

## Alcance

### - Portal principal

El portal principal es el nodo central de publicación de la Junta de Andalucía en Internet. En ese sentido, debe recoger en todos los casos los contenidos y servicios que cumplen las siguientes condiciones:

- Con público objetivo externo o mixto
- Con vocación de permanencia
- Directamente relacionados con la acción de la administración

Adicionalmente, puede recoger cualquier otro contenido o servicio que la administración pública necesite difundir, si bien en estos casos son admisibles otras vías de publicación alternativas. En cualquier caso, todos los contenidos publicados por la Junta de Andalucía deben ser accesibles a partir del Portal de la Junta de Andalucía como punto de acceso electrónico general.-

### - Webs orgánicas

Representan a un organismo de la administración de la Junta de Andalucía dentro del modelo de presencia en Internet global, y, por lo tanto, deben recoger o referenciar todos los contenidos o servicios generados por dicho organismo.

Deben contar con una web orgánica dentro del Portal principal todos los organismos (consejerías, agencias, entidades instrumentales privadas y consorcios) de la administración de la Junta de Andalucía que están obligados a la difusión de publicidad activa de acuerdo con lo previsto en la Ley 1/2014 de Transparencia Pública de Andalucía.

### b. Portales específicos

Según el artículo 16 del Decreto 622/2019, de 27 de diciembre, de administración electrónica, simplificación de procedimientos y racionalización organizativa de la Junta de Andalucía el Portal de la Junta de Andalucía, podrán crearse portales específicos para difundir de manera más directa la información relativa a una concreta competencia o materia. La creación y supresión de dichos portales se guiará por criterios de racionalidad, eficiencia y proximidad a la ciudadanía.

Desde el punto de vista del presente sistema de diseño, clasificamos los portales específicos en portales sectoriales y micrositios.

### - Portales sectoriales

Recogen información y servicios en torno a un área de actividad concreta de la administración. Dichos portales deben contar con un volumen de contenido suficiente que justifique la necesidad de un árbol de navegación independiente. Adicionalmente, deben cumplir las siguientes condiciones:

- Público objetivo especializado
- Vocación de permanencia

En función del origen de la información, cabe distinguir dos tipos de portales sectoriales:

- Portales sectoriales horizontales: incorporan información y servicios que afectan a toda la Junta de Andalucía o a varios organismos que compartan una competencia (p.ej. Portal de Datos abiertos)
- Portales sectoriales verticales: los contenidos y servicios que contienen afectan a un solo organismo de la Junta de Andalucía (p.ej. Web del Empleado Público)

### - Micrositios

Los micrositios son sitios web principalmente informativos, técnicamente sencillos y de dimensiones reducidas (habitualmente menos de 100 páginas). Para facilitar su desarrollo ágil, la aplicación del sistema de diseño a este tipo de sitios sólo es obligatoria en relación al apartado de estilo gráfico (colores, tipografías, iconos...).

Tienen consideración de micrositios:

- Eventos que se desarrollen en un marco temporal limitado.
- Campañas de comunicación institucional.
- Webs asociadas a proyectos individuales con proyección pública, siempre que no estén orientados a la distribución de información administrativa.

## Estilo gráfico

### La marca

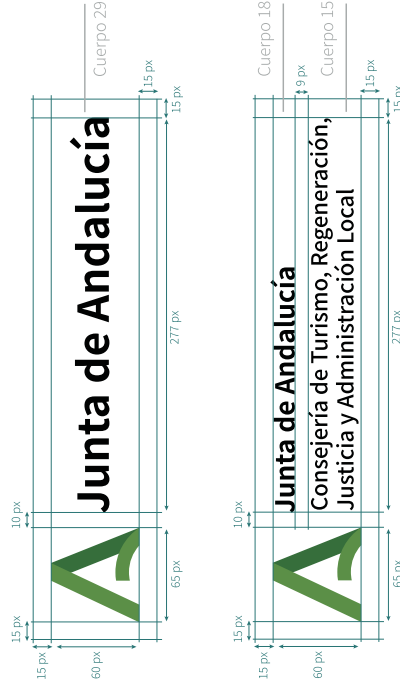
La composición de la marca difiere en el caso de escritorio, tabletas y en el de dispositivos móviles.

### Escritorio

La marca se compone del símbolo de la Junta de Andalucía en positivo y la identificación correspondiente del sitio.

El símbolo queda situado en la parte superior izquierda, es el lugar de mayor peso visual y engloba jerárquicamente el sitio bajo la marca "Junta de Andalucía". Utiliza un vínculo que se encuentra omnipresente en todas las secciones y ubicaciones del sitio web, y que nos vincula directamente con la página principal del portal institucional de la Junta de Andalucía.

El área de identificación indica el sitio web en el que nos encontramos. La ubicación de este indicador viene determinada por la separación respecto al símbolo y la alineación con la marca "Junta de Andalucía". La composición de la identificación del sitio web viene determinada por la tipología de los sitios web.

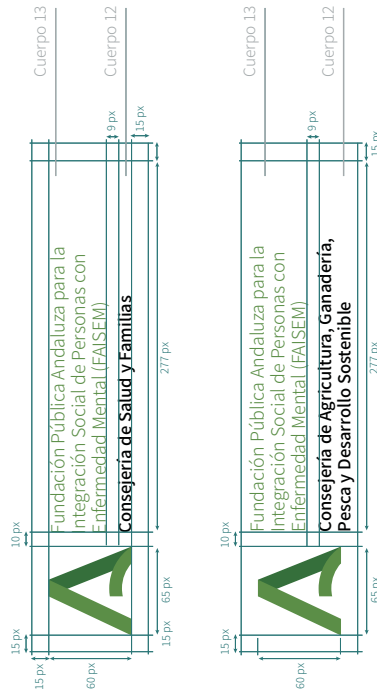


5. ENTORNOS DIGITALES

### ANEXO I

5.4

## Estilo gráfico



En la composición de marcas para cabeceras deben respetarse los cuerpos de letra mínimos indicados, así como los espaciados entre bloques de texto y símbolo. El texto debe ubicarse centrado con respecto al eje horizontal del símbolo, sin rebasar el espacio máximo marcado (60 px).

Cuando la extensión del texto lo permita, es posible aumentar proporcionalmente el cuerpo de letra de los textos, centrándolos con respecto al eje horizontal del símbolo, y manteniendo el espaciado estándar entre los bloques de texto.

5. ENTORNOS DIGITALES

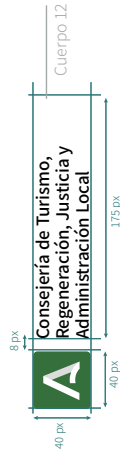
### Estilo gráfico

#### Tablet y móvil

La marca se compone del símbolo de la Junta de Andalucía en negativo sobre fondo verde y la identificación correspondiente del sitio. Esta será en texto de color negro para Consejerías y el portal general, y en color verde para entes y otras organizaciones.

En la composición de marcas deben respetarse los cuerpos de letra mínimos indicados, así como los espaciados entre bloques de texto y símbolo. El texto debe ubicarse centrado con respecto al eje horizontal del símbolo, sin rebasar el espacio máximo marcado (60 px).

Cuando la extensión del texto lo permita, es posible aumentar proporcionalmente el cuerpo de letra de los textos, centrándolos con respecto al eje horizontal del símbolo, y manteniendo el espaciado estándar entre los bloques de texto, como se muestra en el ejemplo de 'Datos Abiertos'.



5. ENTORNOS DIGITALES






### Estilo gráfico

#### Color

Utilizamos tres paletas de colores diferentes, cada una de ellas resuelve diferentes necesidades en cuanto al diseño. La principal otorga al sitio web su personalidad, asociada a la Junta de Andalucía; una escala de grises que nos sirve de apoyo para jerarquizar elementos de información y una tercera asociada a diferentes estados en la usabilidad del sistema.

#### Paleta principal

Los colores principales surgen de la identidad corporativa de la Junta de Andalucía. Esta paleta está pensada para que combine fácilmente y no haya problemas de accesibilidad web.

Hover	Principal	Apoyo	Apoyo específico	Fondo
				
RGB 11 76 26 HEX #0B4C1A	RGB 0 121 51 HEX #007932	RGB 196 221 202 HEX #C4DDCA	RGB 247 251 248 HEX #F7FB8	RGB 255 255 255 HEX #FFFFFF

### ANEXO I

5.4.2

## Estilo gráfico


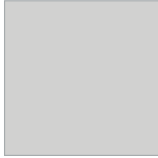

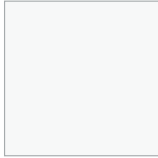




### Escala de grises

La escala de grises sirve de recurso gráfico para jerarquizar los contenidos del sistema, separar elementos, agrupar elementos, etc.

### Colores de estado

Los colores principales surgen de la identidad corporativa de la Junta de Andalucía. Esta paleta está pensada para que combine fácilmente y no haya problemas de accesibilidad web.

### 5. ENTORNOS DIGITALES

Principal		RGB 51 51 51 HEX #333333
Apoyo		RGB 190 190 190 HEX #BEBEBE
Contenedor		RGB 238 238 238 HEX #EEEEEE
Apoyo específico		RGB 245 245 245 HEX #F5F5F5
Éxito		RGB 42 188 103 HEX #2ABC67
Información		RGB 91 192 222 HEX #5BC0DE
Advertencia		RGB 240 173 78 HEX #F0AD4E
Error		RGB 217 83 79 HEX #D9534F

### Estilo gráfico

#### Gráficos

El uso de colores clave en la representación de gráficos. Por ello, es necesario pautar una secuencia de color que facilite su lectura y ayude al usuario a comprender de manera clara y rápida la información reflejada.

Para la representación de gráficos de mapeo de datos se han definido seis colores. Se usarán los colores en el orden establecido, siendo los tres primeros tonos adyacentes en el círculo cromático y los tres restantes los opuestos.



1		RGB 119 181 195 HEX #77B5C3
2		RGB 72 99 163 HEX #4863A3
3		RGB 147 113 172 HEX #9371AC
4		RGB 216 125 125 HEX #D87D7D
5		RGB 217 164 108 HEX #D9A46C
6		RGB 227 205 102 HEX #E5CD66

5. ENTORNOS DIGITALES

### Estilo gráfico

#### Tipografía

De manera general, se define Noto Sans HK como tipografía de uso general en la identidad corporativa de la Junta de Andalucía. Sin embargo, en entornos digitales se ha comprobado la conveniencia de utilizar en su lugar la familia Source Sans Pro, que tiene unas características más adecuadas a este medio: se trata de una fuente más ligera en peso, lo que reduce los tiempos de carga, reduciendo en un menor consumo y una mejor experiencia de usuario. Las condiciones de legibilidad son excelentes, tanto en pantallas de escritorio como en dispositivos más pequeños. Además, cuenta con estilos en cursiva y está disponible para su uso en gran cantidad de aplicaciones digitales en la nube, lo que facilita el uso generalizado de plantillas y materiales digitales a todo tipo de usuarios. Su estilo es muy similar al de Noto Sans HK, con variaciones en todo caso justificadas por las ventajas prácticas de su uso en comparación con la fuente corporativa oficial. No obstante, Noto Sans HK sigue siendo la fuente indicada para la composición de marcas para cabeceras y otras aplicaciones.

Extra Light 200  
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz

Light 300  
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz

Regular 400  
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz

Semi Bold 600  
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz

Bold 700  
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz

Black 900  
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz

h1 **Montserrat Bold 28 px**

h2 **Source Sans Pro Bold 26 px**

h3 **Source Sans Pro Bold 22 px**

h4 **Source Sans Pro Medium 20 px**

h5 **Source Sans Pro Medium 17 px**

Párrafo  
 Source Sans Pro Regular 15 px

Source Sans Pro Regular 15 px

Listas ordenadas y listas desordenadas

Source Sans Pro Regular 15 px

<https://fonts.google.com/specimen/Noto+Sans+HK>  
<https://fonts.google.com/specimen/Source+Sans+Pro>  
<https://fonts.google.com/specimen/Montserrat>

Source Sans Pro se utiliza como tipografía de uso general en entornos y aplicaciones digitales. Noto Sans HK, sin embargo, se mantiene para la composición de marca en todas sus variantes y medios, incluyendo la creación de avatares y marcas para cabeceras, apps, etc., como se explica en el apartado de composición de marcas en este mismo capítulo.





## Estilo gráfico

### Iconos

La librería de iconos utilizados en este sistema es Font Awesome. Font Awesome ofrece iconos vectoriales escalables que se pueden personalizar al instante: tamaño, color, sombra paralela y cualquier cosa que se pueda hacer con CSS.

### Iconos horizontales de uso recomendado

Ejemplos de uso de iconos de aplicación horizontal, correspondiente a la versión 5.12 de Font Awesome.

<code>&lt;i class="fa fa-th"&gt;&lt;/i&gt;</code>	<code>&lt;i class="fa fa-laptop"&gt;&lt;/i&gt;</code>	<code>&lt;i class="fa fa-search"&gt;&lt;/i&gt;</code>
<code>&lt;i class="fa fa-bars"&gt;&lt;/i&gt;</code>	<code>&lt;i class="fa fa-calendar-alt"&gt;&lt;/i&gt;</code>	<code>&lt;i class="fa fa-filter"&gt;&lt;/i&gt;</code>
<code>&lt;i class="fa fa-share-alt"&gt;&lt;/i&gt;</code>	<code>&lt;i class="fa fa-paper-plane"&gt;&lt;/i&gt;</code>	<code>&lt;i class="fa fa-twitter"&gt;&lt;/i&gt;</code>
<code>&lt;i class="fa fa-facebook-f"&gt;&lt;/i&gt;</code>	<code>&lt;i class="fa fa-youtube"&gt;&lt;/i&gt;</code>	<code>&lt;i class="fa fa-sign-in-alt"&gt;&lt;/i&gt;</code>
<code>&lt;i class="fa fa-file-pdf"&gt;&lt;/i&gt;</code>	<code>&lt;i class="fa fa-file-word"&gt;&lt;/i&gt;</code>	<code>&lt;i class="fa fa-check-square"&gt;&lt;/i&gt;</code>
<code>&lt;i class="fa fa-print"&gt;&lt;/i&gt;</code>	<code>&lt;i class="fa fa-rss"&gt;&lt;/i&gt;</code>	<code>&lt;i class="fa fa-stitemap"&gt;&lt;/i&gt;</code>
<code>&lt;i class="fa fa-map-marker"&gt;&lt;/i&gt;</code>		

5. ENTORNOS DIGITALES

## Estilo gráfico

### Aplicaciones iconografía

Para conocer más acerca de cómo usar los iconos dentro de un botón o de una card, puedes seguir leyendo en el apartado de botones y cards y si quieres saber más acerca de cómo usar el color para representar diferentes estados, tienes más información en el apartado de color.

Botón



Card



Acceso directo



Menú



5. ENTORNOS DIGITALES

## Estilo gráfico

### Imágenes

Una imagen es una representación visual, que manifiesta la apariencia visual de un objeto real o imaginario. La imagen ocupa un peso significativo en cualquier proyecto, permite centrar la atención, evocar un tema y facilitar la comprensión y análisis de la información. Debe cumplir una serie de funciones básicas como:

- Atraer la atención
- Transmitir información
- Favorecer el recuerdo

Diferenciamos imágenes gráficas dependiendo de su funcionalidad.

**Portada:** Mostrará contenido destacado a primer nivel del sitio web. Se posiciona en la portada a continuación de la cabecera. El tamaño de la imagen de portada será de ancho como la pantalla del dispositivo desde el que se visualiza, y de alto como el 80% de la pantalla incluyendo la cabecera.



Imagen de portada (ejemplo del portal principal)

### Estilo gráfico

**Subportadas y páginas de navegación (opcional):** Mostrará contenido destacado a primer nivel de página. Se posiciona en la portada a continuación del título. Se mostrará el elemento descriptivo en el margen derecho (opcional) con una opacidad de 0,95.



Imagen de subportada

5. ENTORNOS DIGITALES

### Estilo gráfico

**Slider:** Su función será mostrar imágenes destacadas y nos servirá como separador entre bloques de contenido.

Por encima de la imagen llevará una capa degradada lineal vertical del 0 al 85% de #000000 para posibilitar la lectura del texto (véase componente Banner).



Imagen de slider separador

### ANEXO I

5.4

## Estilo gráfico

### Cards

Si se inserta una imagen en una card (opcional) debe posicionarse en la parte superior; su objetivo es reforzar el contenido de la propia card.



Imagen de card

### Formato

- **Proporción 3:4** corresponde con las imágenes que podrían insertarse en los listados de recursos, fichas o en todos aquellos casos en los que sea necesario usar una imagen vertical.
- **Proporción 16:9** corresponde con las imágenes que podrían insertarse en el mega menú, segmentos de portada o en todos aquellos casos en los que sea necesario usar una imagen horizontal.

5. ENTORNOS DIGITALES

### Estilo gráfico

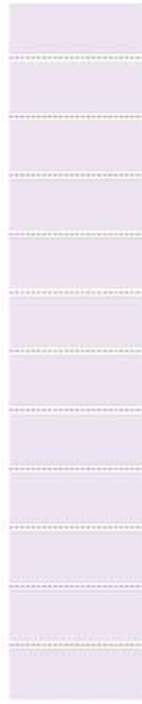
#### Grid

El objetivo del sistema de rejilla es proporcionar una referencia estructural común que contribuya a simplificar la construcción de componentes y los procesos de composición de páginas.

El sistema de rejilla que utilizamos está basado en Bootstrap. Bajo la filosofía mobile first proporciona un grid fluido de hasta 12 columnas que se escala a medida que aumenta el tamaño del dispositivo o el navegador utilizado.

En esta tabla se puede visualizar todos los valores del sistema de acuerdo con los diferentes puntos de corte.

