

Web Interface Development

- Higher Degree – Vocational education and training.
- Web Applications Development
- Second academic year
- Subject – Web Interface Development
- Unit 1 – Planning graphical interfaces
- Professor – Vicent Tortosa
- Bibliography – Diseño Interfaz Web. RAMA

Introduction

- A website is a bunch of web pages gathered under a web domain and sharing the URL.
- Nowadays all public and private institutions have a website
- From the main web page *home* we can access to all the web pages.
- All the webs from a site have to achieve a core idea which is that all of them need to have the same homogeneity and consistency.
- Web design is either a personal brand or commercial brand. All the web pages have to be identifiable by that brand.

Introduction

- A web page has the purpose of communicating something, such as commercial objectives or just informative objectives.
- Clear objective: to be attractive and functional for the web visitors.
- The web designer does not control the web contents but he/she will decide how the layout and the information are organized.
- In this unit it will be identified and described the components to be planned and designed before building a site.

Design elements. Visual perception

- When designing a web we have to bear in mind the following aspects:
 - The elements' shape.
 - The size
 - The location
 - The colour
 - The typography
 - Etc
- The designer needs to know the value between the direct relation with the design and the way it will be perceived by the web visitors.

Design elements. Visual perception

- Imagine a visitor of the Llevant Unió Esportiva web page with València Club de Futbol colours.

Big design mistake! Bad colour choice.

- Imagine a book's publisher web page in which we do not easily see the button to buy a book.

Big design mistake again! Wrong structure and little intuitive.

Design elements. Visual perception

- In order to achieve an efficient communication, it is important to find the balance between the elements and the proper sense of a graphic design.
- ***Nothing has to be superfluous.***
- It is **not** convenient to use **too many noisy or distractive** elements because they can cover up the main message of the communicative process. For example a web site with a lot of motion elements can distract the user.

Design elements. Visual perception

- The designer will **make a draft** with the information about what he wants to communicate.
- The **design area** will be determined.
- The different **elements** of the composition will also be determined.
- The web sit may only have text or images.
- It may have big blank spaces or lots of graphic elements.
- The design must be appropriate to what you want to communicate.

Design elements. Visual perception

- Is not the same to design a search engine like www.duckduckgo.com than an on-line shop.
- In the same way it will not be the same to design a web for recipes than a web for a concerts hall.

Foundations of composition

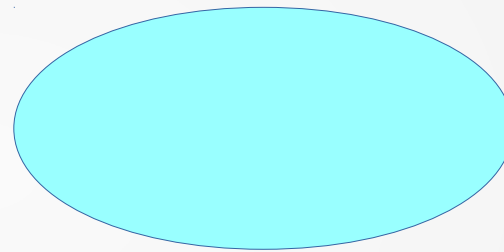
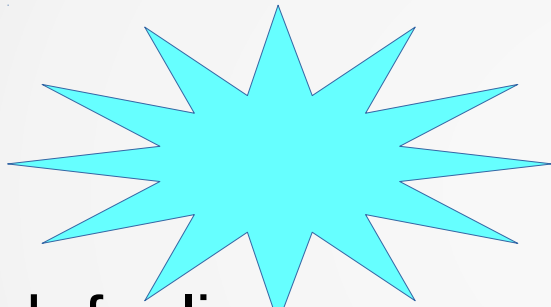
- To do a graphic composition is to **order the elements**, text, illustrations, etc.
- The public has to have a **visual impact** from our message.
- There is **not a magic formula** to get the attention of the web visitors.
- But there are some **standards to follow** in order to get an effective solution about the perception.
- The designer has to know which **factors** have **impact** to the **users** in order to set up a solid composition.
- Some factors:

Foundations of composition

- **Psychosomatic effect from the nervous system.**
- Through the sight we receive the graphical message.
- Visual information is gathered: shapes, locations, colour wavelength...
- Our brain interprets outlines, textures, dimensions, and it give to them a graphical meaning.

Foundations of composition

- **Psychosomatic effect from the nervous system.**
- Which sounds you see?

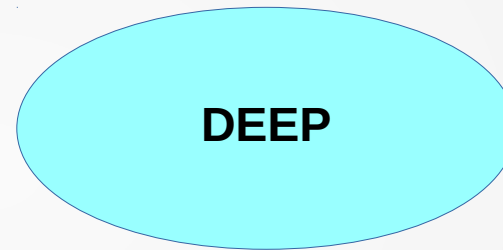


- Which feelings you see?



Foundations of composition

- **Psychosomatic effect from the nervous system.**
- Which sounds you see?



- Which feelings you see?

AGGRESSIVENESS

PEACE

Foundations of composition

- **Cultural component**
- We interpret things from a cultural and educational point of view.
- In Occident people dress black as a sign of mourning whereas in Orient people dress white as a sign of mourning.

Foundations of composition

- **The environment plays a part.**

Grass = green, sky = blue, ice = cold, fire = heat

- They are couples we learn from the childhood.
- Being adults our brain uses patterns and the associative memory to interpret what we see.

Foundations of composition

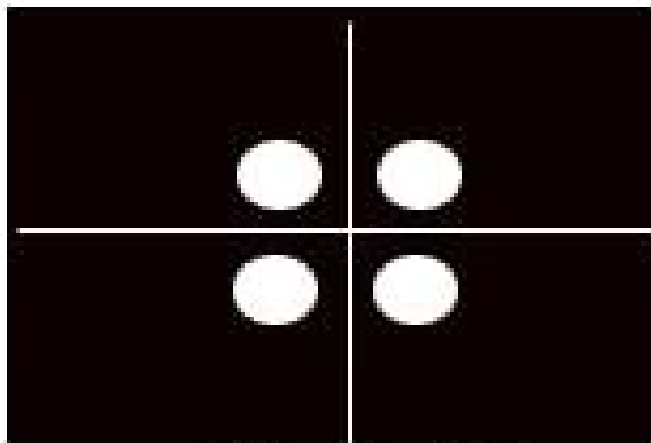
- **Psychosomatic effect from the nervous system.**
- **Cultural component.**
- **The environment plays a part.**

It is clear how a composition can affect our perception and therefore the final interpretation of the message.

