

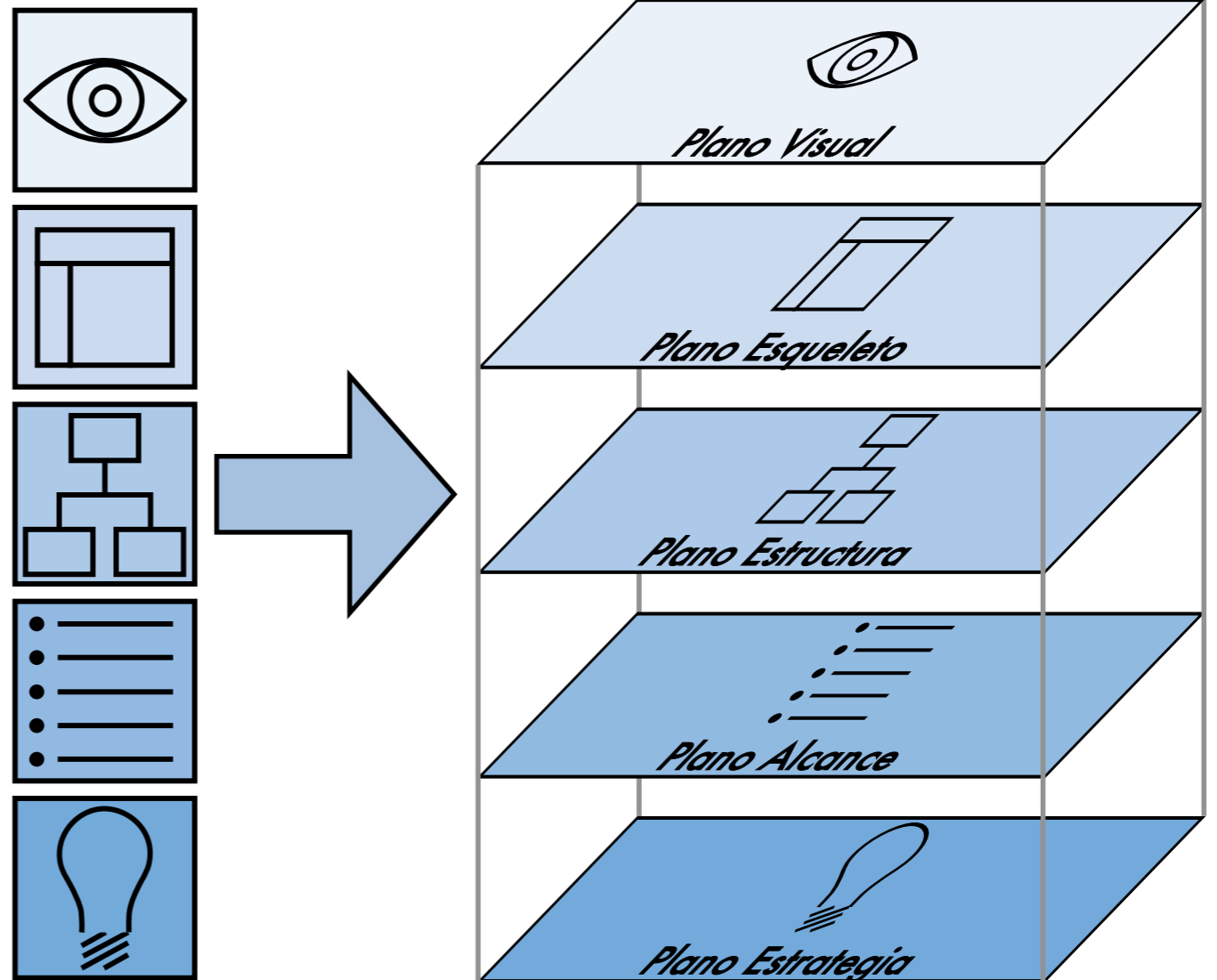
# The Elements of GIS

## Experience

**Martínez Morata, David**  
**Thinking GIS**

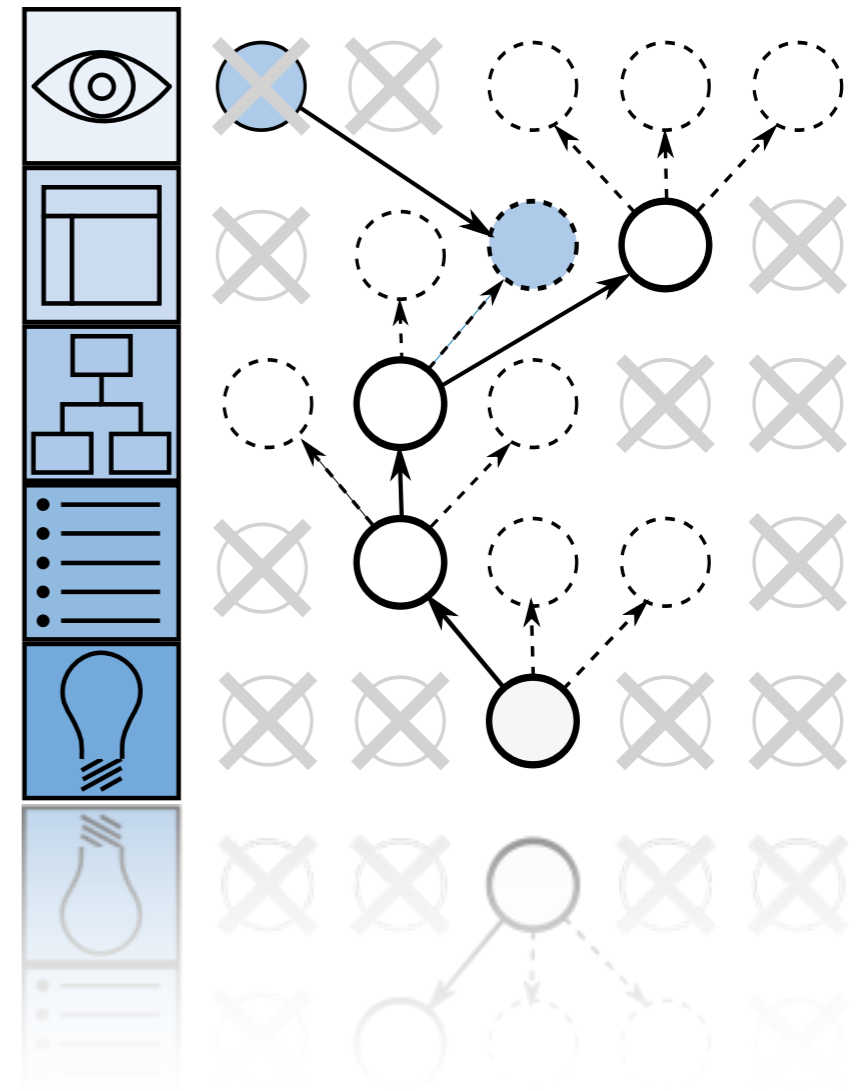
# Encontrar los Elementos

- Plano Superficie