Puntos de ruptura	Dispositivo	Nº de columnas
576px	Dispositivos pequeños (móviles)	2
768px	Dispositivos medianos (tabletas)	6
992px	Dispositivos grandes (escritorio)	12
1200px	Dispositivos extra grandes (escritorios grandes)	12
1300px	Dispositivos extra extra grandes (escritorios muy grandes)	12



5. ENTORNOS DIGITALES

### Componentes del sistema de diseño

#### Componentes del sistema de diseño

El sistema de diseño y su aproximación por componentes sigue lo que se conoce como Atomic Design, en este sentido a continuación se describe los átomos, moléculas y organismos, siendo una molécula un conjunto de átomos, y un organismo un conjunto de moléculas.



5. ENTORNOS DIGITALES



### ANEXO I

5.5.1

## Átomos

### Enlaces

Los enlaces son elementos de navegación más sencillos. Permiten al usuario:

- Navegar entre páginas o secciones.
- Acceder a recursos externos (p.ej. otro sitio web, un fichero...).
- Acceder a una parte de la página actual.
- Desencadenar una acción (p.ej. enviar un email, llamar por teléfono...).

Los enlaces pueden presentarse de forma independiente o dentro de un bloque de texto.

- Los enlaces independientes se presentan en su propia línea, acompañados o no de icono. Es el tipo de enlace preferente.
- Los enlaces dentro del texto toman el estilo del bloque dentro del que se presentan. Este tipo de enlaces son más difíciles de percibir en una lectura poco atenta, por lo que deben usarse solo para interacciones accesorias.

El texto de los enlaces debe ser breve (idealmente 5 palabras o menos) y descriptivo del destino. En la medida de lo posible, se deben evitar expresiones genéricas como "haz clic aquí".

No se deben confundir los enlaces con los botones:

- Los enlaces tienen propósito de navegación (acceder a una nueva página, descargar un fichero...).
- Los botones tienen como propósito realizar una transacción (enviar un formulario, realizar una búsqueda...).

Es posible presentar un enlace con estilo gráfico de botón siempre que lleve a una página o sección cuyo objeto sea realizar una transacción. Por ejemplo, se puede incluir un enlace con estilo de botón con el texto "Comprar" que lleve a una página o sección destinada a formalizar la compra. En estos casos, el estilo gráfico equivale al definido en el componente "Botones".

El color preferente para los enlaces es el color principal de la paleta principal (#087021). En el caso de los enlaces independientes, en función del componente y la plantilla puede utilizarse asimismo el color principal de la paleta de grises (#333333), siempre garantizando que los enlaces son fácilmente identificables. Cuando el color de fondo del bloque sea oscuro (p.ej. menú auxiliar, pie de página...) los enlaces se presentarán en color blanco (#FFFFFF) para garantizar un contraste correcto.

Para los enlaces que utilicen tanto la paleta principal como la de grises, el estilo hover y active añade un subrayado y el color hover de la paleta principal (#0B4C1A). En el caso de los enlaces que se presentan en color blanco sobre fondo oscuro, el estilo hover y active únicamente añade el subrayado. En ningún caso los estilos hover y active modifican el tamaño o el peso de la fuente. Los enlaces independientes pueden acompañarse de un icono. En estos casos, el icono se presenta siempre en el color principal de la paleta principal (#087021).

Por defecto



Hover



5. ENTORNOS DIGITALES

ANEXO I

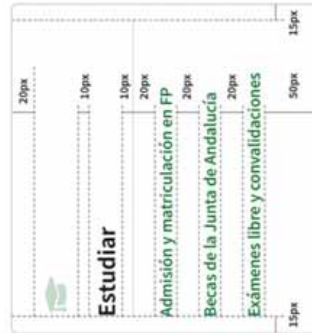
5.5.1

### Átomos

Tipo	Color	Fuente	Estilo	Interlineado	Hover
Enlace integrado en texto	#087021	Source Sans Pro14pt	Medium	20pt	#0B4C1A
Enlace independiente estándar	#087021	Source Sans Pro14pt	Bold	20pt	#0B4C1A
Enlace independiente gris	#333333	Source Sans Pro14pt	Bold	20pt	#0B4C1A
Enlace sobre fondo oscuro	#FFFFFF	Source Sans Pro14pt	Bold	20pt	#FFFFFF

Ejemplos de casos de uso:

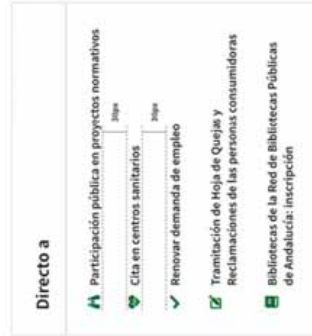
Card



Lista



Directo a



5. ENTORNOS DIGITALES

## Átomos

### Botones

Los botones son elementos activos que permiten a los usuarios realizar una acción (p.ej. buscar, enviar un formulario, suscribirse...).

El efecto que se produce al interactuar con el botón se expresa a través de una etiqueta, que debe indicar claramente la acción del botón mediante el uso de verbos en infinitivo (buscar, aceptar...). Opcionalmente, el botón puede incluir un icono para reforzar la acción que se producirá cuando se active. En estos casos, se debe aplicar la iconografía estándar definida en el apartado de iconos de este sistema de diseño siempre que sea posible.

La etiqueta es opcional en el caso de búsquedas simples, en las que el botón se muestra integrado con un campo de texto único. En estos casos se debe usar para la búsqueda el icono estándar (fa-search).

Se contemplan los siguientes tipos de botones:

- Botón primario: Recoge la acción principal de la página o del componente del sistema de diseño. Sólo debe haber un botón primario por interacción.
- Botón secundario: Recoge acciones secundarias relacionadas con la interacción (p.ej. adjuntar un fichero antes de enviar un formulario).

Los iconos siempre aparecerán dentro de los botones y a la izquierda del texto. En la ausencia del texto, el icono irá centrado. Además, deberán tener el mismo color que el texto que acompaña.

En los botones primarios y secundarios se puede aplicar la paleta de colores de estado. En concreto, en el caso de acciones destructivas (p.ej. borrar el contenido de un formulario) debe usarse el color asociado a error (#D9534F).

5. ENTORNOS DIGITALES

ANEXO I

5.5.1

### Átomos

#### Primarios

Por defecto



Hover



Desactivado

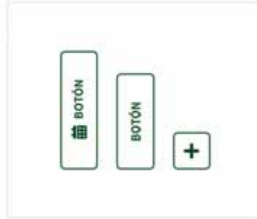


#### Secundarios

Por defecto



Hover



Desactivado



Los botones tendrán un padding mínimo de 30px pudiendo, en algunos casos, adaptarse al ancho total de la pantalla, como ocurre en dispositivos móviles.

Elemento	Color	Tipo	Peso
Texto	#FFFFFF	Source Sans HK	Bold
Icono	#FFFFFF	-	-

5. ENTORNOS DIGITALES

### ANEXO I

5.5.1

## Átomos

### Casos de uso

Orden de botones



Al usar varios botones el primario aparecerá a la derecha y el secundario a su izquierda.

Formularios



El botón se alinearán con las entradas de texto del formulario abajo a la derecha.

5. ENTORNOS DIGITALES

## Átomos

### Entradas de campo

Las entradas de campo permiten a la persona usuaria introducir información en el sistema (textual, numérica...). Se utilizan por tanto en buscadores, formularios de contacto, tramitadores...

Cuando sea necesario deben incluir descripciones o sugerencias que puedan ayudar a aclarar lo que ocurre dentro de cada entrada de campo, por tanto, mejorar las tasas de finalización y conversión. Se contemplan los siguientes elementos:

- **Etiqueta:** describe someramente el contenido que se debe introducir en el campo. Se muestra encima del campo, y es obligatoria siempre que exista más de un campo.
- **Sugerencia:** Se coloca dentro del campo de texto, y desaparece al activar el campo. Se utiliza para ejemplificar el tipo de información esperada. Es opcional.
- **Mensaje de aprobación o error:** Aparece tras desactivarse el foco en el campo, y avisa sobre si el valor introducido es formalmente correcto o no.

Los campos obligatorios se deben marcar con un asterisco tras la etiqueta del campo. Dentro del formulario se debe incorporar una leyenda que explique esta circunstancia (p.ej. \*\* Campos obligatorios"). Adicionalmente, se pueden marcar los campos opcionales incluyendo el término "(opcional)" tras la etiqueta, con el objetivo de aligerar la carga cognitiva del usuario.

Cuando un campo no pueda recibir valores, se mostrará como deshabilitado.

Pueden insertarse los siguientes tipos de controles de selección:

### Campos abiertos

Los campos de introducción de información permiten a las personas usuarias insertar cadenas de texto.

- **Campos y áreas de texto:** En estos campos es posible introducir cualquier valor, por lo que deben utilizarse cuando no haya manera de predecir la respuesta del usuario. El tamaño del campo debe ajustarse a la longitud de la respuesta esperada; si resulta razonable contar con una respuesta de varias líneas, hay que usar un área de texto en lugar de un campo. Siempre que sea posible conviene validar que el valor introducido en el campo es formalmente correcto (p.ej. si es un e-mail comprobar que el valor contiene una arroba).
- **Campos numéricos:** En el caso de que un campo sólo admita números, se debe indicar mostrando una sugerencia de un valor típico del campo.

### ANEXO I

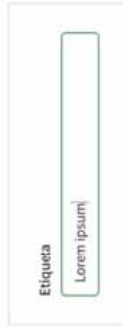
5.5.1

## Átomos

Por defecto



Activo



Completado



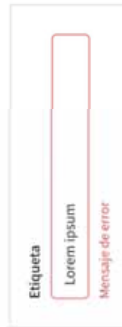
Deshabilitado



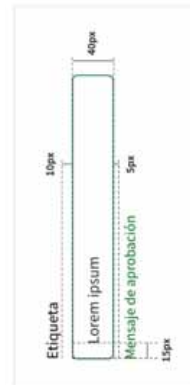
Válido



Inválido



Medidas



5. ENTORNOS DIGITALES

## Átomos

### Steppers

Permiten introducir un valor numérico a través de dos botones que aumentan o disminuyen el valor unidad por unidad. Puede ser utilizado en formato vertical u horizontal. Este tipo de campos disminuye el coste de interacción y debe usarse únicamente para valores pequeños (hasta 20).

Por defecto



### Sliders

Es un elemento de control que utiliza un ítem que se mueve horizontalmente para controlar una variable continua (números, fechas...), seleccionando un valor o rango de un conjunto limitado de posibilidades. Es una interacción poco precisa, particularmente en interfaces móviles, por lo que debe usarse únicamente en interfaces de búsqueda y siempre que para el usuario sea suficiente un valor aproximado, ya que es difícil seleccionar un valor preciso.

Slider simple



Slider doble



Slider simple activo





### Átomos

#### Campos de fecha

Los campos de fecha deben incluir una descripción del formato de entrada de los datos, que tendrá siempre la forma DD/MM/AAAA. Además, junto al campo se incluirá un botón que activa un componente de selección de fecha (datepicker), que permita seleccionar la fecha sobre un desplegable. El uso del datepicker no es en ningún caso obligatorio, pudiendo utilizarse otros medios de entrada disponibles en el dispositivo de acceso (teclado, teclado virtual, voz...).

#### Campos de subida de ficheros

Permiten explorar el dispositivo del usuario para cargar un fichero en el sistema.

El datepicker se configurará para mostrar únicamente los valores asumibles para el buscador; p.ej. en un buscador de eventos se permitirá únicamente la inserción de fechas futuras.

5. ENTORNOS DIGITALES



## Átomos

### Controles de selección

Los controles de selección permiten a la persona usuaria introducir información en el sistema, eligiendo entre una serie de valores cerrados determinados previamente.

Su comportamiento es similar al de las entradas de campo:

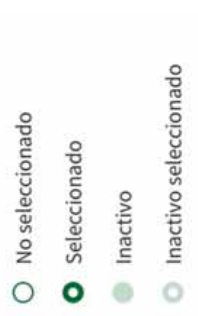
- Deben llevar etiquetas y, opcionalmente, mensajes de validación o error.
- Se deben marcar los controles obligatorios y, si se considera oportuno, también los opcionales.
- Los controles pueden estar deshabilitados.

Pueden insertarse los siguientes tipos de controles de selección:

- **Campos autocompletados:** En estos campos los valores posibles están limitados a una lista cerrada y predefinida de antemano, que la persona usuaria descubre a través de un sistema de autocompletado. Este tipo de campos sólo tiene sentido cuando el número de opciones que se van a presentar es muy elevado (mayor de 100 elementos).

- **Radio buttons:** Permiten elegir una sola opción entre varias posibles, mutuamente excluyentes.

Todas las opciones se presentan en pantalla a la persona usuaria de forma simultánea, por lo que no se recomienda utilizar radio buttons cuando existan seis o más opciones posibles. Las opciones se dispondrán de manera vertical en el formulario y se presentarán en un orden lógico, procurando priorizar las opciones utilizadas con más frecuencia. Cuando el selector no sea obligatorio, se incluirá una opción neutral preseleccionada (p.ej. "A", "B", "No contestar").



ANEXO I

5.5.1

### Átomos

- **Selectores:** Al igual que los radio buttons permiten seleccionar una única opción de un grupo de opciones excluyentes. Este componente es más recomendable cuando exista un número amplio de opciones sobre las que escoger (típicamente de 6 a 15) o cuando un formulario contenga un número elevado de campos, con el fin de permitir que el mayor número de campos puedan mostrarse a la persona usuaria en pantalla de forma simultánea.
- **Checkboxes:** Permiten presentar una lista de opciones de las que persona usuaria puede seleccionar las que considere, ninguna, una o varias. Al igual que en el caso de los radio buttons, las opciones se disponen de manera vertical y se deben presentar en un orden lógico, procurando priorizar las opciones utilizadas con más frecuencia. También se puede utilizar para presentar una única opción que la persona usuaria debe marcar para mostrar su conformidad (p.ej. aceptar condiciones de uso).
- **Interruptor:** Los interruptores (switches) permiten a la persona usuaria elegir entre dos opciones mutuamente excluyentes, y siempre tienen un valor predeterminado (activado o desactivado). Al activar o desactivar un interruptor debe producirse un cambio inmediato sobre el interfaz, sin necesidad de activar ningún botón; en ese sentido, su uso prioritario es en páginas con modelo de buscador facetado.



5. ENTORNOS DIGITALES

< Volver al índice | 227

JUNTA DE ANDALUCÍA

00183886

### ANEXO I

5.5.1

## Átomos

En ocasiones puede ser complejo decidir qué elemento de la interfaz de usuario sería mejor utilizar. A continuación se incluye una tabla resumen que puede que puede utilizarse para comparar elementos y decantarse por uno u otro:

	Radio button	Checkbox	Single Checkbox	Toggle / Switch
Opciones disponibles	Múltiple	0-todos	1	1
Número seleccionados	1	Múltiple	2 (on/off)	2 (on/off)
Opción por defecto	Sí	No	Sí	Sí
Descripción elecciones	Mutuamente excluyentes	Independientes uno del otro	Mutuamente excluyentes	Mutuamente excluyentes
Selección efectiva	Después de clicar el botón submit	Después de clicar el botón submit	Después de clicar el botón submit	De una manera inmediata

5. ENTORNOS DIGITALES

## Átomos

### Avisos (tooltips)

Los avisos son textos de información contextual o de ayuda que se activan cuando el usuario se sitúa sobre ciertos elementos para proporcionar información adicional sobre los mismos. Se trata de un mensaje conciso e informativo.

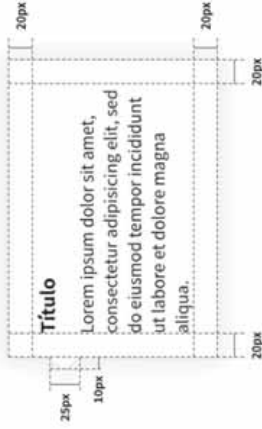
Esta información se puede asociar a cualquier elemento activo (iconos, enlaces de texto, botones, etc.) de una página o sección, proporcionando una descripción o explicación de dicho elemento. Este mensaje debe ser específico y contextual, evitando explicar un flujo de tareas completo.

Por defecto:



Título  
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Medidas:



5. ENTORNOS DIGITALES

ANEXO I

5.5.1

### Átomos

Pautas para el uso de avisos:

- No utilizar avisos para mostrar información que sea vital para completar la tarea. Deben proporcionar una explicación adicional para un campo de formulario desconocido para algunos usuarios o de una solicitud poco frecuente.
- Proporcionar contenido breve y útil, en fragmentos cortos y autosuficientes. Introducir texto obvio o redundante no es beneficioso para el usuario. Si no hay información útil, no se deben utilizar los avisos. Debe soportar todos los mecanismos de interacción con el usuario. También debe cumplir con la normativa técnica de accesibilidad.

Elemento	Color	Tipo	Peso
Título	#333333	Source Sans Pro	Bold
Párrafo	#333333	Source Sans Pro	Regular

5. ENTORNOS DIGITALES

< Volver al índice | 230

JUNTA DE ANDALUCÍA

00183886

### Átomos

#### Barra de progreso

- Las barras de progreso son un elemento que permiten mostrar de forma gráfica el avance de una tarea o proceso. Generalmente el gráfico está acompañado de información en forma de texto para indicar con exactitud el estado del avance. Por ejemplo, con estas barras puede verse el progreso en la descarga o transferencia de un archivo. Algunas características de este componente son:
  - Si la carga en línea se está utilizando para enviar un formulario, los campos del formulario deberán deshabilitarse.
  - Deberá llevar un texto descriptivo de la acción opcional.
  - Si se produce un error, el componente de carga en línea debe estar oculto y debe agregarse una notificación de error.

