

Universidad
de
Talca

Guía Básica de Diseño de Interfaz de Usuario

Creadores : Jose Luis Del Solar
Pablo Pareja
Curso: Taller de desarrollo de Software
Area: Diseño de Interfaz
Fecha: 25/04/2009

Indice

Tema	pagina
Introducción	3
Definición del formato de la pagina	4
Encabezados de página	4
Navegación mundial	5
Pestañas	5
Busqueda	6
Banners	6
Columnas de exploración	7
Izquierda o derecha columnas de exploración para la navegación?	7
Elementos estándares (estereotipos)	8
Cuadros de alerta de primer nivel	8
Cuadros de alerta de segundo nivel	8
Cuadros de alerta de tercer nivel	9
Menús (deben ir en la cabeceras de todas las paginas)	10
Grid, grilla de datos o rejillas	11
Formularios	13
Buttons radio	13
Checkboxes	14
Sliders	14
Flechas de control	15
Cuadros de texto	16
Combos	16
Botón	17
Esquema de formulario	17
Evitar incomodidad	17
Orden	17
Anexos	18
Referencias	18

Introducción

El diseño de las interfaces de usuario es un área vasta y a menudo mal comprendida del diseño de aplicaciones. Muchas veces, en el desarrollo de aplicaciones, se utiliza una gran cantidad de tiempo en el diseño de los datos y el esqueleto de la aplicación, pero se usa muy poco tiempo en el diseño de las interfaces.

Construimos formularios y ponemos controles en ellos, sin preocuparnos por los objetivos del usuario. Construimos sistemas de menús sin preguntarnos sobre dónde deberían estar las opciones para ser más útiles. Los formularios tienden a estar recargados a medida que tratamos de comprimir en ellos hasta el último detalle de la información.

El objetivo de esta sesión es introducir algunos conceptos fundamentales para el diseño de las interfaces de usuario.

Para los prototipos en esta etapa de desarrollo no se crearan metáforas ni se decidirán colores, ni nada relacionado con la estética, por lo que para la realización del prototipo debe utilizarse los elementos estándar de la aplicación elegida (.NET), ya que esta tecnología utiliza los formularios en HTML los botones o cuadros de texto serán definidos por “look and feel” dejando al sistema operativo encargado de la estética.

En el siguiente documento se presentaran 4 tópicos principales: menús, cuadros de dialogo, elementos de formulario o controles (checkboxes, sliders, buttons radio, flechas de control, cuadros de texto, etc.) y botones, ademas se definirán elementos estereotipos tales como: cuadros de alerta, cuadros de manejo de archivos, etc.. La siguiente no es una guía de estilo solo una introducción a la forma de exponer la información y poder hacerla más usable al usuario.

1.- Definición del formato de la página.

Estructura y Diseño del Sitio

Los "sitios" WEB son abstracciones completas que no existen, salvo en nuestras cabezas. Cuando identificamos un sitio como tal, realmente lo que estamos describiendo es una colección de páginas individuales que comparten un mismo aspecto gráfico y de navegación. Lo que crea la ilusión de continuidad a través de un coherente "sitio" es el diseño de las páginas que comparten características. Páginas html individuales y la forma en que se diseñan y son vinculadas unidades de sitios web, y todo lo que caracteriza la estructura del sitio debe aparecer en la página de plantillas.

Como la web ha madurado en el último decenio, la estructura de las páginas web en el texto impulsado por sitios de información se ha vuelto más uniforme y predecible. Aunque no todas las páginas web comparten la disposición exacta y características que se describen aquí, la mayoría de las páginas web incorporan algunos o todos estos componentes básicos, en la página que se han convertido en lugares familiares para los usuarios de Internet (Figura 1).