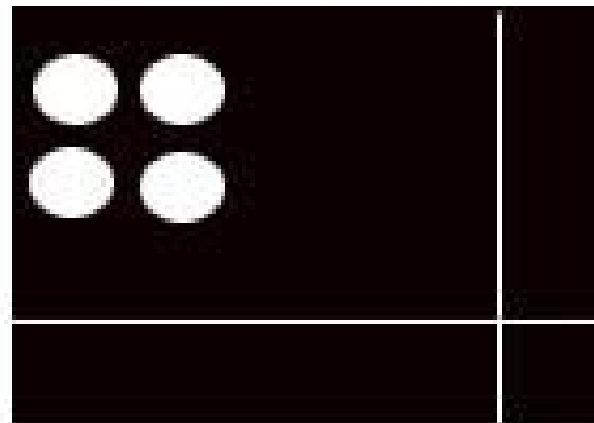
However, to get a suitable composition there are far more factors connected with the elements' arrangement.

Visual balance. Symmetric i asymmetric

- *Symmetric balance* is when there is same weight at the two sides of our design.
- *Asymmetric balance* is when there are not the same dimensions (sizes, colours), but, even so there is a balance among the elements.



equilibrio simétrico



equilibrio asimétrico

Visual balance. Size and colour

- Small shapes have less visual weight than the big ones.
- Colours, the more bright the more visual weight.
- Same size elements but different colours, the one with intense colour has more visual weight.
- Same colour elements, the big one has more visual weight.

Visual balance. Position

- We can get better visual balance and appreciation from users, depending on where the elements are.
- In Occident the up-left location elements have more visual weight than the down-left location elements.
- To get a proper visual balance we have to take in account the composition factors such as colour, size and position.

Compositional tension

- Compositional tension is opposite of visual balance.
- Aim → To draw the sight and the attention of the user.
- We can get it using lines and irregular and sharp shapes.

Compositional tension. Techniques

- **Suggestive technique:** to draw the attention to some point using support elements.

Images from people looking at certain point (interest point).



- **Repetition:** ten elements. sequence of

Numbers, shapes, geometric figures or colours.

Compositional tension. Techniques

- Let's browse...
 - <http://art.yale.edu/> School of Art in Connecticut
 - http://www.vatican.va/holy_father/special_features/hf_jp_ii_xxv_en.htm
John Paul II Pontificate
- What do you feel watching them?
- What are the negative points?

Colour, Typography, Icons. COLOR

- In digital graphics, colours are formed from 3 basic colours, Red, Green and Blue (RGB)
- The intensity of each component is expressed as a hexadecimal number from 00 to FF (from 0 to 255 Base-10)
- Red colour is #FF0000 since is all red and nothing from green and blue.
- We can add a fourth component, the Alpha channel (RGBA)
- Alpha indicates how opaque each pixel is and allows an image to be combined over others.

Colour, Typography, Icons. COLOR

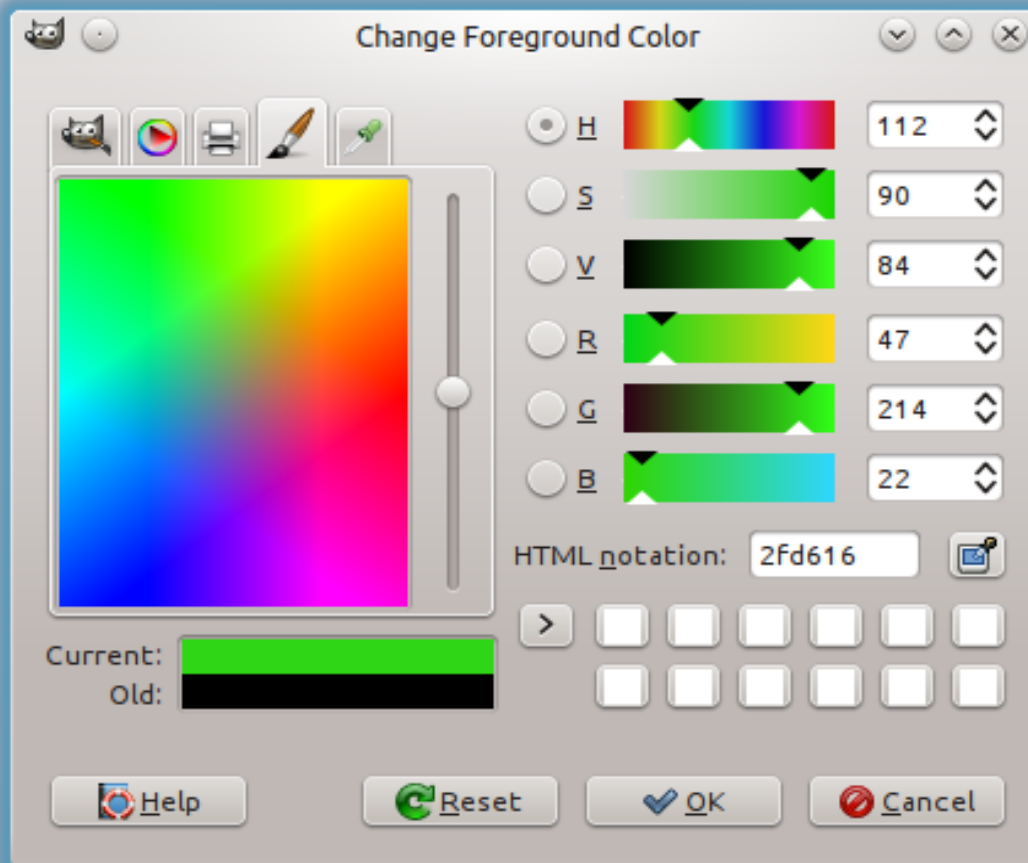
- Basic colours:
 - #FF0000 - Red
 - #00FF00 - Green
 - #0000FF - Blue
- Other colours:
 - #FFFFFF - White
 - #000000 - Black
 - #FFFF00 – Yellow (red and green mixture)

Colour, Typography, Icons. COLOR

- To make a darker colour we reduce the intensity of the component, leaving the other components as equal. Let's do the red color darker:
 - #FF0000 → Full red
 - #CC0000
 - #990000
 - #660000
 - #330000
 - Until #000000 that is full black.

