

Resumen

Este capítulo ha tratado elementos de diseño de entrada para formularios, pantallas y formularios para contestar en la Web. La entrada bien diseñada debe lograr los objetivos de efectividad, precisión, facilidad de uso, simplicidad, consistencia y atractivo. El conocimiento de muchos elementos de diseño diferentes permitirá al analista de sistemas alcanzar estos objetivos.

Los cuatro lineamientos para los formularios de entrada bien diseñados son los siguientes:

1. Los formularios deben ser fáciles de completar.
2. Los formularios deben cumplir el propósito para el cual se diseñan.
3. Los formularios se deben diseñar para asegurar precisión en su llenado.
4. Los formularios deben ser atractivos. El diseño de formularios útiles, pantallas y formularios para contestar en la Web se traslapa de muchas formas importantes, pero hay algunas distinciones.

Las pantallas muestran un cursor que continuamente orienta al usuario. Con frecuencia las pantallas proporcionan asistencia con la entrada, mientras que con la excepción de instrucciones impresas previamente, podría ser difícil obtener asistencia adicional con un formulario en papel. Los documentos basados en Web tienen funciones adicionales, tales como hipervínculos integrados, funciones de ayuda sensible al contexto y formularios de retroalimentación, para corregir la entrada antes del envío final. Se pueden agregar máscaras como una opción para personalizar un sitio Web.

Los cuatro lineamientos para las pantallas bien diseñadas son como sigue:

1. Las pantallas se deben mantener simples.
2. Las pantallas deben ser consistentes en la presentación.

3. El diseño debe facilitar el movimiento entre las páginas. 4. Las pantallas deben ser atractivas.

Muchos elementos de diseño diferentes permiten al analista de sistemas seguir estos lineamientos.

El flujo apropiado de formularios impresos, pantallas y formularios para contestar en la Web es importante. Los formularios deben agrupar la información lógicamente en siete categorías, y las pantallas se deben dividir en tres secciones principales. Los títulos en formularios y pantallas pueden variar, al igual que los tipos de fuente y los grosores de las líneas que dividen subcategorías de información. Los formularios de múltiples partes son otra forma de asegurar que los formularios alcancen sus objetivos. Los diseñadores pueden usar ventanas, sugerencias, cuadros de diálogo y valores predeterminados en pantalla para asegurar la efectividad del diseño.

Las pantallas se pueden diseñar usando varias herramientas CASE. También se pueden usar iconos, color e interfaces gráficas de usuario para reforzar el entendimiento del usuario de las pantallas de entrada.

Los formularios para contestar en la Web se deben construir teniendo en cuenta los siguientes siete lineamientos así como también los del capítulo 11:

1. Proporcione instrucciones claras.
2. Demuestre una secuencia de entrada lógica para los formularios.
3. Use una variedad de cuadros de texto, botones de comando, menús desplegables, casillas de verificación y botones de opción.
4. Proporcione un cuadro de texto desplegable si no sabe con exactitud cuánto espacio necesitarán los usuarios para contestar una pregunta.
5. Prepare dos botones básicos en cada formulario que se contestará en la Web: Enviar y Limpiar contenido.
6. Si el formulario es largo y los usuarios se deben desplazar excesivamente, divida el formulario en varios formularios más sencillos en páginas separadas.

7. Cree una pantalla de retroalimentación que indique que se rechaza el envío de un formulario a menos que los campos obligatorios estén completados correctamente.

Pregunta de Repaso

1. ¿Cuáles son los objetivos de diseño para los formularios de entrada en papel, las pantallas de entrada o los formularios para llenar en Web?

La entrada bien diseñada debe lograr los objetivos de efectividad, precisión, facilidad de uso, simplicidad, consistencia y atractivo.

2. Mencione los cuatro lineamientos para el diseño de buenos formularios.

1. Haga formularios fáciles de contestar.
2. Asegúrese de que los formularios cumplen el propósito para el cual se diseñaron.
3. Diseñe formularios para garantizar que se contesten con precisión.
4. Mantenga atractivos los formularios.

3. ¿Qué es el flujo apropiado de un formulario?

Los formularios deben fluir de izquierda a derecha y de arriba abajo. El flujo carente de lógica requiere tiempo adicional y es frustrante. Un formulario que requiere ir indirectamente al fondo y regresar al principio para contestarlo refleja un flujo pobre.