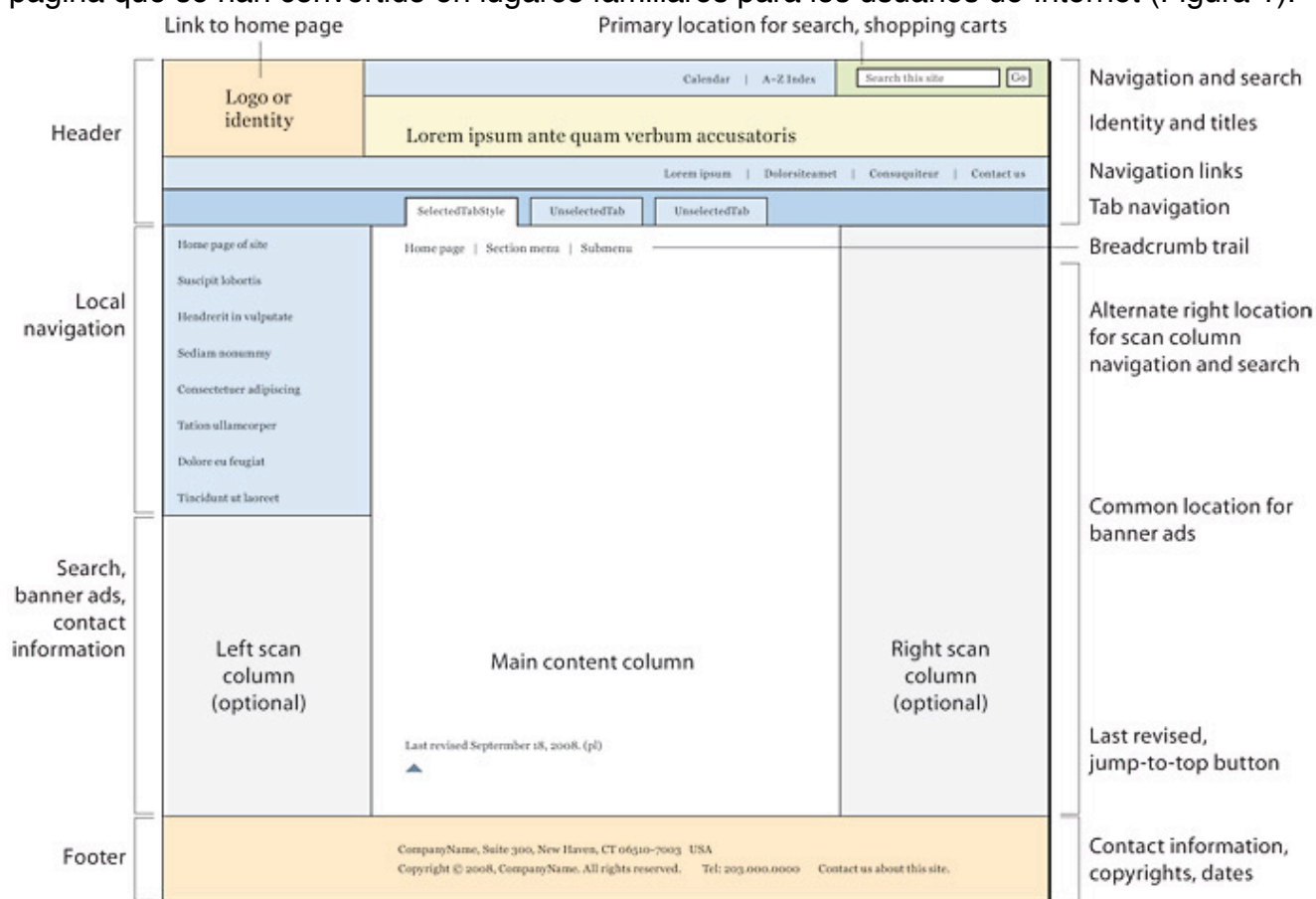


Figura 1 - Un diseño de página canónico y de los principales elementos de la página.

1.1.- Encabezados de página:

Encabezados de página son como versiones en miniatura de la página de inicio que se sientan encima de cada página y hacen muchas de las cosas que las páginas han de hacer, pero en un espacio limitado. Las cabeceras deben proporcionar identidad. La ubicación exacta y la disposición de los componentes varían de un sitio a otro, pero el patrón de diseño se ha convertido en bastante coherente.

Cabeceras son los componentes más visibles de la identidad del sitio. Lo que parece real es real: una colección de páginas que comparten los encabezados se percibe como un "centro" de las páginas, incluso si proceden de fuentes muy diversas técnicas en nuestro proyecto .Net.

La colocación del logotipo de la organización o un sitio en la esquina superior izquierda de la página y la vinculación de ese logo a la página es un método muy utilizado y una convención que se debe adoptar. Si no está utilizando un logotipo o gráfico en su cabecera, por lo menos poner un "hogar", situado en la esquina superior izquierda de la página, donde el 99 por ciento de los usuarios esperan encontrar.

1.2.- Navegación mundial:

Cabeceras son la localización más frecuente de los enlaces de navegación global que abarcan el sitio. El arreglo ideal es usar una lista de enlaces html, con estilo css para extender horizontalmente a través de una sección de la cabecera. Esto le da:

A.- Usabilidad: global donde los usuarios esperan para ver la mayoría de ellos

B.- Semántica lógica: la recopilación de enlaces debe marcarse como una lista, porque, se trata de una lista

C.- Accesibilidad: el formato de lista de enlaces aparece temprano en el listado de código, cuando tenga que ser

D.- Búsqueda de visibilidad: una colección de sus palabras clave principales de navegación, vinculada y en la parte superior del listado de código, es ideal para la optimización del motor de búsqueda

1.3.- Pestañas:

Estas son muy utilizadas, de fácil comprensión y de convención mundial para la navegación. La mejor manera de aplicar las pestañas es a través de estilo común, html con una lista css tratamiento más elaborado para formar la "ficha" gráfica alrededor de cada enlace.

seleccione la ficha debe ser gráficamente inequívoca, y el resto de pestañas debe ser claramente detrás de la pestaña seleccionada. Este tipo de "usted está aquí" marcador es esencial en la orientación de los usuarios en el sitio. Las pestañas también se puede utilizar para aplicar una de dos niveles de navegación régimen, en el que una secundaria lista de enlaces horizontales aparece bajo la pestaña seleccionada, una vez más como una simple lista con estilo css en html, para que las cosas sean semántica, accesibles y visibles (fig. 2).

Possible header components (individual designs rarely use them all)



Variations on the basic header themes

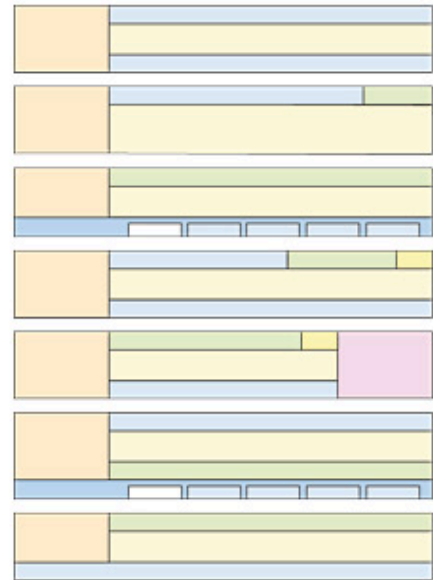


Figura 2 - La forma canónica de los encabezados de página está dominada por bandas horizontales de enlaces y herramientas, una o varias de identidad gráfica, y, en muchos sitios, la publicidad. El reparto de personajes es bastante coherente, pero la forma exacta de las cabeceras puede variar un poco.

1.4.- Búsqueda:

Todos los sitios con más de algunas decenas de páginas deben ofrecer locales de búsqueda del sitio. La zona superior derecha de la cabecera es una localización popular para los cuadros de búsqueda, sino un cuadro de búsqueda de cabecera debe ser necesariamente fácil de encajar en esta área relativamente pequeña (Fig. 4). Si necesita más espacio de pantalla para los controles y ofrecer más opciones a la búsqueda del usuario, puede considerarse la localización de la búsqueda en las columnas de la izquierda o la derecha las de la página. Cabe hacer referencia que esta es una búsqueda rápida ya que se requerirá de una página específica para hacer búsquedas más específicas.

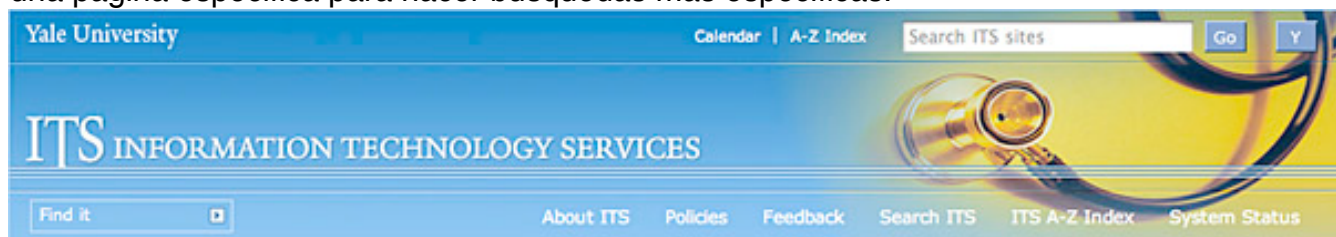


Figura 4 - Una cabecera basada en el cuadro de búsqueda.