- Plano Esqueleto
- Plano estructura
- Plano Alcance
- Plano Estrategia



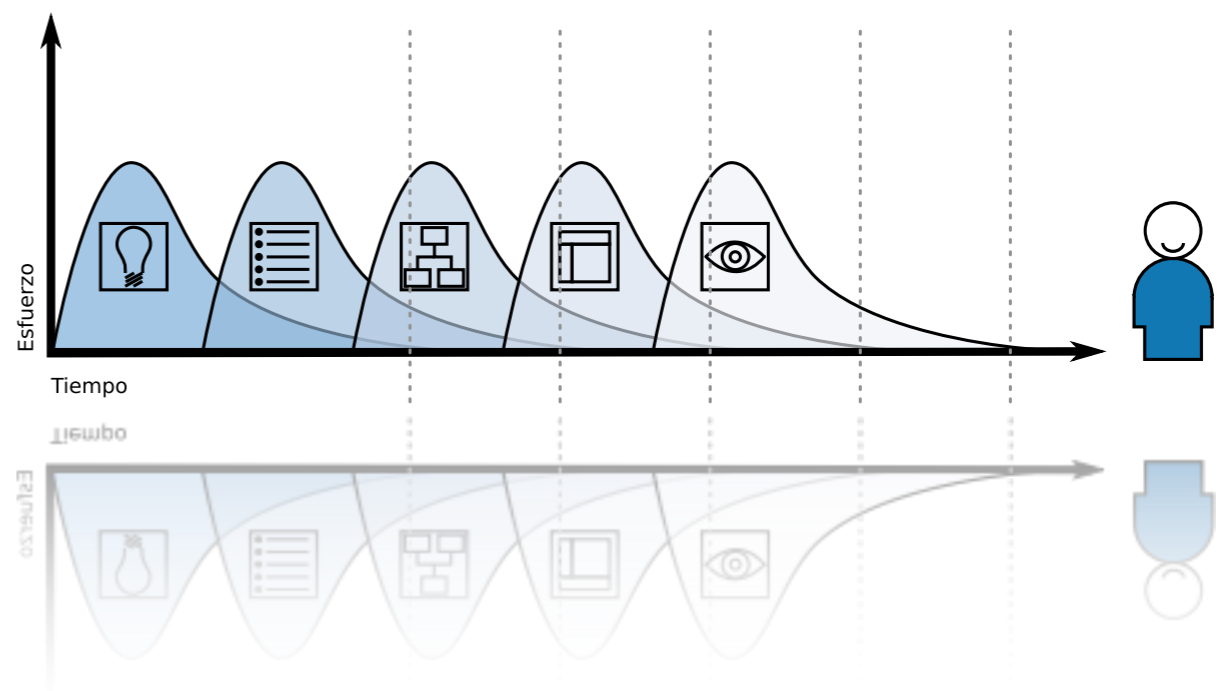
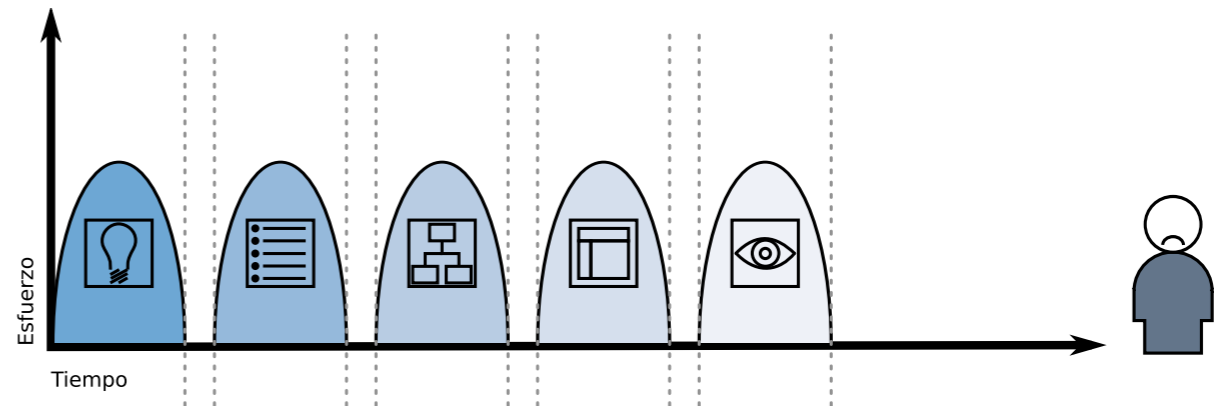
# Toma de decisiones

