

# **Guía de estilo para el desarrollo de botones en gvSIG desktop**

**Proyecto de usabilidad de gvSIG**

**MARIO FÈVRE**

**Febrero 2015**

## Índice de contenido

I. Introducción.....	5
I.1 Definición de resoluciones.....	6
I.2 Definición de estilos generales.....	6
I.3 Clasificaciones grupos.....	6
I.4 Asignación de criterios de unidad gráfica por grupo.....	7
I.4.1 Grupo Seleccionar.....	7
I.4.2 Grupo Edición de Geometrías.....	7
I.4.3 Creación.....	7
I.4.4 Gestión de datos de archivo.....	7
I.4.5 Navegación (del mapa).....	7
I.4.6 Consulta de datos.....	7
I.4.7 Otros.....	8
I.5 Detección e identificación de elementos comunes.....	8
I.5.1 Cursor.....	8
I.5.2 Polígono.....	8
I.6 Definición de cada botón.....	8

## I. Introducción

Los botones de herramientas en el software gvSIG desktop, constituye la vía primaria de acceso a las operaciones de acceso a la información para todos los usuarios. Asimismo estos botones constituyen, para muchos usuarios iniciales, la primera explicaciones sobre que puede hacer gvSIG.

Constituye por tanto un objetivo general primario para la usabilidad de gvSIG:

Constituir un lenguaje de comunicación que facilite la localización y reconocimiento de botones para el usuario experimentado y la comprensión de que acción ejecuta o que tipo de acción ejecuta un botón para el usuario inicial.

A los fines de alcanzar este objetivo se proponen los siguientes objetivos específicos para el lenguaje de comunicación:

- Constituir un código para el tipo de acción
- Garantizar la adaptabilidad a distintas resoluciones de pantalla
- Analizar la posición de un botón dentro del lenguaje constituido para este programa.

El tercer objetivo específico presenta la siguiente variante: gvSIG es un software altamente flexible, y es esperable que desarrolle distintas configuraciones de interfaz, por tanto, pueden existir distintos sets de botones que presenten unidad dentro de su conjunto pero que sean distintos a la distribución original.

Por el mismo motivo resulta esperable que la incorporación de nuevas herramientas generen cambios en los botones existente, no solo generación de nuevos botones.

Por ejemplo una configuración de gvSIG que solo permita cargar capas y utilizar las opciones de navegación tendrá botones que hagan incapie en diferenciar las distintas opciones: diferenciar pan de zoom-in; mientras que una configuración completa hará incapie en diferenciar los botones de navegación de los de edición y luego diferenciar inequívocamente cada uno de estos.

Se define entonces como principales pasos a la hora de armar un set de botones lo siguiente:

1. Definir para de resoluciones debe operar el sistema.
2. Definir normas de estilo generales (paleta de color, formas, simbología entre otros.)
3. Clasificar la totalidad de los botones en grupos (pueden o no coincidir con las barrar de herramientas)
4. Asignar a cada grupo un criterio de unidad gráfica.(símbolo, color, u otro)
5. Indentificar características comunes entre acciones de distintos grupos a fin de generar un símbolo que pueda incorporarse a botones de distintos grupos.

6. Para cada grupo analizar las diferentes acciones y definir un símbolo propio para cada una que sea a la vez sintético y explicativo de su función

### **I.1 Definición de resoluciones**

Una instalación completa, dada la cantidad puede requerir botones de 16x16 (pequeños), sobre todo para usuarios experimentados. Una configuración mínima puede llegar a utilizar iconos 24x24 (muy grandes).

Debe tenerse en cuenta que solo escalar una imagen a distintos tamaños puede no arrojar resultados óptimos. Y que un mismo símbolo puede tener resultados óptimos en una escala y no en otra.

Se define para la distribución oficial dos juegos de resoluciones 16x16 y 22x22.

### **I.2 Definición de estilos generales.**

Entre las variantes de estilos visuales que se imponen hoy en día se presenta hoy como posible prioridad la unidad visual cromática y representativa. Unidad cromática en cuanto a la utilización de paletas de color homogéneas (el proyecto Tango es claro ejemplo de esto). En cuanto a la unidad representativa se presenta por ejemplo la división entre flat y real, es decir representación de objetos sintéticos contra la posibilidad de respresentarlos con alto contenido de información sobre sus características objetuales (brillo, rugosidad, etc.).

En estos sentidos esta guía de estilo para gvSIG propone:

- Utilizar la totalidad de las posibilidades cromáticas teniendo como objetivo la comunicación sobre la suavidad de la imagen. Dicho de otro modo "nos resulta más importante ser claros que ser lindos. Si somos claros con el usuario seremos lindos esencialmente."
- Utilizar objetos sintéticos planos. Esta decisión se basa en el hecho de que los geo procesos están mucho más vinculados al mundo abstracto que al mundo de los objetos. Predominan las figuras geométricas, las operaciones matemáticas, y la gestión de datos; sobre las tijeras, los lápices, los borradores. Aunque resulte contradictorio, las operaciones SIG tienen poco asidero en las herramientas del mundo *real*.
- Utilizar canal alfa para definir el fondo, es decir no pre-suponer el color de fondo de la barra, sino dejar en transparente el color de fondo del botón. Esto garantiza mayor flexibilidad.

### **I.3 Clasificaciones grupos**

- Grupo Selección
- Grupo Edición de Geometrías

- Creación
- Gestión de datos de archivo
- Navegación (del mapa)
- Consulta de datos
- Otros

## **I4 Asignación de criterios de unidad gráfica por grupo**

### **I4.1 Grupo Seleccionar**

- Color amarillo indica “lo seleccionado”.
- Color gris indica lo “no seleccionado”.
- Todo botón de selección deberá incluir un mismo color amarillo.
- Se desaconseja que botones ajenos a este grupo utilicen olores amarillos similares.

### **I4.2 Grupo Edición de Geometrías**

- Color naranja indica “lo seleccionado para editar”.
- Color gris para represen las acciones sobre las geometrías
- Se desaconseja que botones ajenos a este grupo utilicen colores naranjas similares.

### **I4.3 Creación**

- Color verde indica “lo creado/insertado”.
- Se desaconseja que botones ajenos a este grupo utilicen colores verdes similares.

### **I4.4 Gestión de datos de archivo**

- Color blanco indica archivo (ya sea base de datos o archivo propiamente dicho)
- Se desaconseja que botones ajenos a este grupo utilicen color blanco.

### **I4.5 Navegación (del mapa)**

- Se incorpora el símbolo “LUPA”. En color azul grisaseo, a todos los botones de navegación.

### **I4.6 Consulta de datos**

- Se utiliza el color azul-celeste para indicar el dato consultado.

#### **I.4.7 Otros**

- No se definen características comunes a los otros botones

### **I.5 Detección e identificación de elementos comunes.**

#### **I.5.1 Cursor**

cuando un botón incluye el símbolo cursor se representa como una flecha blanca con borde negro

#### **I.5.2 Polígono**

Cuando un botón incluye un polígono se representa como un rectángulo gris con borde gris oscuro.

En los casos que deba representarse específicamente polígonos seleccionados, o seleccionados para edición, o polígonos de forma irregular, primaran los criterios correspondientes.

### **I.6 Definición de cada botón**

Esta instancia se encuentra pendiente hasta que la comunidad discuta los puntos anteriores.