1.5.- Banners

Los sitios a menudo usan una gran área reservada por encima de otros componentes para los banners de publicidad, la investigación muestra que los usuarios comúnmente esperan ver los anuncios de banner en esta área de la página. Esta convención tiene importantes consecuencias, incluso si el sitio no utiliza los anuncios de "banner", a causa del fenómeno ampliamente observado de la "ceguera de banners". Lectores comúnmente ignoran las zonas de la pantalla que suelen contener publicidad, sobre todo si el contenido gráfico se parece a un banner. Asegúrese de que su página y otras cabeceras de los gráficos no utilizan

fuertemente los gráficos, o sus lectores pueden ignorar elementos importantes de su interfaz de usuario.

1.6.- Columnas de exploración.

Subdividir el campo en las páginas, regiones funcionales es una característica fundamental del diseño gráfico moderno. Temprano en la web de la historia, los diseñadores comenzaron a usar las columnas en el borde de la página para organizar los enlaces de navegación y otros elementos de la página, por mucho que las columnas de exploración se han utilizado en publicaciones impresas durante un siglo o más. La investigación de la WEB sobre las expectativas de los usuarios es ahora compatible con la práctica común de la localización de enlaces de navegación, especialmente la sección de navegación en la columna de la izquierda.

Las columnas también son útiles como lugares de cuadros de búsqueda WEB, dirección postal e información de contacto, y otras más pequeñas pero necesario elementos de la página. La investigación muestra que a la izquierda bajo la columna de exploración es el segundo lugar que la mayoría de los usuarios buscar funciones de búsqueda, después de la cabecera (Fig. 5).

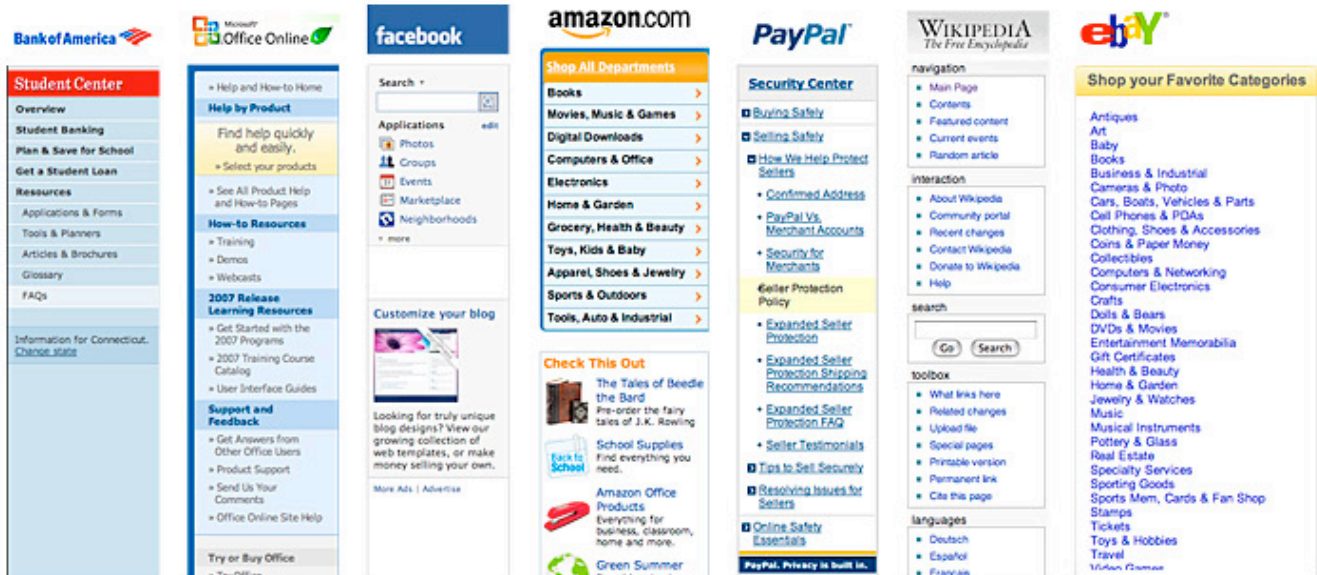


Figura 5 - Más allá de las variaciones superficiales, estilo visual la exploración de columna se han convertido en diseños muy coherente en las principales ventas de contenido y sitios web.

1.7.- Izquierda o derecha columnas de exploración para la navegación?

Amplio seguimiento de los ojos del usuario y la investigación dicen que en realidad no importa si usted usa la izquierda o la derecha para la exploración de columnas. Los usuarios parecen intercalar muy bien en ambos sentidos, siempre que sean coherentes sobre el lugar donde poner las cosas. Estamos a favor de la columna de la izquierda de navegación, simplemente porque esa es la práctica más común.

A.- Dirección de correo electrónico de contacto:

Básico, "mundo real" información acerca de la empresa, dueña del sitio, donde la empresa, y cómo ponerse en contacto con la empresa a menudo es difícil de encontrar en otros sitios bien diseñados. Si usted vende un producto o servicio, no desea esconderse de sus clientes.

Debe mostrarse su información de contacto en un lugar prominente, como la columna de exploración, en cada página.

B.- La publicidad y la exploración de las columnas:

Nuestro consejo acerca de los anuncios de la exploración de la columna es el mismo que con los anuncios de cabecera (arriba): ¡cuidado! A menudo, los usuarios hacen caso omiso de los contenidos que se parecen a la publicidad cuando lo ven en una columna de exploración.

C.- El área de contenido:

El contenido de la Web es tan multifacético que algunas normas generales de aplicación, pero las siguientes prácticas comunes que las áreas de contenido más fácil de usar.

D.- Títulos de páginas. No enterrar la cabeza. Cada página necesita un nombre visible en la parte superior.

E.- Breadcrumb navegación. La parte superior del área de contenido es el más común para la ubicación de la ruta de navegación.

F.- Saltar a vínculos superiores. Saltar enlaces son una buena mejora a largo páginas. Estos vínculos no deben ser-sólo elaborar un vínculo superior de la página lo hará, pero una pequeña flecha arriba icono ofrece buenas refuerzo.

G.- Otros: se debe mostrar una fecha de última actualización en la parte inferior del área de contenido (Figura 6).

