

# Tema 2

## Prototipado y guías de estilo

## 2. Prototipado y guías de estilo

El prototipado es una de las etapas iniciales.

Ayuda a dar forma a las ideas y explorar las diferentes alternativas para resolver visualmente la página web. También sirve para detectar cosas que faltan y nuevas necesidades antes de las fases posteriores.

Son herramientas imprescindibles para testear los diseños con los futuros usuarios y estudiar la usabilidad de la interfaz.

La última fase del prototipado, comienza a definir la guía de estilos del sitio web. Tipografías, iconos o paleta de colores.

## 1. Diseño de la interfaz

### 2.1 Prototipado como referente visual.

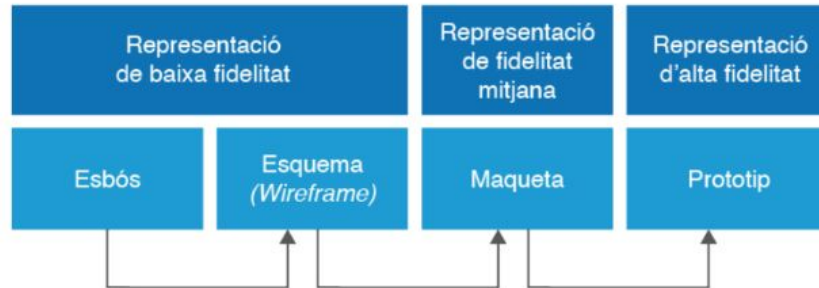
## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.1 Prototipado como referente visual

Permite tener una visión previa global de los contenidos, conocer su distribución y ubicación y planear la interactividad del usuario con la web.

Permiten también detectar problemas de usabilidad y estructurar contenidos antes de implementar la web.

Proporcionan al diseñador y al programador web una pauta muy detallada de como ha de ser el sitio web

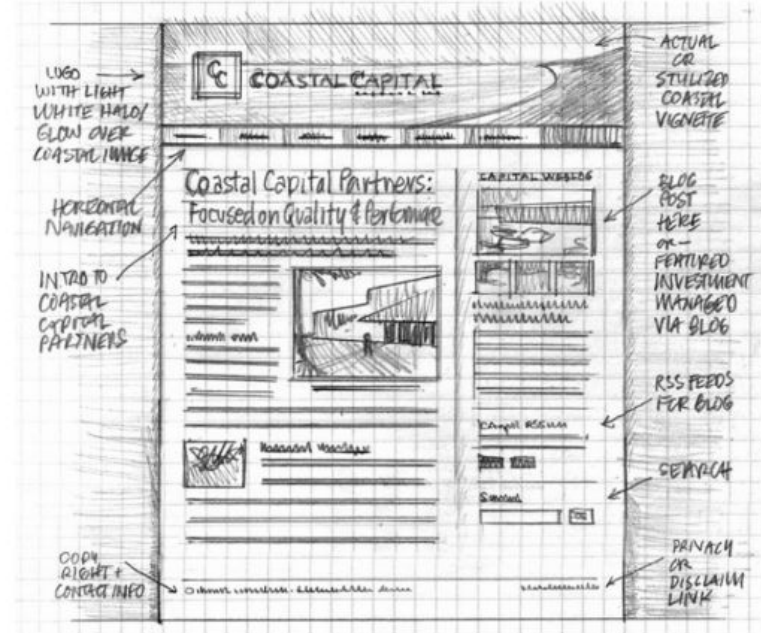


## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.1 Prototipado como referente visual

El esbozo es un dibujo inicial del sitio web con un grado de fidelidad muy bajo.

Se hace a lápiz sobre papel para poder ir haciendo cambios sobre el mismo.



Font: <https://www.flickr.com/photos/rohdesign/>

## 2. Prototipado y guías de estilo

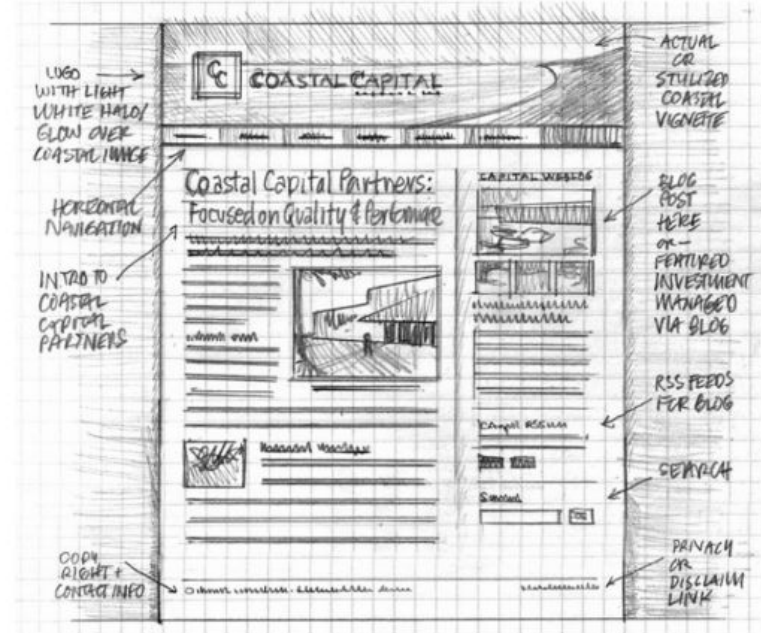
### 2.1 Prototipado como referente visual

Para facilitar la tarea hay plantillas web en páginas como <https://bit.ly/3XCw116>



A blank web browser window with a sidebar containing form fields for metadata:

- Page: \_\_\_\_\_
- Project: \_\_\_\_\_
- Client: \_\_\_\_\_
- Author: \_\_\_\_\_
- Notes: \_\_\_\_\_



