

servir	Autoridad Nacional del Servicio Civil Gerencia General Oficina General de Administración y Finanzas	Código	ST-01-2014-SJTI
		Versión	01
	Sub Jefatura de Tecnología de la Información	Página	1 de 17

ESTÁNDAR

INTERFACES Y DISEÑO DE APLICACIONES WEB

ELABORADO POR:



Paul Santamaría Romero
Arquitecto en Tecnologías de
Información
(03/11/14)

REVISADO POR:



Robert Ramos Vargas
Especialista en Gestión de Proyectos
de Tecnologías de Información
(/ /)

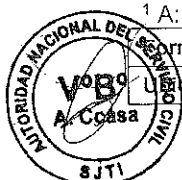
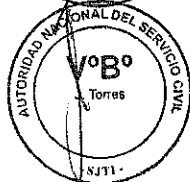
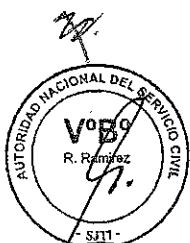
APROBADO POR:

Eduardo Roncal Avalos
Subjefe de Tecnologías de la
Información
(/ /)

servir	Estándar	Código	ST-01-2014-SJTI
	Interfaces y Diseño de Aplicaciones Web	Versión	01
		Página	2 de 17

CONTROL DE CAMBIOS Y EVOLUCIÓN DEL DOCUMENTO

Nro. de Cambio	Fecha de Cambio	Tipo ¹	Descripción del cambio	Modificado por



¹ A: Agregar; M: Modificar; E: Eliminar

Formato : Digital





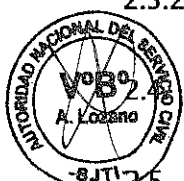
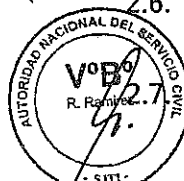
Ubicación : Sub Jefatura de TI

La impresión de este documento será una copia controlada.

Clasificación : Confidencial

Actualización: Agosto - 2014

CONTENIDO

	1. ESTÁNDARES DE INTERFACES Y DISEÑO	4
	2. ESPECIFICACIÓN DE PRINCIPIOS GENERALES DE LA INTERFAZ	4
	2.1. Directrices generales en cuanto a la interfaz	4
	2.2. Aspectos generales de interacción.....	4
	2.2.1. Acceso al sistema.....	4
	2.2.2. Pantalla principal	6
	2.2.3. Barra de encabezado.....	7
	3. Principios de composición y diseño de pantallas.....	8
	2.3.1. Formularios	8
	2.3.2. Ubicación de elementos en el Formulario.....	10
	2.4. Normas para los mensajes de error y mensajes.....	14
	2.5. Normas para la presentación de ayudas.....	15
	2.6. Convención en la creación del formulario	15
	2.7. Convenciones de Objetos	16



servir

Estándar
Interfaces y Diseño de Aplicaciones Web

Código	ST-01-2014-SJT
Versión	01
Página	4 de 17

ESTÁNDARES DE INTERFACES Y DISEÑO

En este apartado se especificarán los principios generales del interfaz y el mapa de navegación global del sistema, dejando para el documento de diseño la especificación de los interfaces concretos de cada pantalla del sistema.



ESPECIFICACIÓN DE PRINCIPIOS GENERALES DE LA INTERFAZ

En este apartado se especifican los estándares, directrices y elementos generales a tener en cuenta en la definición de la interfaz de usuario, tanto para la interfaz interactiva como para los informes y formularios impresos.



Se determinan los principios de diseño de la interfaz de usuario, contemplando:

- ✓ Directrices generales en cuanto a la interfaz y aspectos generales de interacción.
- ✓ Principios de composición de pantallas y criterios de ubicación de los distintos elementos dentro de cada formato.
- ✓ Normas para los mensajes de error y aviso, codificación, presentación y comportamientos.
- ✓ Normas para la presentación de ayudas.