- Proceso de implantación se basa en una toma de decisiones.
- Cada decisión nos conduce a nuevas decisiones
- El proceso debe ser reversible.



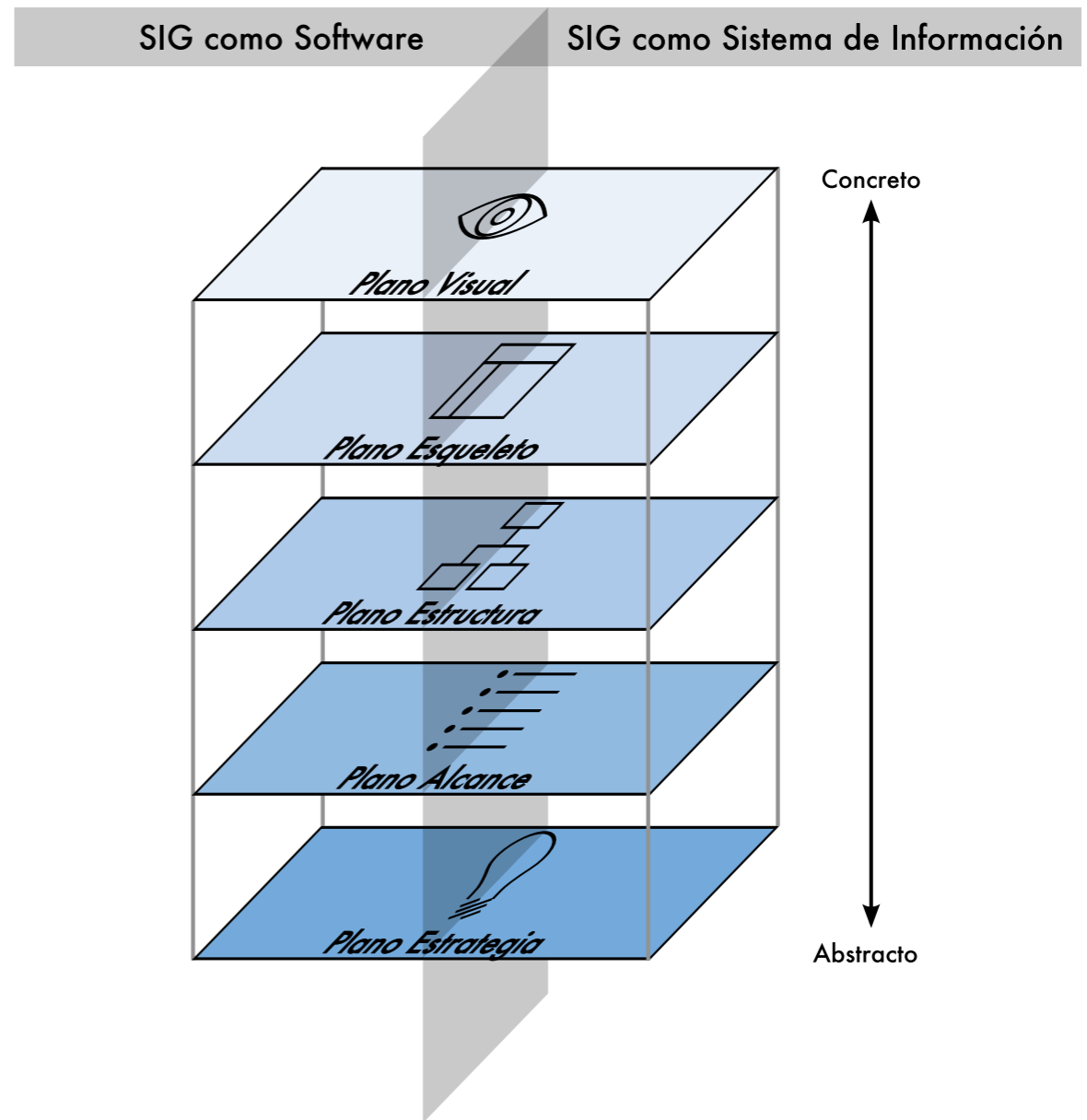
# Proceso de desarrollo

- Desarrollo clásico es cerrado y no permite volver atrás en las decisiones tomadas
- Desarrollo pensando en el usuario permite el solapamiento de etapas y la fácil corrección de decisiones tomadas



