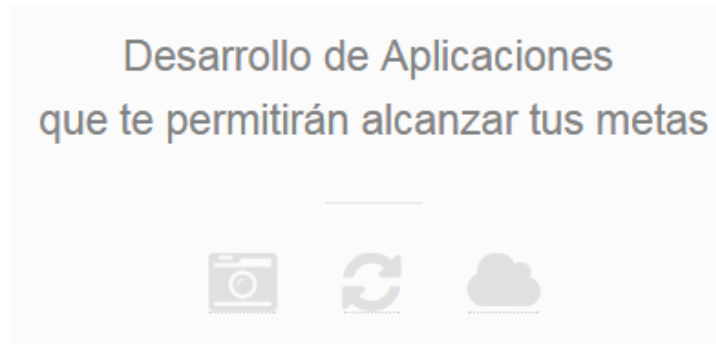




Actividad (Continuación)

Modificamos el cuerpo de la plantilla.

- Empezamos con la sección *One* donde cambiamos el slogan. Los iconos de la sección serán enlaces a secciones posteriores.



- Modificaréis la sección *Two* y pondréis un identificador a cada *section* (section1, section2, section3) para que los enlaces anteriores funcionen, y modificamos los títulos. (Ver Figura siguiente)
- Modificar los archivos de las imágenes de cada sección.
¡¡Mismo Tamaño!!

Sección Two



Diseños visuales y usables

Morbi mattis ornare ornare. Duis quam turpis, gravida at leo elementum elit fusce accumsan dui libero, quis vehicula lectus ultricies eu. In convallis amet leo non sapien iaculis efficitur consequat lorem ipsum.

Software a medida

Morbi mattis ornare ornare. Duis quam turpis, gravida at leo elementum elit fusce accumsan dui libero, quis vehicula lectus ultricies eu. In convallis amet leo non sapien iaculis efficitur consequat lorem ipsum.



Desarrollo en la nube

Morbi mattis ornare ornare. Duis quam turpis, gravida at leo elementum elit fusce accumsan dui libero, quis vehicula lectus ultricies eu. In convallis amet leo non sapien iaculis efficitur consequat lorem ipsum.



Actividad (Continuación)

- En la sección *Three* introducimos un formulario de contacto. Coged el texto del formulario de Moodle.

Contacta con nosotros

Nombre:

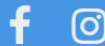
Correo electrónico:

Comentario:



Actividad (Continuación)

- Finalmente, modificamos el pie de página.
- Incluiremos solo 2 iconos.
- Cambiaremos sus estilos en el CSS.
 - Su color de fondo será el del *header* y el color del texto #EEEEEE.
 - Su color hover será negro.



© EAG Software 2017



Gestores de Contenidos o CMS

Un CMS es una aplicación web que proporciona un *framework* para la **creación** y **administración** de **contenido** web, tanto por parte de los **administradores** como de los **usuarios**.

Un sitio web puede estar creado con un CMS en su totalidad o bien éste puede ser un componente más del lugar. Por ejemplo, un CMS para blog o tienda.





CMS. Clasificación

Se pueden clasificar según su uso y funcionalidad:

- **Blogs:** para páginas personales con estructura cronológica que se actualiza regularmente.
- **Foros:** para compartir opiniones y hacer preguntas y respuestas.
- **Wikis** : para desarrollo colaborativo.
- **Enseñanza virtual:** plataforma para contenidos de enseñanza *online* .
- **Comercio electrónico:** plataforma de gestión de usuarios, catálogo, compras y pagos.
- **Otros:** difusión de contenido multimedia, plataformas de gestión de aplicaciones móviles, etc.



WordPress



Es un CMS enfocado a la creación de cualquier tipo de sitio web. Está desarrollado en PHP y MySQL.

Algunas de sus funcionalidades más importantes son:

- Capacidad de crear páginas estáticas / dinámicas.
- Permite ordenar artículos en categorías, subcategorías y etiquetas.
- Permite distribuir artículos mediante *RDF*, *RSS* y *Atom feed*.
- Admite complementos, plantillas y widgets .
- Lo encontramos disponible en:
 - <https://wordpress.org/> → para descarga e instalación en servidor.
 - <https://wordpress.com/> → para su uso y administración online sin instalación local.



Joomla

CMS libre y de código abierto. Desarrollado en PHP y MySQL o PostgreSQL.