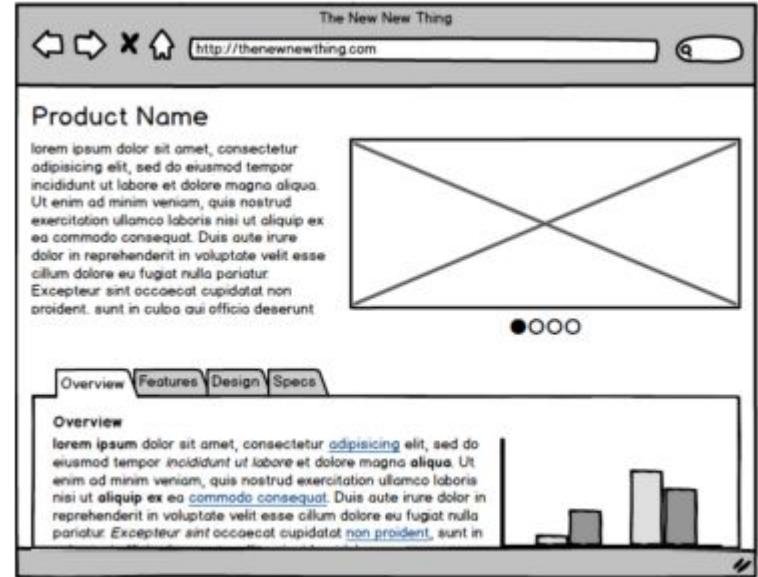
Font: <https://www.flickr.com/photos/rohdesign/>

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.1 Prototipado como referente visual

**Esquemas** (wireframes) son representaciones de baja fidelidad que contienen básicamente los elementos principales del contenido.

- Estructura de la información.
- Organización y jerarquía.
- Los elementos básicos de interacción con la interfaz.

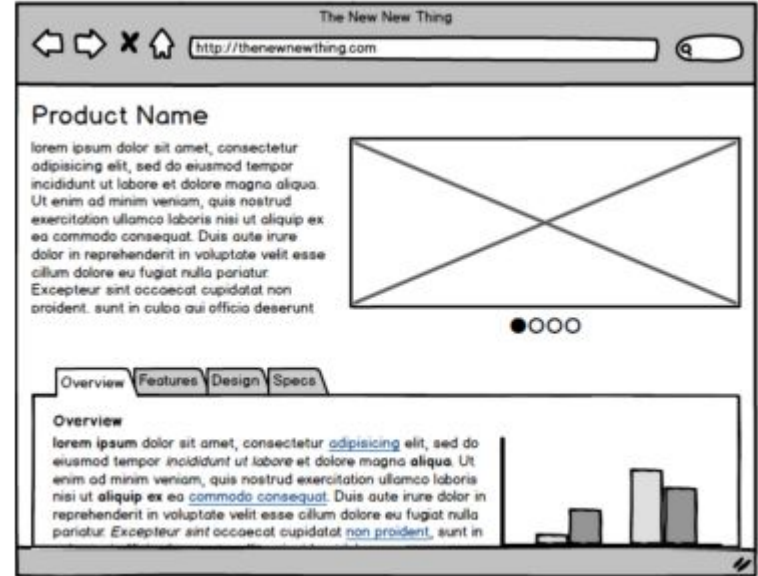


## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.1 Prototipado como referente visual

Qué es lo que **no contienen** los **esquemas**.

- Logos o imágenes específicas.
- Tipos de letra trabajados.
- colores de fondo.
- controles avanzados de usuario.
- Efectos visuales.
- etc..



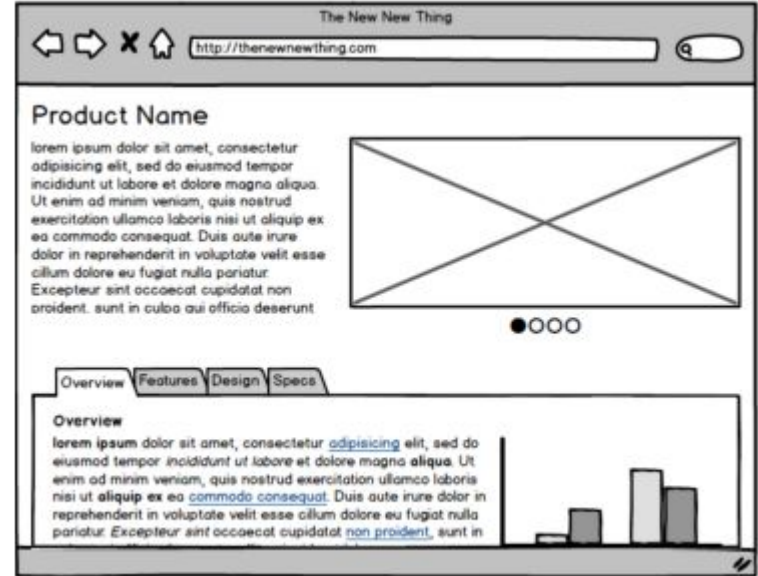


## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.1 Prototipado como referente visual

Qué es lo que **no contienen** los **esquemas**.

- Logos o imágenes específicas.
- Tipos de letra trabajados.
- colores de fondo.
- controles avanzados de usuario.
- Efectos visuales.
- etc..

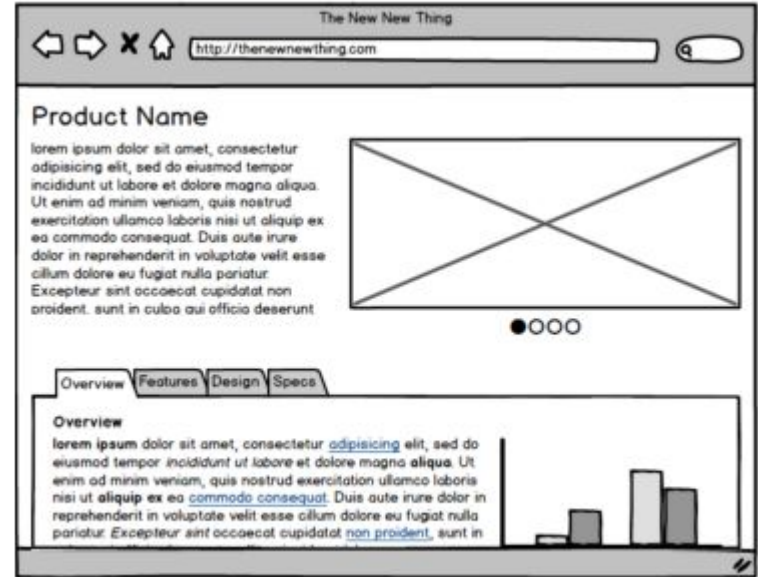


## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.1 Prototipado como referente visual

Programas más utilizados para hacer esquemas:

- Balsamic Wireframes: [balsamiq.com](https://balsamiq.com). escritorio y web.
- Moqups: [moqups.com](https://moqups.com). web.
- Mockflow: [mockflow.com](https://mockflow.com). web.
- Gliffy: [gliffy.com](https://gliffy.com). escritorio y web.
- Diagrams.net(draw.io): [diagrams.net](https://diagrams.net). Es una aplicación gratuita que permite hacer wireframes y muchos tipos de diagramas.



## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.1 Prototipado como referente visual

**wireflows.** Representación en forma de árbol de navegación del conjunto de esquemas o (wireframes) que permite visualizar el flujo de navegación según el comportamiento del usuario.

Aplicación que permite realizar wireflows [app.wireflow.co](https://app.wireflow.co)

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.1 Prototipado como referente visual

Una **maqueta** es una representación de fidelidad media que, basándose en la organización definida en el esquema, presenta una primera propuesta de imágenes, colores y tipografías

Su **finalidad** es conseguir una versión del diseño para evaluarlo de forma completa y detectar sus puntos fuertes y débiles para poder corregir sus errores fácilmente.

## 2. Prototipado y guías de estilo

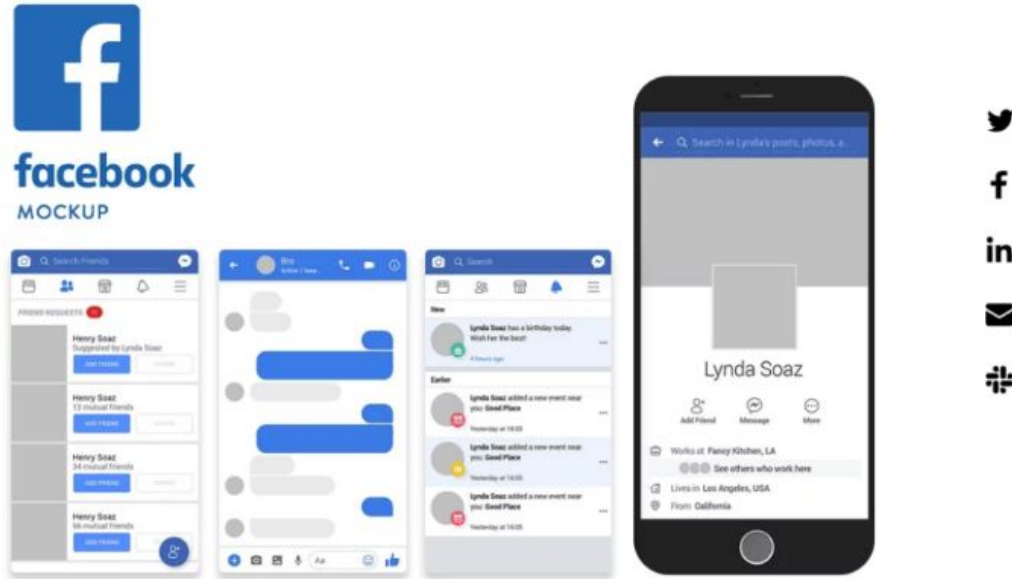
### 2.1 Prototipado como referente visual

No suelen tener interactividad. Se evalúa la parte visual.

No siempre se pasa por la maqueta. A veces se pasa directamente del wireframe al prototipo.

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.1 Prototipado como referente visual



Ejemplo de maqueta de app móvil.

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.1 Prototipado como referente visual

Los **prototipos** son representaciones de alta fidelidad, simulaciones precisas de la interacción del usuario con la interfaz.

Han de ser **operativos** y se puede reproducir el flujo de navegación.

Se pretende evaluar el comportamiento y la experiencia de usuario.

Los colores, las tipografías, iconos y otros elementos no serán muy diferentes de los que incorporara el diseño definitivo del sitio web.

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.1 Prototipado como referente visual

Los **prototipos** son representaciones de alta fidelidad, simulaciones precisas de la interacción del usuario con la interfaz.

Han de ser **operativos** y se puede reproducir el flujo de navegación.

Se pretende evaluar el comportamiento y la experiencia de usuario.

Los colores, las tipografías, iconos y otros elementos no serán muy diferentes de los que incorporara el diseño definitivo del sitio web.

Eso sí. La funcionalidad es solo simulada



## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.1 Prototipado como referente visual

Para poder prototipar hay programas muy interesantes:

- **Sketch.** Estándar de facto de la industria y de los profesionales de interfaces web.
- **Lunacy.** Alternativa gratuita del Sketch, para plataformas Windows.
- **Figma.** Tiene funciones de trabajo colaborativo.
- **Canva.** Dispone de muchas plantillas (wireframes, maquetas o prototipos)
- **Marvel.** Muchas plantillas y mucha interacción incorporada.
- **Plantillas HTML.** Se puede crear un prototipo navegable de un sitio web.
- **Gestor de contenidos.**

# 1. Diseño de la interfaz

## 2.2 Guías de estilo.

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2 Guías de estilo.

Una **guía de estilo** es una fuente de referencia donde se recopilan y presentan todas las decisiones de diseño del sitio web.

Comprende:

- Uso del logo.
- Paleta de color.
- Tipografía.
- Espaciado.
- Iconos.
- Imágenes.
- Todo el lenguaje visual del sitio web.

Es importante establecer un **lenguaje visual** para conseguir una **apariencia consistente y coherente**.

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2 Guías de estilo.

Necesaria cuando hay muchos profesionales implicados en una misma web.

La guía de estilos ayuda a todos los implicados a **maximizar su eficiencia** y a minimizar las **tareas tediosas** de encontrar un **botón exacto** o un **color exacto**.

Puede servir también para tomar decisiones adecuadas en futuros proyectos.

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2 Guías de estilo.

Muy a menudo las empresas ponen a disposición pública su guía de estilos para que la gente se familiarice con la marca.

# 1. Diseño de la interfaz

## 2.2.1 Estudio de la marca.

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.1 Estudio de la marca.

**Primer paso opcional** en el proceso de elaboración de una **guía de estilos** consiste en hacer un **estudio previo de la imagen de la marca o entidad** para la que se diseña la web.