# Dualidad de los SIG

- SIG = Sistema de Información
- SIG = Software Cartográfico



# Dualidad de los SIG

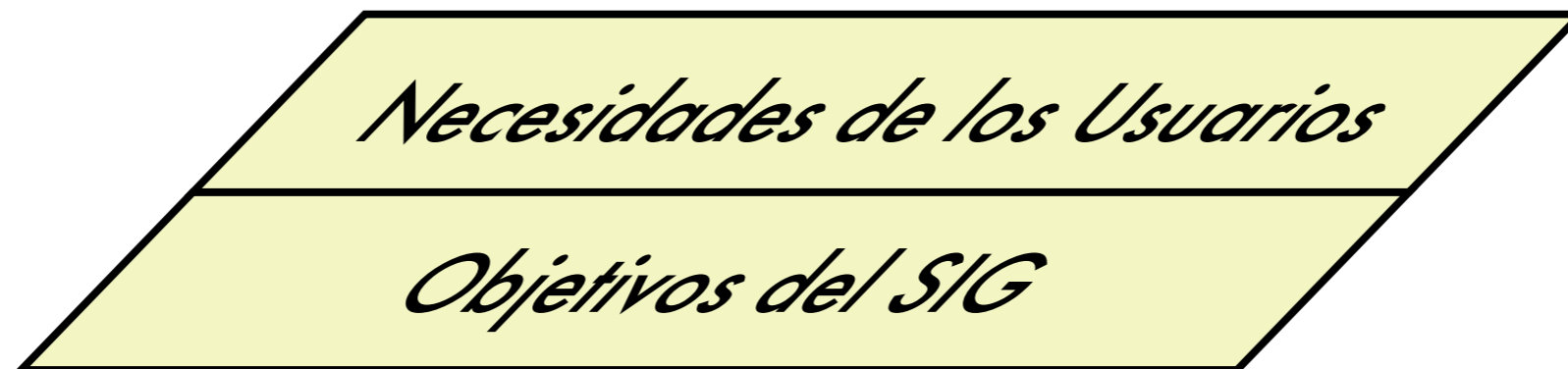
- **SIG visto como Sistema de Información**
  - ▶ Consulta información tabular
  - ▶ Consulta de mapas gráficos
  - ▶ Consulta de gráficas...
- **SIG visto como Software cartográfico**
  - ▶ Creación de mapas
  - ▶ Análisis Espaciales
  - ▶ Actualización de datos...



# 1 Plano Estrategia

Preguntas:

- ¿Que queremos hacer?
- ¿Qué quieren hacer los Usuarios?





