

Simbología y conceptos

La simbología en SUPER

Los desarrolladores de SUPER han tratado de aprovechar el uso de símbolos para representar hechos, figuras, acciones, permisos, cualidades, estados y cualquier otro aspecto que se pudiera representar de forma que, a la vez de utilizar un lenguaje internacional (la imagen), se realizara el aspecto estético de la aplicación sin perjudicar el rendimiento de la misma. No obstante, para no obstaculizar el buen entendimiento de los usuarios poco acostumbrados con la herramienta, la técnica del *tooltip* está presente por lo menos en aquellos iconos que pudieran dar lugar a confusiones. Basta con situar el cursor sobre ellos para que se describa el significado de los mismo.



SUPER ha evolucionado. El antiguo SUPER estaba desarrollado en una tecnología que databa del año 1993; el siglo pasado. Era hora de evolucionarlo a una tecnología moderna que le permitiera adecuarse a las necesidades actuales incluso de movilidad. Siendo así, SUPER ha sido elevado a la potencia “.net”



“Un proyecto es una joya”

Ibermática existe gracias a los proyectos; son el fundamento de su actividad. Por tanto, ilustrando el lema “Un proyecto es una joya”, el diamante, representante máximo en gemología, se erige como símbolo de SUPER.



“La vida es movimiento”

Todo lo vivo se mueve. Incluso el árbol más arraigado a la tierra, si no está seco, se mueve al ritmo del viento. SUPER está vivo. ¿Qué mejor forma de representarlo que dándole movimiento, dinamizándolo? Es por ello que utilizando la simbología para representar ese movimiento en SUPER, el símbolo de SUPER rota indefinidamente.

No sólo el movimiento está representado en el símbolo de la aplicación, otros símbolos utilizados para representar diferentes aspectos tienen también su movimiento.

¿Qué otros símbolos se utilizan?

A lo largo de todos los documentos “Guía” se explica detalladamente cada uno de los símbolos utilizados en cada una de las pantallas de la aplicación. Baste aquí explicar algunos de los más representativos.



Es un aviso. Situando el cursor sobre la imagen, que siempre aparece en movimiento, el Sistema explica el motivo de su aparición.

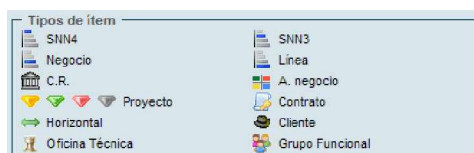


Sólo aparece en una pantalla, pero es la más importante de la aplicación. Como resulta obvio, indica el estado del proyecto.



Semáforo animado que representa, según el color que se ilumine, una situación específica en las pantallas de réplica y cierre de proyectos. Por supuesto, también se muestra una explicación escrita del significado del color que se ilumine en cada momento.

Cada unidad significativa en SUPER tiene su imagen asociada.



Un aspecto muy relevante en la potencia de SUPER, es la utilización de “Figuras” para permitir accesos a diferentes “sitios”. La flexibilidad es prácticamente ilimitada, permitiendo parametrizar los accesos de un solo usuario casi hasta el infinito.



¿Qué soy yo en SUPER?





Debido precisamente a la cantidad de figuras que un usuario puede tener en SUPER, ha sido necesario crear una pantalla en la que se informe al usuario que “papel” tiene dentro de la aplicación. Por supuesto, la información que se

ofrece está basada también en la simbología. Un ejemplo de ello es la imagen que se muestra a continuación.

Técnico especialista		Administrador	
Denominación de ítem		Figuras	
NUEVO SP4			
SUPERNODO4			
OTRO MAS			
SUPERNODO3			
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaa			
cccccccccccccc			
CONSULTORÍA E INTEGR. APLICACIONES			
DEPARTAMENTO DE SERVICIOS			
DIRECCION			
ESTRUCTURA CORPORATIVA			
I3B			
I3B			
IBERMÁTICA GESTIÓN			
INFRAESTRUCTURAS			
INFRAESTRUCTURAS			
LATINOAMERICA			

¿Y los cursores?

En SUPER los cursores representan qué acciones se pueden realizar según el entorno en el que se posicionan. Así:

-  Se permite una pulsación (clic)
-  Se permiten dos pulsaciones (doble clic)
-  Se permite una pulsación y arrastrar (drag & drop)
-  Se permiten dos pulsaciones o pulsación y arrastrar (doble clic o drag & drop)