

# **Guía de estilo para el desarrollo de interfaces gráficas**

M.Luz Sánchez Rubio

Dpto. Informática

IES TRASSIERRA

# Guía de estilo. Introducción

- ❑ Presentamos en este tema, el tema de los estándares y las guías de estilo a aplicar en el diseño de sistemas en entornos gráficos.
- ❑ Los sistemas en entornos gráficos se caracterizan por la gran importancia que se le asigna al **diálogo** con los **usuarios**.

# Guía de estilo. Introducción

- Por tanto, el **diseño de la interfaz de usuario** es fundamental para garantizar dicho proceso de diálogo.
  - dicho razonamiento nos conduce a afirmar que este ‘parámetro’ ha de tenerse en cuenta desde el principio a la hora de desarrollar aplicaciones informáticas
    - ✓ *sobre todo si consideramos que la interfaz va a determinar en gran medida la valoración perceptiva que el usuario realizará de la aplicación .*

# Guía de estilo. Introducción

- ❑ El interfaz es la parte (hardware y software) del sistema informático que facilita al usuario el acceso a los recursos del ordenador.

# Guía de estilo. Introducción

- ❑ Los estándares son reglas de uso general aplicables a todos los sistemas.
- ❑ Representan conceptos de alto nivel que deberían ser empleados como referencia o guía de diseño.
- ❑ Las guías de estilo son directrices elaboradas por empresas, e instituciones académicas y profesionales para el desarrollo de aplicaciones y sistemas interactivos en entornos concretos (Windows, Unix, la Web, ...).

# Guía de estilo. Introducción

- ❑ Proporcionan consistencia entre diferentes partes de un sistema o familia de sistemas.
  - Definen la presentación, comportamiento e interacciones de los elementos de una interfaz.

# Guía de estilo. Introducción

- ❑ Una vez tenemos:
  - hecha la especificación,
  - propuesto un diseño ,
  - y el código está implantado.
  
- ❑ Es muy difícil cambiar las características de la interacción y presentación de la información, excepto pequeñas cosas.

# Guía de estilo. Introducción

- ❑ Por tanto, deberemos empezar con un idea clara de cómo queremos el interfaz y como serán las interacciones con el usuario para después, desarrollar las especificaciones funcionales que sirvan de guía al diseño posterior.”

# Guía de estilo. Introducción

- ❑ Una guía clásica son las: **reglas de oro de Mandel.**
  
- ❑ Agrupa los principios en función de tres objetivos:
  - Colocar a los usuarios en el control de la interfaz.
  - Reducir la carga de memoria de los usuarios.
  - Hacer una interfaz de usuario consistente.

# Reglas de oro de Mandel

# Reglas de oro de Mandel: Colocar a los usuarios en el control de la interfaz

- ❑ Los principios que se deben seguir para conseguir el objetivo son:
  - Permitir a los usuarios utilizar el teclado y el ratón.
  - Mostrar a los usuarios mensajes y textos descriptivos.
  - Proporcionar retroalimentación.
  - Proporcionar acciones inmediatas y reversibles.
  - Proporcionar caminos significativos y salidas.
  - Acomodar a los usuarios con diferentes niveles de habilidad.
  - Hacer la interfaz de usuario transparente.
  - Permitir al usuario personalizar la interfaz.
  - Permitir al usuario manipular los objetos de la interfaz.

# Reglas de oro de Mandel: Colocar a los usuarios en el control de la interfaz

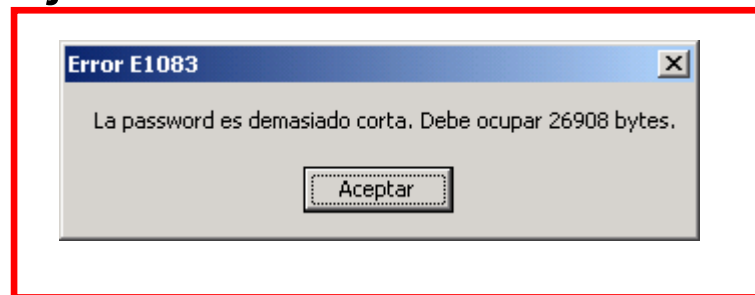
- ❑ Los principios que se deben seguir para conseguir el objetivo son:
  - Permitir a los usuarios utilizar el teclado y el ratón.
  - Mostrar a los usuarios mensajes y textos descriptivos.
  - Proporcionar retroalimentación.
  - Proporcionar acciones inmediatas y reversibles.
  - Proporcionar caminos significativos y salidas.
  - Acomodar a los usuarios con diferentes niveles de habilidad.
  - Hacer la interfaz de usuario transparente.
  - Permitir al usuario personalizar la interfaz.
  - Permitir al usuario manipular los objetos de la interfaz.

# Reglas de Mandel. Permitir a los usuarios utilizar teclado y ratón

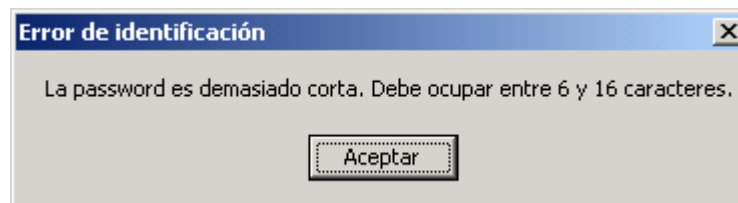
- ❑ Aunque es posible optimizar la interfaz para usuarios del ratón, es importante proporcionar una forma alternativa de interacción.
  
- ❑ Esto dotará a la interfaz de las siguientes ventajas:
  - Facilidad para los usuarios que provengan de otros entornos.
  - Facilidades a los usuarios con necesidades especiales.
  - Continuidad ante fallos o inexistencia del ratón.
  
- ❑ Este principio no aparece en diversas guías de estilo.

# Reglas de Mandel. Mostrar a los usuarios mensajes y textos descriptivos

- ❑ Mensajes claros, útiles, descriptivos y fáciles de entender en diálogos, etiquetas y documentación.
- ❑ Evitar el lenguaje excesivamente técnico.



**NO**

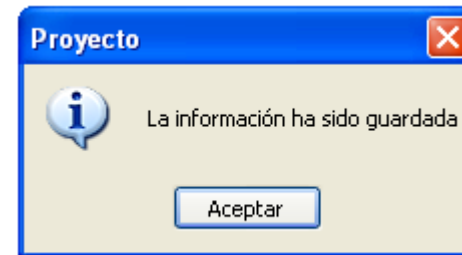
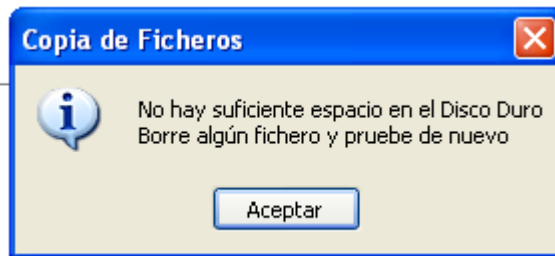


# Reglas de Mandel. Proporcionar retroalimentación I.

- ❑ Es necesario informar de los procesos en curso.
  - Mediante mensajes en cuadros de diálogo.
  - Mediante mensajes en barras de estado.
  - Barras de progreso.
- ❑ Adecuado cuando:
  - Se están realizando operaciones largas.
  - Se va a realizar un proceso irreversible.
  - Se debe proporcionar información clara e identificativa.

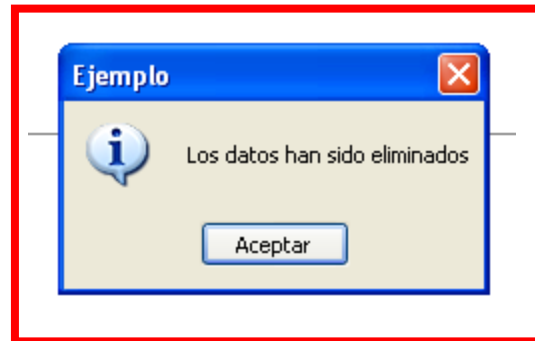
# Reglas de Mandel. Proporcionar retroalimentación II.

Ejemplos:

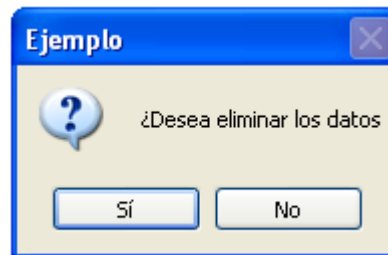


# Reglas de Mandel. Proporcionar retroalimentación III.

- ❑ Los mensajes no deben ser intrusivos.
  - No deben molestar con información intrascendente.