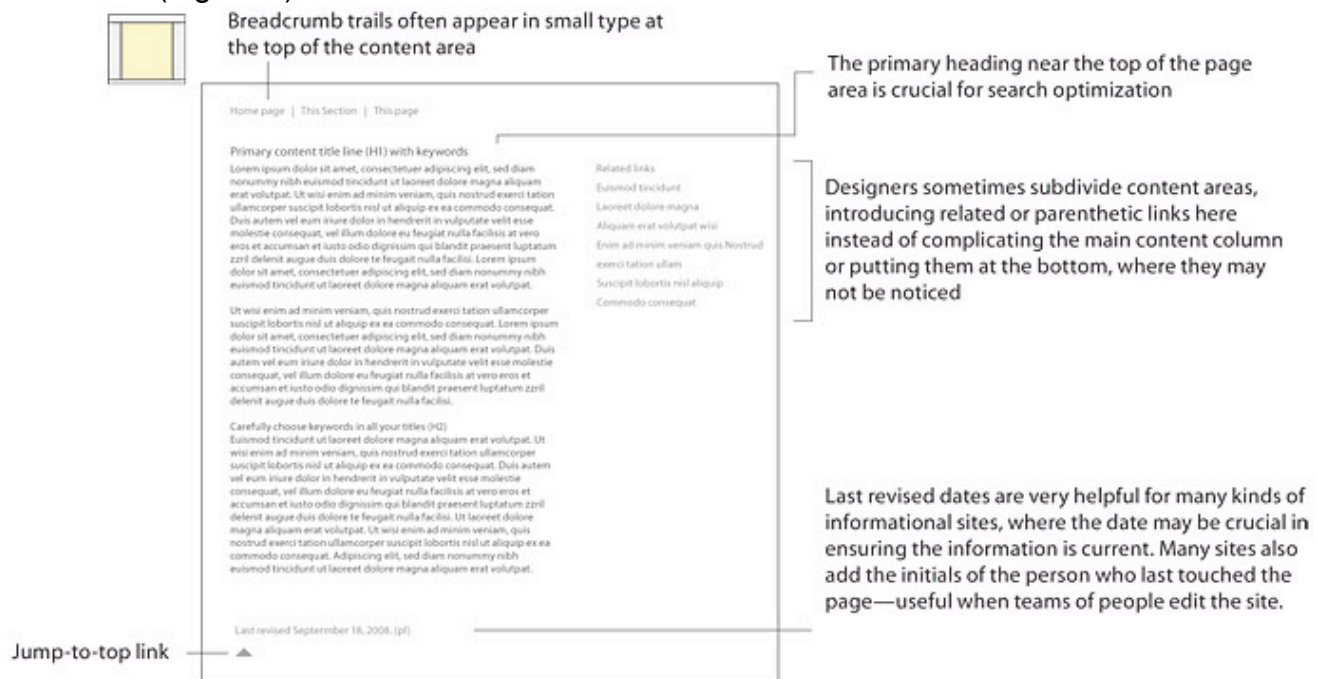


Figura 6 - Típico contenido zona componentes.

2.- Elementos estándares (estereotipos):

2.1.- Cuadros de alerta de primer nivel:

Estos cuadros son en su estética definidos por el sistema operativo, sin embargo, se debe darles formato, lo que se debe definir ahora es el orden en que se presentan los elementos, ya sea texto, botones, etc. Existen 3 clases según su nivel de manejo de información.

Cuadro de alerta de primer nivel (nota de alerta):

Por lo general este cuadro de alerta solo tiene un botón “ok” en este caso el usuario solo puede responder a la información de una manera, se utiliza para transmitir información que sea útil al usuario, pero que no presenta ninguna amenaza con una pérdida de información. Este está estructurado de la siguiente manera, una pequeña metáfora (foto) que simboliza el nivel de peligrosidad, texto explicando la alerta y el botón en la esquina inferior derecha, la metáfora será definida con posterioridad. Figura 7.



Figura 7.

2.2.- Cuadro de alerta de segundo nivel (alerta de cuidado):

El cuadro de alerta de segundo nivel o alerta de cuidado o precaución, se trata de una alerta más severa. Este cuadro trata de advertir al usuario de una “posible” acción de peligro, esta información proporciona una red de seguridad para el usuario.

La distribución de este cuadro de alerta es igual al de primer nivel con la diferencia que este ofrece al usuario la opción de “cancelar” para cancelar la acción y hacer algo más. El botón aceptar o continuar debería ser el botón predeterminado, amén que el usuario tenga que realizar alguna otra acción a fin de evitar la pérdida de datos. En algunos casos se puede agregar un checkbox para que el mensaje no se vuelva a mostrar en otra ocasión. Figura 8.

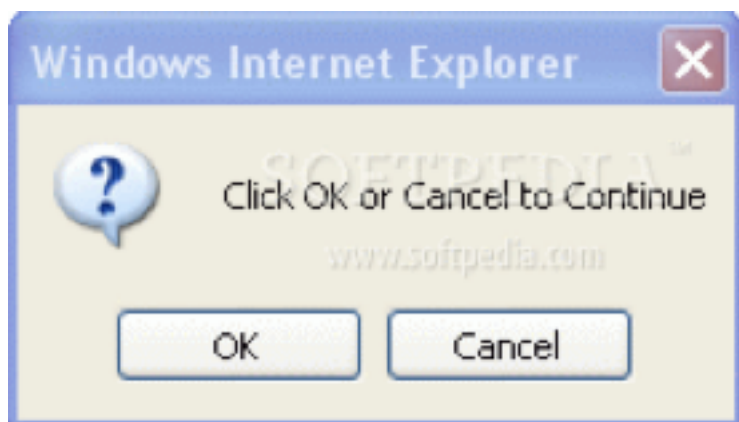


Figura 8.

2.3.- Cuadro de alerta de tercer nivel (alerta de detención)

Este cuadro notifica al usuario de que una acción no puede llevarse a cabo. Por lo general sólo tienen un botón, el botón “ok”. Al igual que con el cuadro de alerta de primer nivel, el usuario puede sólo reconocer la advertencia y aceptar el cuadro de alerta. La figura 9 muestra un ejemplo de un cuadro de alerta de tercer nivel. Este cuadro se utiliza cuando el usuario trata de realizar una acción que es imposible de realizar en el contexto actual en el contexto actual.



Figura 9.

Para los demás elementos estándares como el “desea guardar antes de salir”, se utilizara los correspondientes al sistema operativo en donde se utilice.

3.- Menús (deben ir en la cabeceras de todas las paginas):

A continuación se describen los tipos de menús que se utilizaran en la aplicación, menús desplegables, jerárquicos, pop-up, paletas. También se describe en detalle la apariencia y el comportamiento de estos tipos de menú incluyendo cómo deben ser los elementos de menú redacción y los símbolos que se pueden utilizar en estos.