También se indicarán criterios similares para la interfaz impresa:

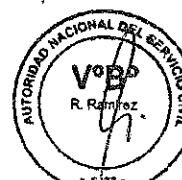
- ✓ Directrices generales.
- ✓ Principios de composición de informes y formularios.



Normas de elaboración, distribución y salvaguarda de la información

2.1. Directrices generales en cuanto a la interfaz

El sistema es un sistema web, el cual debe ser accedido por medio de un navegador web, por lo tanto se seguirán las siguientes pautas en el diseño de los formularios:



- ✓ Las interfaces deberán contener la información necesaria y suficiente para completar la transacción.
- ✓ La información adicional, o complementaria debe ser recuperada en forma diferida, a pedido del usuario.
- ✓ El diseño de las pantallas debe evitar tanto el scroll horizontal como vertical, para esto se puede valer de organizar la información en diferentes pasos o en diferentes tabs.
- ✓ Se utilizará AJAX en la medida de lo posible a fin de evitar refrescar la página completa.
- ✓ Para evitar cargas innecesarias, los eventos de interfaz de usuario que no requieran acceso al modelo, se deberán implementar como clases de negocio javascripts.



2.2. Aspectos generales de interacción

2.2.1. Acceso al sistema

- ✓ Conéctese a Internet/Intranet a la URL del sistema por intermedio de un navegador.
- ✓ Una vez conectado a la URL, aparecerá la siguiente pantalla:



Formato : Digital

Ubicación : Sub Jefatura de TI

La impresión de este documento será una copia controlada.

Clasificación : Confidencial

Actualización: Agosto - 2014

Bienvenido al sistema

Usuario

Contraseña

Recordarme en este equipo

WUSCV 00

Ingresar

Limpiar

[Cambiar o Recuperar Contraseña](#)

Figura 1

Esta pantalla le permitirá realizar las siguientes acciones:

- ✓ Ingresar un usuario: aquí se permite el ingreso de usuarios previamente definidos y autorizados. En la caja de texto correspondiente se puede ingresar un máximo de 20 caracteres.
- ✓ Ingresar la contraseña: Aquí se ingresa la contraseña correspondiente al usuario para entrar al sistema. En la caja de texto se permite ingresar un máximo de 20 caracteres y un mínimo de 6 caracteres.
- ✓ Hacer click en el botón: Ingresar.
- ✓ Hacer click en el botón: Limpiar.
- ✓ Opción de recordatorio de sesión en el equipo actual
- ✓ Opción para actualizar el CAPTCHA
- ✓ Opción para escuchar los valores del CAPTCHA

Luego de completar los datos correctamente el usuario ingresa al sistema. En el caso de que las credenciales no son correctas o ya se tenga una sesión iniciada en otro PC, el sistema alerta al usuario.

Asimismo poder cambiar o recuperar la contraseña de acuerdo al siguiente esquema:

Generar nueva contraseña

- * Generar nueva contraseña
- Recuperar contraseña actual
- Establecer contraseña


Dirección de correo electrónico

someone@example.com

Siguiente

Figura 2

Recuperar contraseña actual

	Estándar	Código	ST-01-2014-SJTI
	Interfaces y Diseño de Aplicaciones Web	Versión	01
		Página	6 de 17

- Generar nueva contraseña
- Recuperar contraseña actual
- Establecer contraseña

Dirección de correo electrónico: someone@example.com

Siguiente

Figura 3

Establecer contraseña

- Generar nueva contraseña
- Recuperar contraseña actual
- Establecer contraseña

Escribir contraseña

Confirmar contraseña

Dirección de correo electrónico: someone@example.com

Siguiente

Figura 4

2.2.2. Pantalla principal

En esta sección, se explicará la pantalla principal del sistema, su representación, estructura y componentes.