NO



# Reglas de Mandel. Proporcionar acciones inmediatas y reversibles

- ❑ Es deseable que todas las operaciones realizadas con los datos sean reversibles.
  - Otorga confianza al usuario.
  - Le anima a investigar sin miedo.
- ❑ Opciones de “deshacer” y “rehacer”.
- ❑ Principio del esfuerzo proporcionado.
  - Cuando un proceso es difícil de recuperar, también debe ser más difícil de realizar.

# Reglas de Mandel. Proporcionar caminos significativos y salidas.

- ❑ Permitir la navegación fácil a través de la interfaz.
  - Proporcionar un contexto que indique:
    - ✓ Dónde están.
    - ✓ Dónde han estado.
    - ✓ Dónde pueden ir.
    - ✓ Cómo abandonar.
  - En páginas web:
    - ✓ Mapas del sitio.
    - ✓ Indicadores en las cabeceras de páginas.
  - En aplicaciones de escritorio:
    - ✓ Barras de tareas, barras de herramientas.
    - ✓ Títulos de las ventanas.

# Reglas de Mandel. Proporcionar caminos significativos y salidas II.

¿Dónde puedo ir?

Retornar al inicio

¿Dónde estoy?

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer browser window titled "Secondary Windows - Microsoft Internet Explorer". The address bar contains the URL: `http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/en-us/dnwue/html/welcome.asp`. The page header features the "msdn" logo and a navigation menu with links: "MSDN Home", "Developer Centers", "Library", "Downloads", "Code Center", "Subscriptions", and "MSDN Worldwide". A red box highlights this menu, with an arrow pointing to the text "¿Dónde puedo ir?". The Microsoft logo is also highlighted with a red box and an arrow pointing to the text "Retornar al inicio". Below the menu is a search bar with a "Go" button. A breadcrumb trail is highlighted with a red box: "MSDN Home > MSDN Library > User Interface Design and Development > Official Guidelines for User Interface Developers and Designers > Windows Interface Components", with an arrow pointing to the text "¿Dónde estoy?". The main content area displays the title "Secondary Windows" and introductory text about primary and secondary windows. A table of contents on the left lists sections like "Columns", "Technical Articles", and "Books". The status bar at the bottom shows "Secondary Windows" and "Internet".

# Reglas de Mandel. Proporcionar caminos significativos y salidas III.

The screenshot displays a software application titled "Cupo - Trassierra - Cupo3.mdf" with a menu bar (Archivos, Listados, Utilidades, Acerca de ...) and several overlapping windows:

- Mantenimiento de Cursos:** Shows fields for "Curso:" (1ART) and "Descripción:" (1º BACH ARTES). It includes a search section with "Buscar por" and a radio button for "Código".
- Mantenimiento de Asignaturas:** Shows fields for "Código Asignatura:" (11), "Descripción:" (FORMACION Y ORIENTA...), "Curso:" (1º CICLO GESTION ADM...), "Tipo Profesor:": (PS), "Departamento:" (FORMACION Y ORIENTA...), "Horas:", "Horas Desdoble:", and "Grupos:".
- Horas por Departamento:** Shows a dropdown menu for "Departamento" set to "ADMINISTRACIÓN" and a table of subjects.
- Acerca de Cupo Profesores:** Features the logo for "CENTRO TIC Trassierra" and text: "Cupo de Profesores del IES TRASSIERRA. Realizado por : Mª Luz Sánchez Rubio".

Asignatura
GESTION FINANCIERA
APLICACIONES INFORMATICAS
GESTION FINANCIERA
ECONOMIA
GESTION DE APROVISIONAMIENT
RECURSOS HUMANOS
GESTION COMERCIAL

## **Reglas de Mandel.** Acomodar a los usuarios con diferentes niveles.

- ❑ No sacrificar a los usuarios expertos por una interfaz más fácil para usuarios ocasionales.
- ❑ Es necesario proporcionar caminos rápidos para los usuarios expertos.
  - Atajos de teclado.
- ❑ Lo ideal:
  - Interfaces personalizables que permitan a los usuarios elegir las opciones disponibles de la interfaz según su nivel de experiencia en la aplicación.

# Reglas de Mandel.

Hacer una interfaz de usuario transparente.

- ❑ Una interfaz transparente permite al usuario sentirse como si estuviera manipulando los objetos reales con los que trabaja habitualmente.
- ❑ Buen ejemplo de transparencia:
  - Papelera de reciclaje.
- ❑ Mal ejemplo de transparencia:
  - CTRL+ALT+SUPR para el administrador de tareas.

## **Reglas de Mandel.** Permitir al usuario personalizar el interfaz.

- ❑ Los usuarios se encuentran más confortables cuando pueden configurar las características del sistema.
  - Configurar la presentación (colores, fuentes, aspectos internacionales).
  - Configurar el comportamiento (acciones por omisión, botones de la barra de herramientas, etc.).
  - Configurar la interacción (teclas de método abreviado, mnemotécnicos, etc.).
- ❑ Es interesante incluir también una opción que permita restablecer los valores por omisión.

## **Reglas de Mandel.** Reducir la carga de memoria.

- ❑ La reducción de la carga de la memoria facilitará el aprendizaje.
  - Permitirá al usuario recordar, más que aprender, el funcionamiento de la interfaz.

# **Reglas de Mandel.** Reducir la carga de memoria II.

- ❑ Algunos principios para lograr este objetivo:
  - Aliviar la memoria a corto plazo.
  - Confiar en el reconocimiento.
  - Proporcionar pistas visuales.
  - Proporcionar atajos de teclado.
  - Emplear la revelación progresiva.
  - Promover la claridad visual.

## **Reglas de Mandel.** Reducir la carga de memoria. Aliviar la memoria a corto plazo.

- ❑ El usuario realiza en el ordenador varias acciones al mismo tiempo y el estado de cada una de ellas se guarda en la memoria a corto plazo.
  - Es necesario incluir en la interfaz mecanismos que permitan no tener que cargar información en dicha área de memoria.

# Reglas de Mandel.

Reducir la carga de memoria. Aliviar la memoria a corto plazo

- ❑ Permitir recuperar información de la memoria a largo plazo mostrando los elementos que debe reconocer.
  - Es más fácil seleccionar elementos que recordarlos.

Código de provincia:



El usuario debe recordar el código.

Código de provincia:

ALAVA (01)	▲
ALBACETE (02)	
ALICANTE (03)	
ALMERÍA (04)	
AVILA (05)	
BADAJOZ (06)	
BALEARES (07)	▼



El usuario selecciona el código de una lista

Código de provincia:

Tabla de códigos

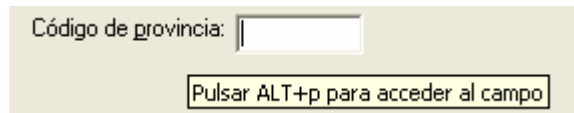


El usuario puede recordar el código o seleccionarlo de una tabla

# Reglas de Mandel.

Reducir la carga de memoria. Proporcionar atajos de teclados

- ❑ Los atajos de teclado economizan el número de pulsaciones o movimientos de ratón utilizados.
- ❑ Dos formas:
  - Mnemotécnicos (teclas de acceso rápido).

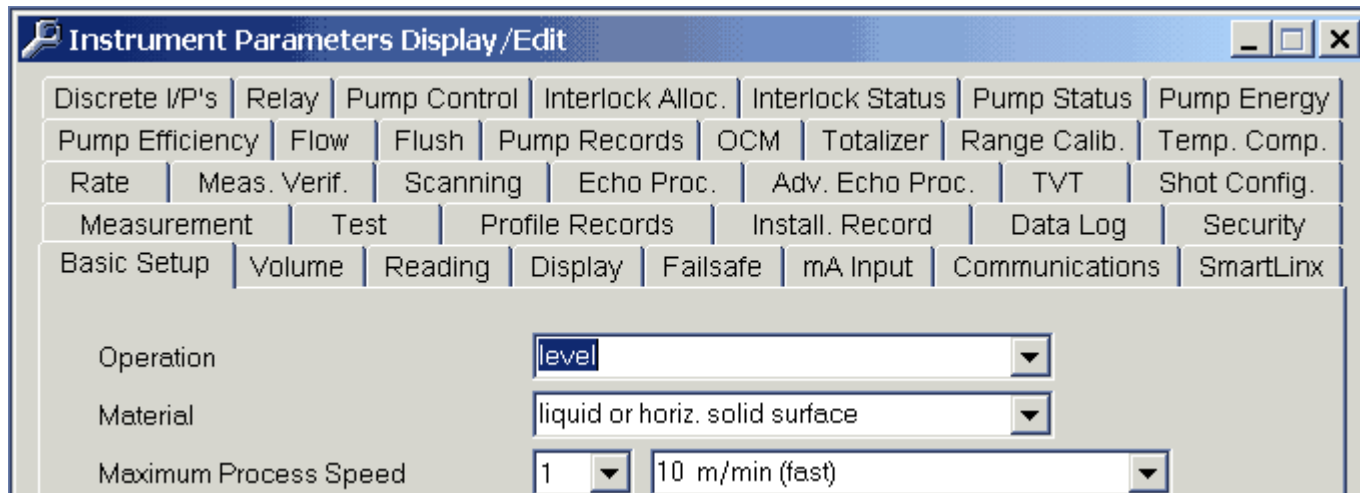


- Teclas de método abreviado (atajos de teclado, shortcuts)

	Cortar	Ctrl+X
	Copiar	Ctrl+C
	Pegar	Ctrl+V

# Reglas de Mandel. Reducir la carga de memoria. Emplear la revelación progresiva.

- ❑ No abrumar al usuario con las funciones de un producto.
  - Mostrar sólo lo que el usuario necesita cuando y dónde lo necesita.