Técnicas para estudiar y reflejar la imagen de marca:

- **Mood board:** se basa de hacer un collage de fotos, imágenes, colores y conceptos que en un vistazo permite obtener la imagen y el sentimiento de una marca. (*"look and feel"*)  
**Canvan** permite hacer mood boards con rapidez.  
<http://bit.ly/2FuKg3G>



# 1. Diseño de la interfaz

## 2.2.2 El logo.



## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.2 El logo.

Se ha de definir el **logo** y todas las **variaciones** que se van a utilizar.

- **De medida.** Determinadas por las resoluciones del dispositivo. Se puede requerir de versiones compactas.



The Spotify logo should never be smaller than 70px in digital or 20mm in print.



The Spotify icon should never be smaller than 21px in digital or 6mm in print.

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.2 El logo.

Se ha de definir el **logo** y todas las **variaciones** que se van a utilizar.

- **De color.** Según el color de fondo, interesa indicar variaciones del logo que resalten más sobre fuentes claras o oscuras.

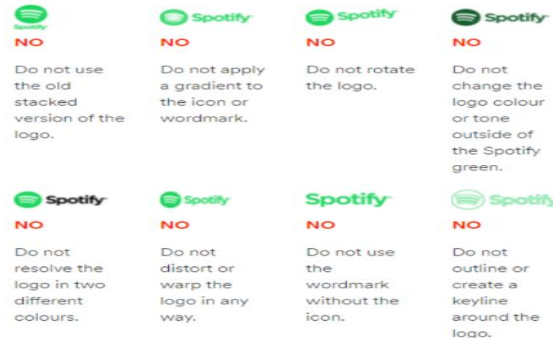


## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.2 El logo.

Se ha de definir el **logo** y todas las **variaciones** que se van a utilizar.

- **Prohibiciones.** Indicaciones sobre lo que no se puede hacer en el logo. Puede servir para avisar a las webs de otras empresas del grupo o afiliadas de otras partes del mundo para que sepan cómo utilizar el logo.



## 1. Diseño de la interfaz

### 2.2.3 Paleta de colores.

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.3 Paleta de colores.

Está muy ligado con la **percepción y el recuerdo** del sitio web.

Se han de definir los **colores principales** de la paleta.

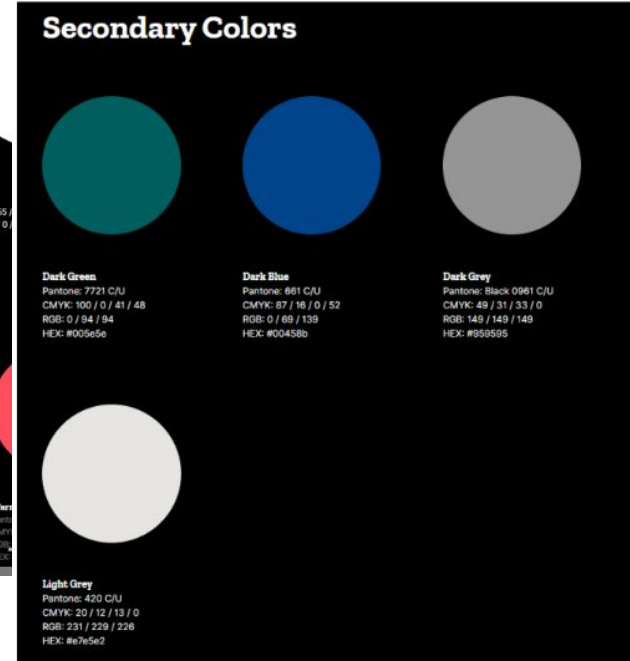
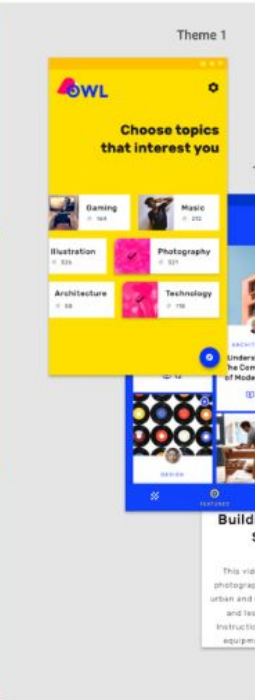
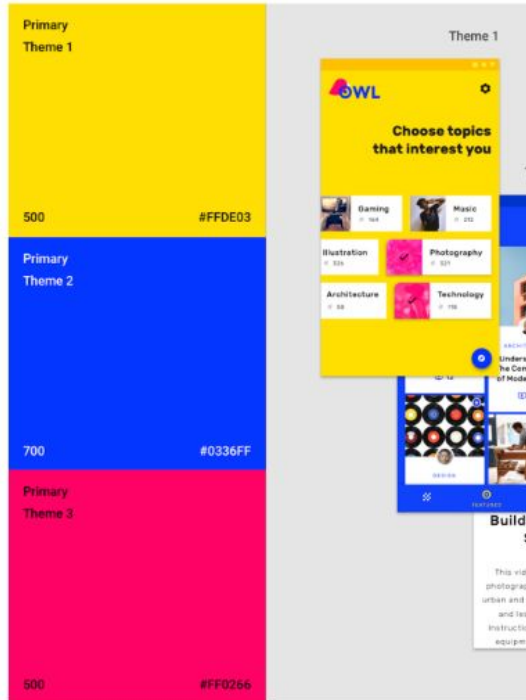
Normalmente se establecen un máximo de 3 colores principales. La paleta de colores se completa con los colores **secundarios, terciarios y neutros**.

La guía de estilos ha de presentar visualmente los colores y también ha de indicar los valores técnicos que permiten utilizar los mismos. Normalmente RGB con valores hexadecimales.

Se han de especificar los colores de los diferentes elementos de la interfaz (fondo de página, fondo de contenido etc.)

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.3 Paleta de colores.



## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.3 Paleta de colores.