La pantalla principal del sistema se muestra de la siguiente manera:

<<IMAGEN PRINCIPAL>>

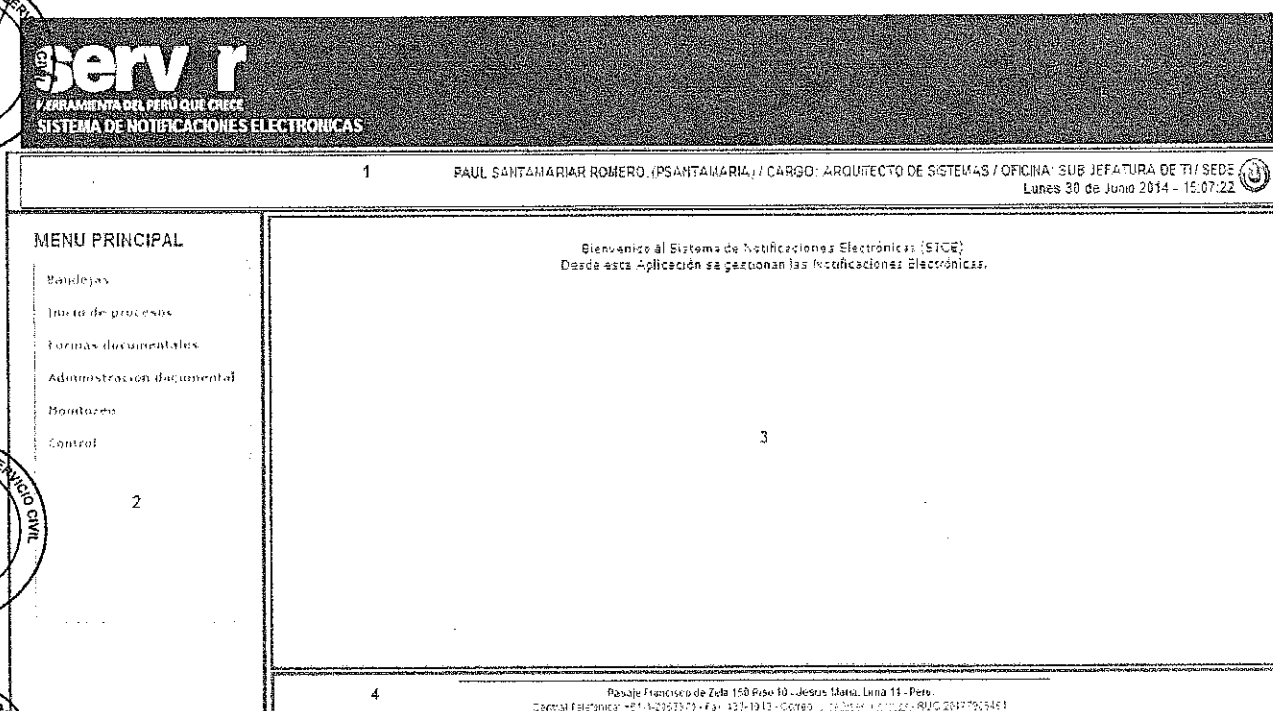


Figura 5

Formato : Digital	La impresión de este documento será una copia controlada.	Clasificación : Confidencial
Ubicación : Sub Jefatura de TI		Actualización: Agosto - 2014



servir	Estándar	Código	ST-01-2014-SJTI
	Interfaces y Diseño de Aplicaciones Web	Versión	01
		Página	7 de 17

La pantalla principal debe estar dividida en tres partes:

1. Barra de encabezado.
2. Menú.
3. Pantalla o ventana de trabajo.

El componente que se indica con el número 1, representa la **barra de encabezado** (Header).

El componente que se indica con el número 2, representa el **menú**.

El componente que se indica con el número 3, representa la **pantalla o ventana de trabajo**.

(Splash)

Cada uno de los componentes de la pantalla principal será explicado en el capítulo actual, en las siguientes secciones: “**Barra de encabezado**”, “**Menú**” y “**Pantalla de trabajo**” respectivamente.

El diseño web debe ser adaptable o adaptativo, conocido por las siglas RWD (del inglés, Responsive Web Design) de tal manera que se pueda adaptar la apariencia de las páginas web al dispositivo que se esté utilizando.