The screenshot shows a software window titled "Instrument Parameters Display/Edit". The window contains a menu of options organized into several rows:

Discrete I/P's	Relay	Pump Control	Interlock Alloc.	Interlock Status	Pump Status	Pump Energy	
Pump Efficiency	Flow	Flush	Pump Records	OCM	Totalizer	Range Calib.	Temp. Comp.
Rate	Meas. Verif.	Scanning	Echo Proc.	Adv. Echo Proc.	TVT	Shot Config.	
Measurement	Test	Profile Records	Install. Record	Data Log	Security		
Basic Setup	Volume	Reading	Display	Failsafe	mA Input	Communications	SmartLinx

Below the menu, there are three parameter settings:

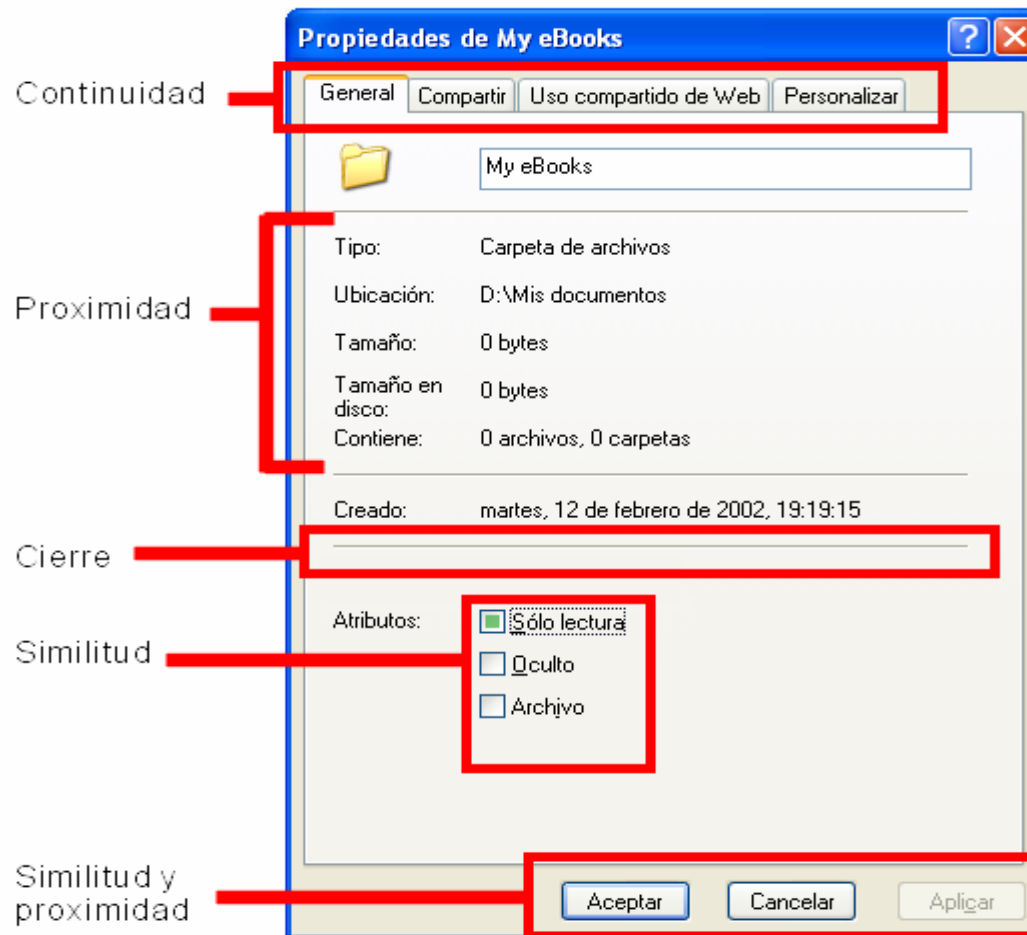
- Operation: level
- Material: liquid or horiz. solid surface
- Maximum Process Speed: 1 (dropdown) 10 m/min (fast) (dropdown)

# Reglas de Mandel.

Reducir la carga de memoria. Promover la claridad visual.

- Aplicar principios de diseño visual de la percepción humana.
  - Agrupación.
  - Numeración de elementos.
- Establecer prioridades en la importancia de los elementos mostrados.
- No disponer demasiados elementos en la pantalla.
- Distribuir bien los elementos.

# Reglas de Mandel. Reducir la carga de memoria. Promover la claridad visual.



# Reglas de Mandel. Interfaz de Usuario Consistente.

- ❑ Una interfaz bien diseñada permitirá a los usuarios transferir su conocimiento en el aprendizaje de un nuevo programa. Pero...
  - Debe ser consistente con otros programas que haya utilizado.
- ❑ Dentro de un programa será más fácil su aprendizaje si existe cierto parecido entre las distintas partes de las que esté formado.
- ❑ Algunos principios que fomentan la consistencia:
  - Preservar el contexto de trabajo de los usuarios.
  - Mantener la consistencia dentro y entre productos.

# Reglas de Mandel. Interfaz de Usuario

Consistente. Preservar el contexto de trabajo de Usr.

- Los usuarios deben ser capaces de completar trabajos sin necesidad de cambiar de contexto o estilo de entrada.
- Es incómodo tener que estar cambiando constantemente entre la entrada por teclado y por ratón.
- El cambio de estilo de entrada debe ser una decisión del usuario.

# Reglas de Mandel. Interfaz de Usuario

**Consistente.** Mantener la consistencia dentro y entre productos.

## ❑ Presentación.

- Los usuarios deben ver la información y los objetos de la misma forma lógica, visual o física a lo largo del producto.
  - ✓ Importancia de las guías de estilo.
- Dentro de la aplicación aplicar los mismos conceptos de diseño visual a los elementos que realicen acciones parecidas.

# Reglas de Mandel. Interfaz de Usuario

**Consistente.** Mantener la consistencia dentro y entre productos.

## ❑ Comportamiento.

- Un objeto debería trabajar siempre de la misma forma.
- El usuario no debe verse sorprendido por el comportamiento de los objetos de la interfaz.
- Los usuarios tienden a cuestionar su comportamiento, más que el del producto: “comportamiento supersticioso”.

# Reglas de Mandel. Interfaz de Usuario

**Consistente.** Mantener la consistencia dentro y entre productos.

## ❑ Técnicas de interacción.

- Deben mantenerse a lo largo de aplicación y entre aplicaciones.
- Los mnemotécnicos y las teclas de método abreviado no deberían cambiar para opciones de menús similares.

# **Reglas de Estilo sobre la aplicación en General**

# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

## □ Ponte en lugar del usuario.

- Si es posible:
  - ✓ Analiza como es.
  - ✓ La preparación que tiene
  - ✓ Diseña en función de sus características.
- Si el usuario es anónimo, supón que su preparación es mínima.

# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

- ❑ Es necesario cuidar:
  - El lenguaje utilizado.
  - La legibilidad del texto.
  - En ella interviene:
    - ✓ Tamaño de la fuente.
    - ✓ Tipo de fuente tipográfica.
    - ✓ Color de la fuente.

# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

## ❑ Fuente tipográfica y cuerpo

- La fuente determina el carácter del documento.
- Tipo de fuente tipográfica.

✓ Sin serifa ( Sans Serif).

❖ Familias tipo helvética, arial, etc.

Fuente Sans Serif



✓ Con serifa ( Serif).

❖ Familias tipo Times.

Fuente Serif



# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

## □ Fuente tipográfica y cuerpo

- El número de fuentes no debería pasar de tres o cuatro.
  - ✓ La inclusión de un nuevo tipo de fuente debe estar justificada.
    - Titulares, resaltar alguna característica de la interfaz.
- Es necesario seleccionar una fuente como principal (para el texto común) y mantenerla a lo largo de la interfaz.
  - ✓ En la elección de la fuente principal primará la legibilidad y el público a quien está dirigida la aplicación.

# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

## ❑ Fuente tipográfica y cuerpo

- Evitar los estilos de fuente (negrita, cursiva) a no ser que se desee algún efecto concreto.
  - ✓ Descartar el subrayado para destacar algo (está muy asociado a los enlaces).
    - En su lugar utilizar la negrita u otro color.
- Evitar los tipos de letra en relieve.

# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

## ❑ Fuente tipográfica y cuerpo

- Relación anchura de la letra y grosor del trazo.

Ejemplo de texto en Verdana

**Ejemplo de texto en Swiss 911**

- Espaciado entre líneas:
  - ✓ Mayor que el espacio entre palabras.
- Justificación del texto.
  - ✓ A la izquierda, mejor que justificado y, sobre todo, que centrada (salvo para titulares de una línea).

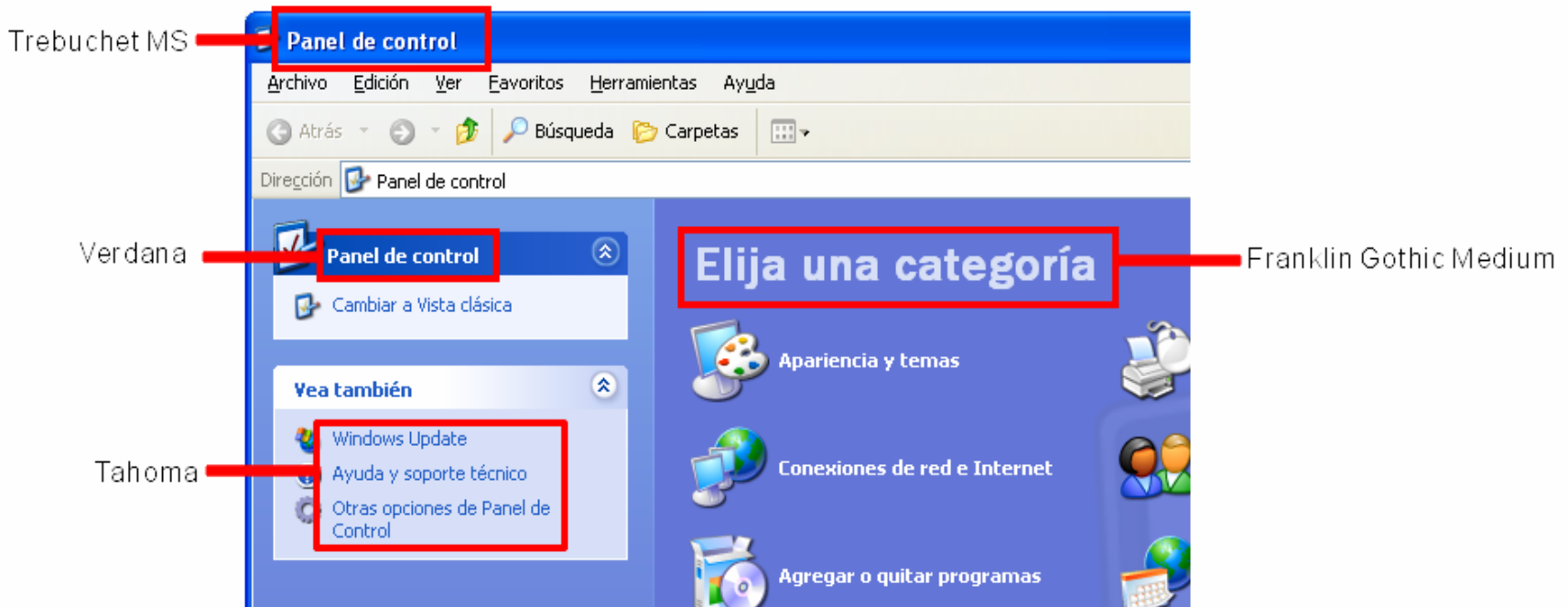
# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

## □ Fuente tipográfica y cuerpo

- En Windows XP:
  - ✓ **Franklin Gothic Médium** para titulares con un tamaño mayor de 14 puntos.
  - ✓ Tahoma de 8, 9 u 11 puntos como fuente del sistema.
  - ✓ **Verdana** de 8, puntos en negrita para barras de títulos de paletas flotantes.
  - ✓ **Trebuchet MS** de 10 puntos en negrita para los títulos de las ventanas.

# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

- ❑ Fuente tipográfica y cuerpo
  - Tipografía en Windows XP.



# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

## □ Color de la fuente.

- También determina la legibilidad de la información.
- **Continuidad en colores y fuentes** en todos los formularios.
- Se debe utilizar un buen contraste entre el color de fondo y el de primer plano.
  - ✓ Contraste no demasiado elevado y de colores complementarios: negro sobre gris, blanco sobre azul.
  - ✓ No utilizar colores opuestos como rojo sobre verde.
  - ✓ El contraste elevado puede servir para destacar la información, pero no para el texto principal.
- Colores de los enlaces.
  - ✓ Diferenciar los enlaces no usados, los enlaces activos, los enlaces visitados.

# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

❑ Color de la fuente.

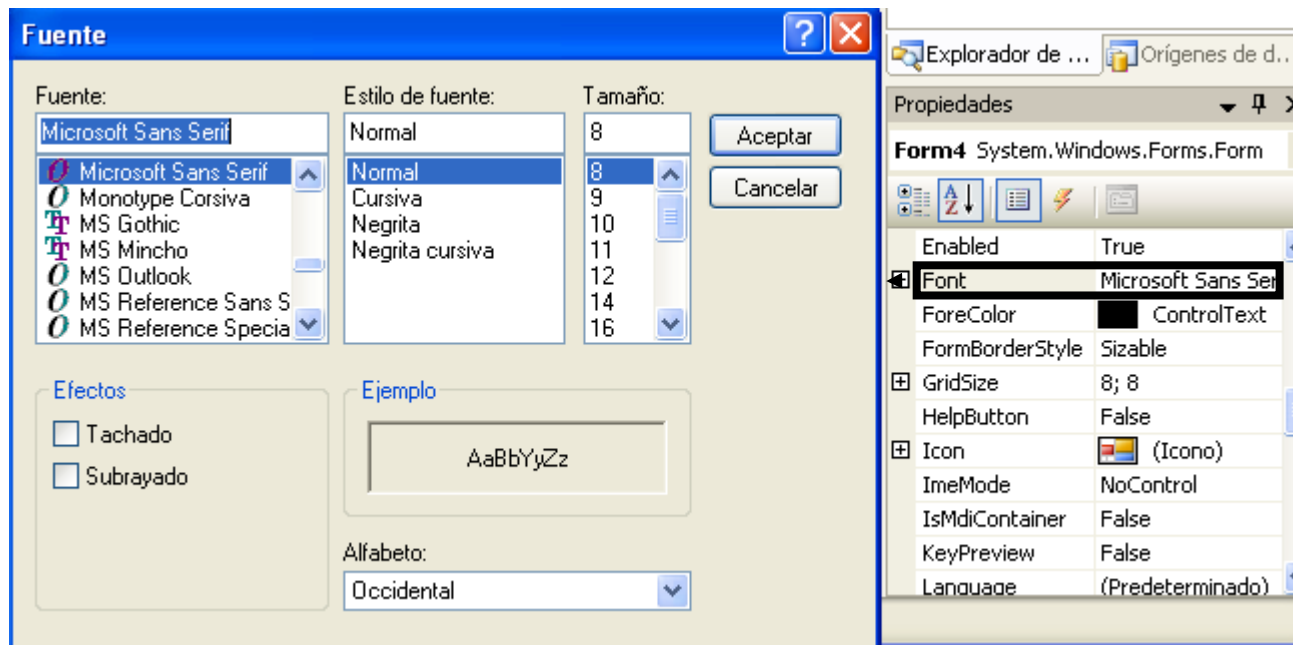


# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

- Hablar con el **mismo idioma que el usuario**, con su mismo argot, con palabras, frases y conceptos que le sean familiares.
- Gritar SOLO cuando es necesario.** Utilizar palabras y frases en mayúsculas únicamente cuando se quiera resaltar el mensaje. Escribir en mayúsculas debe de asemejarse a GRITAR

