

# Generació de llocs web: prototips i plantilles

Marta Moreno Salvo

# Fases d'un projecte web

- Planificació
- Disseny
- Desenvolupament
- Publicació
- Manteniment

# Elaboració d'un prototipus web

Un prototip és una representació limitada d'un lloc web que permet a les parts (clients i desenvolupadors) explorar i provar-ne l'ús.

els passos a seguir per fer un prototipus són:

1. Pas 1. Obtenir la inspiració.
2. Pas 2. Creació d'un wireframe.
3. Pas 3. Creació d'un mockup.
4. Pas 4. Elaborar el prototipus.

## Pas 2: creació del 'wireframe'

Un wireframe és una il·lustració de la interfície d'un document web que se centra en l'assignació de l'espai i la prioritització del contingut, així com les funcionalitats disponibles i els comportaments desitjats.

Els wireframes ajuden, entre altres coses, a:

- Donar prioritat als continguts determinant la quantitat i la localització de l'espai que se'ls ha d'assignar.
- Determinar la funcionalitat prevista de la interfície de la web.
- Clarificar els espais i les formes de visualització de determinats tipus de continguts sobre la interfície d'usuari.
- Mostrar les connexions entre pàgines.

## Pas 2: creació del 'wireframe'

Els wireframes no tenen estil tipogràfic, color o imatges, ja que el seu principal objectiu és establir la funcionalitat, el comportament i la jerarquia dels continguts.

Així que primer caldrà estructurar la informació en caixes i jerarquitzar els continguts.

Llavors caldrà establir l'ordre de la informació que es vol presentar als usuaris que accedeixin al lloc web.

D'aquesta manera, l'estructura bàsica més comú és dividir la pàgina en tres zones: capçalera, cos i peu.

Així doncs, en primer lloc situarem els continguts de dalt a baix, i en segon lloc, d'esquerra a dreta.

## Pas 2: creació del 'wireframe'

proposta de wireframe per a la pàgina principal d'una companyia d'aviació.



## Pas 2: creació del 'wireframe'

Existeixen multitud d'eines en línia gratuïtes o de pagament per fer wireframes, com poden ser:

- fUIDUI: disponible a [www.FLUIDUI.com](http://www.FLUIDUI.com)
- Gliffy: disponible a [www.gliffy.com](http://www.gliffy.com)
- Cacao: disponible a [cacao.com](http://cacao.com)
- Mockingbird: disponible a [gomockingbird.com](http://gomockingbird.com)
- Lumzy: disponible a [www.lumzy.com](http://www.lumzy.com)

# 'Wireframes' adaptatius

Avui dia, l'accés a qualsevol lloc web es fan tant des d'un ordinador o un telèfon mòbil com des d'una tauleta, i per aquest motiu cal definir l'estructura i l'ordre dels continguts per a múltiples mides i resolucions de pantalla.

Molts autors apunten que per crear un wireframe adaptatiu convé començar pel telèfon mòbil, mobile first. D'aquesta manera es garanteix que el contingut pot servir en els dispositius més petits i després ja s'anirà ampliant el disseny progressivament.

Per desenvolupar un disseny mobile first cal deixar de banda algunes idees comunes que s'apliquen al disseny per a ordinadors, ja que en una pàgina web per a mòbil en realitat hi ha dues parts importants, la capçalera i el peu de pàgina, les quals hauran d'incloure les opcions de navegació més importants.

D'aquesta manera, el disseny per a mòbils sovint tindrà una sola columna, fet que també provoca una visualització lineal dels continguts i característiques del lloc web.



# exemple de wireframe responsive

Per la pagina principal d'una companyia d'aviació:

Gliffy / wireframe1, v6



# Mapes de navegació

S'utilitzen per l'elecció dels continguts de les pàgines web.

Mapa del lloc: llista de pàgines web estructurades amb una arquitectura d'enllaços adequada per a una correcta navegació de l'usuari i un millor posicionament en els motors de cerca.

