



Entorno Gráfico

26/10/2022

—

Scozzatti Sebastian, Domizzi Alejandro
Instituto Superior N° 49 Justo José de Urquiza
Rosario, Santa Fé, Argentina

Fundamentos

Los fundamentos del Entorno son una composición de elementos que organizan y proyectan la comunicación de forma visual, su objetivo es compartir un mensaje orientado hacia el usuario del sistema. Esto genera, de forma dinámica, que el mismo, sea capaz de responder, u orientarse para realizar el proceso dado por el sistema determinado. Estos principios explican cómo usar las herramientas de diseño que tenemos (como forma, color, movimiento) para crear movimientos específicos y transmitir una intención.

Jerarquía del diseño

La jerarquía juega un papel importante en las composiciones del diseño.

La razón de esta subdivisión radica en que el cerebro humano no puede otorgar la misma importancia a toda una composición. Tiende a dar más importancia a los primeros elementos que percibe, y es aquí donde se tiene que centrar la mayor atención del diseñador.

Se detallan tres niveles de jerarquía.


1. En nivel superior, lo más importante. (El visor)
2. En nivel medio, lo necesario para realizar una operación (botones de entrada de datos)
3. En nivel inferior, Botón de acción realizar operación

A su vez, se delimitan tres solapas dadas con forma block de notas, para separar las tres funcionalidades del sistema. Se eligió utilizar el widget notebook debido a ser uno de los temas dados en la Unidad Curricular presente y ajustándose a nuestra necesidad de marcar una subdivisión de las acciones principales.

Especificaciones

Sobre el Fondo

De fondo se propone colores sólidos, oscuros que permitan relajar la vista del usuario. Con el propósito de indicar que en esta zona no se debe enfocar. El objetivo de esto es mostrar un contraste con los colores vivos, que serán los encargados de funcionalidades y descritas



posteriormente. La función del fondo es ser el encargado de promover el aspecto de equilibrio, para asegurarse que ningún componente interno domine a otro.

Sobre el Visor

La intención es emular un visor de una calculadora física, lo cual siguiendo este diseño, debe estar ubicado en el límite superior, teniendo una jerarquía producto de ser el foco del usuario cuando realiza un cálculo. El usuario, luego de realizar la operación deseada, va a hacer especial énfasis en esta área de la pantalla.

Sobre los botones

Son los controles de entrada de valores ingresados al visor. Los botones tienen que tener un énfasis, para que rápidamente la persona encargada de realizar el trabajo, genere foco sobre aquí.

Al ser las calculadoras, pantallas con “muchos” botones, lo mejor es generar un patrón fácil de identificar para el usuario. Se establecen diferencias entre los distintos tipos de botones, pero todos actúan de una forma similar. Sobre esto, se genera un efecto de repetición, el cual resulta altamente satisfactorio para el ojo del usuario. Crea una consistencia en la pantalla que es la encargada de asignar la identidad de calcular propiamente dicho al programa.

Al hacer una acción click sobre este, se ejerce una “presión”, emulando movimiento para retroalimentar la información del usuario. Este movimiento, es el encargado de atrapar la atención incluso de una forma sutil.

Botones Numéricos:

Botones sobre fondo blanco con Tamaño de letra 9 en Negrita. Son los botones principales de ingreso de cifras. Se ubican al centro respetando la forma de una entrada de calculadora física

Botones de operaciones aritméticas:

Están determinados sobre fondo gris, entre cada uno definido es una operación aritmética básica. Se ubica una fila por derecha de los botones numéricos.

Botones Científicos (Solo en Solapa Científica):

Determinados entre el visor y la primer fila numérica



De color “Naranja” para destacar la especialidad de estos botones.

Botón C:

De rojo sobre letra blanca para que se pueda ver. El rojo es un color que emite especial atención. La acción C es la encargada de borrar todo el visor de datos y limpiarlo. Por lo tanto, la justificación está dada por la imposibilidad de revertir esta acción.

Botón Acción:

Dada las entradas recibidas anteriormente por el usuario, este botón, es el encargado de realizar el proceso de cálculo. Por esta razón tiene un llamativo color verde vivo. Su fin es identificar la finalización de entradas por parte del usuario.

Conclusión

En conclusión, se determina que las pantallas diseñadas en el trabajo, deben asemejarse a una calculadora física. Lo cual termina familiarizando rápidamente al usuario, sobre cómo debe manipularla para obtener su cálculo deseado. Lo intuitivo de esta asimilación es lo que nos lleva a desarrollar de esta forma el entorno gráfico del trabajo. Por último, debido a los fundamentos dados, se genera un equilibrio general, una sensación de armonía. Por lo tanto provoca que el usuario final encuentre en el diseño del programa no encuentre ningún objeto fuera de lugar, inútil o al azar.