Por defecto:

Título de la carga



Elemento	Color	Tipo	Peso
Fondo	#EEEEEE	-	-
Relleno	#087021	-	-
Fuente porcentaje	#FFFFFF	Source Sans Pro	Bold
Fuente título	#333333	Source Sans Pro	Medium

Medidas



5. ENTORNOS DIGITALES

ANEXO I

5.5.2

### Moléculas

#### Moléculas

##### Ítem de listado de recursos

Los recursos de información se muestran habitualmente de forma resumida como ítems en listados. Esta estructura de presentación se incorpora habitualmente a páginas de listados de recursos, buscadores avanzados y facetados...

Cada ítem de un listado de recursos se compone de:

- Imagen (opcional): imagen relativa al recurso en formato vertical (proporción 3:4).
- Fecha (opcional): Alternativa a la imagen, para recursos en los que la fecha sea muy relevante (p.ej. agenda de eventos).
- Nombre del recurso (obligatorio): Habitualmente irá enlazado a un contenido en detalle.
- Información adicional (opcional): Junto a cada recurso pueden incorporarse como máximo tres campos de datos asociados al recurso de información.
- Enlace (opcional): URL completa del recurso, recomendable cuando el listado recoge recursos de distintos tipos (p.ej. resultados de búsqueda generales de un sitio web).

Ítem de listado de recursos con información adicional

**Técnico/a Economía y Recursos Humanos**  
**Organismo:** Consorcio Parque de las Ciencias  
**Tipo de contrato:** Indefinido  
**Estado del proceso:** En curso

---

**Estadística de archivos de Andalucía**  
**Organismo:** Cultura y Patrimonio Histórico  
**Tipo:** Estadística. Incluida en el Plan Estadístico y Cartográfico de Andalucía (COD. 03.01.06)

Elemento	Color	Tipo	Peso
Títulos	#087021	Source Sans Pro	Medium
Descripción	#333333	Source Sans Pro	Regular
Etiquetas	#333333	Source Sans Pro	Bold

5. ENTORNOS DIGITALES





### ANEXO I

5.5.2

## Moléculas



Ítem de listado de recursos con imagen.  
Ejemplo publicaciones del portal principal.



Ítem de listado de recursos con fecha relevante.  
Ejemplo publicaciones del portal principal.

Elemento	Color	Tipo	Peso
Día	#087021	Source Sans Pro	Bold
Mes	#087021	Source Sans Pro	Medium
Año	#087021	Source Sans Pro	Bold

5. ENTORNOS DIGITALES

## ANEXO I

5.5.2

## Moléculas

## Tabla de datos

Las tablas de datos son útiles en aquellos casos en los que debemos ofrecer al usuario un conjunto de información estructurada en filas y columnas. Por tanto, es un componente que puede incorporarse entre otras, a páginas de detalle de contenido, buscadores (avanzados o facetados) y listados.

Aplicaremos estilos en las siguientes partes de una tabla:

- **Identificación de la tabla (opcional):**

Permite al usuario comprender rápidamente el contenido de la tabla.

- **Tabla de datos:** La tabla de datos incluirá en la primera fila los títulos de las columnas con las interacciones disponibles si existiesen. Bajo la fila de encabezado se presentarán las filas de datos.

- **Estilo de fila.** Se incluye un estilo de fila diferenciado en pares e impares que ayuda a los usuarios a escanear datos y mantener su lugar.

- **Alineación del contenido:** Es recomendable que las columnas de texto se encuentren alineadas a la izquierda, columnas de número alineadas en el centro. Los encabezados se alinearán de acuerdo con el contenido de las mismas.

Las tablas de datos plantean un reto en dispositivos con pantallas reducidas, como los teléfonos móviles. Para que el contenido que incluya tablas se visualice correctamente, se deben de seguir como mínimo las siguientes buenas prácticas:

- **Limitar el número de columnas:** Para facilitar la presentación en dispositivos móviles, se recomienda incluir cuatro columnas o menos.
- **Limitar la cantidad de texto:** En la medida de lo posible, mantener las celdas breves y evitar que contengan textos extensos.
- **Fijar los encabezados:** En función de la tabla, se pueden fijar en la pantalla los encabezados (ya sean filas o columnas) para facilitar la interpretación de los datos.
- **Incluir scroll horizontal cuando sea necesario.** La posibilidad de hacer scroll debe hacerse evidente mediante bleeding (contenido parcial) en las direcciones en las que pueda hacerse scroll.

5. ENTORNOS DIGITALES

### Moléculas

Oficinas de asistencia en materia de registro - Sevilla			
NOMBRE DE ORGANISMO	DIRECCIÓN	HORARIO	UBICACIÓN
Consejería de Agricultura, Ganadería, Pesca y Desarrollo Sostenible	Calle Tabladilla, s/n Sevilla (Sevilla)	Horario: lunes a viernes de 9 a 20 horas. Días 24 y 31 de diciembre de 9 a 14 horas.	<a href="#">Ver en callejero</a>
Consejería de Salud y Familias	Avenida de la Innovación, s/n. Edificio Arena, nº1 Sevilla (Sevilla)	Horario: lunes a viernes de 9 a 20 horas. Días 24 y 31 de diciembre de 9 a 14 horas.	<a href="#">Ver en callejero</a>
Servicio Andaluz de Salud (Consejería de Salud y Familias)	Avenida de la Constitución, nº 18 Sevilla (Sevilla)	Horario: lunes a viernes de 9 a 20 horas. Días 24 y 31 de diciembre de 9 a 14 horas.	<a href="#">Ver en callejero</a>
Consejería de Educación y Deporte	Avenida Inca Garcilaso, esquina Avenida Juan Antonio Vizarrón, s/n. Edificio Torrefriana Sevilla (Sevilla)	Horario: lunes a viernes de 9 a 20 horas. Días 24 y 31 de diciembre de 9 a 14 horas.	<a href="#">Ver en callejero</a>

Por defecto - Ejemplo oficinas en materia de registro del portal PRINCIPAL

Elemento	Color	Tipo	Peso
Títulos	#333333	Source Sans Pro	Bold
Contenido	#333333	Source Sans Pro	Regular
Franjas im pares	#EDF5EF	-	-

5. ENTORNOS DIGITALES

### Moléculas

#### Cards

La card (tarjeta) es un patrón de diseño de la interfaz de usuario que agrupa información relacionada en un contenedor de tamaño prefijado que se asemeja visualmente a una tarjeta de juego y que invita a los usuarios a interactuar con ella para ver más detalles.

Las cards representan recursos de información (p.ej. noticias, publicaciones en redes sociales...). Su uso es muy variado: pueden aparecer en portadas, listados de recursos, buscadores...

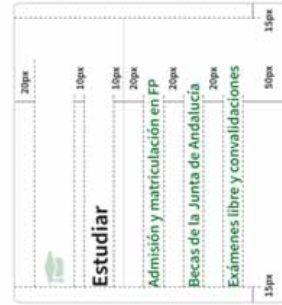
Aunque pueden representar recursos de distintos tipos, las cards siguen un patrón de diseño común:

- **Imagen principal (opcional):** ocupa el ancho completo de la card, con proporción 16:9.
- **Contenido textual:** debe mostrar una jerarquía visual clara, priorizando el contenido más relevante para la lectura. Habitualmente incorporan enlaces a información adicional, aunque no es imprescindible.
- **Interacciones adicionales (opcional):** En la parte inferior de la card pueden incorporarse interacciones relacionadas con su contenido.



Elemento	Color	Tipo	Peso
Títulos	#333333	Source Sans Pro	Bold
Icono	#C4DDCA	-	-

#### Medidas



5. ENTORNOS DIGITALES

ANEXO I

5.5.2

### Moléculas

#### Vertical - Noticia

Por defecto

Hover

**GOBIERNO AL DÍA**  
**Moreno anuncia que el horario de los comercios y la hostelería en la provincia de Granada se equipara al del resto de Andalucía**  
 29/11/2020  
 El presidente de la Junta ha presidido la reunión del Comité Territorial de Alertas de Salud Pública de Alto Impacto de Granada

**GOBIERNO AL DÍA**  
**Moreno anuncia que el horario de los comercios y la hostelería en la provincia de Granada se equipara al del resto de Andalucía**  
 29/11/2020  
 El presidente de la Junta ha presidido la reunión del Comité Territorial de Alertas de Salud Pública de Alto Impacto de Granada

Elemento	Color	Tipo	Peso
Título	#333333	Source Sans Pro	Medium
Fecha	#333333	Source Sans Pro	Light
Cuerpo	#333333	Source Sans Pro	Light
Iconos RRSS	-	-	-

5. ENTORNOS DIGITALES

ANEXO I

5.5.2

### Moléculas

Medidas

Junta de An  
**GOBIERNO AL DÍA**  
**Moreno anuncia que el horario de los comercios y la hostelería en la provincia de Granada se equipara al del resto de Andalucía**  
 26/04/2020  
 Tras la séptima videoconferencia de presidentes, anuncia que Andalucía ultima un plan de reapertura que...

### Horizontal - Noticia

Por defecto

Moreno asegura que Andalucía está preparada para afrontar el desconfinamiento con cualquier ...  
 GOBIERNO AL DÍA  
 26/04/2020

Hover

Moreno asegura que Andalucía está preparada para afrontar el desconfinamiento con cualquier ...  
 GOBIERNO AL DÍA  
 26/04/2020

5. ENTORNOS DIGITALES

Elemento	Color	Tipo	Peso
Título	#333333	Source Sans Pro	Medium
Tema	#333333	Source Sans Pro	Medium
Fecha	#333333	Source Sans Pro	Light

Medidas

10px  
 10px  
 15px  
 10px

ANEXO I

5.5.2

### Moléculas

#### Twitter

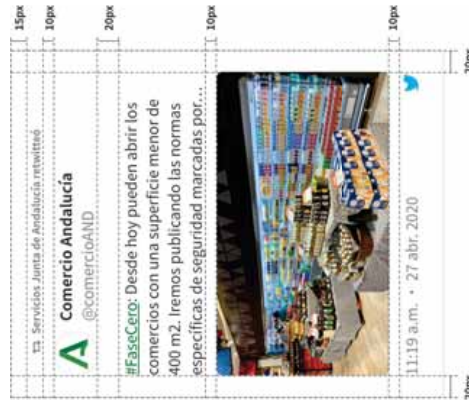
Por defecto

Hover

Retweet



Medidas



Elemento	Color	Tipo	Peso
Imagen cuenta	-	-	-
Nombre cuenta	#333333	Source Sans Pro	Bold
Nombre usuario	#777777	Source Sans Pro	Regular
Icono twitter	#00ACEE	-	-
Texto	#333333	Source Sans Pro	Regular
Imagen	-	-	-
Fecha y hora	#777777	Source Sans Pro	Regular

5. ENTORNOS DIGITALES

### ANEXO I

5.5.2

## Moléculas

### Resultados de buscadores con cards

Por defecto



Medidas



### Sedes

Por defecto



Medidas

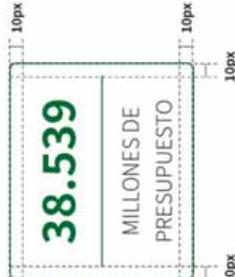


### Datos de transparencia

Escritorio



Móvil



Elemento	Color	Tipo	Peso
Número	#087021	Source Sans Pro	Bold
Texto	#333333	Source Sans Pro	Light

5. ENTORNOS DIGITALES



## Moléculas

### Listado de enlaces

Los listados de enlaces recogen conjuntos de recursos relacionados entre sí que complementan la información recogida en un contenido. Su uso es extensivo en todo tipo de plantillas: portadas, páginas de navegación, listados de contenidos...

Los listados de enlaces se componen de:

**Epígrafe:** título breve que aclara el sentido del bloque de enlaces. Aunque es personalizable, a modo de ejemplo se recogen dos epígrafes estándar que se utilizan en el portal de la Junta de Andalucía:

**Directo a:** Listado de enlaces que llevan a contenidos y servicios directamente relacionados con el contenido de la página en la que se insertan, lo que los hace muy relevantes.



**Te puede interesar:** Listado de enlaces relacionados tangencialmente con el contenido de la página en la que se insertan, que complementan la lectura o reorientan si la navegación inicial no es acertada.

**Te puede interesar**



**Bloque de enlaces:** El listado puede recoger hasta cinco enlaces, con una redacción lo más concisa posible. Cada enlace puede ir acompañado de un icono.

**Elemento "Más opciones" (opcional):** Enlaza a una página nueva que recoge enlaces adicionales. Esta página debe contemplar también los enlaces recogidos en el bloque inicial, no sólo los nuevos.

5. ENTORNOS DIGITALES

### ANEXO I

5.5.2

## Moléculas

### Ficha

El componente ficha recoge los principales datos relacionados con un recurso de información y los presenta en un único bloque resumen. Se utiliza principalmente en páginas de detalle de contenidos estructurados en campos, para presentar la información básica del recurso de forma prioritaria.

Por ejemplo, en una página de detalle de un organismo en el componente "ficha" se puede recoger el nombre de la persona titular, la dirección, el teléfono, el sitio web...

Dentro de la ficha puede recogerse:

- Campos de texto breve (nunca más de un párrafo)
- Campos de fecha, hora, número, importe...
- Enlaces a recursos externos (sitios web, redes sociales...), documentos, e-mails, teléfonos...
- Una imagen representativa, en formato vertical 3:4.

Por defecto



Elemento	Color	Tipo	Peso
Títulos	#333333	Source Sans Pro	Bold
Texto	#333333	Source Sans Pro	Regular

Medidas



### Moléculas

#### Banner

El banner es un recurso gráfico de grandes dimensiones que se puede utilizar para destacar información particularmente relevante en páginas con modelo de portada.

El banner se compone de:

**Imagen:** Recurso gráfico de grandes dimensiones (1440x320 px). A la imagen se le aplica un tratamiento gráfico para que se oscurezca progresivamente en la parte inferior. No debe contener texto.

**Título:** Debe ser breve y descriptivo del destino del enlace.

**Subtítulo (opcional):** Si se incluye, debe complementar la información recogida en el título. Todo el contenido del banner se enlaza a una misma url de destino.



Elemento	Color	Tipo	Peso
Títulos	#FFFFFF	Montserrat	Bold
Subtítulo	#087021	Source Sans Pro	Regular

### Moléculas

#### Gráfico

Una gráfica es un tipo de representación de datos, generalmente numéricos, mediante recursos visuales (líneas, vectores, superficies o símbolos), para que se manifieste visualmente la relación matemática o correlación estadística que guardan entre sí.

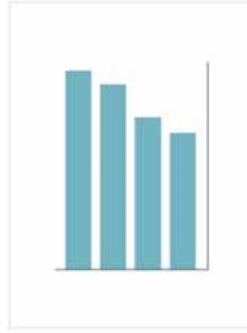
En función de la relación que exista entre los datos que se van a mostrar habrá que elegir un tipo de visualización u otra. Elegir de forma incorrecta este componente puede llevar al usuario a la mala interpretación de los datos.

Los gráficos de comparación se utilizan para mostrar diferencias y similitudes en los valores de los datos. Para representar este tipo de relación de datos se suelen usar gráficas de barras y columnas.

#### Gráficos de barras y columnas

Debido a que nuestros ojos pueden discernir rápidamente las diferencias en altura y longitud, es una buena opción para presentar comparaciones de datos.

Gráfico de barras



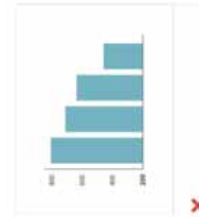
El punto inicial de la gráfica no puede ser distinto de cero

Gráfico de columnas



Los datos deben presentarse en orden ascendente o descendente

No usar colores para la comparación de datos



## Moléculas

### Evolución

Los gráficos de evolución, como los gráficos de líneas, se usan para representar datos que han cambiado a lo largo del tiempo.

### Gráficos de líneas

Los gráficos de líneas son buenos para representar los cambios en uno o más valores a lo largo del tiempo. Se superpondrán valores múltiples (nunca más de cuatro) usando diferentes colores para ayudar a los lectores a visualizar la evolución.

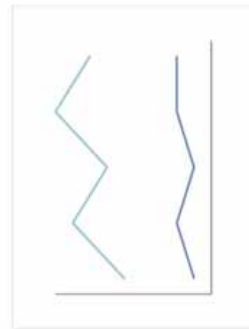
Gráfico de líneas



No usar más de cuatro valores diferentes



No usar para comparar valores en escalas muy diferentes



## Moléculas

### Composición

Los gráficos de composición se utilizan para representar valores relativos en un grupo. Para representar este tipo de datos se utilizan los gráficos de tarta o de donut.

### Gráficos de tarta y donut

Estos gráficos sirven para mostrar la composición relativa de un valor, en un conjunto de datos, por ejemplo, porcentajes.

Gráfico de donut



Gráfico de tarta



No usar con más de cinco valores diferentes



Presentar los datos en orden descendente partiendo del punto central más alto en el sentido de las agujas del reloj



## Moléculas

### Medición

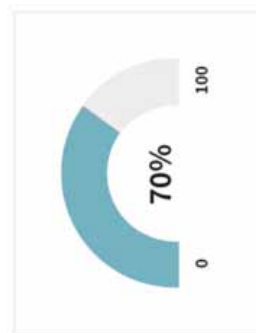
Los gráficos de medición, como los gráficos de velocidad, se utilizan para mostrar el progreso de un dato concreto.

#### Gráficos de velocidad o de aguja

Los gráficos de velocidad muestran el progreso hacia una métrica específica, con el semicírculo representando el 100% de la meta.

Para conocer más acerca de los colores de los gráficos puedes seguir leyendo en el apartado de colores.