- Caché de páginas para mejorar el rendimiento.
- Sindicación RSS .
- Versiones imprimibles o en PDF de las páginas.
- Flashes de noticias, Blogs, encuestas de opinión.
- Buscar en la web.
- Internacionalización del idioma.
- Disponible en:
 - <https://www.joomla.org/> → para descarga e instalación en servidor
 - <https://www.joomla.com/> → para su uso y administración online sin instalación local.





CMS para Comercio Online

Existen CMS para creación de tiendas virtuales. Permiten:

- crear un catálogo con artículos
- seleccionar diversos para comprarlos
- ver los costes de envío, tasas y cualquier otro coste por adelantado.



Algunos de los mas importantes:

- **Shopify:** uno de los CMS más completos, intuitivos y cómodos de usar. Ofrece una prueba gratuita de 14 días <https://www.shopify.com/>
- **Magento:** muy flexible y escalable. Permite personalizar completamente el sitio web y cuenta con más de 5.000 extensiones en MagentoConnect. Su uso es profesional. <http://magento.com>
- **Prestashop:** desarrollado exclusivamente con PHP5, es muy ligero y rápido. Lo encontramos disponible en <http://prestashop.com/es>



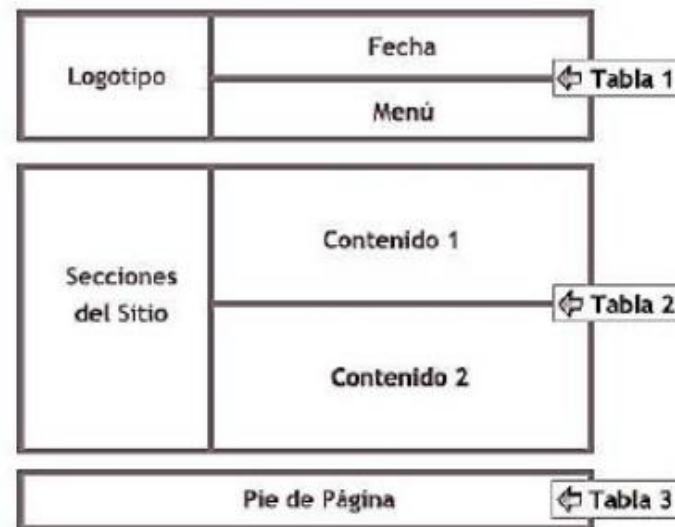
Tablas, capas y marcos

Una vez definida la composición del sitio, ¿cómo escribimos lo que forma parte de cada bloque y conseguimos que el navegador no nos mezcle todo en la pantalla?

Usando los elementos HTML que permiten definir tablas, capas y/o marcos.

Tablas

- Usado en los comienzos del HTML.
- Anidación de tablas para: bloques de encabezado, zona de navegación, contenidos y pie. Definir los tamaños de cada bloque con valores absolutos o relativos, a la altura y anchura de cada celda.
- Era fácil, aunque laborioso, y eficaz.
- Código HTML muy bien tabulado para no perderse en un maremágnum de etiquetas **table**, **tr** y **td**.