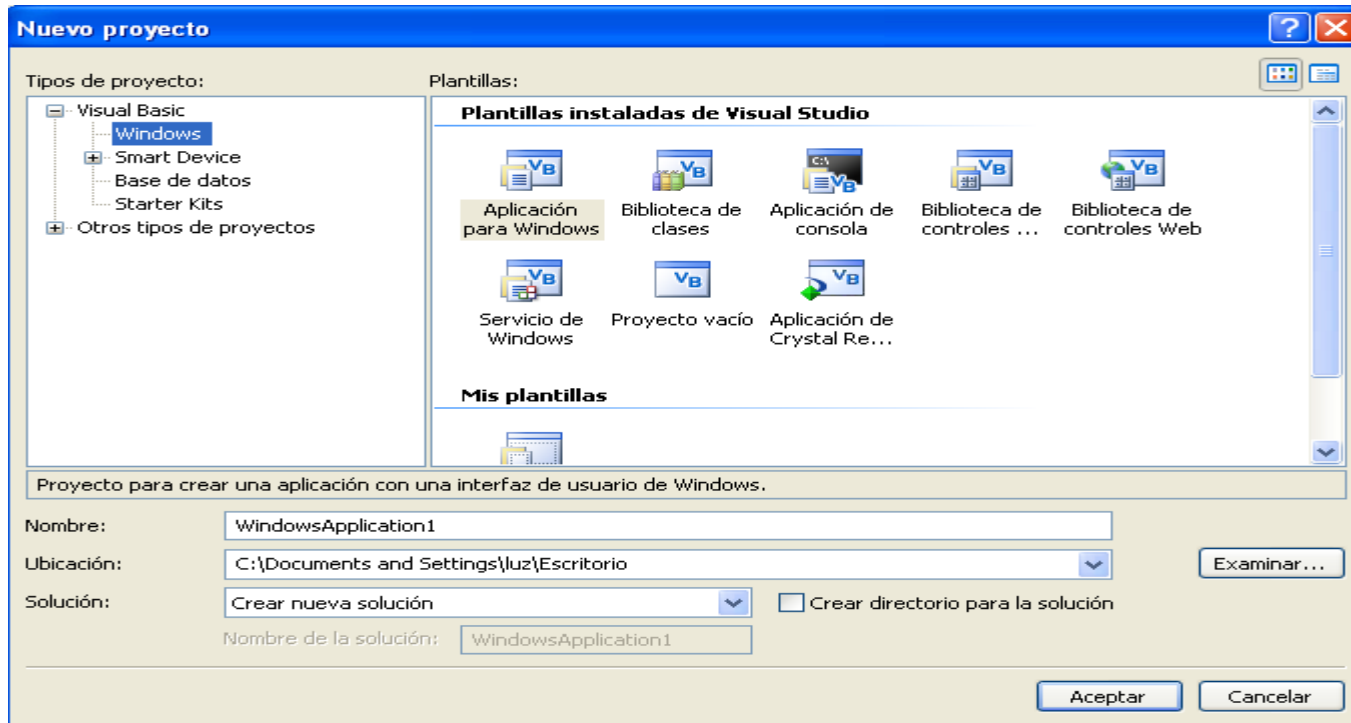
# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

- ❑ Utilizar ventanas **modales** para los mensajes que requieran la **intervención urgente e inexcusable** del usuario.



# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

- ❑ Las ventanas modales deben de tener, al menos, los botones '**Aceptar**' y '**Cancelar**'.



# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

- ❑ Mantener al **usuario permanentemente informado**, pero sin incluir informaciones vanas.
- ❑ Los mensajes informativos deben de hacerse mediante una respuesta apropiada en un tiempo razonable.
- ❑ Lo más importante es que el usuario sepa en todo momento lo que está ocurriendo, y que no suponga, p.ej., que la aplicación está 'colgada' mientras se realiza cierto proceso.

# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

- Hay que tener en cuenta que los procesos pueden ser más largos cuando la aplicación lleve un tiempo en producción real y el volumen de datos sea mayor.
- Decidir la **resolución de pantalla** a la que rodará la aplicación. Si los formularios deben de contener mucha información, debe de elegirse una resolución elevada como requerimiento de la aplicación. Si no, 800x600

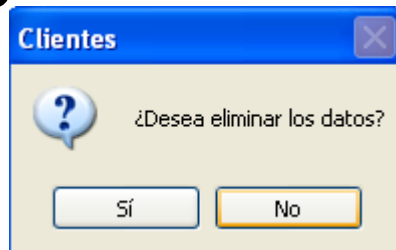
# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

## □ Es mejor reconocer, que recordar.

- El interfaz gráfico debe de minimizar el trabajo de los usuarios.
- La aplicación debe tener los objetos, acciones y opciones a la vista.
- El usuario no tiene que recordar dónde estaban las cosas que buscaba o bien "cómo llegar hasta...".
- Hay que tratar de utilizar el reconocimiento más que la memoria.

# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

- ❑ **Advertir SIEMPRE al usuario de las operaciones irreversibles o peligrosas.**
- ❑ **En las cajas de mensajes, la opción por defecto debe de ser la menos dañina, arriesgada o peligrosa**



# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

## □ Consistencia.

- La aplicación debe ser consistente en cuanto a los nombres de las secciones, botones y contenidos de las mismas.
- Si un botón apunta a una operación o formulario que tiene un nombre totalmente diferente, el usuario siente que ha cometido un error.
- Lo mismo sucede con informaciones que aparecen duplicadas, bajo distintos nombres.
  - ✓ Por ejemplo, un botón de comando que lleve a 'Productos' debe llevar a un formulario que se llame así y no "Artículos" o 'Almacén'.
- Cada formulario forma parte de una aplicación más global y por ello no debe ser considerado "una isla".

# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

## □ Prevención y gestión de errores.

- Mucho mejor que los buenos mensajes de error, es un diseño cuidado que prevenga que ocurran éstos.
- La mayoría de los errores cometidos por los usuarios se dan al rellenar formularios.
- Es bueno usar sistemas de validación antes de que el usuario intente almacenar su información y deba volver atrás para corregir.

# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

## □ Diseños de informes

- Los informes a impresora debes de hacerlos como si tú pagaras el papel y la tinta de tu bolsillo y consumieras tu tiempo esperando su impresión.
- Está bien que sean bonitos y elegantes, sobre todo si salen al exterior del entorno de trabajo del usuario, pero una recarga excesiva de texto superfluo consume papel, tinta y tiempo de impresión.
- Así pues, hay que pensar en el destino del informe, y decidir la densidad de la información a incluir, logotipos a imprimir, volumen y tamaño del papel a utilizar, tipo de impresora que se utilizará, etc.

# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

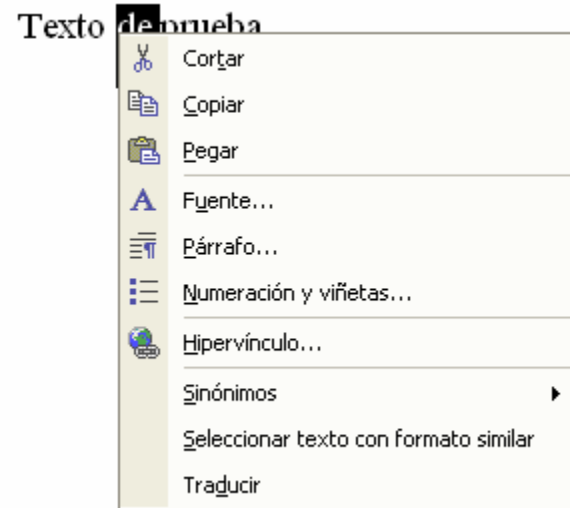
## ❑ Fácil acceso a la ayuda.

- Las aplicaciones deben de contar con asistencia.
- Es importante tener la ayuda integrada en el contenido mismo. Es decir, mediante enlaces a las secciones de ayuda que tienen relación con el contenido que se está viendo. Asimismo, debe existir una sección de ayuda completa, donde se pueda ver todo el contenido de la misma.

# Reglas de Estilo sobre la aplicación en General

❑ El uso de menús contextuales es recomendable.