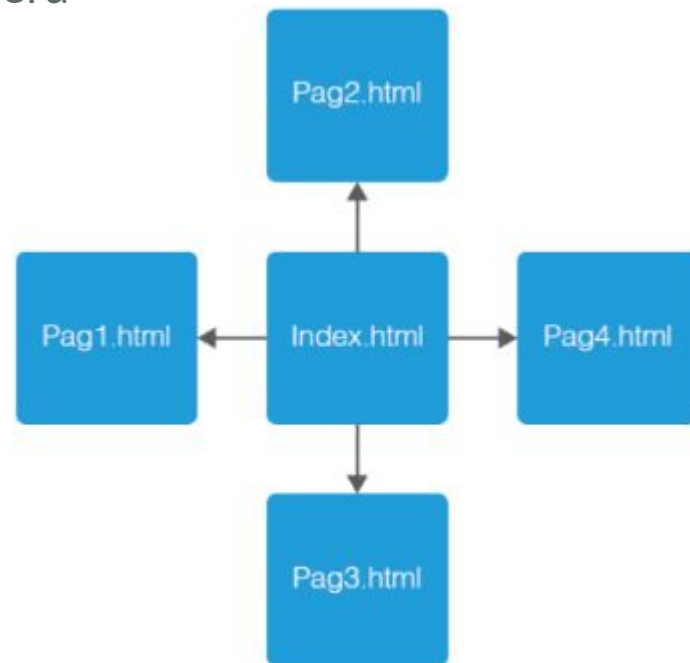
Als wireframes es defineixen els mapes de navegació que proporcionen una representació esquemàtica de les pàgines que formen el lloc web i mostren des de quina pàgina o pàgines es pot accedir a les altres.

# Tipus de mapes de navegació

Navegació lineal: permet que l'usuari rebi la informació en l'ordre adequat, únicament amb les opcions d'anar endavant o endarrera

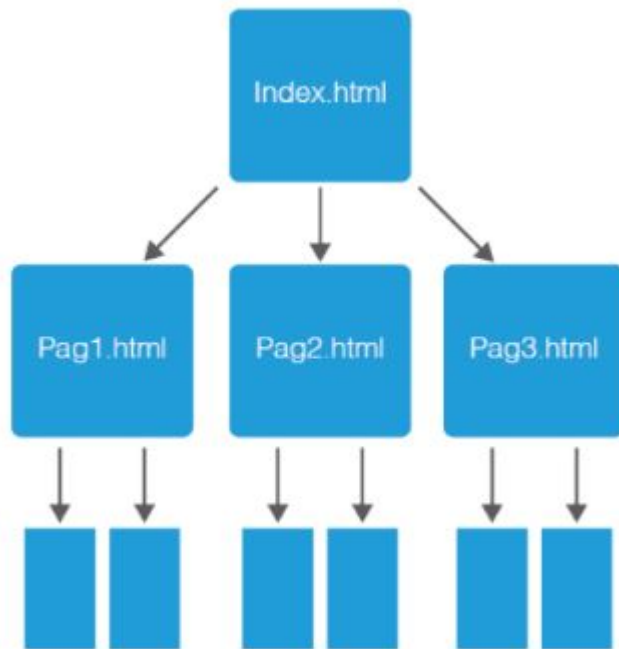


Navegació linial en estrella: similar al linial i a més es va i es torna a l'inici:



# Tipus de mapes de navegació

Navegació jeràrquica o d'arbre: aquest sistema comença per una pàgina principal en la qual es presenten diverses opcions que permeten anar visualitzant pàgines específiques



# Tipus de mapes de navegació

Navegació no linial: permet marcar un camí general de navegació, però dóna cabuda a petites variacions.

- Navegació composta: la navegació composta és la que inclou diferents sistemes de navegació.
- Navegació múltiple: aquesta estructura de navegació permet que cada pàgina estigui vinculada a totes les altres.

Els mapes de navegació sovint també s'incorporen com una funcionalitat més per a l'usuari de la pàgina web. Així, l'usuari disposa de tots els enllaços a qualsevol pàgina del lloc web des d'un mateix punt.