2.2.3. Barra de encabezado

La barra de encabezado (Header) se indica con el número 1, en la pantalla principal del sistema.

PAUL SANTAMARIA ROMERO. (PSANTAMARIA) / CARGO: ARQUITECTO DE SISTEMAS / OFICINA: SUB JEFAURA DE TI / SEDE
Lunes 30 de Junio 2014 - 15:07:22

Figura 6

A la derecha se pueden observar varias anotaciones que se explican a continuación.

- ✓ Usuario: Representa al usuario que está conectado en el sistema. *En el ejemplo el PAUL SANTAMARIA ROMERO (psantamaria).*
- ✓ Cargo: Indica el perfil del usuario en el sistema. *En el ejemplo el usuario tiene el perfil: ARQUITECTO DE SISTEMAS.*
- ✓ Área de trabajo: indicará el área de trabajo u Oficina del usuario. *En el ejemplo el usuario tiene como área de trabajo: Sub Jefatura de TI.*
- ✓ Fecha: indicará la fecha actual de ingreso al sistema.
- ✓ Menú: Permite ocultar o mostrar el menú. Haciendo click en el “Menú” o presionando la tecla (F2), el mismo se ocultará o se mostrará. Este es el componente que se indica con el número 2 en la pantalla principal.
- ✓ Salir del sistema: Permite salir de la aplicación a la pantalla de ingreso al sistema.



Formato : Digital	La impresión de este documento será una copia controlada.	Clasificación : Confidencial
Ubicación : Sub Jefatura de TI		Actualización: Agosto - 2014



Servir

Estándar	Código	ST-01-2014-SJTI
Interfaces y Diseño de Aplicaciones Web	Versión	01
	Página	8 de 17



Menú

El menú que se indica con el número 2 en la pantalla principal del sistema, se representa de la siguiente manera:

S bandejas
Inicio de procesos
Formas documentales
Administración documental
Monitoreo
Control

Figura 7

En la imagen anterior se muestran las carpetas que son componentes del menú del sistema. Dentro de las carpetas existen otras carpetas y/o funcionalidades, que son los ítems del menú. Las carpetas o funcionalidades que puede ver un usuario dependen de los permisos que tengan asociados a su perfil. El caso de los procesos es particular ya que además de lo anterior, para poder ver dentro del menú, por ejemplo la carpeta llamada **Formas documentales**, el usuario debe pertenecer al menos a un grupo de la primera tarea de un proceso.

Cabecera

La cabecera de los aplicativos debe contener el logo y/o el nombre completo del aplicativo. El uso de fotos u otros elementos ilustrativos es condicional.

Pie de Página

El pie de página estándar deberá contener la siguiente información:

Aplicativo administrado por [OFICINA]
Pasaje Francisco de Zela 150 piso 10, Jesús María, Lima, Perú
Teléfono: 2063370 anexo [ANEXO] Correo: [CORREO]@servir.gob.pe

Para el término [OFICINA], se debe remplazar el valor indicado por el nombre de la Gerencia u Oficina responsable o usuaria del sistema. Para el término [ANEXO], se debe remplazar el valor indicado por el anexo del empleado responsable del aplicativo. Para el término [CORREO], se debe remplazar el valor indicado por el correo del empleado responsable del aplicativo o el correo destinado para esa aplicación.

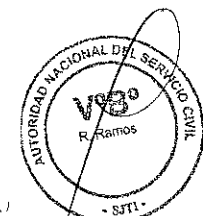
NOTA: La aprobación final de todo diseño presentado para las aplicaciones web de SERVIR es responsabilidad y competencia exclusiva de la Presidencia Ejecutiva en coordinación con los profesionales de Imagen Institucional.

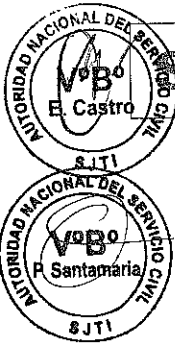
2.3. Principios de composición y diseño de pantallas

Una tarea se compone de pasos, que conforman las diferentes etapas necesarias para completar una tarea. Las pantallas de cada paso está compuesta por una serie de formularios forma vertical, los cuales se pueden agrupar en tabs.