Colour, Typography, Icons. COLOR

- GIMP Color Palette in Kubuntu 14.04 LTS



Colour, Typography, Icons. COLOR

- With CSS3 we can add the Alpha Channel. Now we can set the opacity of the elements. The value of Alpha is from 0 to 1. 1 is full opaque and 0 is transparent.
 - RGBA Notation:
 - `rgba(255, 0, 0, .5);`
 - Hexadecimal has not notation. In any case you can use:
 - `rgba(#000, 0.5);`

Colour, Typography, Icons. COLOR

- Choosing a proper colour combination for a webpage is not easy.
- Not everyone is gifted to choose a suitable colour combination.
- Some people use mathematical equation to choose the colour combination.
- There is software to help people to get a harmonic combination of colours.

Colour, Typography, Icons. COLOUR

- Paletton. Get your colour combination from one colour.
 - <http://paletton.com>
- Color Scheme Designer. Same as Paletton.
 - <http://colorschemedesigner.com/csd-3.5/>
- Tool to see how text fits over colours.
 - https://www.w3schools.com/colors/colors_picker.asp
- Whats Its Color. Tool to give you the image's primary colours of an image. Useful when creating any type of designs around an image.
 - <http://whatsitscolor.com/>

Colour, Typography, Icons. TYPOGRAPHY

- A **font** is a set of characters with a particular graphic style or model. When using **fonts** in a website we have to take in account some limitations:
 - Not all the Operative Systems and browsers have the same fonts. So that, we have to be sure that the text we use, will have the same look independently where we browse the web page.
 - Other limitations are connected to which message you want to transmit, the legibility of the text and also the colours if they are not well combined.

Colour, Typography, Icons. TYPOGRAPHY

- If our site is using a font not available in most computers, we can use the @font-face rule in our CSS.

```
@font-face{  
  font-family:<font_name>;  
  src: <source>[,<source>]*;  
  [font-weight:<weight>;  
  [font-style:<style>;  
}
```

```
@font-face{  
  font-family: »gothic«;  
  src: url(font/gothic.otf);  
}  
  
h1{font-family: «gothic»;}  

```

Colour, Typography, Icons. TYPOGRAPHY

- We do not recommend to use more than three fonts for a web site.



Colour, Typography, Icons. ICONS

- Icon is a symbol or graphic representation, often of an action.
- There are *de facto* standards icons such as the diskette referring the save action, the magnifying glass to find, etc.
- With this we can save time, but we are to be sure the user knows what that icon is for, otherwise we do not save time.
- An icon has to have the less detail as possible, enough detail to understand its meaning.

Colour, Typography, Icons. ICONS

- We won't use new and very different icons because we can mislead the users.
- As an example we can see an icon with more visual impact, helping the user how to get to the shopping cart.
- Icon + description.



Add to cart

Colour, Typography, Icons. ICONS

- Sometimes the interpretation of an icon isn't faster than a text. Icons can be subjective and their interpretation is connected with the previous experience of the user.
- Is recommended to use either text or text with an icon for the critical actions, as we saw previously.
- To add or create new icons is necessary to do some test in an iterative process design-testing-designing.

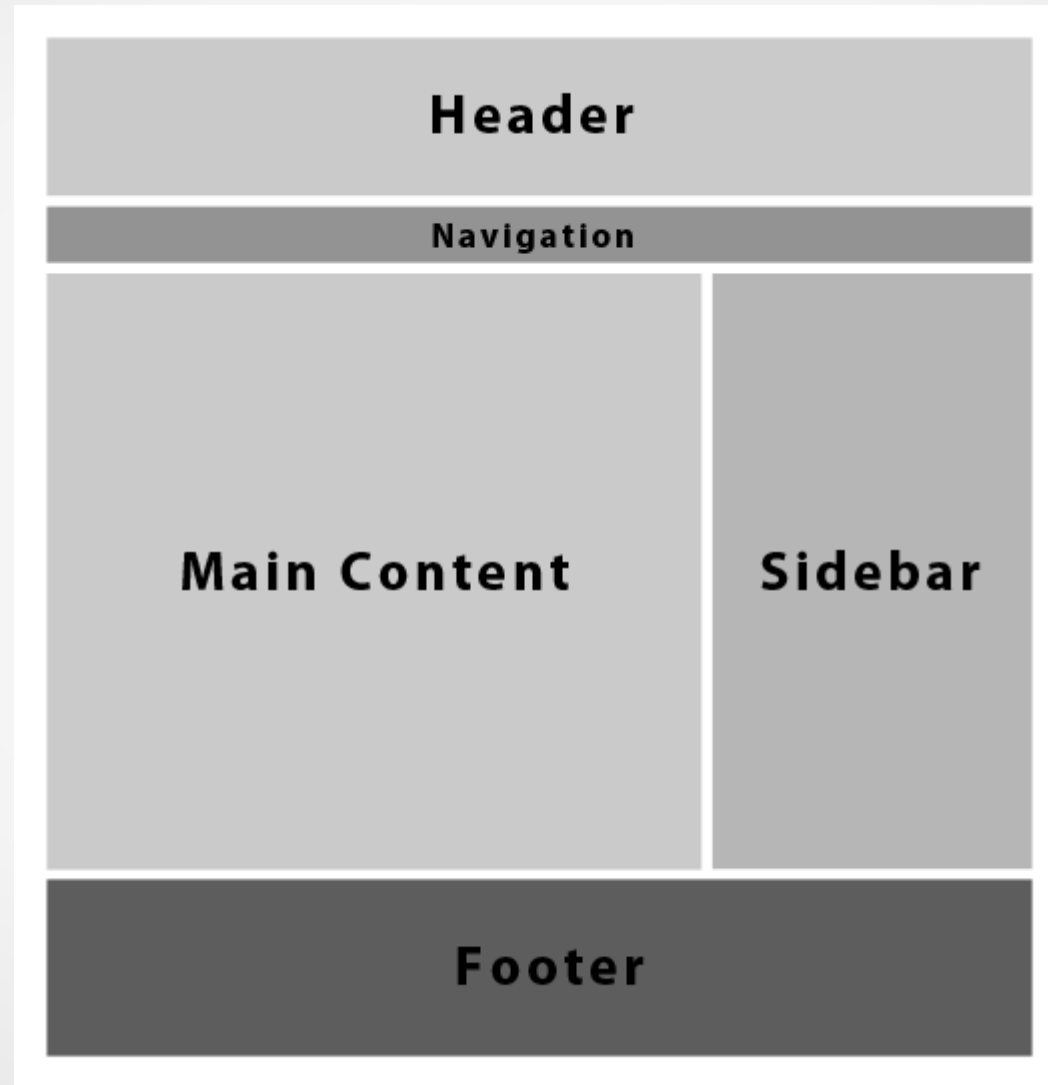
Colour, Typography, Icons. Exercise

- Taken in account the colour, the fonts and the icons. Say three positive and three negative from these webs:

<http://www.lingscars.com>

<http://www.centauro.net/>

Web Interface Components



Web Interface Components. Header

- Located on top of the Web. High weight in hierarchy thinking of the Western culture.
- Usually same width as the webpage, the high can variates depending on the web.
- Usually we'll find the company logo and a description text and other elements such as the login link, the language link, the map link, the accessibility compulsory link, etc.