Gráfico de velocidad o aguja



### ANEXO I

5.5.2

## Moléculas

### Calendario

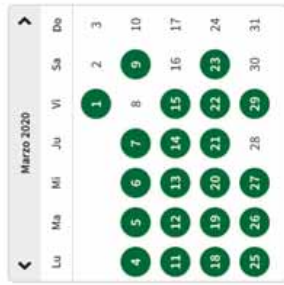
El componente calendario muestra de forma tabulada los días de un mes, y organizados por día de la semana, y presenta información adicional asociada a estos días.

Los calendarios pueden permitir la navegación hacia otros meses o no, en función del contexto que se presenten. En el caso de que sean navegables, es conveniente restringir la navegación de forma lógica en función de la información que se va a presentar en él.

Dentro de un calendario se pueden presentar:

- Enlaces a contenidos asociados a días concretos (p.ej. en una agenda de eventos).
- Información estática (p.ej. para mostrar los días que permanecerá abierto el plazo para inscripción a un servicio).

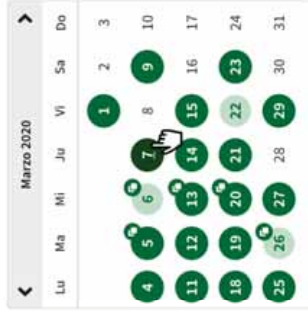
Por defecto



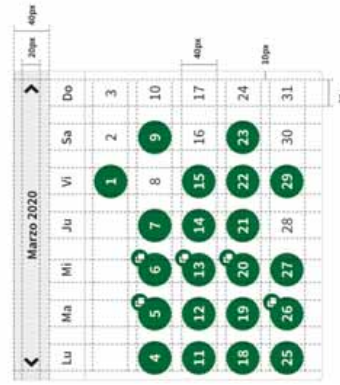
Día visitado



Hover - Eventos múltiples



Medidas



Elemento	Color	Tipo	Peso	Fondo
Título mes	#333333	Source Sans Pro	Bold	#EEEEEE
Día con evento	#087021	Source Sans Pro	Bold	#FFFFFF
Día sin evento	#333333	Source Sans Pro	Regular	#FFFFFF
Día hover	#FFFFFF	Source Sans Pro	Bold	#087021
Día visitado	#087021	Source Sans Pro	Bold	#C4DDCA

5. ENTORNOS DIGITALES



### Moléculas

#### Mapa

El componente mapa permite mostrar la ubicación geográfica de uno o varios puntos o áreas.

En la representación de elementos dentro del mapa se atenderá a lo definido en el apartado de iconografía de este sistema de diseño.

Al incluir mapas es esencial garantizar la correcta usabilidad en servicios táctiles y, en particular, en móviles.



5. ENTORNOS DIGITALES

## Moléculas

### Vídeo

El componente reproductor de vídeo se utiliza para presentar contenido audiovisual. La funcionalidad del reproductor de vídeo será la misma independientemente del modelo de página en el que se presente.

Para facilitar la accesibilidad y el acceso multidispositivo, el reproductor de vídeo empleará la funcionalidad de vídeo embebido de HTML5, incluyendo closed captioning. Además, el vídeo se acompañará de metadatos (editor, duración, etc.) y opciones adicionales necesarias por accesibilidad: audio descripción y transcripción (si no hay closed captioning).

El vídeo comenzará su reproducción únicamente cuando se pulse el botón de play. La reproducción del vídeo no puede comenzar automáticamente, ya que se trata de una acción intrusiva (activar sonido, implica un consumo de datos significativo) que requiere consentimiento del visitante.

Las interacciones contempladas en el reproductor son:

- Pausa y continuación de la reproducción.
- Barra de reproducción (con indicación de la duración del vídeo).
- Activar/desactivar closed captioning.
- Posibilidad de reproducción a pantalla completa.

Una vez reproducido el vídeo, conviene estudiar cuáles son los siguientes pasos razonables que debe dar el usuario tras ver el vídeo, e incluir llamadas a la acción relevantes.

Mientras el vídeo no se esté reproduciendo, se mostrará una imagen representativa con el título del vídeo y su duración sobreimpresos.

### Moléculas

#### Asistente de paso

Cuando las tareas dentro de un proceso se presentan en un solo paso por páginas es lo que se denomina asistentes o wizards. Al dividir una tarea compleja en una secuencia de fragmentos, puede simplificar la tarea de manera efectiva. Se utilizan en los siguientes casos:

- Cuando cada paso del proceso requiere un resultado o validación de una tarea. Al ser lineales obligan a que los usuarios sigan el camino a través de todos los pasos.
- Procesos con muchos pasos: los asistentes reducen el riesgo de que los usuarios puedan saltarse alguno de los pasos del proceso.
- Cuando la tarea o proceso no es frecuente: son lentos y al guiar lo que es aconsejable no emplearlos en procesos o tareas frecuentes.
- Es una buena opción cuando el público es principiante y necesita asistencia en sus primeros pasos

Para garantizar su efectividad, se debe tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Mantener el número de pasos al mínimo: se recomienda entre 3 y 5. Menos no requeriría de un asistente y más podría ser abrumador para el usuario.
- Se debe comprender claramente lo que se requiere en cada apartado, etiquetar de forma clara y concisa cada paso.
- Indicar claramente dónde está el usuario en el proceso

Debe incluir las siguientes características:

- Los pasos deben estar enumerados
- La dirección del movimiento se representará de izquierda a derecha.
- Indicar todos los pasos y diferenciar la ubicación actual.
- Incorporar un indicador que muestre que el usuario ha realizado un paso correctamente.
- Mensaje final que indique el resultado.



Elemento	Propiedades	Fuente
Paso completado	Relleno #087021	Fontawesome
Paso activo	Borde 2px #087021	Source Sans Pro Bold
Paso inactivo	Relleno #C4DDCA	Source Sans Pro Bold
Línea entre pasos	2px	-
Títulos pasos	#333333	Source Sans Pro Bold

5. ENTORNOS DIGITALES

## Moléculas

### Tabs

Las tabs o pestañas organizan y permiten la navegación entre grupos de contenido que están relacionados y en el mismo nivel de jerarquía.

Son informativas porque organizan el contenido en categorías para facilitar a los usuarios encontrar fácilmente diferentes tipos de información.

#### Recomendaciones:

- Se utiliza para alternar información dentro de un mismo contexto.
- Recurso útil para cuando los usuarios no requieran ver el contenido de varias pestañas simultáneamente.
- Las palabras que componen las tabs deben ser de lenguaje sencillo y cortas, entre 1 y 2 palabras.
- El número de tabs no debe superar el ancho típico de página.
- Deben tener una sola fila.
- Se ubicará en la parte superior en todos los casos.
- En versión móvil las tabs pueden ser desplazadas horizontalmente.

### Sección 1 Sección 2

Elemento	Color	Tipo	Peso
Texto	Depende del estado	Source Sans Pro	Medium

5. ENTORNOS DIGITALES

### ANEXO I

5.5.2

## Moléculas

### Compartir en redes sociales

Esta funcionalidad permite a la persona usuaria compartir un contenido, artículo o información a través de sus redes sociales. Su utilización debe evaluarse ya que puede aportar beneficios (mejor engagement, visibilidad de nuestros contenidos...) aunque también puede contribuir a saturar el interfaz.

El componente se mostrará únicamente en páginas de detalle de contenidos, e incluirá hasta un máximo de cuatro elementos (opcionales), por ejemplo:

- Facebook
- Twitter
- LinkedIn
- WhatsApp.
- Botón +, que abrirá la opción para compartir en otras redes si fuese necesario (opcional).

Por defecto Hover Redes despegadas



Elemento	Color	Tamaño	Tipo	Peso	Interlineado
Facebook	#3B5998	-	-	-	-
Twitter	#1DA1F2	-	-	-	-

5. ENTORNOS DIGITALES

### ANEXO I

5.5.3

## Organismos

### Menú de navegación

Desde el menú de navegación se tendrá acceso a las principales secciones del sitio web que se esté visitando.

#### Escritorio

Para pantallas iguales o mayores a 1300px, los elementos de menú podrán ocupar un ancho máximo de 873px.

La altura del menú es de 100px en todos los casos. Los elementos de menú tendrán una separación de 14px entre ellos y se situarán desde el borde derecho del contenedor. Como máximo el sitio web podrá tener nueve elementos. El ancho máximo que puede tener un elemento de menú es de 128px y el mínimo de 45px. Como máximo un elemento de menú podrá tener hasta tres líneas de texto.

Ejemplo de menú de navegación del portal Junta de Andalucía



Elemento	Color	Tipo	Peso
Icono	#C4DDCA	-	-
Fuente	#087021	Source Sans Pro	Medium

Para pantallas iguales o mayores a 992px los elementos del menú ocuparán un ancho máximo de 558px.



Elemento	Color	Tipo	Peso
Icono	#C4DDCA	-	-
Fuente	#087021	Source Sans Pro	Medium

5. ENTORNOS DIGITALES

### ANEXO I

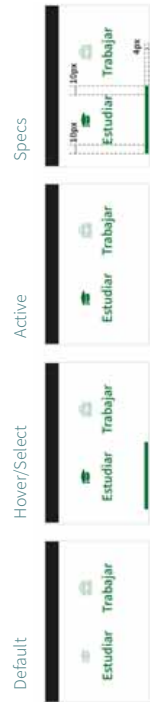
5.5.3

## Organismos

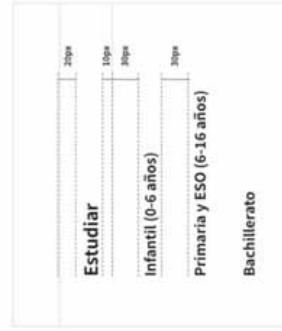
El menú tendrá comportamiento de mega menú activado mediante clic. Para diferenciar un elemento de menú activo de uno inactivo, se utiliza un subrayado en parte inferior del menú de un grosor de 5px. El subrayado aparecerá en el momento en el que el usuario pase el ratón por encima del elemento (estado Hover) y se mantendrá si hace clic en él (estado Select).

Al activar un elemento de menú, se despliega un apartado sobreimpuesto encima del contenido de la página que refleja la estructura de la sección.

Los estilos de los elementos del mega menú se pueden consultar en el apartado enlaces.



Elemento	Color	Tipo	Peso
Título	#333333	Source Sans Pro	Bold
Icono cerrar	#C4DDCA	-	-



Detalle 1



Detalle 2

5. ENTORNOS DIGITALES

### ANEXO I

5.5.3

## Organismos

En los casos en los que no se incluya un apartado de enlaces directos, los enlaces de primer nivel del mega menú ocuparán el total del espacio dividido en 3 grupos de 4 columnas.

Para saber más en profundidad sobre los elementos que componen el menú, puedes visitar las páginas: enlaces, estilos de texto, líneas, imágenes e iconos.

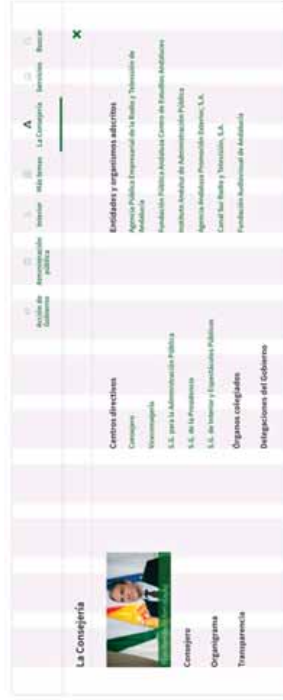
En el mega menú pueden incluirse:

- Enlaces de navegación hasta dos niveles.
- Imágenes.
- Listados de enlaces (ejemplo enlaces tipo "Directo a"),

5. ENTORNOS DIGITALES



3 columnas



Imagen



### ANEXO I

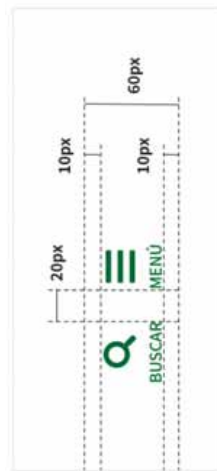
5.5.3

## Organismos

### Tablet y móvil

El menú aparecerá oculto por defecto y se mostrará al hacer clic sobre el icono de hamburguesa, ocultando el resto de contenidos.

La altura del menú es de 60px en todos los casos. Los elementos de menú tendrán una separación de 20px entre ellos y se situarán desde el borde derecho del contenedor.



Elemento	Color	Tipo	Peso
Icono	#087021	-	-
Fuente	#087021	Source Sans Pro	Medium

Para facilitar el cierre del menú, mientras el menú se encuentre activo, el icono de hamburguesa se sustituirá por un aspa, que al pincharse cerraría el menú dejando de nuevo visible el contenido.

Del mismo modo, el usuario cerraría el menú del móvil al pinchar fuera del área del menú, la cual se encontraría difuminada para identificar que no se encuentra activa.



Detalle 1

Detalle 2

5. ENTORNOS DIGITALES

< Volver al índice | 257

JUNTA DE ANDALUCÍA

00183886

### ANEXO I

5.5.3

## Organismos

### Elementos auxiliares de navegación

Situados en la parte superior derecha de cada página encontramos los elementos auxiliares a la navegación, personalizables por sitio web. Elementos auxiliares de navegación serían, por ejemplo: ayuda, accesibilidad, cambiar de idioma y redes sociales.

Estos elementos tendrán un tamaño de letra 2px menor a los elementos de menú principal. En dispositivos móviles este componente se ocultaría.



5. ENTORNOS DIGITALES

JUNTA DE ANDALUCÍA

< Volver al índice | 258

### ANEXO I

5.5.3

## Organismos

### Pie

En la parte inferior de cada página se sitúa el pie de página.

### Escritorio

Para la composición de este elemento, presente en todas las páginas, se tomará como base de composición un modelo de cuatro columnas.

Las columnas se dedicarán a presentar la navegación y principales accesos de cada sección.

1300px - Ejemplo pie de página del portal principal



Elemento	Color	Tipo	Peso
Títulos	#FFFFFF	Source Sans Pro	Bold
Enlaces	#FFFFFF	Source Sans Pro	Light

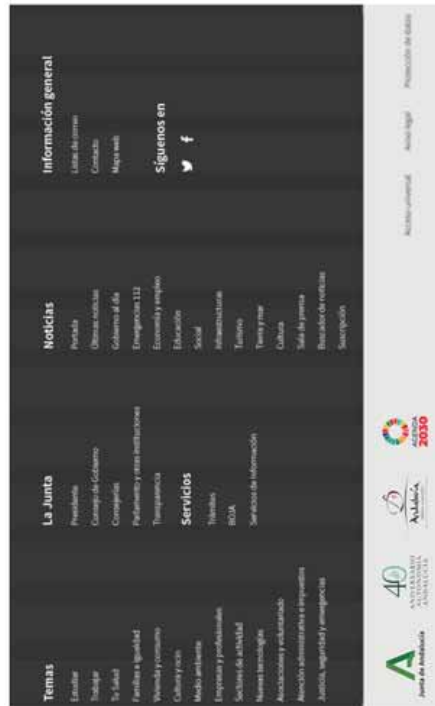
5. ENTORNOS DIGITALES

### Organismos

5. ENTORNOS DIGITALES



992 px



1200 px

< Volver al índice | 260

JUNTA DE ANDALUCÍA

### Organismos

#### Tablet y móvil

Para la composición se tomará como base de composición un modelo de dos columnas para tablet y una para móvil.

En las versiones responsivas orientadas a dispositivos móviles, en función del número de enlaces puede ser aconsejable presentar el pie de página con un comportamiento de acordeón. En este caso, el comportamiento se ajustará a lo descrito en el organismo "acordeón".

5. ENTORNOS DIGITALES



360px



576px



768px

### ANEXO I

5.5.3

## Organismos

### Segmentos

Los segmentos son los bloques estructurales en los que se descomponen las páginas con modelo de portada. Estos segmentos tienen una composición abierta y permiten adecuar la portada a los intereses de los usuarios de cada sitio web.

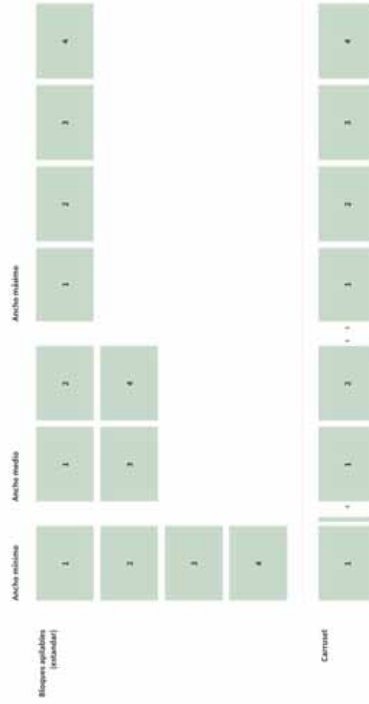
Para la composición de los segmentos, en escritorio se parte del layout inicial de 12 columnas, que pueden dividirse en bloques de acuerdo con las siguientes proporciones:

Dentro de cada bloque se pueden incluir los siguientes componentes del sistema de diseño:

- Carruseles de cards
- Listados de enlaces
- Calendarios
- Gráficos
- Mapas
- Vídeos
- Formularios sencillos (hasta tres campos + botón)
- Bloques de texto, maquetados directamente en HTML de acuerdo con lo previsto en este sistema de diseño.

Los componentes más complejos (mapas, vídeos, gráficos) deben incluirse en bloques de 6 columnas en escritorio.

En las versiones responsive, los bloques se apilan verticalmente en función del ancho de pantalla del dispositivo. En el caso de los carruseles de cards que ocupan un segmento completo, la altura del segmento es fija y se muestran más o menos cards en función del ancho del dispositivo.