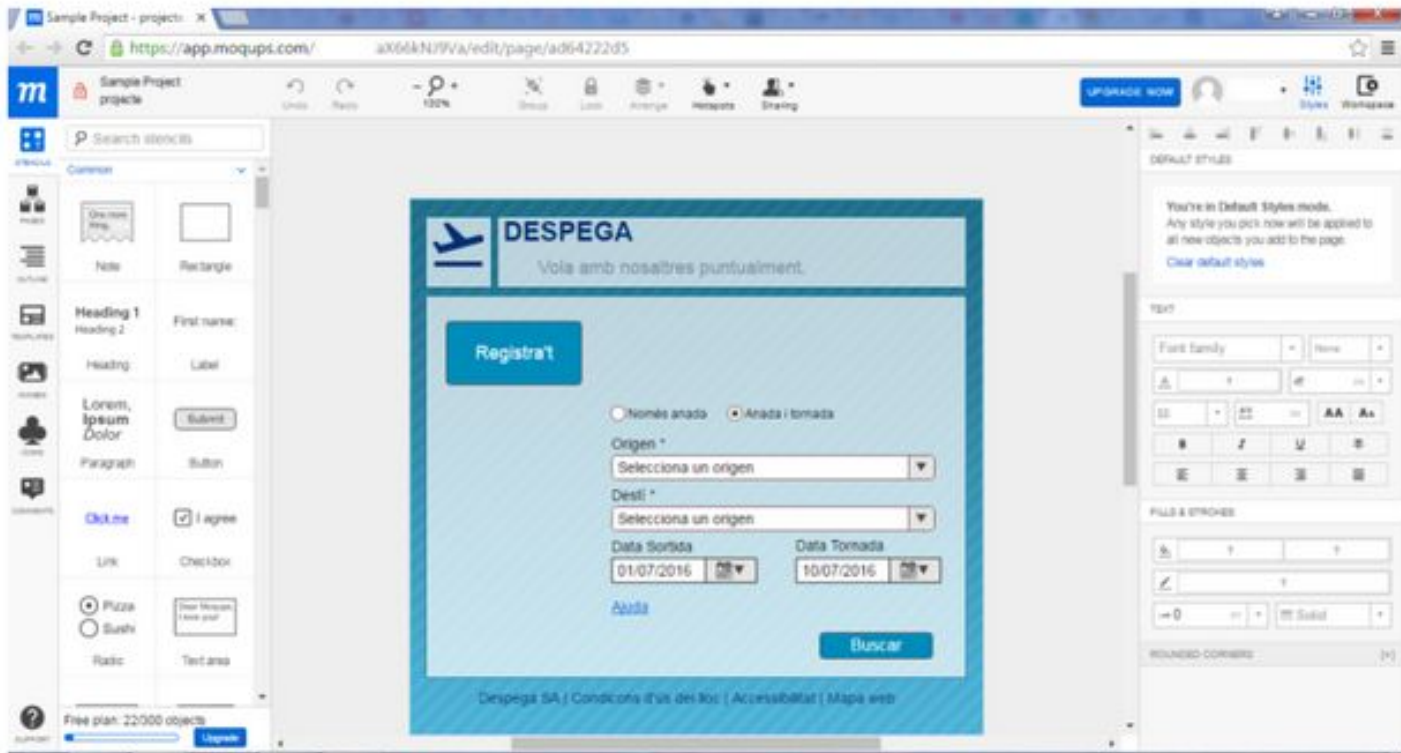
# Creació del mockup

Una vegada es té clara l'estructura dels elements que apareixeran a la interfície web cal fer el que s'anomena mockup, que servirà per demostrar i provar el disseny.

El mockup és una composició gràfica completa que utilitza el wireframe com a plantilla i introdueix tots els elements gràfics i visuals.

El mockup ha de ser un mitjà per representar l'aparença del producte i mostrar el fonaments de la seva funcionalitat, i inclou els detalls visuals com són els colors, la tipografia, les icones, les imatges, etc. En observar un mockup s'ha de tenir una idea de com es veurà el producte final i una idea aproximada de com funciona.

# Exemple de Mockup



Per a la realització del 'mockup' s'ha utilitzat l'eina en línia [moqups.com](https://www.moqups.com)

# Eines per fer Mockups

Podem fer servir qualsevol programa de dibuix, també hi han eines específiques per a aquesta finalitat:

- Balsamiq: ofereix una versió per descarregar i una versió en línia. Disponible a [balsamiq.com](https://balsamiq.com)
- Gomockingbird: eina en línia disponible a [gomockingbird.com](https://gomockingbird.com)
- Hotgloo: eina en línia disponible a [www.hotgloo.com](https://www.hotgloo.com)
- Invisionapp: eina en línia disponible a [www.invisionapp.com](https://www.invisionapp.com)
- Mockflow: eina en línia disponible a [mockflow.com](https://mockflow.com)
- Moqups.com: eina en línia disponible a [moqups.com](https://moqups.com)



# Guies d'estil de una aplicació web

Una guia d'estils és una col·lecció d'elements predissenyats i regles que els dissenyadors i desenvolupadors web han de seguir per assegurar-se que totes les parts del lloc web siguin consistents i cohesionades.

Per crear una guia d'estils caldrà definir la tipografia, la paleta de colors, les imatges i els botons.