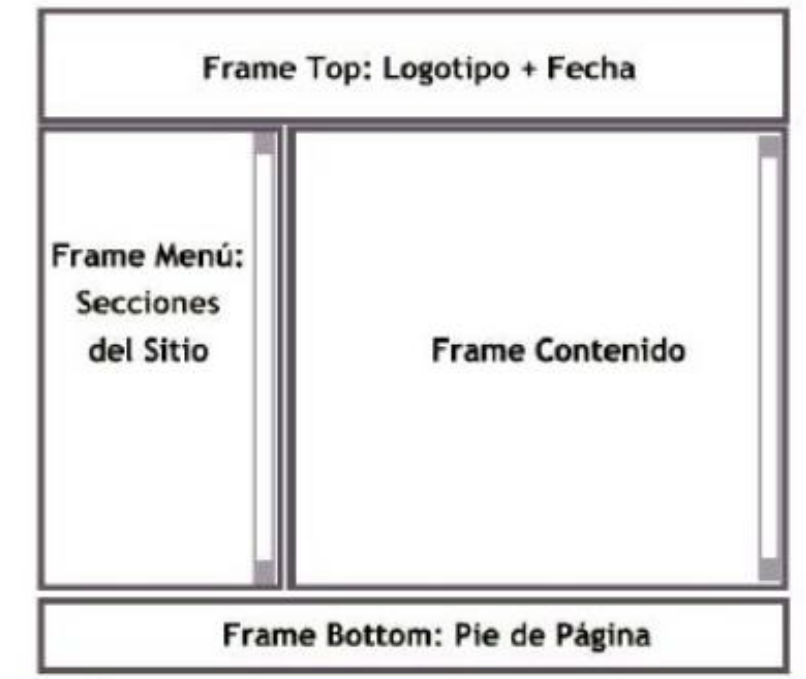




Tablas, capas y marcos

Marcos o frames

- Las nuevas versiones de los navegadores incorporaron los **Frames o marcos** que permitían estructurar la ventana del navegador en partes independientes entre sí, mostrando en cada una de estas partes una página HTML distinta.
- La ventaja del uso de los marcos con respecto a la tabla es que se pueden dejar zonas de la ventana visibles permanentemente y, al estar separadas las zonas según su funcionalidad resulta más fácil hacer el mantenimiento.
- Elementos HTML: **frameset y frame**.

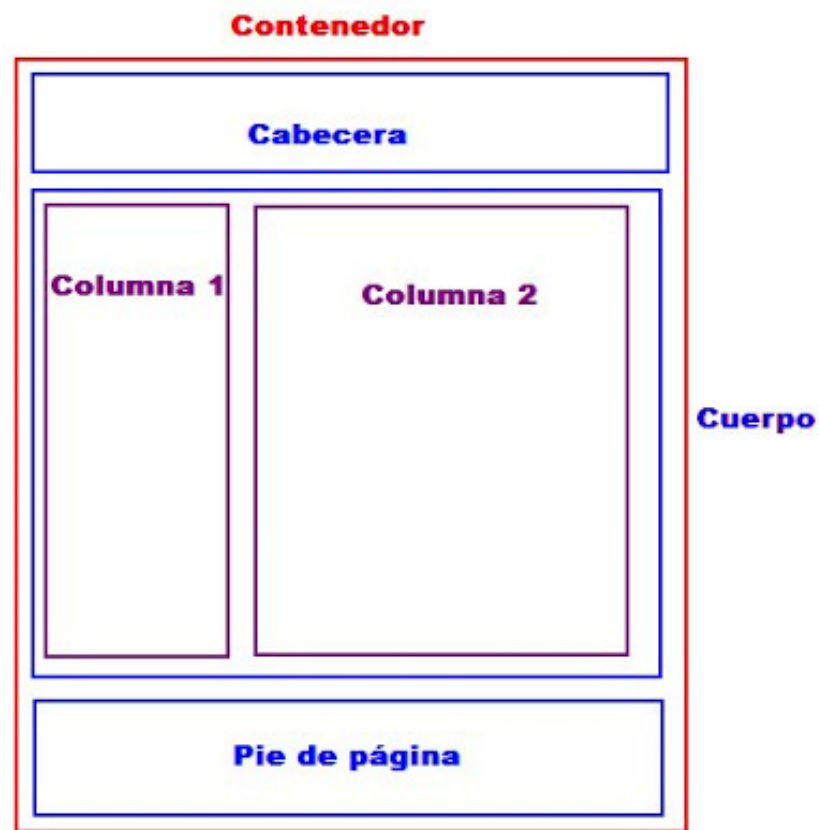




Tablas, capas y marcos

Capas

- Con la aparición de **CSS**, se tiende a dejar de emplear tanto los marcos como las tablas.
- Se sustituyen ambos por el empleo de la etiqueta **DIV** para definir los bloques y las hojas de estilos para configurar la visualización de dichos bloques.
- Se suele usar un **DIV** contenedor que contiene a las diferentes capas DIV del sitio.
- Con la llegada de **HTML5** el uso de **DIV** es diferente, ya no se usa para maquetar los elementos principales. Existen etiquetas semánticas para ello: `<header>`, `<nav>`, `<section>`, `<article>`, `<footer>`





Posicionamiento Web

El ***Posicionamiento Web*** es un conjunto de **técnicas** que se emplean para mejorar la posición de los sitios web en los **resultados de los buscadores**.

Los buscadores generan dos tipos de resultados:

- Los resultados **naturales** o **orgánicos**, se generan a través del algoritmo imparcial del motor de búsqueda.
→ técnicas **SEO**, Search Engine Optimiztation.
- Los resultados **patrocinados**, que basan la clasificación mediante una contraprestación económica.
→ prácticas **SEM**, Search Engine Marketing.