## Organismos

Existen además algunos segmentos específicos con funcionalidades particulares:

### Alerta

Este tipo de segmento se utiliza para destacar temporalmente de forma visible una información relevante de última hora (p.ej. una comparecencia en directo del Presidente). Solo se puede incluir un segmento de tipo alerta por portada, y debe aparecer por encima de todos los demás segmentos, justo debajo de la cabecera.

Para garantizar que cuando se incluye una alerta llame efectivamente la atención de las personas usuarias, este tipo de segmentos no pueden permanecer publicados más de 12 horas seguidas.

### Recomendador

El objetivo del segmento "Recomendador" es facilitar a las personas usuarias la formulación de búsquedas y el acceso ágil a los contenidos más visitados. Es especialmente aconsejable incluir un segmento de tipo "Recomendador" en los sitios web que tengan un volumen de contenidos significativo (más de 1.000 contenidos).

Por defecto

● En directo - Junta de prensa (en la versión del Código de Gobierno)

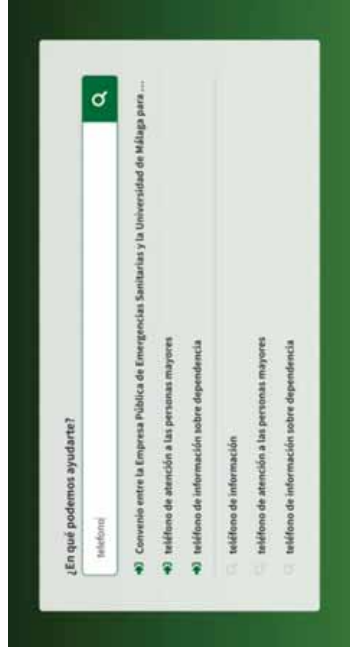
Elemento	Color	Tipo	Peso
Texto	#333333	Source Sans Pro	Regular



### Organismos

El recomendador cumple varias funciones:

- Cuando la celda de búsqueda está inactiva, muestra ejemplos de búsquedas frecuentes, acompañados de una imagen decorativa de fondo que no debe contener texto de ningún tipo. En cada portada puede mostrarse un máximo de 6 sugerencias, que rotan entre sí con un efecto de disolución. Si se activa la búsqueda mientras se está mostrando un ejemplo, el buscador ejecuta la búsqueda sugerida.
- Cuando la celda de búsqueda está activa, la imagen de fondo se sustituye por una imagen neutra. Además, el cuadro de búsqueda se desplaza a la parte superior del segmento, de manera que quede todo el espacio disponible para mostrar sugerencias autocompletadas.



5. ENTORNOS DIGITALES



### Organismos

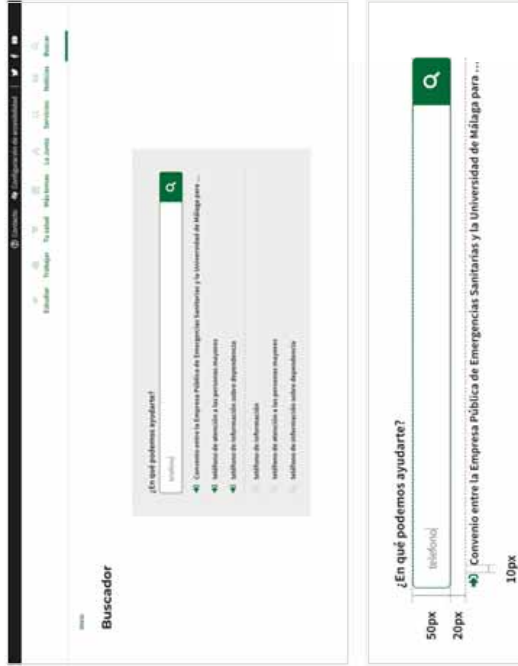
Una vez que se han introducido tres caracteres, se muestra un elemento emergente de autocompletado con dos tipos de resultados:

- Accesos directos (best bets); enlaces a contenidos y servicios concretos que puedan resolver la necesidad de la persona usuaria.
- Búsquedas relacionadas: acceso a búsquedas frecuentes relacionadas con el término introducido.

La selección de accesos directos y búsquedas relacionadas debe partir de los datos reales de analítica de cada sitio web, para garantizar que el componente cumple con las necesidades más frecuentes. Los accesos directos que se incluyan en el recomendador deben provenir en su mayoría del sitio web donde éste se inserta.

La búsqueda se ejecuta al pulsar enter, activar el botón de búsqueda o activar una de las sugerencias de búsqueda.

### 5. ENTORNOS DIGITALES



Elemento	Color	Tipo	Peso
Título buscador	#333333	Source Sans Pro	Bold
Icono	#087021	-	-
Texto enlaces	#333333	Source Sans Pro	Bold

### Organismos

#### Slider

El segmento slider permite disponer de hasta 6 banners (de los definidos en este sistema de diseño), rotando alternativamente de forma automática. La transición entre los banners se realiza con un efecto de disolución. Además, el segmento slider incorpora controles para detener la animación y para pasar directamente a cada uno de los banners.

En el margen derecho se muestran los controles del slider, permitiendo alterar la reproducción automática de las imágenes que contiene. Los puntos indican la diapositiva o imagen en la que se encuentra el slider, y permiten ser seleccionadas directamente sin pasar por el resto de animaciones. Los controles de pause y play permiten congelar o activar el pase de diapositivas.



Elemento	Color	Código	Tipo
Título	#333333	16pt	Source Sans Pro
Icono	#087021	20x20px	-
Play	#FFFFFF	fa-play	Font-Awesome
Pause	#FFFFFF	fa-pause	Font-Awesome
Diapositiva seleccionada	#FFFFFF	fas fa-circle	Font-Awesome
Diapositiva	#FFFFFF	far fa-circle	Font-Awesome

5. ENTORNOS DIGITALES

## Organismos

### Navegación local

Este componente se utiliza para navegar por el contenido de una página, a través de enlaces locales a cada una de sus partes. Por ejemplo, puede utilizarse en páginas de detalle de texto y de contenidos estructurados (ver aplicación en plantillas del portal Junta de Andalucía), siempre que la longitud y complejidad de la información que se va a presentar lo haga recomendable.

Este menú se presentará en las páginas como guía de acceso rápido a partes del contenido, incluyendo enlaces mediante anclas internas a los epígrafes principales. La presentación del menú local es distinta en la versión responsiva orientada a móviles que en la orientada a tablets y dispositivos de escritorio:

- En la versión orientada a móviles, el menú aparece a continuación del título principal.
- En la versión de tablets y escritorio, el menú se ubica a la derecha del contenido principal y permanece fijo en la pantalla. La parte del contenido que se está mostrando (en función del scroll realizado) se marca en el menú mediante el uso de negrita.



Por defecto

Dimensiones

5. ENTORNOS DIGITALES

## Organismos

### Rastro de migas

El rastro de migas muestra a las personas usuarias su ubicación dentro de la jerarquía de navegación del sitio web que está visitando. Este componente ayuda por tanto a orientar al visitante, y es particularmente efectivo cuando la navegación comienza en una página interior en lugar de en la portada. Debe incluirse rastro de migas en todas las páginas salvo las que tienen modelo de portada.

En la versión responsiva de escritorio, el rastro de migas debe mostrar la ruta completa desde la portada del sitio (identificada con el término "Inicio") hasta el nivel de navegación anterior al actual, separada por ángulos apuntando a la derecha (>). El título de la página actual no se incluirá en la miga, sino que ésta terminará en un ángulo apuntando a la derecha (>).

En móvil se mostrará únicamente el nivel de navegación anterior, precedido por un ángulo apuntando a la izquierda (<).

Escritorio



Móvil



Elemento	Color	Tipo	Peso
Texto	#087021	Source Sans Pro	Medium

## ANEXO I

5.5.3

## Organismos

## Paginación

El componente de paginación ayuda a las personas que visitan un sitio web a recorrer las listas de recursos homogéneos que exceden el número de elementos que se pueden mostrar respetando la decisión de diseño en la plantilla correspondiente (ejemplo plantilla listado).

La acción de solicitar más resultados tiene un coste de interacción elevado, por lo que al diseñar páginas que incluyan este componente es importante procurar que su uso no sea necesario. Para ello, podemos seguir dos estrategias:

- Incluir un número de elementos por página suficientemente alto para que los resultados relevantes para la gran mayoría de los usuarios se presenten en la primera página. Para ello, es recomendable partir de los datos de analítica web.
- Ordenar los listados de elementos de manera que los recursos más relevantes estén habitualmente en la primera página.

Para ello:

- Si la persona usuaria no ha introducido ninguna cadena de búsqueda, podemos ordenar los elementos del listado por popularidad o por fecha de creación/última modificación, en función del tipo de recursos a mostrar.
- Si la persona usuaria ha introducido una cadena de búsqueda, por defecto ordenaremos los elementos del listado por relevancia. En el cálculo de la relevancia puede incorporarse como criterio de ponderación la novedad del recurso.

El paginador se compone de:

- **Botones de avance** (anterior y siguiente), que aparecerán deshabilitados (no ocultos) si no se puede avanzar en la dirección correspondiente (es decir, en la primera página de resultados y en la última).
- **Accesos directos a páginas de resultados:** Se mostrará la página actual y tres páginas consecutivas, procurando (en función de la posición y el número de páginas totales) que el número de página actual quede centrado. La página actual se presentará sin enlazar. Si la secuencia de 5 páginas no llega hasta el final de la paginación (p.ej. al mostrar la página 4 de 9), el número de la última página se mostrará a continuación, tras un signo de puntos suspensivos, y sin enlazar, con el objetivo de contextualizar al usuario sobre su posición en el listado completo.

- **Opción para cambiar el número de elementos:** En último lugar se mostrará una funcionalidad para ampliar el número de elementos de la lista:

- En el caso de que la secuencia contenga habitualmente menos de 150 elementos será un enlace sencillo con la opción "Ver todos". En la página de "Ver todos" no se da acceso al listado paginado.
- En el caso de que la secuencia contenga más de 150 elementos, se presentará un selector con dos opciones, el número por defecto (p.ej. "20") y un número mayor (100).

5. ENTORNOS DIGITALES

### Organismos

Por defecto



Hover



Largo



Mobile



Medidas



### Datos adicionales sobre listado/ buscador

Este componente opcional presenta de forma agrupada una serie de datos adicionales relativos a un listado de contenidos estructurados o buscador. En concreto, en el componente se informa, si el dato existe, sobre:

- Responsable de los datos (Opcional)
- Última actualización (Opcional)
- Frecuencia de actualización (Opcional)
- Disponibilidad en datos abiertos



Ejemplo portal principal

5. ENTORNOS DIGITALES

## Organismos

### Carrusel

El componente carrusel permite mostrar un conjunto de cards en un espacio reducido gracias a la inclusión de un scroll horizontal.

Se prevé la posibilidad de mostrar una sola card simultáneamente o bien varias, formando un bloque horizontal. En este caso, el número de cards que se mostrarán simultáneamente en pantalla depende del ancho de la pantalla, llegando a una sola card en los dispositivos de pantallas más reducidas (p.ej. teléfonos móviles).

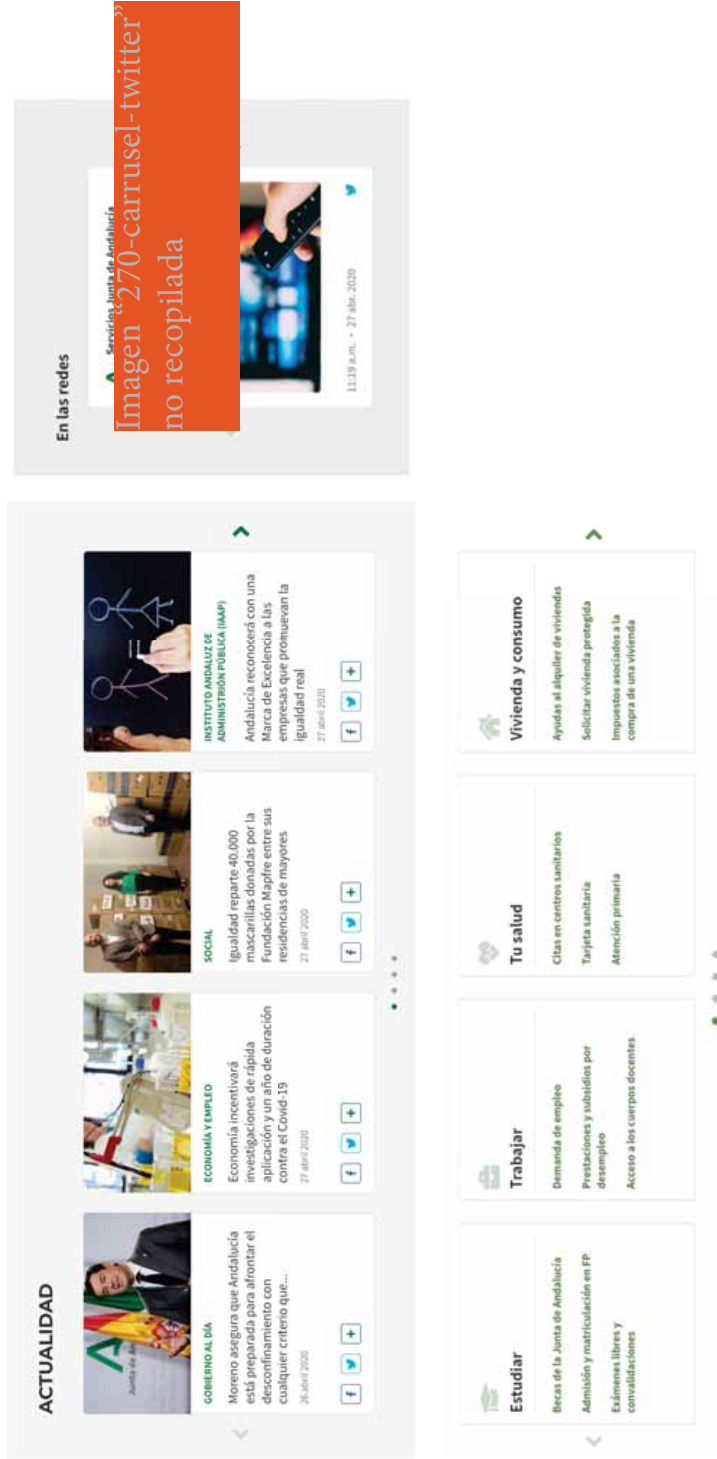
En la versión responsive orientada a escritorio, la existencia de un scroll horizontal se hace evidente mediante la inclusión de flechas a ambos lados (desactivadas, no ocultas, si no se puede avanzar en esa dirección). Un clic en la flecha cambia todo el contenido del carrusel, incluso si este se compone de varias tarjetas.

En las versiones responsive orientadas a móviles y tablets, el scroll se realiza mediante swipe horizontal. Además, en lugar de las flechas se muestra bleeding (contenido parcial) en las direcciones en las que se pueda hacer scroll.

Además, en la versión escritorio, si el carrusel presenta varias cards en paralelo se incluye un indicador de avance bajo el carrusel que indica el número de pantallas de scroll disponibles y permite acceder a cada una de ellas.

### Organismos

Versión escritorio



5. ENTORNOS DIGITALES

< Volver al índice | 272

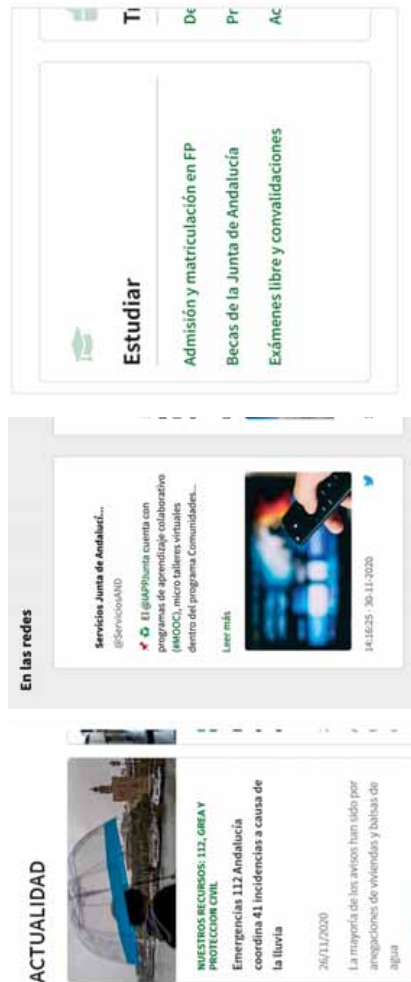
JUNTA DE ANDALUCÍA

00183886



### Organismos

Versión móvil



5. ENTORNOS DIGITALES

## Organismos

### Acordeón

Los acordeones permiten mostrar gran cantidad de contenido en menor espacio a través de sección que se despliega. Ayuda a los usuarios a ver solo el contenido que necesitan. Su función es expandir y contraer secciones de contenido. Los elementos del acordeón no se colapsan cuando se abre otro, es decir, pueden aparecer varias secciones abiertas simultáneamente. La intención es garantizar que los usuarios tengan el control total sobre qué contenido permanece visible para minimizar la posible confusión cuando el contenido “desaparece” repentinamente.

Se ha establecido un icono de caret (flecha) arriba y abajo, para representar nuestro elemento plegable, aunque se pueden hacer clic en el área completa del encabezado para la misma acción. Cuando el caret apunta hacia abajo la sección se encuentra cerrada, por el contrario, cuando apunta hacia arriba se encuentra abierta.