1. La tipografia: consisteix a crear un llistat dels tipus de font que s'utilitzaran en el disseny web. A més, cal explicar les normes que regiran el seu ús. És a dir, establir els estils (mida, estil i color) de la jerarquia de capçaleres i del cos del text.

# Exemple de definició de la tipografia del lloc web

**Títols nivell 1**

Verdana 26px negreta

**Títols nivell 2**

Verdana 24px normal

Cos del text

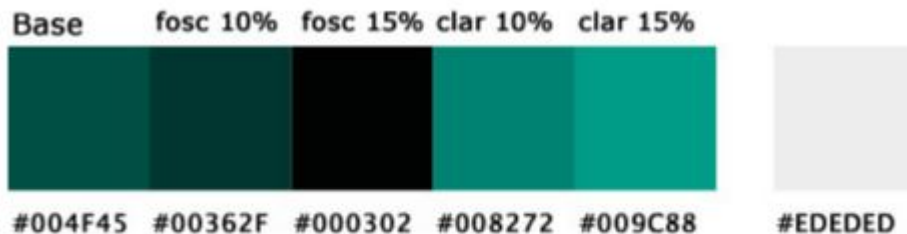
Verdana 14px normal

Aquesta informació formaria part de la guia d'estils.

# Guia d'estils - Paleta de colors

La paleta de colors: consisteix a mostrar els colors principals del lloc web. És important incloure el codi de color exacte i informació rellevant per a la seva aplicació.

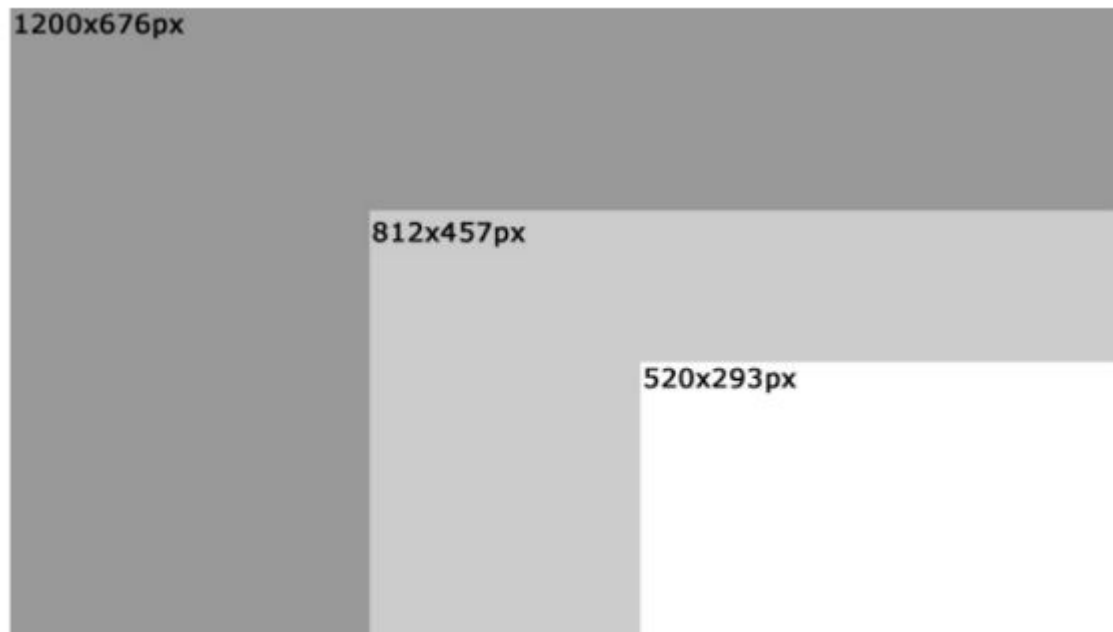
Exemple de Definició dels colors del lloc web:



Aquesta informació formaria part de la guia d'estils.

# Guia d'estils – Les imatges

Les imatges: consisteix a indicar totes les mides i proporcions de les imatges que s'han d'usar al lloc web. També cal incloure els efectes o variacions que han de tenir si es tracta d'una imatge destacada o si apareix en el peu de pàgina o en altres seccions.



Aquesta informació formaria part de la guia d'estils.

# Guia d'estils - Botons i elements de navegació

Botons i elements de navegació: consisteix a definir l'ús combinat de la tipografia i la paleta de colors. Ha de mostrar com es veuran els botons i enllaços en estat de hover, selecció i inactiu.