- Su incorporación es signo de una cuidada planificación de la interfaz y de preocupación por la productividad del usuario



# **Reglas de Estilo para formularios y disposición de sus elementos**

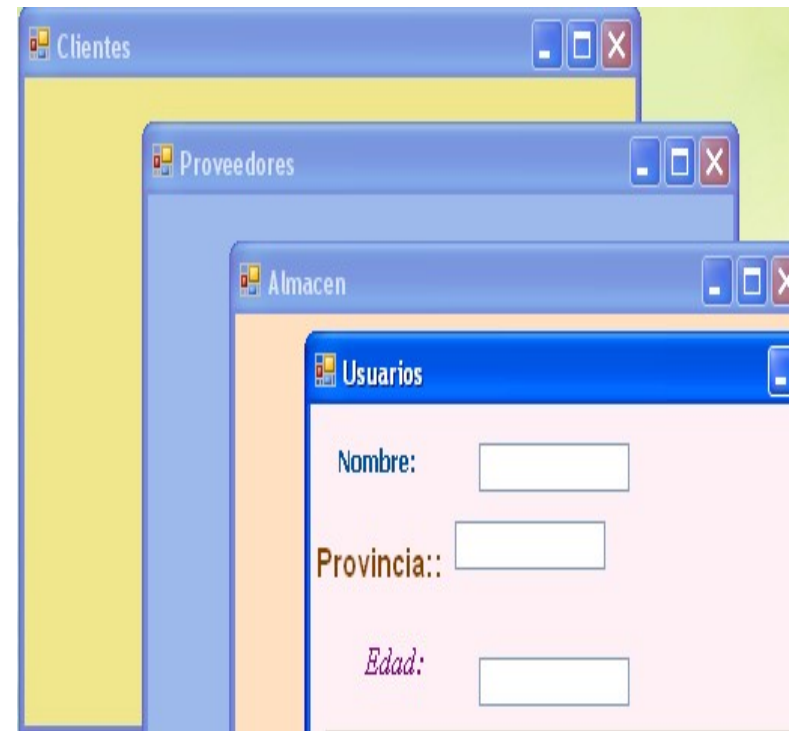
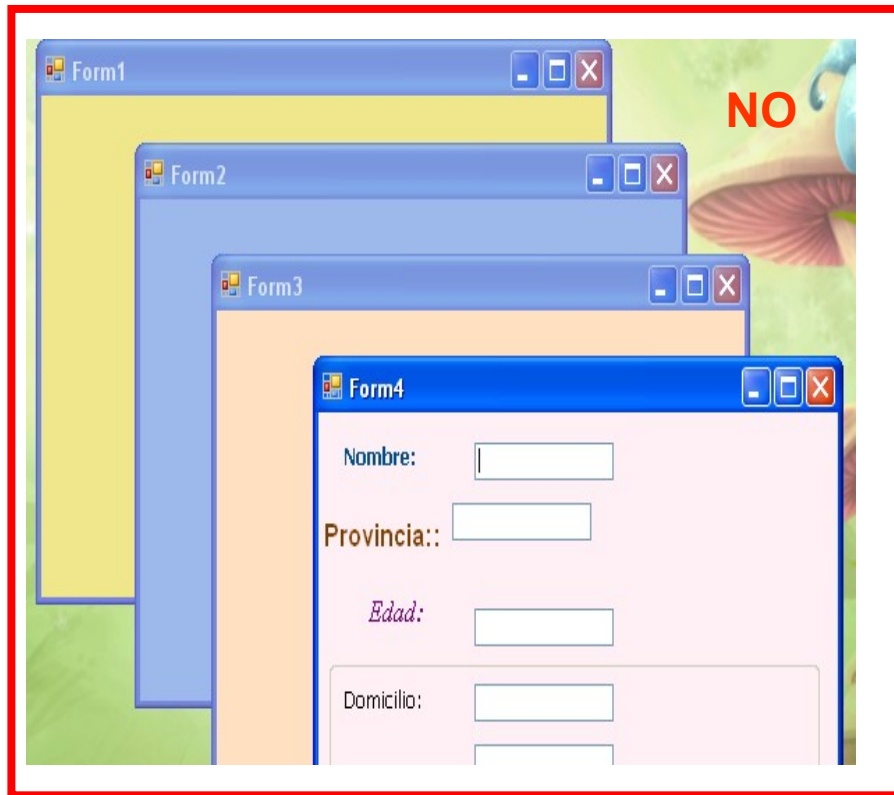
# Reglas de Estilo para formularios y disposición de sus elementos

## Dar título a las ventanas.

- El usuario debe saber sin dificultad que está haciendo, en que ventana se encuentra.
- Cuando se diseña un interfaz, hay que facilitarle al usuario que sepa a donde ir, pero también donde está.

# Reglas de Estilo para formularios y disposición de sus elementos

- ❑ Dar título a las ventanas.



# Reglas de Estilo para formularios y disposición de sus elementos

## ❑ Establecer una jerarquía visual.

- Los usuarios necesitan pistas visuales para identificar que parte de la ventana es el contenido y que parte es 'navegación' (cerrar formulario, ir a otro formulario,...)

The screenshot shows a software window titled "Mantenimiento de Asignaturas". The window is divided into three main sections:

- Acción:** The top toolbar containing icons for file operations (save, undo, redo), search, and navigation (back, forward, refresh).
- Contenido:** The main form area containing input fields for "Código Asignatura" (11), "Descripción" (FORMACION Y ORIENTACION LABORAL), "Curso" (1º CICLO GESTION ADMINISTRATIVA), "Tipo Profesor:" (PS), "Departamento" (FORMACION Y ORIENTACION LABOR), "Horas:" (2,00), "Horas Desdoble:" (0), and "Grupos:" (1).
- Navegación:** A sidebar on the right with a search box and radio buttons for "Asignatur.", "Curso", and "Departam".

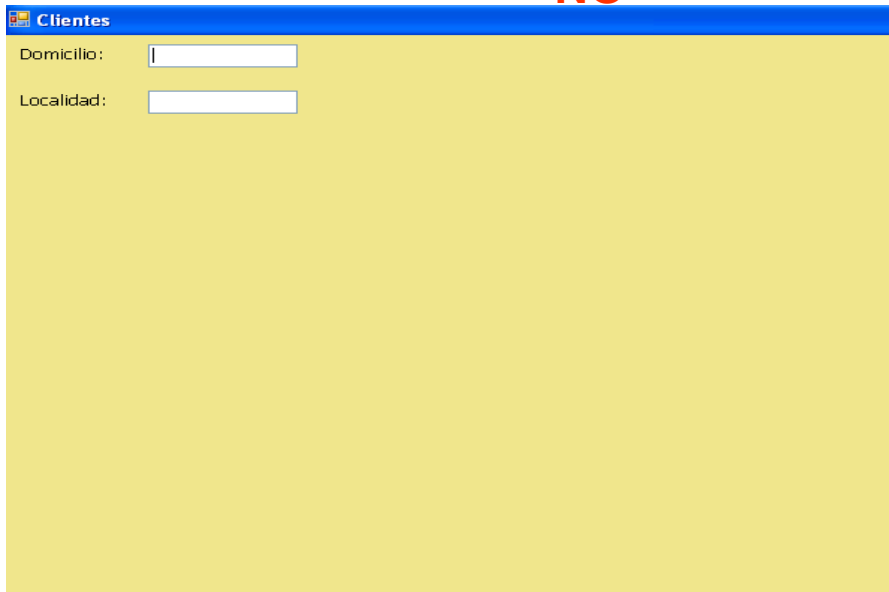
Red arrows and brackets point from the labels "Acción", "Contenido", and "Navegación" to their respective areas in the interface.

# Reglas de Estilo para formularios y disposición de sus elementos

## ❑ Proporción.

- El tamaño de la ventana debe de estar proporcionado a los contenidos de la misma.

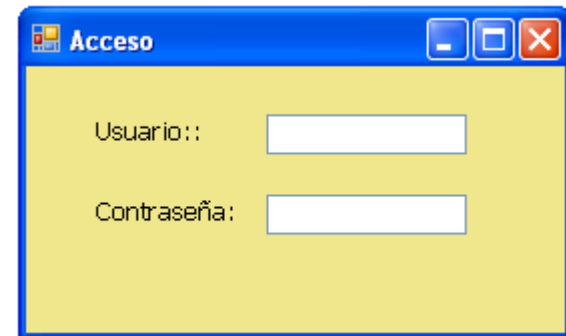
NO



Clientes

Domicilio:

Localidad:



Acceso

Usuario:

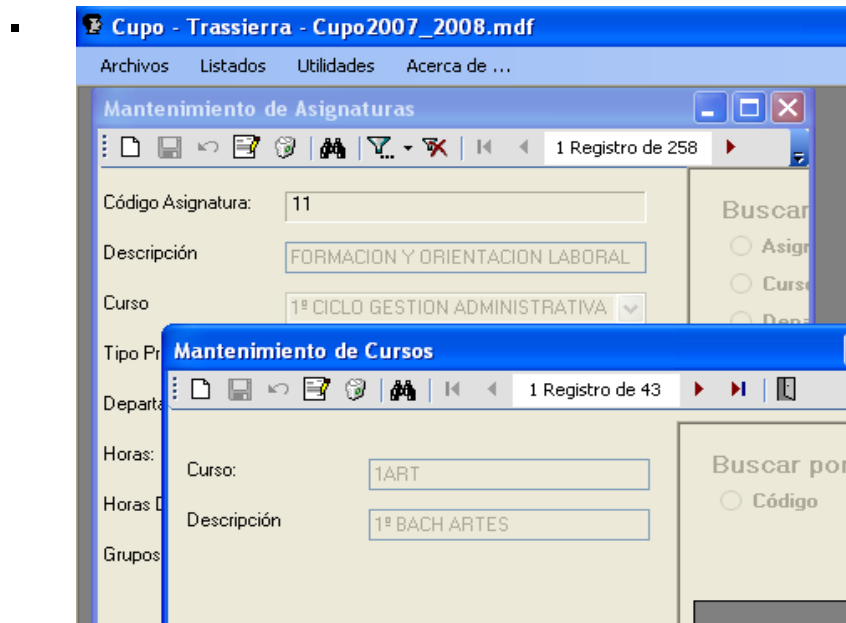
Contraseña:

# Reglas de Estilo para formularios y disposición de sus elementos

## ❑ Aplicación MDI

- Evaluar la necesidad de una aplicación MDI si se van a abrir muchos formularios a la vez.