2.3.1. Formularios

Formato : Digital	La impresión de este documento será una copia controlada.	Clasificación : Confidencial
Ubicación : Sub Jefatura de TI		Actualización: Agosto - 2014





servir

Estándar	Código	ST-01-2014-SJTI
Interfaces y Diseño de Aplicaciones Web	Versión	01
	Página	9 de 17

Un formulario es una agrupación de atributos que representan un objeto de negocio. Los formularios son reutilizados en las diferentes pantallas del sistema que deban presentar la misma información al usuario. Tanto los formularios como sus atributos poseen propiedades que permiten cambiar su aspecto dependiendo del contexto en el cual se están presentando.

Los formularios permiten interactuar con el modelo, o servicios externos a través de eventos asociados a los diferentes componentes del formulario.

Ejemplo 1

DATOS PRINCIPALES

Instancia: No. de expediente: 00008/2014

Especialidad: Operador

Fecha de ingreso: 21/03/2014 13:04:31

Motivo de ingreso: Procedencia: Archivo

Tipo de proceso: Operador Materia: Pago de beneficios sociales

Sumilla:

Figura 8

Ejemplo 2

Título de la tarea

Tarea: Seleccionar Tipo

Form. tarea | Reservado para

Tabs

Título del formulario

Etiquetas de Formulario

Tipos de Documento:

No. Expediente:

Sumilla:

DATOS 1

DATOS 2

Comprobar Partes:

Documentos:

Botonera de Acciones

Guardar Cancelar

Figura 9

Formato : Digital	La impresión de este documento será una copia controlada.	Clasificación : Confidencial
Ubicación : Sub Jefatura de TI		Actualización: Agosto - 2014



servir

Estándar	Código	ST-01-2014-SJT
Interfaces y Diseño de Aplicaciones Web	Versión	01
	Página	10 de 17

2.3.2. Ubicación de elementos en el Formulario

• Campos del formulario

Etiquetas de campos de 50 caracteres. Para los valores se aceptan hasta 255 caracteres en campos simples.

Cuentan con propiedades como:

- ✓ Requerido
- ✓ Solo lectura
- ✓ No editable

Es posible accederlos por javascript para su manipulación.

Input

Utilizado para el ingreso general de datos. Es posible colocarlo en grilla.

Admite valores de tipo texto (String), numéricos o fecha.

Creado entre:

Finalizado entre:

Alerta entre:

Atraso entre:

Usuario creador:

< Mar > < 2014 >									
1									
2	3	4	5	6	7	8			
9	10	11	12	13	14	15			
16	17	18	19	20	21	22			
23	24	25	26	27	28	29			
30	31								

Figura 10

Permite además la verificación de expresiones regulares y la asignación automática de un valor a partir de fórmulas.

Es posible seleccionar su valor a partir de una lista de elementos (Instancias de Entidad).

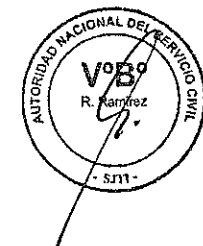
Las características generales para etiquetas de formulario y tabs.


Características	Etiqueta	Combobox
Ubicación	derecha	Izquierda
Tipo de letra	Arial	Arial
Tamaño	10 px	10 px

Título de la tarea

Características	Etiqueta
Ubicación	Izquierda
Tipo de letra	Arial
Tamaño	12 px

Formato : Digital	La impresión de este documento será una copia controlada.	Clasificación : Confidencial
Ubicación : Sub Jefatura de TI		Actualización: Agosto - 2014



	Estándar	Código	ST-01-2014-SJTI
	Interfaces y Diseño de Aplicaciones Web	Versión	01
		Página	11 de 17

Título de la Formulario

Características	Etiqueta
Ubicación	Izquierda
Tipo de letra	Arial
Tamaño	12 px

• Combobox

Selección de valor entre opciones predefinidas.

Es posible colocarlo en grilla.