També s'ha de descriure el disseny dels elements de navegació, com són fletxes de desplaçament, menús i submenús, així com el missatge per informar que un enllaç no funciona.



#0000AA



#337AB7

# Elaboració del prototip

Un prototip és una representació amb tots els detalls de la interfície i ens serveix com a model de comportament del sistema.

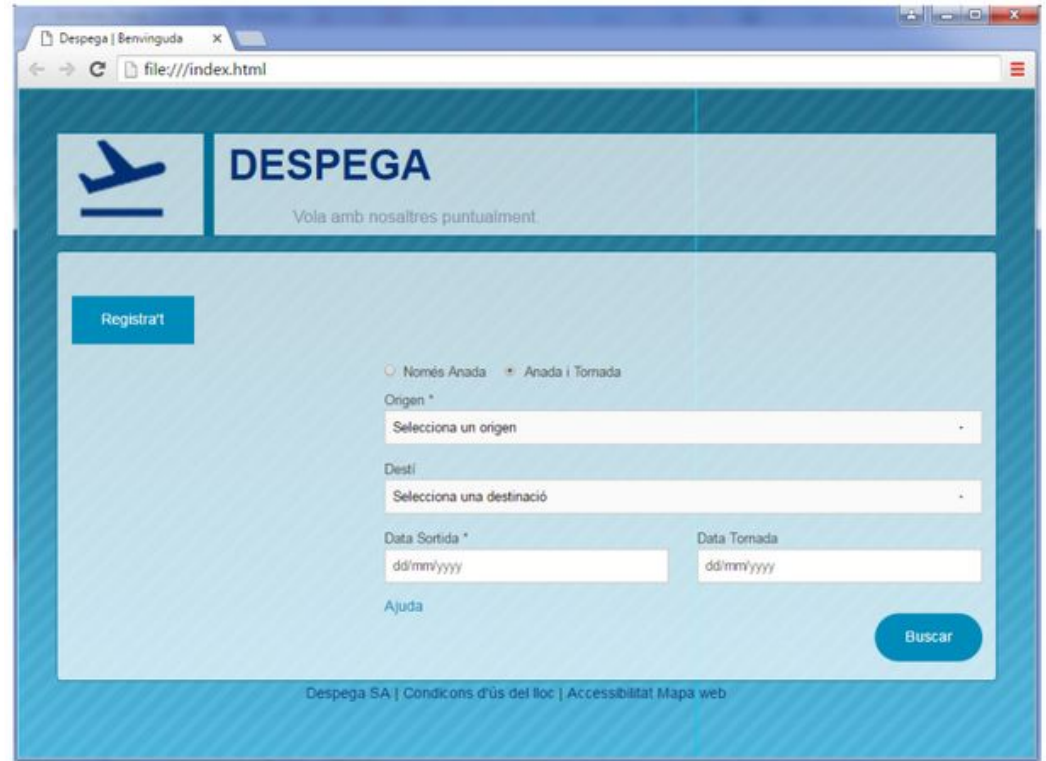
Els prototips són navegables i serveixen per testejar elements d'interacció com els formularis, les icones, els botons...

Serveixen per identificar i solucionar problemes sobre l'experiència d'usuari (UX)

És una primera implementació amb HTML i CSS basada en el mockup en el qual es poden visualitzar tots els elements encara que alguns no funcionin. Per exemple, en un formulari estaria activa l'entrada de dades el que no es recollirien les dades en cap aplicació per darrera de la web

# Exemple de prototip

Un prototip és una representació amb tots els detalls de la interfície i ens serveix com a model de comportament del sistema.



The image shows a web browser window with the address bar displaying 'file:///index.html'. The browser tab is titled 'Despega | Benvinguda'. The website has a blue header with a white airplane icon and the text 'DESPEGA' and 'Vola amb nosaltres puntualment.'. Below the header, there is a 'Registra't' button on the left. The main content area contains a form for flight booking. At the top of the form, there are two radio buttons: 'Només Anada' (selected) and 'Anada i Tornada'. Below this, there are three input fields: 'Origen \*' with the placeholder 'Selecciona un origen', 'Destí' with the placeholder 'Selecciona una destinació', and 'Data Sortida \*' with the placeholder 'dd/mm/yyyy'. To the right of the 'Data Sortida' field is another field for 'Data Tornada' with the placeholder 'dd/mm/yyyy'. Below the 'Data Sortida' field is a link labeled 'Ajuda'. At the bottom right of the form is a blue 'Buscar' button. The footer of the website contains the text 'Despega SA | Condicions d'ús del lloc | Accessibilitat Mapa web'.