MDI



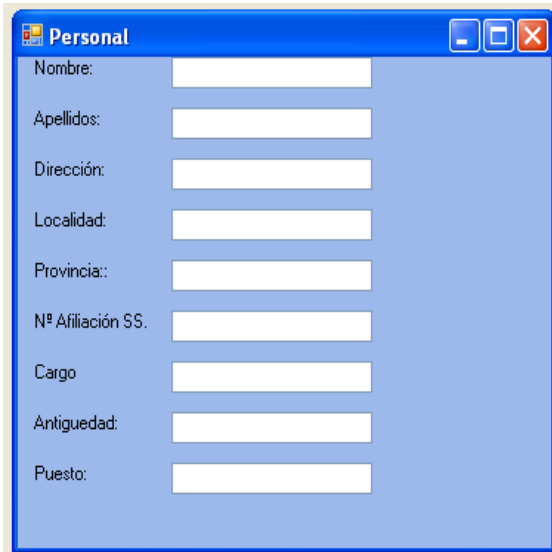
SDI



# Reglas de Estilo para formularios y disposición de sus elementos

## ❑ Agrupar los controles

- Agrupar las informaciones relacionadas en 'frames', sin abusar de ellos para no recargar excesiva o innecesariamente ...



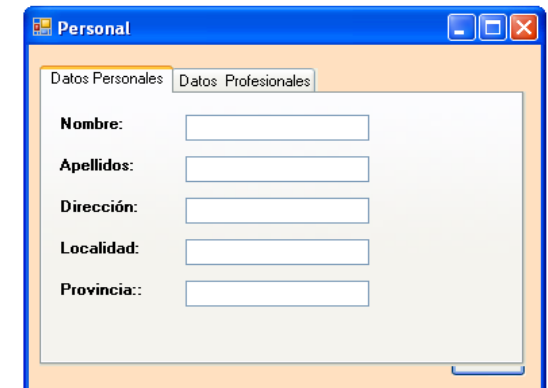
Formulario 'Personal' con campos de entrada desorganizados:

- Nombre:
- Apellidos:
- Dirección:
- Localidad:
- Provincia:
- Nº Afiliación SS.:
- Cargo:
- Antigüedad:
- Puesto:



Formulario 'Personal' con campos agrupados en frames:

- Datos Personales**
  - Nombre:
  - Apellidos:
  - Dirección:
  - Localidad:
  - Provincia:
- Datos Profesionales**
  - Nº Afiliación SS.:
  - Cargo:
  - Antigüedad:
  - Puesto:



Formulario 'Personal' con pestañas para agrupar los datos:

- Datos Personales** | **Datos Profesionales**
- Nombre:**
- Apellidos:**
- Dirección:**
- Localidad:**
- Provincia:**

# Reglas de Estilo para formularios y disposición de sus elementos

## ❑ Orden de los enfoques coherente.

- El orden en que los controles reciben el foco dentro del formulario debe de ser de arriba hacia abajo, de izquierda a derecha.

Personal

0 Datos Personales

0,0 Nombre: 0,6 Apellidos: 0,1

0,2 Edad: 0,4

0,3 Sexo: 0,5 Sexo: 0,4 Sexo: 0,8

1 Datos Profesionales

1,0 Relación SS.: 1,3

1,1 Cargo: 1,5

1,2 Edad: 1,7

1,3 Sueldo: 1,0

**NO**

Personal

0 Datos Personales

0,0 Nombre: 0,0 Apellidos: 0,1

0,2 Edad: 0,2

0,3 Sexo: 0,3 Sexo: 0,4 Sexo: 0,4

1 Datos Profesionales

1,0 Relación SS.: 1,0

1,1 Cargo: 1,1

1,2 Edad: 1,2

1,3 Sueldo: 1,3

# Reglas de Estilo para formularios y disposición de sus elementos

## ❑ La simetría y el equilibrio

- La simetría y el equilibrio en la disposición de los controles hacen más agradable la visión del formulario.

The image shows a screenshot of a web form titled "Usuarios" with a blue header bar. The form contains several input fields: "Nombre:" (short), "Apellidos" (long), "Edad:" (short), "Domicilio:" (medium), "Localidad:" (medium), and "Provincia:" (medium). A black bracket on the right side groups the "Nombre:" and "Apellidos" fields, with an arrow pointing to the word "NO" in red, indicating that the lack of symmetry and balance in the field widths is a poor design practice.

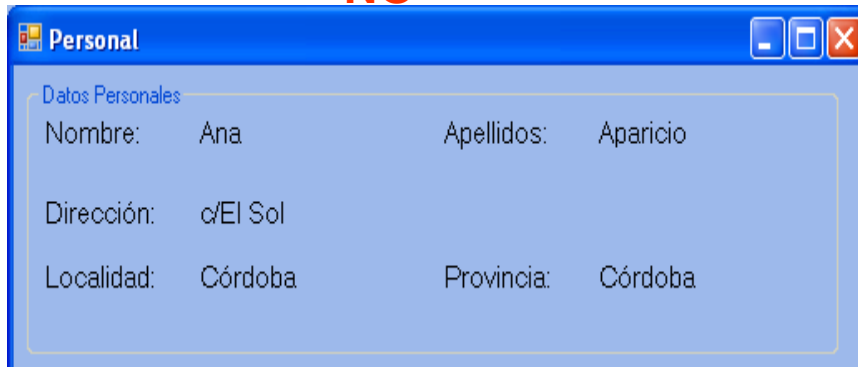
# **Reglas sobre controles, su tamaño y apariencia**

# Reglas sobre controles, su tamaño y apariencia

## ❑ Diferenciación de contenidos.

- El usuario debe de poder captar visualmente que son los datos y que son otras informaciones como etiquetas, títulos, etc. Los datos son más importantes que las informaciones adicionales, nunca dar mayor relevancia visual a éstas.

**NO**



Personal

Datos Personales

Nombre:	Ana	Apellidos:	Aparicio
Dirección:	c/El Sol		
Localidad:	Córdoba	Provincia:	Córdoba



Personal

Datos Personales

Nombre:	<input type="text" value="Ana"/>	Apellidos:	<input type="text" value="Aparicio"/>
Dirección:	<input type="text" value="c/El Sol"/>		
Localidad:	<input type="text" value="Córdoba"/>	Provincia:	<input type="text" value="Córdoba"/>