4. ¿Cuáles son las siete secciones de un buen formulario?

Encabezado. Identificación y acceso. Instrucciones. Cuerpo. Firma y verificación. Totales. Comentarios.

5. Mencione cuatro tipos de leyendas para usar en los formularios.

1. leyendas de línea
2. leyendas de verificación
3. leyendas de tabla
4. leyenda enmarcada

6. ¿Qué es un formulario especializado? ¿Cuáles son algunas desventajas de usar formularios especializados?

El término formulario especializado también puede referirse tan sólo a la manera en que la imprenta prepara los formularios. Entre los ejemplos de formularios especializados están los formularios de múltiples partes que se usan para crear triplicados instantáneos de los datos, los formularios continuos que corren por la impresora sin intervención del usuario, y los formularios perforados que tienen un talón desprendible que sirve como registro.

7. ¿Cuáles son las funciones básicas involucradas en el control de formularios?

- Asegurarse de que cada forma de uso satisfaga su propósito específico.
- Que el propósito especificado sea integral con el funcionamiento de la organización.
- Prevenir la duplicación de información recolectada.
- Diseñar formas efectivas.
- Decidir sobre la manera en que se reproducen las formas por el medio mas

Económico.

- Establecer el control de existencias y los procedimientos de inventario.
- Que las formas estén disponibles cuando se necesiten al menor costo posible.
- Debe incluirse en cada forma un número único de forma y una fecha de revisión.

8. Mencione los cuatro lineamientos para el diseño adecuado de pantallas.

1. Mantener la sencillez de la pantalla.
2. Mantener consistente la presentación de la pantalla.
3. Facilitar el movimiento del usuario entre las pantallas y páginas desplegadas.
4. Crear pantallas atractivas.

9. **¿Cuáles son las tres secciones útiles para simplificar una pantalla?**

- La salida de la pantalla se debe dividir en tres secciones. La parte superior presenta una sección de encabezado". El encabezado contiene los títulos del software y de los archivos abiertos, de menús desplegables e iconos que realizan tareas específicas.
- La sección media se conoce como "cuerpo" de la pantalla. El cuerpo se puede usar para la entrada de datos y se organiza de izquierda a derecha y de arriba abajo, debido a que las personas en las culturas occidentales mueven sus ojos en una página de esta forma. En esta sección se deben proporcionar títulos e instrucciones que ayuden al usuario a teclear los datos correctos en el lugar correspondiente.
- La tercera sección de la pantalla corresponde a "los comentarios y las instrucciones". Esta sección podría desplegar un menú corto de comandos que le recuerdan al usuario elementos básicos, por ejemplo cómo cambiar páginas o funciones, guardar el archivo o terminar la entrada.

10. **¿Cuáles son las ventajas de usar ventanas en pantallas?**

- Llenar parcial o totalmente la pantalla con nueva información.
- Minimizar o maximizar el tamaño de las ventanas conforme se necesita.
- Hacer ventanas disponibles que faciliten captura rápida y correcta
- Producir automáticamente una nueva ventana si el código dado es incorrecto.
- Permitir a los usuarios suspender la captura de datos y revisar otro archivo.
- Obtener detalles sobre como debe continuar la captura de datos.

11. **¿Cuáles son las desventajas de usar ventanas en pantallas?**

- Permiten que el usuario complique una pantalla simple.
- Si se incluyen demasiadas operaciones de ventanas, el diseñador puede estar invitando a la creación de una pantalla de apariencia caótica que pueda dar como resultado que un usuario se sienta perdido y frustrado por todo el amontonamiento.

12. Mencione dos formas de mantener consistentes las pantallas desplegadas.

- Las pantallas se pueden mantener consistentes al colocar información en la misma área cada vez que se accede una nueva pantalla.
- También, la información relacionada lógicamente se debe agrupar de forma consistente: el nombre y la dirección van juntos, no el nombre y el código postal. Aunque la pantalla debe tener un movimiento natural de un área a otra, la información no se debe pasar de un grupo a otro.

13. Proporcione tres formas para facilitar el movimiento entre las páginas de un formulario en pantalla.

1. Desplazamiento usando las flechas de las teclas de PgDn (Av Pág).
2. Ventanas emergentes sensibles al contexto.
3. Diálogo en pantalla.