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

Valencià · Castellano | a · A | Accesibility | Map | Search | Staff directory

:: Identified access ::

Web Interface Components. Header

- The aim of the header is similar to the headers on the written press.
 - To identify the web site with the company, through the logo and the name.
 - To identify and homogenize all html documents, because the header is common to all of them.
 - Creating space between the browser top edge and the web content, making more comfortable the reading.

Web Interface Components. Header

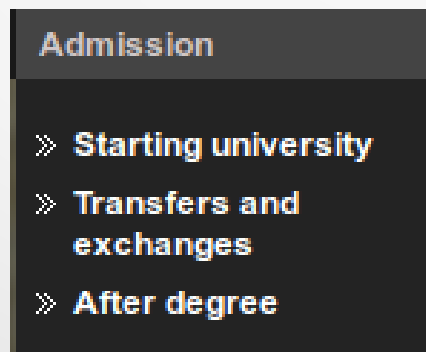
- Also there are some static headers. Such as:
 - <https://jolla.com/> Nice behavior, if you scroll down you want to see more, so that the header hides. If you scroll up, the header appears again.
 - facebook.com
 - <http://vitaeproject.eu/moodle/>
- We can find access to the web, the menu or the profile.

Web Interface Component. Navigation

- The navigation component allows us to navigate through different sections and parts of the web site.
- The tab menu is located on the top, under the header.

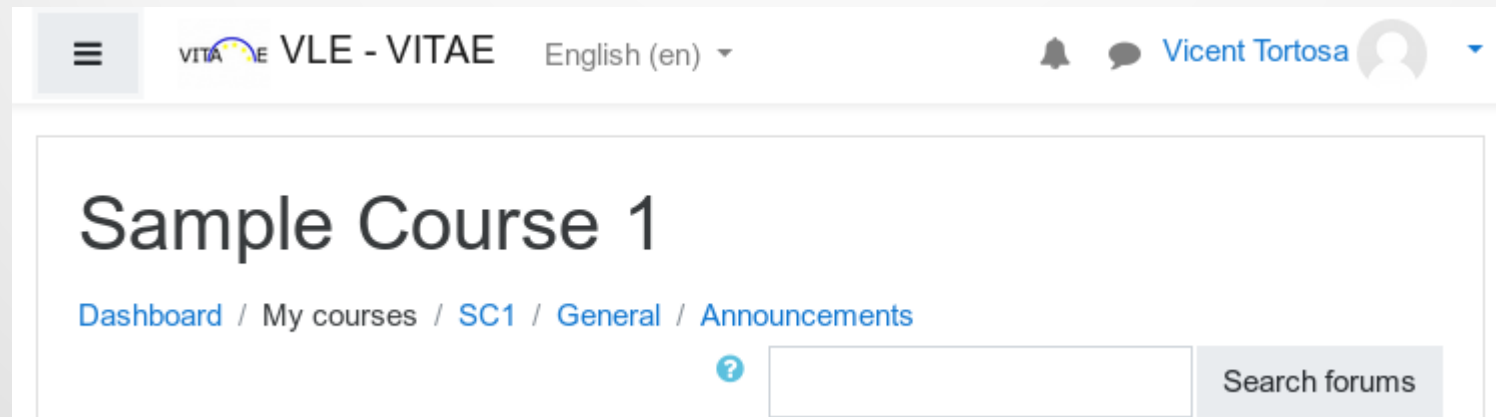
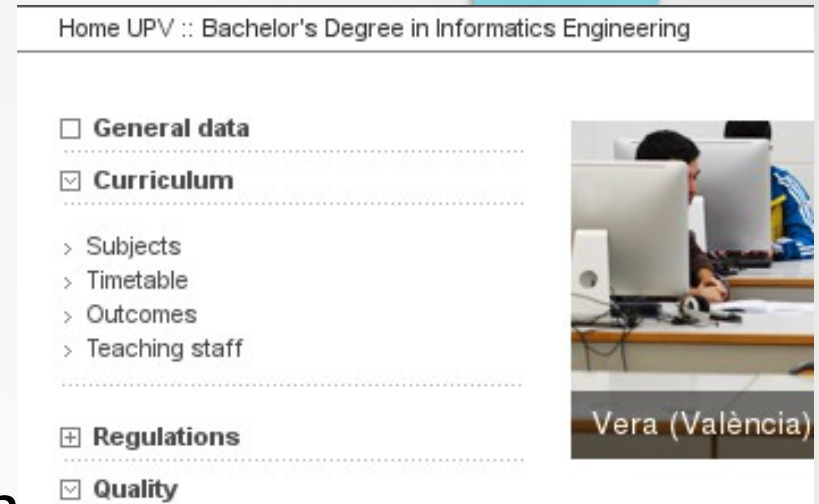


- The menu can have texts, graphics or both of them. It can combine dynamic effect to emphasises the user interaction. Like the *rollover* effect when you hover over the link.



Web Interface Component. Navigation

- The tree menu is located aside.
- «Breadcrumb» menu, located under the header.



Web Interface Components. Navigation

- Problems
- What happens with the header if we have to scroll down to see the content of our web page?
- What if the dropdown menu is longer than five options?
- What are the solutions to solve those problems?

Components de la Web. Navegació

- Els menús són elements principals ja que permeten a l'usuari moure's per la web, però no ha de destorbar a la resta d'elements.
- Les ubicacions s'han convertit en estàndards de facto però el seu origen ve lligat a qüestions tècniques com la resolució, usabilitat, funcionalitat i estètica.
- Si l'alçada de la pàgina és gran seria interessant col·locar un menú al peu de la pàgina per facilitar l'accés.
- Si el menú té moltes opcions (cinc o més), es aconsellable usar menús dobles o menús en forma d'arbre per facilitar la usabilitat per part de l'usuari, també podem combinar el menú vostre està ací amb un menú lateral.