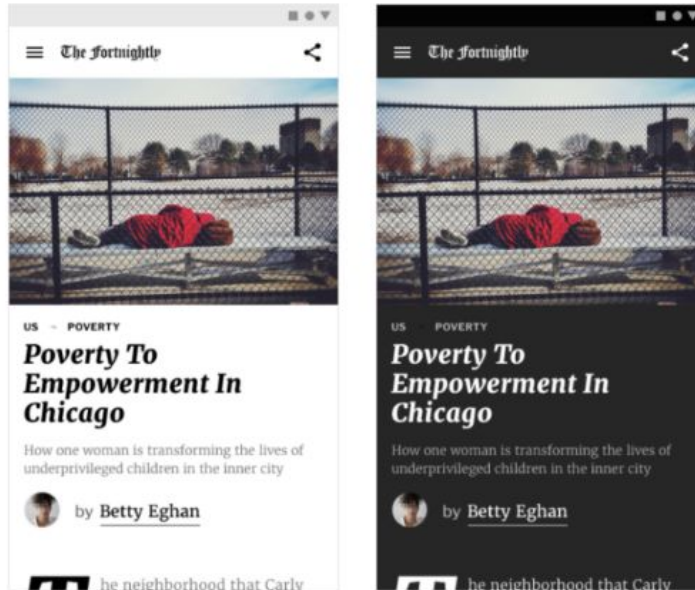
Otro aspecto importante son las combinaciones de color aceptadas así como las posibles versiones claras o oscuras del sitio web.

Las versiones claras y oscuras proporcionan un mecanismo para mejorar la visibilidad en determinados contextos o mejorar la accesibilidad a determinadas personas.

También pueden mejorar la experiencia de usuario.

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.3 Paleta de colores.





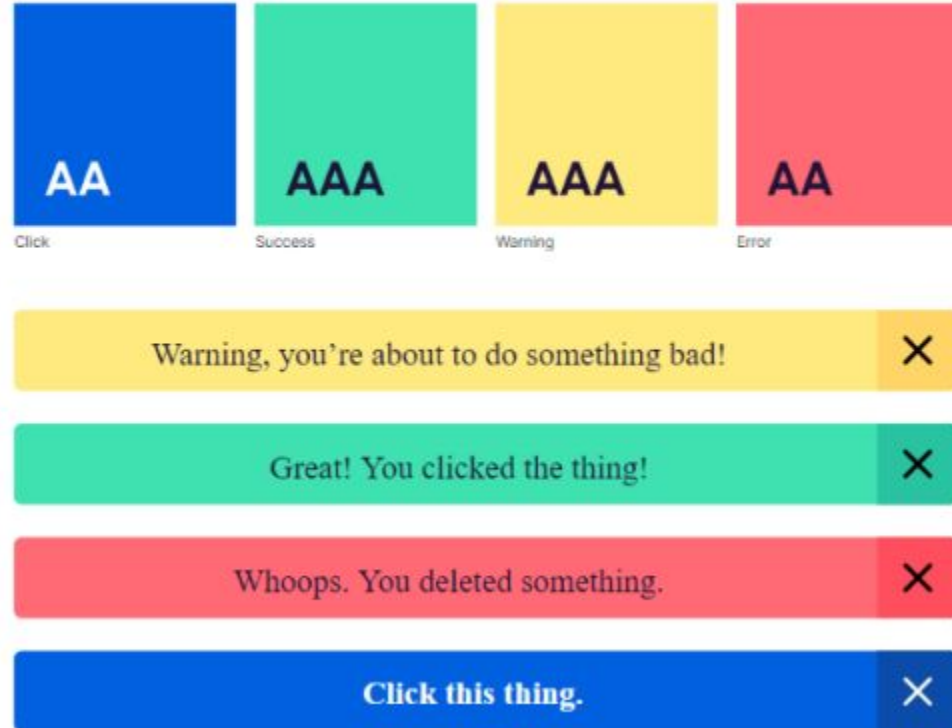
## 2. Prototipado y guías de es

### 2.2.3 Paleta de colores.

Se ha de informar también de los colores usados para la comunicación con el usuario (advertencias, confirmaciones, errores, sugerencias...)

### Signal Colors

We use specific colors to signal particular actions and confirmation in our products.



## 1. Diseño de la interfaz

### 2.2.4 Reglas tipográficas.

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.4 Reglas tipográficas.

La **tipografía** es una parte esencial del **diseño de un sitio web**.

Para asegurar la **consistencia del diseño** se ha de especificar una **jerarquía tipográfica** dentro de la **guía de estilos**.

Uno de los elementos más importantes para los que hay que definir la tipografía son las cabeceras

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.4 Reglas tipográficas.

#### Type Scale

We follow a 6px baseline grid for achieving a vertical rhythm on all block-level elements in the app.

Heading One

44px / 48px

Means Light

Heading Two

36px / 45px

Graphik · Regular

Heading Three

28px / 35px

Graphik · Regular

Heading Four

20px / 25px

Graphik · Regular

Body Bold

16px / 24px

Graphik · Medium

Body

16px / 24px

Graphik · Regular

Button & Meta

14px / 24px

Graphik · Medium

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.4 Reglas tipográficas.

Otro elemento importante son:

- Headers.
- body.
- Formularios
- Botones.
- Campos de texto
- Mensajes de aviso.

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.4 Reglas tipográficas.

Todas estas especificaciones de estilo incluyen:

- La **familia tipográfica**(Verdana, Roboto, Lato, Montserrat...).
- El **peso**.
- La **medida** de la fuente. Se especifican en pixeles. Se han de utilizar las medidas de forma progresiva. (14px, 16px, 18px, 20px) y evitar utilizar medidas intermedias.

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.4 Reglas tipográficas.

-

[Home](#) [Styleguide](#) [Base CSS](#) [Layout](#) [Modules](#) [Zones](#) [JavaScript](#) [Fonts](#) [Submit a bug](#) [Code](#)

# theguardian

## HTML styleguide yes

### Headings

Default styles are specified for h1 to h6. By default there are no margins and no padding, just font-size and line-height values.

- h1. First-Level Heading - 24px/30px**
- h2. Second-Level Heading - 18px/30px**
- h3. Third-Level Heading - 16px/20px**
- h4. Fourth-Level Heading - 14px/20px**
- h5. Fifth-Level Heading - 15px/20px**
- h6. Sixth-Level Heading - 12px/15px**

### Paragraphs

p. All paragraphs are wrapped in p tags. The base font size is 12px with a line height of 15px.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

### Main article paragraphs

Main article paragraphs are wrapped in a parent with a class of article-body and have a font-size of 14px, as follows...