# 1.1 Objetivos del SIG

1.1.1 Objetivos de negocio

1.1.2 Medición de éxito

1.1.3 Imagen corporativa

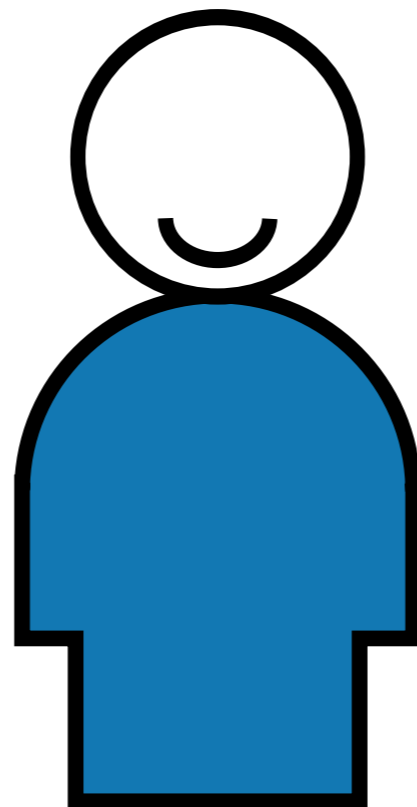




# 1.2 Necesidades del Usuario

1.2.1 Segmentación de Usuarios

1.2.2 Usabilidad y Búsqueda de  
Usuarios

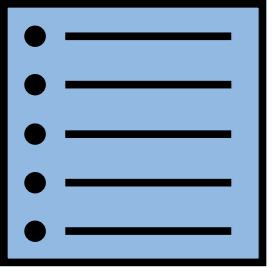




# 1.3 Roles y Procesos

## 1.3.1 Documentación Simple

## 1.3.2 Distribuir la Documentación a todos los Niveles



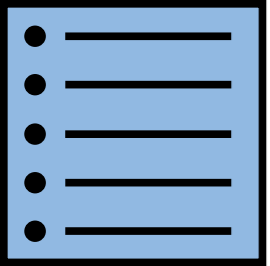
# 2 Plano Alcance

**Pregunta:**

**-¿Que vamos a hacer?**

**# Razón 1: Saber lo que se esta haciendo**

**# Razón 2: Saber lo que NO se esta haciendo**

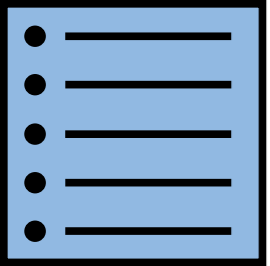


# 2.1 Funcionalidad y Contenido

SI G como Software > Funcionalidad

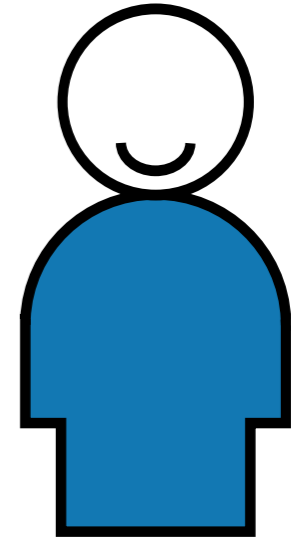
SI G como SI > Contenido





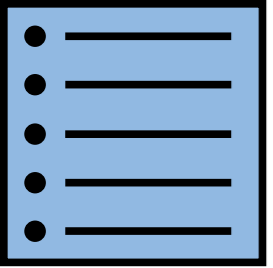
## 2.2 Uniendo los Requisitos

Mejor Recurso de Requisitos =



Tipos de Requisitos:

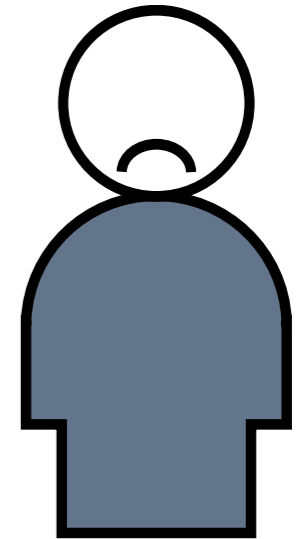
- 1- Cosas que la gente dice buscar
- 2- Cosas que la gente busca
- 3- Cosas que la gente NO sabe que busca



## 2.3 Especificaciones Funcionales

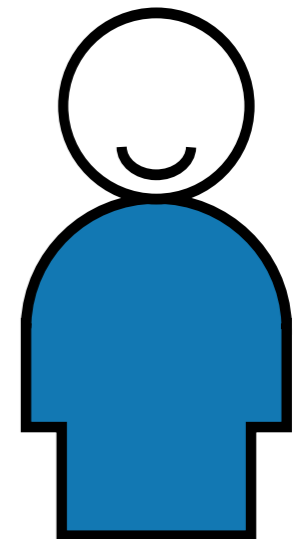
**Realidad:**

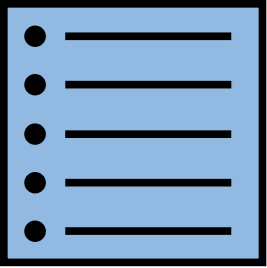
- Aburridas
- No se leen



**Consejos:**

- Ser positivo en la redacción
- Ser específico





## **2.4 Requisitos de Contenidos**

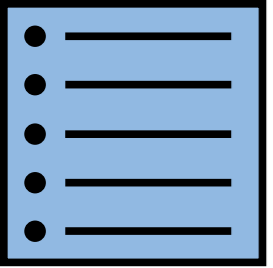
**2.4.1 Distinguir Formato y Propósito**

**2.4.2 Cada Contenido influye**

**2.4.3 Diferencia de contenidos por departamento**

**2.4.4 Responsables para todos los requisitos**

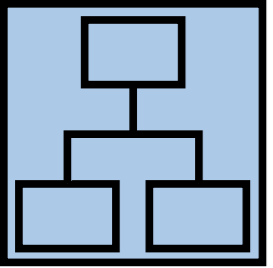
**2.4.5 Inventario de contenido existente**



## 2.5 Priorizar Contenidos

- Saber que contenidos están dentro del alcance
- Vigilar contenidos que no están dentro del alcance
- Si existe jerarquía en Plano Estrategia, aplicar a contenidos