El usuario puede navegar por los menús, los menús desplegables están disponibles en la barra de menús. Jerárquico menús que incluyen submenús que descienden desde el menú. Son similares a los menús de las aplicación comunes como son “archivo, edición, formato, etc.” con al diferencia que deben ser adaptados al usuario.

A continuación una breve descripción de como deben ser, por ahora solo se utilizara un cuadro con los menús necesarios como se dijo desplegables hacia abajo, estos no deben estar dentro de un frame o de un cuadro, deben estar dentro del contexto de la pagina WEB en la parte superior. Los submenus llevan el mismo formato con la diferencia que estos pueden estar dentro de una parte de pagina WEB como puede ser “administración de propiedades”, sin embargo el menú general debe ser cabecera en todas y cada una de las paginas incluyendo el software de gestión.

En la figura 10 se presenta como deben ser estos, por ahora el la realización de metáforas, colores y otros queda para los posteriores análisis de requerimientos.

File ▼	Edit	View ▼	Label
New			
Open			
Save			

Figura 10 - Se puede apreciar que es un control web que trata de simular una herramienta estandarizada que son los menús de las aplicaciones Desktop.

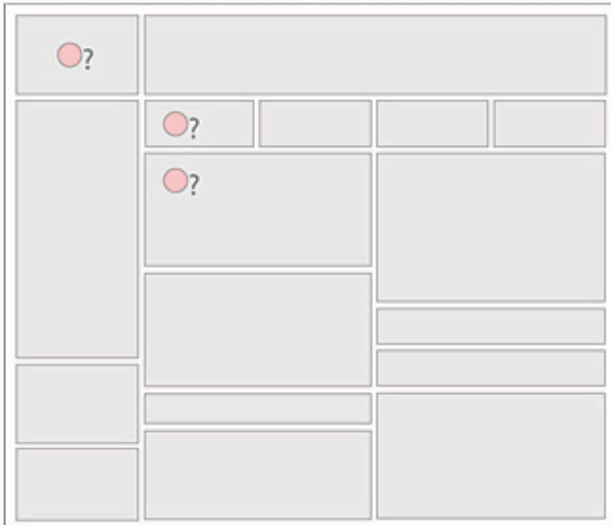
3.1.- Grid, grilla de datos o rejillas.

En .Net existe grillas especiales para mostrar datos referentes a la base de datos (gridview), sin embargo el diseño de estas es importante para mostrar otro tipo de datos.

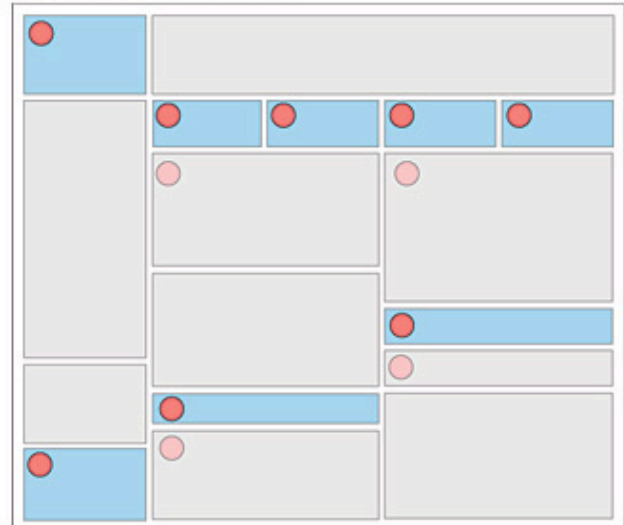
Definido por las etiquetas `<Grid></Grid>`, en un grid se pueden definir sub regiones contenedoras establecidas por columnas (Grid.Column) y renglones (Grid.Row) similar a una tabla, creando celdas, donde los controles se posicionan relativos al área delimitada por la celda, permitiendo con esto un arreglo ordenado de la interfaz de usuario. En el diseñador de Visual Studio se puede mover el control de manera libre, sin embargo, para que se limite el control a una celda del grid se deberá especificar las propiedades Grid.Column y Grid.Row en el mismo, ya que de no hacerlo se tendrá un efecto parecido al “canvas” dejando al control libre en el área total del Grid.

Coherencia y la previsibilidad son atributos esenciales de cualquier buen diseño de sistemas de información. El diseño de grillas que se basan más bien en diseños de publicaciones en papel son igualmente necesarios en la elaboración de los documentos electrónicos y publicaciones en línea, donde las relaciones espaciales entre los elementos de la pantalla cambian constantemente en respuesta a la entrada del usuario y la actividad del sistema. Cuando se utiliza inadecuadamente o incoherentemente, los controles tipográficos y gráficos de las páginas WEB pueden crear una confusa mezcla visual, sin aparente jerarquía de importancia. Al azar de texto y gráficos mezclados disminuyen usabilidad y legibilidad, tal como lo hacen en páginas de papel. Un equilibrado y coherente diseño de aplicación aumentará la confianza de los usuarios en su sitio, puede verse en la figura 11.

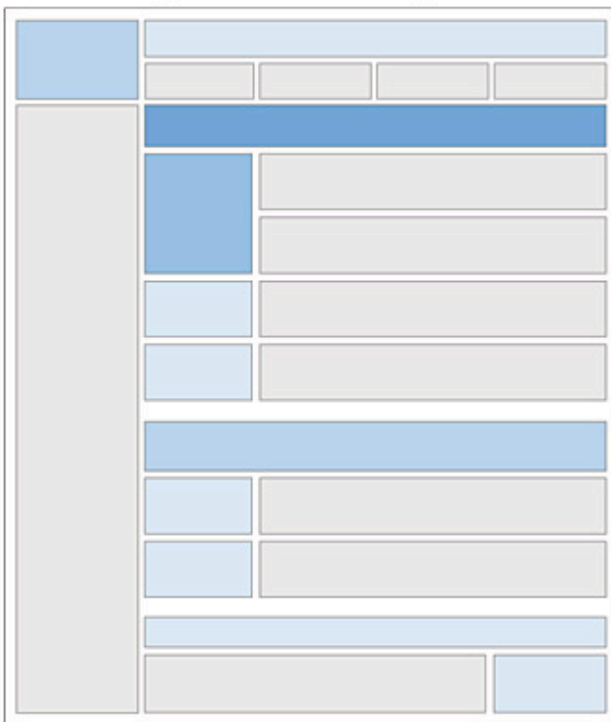
Visually monotonous, no obvious entry points;
reading gravity and the "Gutenberg Z" take over