# Plantilles web

L'elaboració d'un prototip i la següent fase de desenvolupament es pot dur a terme mitjançant el que s'anomena una plantilla web. Amb la seva utilització s'agilitza el procés de creació de la interfície oferint, si més no, un punt de partida o una idea aproximada del disseny que es vol aconseguir.

Una plantilla web és un conjunt de documents web predissenyats que es poden utilitzar per inserir contingut i imatges per a així desenvolupar la interfície del lloc web.

El principal avantatge de la utilització d'una plantilla és que permet reduir considerablement el temps de desenvolupament



# Criteris per triar una plantilla

- El disseny ha de reflectir el que s'està intentant comunicar, és a dir, l'ànima del tipus de projecte o negoci que representi, ja que no és el mateix si el lloc web s'ha de destinar a una pàgina corporativa, una botiga virtual, un blog o una galeria d'imatges. Per tant, cal comprovar que el disseny de la plantilla s'hi adigui.
- El disseny de la plantilla ha de ser adaptable a diferents tipus de dispositius.
- Cal comprovar que estigui optimitzada per al posicionament SEO. Si més no, que no tingui algun error que impedeixi aparèixer als primers resultats dels cercadors, com poden ser menús duplicats, etiquetes HTML inventades,

# Criteris per triar una plantilla

Depenent del públic al qual es vulgui destinar el lloc web, pot ser interessant que la plantilla ofereixi suport per a diferents idiomes.

- També cal assegurar-nos que la plantilla sigui compatible amb la majoria de navegadors, perquè tothom pugui visitar el nostre lloc web.
- Cal no descuidar la usabilitat de la plantilla, el seu temps de càrrega i la facilitat a l'hora de modificar-la.

# Llocs on descarregar plantilles

- [html5up.net](http://html5up.net)
- [templated.co](http://templated.co)
- [www.zeretheme.com](http://www.zeretheme.com)

També es poden obtenir plantilles per treballar amb els diferents frameworks, com per exemple Bootstrap, a:

- [startbootstrap.com](http://startbootstrap.com)
- [wrapbootstrap.com/tag/seo](http://wrapbootstrap.com/tag/seo)
- [themesseo.com/cat/bootstrap](http://themesseo.com/cat/bootstrap)

# Com utilitzar una plantilla

Una vegada descarregada la plantilla, es disposarà d'una carpeta amb diferents recursos necessaris per utilitzar-la. Generalment hi trobem:

- Una pàgina anomenada index.html, en la qual es veu l'esquema de disseny de la pàgina d'entrada al lloc web. Depenent de la plantilla, també s'hi poden trobar altres pàgines HTML que proporcionaran altres dissenys per a les pàgines considerades com a secundàries.
- Carpetes amb els fulls d'estils CSS, arxius JavaScript i imatges, així com altres recursos per al front-end.

# Com utilitzar una plantilla

Amb la utilització d'una plantilla no es necessita pensar en el disseny, ja que ja està fet, però sí que cal personalitzar-la, en la mesura que es pugui, perquè encaixi amb les necessitats del lloc web.

Per tant, el que cal fer és:

1. Localitzar els arxius que inclou la plantilla. És a dir, els fitxers HTML, CSS i els gràfics.
2. Examinar l'estructura de la plantilla amb una eina d'edició web com pot ser Brackets i buscar les parts que es desitgin modificar. Per facilitar la localització dels elements es pot obrir la plantilla amb el navegador web i utilitzar l'inspector.

# Com utilitzar una plantilla

3. Editar les àrees de text amb l'editor Brackets i afegir el nou contingut.
4. Personalitzar les imatges de la plantilla. Cal assegurar que tinguin la mateixa mida que les originals; si no, la disposició del disseny es pot veure deformada.
5. Treure qualsevol part de la plantilla no desitjada. No obstant això, cal fixar-se si en treure aquests ítems es distorsiona el disseny. Si fos el cas, caldria reemplaçar l'ítem eliminat per una imatge o text de la mateixa mida per mantenir l'ample de la columna. Tot i que no és recomanable modificar els fulls d'estil CSS, potser ens interessa modificar-ne algun aspecte, com pot ser el color de fons, del text, etc.

# Llenguatges de desenvolupament web

Els llenguatges de desenvolupament web són:

HTML

CSS

JavaScript