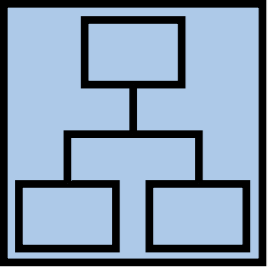
# 3 Plano Estructura

**Pregunta:**

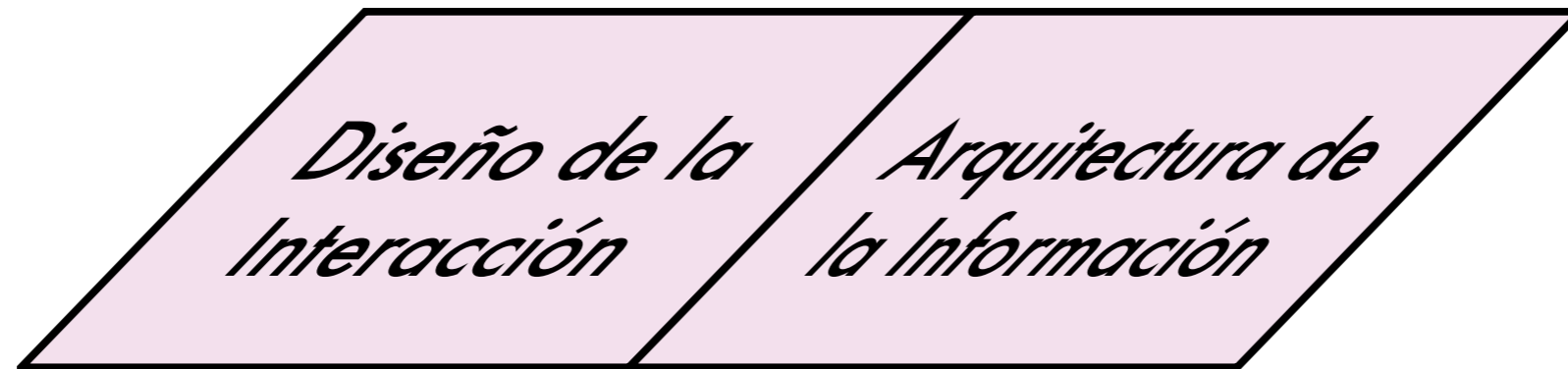
**-¿Como lo vamos a Incluir?**

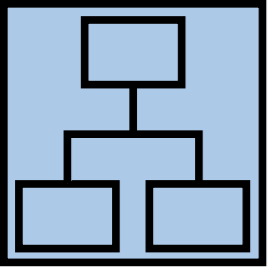
**SI G como Software > Diseño de la Interacción**

**SI G como SI > Arquitectura de la Información**



# 3 Plano Estructura





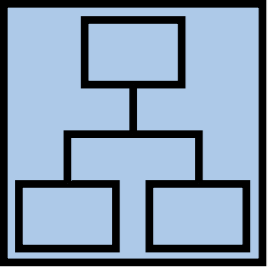
# 3.1 Diseño de la Interacción

## 3.1.1 Modelos Conceptuales:

- Utilización de forma consistente
- No Demasiado Explícitos

## 3.1.2 Captura de Errores:

- Hacerlos imposibles
- Hacerlos difíciles
- Hacer entender al usuario por que se ha producido

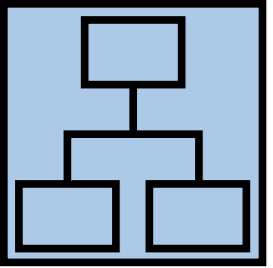


## 3.2 Arquitectura de la Información

**Objetivo: crear esquemas de organización y navegación para moverse de forma eficaz y eficiente.**

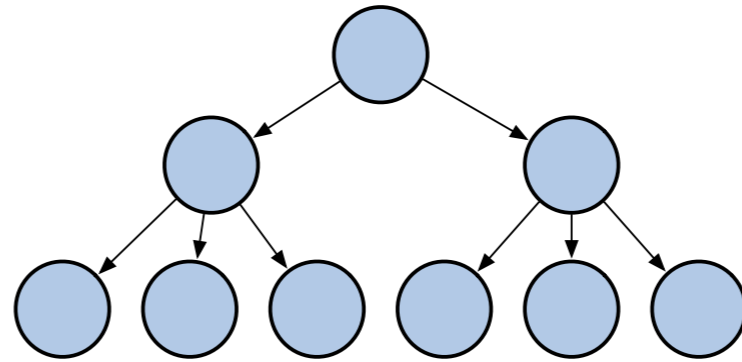
**Dos formas de Definirlas:**

- De objetivos a Necesidades**
- Del análisis de contenidos y funcionalidades hacia objetivos**