Components de la Web. Exercici

- Analitza els següents llocs des del punt de vista de la navegació. Com de fàcil és moure's pel lloc?

<http://www.zincbistroaz.com/>

<http://www.upv.es>

Components de la Web. Cos

- El cos és la part de la pàgina web on es presenta a l'usuari tota la informació referent als continguts de la pàgina. El que apareix en el cos sol ser l'objectiu del lloc, la qual cosa l'usuari vol veure.
- L'espai destinat a ella ha de ser el major de tots, ocupant generalment entre el 50% i el 85% del total.
- La seua ubicació és sempre central, sota la capçalera (si n'hi ha) i al costat del menú lateral de navegació (si n'hi ha).

Components de la Web. Cos

- El cos portarà un títol que identifique clarament la pàgina a la qual ha accedit l'usuari.
- Part superior d'esta zona i pot ser reforçat mitjançant un menú de navegació tipus «Breadcrumb» (estàs ací).
- La grandària de les lletres del títol de pàgina ha de ser superior al de la resta dels continguts.
- Una altra alternativa és canviar el color del títol pel que fa al contingut.

Components de la Web. Cos



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

Castellano · English | a · A | Accessibilitat | Mapa web |

Admissió

Estudis

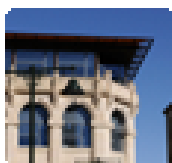
Investigació

Organització

Inici UPV :: Estudis :: Graus

Grau en Enginyeria Informàtica

D'aquest grau s'ofereixen dos itineraris, que s'imparteixen en centres diferents de la Universitat Politècnica de València:



Campus d'Alcoi (Alcoi)

Escola Politècnica Superior d'Alcoi



Campus de Vera (València)

Escola Tècnica Superior
d'Enginyeria Informàtica

Components de la Web. Peu

- El peu de pàgina és la part d'una interfície web situada en la part inferior de la mateixa, sota el cos de pàgina.
- En principi no sembla tindre una missió molt important, no obstant açò té molta utilitat per la informació que mostra i per ajudar a una percepció més estructurada del lloc.
- Un ús molt comú del peu de pàgina és per a mostrar enllaços a serveis molt particulars del lloc web, com a contractació de publicitat, formulari de contacte, ofertes d'ocupació, condicions d'ús, polítiques de seguretat, etc.

[Transparència](#) | [Seu electrònica](#) | [Perfil del contractant](#) | [Suggeriments](#)



[Com s'hi arriba](#) | [Plànols](#) | [Contacte](#) | [WiFi](#) · [Eduroam](#)

Tel. (+34) 96 387 90 00 · informacion@upv.es

Universitat Politècnica de València © 2017

Components de la Web. Peu

- Un altre us pot ser mostrar informació sobre l'empresa propietària del lloc web.

Todos los Derechos Reservados. © 2014 Juan Tuzon & www.servicomvalencia.com son propiedad de Juan Tuzon Navalón. 44867868C.

C/Olivereta 29, Bajo.46018 Valencia Tlf.: 96 321 00 52.

Desarrollo web, programación. World Wide Capital SL. www.worldwidespain.com. Información General : juantuzon@gmail.com (Empresa) postmaster@worldwidespain.com (Desarrollo Web)

Components de la Web. Espais blancs

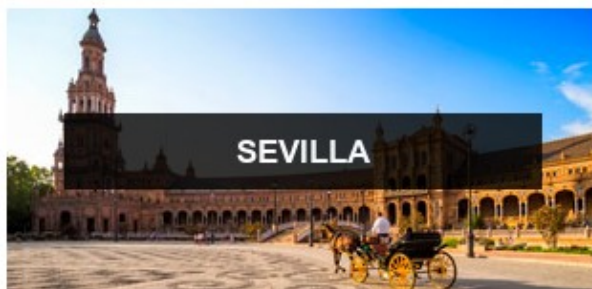
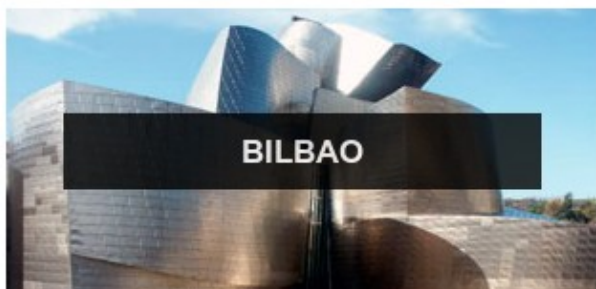
- Els espais en blanc es defineixen com totes aqueixes zones de la interfície en les quals no hi ha cap altre element gràfic. Amb el propòsit de:
 - Compensar el pes visual de la resta d'elements.
 - Crear marges o separacions entre ells, enquadrant-los de forma adequada.
 - Marcar els límits que estructurin la composició, fent la interfície més equilibrada, neta i bella.