El texto debe verse claramente, con opción de ampliación.

Accion: REGISTRADO ▼

- RECEPCIONADO
- DERIVADO
- ARCHIVADO
- NOTIFICADO

Figura 11

• Textarea

Ingreso de datos multilínea. Sin restricción en tamaño.

Sumilla:

SUMILLA

Figura 12

Características	Etiqueta	Combobox
Ubicación	derecha	Izquierda
Tipo de letra	Arial	Arial
Tamaño	10 px	10 px

• Listbox

Combobox de selección múltiple.

☐ red
☐ blue
☒ yellow
☐ orange
☐ white

Figura 13

Formato : Digital	La impresión de este documento será una copia controlada.	Clasificación : Confidencial
Ubicación : Sub Jefatura de TI		Actualización: Agosto - 2014



servir

- **Checkbox**

Cambia entre estados seleccionado / no seleccionado. Es posible colocarlo en grilla.

- ☐ Silverlight
- ☐ .Net
- ☐ Asp.Net
- ☐ MVC
- ☐ Java

Figura 14

- **RadioButton**

Utilizado para seleccionar un solo registro.

- ☐ Pase dentro del área
- ☐ Pase directo
- ☐ Pase a nodo de distribución
- ☐ Elevar a superior
- ☐ Pase a grupo de trabajo
- ☒ Pase para firma
- ☐ Poner en espera
- ☐ Pase a organismo externo
- ☐ Pase a archivo
- ☐ Cancelar expediente
- ☐ Devolver expediente

Próximo paso: *

Figura 15

- **Password**

Ingreso de datos sensibles. Es posible colocarlo en grilla.

Contraseña:

Figura 16

- **Label**

Utilizado para colocar etiquetas sin campo, admitiendo formato. Es posible colocarlo en grilla.

Grupos de Usuario

Figura 17

- **Button**

Campo para disparar clases de negocio. Es posible colocarlo en grilla.



servir

Estándar	Código	ST-01-2014-SJT
Interfaces y Diseño de Aplicaciones Web	Versión	01
	Página	13 de 17

Guardar

Cancelar

Figura 18

- Title

Campo para etiquetas con formato de título.

⌘ DATOS DE VALIDACIÓN 1

Figura 19

- Fileinput

Campo para subida y descarga de archivos. Permite también firma electrónica del archivo, y definición de permisos de acceso. Es posible colocarlo en grilla.

- Hiddeninput

Campo input oculto. Es posible colocarlo en grilla.

- Image

Campo para visualización de imágenes.

- Grid

Campo para ver otros campos en formato tabla.

Admite el ingreso de datos directamente sobre la tabla, o a partir de un modal en el que se ingresan datos para cada fila.

Countries				
ISO	Name	Printable Name	ISO3	Number Code
AM	Armenia	Armenia	ARM	51
AN	Netherlands Antilles	Netherlands Antilles	ANT	530
AO	Angola	Angola	AGO	24
AQ	Antarctica	Antarctica	ART	0
AR	Argentina	Argentina	ARG	32
AS	American Samoa	American Samoa	ASM	16
AT	Austria	Austria	AUT	40
AU	Australia	Australia	AUS	36
AW	Aruba	Aruba	ABW	533

15 Page 1 of 16 Displaying 1 to 15 of 239 items

Figura 20

Los registros deberán estar diferenciados por colores con diferente tonalidad entre los pares e impares.

Puede ser paginada y permite tanto alterar el orden de las filas, como especificar la cantidad máxima de registros.

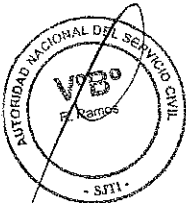
Formato : Digital

Ubicación : Sub Jefatura de TI

La impresión de este documento será una copia controlada.