Contrast creates clear primary and secondary
entry points to content



Good management and hierarchy of contrast



Poor contrast management creates confusion
about what is important on the page

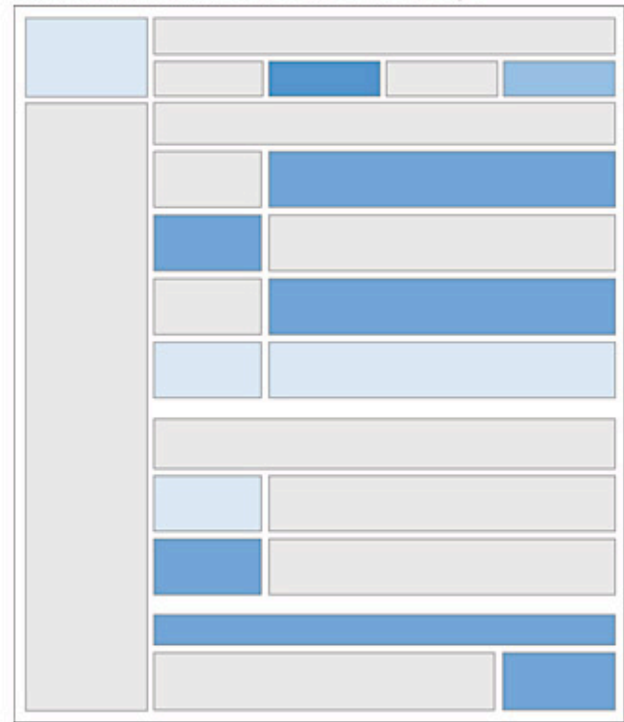


Figura 11 - Incluso cuando la página donde esta la grilla es sólida, un buen diseño depende de la creación de una jerarquía de contraste y el visor de la atención, de manera que algunas de las áreas focales de la página en los puntos de entrada y los demás materiales de la página son claramente secundarias. Si existen cambio de gestión del diseño puede tener muchos elementos aleatorios, que compiten por la atención del lector.

4.- Formularios

Los formularios son usados para comprar, registrarse, buscar, suscribirse, asociarse, etc. En el software podría ser publicar propiedad o buscar propiedad. Todos ellos procesos básicos para la supervivencia de un sitio web y su eslabón más frágil. Cuando un usuario se decide a completar un formulario ya ha tomado una decisión (compra, suscripción, registro, etc.) y esta dispuesto a llevarla a cabo. El sitio web ha tenido éxito y solo falta que "el código haga su parte".

Entre la intención del usuario y un exitoso cumplimiento, el factor más importante es la usabilidad. De ella dependerá que el usuario se siente cómodo antes durante y después de haber llenado o realizado el formulario.

4.1.- Buttons radio:

Este elemento no es mas que un control que muestra un ajuste y es parte de un grupo en que solo "uno" puede ser seleccionado, ósea el usuario solo puede tener un button radio seleccionado esto se significa que estos controles se excluyen mutuamente. Cada vez que se ejecuta uno los demás deben apagarse automáticamente en la Fig. 5 se presenta lo que se un buttons radio, aunque ya se debería estar familiarizado con este control.

La redacción de las respuestas es esencial porque muchos usuarios no leen el enunciado de la pregunta y solo lo infieren del conjunto de respuestas posibles.

- ☐ menos de 6 meses
- ☐ entre 6 meses y 1 año
- ☐ entre 1 y 2 años
- ☐ entre 2 y 3 años
- ☐ más de 3 años

Figura 12 - Generalmente si las posibles respuestas son largas y más de dos, es mejor la alineación vertical. Aunque si la respuesta tiene solo dos posibilidades, tipo "sexo", se puede optar también por presentarlas en horizontal, para ocupar menos espacio.

Escoja la sucursal donde desea asignar el pedido

- ☐ Quiero asignar el pedido y su tramitación a la sucursal de la agencia viajes número
- (si lo desea, busque la tienda más cercana a su dirección preferida haciendo [click aquí](#)
Recuerde que ello supone la tramitación y recepción del pedido allí)
- ☒ Prefiero que me asignen automáticamente la sucursal de la agencia de viajes más cercana al domicilio indicado en mis datos personales
- (si selecciona esta opción tendrá que tramitar y recoger el pedido en esta sucursal)

Figura 13

4.2.- Checkboxes:

Los checkbox son casillero de verificación al igual que los buttons radio, ofrecen alternativas para los usuarios. Estos son cuadros con una etiqueta de texto a su lado. El usuario hace clic en ellas para seleccionar o anular la alternativa. Cuando la opción esta activada debe aparecer una x o un tic en el cuadro para señalar que esta activado. Actúan como cajas de interruptores “on” “off”, a diferencia de los buttons radio estos estos pueden seleccionarse ninguno uno o varios. En la figura 14 puede verse un ejemplo de estos.

☒ Contact me occasionally about special offers, promotions and Yahoo! features.

Interests (optional):

- | | | |
|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> Entertainment | <input type="checkbox"/> Business | <input type="checkbox"/> Shopping |
| <input type="checkbox"/> Home & Family | <input type="checkbox"/> Computers & Technology | <input type="checkbox"/> Sports & Outdoors |
| <input type="checkbox"/> Health | <input type="checkbox"/> Personal Finance | <input type="checkbox"/> Travel |
| <input type="checkbox"/> Music | <input type="checkbox"/> Small Business | <input type="checkbox"/> Sweepstakes & Free Stuff |

Figura 14

4.3.- Sliders:

Un slider (también llamado dial) muestra el rango de valores, la magnitud, o posición de algo en la aplicación o sistema. Un indicador que señala el ajuste actual. Algunos sliders permiten a los usuarios modificar el valor de la barra de mover el indicador hacia arriba y hacia abajo o de lado a lado según sea la orientación. Sliders pueden ser analógicas o digitales estos ultimo muestran sus valores gráficamente. Figura 15 muestra un ejemplo de un control Sliders.