Components de la Web. Espais blancs

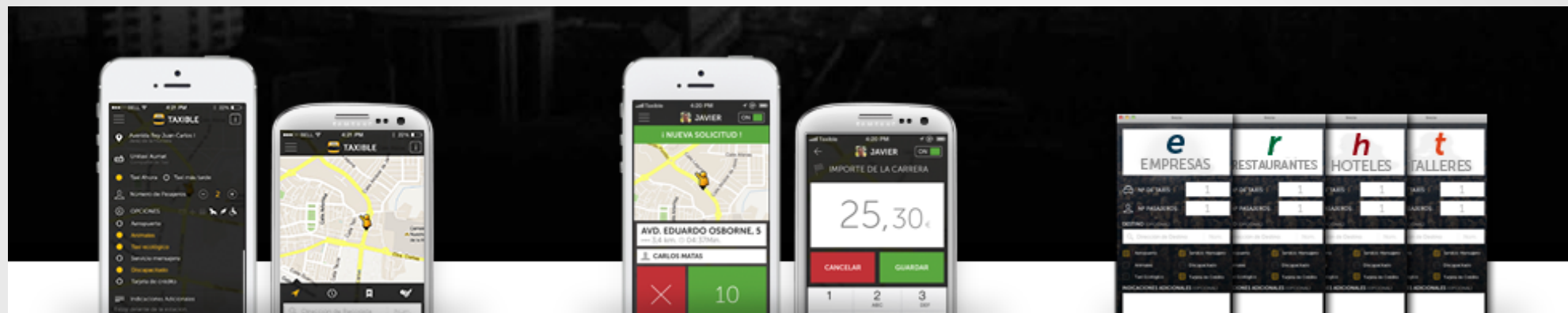
- Si existeix un menú lateral de navegació és convenient deixar sempre un espai blanc o lliure entre este i el cos de la pàgina. Caldrà deixar, almenys, el mateix espai entre la capçalera i el cos de pàgina. Si no existeix capçalera, la separació serà entre el cos i la vora superior de la finestra útil del navegador.
- Si hem dissenyat una pàgina amb dos menús laterals, un a cada costat, la separació entre estos i el cos de la pàgina serà la mateixa, així com la separació entre els dos menús i les vores de la finestra.
- De la mateixa manera, haurà d'existir un espai en blanc de marge entre la llinda o el menú superior i el cos de la pàgina, així com entre aquest i el peu de pàgina, que han de tendir a ser del mateix alt, cercant la simetria en la composició.

Components de la Web. Espais blancs

¿Dónde reservar un restaurante?



Components de la Web. Espais blancs



PASAJEROS

ITU TAXI A UN CLICK!

Pide Taxi desde tu móvil y benefíciate de promociones especiales para tu ciudad.

DESCARGA LA APP AHORA

GRATIS

TAXISTAS

LA APP DE LOS TAXISTAS MEJOR VALORADOS

Recibe las mejores carreras de tu ciudad directamente en tu móvil.

REGISTRARSE COMO TAXISTA

GRATIS

EMPRESAS

LA SOLUCIÓN PROFESIONAL PARA EMPRESAS

Ofrece a tus clientes un servicio excelente, sin llamadas ni esperas, con tan solo un click.

REGISTRA TU EMPRESA AHORA

GRATIS

Components de la Web. Exercici

- Identifica els diferents components de les següents webs:
 - <http://stonelab.osu.edu/> Universitat d'Ohio
 - <http://www.ceice.gva.es/va/> Conselleria d'educació
 - <http://jolla.com> Jolla web
 - <http://www.upv.es> Universitat Politècnica València
 - <http://unonueveocho.es> Botiga de roba
 - <http://www.zara.com> Botiga de roba

Llenguatge de Marques.

- Veure apunts IOC
- <http://librosweb.es/libro/xhtml/>
- http://www.w3schools.com/html/html5_intro.asp

Maquetació Web. Elements d'ordenació

- Maquetar és col·locar les diferents parts d'una pàgina dins dels seus límits. Va lligat a tot el vist anteriorment.
- Avantatge:
 - Separar contingut HTML de presentació CSS.
 - Reduir temps de desenvolupament.
 - Reduir temps de càrrega del lloc Web.
- Abans s'utilitzaven taules per organitzar les parts de la Web, amb tots els problemes que portaven, actualment s'utilitzen divisions o contenidors `<div>` i **blocs semàntics** per organitzar les parts de la web amb CSS.
- Continua en Unitat 2. Apunts **IOC**.

Maquetació Web. Elements d'ordenació

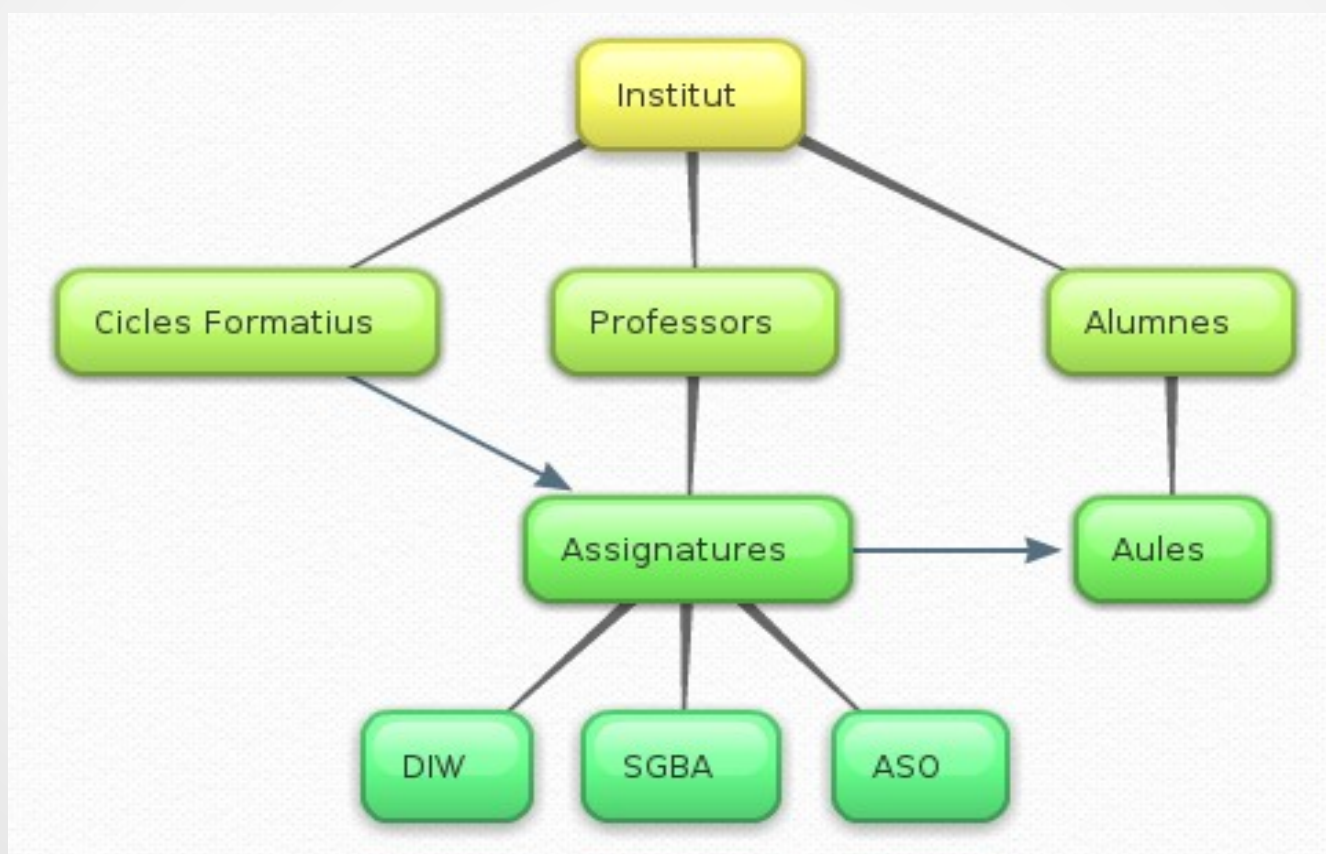
- Actualment podem trobar documentació que parla fins del web 7.0 quan encara no està 100% implantat el **Web semàntic o Web 3.0**
- No obstant, per anar acostumant-nos, quant a l'aspecte tecnològic es refereix, a partir d'ara utilitzarem **etiquetes semàntiques** per estructurar a nostra plana web. D'aquesta manera facilitarem als motors de cerca el correcte indexament de la nostra plana web.