Clasificación : Confidencial

Actualización: Agosto - 2014





servir

Estándar	Código	ST-01-2014-SJTI
Interfaces y Diseño de Aplicaciones Web	Versión	01
	Página	14 de 17



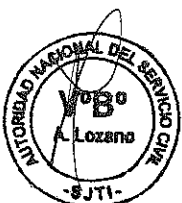
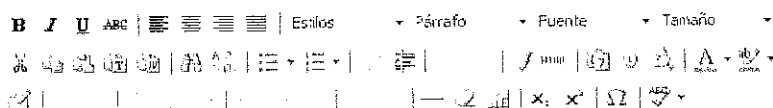
Es posible también mostrar el resultado de una consulta, en cuyo caso la tabla será de solo lectura.

- **Link**

Campo para redireccionar a otra url. Es posible colocarlo en grilla.

- **Editor**

Campo para ingreso de texto multilínea con formato.



Ruta: p

Figura 21

2.4. Normas para los mensajes de error y mensajes

La plataforma brinda los mecanismos necesarios para presentar al usuario mensajes de error y aviso en forma estandarizada. Al desplegarse la información de un error o aviso, el sistema bloquea la pantalla y presenta el mensaje, hasta que el usuario cierre la notificación.

- ✓ Un error deberá incluir un código del error y un mensaje que permitirá al usuario identificar y solucionar la condición de error, o reportarlo a un administrador.
- ✓ Para desplegar mensajes de aviso se deberá utilizar la API de programación java/javascript que brinda las herramientas necesarias. Un aviso deberá comenzar con mayúscula y deberá terminar con punto, con lenguaje claro.
- ✓ Para validar los datos, es necesario indicar claramente la ubicación del dato faltante y un mensaje o descripción de lo que le falta ingresar.



Formato : Digital	La impresión de este documento será una copia controlada.	Clasificación : Confidencial
Ubicación : Sub Jefatura de TI		Actualización: Agosto - 2014



servir	Estándar	Código	ST-01-2014-SJTI
	Interfaces y Diseño de Aplicaciones Web	Versión	01
		Página	15 de 17

DATOS PRINCIPALES

Instancia: No. de expediente: 00008/2014

Especialidad: *

Fecha de ingreso: 21/03/2014 13:04:31

Motivo de ingreso: Procedencia: Archivo *

Tipo de proceso: Operador Materia: Pago de beneficios sociales *

Sumilla:

SLIMULA

Se ha generado el documento SLIMULA.

Se ha generado el documento SLIMULA.

Figura 22

2.5. Normas para la presentación de ayudas

Todos los campos deberán contener, además de su etiqueta, un tooltip con información complementaria del campo.

Toda pantalla de tarea, posee un botón para el despliegue de documentos de ayuda específica a la actividad que se encuentra realizando el usuario, esto incluye documentos de proceso, tarea y formulario, cada uno de estos elementos deberá tener un documento adjunto con la ayuda de usuario para llevar adelante la actividad esperada.

Existirá una base de ayuda codificado por módulos/formularios, de tal manera que se pueda dar un mantenimiento flexible a la ayuda cuando se realice una modificación al aplicativo.

2.6. Convención en la creación del formulario

El presente capítulo define cómo se deben nombrar y organizar sus elementos para poder brindar una forma más fácil y ágil para el mantenimiento de la aplicación.

Generales

Títulos

Todos los títulos serán escritos con la primera letra en mayúscula y las demás en minúscula, salvo en los casos de siglas y acrónimos que serán todas mayúsculas, y nombres propios (de personas o productos) en donde sólo la primera letra será mayúscula.

Abreviaciones

Cuando se tengan que abreviar palabras, se tomarán las tres primeras consonantes de la misma.

Formato : Digital	La impresión de este documento será una copia controlada.	Clasificación : Confidencial
Ubicación : Sub Jefatura de TI		Actualización: Agosto - 2014



servir

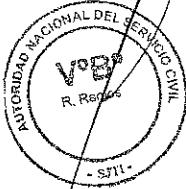
Estándar	Código	ST-01-2014-SJTI
Interfaces y Diseño de Aplicaciones Web	Versión	01
	Página	16 de 17



En caso de tener que crear una abreviación de un conjunto de palabras, se tomarán las primeras letras de las mismas, aun cuando alguna de estas sea vocal, no importando la cantidad de palabras a abreviar.