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

## 1. Diseño de la interfaz


### 2.2.5 Reglas de estructura del espacio.



## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.5 Reglas de estructura del espacio.

La **guia de estilo** ha de incluir **reglas para definir la estructura**, la **cuadrícula** y el **espaciado** de todo el diseño que posteriormente se maquetará mediante **HTML** y **CSS**. Esta parte da estructura a las páginas.

ORDER REWARDS GIFT CARDSFind a store Account nav


### Narrow Width Layout

A "narrow width layout" implies that the content between the global nav and the footer is restricted to a predefined size at large devices, currently 720px.

This content will not stretch past 720px.

This content will not stretch past 720px.

| Space                        | Federation Ships | Captains        | Robotic characters                 | Doctors to know                     |
|------------------------------|------------------|-----------------|------------------------------------|-------------------------------------|
| The final frontier           | NCC 1701         | Jean-Luc Picard | Mr. Spock, a Vulcan                | Bones McCoy                         |
| These are the voyages        | NCC 1701D        | James T. Kirk   | Data, an android                   | Beverly Crusher                     |
| Of the starship Enterprise   | Voyager          | Janevay         | Seven of Nine, a Borg-Human        | The Doctor                          |
| Blah blah to boldly go       | Discovery        |                 | Michael, a human raised by Vulcans | If I was a Dr. Who fan, probably 12 |
| Where no one has gone before |                  |                 |                                    |                                     |

ORDER REWARDS GIFT CARDSFind a store Account nav

### Max Width Layout

A "max width layout" implies that the content between the global nav and the footer is restricted by a `SiteMaxWidthContainer` component, essentially centering the entire layout to a predefined size at large devices, currently 1440px.

Both the global nav and the footer have props called "useMaxWidthLayout" that should be enabled on these types of pages, this adjusts the gutters as needed on large devices.

This content will not stretch past 1440px.

This content will not stretch past 1440px.

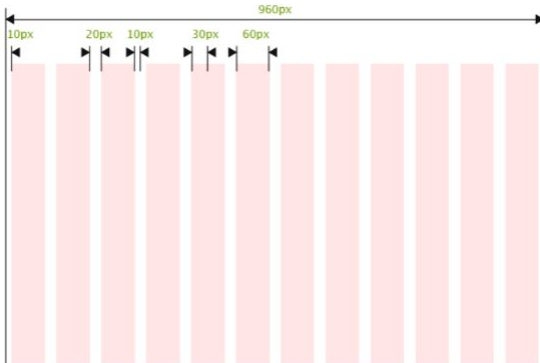
## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.5 Reglas de estructura del espacio.

Es recomendable especificar la estructura básica con la cual trabajará y cómo se distribuirá el espacio por las diferentes cabeceras según sea la página inicial o una página de contenido.

#### Grid

The design grid consists of 12 columns, each 60 pixels wide with a 20 pixel gutter space between them giving a total of 960px wide.

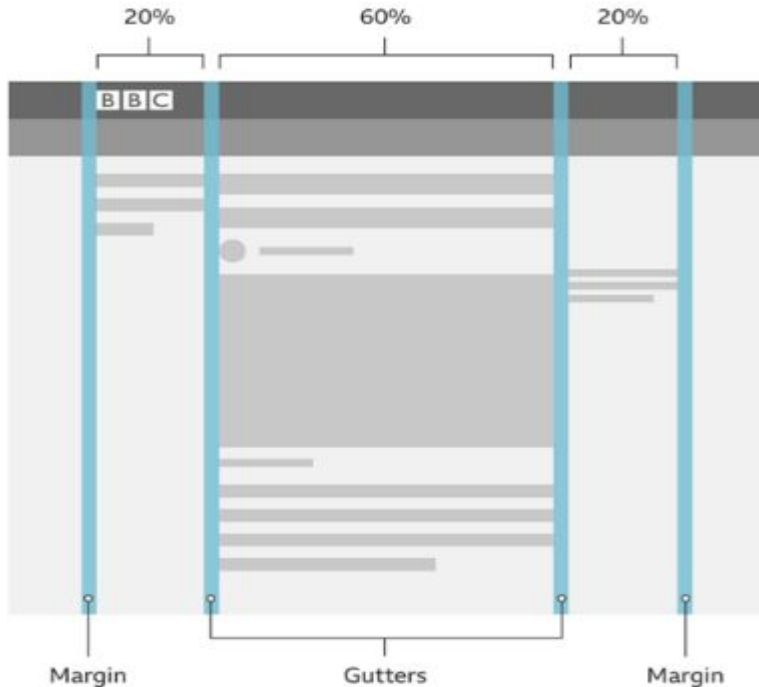


#### Columns

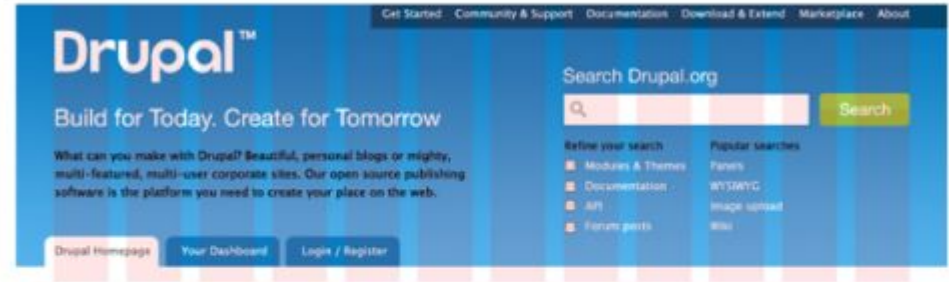


## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.5 Reglas de estructura del espacio.



### Masthead - Home



### Masthead - Content Pages



## 1. Diseño de la interfaz

### 2.2.6 Estilo de los iconos.

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.6 Reglas de estructura del espacio.

Las decisiones con la iconografía tienen un peso visual muy importante en el diseño del sitio web. Se han de definir algunas reglas básicas en el uso de los iconos.

Se ha de tomar la decisión también de si se utilizarán iconos de una librería persistente o si se desarrollarán iconos propios.