- Cada sección del acordeón está compuesta por el título y el icono caret en color verde. La información adicional debe mostrarse bajo el título activado.
- Las secciones van separadas con una línea.
- El contenido oculto bajo el acordeón debe ser consistente entre las distintas secciones y simple en su estructura. No se deben incluir interacciones complejas (Buscadores, otro acordeón, etc.) dentro de un acordeón.
- Debe tener siempre el mismo ancho.
- La primera sección se puede mostrar abierta por defecto.

### Por defecto



### Medidas



## Organismos

### Ventana modal

Las ventanas modales o alertas de página aparecen como una superposición de una página. Se utilizan cuando es necesario que el usuario confirme una acción importante o para obtener información, como el Aviso Legal. Los modales interrumpen la experiencia del usuario, por lo que deben usarse con moderación.

La anatomía del modal tiene que ser simple y clara:

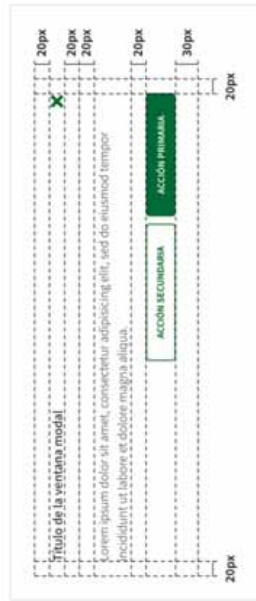
- **Cortina:** cubre todo el contenido subyacente para enfocar la información hacia la ventana modal, de color gris oscuro (#333333) con una opacidad del 35%.
- **Contenedor:** en esta parte es donde se encuentran el contenido, cuando el contenido es demasiado extenso y supera los 450 caracteres se empujará el modelo de venta de texto largo con scroll.
- **Título:** para aclarar el contexto.

- **Barra de acción:** contiene la acción primaria y una acción secundaria. Estas acciones deben hablar y reforzar completar la acción que se les solicita. Además, estas acciones irán dispuestas en el mismo orden: la acción secundaria a la izquierda y la opción principal a la derecha. En la versión móvil, los botones de acción se ajustan a todo el ancho de la pantalla y se dispone uno debajo de otro. Solo en aquellos casos que, por tamaño del texto, no se puedan representar uno al lado del otro.
- **Cerrar ventana:** icono ubicado en la parte superior derecha de la ventana que permite cerrar el elemento.

Por defecto



Medidas



5. ENTORNOS DIGITALES

## Organismos

### Valoración de contenidos

El objetivo del sistema de valoración de contenidos es identificar aquellos contenidos que generan de manera consistente una experiencia de uso positiva y, sobre todo, aquellos que requieren alguna mejora.

La valoración se realiza mediante un sistema de voto positivo o negativo (sí o no) habitual en sitios web y apps. Si el usuario indica que la página no ha sido útil, se abrirá una interacción adicional para tratar de capturar información sobre dónde ha estado el problema.

Este componente debe aparecer en las páginas de detalle que contiene información elaborada susceptible de valorarse. No debe incorporarse, en cambio, en aquellos contenidos en los que se expone información objetiva que no se puede valorar (p.ej. la información de concesión de subvenciones públicas).

### Valoración en estado inicial



### Valoración negativa



### Feedback



5. ENTORNOS DIGITALES

## Organismos

### Autoría, historial de cambios, última actualización

Este componente muestra información relativa a la autoría del artículo o información y versión de cambios. Su implementación es obligatoria cuando se deba cumplir con la ley de derechos de autor, además, conviene incluirlo cuando sea útil informar al usuario de la fuente de dicho contenido.

Este componente puede contener los siguientes campos:

- Título.
- Descripción (opcional).
- Campos de actualizaciones.
- Autoría.

5. ENTORNOS DIGITALES

<p><b>Título</b></p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.</p> <p>Última actualización: 19 de agosto de 2019 <a href="#">Ver historial de cambios</a></p> <p>Autoría: <a href="#">Consejería de Hacienda, Industria y Energía</a></p>	<p>Última actualización: 19 de agosto de 2019</p> <p><b>Título</b></p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.</p> <p>Última actualización: 20 de julio de 2019</p> <p><b>Título</b></p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.</p>
--	--

## Plantillas

### Portada

#### Qué son

La portada es la página principal de un sitio web. Como tal, debe contener la información más relevante para el público del sitio web correspondiente.

#### Modelo de plantilla

Las páginas de portada se componen de:

- Cabecera y menú.
- Segmentos: cada portada debe contener entre 3 y 9 segmentos horizontales. En el caso del portal principal de la Junta de Andalucía y las webs orgánicas, los tres primeros segmentos son fijos:
  - Alerta (opcional, cuando corresponda).
  - Recomendador.
  - Carrusel de cards con enlaces a los temas principales.
- Pie de página.

### ANEXO I

5.6.1

## Plantillas

Ejemplo de maquetación



5. ENTORNOS DIGITALES

### ANEXO I

5.6.2

## Plantillas

### Subportada

#### Qué son

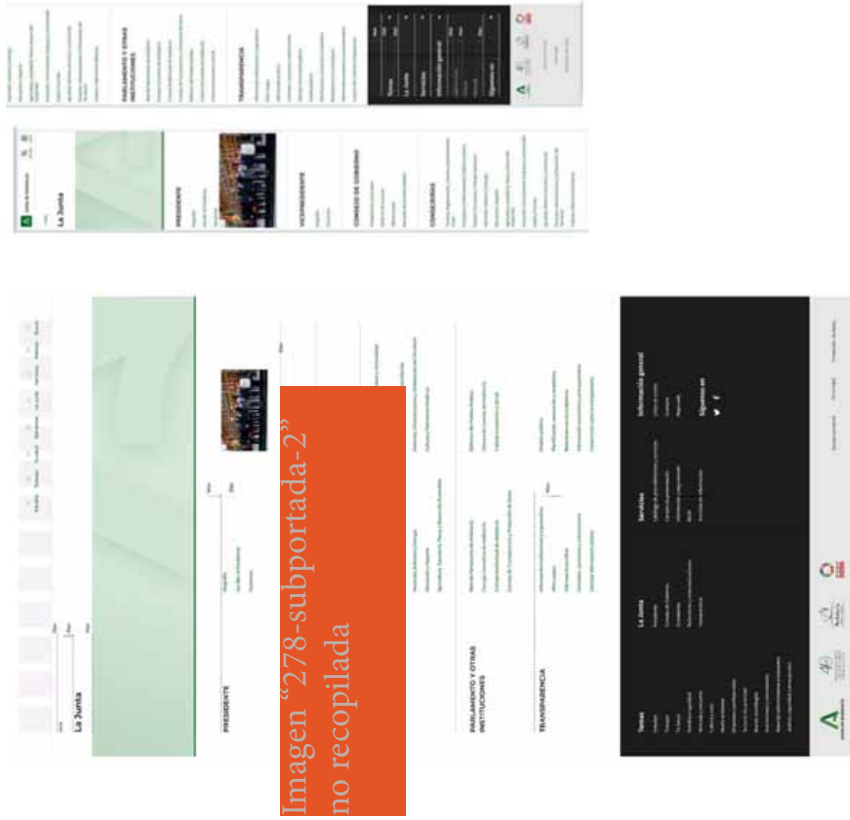
Las subportadas son páginas principales de una sección del sitio web si este consta de secciones. Habitualmente la navegación se realiza a través de los menús desplegable, por lo que estas páginas tienen sentido principalmente como anclas en el rastro de migas o accesos directos desde buscadores o enlaces externos.

#### Modelo de plantilla

Las páginas de portada se componen de:

- Cabecera y menú
- Rastro de migas
- Título
- Subtítulo (opcional)
- Imagen hero (opcional)
- Enlaces de navegación de primery segundo nivel
- Pie de página.

Ejemplo de maquetación



5. ENTORNOS DIGITALES



## Plantillas

### Página de navegación

#### Qué son

Las páginas de navegación tienen como objetivo principal ayudar a la persona usuaria a recorrer árboles de navegación (en el caso del portal de la Junta de Andalucía, además atiende a taxonomías) para localizar la información que necesita o descubrir nuevos contenidos y servicios. Se utilizan principalmente en las secciones orientadas a la navegación temática o por materias.

Alternativamente, para dar acceso a un conjunto de recursos estructurados de un mismo tipo se recomienda utilizar plantillas de listado, buscador avanzado o buscador facetado.

#### Modelo de plantilla

Las páginas de portada se componen de:

- Cabecera y menú
- Rastro de migas
- Título
- Subtítulo (opcional)
- Imagen y listado de enlaces de tipo “directo a” (opcional). Los enlaces deben llevar a contenidos concretos del área de navegación, priorizados por su utilidad para las personas usuarias.
- Opciones de navegación: El objetivo de este bloque es proporcionar un acceso lo más sencillo posible a los distintos ítems de navegación (subcategorías o recursos concretos) contenidos dentro del área. Cada ítem de navegación se compone de:
  - Un gráfico representativo (opcional)
  - Un título (obligatorio)
  - Una descripción textual, o bien un listado de subopciones (una de las dos alternativas) (opcional)

- Información relacionada (opcional): Una vez presentadas las opciones de navegación, el siguiente bloque recoge información relacionada con el área de navegación actual, que puede ayudar al usuario en su labor de descubrimiento de información:
  - Páginas relacionadas: Bajo el epígrafe “También te puede interesar” se da acceso a otras áreas de navegación o recursos concretos que no se encuentran bajo el actual árbol de navegación pero guardan algún tipo de relación temática con él.
  - Noticias: Información de actualidad relacionada con el área de navegación que se está visitando.
  - En las redes: Publicaciones recientes en las redes sociales relacionadas con el área de navegación del sitio web que se está visitando.
- Pie de página

### ANEXO I

5.6.3

## Plantillas

En el bloque de opciones de navegación es posible representar una navegación en dos niveles de profundidad. En este caso:

- En la versión de escritorio se presentarán junto a cada elemento de navegación hasta seis subopciones. Si hubiera más, se mostrarán las cinco primeras y el resto quedarán ocultas bajo un elemento "Ver más". Al hacer clic sobre el elemento, se desplegarán el resto de opciones (desplazando otros elementos de navegación hacia abajo si es necesario) y el elemento "Ver más" se reescribirá como "Ver menos", y se ubicará al final de la lista.
- En la versión responsive orientada a dispositivos móviles es posible presentar por defecto únicamente el primer nivel de navegación, con las subopciones ocultas y desplegadas a demanda (comportamiento de acordeón).

Los elementos de navegación se representan en un grid de tres columnas, que van pasando a dos columnas o una columna en función del ancho de la pantalla del dispositivo. El orden de lectura definido para la secuencia de elementos es de izquierda a derecha y de arriba a abajo.

Es aconsejable que todos los enlaces situados al mismo nivel en una página de navegación tengan el mismo comportamiento (pej. que todos los enlaces de primer nivel lleven a páginas de navegación, y los de segundo a listados o detalles de contenido). Esta regla sólo puede incumplirse con el interés del usuario como objetivo y garantizando que la usabilidad del área de navegación no se ve comprometida.

Ejemplo de maquetación



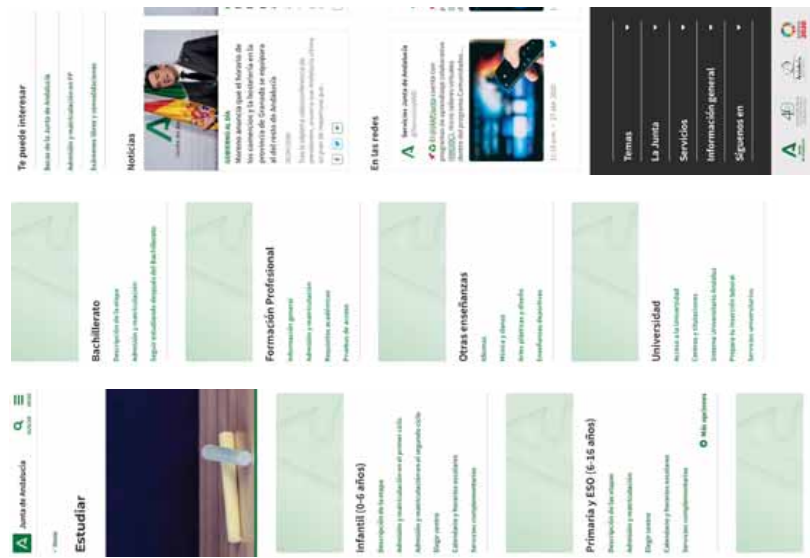
5. ENTORNOS DIGITALES

### ANEXO I

5.6.3

## Plantillas

Para saber más en profundidad sobre los elementos que componen las páginas de navegación, puedes visitar las páginas: enlaces, estilos de texto, líneas, imágenes e iconos.



5. ENTORNOS DIGITALES

### Plantillas

#### Listado

#### Qué son

Las páginas de listado de contenidos presentan al usuario un listado de recursos del mismo tipo organizados de acuerdo a un conjunto de criterios sencillos (relevancia, fecha, etc...). El listado tiene una funcionalidad menor que el buscador, por lo que a priori requiere un menor esfuerzo cognitivo de los usuarios. Las páginas de listado se utilizan para presentar un número limitado de contenidos fácilmente ordenables o agrupables por criterios claros para el usuario (habitualmente <75 contenidos).

#### Alternativamente:

- Si es necesario dar acceso a un número extenso de contenidos o si se prevé que los usuarios pueden utilizar estrategias dispares para localizar el recurso de su interés, es preferible aplicar un patrón de página de buscador (facetado o avanzado), tal y como se describe en las plantillas de este documento.
- Si es importante para los usuarios comparar datos entre los recursos listados, es preferible que se utilice la molécula de tabla de datos.
- Si los contenidos a los que se da acceso desde el listado son heterogéneos, es obligatorio usar un patrón de página de navegación.

#### Modelo de plantilla

Las páginas de portada se componen de:

- Cabecera y menú
- Rastro de migas
- Título
- Encabezado del listado: Incluye
  - Número de recursos listados
  - Selector para cambiar la ordenación o filtrar los contenidos de acuerdo con criterios preestablecidos (opcional).
- Epígrafes de agrupación (opcional)
- Items de listado, cards o tablas de datos
- Paginación (opcional, no recomendada). Si es necesario incluir paginación, probablemente la necesidad se resuelva mejor con un modelo de página de buscador facetado o avanzado.
- Datos adicionales sobre el listado (opcional)
- Pie de página

## ANEXO I

5.6.4

## Plantillas

En el bloque de identificación del listado puede incluirse de manera opcional un **selector con el epígrafe "Mostrar"**, que permite al usuario seleccionar una vista concreta sobre el listado de datos. Las vistas siguen criterios predefinidos por el responsable del diseño funcional del listado, y pueden seguir dos patrones:

- Orden: Ordena la lista completa respecto a un criterio (p.ej. ordenar un listado de municipios por orden de población). Se recomienda cuando el criterio sea una variable continua (p.ej. la población de los municipios) y en casos en los que se prevé que el usuario tenga interés en el listado completo. En la redacción de la etiqueta que se muestre al usuario se seguirá preferiblemente el patrón "Primer..." (p.ej. "Primeros los más poblados").

- Filtrado: La lista muestra únicamente los recursos que cumplan un criterio concreto. Se recomienda cuando el criterio pueda asumir un conjunto de valores limitado y cuando se prevé que cada usuario tenga interés sólo en una parte del listado. En la redacción de la etiqueta que se muestre al usuario se seguirá el patrón "Solo..." (p.ej. "Solo los municipios de Almería").

En el caso de usar este selector, es necesario fijar una vista por defecto, preferiblemente de ordenación. El número máximo de vistas sobre el listado que se puede presentar al usuario es de 10.

Se recomienda que los datos a partir de los cuales se realiza la ordenación o el filtrado se presenten en el listado de elementos (p.ej. si vamos a ordenar los municipios por población, recoger el dato de población de cada municipio en el listado de contenidos).

Dentro del listado se pueden introducir **epígrafes de agrupación** de contenidos del listado. Cuando se utilizan epígrafes se desaconseja incorporar el selector "Mostrar"; de utilizarlo, el criterio de agrupación tomará prevalencia sobre la ordenación o el filtrado elegido en el selector "Mostrar". Para evitar la redundancia, el dato recogido en el criterio de agrupación no debe presentarse como metadato dentro del listado de elementos.

5. ENTORNOS DIGITALES

### Plantillas

#### Buscador avanzado

##### Qué son

Los buscadores avanzados de contenidos permiten a los usuarios realizar consultas complejas sobre grandes volúmenes de información. Ofrecen un interfaz potente y complejo, por lo que está orientado a usuarios especialistas en un ámbito de información concreto (p.ej. información legislativa, contratación pública...). También suelen ser preferibles los buscadores avanzados sobre los facetados cuando la búsqueda se realiza sobre conjuntos de información voluminosos (típicamente >500 recursos), ya que se requerirá definir una buena estrategia de búsqueda para obtener resultados relevantes.

##### Alternativas:

- Si existe un criterio claro para devolver resultados sin necesidad de realizar una búsqueda, y además el número de criterios para restringir la búsqueda es elevado y tienen dependencias entre ellos, se recomienda optar por la plantilla de buscador facetado.
- Si se va a dar acceso a un número escaso de contenidos (típicamente <75), se recomienda la plantilla de listado de contenidos.

##### Modelo de plantilla

Las páginas de búsqueda avanzada se componen de:

- Cabecera y menú
- Rastro de migas
- Título
- Formulario de búsqueda: Contiene los distintos campos en los que el usuario puede introducir los criterios de búsqueda y filtrado, y el botón de acción.