En caso de colisión de abreviaciones, se agregarán consonantes a la abreviación, hasta que no se tenga más colisión. Si no es posible agregar más consonantes, se proseguirá con el agregado de vocales.

Palabra/s a abreviar	Abreviatura
CLIENTE	CLN
CAMBIO	CMB
SITUACION_CREDITO	SC



Formularios

Los datos asociados a un proceso, entidad, o de una fuente de datos externa se pueden visualizar y modificar mediante los formularios. El nombre del formulario expresa el significado de la agrupación de los datos que contiene (es un adjetivo del objeto de negocio).

Un formulario agrupará solamente datos de un objeto de negocio. La excepción se da cuando se deben mostrar datos de distintos objetos en forma adyacente en la pantalla.

Nombre de formulario

En caso que se esté construyendo un formulario para el mantenimiento de una entidad, se le asignará un nombre compuesto por el nombre de la entidad, un nombre funcional de la agrupación seguido de la abreviación de mantenimiento, separados estos tres datos por un guion bajo: ENTIDAD_NOMBREAGRUPACION_MNT

ej: CLIENTE_VINCULOS_MNT.

En el caso que se esté construyendo un formulario de proceso, se cambiará el sufijo MNT por PRC.

Entidad	Significado funcional	Nombre
Cliente	Vínculos	CLIENTE_VINCULOS_MNT
Cliente	Dirección de contacto	CLIENTE_CONTACTO_DIRECCION_MNT
Cliente	Email de notificación	CLIENTE_EMAIL_NOTIFICACION_PRC

2.7. Convenciones de Objetos

Las páginas deben estar en formato xhtml. Ejemplo DatosPersona.xhtml.

2.7.1. Declaración de Objetos

La declaración de los objetos debe contener en la propiedad "ID" con las tres primeras letras del objeto en minúscula + el nombre con las primeras letras en mayúscula.

<Nomenclatura><NombreDelObjeto>

Ejemplo: txtNombrePersona



Formato : Digital

Ubicación : Sub Jefatura de TI

La impresión de este documento será una copia controlada.

Clasificación : Confidencial

Actualización: Agosto - 2014



servir

Estándar	Código	ST-01-2014-SJTI
Interfaces y Diseño de Aplicaciones Web	Versión	01
	Página	17 de 17



Objeto	Nomenclatura
DropDownList	Ddl
TextBox	Txt
Label	Lbl
Button	Btn
CheckBox	Chk
RadioButton	Rbt
LinkLabel	Lnk
GroupBox	Grp
PictureBox	Ptb
DataGrid	Dtg
ListBox	Lst
Image	Img

2.7.2. Nomenclatura de etiquetas

Considerar la siguiente nomenclatura al momento de declarar las etiquetas.

<Prefijo><NombreDeEtiqueta>

Ejemplo: txtNombrePersona

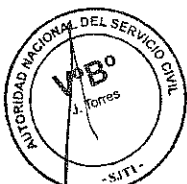


Control o Etiqueta	Prejifo	Ejemplo
Label	Lbl	lblTitulo
Check box	chk	chkClase
Combo box (Drop- Down Menu)	cbo	cboMes
Command button (Push button)	cmd	cmdSalir
Image	img	imgIcon
Option buton (Radio button)	rbt	rbtFrench
Text box	txt	txtGettext

2.7.3. Nomenclatura de Controles

Para identificar el tipo de control HTML que se está utilizando se les asociará un prefijo de acuerdo a la siguiente tabla

Prefijo	Tipo de Control
txt	Textbox
opt	Radiobutton
chk	Checkbox
cmb	Combobox
txa	Textarea
hid	Hidden
img	Imagen
div	Identificador HTML
frm	Form
fra	Frame



Formato : Digital	La impresión de este documento será una copia controlada.	Clasificación : Confidencial
Ubicación : Sub Jefatura de TI		Actualización: Agosto - 2014