Mapa de navegació.

- Els llocs webs poden contindre moltes pàgines, unes enllacen a altres.
- Açò complica que el dissenyador sàpia quines pàgines porten a altres.
- Per tant és recomanable dissenyar un esquema que permeti anticipar les seccions en que estar dividit el lloc web i la relació entre els diferents bloc de contingut.
- Este esquema es coneix com mapa de navegació i és com un index de continguts d'un llibre.

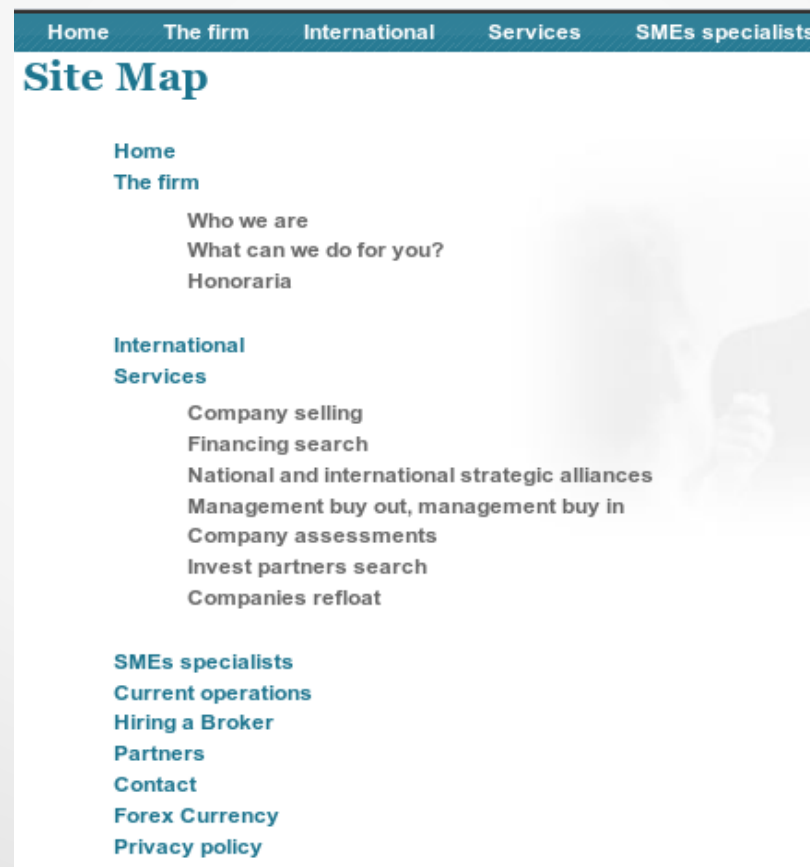
Mapa de navegació.

- Exemple d'un mapa web fet amb el servei web bubbl.us



Mapa de navegació.

- Els motors de cerca com DuckDuckGo usen els mapes per al posicionament.
- Exemple de mapa Web a www.worldwidespain.com



Mapa de navegació.

- Programa per fer mapes del Florida Institute for Human and Machine Cognition (IHMC)

<https://www.ihmc.us/cmaptools/>

Mapa de navegació. Prototips

- S'ha de partir de la home i poder arribar a tots els webs.
- Les planes d'un lloc web no han d'aportar totes elles la mateixa informació ni cobrir el mateix objectiu.
- Un prototip és un esborrany o model inicial.
- Fer un prototip és més senzill i econòmic que fer la web i modificar-la fins arribar al que es desitja.
- El prototipat de les webs resolen els següents aspectes:

Prototips «aspects»

- Quins elements conformen la interfície de cada pàgina.
- Quins elements o característiques seran comunes al llarg de les pàgines web.
- Quants elements hi hauran per un equilibri informació/interacció, però evitant la saturació d'elements.
- Al mapa web, ordre i disposició de les pàgines.
- Extensió (visual i grandària) adequada aprofitant l'espai.
- Aspectes d'usabilitat i accessibilitat.

Prototips

- A l'hora de fer un prototip podem separar la interfície gràfica en dos grups d'elements o components:
 - Elements abstractes i comunes, capçalera, barra navegació, peu de pàgina, formularis...
 - Elements concrets, com botons, enllaços, imgs, text...
- Un cop el disseny està acabat i s'ha aprovat pel client, desenvolupadors etc, el següent pas es abordar el desenvolupament

Prototips

- Hi han diversos tipus de prototips: *esquemes*, *wireframes*, *prototips*, *mockups*, *esbós*, *sketches*, *diagrames*. Però me quede en la definició que fa Daniel Torres Burriel:
 - *Sketching*, per a dibuixar tot el lloc web, els processos i les relacions entre pantalles (només paper).
 - *Wireframing*, per a dibuixar amb un cert nivell de detall les pantalles, els seus esbossos de contingut, les crides a l'acció i en general la disposició física dels elements (paper o digital).
 - *Prototipat*, per a dissenyar i executar la interacció entre les pantalles que componen els processos (només digital).

Components de la Web. Mock Up

- Programari per fer Dissenys:

- <https://gomockingbird.com/> → Servei Web, qualsevol navegador

Es poden dissenyar diversos documents HTML del mateix lloc per després compartir-los amb el nostre client.