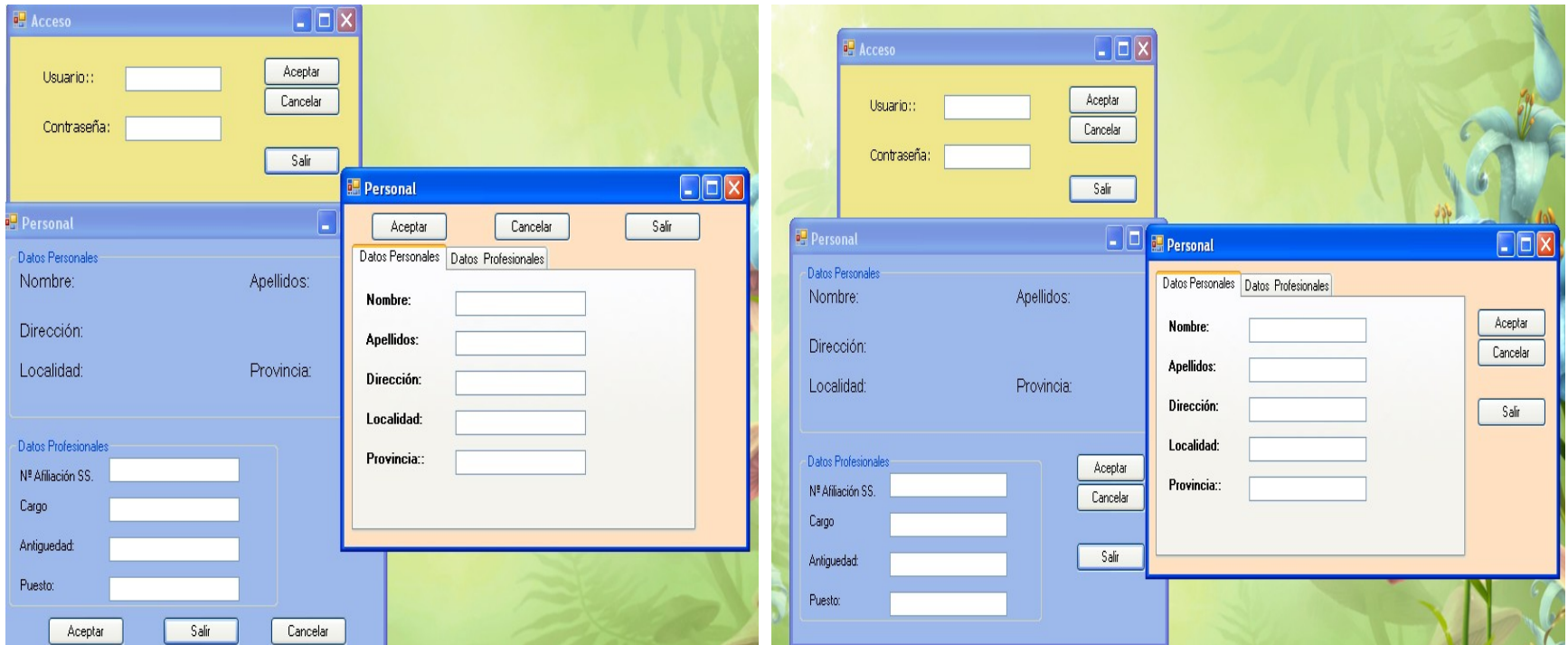
# Reglas sobre controles, su tamaño y apariencia

## Distribución de controles continuada y coherente.

- Los botones de control del formulario, como 'Salir', 'Cerrar', 'Aceptar', 'Cancelar', deben de estar situados siempre que sea posible en los mismos lugares en todos los formularios.

# Reglas sobre controles, su tamaño y apariencia

- ❑ Distribución de controles continuada y coherente.



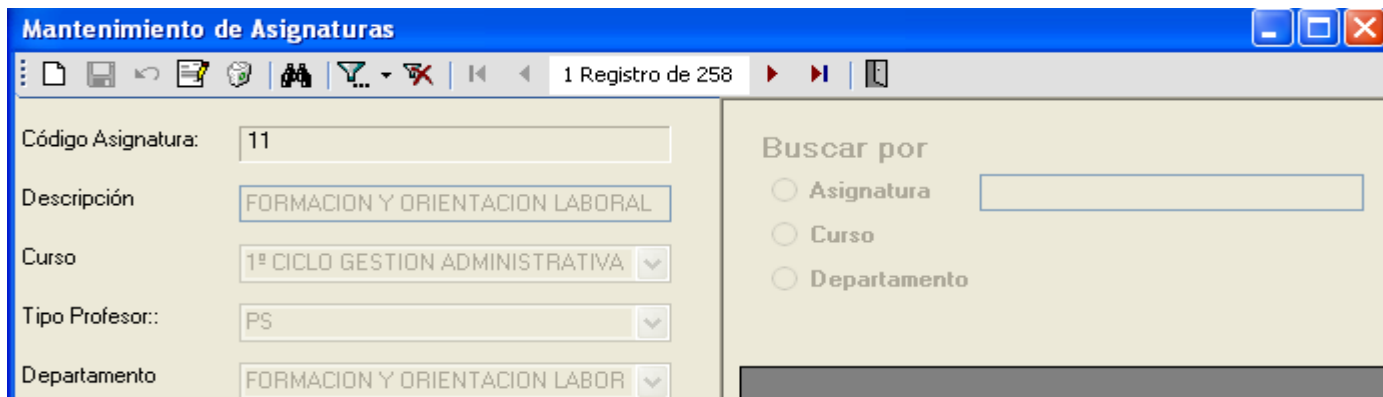
# Reglas sobre controles, su tamaño y apariencia

## ❑ Desactivación de los controles sin acceso.

- Los datos con los que el usuario no puede interactuar en ese momento no deben de poder recibir el foco. En el caso de botones, se mostrarán deshabilitados. En el caso de cajas de texto y otros controles con datos, además de deshabilitados, deben de tener un fondo plano y/o transparente, aunque conservando el marco, si lo tiene.

# Reglas sobre controles, su tamaño y apariencia

## ❑ Desactivación de los controles sin acceso.



Mantenimiento de Asignaturas

1 Registro de 258

Código Asignatura: 11

Descripción: FORMACION Y ORIENTACION LABORAL

Curso: 1º CICLO GESTION ADMINISTRATIVA

Tipo Profesor: PS

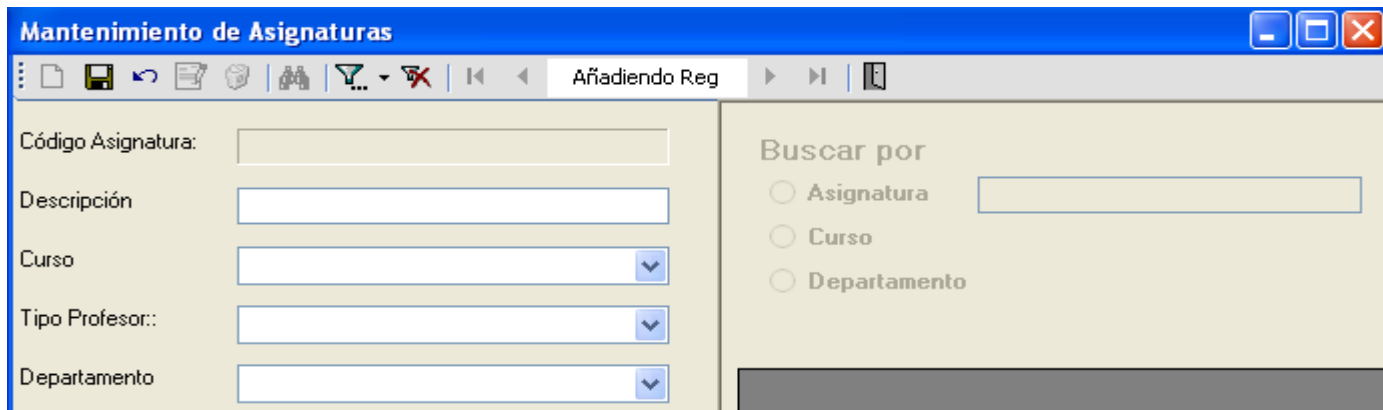
Departamento: FORMACION Y ORIENTACION LABOR

Buscar por

Asignatura

Curso

Departamento



Mantenimiento de Asignaturas

Añadiendo Reg

Código Asignatura:

Descripción:

Curso:

Tipo Profesor:

Departamento:

Buscar por

Asignatura

Curso

Departamento

# Reglas sobre controles, su tamaño y apariencia

## ❑ Controles para datos con tamaño apropiado y suficiente.

- Especial atención a:
  - ✓ Controles para datos con tamaño apropiado y suficiente.
  - ✓ Botones de comando en los que no cabe el 'caption'.
  - ✓ Los Grid's de datos deben de tener el alto y el ancho suficiente. El principal beneficio de un Grid de datos es el de ver muchas columnas y filas a la vez, así que no hay que desaprovechar esa ventaja.
  - ✓ Cuadros combinados en los que no caben completos los elementos de la lista.

# Reglas sobre controles, su tamaño y apariencia

- ❑ **Controles para datos con tamaño apropiado y suficiente.**

Usuarios

Nombre:

Apellidos:

Edad:

Provincia:    
Álava  
Barcelo  
Cáceres  
Cádiz  
Ciudad  
Córdob  
Cuenca

This screenshot shows a form titled 'Usuarios' with four data fields: 'Nombre', 'Apellidos', 'Edad', and 'Provincia'. Each field has a small text input box. To the right of each input box is a small button. The 'Provincia' field has a dropdown arrow, and a list of provinces is shown below it. The buttons are labeled 'Ac', 'Ca', 'Sali', and 'v'.

Usuarios

Nombre:

Apellidos:

Edad:

Provincia:    
Álava  
Barcelona  
Cáceres  
Cádiz  
Ciudad Real  
Córdoba  
Cuenca

This screenshot shows the same 'Usuarios' form but with larger text input boxes and larger buttons. The buttons are labeled 'Aceptar', 'Cancelar', and 'Salir'. The dropdown menu for 'Provincia' is also larger and shows a list of provinces including 'Álava', 'Barcelona', 'Cáceres', 'Cádiz', 'Ciudad Real', 'Córdoba', and 'Cuenca'.