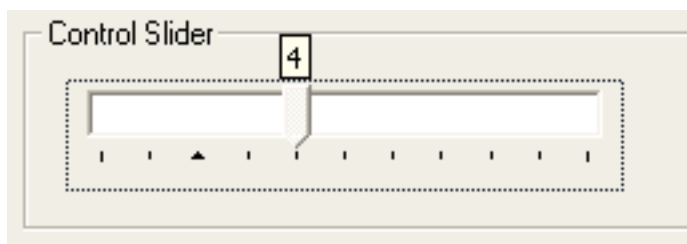


Figura 15 - Puede colocarse la opción de tener formas alternativas como combos para seleccionar el numero o lo que se desea seleccionar. Se pueden diseñar en HTML a partir de un select con una herramienta desarrollada por jQuery UI en <http://docs.jquery.com/UI/Slider>

4.4.- Flechas de control:

Este control son dos flechas apuntando en direcciones opuestas es llamado Flechas de control. Se utiliza para aumentar o disminuir los valores de una serie. La figura figura 16 muestra un ejemplo de flechas de control.

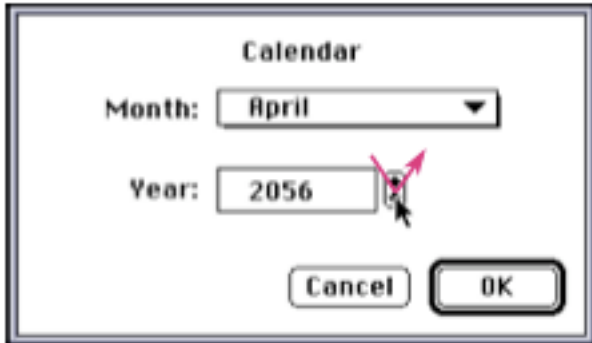


Figura 16

4.5.- Cuadros de texto:

El cuadros de textos o cuadros de entrada de texto suele ser una caja rectangular en un cuadro de diálogo donde los usuario introduce un texto para identificar algo. Por ejemplo, en el cuadro de diálogo Guardar como, el usuario escribe en el nombre de una documento. La figura 17 muestra un ejemplo de un cuadro de entrada de texto. En general deben ir acompañados de un texto explicativo de que debe escribirse o que cosas pueden ser ingresadas en el cuadro. Son los preferidos por los usuarios que saben que pueden escribir casi cualquier cosa.

Titulo de la encuesta:

Número de respuestas:

Figura 17

Cabe destacar el punto de *la longitud del campo* es importante porque da a los usuarios la clave sobre la longitud de la respuesta esperada, ello les hace ajustarla y comprender mejor la pregunta. Por ejemplo, pueden deducir que si su respuesta ocupa más espacio del disponible posiblemente no sea la adecuada.

En la dirección (calle, intersección, numero, departamento, etc.) es adecuado un solo campo de texto. Un usuario necesita menos tiempo para completar un único campo, porque lo hace muy frecuentemente y no es fácil que cometa errores. En algunos casos la excesiva separación de los datos en diferentes campos provoca errores porque no es posible incluir absolutamente todos los posibles elementos de la dirección (piso, escalera, puerta, bloque, escalera, patio, etc.), lo que puede confundir al usuario y originarle una falta de confianza en el correcto resultado del proceso.

La fecha es uno de los campos de texto que más errores genera en la mayoría de los formularios. Casi siempre incluye un ejemplo de formato o requiere de usar combos muy incómodos no justificados para un dato tan sencillo así en la figura 18 se especifica la fecha:

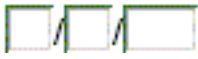


Figura 18 - Una validación de errores tolerante con la falta de ceros a la izquierda y que también acepte solo dos dígitos en el año permitirá un funcionamiento adecuado.

Un error típico es introducir el salto automático entre campos de texto consecutivos y hacer innecesario el uso del tabulador. Aunque este comportamiento puede parecer que facilita la tarea de introducción de datos, no es adecuado porque quita control a los usuarios, no es un funcionamiento estándar y es necesario mirar la pantalla para saber en que campo se está. Todo ello puede provocar fácilmente errores, como por ejemplo, introducir datos pertenecientes a un campo en el siguiente cuando no se introduce el formato esperado por el salto automático.

En la validación de campos de texto, se recomienda aceptar algunos "errores" comunes como espacios en los números de teléfono, los puntos de millares o el uso indistinto de mayúsculas o minúsculas, estos deben ser ajustados por el software para su ingreso a la base de datos.

4.6.- Combos

Los combos se utilizan para restringir la respuesta de una pregunta a unas determinadas opciones de respuesta, de las cuales solo es posible escoger una. En realidad son muy parecidos a los buttons radios, pero su uso es algo distinto.

La gran diferencia es que las respuestas de los combos están ocultas para ocupar menos espacio (estos también pueden mostrarse abiertos, pero se pierde espacio) en el formulario.

Sin embargo para que los combos sean usables deben contener opciones más simples que en los buttons radio. Estas opciones han de ser completamente predecibles, sencillas e inequívocas. Si se ha de desplegar el combo para comprender las opciones contenidas en un combo, no se cumple el principio de la visibilidad.

En este ejemplo (figura 19 y figura 20) hasta que no se despliega este combo:

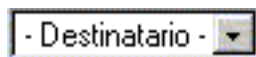


Figura 19 - no se pueden comprender las opciones contenidas en el:

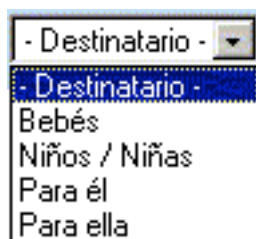


Figura 20

Como se a comentado anteriormente, muchos usuarios ni siquiera leen el enunciado de las preguntas, sino que se limitan a escoger una respuesta de entre las posibles. Si las opciones de los combos no son predecibles o sencillas, este proceso de elección y comparación entre posibles respuestas se dificulta mucho.

Los combos se utilizan para evitar errores en la introducción de información, pero en ese sentido solo se deben utilizar cuando la importancia de la corrección de los datos sea tan crítica que obligue a ello. No es razonable utilizar combos indiscriminadamente y para

opciones innecesarias u otras demasiado largas. Por ejemplo, si en el combo "país" se incluyen todos los países del mundo se hace muy difícil de utilizar. El usuario escribe antes el nombre del país manualmente que seleccionándolo en un combo de más de 100 opciones. Además "país" en la mayoría de los casos no es un campo crítico.

4.7.- Botón

El nombre del botón suele aparecer con un tamaño de 12 puntos con letras courier.

Si el botón no esta disponible debe aparecer atenuado en un 50% de su color, un cierto gris. Todas las fuentes usadas para los botones se vuelven ilegibles cuando los botones están desactivados.

No usar un botón para limpiar el formulario:

El botón Borrar formulario o Limpiar, como también se le llama, generalmente no es utilizado. Es poco útil porque en la mayoría de las ocasiones al usuario no le interesa borrar todo lo que escribió. Si se equivoca en algo simplemente arregla el detalle y deja el resto del formulario intacto.