- <http://mockupbuilder.com/> → Web però requereix Silverlight de MS
- <http://pencil.evolus.vn/> → Open Source Multiplataforma
- <http://balsamiq.com/> → No Open Source però Multiplataforma
- <http://www.axure.com/> → Ni Open Source ni multiplataforma sols MS i MAC

Components de la Web. Mock Up

- Programari per fer Dissenys:

- Bon article sobre que és un wireframe:

<http://www.maspixel.com/2011/04/herramientas-wireframe-s-para-desarrollo-web/>

<http://socialcompare.com/en/comparison/mockup-wireframing-design-tools>

- Exemple de com fer un Mock up o prototip amb Pencil

<https://youtu.be/4Kz6grdCBQU>

Guies d'estil. Look and feel

- Per dissenyar eficaçment interfícies web, és necessari:
 - Planificar, que és vol fer.
 - Coordinació de l'equip de desenvolupament encarregat del disseny.
- A la secció anterior hem vist dos tècniques, mapa de navegació i prototips.
- Ara veurem les Guies d'estil.

Guies d'estil. Look and feel

- Una guia d'estil és un document que defineix les pautes i normes de qualitat que ha de seguir una interfícies web per un determinat lloc web.
- Gràcies a la guia d'estil es garanteix la coherència del lloc.
 - Eina per garantir la coherència d'un lloc web.
 - Tècnica per aconseguir integrar en un mateix objectiu als membres d'un equip de treball, ja que s'estableixen les pautes que tots han de seguir. A més ajuda a la formació de nou membres d'un equip de treball.

Guies d'estil. Look and feel

- No existeix una estructura única per les guies d'estil. Però s'ha de respondre a:
 - Colors i tons que tindrà la web.
 - Fonts a utilitzar a la web.
 - Format de font per als títols, subtítols, encapçalats i text principal.
 - Quina serà l'estructura:
 - Encapçalat, peu de pàgina o menús?
 - Un menú o diversos? On aniran?
 - Prototips.
 - Quines imatges es mostraran? On aniran? Quina grandària?
 - Hi haurà logotip? On anirà? Quina grandària?
 - Es tractarà accessibilitat de la pàgina i criteris de qualitat d'ús?

Guies d'estil. Look and feel

- Guia d'estil de la Universitat Politècnica de València.
 - www.upv.es/entidades/ASIC/manuales/guia_estilos_upv.pdf
- Com preparar una guia d'estil segons el portal WIX:
 - <http://es.wix.com/blog/2011/01/como-crear-una-guia-de-estilo/>

Guies d'estil. Look and feel

- Com a tasca, consulta les guies d'estil i fes una llista amb els elements comuns que reflecteixen:
 - www.upv.es/entidades/ASIC/manuales/guia_estilos_upv.pdf
 - http://www.uma.es/media/files/GUIA_WEB_copia.pdf
 - https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Manual_de_estil
o

Aplicacions pel desenvolupament Web

- General: Navegadors, clients FTP, tractament d'imatges...
- Disseny: Pencil, Balsamic i els vistos en apartats anteriors.
- Multimèdia: JavaFX, Flash, CCS3 i jQuery, per donar dinamisme al web.
- Programació: programes per desenvolupadors i programadors. Solen estar lligats a llenguatges concrets.
- Editors i validadors HTML: programes per edició de codi HTML i la seua comprovació, com editors WYSIWYG. Kompozer o Dreamweaver.
- Editors i validadors CSS: CSSToolbox o Stylizer.

Generació de documents i llocs web

- Els Gestors de continguts, CMS (Content Management Systems) ens faciliten la tasca de la creació de llocs web.
- Un CMS és una interfície que controla una o més BBDD on s'allotja el contingut del lloc. Drupal, wordpress, etc.
- El sistema controla independentment el contingut del disseny. Podem canviar el disseny sense formatar el contingut.
- Els CMS solen estar basats en PHP/HTML i gestors PostgreSQL o MySQL. Això fa que siguin de codi i llicència lliure, a més, Drupal és GPL.

Generació de documents i llocs web

- Encara que els CMS estan molt estesos, no hem de pensar que el desenvolupament web, com negoci, no te sentit.
- Plataformes com Drupal, potencien la necessitat de desenvolupadors i dissenyadors web per crear plugins, skins i altres components.
- Moltes empreses desenvolupen components, mòduls i plantilles per a ser utilitzades en estos CMS.
- Botigues allotjades a Envato market:
<https://themeforest.net> <https://codecanyon.net>

Plantilla de disseny

- Les plantilles de disseny con una bona opció per disposar un lloc web ben dissenyat de forma professional i atractiva sense realitzar una inversió al seu desenvolupament.
- Una plantilla és un predisseny web de manera que ja existeix una estructura i només s'han d'incorporar els continguts.
- Les plantilles son adequades per els llocs web que no requereixen d'una estructura complexa i als que la seua funció és la de mostrar informació general sobre la pròpia empresa, negoci o serveis que ofereix.
- <https://duckduckgo.com/?q=plantillas+dise%C3%B1o+web+html5>

Interacció persona-ordinador

- *Human Computer Interaction*, és la disciplina que estudia l'intercanvi d'informació entre les persones i els ordinadors.
- Objectiu intercanvi eficient, minimitzant errors i incrementant la satisfacció.
- Els orígens de la HCI venen de la Psicologia Aplicada. Disciplina que estudia la percepció, memòria, adquisició d'habilitats i l'aprenentatge, resolució de problemes, moviment, tasques de judici, cerca o processament d'informació i comunicació. Es a dir, processos d'interacció.
- Existeixen troballes basades en resultats empírics que permeten el desenvolupament de la HCI i, per tant, de llocs adaptats.

Conclusió

- Hem vist elements bàsics per planificar un disseny web. Colors, fonts, navegació o estructura d'una pàgina, etc.
- S'ha de conèixer-los i col·locar-los al lloc adequat, segons les recomanacions de la HCI i els estàndards de facto.
- Com el disseny forma part del desenvolupament de la web, es necessària una guia d'estil que permeti conèixer a qualsevol involucrat o interessat en la web les regles bàsiques de disseny del lloc web.
- A més la tecnologia emprada condiciona les possibilitats a l'hora de planificar el disseny. Per tant es necessari conèixer aplicacions i llenguatges per ampliar el ventall de possibilitats.