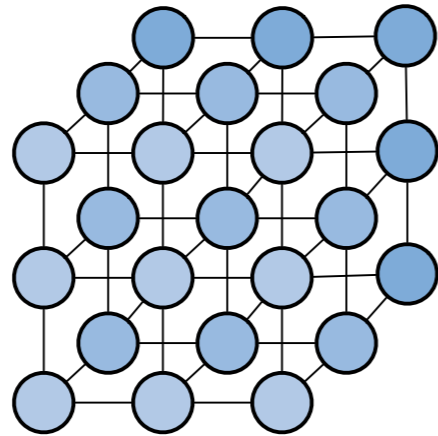


# 3.2.1 Tipos

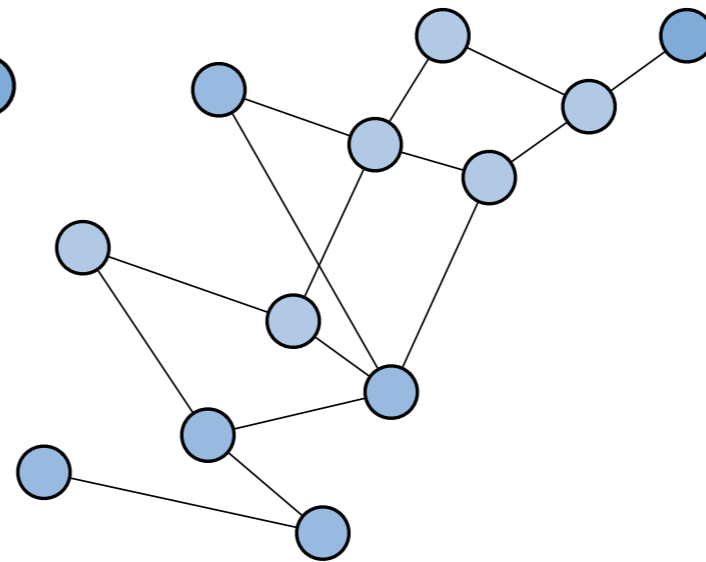
- Jerárquica



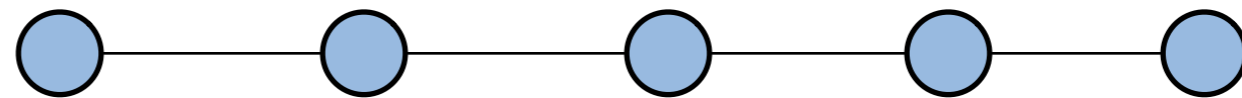
- Matriz

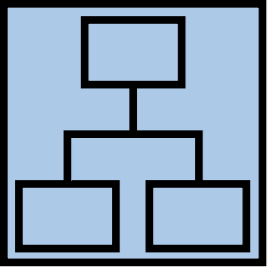


- Orgánica



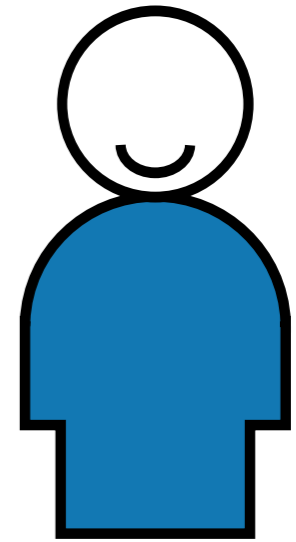
- Secuencial





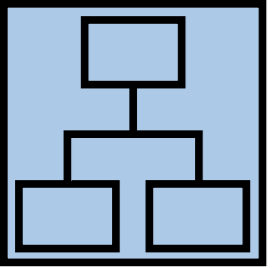
## 3.2.2 Principios de Organización

- ¿Cual es la mejor Forma?



## 3.2.3 Lenguaje y Metadatos

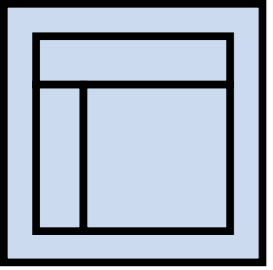
- Usar Vocabulario Controlado
- Tesauros
- Metadatos



## 3.3 Roles de Equipo y Procesos

**Representar las Relaciones  
Conceptuales:**

- **Categorías que van juntas**
- **Pasos a seguir para realizar una tarea**



# 4 Plano Esqueleto

**Pregunta:**

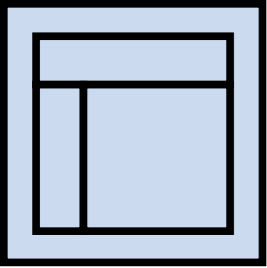
**-¿Que forma debe tomar el funcionamiento?**

**SIG como Software > Diseño de la Interfaz**

**SIG como SI > Diseño de la Navegación**

**En Ambos > Diseño de la Información**

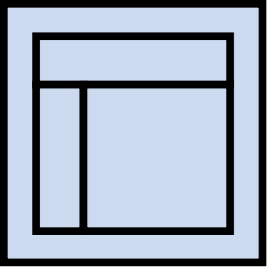




# 4 Plano Esqueleto

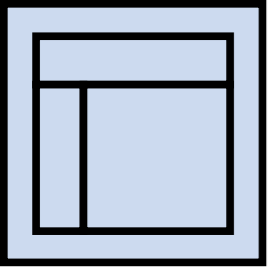
- Habilidad de hacer cosas: Diseño de la Interfaz
- Ir a sitios: Diseño de la Navegación
- Comunicar Ideas: Diseño de la Información





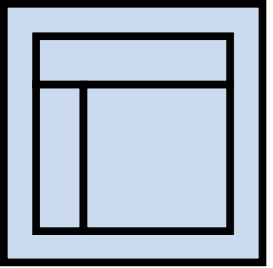
# 4.1 Diseño de la Interfaz

- Debe reconocer las actividades que hace el Usuario
- Debe hacer fáciles las actividades del Usuario



## 4.2 Diseño de la Navegación

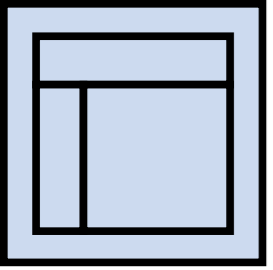
- Cambio en la Información mostrada debe tener sentido
- Debe comunicar la relación entre los elementos que contiene
- Debe comunicar la relación entre el contenido y los elementos que ve el usuario



## 4.3 Diseño de la Información

¿Cómo representar la información para que el usuario la entienda y use de forma sencilla?

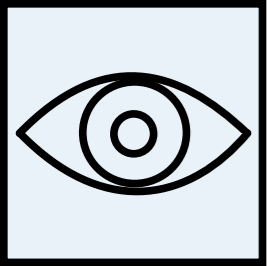
- Saber cuando se da la Información
- Comunicarla a través de Iconos o códigos de colores



## 4.4 Wireframes

Representaciones gráficas de la Interfaz

- Nos da visión de división e importancia de elementos
- Es capaz de integrar los 3 elementos
- Buena plantilla para el siguiente plano