Posicionamiento Web



comprar ordenador



Todo

Shopping

Maps

Imágenes

Noticias

Más

Configuración

Herramientas

Aproximadamente 15.600.000 resultados (0,65 segundos)

Comprar comprar ordenador

Patrocinados ⓘ



Portátil HP
Stream 14- ...
298,99 €
HP Store
Envío gratuito
De Google



Portátil HP 15-
bs005ns
419,00 €
HP Store
Envío gratuito
De Google



Portátil HP
Stream 11- ...
278,99 €
HP Store
Envío gratuito
De Google



Portátil HP Envy
13-ab000ns ...
805,59 €
HP Store
★★★★★ (5)
De Google



HP Stream 14-
ax003ns + ...
298,99 €
HP Store
★★★★★ (3)
De Google



Ordenadores Muy Baratos - Rendimiento al Mejor Precio.

[Anuncio](#) www.pccomponentes.com/Ordenadores ▼

Tienda líder en informática Transmitiendo confianza desde 2003

Financia sin intereses · 2 años de garantía · En tus manos solo en 24h · 30 días de devolución

[Componentes PC](#) · [Portátiles Mejor Precio](#) · [Smartphones/Móviles](#) · [Periféricos](#)

Compra Portátiles en Amazon - Descubre las últimas novedades

[Anuncio](#) www.amazon.es/Informatica/Portatiles ▼

Gran selección de marcas y modelos. Envío gratis con Amazon Prime

Informática, compra el ordenador, tablets e impresoras que necesitas ✓

<https://tiendas.mediamarkt.es> > [Todas las categorías](#) ▼

Informática Online de Media Markt, compra tu ordenador portátil, pc tablet, monitores e impresoras, así como todo tipo de accesorios a un precio increíble.

Comprar Ordenadores: PCs y portátiles | PcComponentes ⓘ

<https://www.pccomponentes.com/ordenadores> ▼

Comprar al mejor precio ordenador, portátiles, Mini PC, All in One, 2 en 1 y todo tipo de ordenadores y accesorios en venta de nuestra tienda online.



Las campañas **SEM** tienen un resultado casi inmediato, logrando posicionarse rápidamente.



Los precios se irán incrementando y también necesitará aplicar técnicas de optimización para mantener la visualización y competir el resto.



Generalmente, una campaña de **SEO** tiene un resultado a largo plazo y una visibilidad excelente.

La optimización en buscadores (SEO) a menudo consiste en introducir pequeños cambios en diferentes partes de un sitio web. Al analizarlos uno por uno pueden parecer mejoras diminutas; sin embargo, si se combinan con otras optimizaciones, pueden tener un impacto notable en la experiencia de usuario y en el rendimiento de un sitio en los resultados de búsqueda orgánica.

<https://developers.google.com/search/docs/beginner/seo-starter-guide?hl=es>



SEO. Optimizar el sitio web

- Es recomendable seguir, entre otras, las directrices de calidad que marca Google <http://bit.ly/2qj5mal>
- Muchas otras técnicas para mejorar el posicionamiento, como
 - El **dominio**: se recomienda usar un nombre de dominio que contenga alguna de las palabras clave.
 - **URL amigables**: se recomienda utilizar URL que faciliten saber más sobre el sitio. ¿O no? Artículo interesante: <https://www.interdigital.es/blog/url-amigable-no-mejor-seo/>
 - Los **lenguajes**: buena estructura HTML y CSS. Es lo que entienden los buscadores.
 - Diseño **responsive**: se premia al sitio preparado para móviles y tabletas.
 - La **popularidad**: se tiene en cuenta el número de enlaces publicados en otras páginas web que lleven a este (*pagerank*). De este modo, es importante la colaboración con otros sitios web o comunidades y en las principales redes sociales. Pero cuidado, Google avisa: <http://bit.ly/1FglzSQ>



10 tendencias SEO para 2022

1. UX y las Core Web Vitals
2. El principio EAT de Google
3. Posición cero
4. Linkbuilding ético
5. Algoritmos con inteligencia artificial
6. Contenidos extensos
7. Más importancia del vídeo
8. Las búsquedas por voz
9. Accesibilidad Web
10. Google Business Profile

<https://blog.interdominios.com/10-tendencias-seo-para-2022/>



The End