Physical prototype



Lighting study



Material prototype



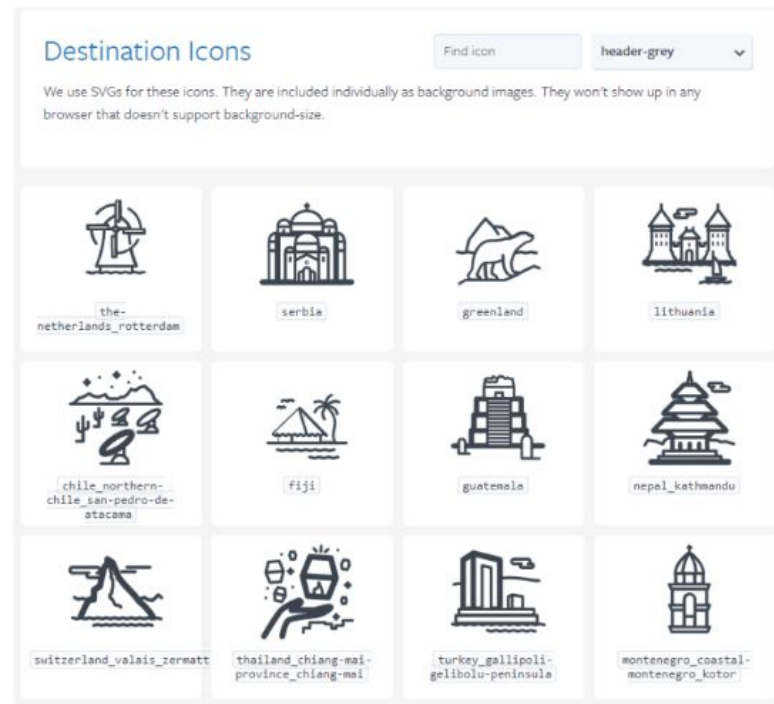
Color study

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.6 Reglas de estructura del espacio.

Se ha de decidir también si se utilizarán iconos:

- **Monocromáticas o con color.**
- **Con o sin relleno.**
- **Medidas habituales de los iconos.**



## 1. Diseño de la interfaz

### 2.2.7 Pautas para ilustraciones e imágenes.

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.7 Pautas para ilustraciones e imágenes.

Para dar un aspecto único al sitio web se pueden utilizar ilustraciones de elementos de interfaz personalizados. Esto singulariza el diseño web.

Se debe incluir a la guía de estilos **referencias de estilo y color** de las ilustraciones.



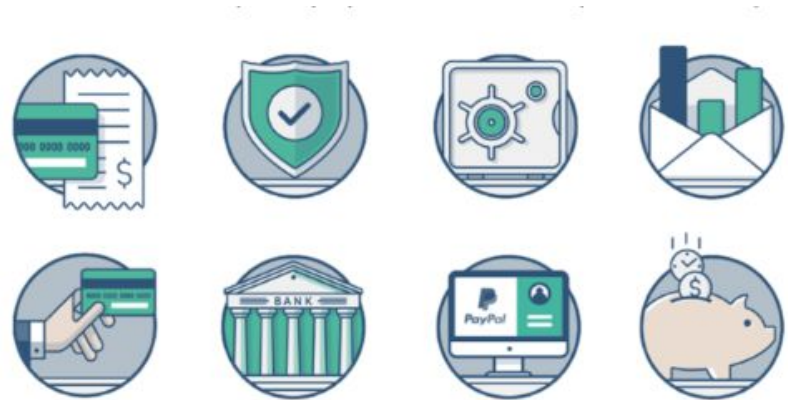


## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.7 Pautas para ilustraciones e imágenes.

Se pueden crear algunas reglas y pautas estrictas en relación con el tipo de imagen del sitio web, indicando buenas prácticas a la hora de utilizar repositorios de imágenes.

Adicionalmente, para asegurar la coherencia visual de las imágenes del sitio web, se pueden incluir preferencias de edición de imágenes especificando pautas para el fondo, marcos, sombras, filtros, contraste, brillo y otros aspectos.



## 1. Diseño de la interfaz

### 2.2.8 Estilos de los elementos de la interfaz.

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.8 Estilos de los elementos de la interfaz.

Una vez definidas las reglas de estilo se incorporan los elementos principales al sitio web.

- Especificar botones, botones de opción o casillas de verificación.
  - apariencia.
  - medidas.
  - estados de los botones.
    - Normal.
    - Hover.
    - Activo
    - Con foco.
- Los campos del formulario.
- Los elementos de los formularios.
- Los menús de navegación.
- Las notificaciones.
- Las alertas.
- Los cuadros de diálogo.

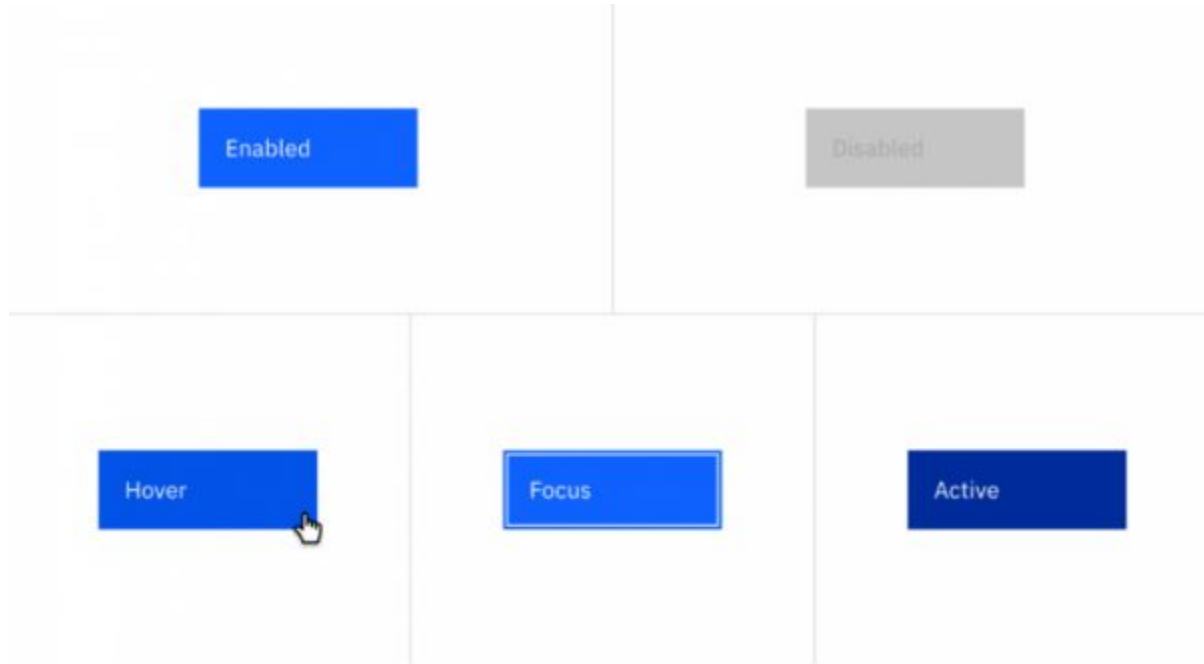
## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.8 Estilos de los elementos de la interfaz.