Pero a veces nos sucede que al escribir rápido y hacer clic en un botón sin fijarnos cuál es o por el uso de la tecla TAB para movernos por los controles; sin querer se presiona este botón y echamos por tierra el mensaje que habíamos elaborado. Es por esto que lo más recomendable para evitarle al usuario estas situaciones molestas es no colocar este tipo de botón en nuestros formularios.

Los botones actúan como un botón tipo SUBMIT, puesto que envían los datos del formulario.

5.- Esquema de formulario:

5.1.- Evitar incomodidad:

Para evitar la incomodidad del cambio entre teclado y ratón, es recomendable, cuando tenga sentido, agrupar por un lado los controles que se manejan con el ratón (buttons radio, checkboxes, combos, sliders, etc.) y por otro los que se manejan con el teclado (cuadros de texto), en lugar de alternarlos.

5.2.- Orden:

Para terminar definiremos rápidamente los ordenes que deben seguir los formularios.

1.- Buttons Radio Checkboxes: Siempre se han situar a la izquierda de la etiqueta del campo, así se favorece la alineación vertical de todos los controles.

2.- Sliders y Flechas de control: Estos controles no son convencionales por lo que no tienen una especificación en donde deben ser ubicados en el formulario, los diseñadores de prototipos pueden colocarlos en el lugar que más les parezca, esto será revisado y estudiado, para poder definir la mejor ubicación y manejo, pero para los prototipos que se requiere, quedan a opción del programador o del usuario.

3.- Cuadro de texto: Deberán colocarse preferentemente bajo todos los demás controles, y a la y por el contrario a los checkboxes y buttons radio los campos de texto deben situarse a la derecha de la etiqueta del campo..

4.- Botones: Estos serán ubicados en la parte derecha lo más abajo posible, pueden existir excepciones, sin embargo, estas deberán ser las menos.

En la figura 21 se aprecia un ejemplo con la mayoría de los elementos explicados.

The image shows a web form with a light blue background and a vertical separator line. On the left side of the form, there are three radio buttons: 'de hoy' (unselected), 'por fechas:' (selected), and 'por importes:' (checked). The 'por fechas:' section includes two date pickers: 'inicio:' with values '12' for day, '5' for month, and '02' for year; and 'fin:' with values '21' for day, '8' for month, and '02' for year. Below these are two text input fields for 'imp. mínimo:' (containing '500') and 'imp. máximo:'. At the bottom left, there is an unchecked checkbox for 'información complementaria' and another checked checkbox for 'por concepto:'. Under 'por concepto:', there are two radio buttons: 'común:' (selected) with a dropdown menu showing '003~DOMICIL.-RECIBOS-LETRA-PAGOS POR SU CTA.', and 'propio:' (unselected) with a dropdown menu showing '***Por- Todos'. On the right side of the form, there is a checked checkbox for 'por signo:' with two sub-options: 'haber' (checked) and 'debe' (unchecked). Below this is an unchecked checkbox for 'por documento:' followed by three text input fields labeled 'nº documento:', 'referencia 1:', and 'referencia 2:'. At the bottom of the form, there are three dark blue buttons with white text: 'cancelar', 'borrar', and 'aceptar'.

Figura 21 - se puede apreciar a la izquierda del formulario los Buttons Radio y Checkboxes, a pesar de que este formulario esta dividido en por una barra vertical, los botones al final de el formulario y los cuadros de texto a la izquierda.

Anexo A:

A.- Para agregar un control mediante sintaxis ASP.NET

1.- Cambie a la vista HTML.

2.- Escriba el elemento que representa el control en el archivo .aspx. En Visual Studio, haga esto en la vista HTML. La sintaxis exacta que debe utilizar depende del control que esté agregando, pero en general se aplican las siguientes reglas:

- Los controles deben incluir el atributo `runat="server"`.
- Establezca el atributo ID del control, a menos que el control forme parte de un control complejo y vaya a repetirse (como ocurre en los controles Repeater, DataList y DataGrid).
- Los controles de servidor Web se declaran con una etiqueta XML que hace referencia al espacio de nombres `asp`.
- Las declaraciones del control deben cerrarse correctamente. Se puede especificar una etiqueta de cierre explícita o, en caso de que el control no tenga elementos secundarios, puede especificarse una etiqueta de cierre automático. Las únicas excepciones son los controles de entrada HTML que no pueden tener elementos secundarios, como los controles de entrada.
- Las propiedades del control se declaran como atributos.
- En los siguientes ejemplos se muestran declaraciones típicas para controles de servidor Web:

```
<!-- Textbox Web server control -->
<asp:textbox id=TextBox1 runat="Server" Text=""></asp:textbox>

<!-- Same, but with self-closing element -->
<asp:textbox id=TextBox1 runat="Server" Text="" />

<!-- Web DropDownList control, which contains subelements -->
<asp:DropDownList id=DropDown1 runat="server">
  <asp:ListItem Value="0">0</asp:ListItem>
  <asp:ListItem Value="1">1</asp:ListItem>
  <asp:ListItem Value="2">2</asp:ListItem>
  <asp:ListItem Value="3">3</asp:ListItem>
</asp:DropDownList>

<asp:Repeater id=Repeater2 runat="server">
  <HeaderTemplate>
    Company data:
  </HeaderTemplate>
  <ItemTemplate>
    <asp:Label runat="server"
      Font-Name="verdana" Font-Size="10pt"
      Text='<%# Container.DataItem.Name %>' />
    ( <asp:Label runat=server
      Font-Name="verdana" Font-Size="10pt"
      Text='<%# Container.DataItem.Ticker %>' />
    )
  </ItemTemplate>
  <SeparatorTemplate>
    ,
  </SeparatorTemplate>
</asp:Repeater>
```

- Para obtener información sobre la sintaxis declarativa de un control de servidor Web concreto, busque "Controles Web" en el índice de la Ayuda y elija el nombre del control que desee.
- Nota Si el Diseñador de Web Forms no puede procesar correctamente un control de servidor Web, muestra un cuadro gris con el texto "Error al crear el control". Esto normalmente significa que la sintaxis ASP.NET del control es incorrecta, por ejemplo, puede aparecer si falta el atributo `runat="server"` en un elemento del control de servidor Web.

Referencias

<http://msdn.microsoft.com/es-es/default.aspx>

Macintosh Human Interface Guidelines

Apple Web Design Guide

W3C Guías Rápidas: <http://www.w3c.es/Divulgacion/GuiasReferencia/XHTML1/>