14. Mencione cuatro elementos del diseño de la interfaz gráfica. Junto a cada uno, describa cuándo sería correcto incorporar cada uno de ellos en un diseño de pantalla o en un Formulario para contestar en la Web.

- Cuadros de texto Un rectángulo representa un cuadro de texto, como se mencionó anteriormente, y se usa para delinear la entrada de datos y los campos de pantalla.
- Botones de opción Un círculo, llamado botón de opción, se usa para seleccionar opciones excluyentes. Sólo se puede elegir una de varias opciones.
- Cuadros de lista y cuadros de lista desplegable Un cuadro de lista despliega varias opciones que se podrían seleccionar con el ratón.
- un botón de comando desempeña una acción cuando el usuario lo Selecciona con el ratón.

15. Defina el significado de iconos desplegados en pantalla. ¿Normalmente cuándo son útiles Los iconos para el diseño de pantallas? ¿Y para el diseño de formularios para contestar en la Web?

Los iconos son representaciones gráficas en pantalla que simbolizan las acciones de la computadora y que los usuarios podrían seleccionar usando un ratón, teclado, lápiz óptico o palanca de juegos. Los iconos cumplen funciones similares a las palabras y se podrían reemplazar en muchos menús, debido a que su significado se entiende con mayor rapidez que las palabras.

16. Mencione las cinco combinaciones más legibles de color de primer plano y de fondo para el uso en pantallas.

1. Negro sobre amarillo.
2. Verde sobre blanco.
3. Azul sobre blanco.
4. Blanco sobre azul.
5. Amarillo sobre negro.

17. Defina el significado del término *máscaras* cuando se usa en el diseño Web.

Las máscaras me permiten personalizar la apariencia del Reproductor de Medios. Se llaman máscaras, pero son sólo patrones divertidos que los usuarios pueden sobreponer a cualquier cosa que estén viendo. Tengo la visión que una página Web puede tomar una apariencia totalmente nueva dependiendo de las preferencias del usuario por algún tipo particular de máscara"

18. ¿Cuáles son los tres botones que se deben incluir con un cuadro de diálogo de control con fichas?

1. Crear una ficha para cada característica única (por ejemplo, una para seleccionar el color y otra para seleccionar texto, fondo, cuadrícula u otras características de fuente].

2. Colocar las fichas usadas con mayor frecuencia al frente y desplegarlas primero.
3. Considerar la inclusión de tres botones básicos en su diseño: Aceptar, Cancelar y Ayuda.

19. ¿Cuáles son las cuatro situaciones en que el color podría ser útil para el diseño de pantallas y de formularios para contestar en la Web?

- El uso apropiado de color en las pantallas desplegadas le permite contrastar el color de primer plano y el de fondo, resaltar los campos importantes en los formularios, destacar los errores, resaltar la entrada de código especial y poner atención a muchos otros atributos especiales.
- Se deben usar colores muy contrastantes para desplegar el color de primer plano y el de fondo para que los usuarios puedan comprender con rapidez lo que se presenta. El color de fondo afectará la percepción del color de primer plano. Por ejemplo, el verde oscuro podría parecer un color diferente si se quita de un fondo blanco y se pone en uno amarillo.
- Los menos legibles son rojo sobre verde y azul sobre rojo. Como se puede deducir de estas combinaciones de color de primer plano y de fondo, se deben usar colores brillantes para el primer plano, con colores menos luminosos para el fondo.
- Use el color para resaltar los campos importantes en las pantallas.

20. Mencione siete lineamientos del diseño para un formulario para contestar en la Web.

1. Proporcione instrucciones claras.
2. Demuestre una secuencia de entrada lógica para los formularios.
3. Use una variedad de cuadros de texto, botones de comando, menús desplegables, casillas de verificación y botones de opción.
4. Proporcione un cuadro de texto desplegable si no sabe con exactitud cuánto espacio necesitarán los usuarios para contestar una pregunta.

5. Prepare dos botones básicos en cada formulario que se contestará en la Web: Enviar y Limpiar contenido.

6. Si el formulario es largo y los usuarios se deben desplazar excesivamente, divida el formulario en varios formularios más sencillos en páginas separadas.

7. Cree una pantalla de retroalimentación que indique que se rechaza el envío de un

Formulario a menos que los campos obligatorios estén completados correctamente.