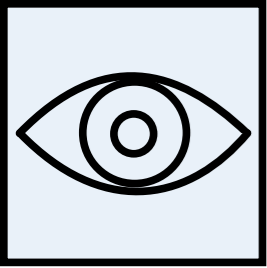


# 5 Plano Visual

**Pregunta:**

- ¿Como representar el plano anterior?
- **Diseño Visual**



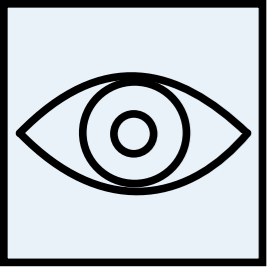


## 5.1 Eyetracking

- Flujo de atención es tranquilo en el conjunto
- Si el usuario hace una vista turística sobre las posibilidades

## 5.2 Contraste y Uniformidad

- Contraste: da importancia y distingue entre grupos de elementos
- Uniformidad: asegura buena comunicación



## **5.3 Consistencia**

- Aspectos de diseño Uniformes

## **5.4 Paleta de colores y Tipografía**

- Utilizar la de la empresa

## **5.3 Composición y Guías de Estilo**

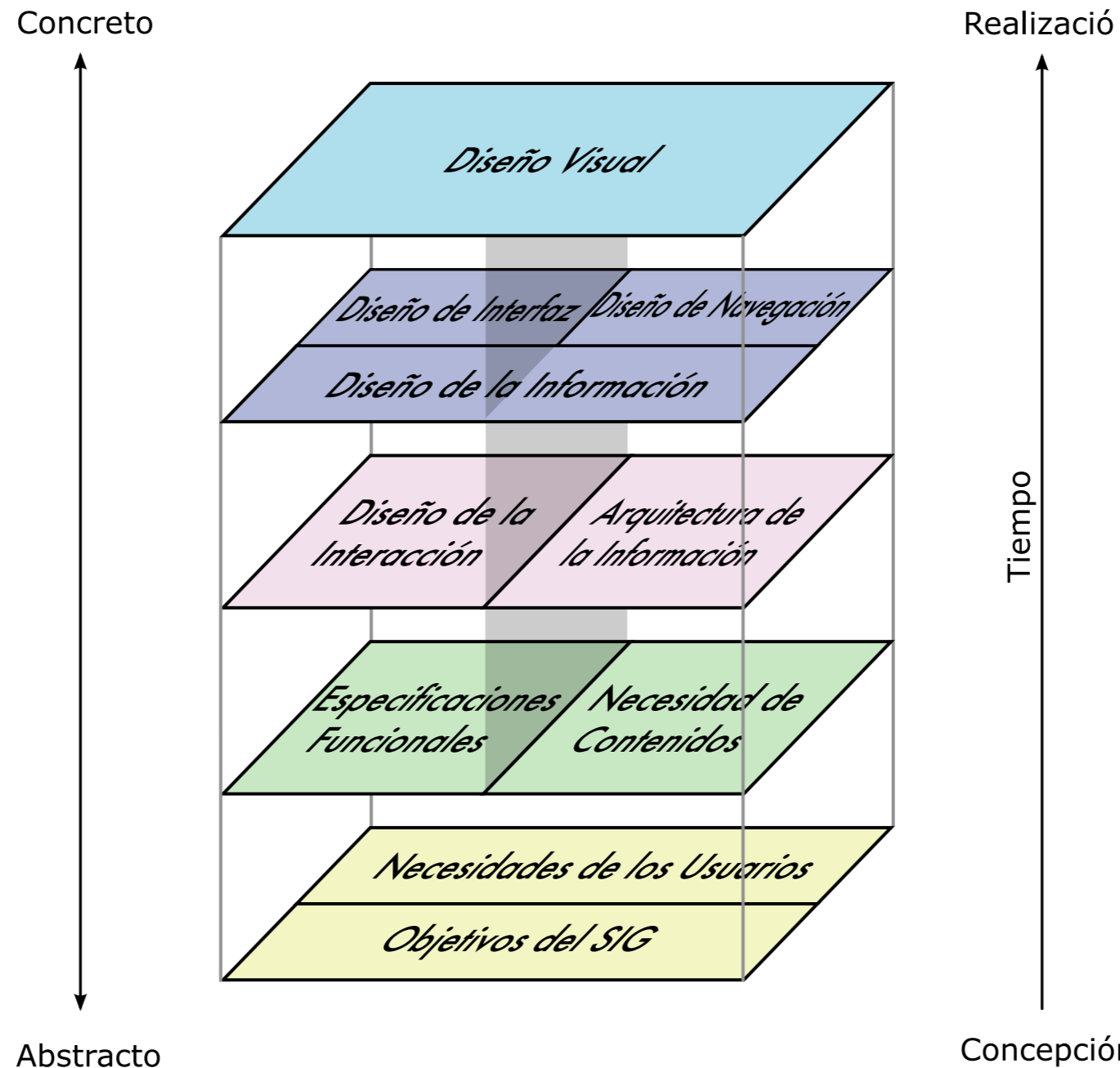
- Composición puede salir de

**Wireframes**

- Guías de estilo documenta decisiones de aspecto visual



# The Elements of GIS Experience



Garrett, JJ. (2002), *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web*, New Riders. New York

# Thinking GIS

**Martínez Morata, David**

**[damarmo@gmail.com](mailto:damarmo@gmail.com)**

**Teléfono 00 34 (0) 6 63 73 11 60**

**66 Rue du Ruisseau**

**75018 París**