- Lista de resultados, compuesta de:
  - Encabezado, que recoge el número de recursos listados y un selector para cambiar la ordenación o filtrar los contenidos de acuerdo con criterios preestablecidos (opcional).
  - Epígrafes de agrupación (opcional)
  - Items de listado, cards o tablas de datos
- Paginación
- Datos adicionales sobre el buscador (opcional)
- Pie de página

5. ENTORNOS DIGITALES

## Plantillas

A la hora de definir qué campos de búsqueda se introducirán en el buscador avanzado, hay que partir de las necesidades de las personas que utilizarán el servicio de búsqueda. Para conocer dichas necesidades se puede partir de las formulaciones reales realizadas por usuarios en otros buscadores (disponibles a través del servicio de analítica web) o de otras técnicas de investigación. Una vez puesto en marcha el servicio, hay que medir hasta qué punto los campos definidos se están utilizando y qué otras formulaciones se están introduciendo en el campo de búsqueda textual principal y que serían susceptibles de estructurarse en campos independientes.

Es importante no complicar en exceso la búsqueda avanzada; habitualmente un campo de introducción de texto y no más de cinco campos estructurados serán suficientes para cubrir las necesidades de las personas que utilicen el buscador. Sólo en el caso de buscadores con un uso intensivo por personal muy especializado suele tener sentido incorporar un número de opciones de búsqueda mayor (p.ej. licitaciones, publicaciones del boletín oficial...). A la hora de ordenar los campos en el buscador, conviene proporcionar un orden lógico y priorizar aquellos que se utilicen con más frecuencia.

Como parte de un servicio de búsqueda avanzada pueden incluirse los siguientes tipos de campos:

- Entradas de campo
  - Campos de texto
  - Campos numéricos o Campos de fecha o Steppers
- Controles de selección
  - Campos autocompletados o Radio buttons
  - Selectores
  - Checkboxes

Los siguientes tipos de campos no se pueden utilizar en un formulario de búsqueda avanzada:

- **Campos que se asocian a respuesta inmediata:** Campos como los interruptores generan la expectativa en la persona usuaria de que va a obtener una respuesta inmediata. Dado que en un formulario de búsqueda es necesario activar el botón de acción para que se realice la consulta, este tipo de controles no deben emplearse en este caso.
- **Campos que requieren adaptaciones significativas en dispositivos táctiles:** Por ejemplo no se pueden utilizar campos como el "listbox", que permite la selección múltiple de valores mediante una combinación de teclado y ratón (ctrl+click), ya que esta interacción requiere una adaptación agresiva en pantallas táctiles.

5. ENTORNOS DIGITALES

## Plantillas

En la selección de campos, se preferirán los controles de selección sobre las entradas de campo, ya que estas últimas tienen un coste de interacción mayor (introducir texto es una tarea laboriosa y propensa a errores, particularmente desde dispositivos móviles). En el caso de valores lineales (p.ej. fechas, importes...), conviene estudiar si es suficiente descomponerlos en rangos (p.ej. de 0€-30.000€, de 30.000€-60.000€, etc.) para cubrir los casos de uso habituales. En caso contrario, se puede introducir uno o dos campos de entrada de información (inicio o inicio y fin del rango) para ofrecer más granularidad.

En el caso de que un campo de introducción de información requiera valores de un tipo determinado (p.ej. números, fechas...) es obligatorio validar que el contenido del campo está en un formato aceptable. Esta acción debe realizarse en el momento en el que el campo pierda el foco, sin necesidad de que se realice la búsqueda. En la interpretación de campos de números y fechas se tratará de parsear el contenido introducido por la persona usuaria siempre que resulte posible, aunque no coincida exactamente con el especificado (p.ej. aceptar fechas como 06-03-17, 6/3/17...).

Si la persona usuaria introduce una cadena de búsqueda en algún campo de introducción de información textual, los resultados de búsqueda deben ordenarse por defecto en función de la relevancia del resultado respecto a la cadena de búsqueda introducida. En caso de que sólo se hayan introducido campos de valores limitados, de fecha o numéricos, se aplicará una ordenación por defecto definida de forma global para el buscador. El criterio de ordenación será en todo caso modificable por la persona usuaria mediante un selector situado por encima de los resultados de búsqueda.

Es posible incluir un único criterio de filtrado acompañando al campo de búsqueda principal, fuera del bloque "Búsqueda avanzada". Este criterio de filtrado, que deberá ser el más representativo, acompañará al campo de búsqueda principal siempre que éste se presente (p.ej. en segmentos de portada).

No se recomienda que los buscadores avanzados muestren resultados por defecto, sin necesidad de que la persona usuaria introduzca ningún dato. En los casos en los que funcionalmente es relevante mostrar resultados desde el inicio, se recomienda usar el patrón de buscador facetado.

## 5. ENTORNOS DIGITALES

Una vez formulada la búsqueda, la página de resultados muestra una versión simplificada del cuadro de búsqueda en la que los elementos de búsqueda avanzada aparecen plegados. Junto al botón de despliegue de las opciones avanzadas de búsqueda se indicará, entre paréntesis, el número de filtros avanzados aplicados.



### Plantillas

Ejemplo de maquetación

#### Directorio de Museos y Colecciones Museográficas de Andalucía

45 recursos disponibles

- Museo de Bellas Artes de Córdoba**  
Provincia: Córdoba | Municipio: Córdoba
- Conjunto Arqueológico Medinat al Zuhra**  
Provincia: Córdoba | Municipio: Córdoba
- Museo Arqueológico de Córdoba**  
Provincia: Córdoba | Municipio: Córdoba
- Casa Natal y Museo de Niceto Alcalá-Zamora y Torres**  
Provincia: Córdoba | Municipio: Priego de Córdoba
- Museo de la Matanza**  
Provincia: Córdoba | Municipio: Alcazarquivir
- Museo Histórico Municipal de Priego de Córdoba**  
Provincia: Córdoba | Municipio: Priego de Córdoba
- Museo Arqueológico Municipal de Caba**  
Provincia: Córdoba | Municipio: Caba
- Museo del Añil de Rute**  
Provincia: Córdoba | Municipio: Rute
- Museo de la Alameda**  
Provincia: Córdoba | Municipio: Priego de Córdoba
- Museo Vivo de Al-Andalus Torre de la Calahorra**  
Provincia: Córdoba | Municipio: Córdoba



## Plantillas

### Buscador facetado

#### Qué son

Los buscadores facetados de contenidos presentan al usuario un listado de contenidos y distintos grupos de opciones (facetas) con las que limitar el listado que se está mostrando. Dichas facetas corresponden a distintas propiedades de los recursos de información que se muestran en el listado (p.ej. en un buscador facetado de publicaciones podrían mostrarse facetas de materia, formato, disponibilidad on-line, precio...). Junto a cada opción de filtrado se muestra una indicación sobre qué efecto tendrá su selección sobre el listado de resultados. Además de las facetas, pueden incorporarse campos de búsqueda libre.

Los buscadores facetados son la opción preferible para presentar conjuntos de contenidos voluminosos (típicamente >75 recursos) de una manera amigable, con un número limitado de opciones de filtrado disponibles. Al presentar resultados desde la pantalla inicial, está particularmente indicado en los casos en los que un criterio de ordenación concreto (última actualización, popularidad...) permita ofrecer en la pantalla inicial los recursos más interesantes para las personas usuarias del buscador, evitando la necesidad de interactuar con la búsqueda.

#### Alternativamente:

- Si es necesario ofrecer un número mayor de opciones de búsqueda y se prevé un uso frecuente por parte de usuarios expertos (p.ej. un buscador de licitaciones), o se da acceso a un universo muy amplio de contenidos, se recomienda emplear la plantilla de buscador avanzado de contenidos. Si se va a dar acceso a un número limitado de recursos (típicamente <75), se recomienda un patrón de listado de contenidos.

#### Modelo de plantilla

Las páginas de búsqueda facetada se componen de:

- **Cabecera y menú**
- **Rastro de migas**
- **Título**
- **Área de búsqueda y facetado:**

Contiene los distintos campos en los que el usuario puede introducir los criterios de búsqueda y facetado. Los criterios de facetado sólo se muestran si permiten perfilar el listado de recursos mostrado. Junto a cada criterio se presenta, en la medida de lo posible, una indicación de qué efecto tendrá su selección sobre el listado de resultados.

5. ENTORNOS DIGITALES

## Plantillas

- **Lista de resultados, compuesta de:**

- Encabezado, que recoge el número de recursos listados y un selector para cambiar la ordenación o filtrar los contenidos de acuerdo con criterios preestablecidos (opcional).
- Epígrafes de agrupación (opcional)
- Items de listado, cards o tablas de datos
- Paginación
- Datos adicionales sobre el buscador (opcional)
- Pie de página

**Detalle funcional**

A la hora de definir qué criterios se introducirán en el buscador facetado, hay que partir de las necesidades de las personas que utilizarán el servicio de búsqueda. Para conocer dichas necesidades se puede partir de las formulaciones reales realizadas por usuarios en otros buscadores (disponibles a través del servicio de analítica web) o de otras técnicas de investigación. Una vez puesto en marcha el servicio, hay que medir hasta qué punto los criterios se están utilizando y qué otras formulaciones

se están introduciendo en el campo de búsqueda textual principal y que serían susceptibles de estructurarse en campos independientes.

En el caso de la búsqueda facetada es importante ofrecer un número limitado de criterios de facetado para no complicar excesivamente el interfaz. De modo general, no se incluirán más de cinco criterios de filtrado; de superarse, será necesario comprobar la usabilidad del sistema mediante técnicas de investigación con usuarios. A la hora de ordenar los criterios de facetado en el buscador conviene proporcionar una secuencia lógica y priorizar aquellos criterios que se utilicen con más frecuencia.

Como parte de un servicio de búsqueda facetada pueden incluirse los siguientes tipos de campos:

- Entradas de campo
  - Campos de texto: Es recomendable que cuenten con un campo de texto abierto en primer lugar.
  - Campos numéricos o Campos de fecha
  - Steppers

- Controles de selección
  - Campos autocompletados
  - Interruptores: Permiten introducir criterios de filtrado únicos, que pueden activarse o no. Junto a la etiqueta del interruptor se mostrará, entre paréntesis, el número de recursos que mostrará el listado si se aplica el criterio de facetado.

- Listas desordenadas: Permiten elegir una sola opción entre varias posibles, mutuamente excluyentes. En el caso de que existan seis o más opciones posibles, se mostrarán las 5 primeras (ordenadas por el número de recursos del listado que se mostrarían al escogerla) y el resto de opciones quedarán ocultas bajo una interacción con la formulación "Ver más". Para volver a la opción reducida (5 elementos) bastará con volver a selección el botón, ahora con la formulación "Ver menos". Al escoger un elemento de la lista, aparecerá junto al elemento seleccionado la opción de anular la selección realizada, con la formulación "Ver todos los..." (p.ej. "Ver todos los organismos").

- Checkboxes: Los checkboxes permiten seleccionar ninguna, una o varias opciones a la vez dentro de un mismo campo. Al igual que en el caso de las listas desordenadas, las opciones se presentarán ordenadas por el número de recursos asociados a su selección, y por defecto serán visibles las cinco primeras (con el resto, de haberlas, ocultas bajo una interacción con la formulación "Ver más", siendo recomendable que no superen las 10 opciones). Al seleccionar una opción, el checkbox quedará marcado y en primer lugar, con el resto de checkboxes también disponibles para su selección adicional. En el diseño del formulario de búsqueda es necesario indicar si las opciones seleccionadas en un campo de checkboxes deben cumplirse todas en los resultados de búsqueda (AND lógico) o sólo alguna de ellas (OR lógico):
  - En el caso de que se aplique un AND lógico se mostrará junto a cada opción el número de recursos que se mostrarán en el listado al marcar la opción.

## Plantillas

- En el caso de que se aplique un OR lógico, si no hay ninguna selección hecha se mostrará junto a cada opción el número de recursos que se mostrarán en el listado al marcar la opción. En el momento en el que se realiza alguna selección, se recomienda que se muestre junto a cada opción adicional el número de recursos que añadirá al listado si se selecciona la opción correspondiente.
  - Sliders: El rango de valores extremos que se muestran el selector se ajustará a los valores disponibles en el listado, de manera que la selección realizada no deje en ningún caso la lista vacía de contenido.
- En la selección de campos, se preferirán los campos de selección sobre los de introducción de información, ya que estos tienen un coste de interacción mayor (introducir texto es una tarea laboriosa y propensa a errores, particularmente desde dispositivos táctiles). En el caso de valores lineales (p.ej. fechas, importes...), conviene estudiar si es suficiente descomponerlos en rangos (p.ej. de 0€- 30.000€, de 30.000€-60.000€, etc.) para cubrir los casos de uso habituales. En caso contrario, se puede introducir uno o dos campos de entrada de información (inicio o inicio y fin del rango), para ofrecer más granularidad, o bien un filtro tipo slider si un valor aproximado es suficiente.
- En el caso de que un campo de introducción de información requiera valores de un tipo determinado (p.ej. números, fechas...) es obligatorio validar que el contenido del campo está en un formato aceptable y, en caso contrario, notificarlo a la persona usuaria. En la interpretación de campos de números y fechas se tratará de parsear el contenido introducido por la persona usuaria siempre que resulte posible, aunque no coincida exactamente con el especificado (p.ej. aceptar fechas como 06- 03-17, 6/3/17...).
- Si la persona usuaria introduce una cadena de búsqueda en algún campo de introducción de información textual, los resultados de búsqueda deben ordenarse por defecto en función de la relevancia del resultado respecto a la cadena de búsqueda introducida. En caso de que sólo se hayan introducido campos de valores limitados, de fecha o numéricos, se aplicará una ordenación por defecto definida de forma global para el buscador. El criterio de ordenación será en todo caso modificable por la persona usuaria mediante un selector situado por encima de los resultados de búsqueda.

5. ENTORNOS DIGITALES





5.6.6

### Plantillas

Caso de uso: fecha resaltada

#### Agenda

65 recursos disponibles Ordenar por:  Fecha de inicio  Buscar

**Filtrar por**

**Provincia**

- Sevilla 28
- Málaga 11
- Córdoba 8
- Granada 8
- Jable 6

**Más provincias** »

**Tema**

- Turismo, cultura y ocio 53
- Música, teatro, danza y cine 22
- Museos y promoción del arte 18
- Alimentación 10
- Artes 5

**Más temas** »

**Materia**

- Música 18
- Organismos institucionales 9
- Museos 8
- Organismos institucionales 7
- Artes 4

**Más materias** »

1 2 3 4 5 Ver 60

Depositar en otros idiomas Previsualizar título



## Plantillas

### Contenido estructurado

#### Qué son

Las páginas de detalle de contenido estructurado presentan contenidos en los que la información se descompone en múltiples campos que, de forma conjunta, ofrecen un acercamiento a una realidad compleja. Se utilizan para describir recursos que pertenecen a tipos homogéneos y fácilmente identificables por nuestra audiencia. Al descomponer el contenido en campos, se facilita la comprensión de las personas usuarias y se permite una recuperación de la información más rica, dando acceso a los contenidos a través de listados o buscadores de información estructurada.

#### Alternativamente:

- Para páginas descriptivas genéricas sobre un servicio, trámite o materia es preferible usar un patrón de página de detalle de contenido no estructurado, ya que ofrece más libertad para definir la estructura de la información presentada para ajustarla a las necesidades de las personas usuarias a las que se dirige.

#### Modelo de plantilla

Las páginas de detalle de contenido estructurado se componen de:

- Cabecera y menú
- Rastro de migas
- Título
- Navegación local (opcional)
- Listado de enlaces "Directo a" (opcional)
- Ficha (opcional)
- Cuerpo de la página
- Valoración (opcional)
- Listado de enlaces "Te puede interesar" (opcional)
- Pie de página

En la versión de tablets y escritorio, el menú se ubicará a la derecha del contenido principal y permanecerá fijo en la pantalla. Contará con un marcador que indicará qué parte del contenido se está mostrando en función del scroll realizado. También se pueden incluir dos listados de enlaces:

- Directo a: recoge uno o dos enlaces destacados que puedan resolver la necesidad básica de la persona usuaria de forma directa. Este bloque aparecerá bajo el índice en todas las versiones responsivas.
- Te puede interesar: contiene información similar al contenido actual o bien relacionado con este. Este bloque se mostrará en el bloque derecho en las versiones responsive orientadas a tablets y escritorio, y tras el contenido en la versión orientada a móviles.

Las páginas de detalle de contenidos estructurados pueden contar o no con un menú de navegación local. La ubicación del menú local será distinta en la versión responsive orientada a móviles que en la orientada a tablets y dispositivos de escritorio:

- En la versión orientada a móviles, el menú aparecerá a continuación del título principal.

5. ENTORNOS DIGITALES





### Plantillas

#### Contenido no estructurado

##### Qué son

Las páginas de detalle de contenido no estructurado presentan información en torno a un servicio, trámite o materia competencia de la Junta de Andalucía. Este tipo de páginas ofrece un buen grado de libertad para definir la estructura de la información presentada, con el fin de ajustarla a las necesidades de las personas usuarias a las que se dirige. Las páginas de detalle de contenido no estructurado suelen ser accesibles mediante navegación o búsquedas genéricas.

##### Alternativamente:

- Para representar recursos que pertenecen a tipos homogéneos y fácilmente identificables por nuestra audiencia, se utilizarán tipos de contenido estructurados (p.ej. estadísticas, publicaciones...). Estos contenidos disponen de campos específicos que permiten una recuperación más rica, a través de listados o buscadores de información estructurada.