Una buena práctica para asegurar que no nos dejamos ningún elemento importante por definir es consultar librerías de interfaz como Google a Material Design o Alibaba's Ant's Design

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.8 Estilos de los elementos de la interfaz.



## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.8 Estilos de los elementos de la interfaz.

Aqui teneis un ejemplos de Guías de estilos en Figma.

[https://www.figma.com/design/Y5oEGsivilTV24bNi6C28v/%F0%9F%8E%A8-Design-System-%7C-Gu%C3%ADa-de-estilo-\(Community\)?node-id=0-1&node-type=canvas&t=9xO3TsnxrGY8f2Na-0](https://www.figma.com/design/Y5oEGsivilTV24bNi6C28v/%F0%9F%8E%A8-Design-System-%7C-Gu%C3%ADa-de-estilo-(Community)?node-id=0-1&node-type=canvas&t=9xO3TsnxrGY8f2Na-0)

Esta es la guía de diseño de spotify.

<https://developer.spotify.com/documentation/design#fonts>

## 1. Diseño de la interfaz

### 2.2.9 Herramientas de confección de guías de estilo.

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.9 Herramientas de confección de guías de estilo.

Una guía de estilo se puede hacer:

- **En formato HTML/CSS.** Maquetando los documentos necesarios para poder tener el formato de página web de la guía de estilos.
- **También utilizando software específico** para diseñar de forma rápida los diferentes elementos de la interfaz y que disponga de muchas plantillas web.



## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.9 Herramientas de confección de guías de estilo.

En internet se pueden encontrar muchas plantillas en los siguientes formatos:

- **HTML/CSS.** Estas plantillas se pueden adaptar con el editor de código. Visual Studio Code por ejemplo.
- **Plantillas Sketch.** Una herramienta muy habitual para el diseño de interfaces. Para windows podemos abrir los archivos de este tipo con **Lunacy**.
- **Plantillas de aplicación web.**
  - Herramientas como **canva.com** disponen de plantillas predefinidas para crear guías de estilo.
  - **Figma** también permite generar y compartir guías de estilo completas.

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.9 Herramientas de confección de guías de estilo.


#### Plantillas HTML/CSS

Se pueden personalizar con características de nuestro diseño.

- **Style Guide Template.** Es una plantilla HTML fácilmente editable y con muchas de las opciones más habituales (logo, colores, tipografías, botones, iconos y formulario). [bit.ly/3ZLIBPO](https://bit.ly/3ZLIBPO)
- **Style Guide Boilerplate.** Proporciona una forma alternativa de mostrar tipografías, colores, estilos básicos y patrones para un proyecto web. (necesita un servidor web con soporte PHP para funcionar. [bit.ly/3Hcs5Qt](https://bit.ly/3Hcs5Qt)
- **Catalog.** Pide instalación de Nodejs/npm y después todos los recursos de la guía de estilos

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.9 Herramientas de confección de guías de estilo.

Catalog

TRY | DOCS | GITHUB

```
1 # Catalog Playground
2
3 Catalog pages are written in ordinary [Markdown]. You can use special code blocks (called [specimens]) to show color palettes, hints, typefaces, or even interactive [React] components. Below are a few examples of specimens you can play around with. In the [documentation][docs] you can find a list of all supported specimens and how to make use of their full potential.
4
5 ## Color Swatches
6 Simple, individual color swatches defined with a name and hex
7
8 ---color
9 spec: 2
10 name: "Light Blue"
11 value: "#b9f6ff"
12
13 ---color
14 spec: 2
15 name: "Dark Blue"
16 value: "#2566a4"
17
18 ---color
19 spec: 2
20 name: "Bright Red"
21 value: "#ff5555"
22
23
24 ## Color Palettes
25 Color palettes are ideal to define gradient steps or color schemes.
26
27 ---color-palette
28 colors:
29   - (value: "#76a5af")
30   - (value: "#99d9e1")
31   - (value: "#d9e1f2")
32   - (value: "#f2f2f2")
33   - (value: "#f2f2f2")
34   - (value: "#f2f2f2")
35   - (value: "#f2f2f2")
```

### Catalog Playground

Catalog pages are written in ordinary [Markdown](#). You can use special code blocks (called [specimens](#)) to show color palettes, hints, typefaces, or even interactive [React](#) components. Below are a few examples of specimens you can play around with. In the [documentation](#) you can find a list of all supported specimens and how to make use of their full potential.

#### Color Swatches

Simple, individual color swatches defined with a name and hex

Light Blue  
#b9f6ff

Dark Blue  
#2566a4

Bright Red  
#ff5555

#### Color Palettes

Color palettes are ideal to define gradient steps or color schemes.

#c7eae5

#99d9e1

#d9e1f2

#f2f2f2

#f2f2f2

#f2f2f2

#f2f2f2

## 2. Prototipado y guías de estilo

### 2.2.9 Herramientas de confección de guías de estilo.

#### **Plantillas Sketch**

Como hemos comentado en la red hay muchas plantillas y para utilizarlas en Windows se ha de instalar **Lunacy**.

- **99designs**. Se puede descargar la plantilla en formato Illustrator, Photoshop, InDesign: [bit.ly/3wjfKna](https://bit.ly/3wjfKna)
- [bit.ly/3IVIA4M](https://bit.ly/3IVIA4M)
- [bit.ly/3ZOaPZe](https://bit.ly/3ZOaPZe)