##### Modelo de plantilla

Las páginas de detalle de contenido no estructurado se componen de:

- Cabecera y menú
- Rastro de migas
- Título
- Navegación local (opcional)
- Listado de enlaces "Directo a" (opcional)
- Cuerpo de la página
- Valoración (opcional)
- Listado de enlaces "Te puede interesar" (opcional)
- Pie de página

Las páginas de detalle de contenidos estructurados pueden contar o no con un menú de navegación local. La ubicación del menú local será distinta en la versión responsiva orientada a móviles que en la orientada a tablets y dispositivos de escritorio:

- En la versión orientada a móviles, el menú aparecerá a continuación del título principal.
- En la versión de tablets y escritorio, el menú se ubicará a la derecha del contenido principal y permanecerá fijo en la pantalla. Contará con un marcador que indicará qué parte del contenido se está mostrando en función del scroll realizado.

### ANEXO I

5.6.8

## Plantillas

También se pueden incluir dos tipos de listados de enlaces:

- Directo a: recoge uno o dos enlaces destacados que puedan resolver la necesidad básica de la persona usuaria de forma directa. Este bloque aparecerá bajo el índice en todas las versiones responsivas.
- Te puede interesar: contiene información similar al contenido actual o bien relacionada con este. Este bloque se mostrará en el bloque derecho en las versiones responsive orientadas a tablets y escritorio, y tras el contenido en la versión orientada a móviles.

Los siguientes recursos pueden utilizarse para estructurar correctamente las páginas y proporcionar jerarquía visual al contenido:

- Epígrafes (hasta en dos niveles de profundidad)
- Listas ordenadas y desordenadas, listas de definiciones
- Cuadros de texto destacado
- Gráficos y tablas de datos
- Imágenes y contenidos multimedia (audio y vídeo)

### Ejemplo de maquetación

The screenshot shows a web page layout for 'Servicios complementarios'. It includes a table of contents on the left, a main article with various elements like lists, images, and bold text, and a sidebar with 'Más información'.

5. ENTORNOS DIGITALES



## Plantillas

### Página de aterrizaje

#### Qué son

Las páginas de aterrizaje (landing pages) son páginas que reciben un alto número de accesos desde los motores de búsqueda (google, bing, etc.) ya que responden a una necesidad concreta de las personas usuarias (p.ej. pedir una cita médica, renovar la demanda de empleo...). La conveniencia o no de emplear este formato debe ser estimada por la persona responsable del servicio o información que se requiere hacer más cercano a la persona usuaria; en ocasiones la necesidad puede cubrirse suficientemente con una página de contenido estructurado o no estructurado. La inclusión de una página de aterrizaje debe responder a una recomendación técnica que tenga por objetivo mejorar el posicionamiento de ese servicio o información en los motores de búsqueda habituales y con ello se mejore la visibilidad del mismo y el acceso a las personas usuarias.

Las páginas de aterrizaje son páginas desnormalizadas en su estructura y responden a la necesidad de facilitar el

acceso a un servicio o a una información muy demandada. Para ello, la página de aterrizaje se caracteriza por tener un objetivo único, bien descrito y tenemos que fijar indicadores que nos permitan controlar que efectivamente la página de aterrizaje cumple con dicho objetivo. Por ejemplo, una página de aterrizaje para solicitar una cita con el médico tiene como objetivo guiar a las personas usuarias al servicio de solicitar cita en función de su dispositivo (app desde móvil, web inters@s desde ordenador), asimismo existirán indicadores que nos permitan comprobar que los accesos desde dichos dispositivos son los correctos.

#### Modelo de plantilla

La estructura de las páginas de aterrizaje es la más libre de todos los modelos de plantilla. Con todo, debe contener:

- Cabecera y menú de navegación.
- Rastro de migas
- Título
- Cuerpo de la página
- Pie de página

En el diseño de la página de aterrizaje hay que tener en cuenta la disposición deseada de los elementos en las distintas versiones responsivas del sitio web. Para garantizar este punto, se optará por una estrategia mobile first, realizando en primer lugar el diseño para la versión orientada a dispositivos móviles.

En las páginas de aterrizaje pueden incluirse, entre otros, los siguientes componentes:

- Bloques de texto
- Imágenes
- Tablas de datos
- Cards
- Gráficos
- Calendarios
- Mapas
- Vídeos

Al incluir bloques de texto en las versiones responsivas para tablets y escritorio se procurará que el ancho de línea no supere el límite de 700 píxeles de ancho establecido por legibilidad.

En la definición de una nueva página de aterrizaje será necesario especificar:

- Justificación de la necesidad, a partir de datos de analítica web o de centros de atención a la ciudadanía.
- Definición del objetivo de la página y mecanismos para determinar su éxito o no (p.ej. pulsar un botón, rellenar un formulario...).
- Encaje dentro de la navegación.

5. ENTORNOS DIGITALES

5.6.9

### Plantillas

Ejemplo de maquetación

El ejemplo muestra una interfaz de usuario para la 'Carpeta Ciudadana' de la Junta de Andalucía. El diseño es limpio y moderno, con un encabezado que incluye el título 'Carpeta ciudadana' y una imagen de una persona trabajando en un ordenador. El contenido principal está organizado en una cuadrícula de tarjetas de información y trámites, cada una con un icono verde y un título. Las tarjetas incluyen: 'Tu información y tus trámites en un solo lugar', 'Tu información y certificados', 'Tus tarjetas', 'Tus citas', 'Tus expedientes', 'Tus notificaciones y avisos', y 'Tu información y tus trámites en un solo lugar'. Cada tarjeta tiene un subtítulo y un botón de acción. En la parte inferior, se muestra un ejemplo de la aplicación móvil 'Carpeta Ciudadana' en un smartphone, con los logos de Apple Store y Google Play.

5. ENTORNOS DIGITALES

## Plantillas

## Formulario

## Qué son

Los formularios ofrecen a las personas usuarias la posibilidad de introducir datos con el objetivo de recoger los mismos de una manera estructurada para facilitar la obtención de información o realizar una transacción. Ejemplos de esta funcionalidad son los formularios de contacto, de inscripción en actividades, encuestas y simuladores.

## Modelo de plantilla

Las páginas de formularios se componen de:

- Cabecera y menú
- Rastro de migas
- Título
- Descripción inicial (opcional): Permite incluir una descripción inicial del formulario en la que se presente el mismo al usuario.
- Cuerpo del formulario: Contiene los distintos campos en los que el usuario puede rellenar y el botón de acción.
- Información adicional (opcional): Recoge información sobre el destino de los datos introducidos, cláusulas legales...
- Pie de página

El formulario debe contener únicamente los campos imprescindibles para la prestación del servicio. Por lo tanto, antes de añadir un campo es necesario valorar:

- Por qué la información solicitada es necesaria para la prestación del servicio.
- Qué destino tendrán los datos introducidos. Si se almacenarán, cómo se mantendrán seguros y qué medidas se tomarán para cumplir la legislación vigente en materia de datos personales.
- Qué personas suministrarán la información.
- Qué mecanismos se usarán para comprobar que la información es correcta.

Al organizar un formulario, se deben priorizar aquellos campos que son más relevantes para la prestación del servicio. En el caso de que sólo ciertos usuarios deban introducir ciertos datos, se deben utilizar técnicas de ramificación de manera que los campos no se muestren a todos los usuarios. Es necesario monitorizar la actividad en el formulario a través de herramientas de analítica, con el objetivo de detectar interacciones no completadas y puntos de fuga de usuarios, y poder actuar en consecuencia.

Si la complejidad del formulario lo requiere, puede extenderse a varias páginas. En ese caso, es necesario ir autoalmacenando la información introducida por el usuario en cada paso de manera que no se pierda. En el caso de que un formulario se extienda a través de varias páginas, debe mostrarse al usuario un indicador de avance y las páginas deben mantener una coherencia temática en las cuestiones planteadas.

Los formularios deben ser navegables usando únicamente el teclado.

5. ENTORNOS DIGITALES

### Plantillas

En los formularios pueden insertarse los siguientes tipos de campos:

- Entradas de campo
  - Campos y áreas de texto
  - Campos numéricos
  - Campos de fecha
  - Campos de subida de ficheros
- Controles de selección
  - Campos autocompletados o Radio buttons
  - Selectores
  - Checkboxes

Cada campo debe ir en una línea independiente. La única excepción son los campos íntimamente relacionados entre sí (p.ej. nombre y apellidos), que sí pueden compartir línea en función del ancho de la pantalla.

Ejemplo de maquetación

web 3

#### Contacto

Recibir este formulario puede estar sujeto a consulta a la Sociedad Anónima para el Desarrollo de las Telecomunicaciones (Santitas). Aplicación de todos los mensajes enviados.

**Nombre\***  
Escriba su nombre...

**Apellidos\***  
Escriba su apellido...

**Teléfono**  
Escriba su teléfono...

**Código de\***  
Escriba su código...

**Asunto\***  
Seleccione el asunto

**Mensaje\***  
Escriba el cuerpo del mensaje...

\*La imagen es ligeros.  
 No volver a mostrar la pantalla de protección de datos personales

Enviar

5. ENTORNOS DIGITALES

## Plantillas

### Galería multimedia

#### Qué son

Presentan imágenes y contenido audiovisual relacionado con un tema concreto. Las galerías multimedia se presentarán habitualmente como componentes en otras páginas, pero también pueden presentarse ocasionalmente de forma individual.

#### Modelo de plantilla

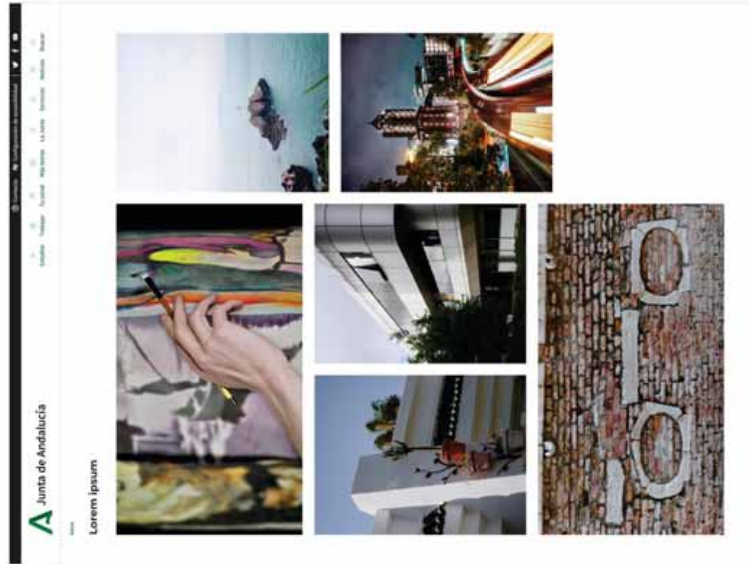
Las páginas que siguen la plantilla de galería multimedia se componen de los siguientes bloques:

- Cabecera y menú de navegación.
- identificación de la galería: Permite al usuario conocer la materia de la galería de imágenes y está representada en el título de la página.
- Thumbnails de imágenes y vídeos: respetarán siempre las proporciones de la imagen/vídeo original. Opcionalmente pueden llevar un pie de imagen visible bajo de ellas.
- Contacto y pie de página

#### Detalle funcional

En dispositivo escritorio, al situar el ratón sobre la imagen/vídeo se activará un comportamiento rollover que mostrará un icono de lupa para aclarar el resultado de la acción.

Al activar cualquier de las imágenes/vídeos, el contenido se mostrará ampliado, acompañado opcionalmente de un pie de imagen/vídeo. En este pie se recomienda incluir también los enlaces a transcripción y audio descripción del vídeo que sean necesarios por accesibilidad.



Ejemplo de maquetación



5.6.12

### Plantillas

#### Social media hub

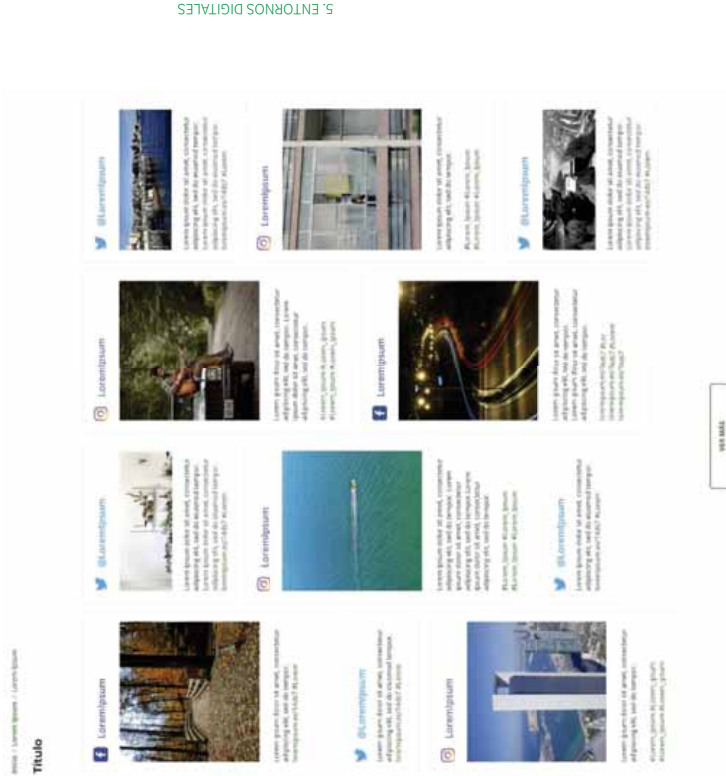
##### Qué son

Esta plantilla es un espacio destinado a mostrar las publicaciones de las redes sociales, de una forma muy visual y atractiva agrupadas o relacionadas con un tema concreto. Su misión es filtrar el contenido de manera que la comunidad pueda tener acceso desde un mismo espacio a todas las publicaciones de la organización.

##### Modelo de plantilla

Las páginas de social media hub se componen de:

- Cabecera y menú de navegación.
- Título o tema relacionado.
- Bloque de contenido: Publicaciones social media.
- Contacto y pie.



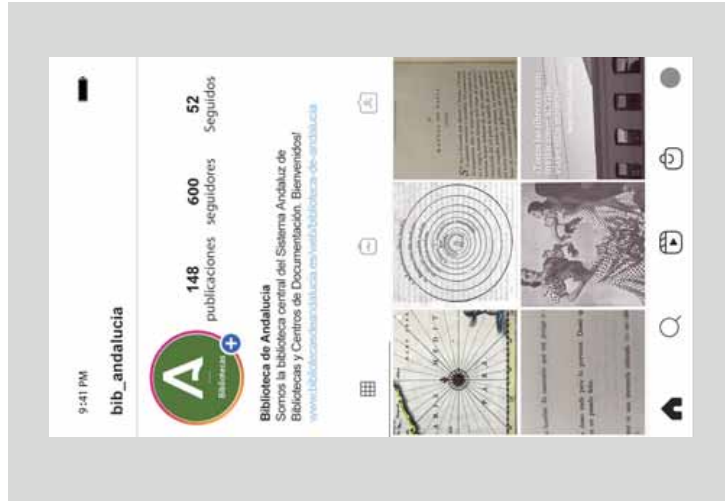
5. ENTORNOS DIGITALES

### Avatares de redes sociales

#### Identidad digital

La presencia en redes sociales es una de las vías de contacto con la audiencia más frecuentes y cotidianas a día de hoy. Los avatares son por tanto una excelente oportunidad para extender la notoriedad de marca, asociada al servicio público diario y de cercanía.

5. ENTORNOS DIGITALES



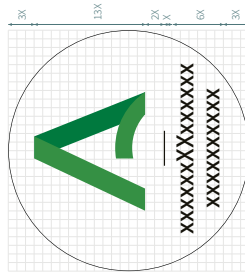
### Avatares de redes sociales

#### Legibilidad e identidad

En los avatares de redes sociales debe primar el reconocimiento de la identidad. Por eso, se sustituye el uso de la marca completa por el símbolo, que puede ir acompañado de un descriptor en tipografía Source Sans Pro. Para garantizar la legibilidad del avatar, es fundamental que se respete el cuerpo de letra y el número de caracteres máximo permitido para cada línea.

En canales de consejerías, el avatar se compone con la marca en los tonos de verde corporativos sobre fondo blanco, con tipografía negra.

En canales de entes, empresas, servicios y otros organismos, el símbolo se aplica en su versión negativa sobre fondo verde oscuro corporativo, con la tipografía en color blanco.



Tipografía Source Sans Pro Medium (38 pt - 43 Interlineado)

Descriptor en un máximo de dos líneas:

- Máximo número de caracteres (línea superior): 14
- Máximo número de caracteres (línea superior): 10

### Firma de correo electrónico

#### Visibilidad diaria

La firma de correo electrónico es una de las aplicaciones de marca que tiene más uso y visibilidad en el día a día de la entidad. Su diseño ha de ser sencillo y funcional, basado en elementos básicos de la identidad corporativa, adaptados a las condiciones de este medio en concreto.



5. ENTORNOS DIGITALES

## Firma de correo electrónico

### Marca y tipografía

La firma de correo electrónico se crea a partir de la marca en su versión horizontal en dos líneas, con los datos de contacto reflejados con los estilos que se muestran en el ejemplo. La tipografía utilizada para este caso es, como se ha descrito de manera general para todos los usos, Noto Sans en lugar de Source Sans Pro.

# A Junta de Andalucía

### Nombre Apellido Apellido

Cargo en consejería pertinente o ente instrumental

Nombre: Source Sans Pro Bold 14pt

Cargo: Source Sans Pro Regular 13pt

Datos: Source Sans Pro Regular 11pt

Dirección, nº N. 00000 - Ciudad

T: 951 55 55 55 | M: 600 000 000

correo@juntadeandalucia.es | [www.juntadeandalucia.es](http://www.juntadeandalucia.es)

Los datos se alinean con el texto del logotipo.

5. ENTORNOS DIGITALES

# Señalización

## Contenidos

- 6.1. Introducción
- 6.2. Señalización exterior
- 6.3. Señalización interior
- 6.4. Señalización de obras
- 6.5. Señalización temática
- 6.6. Placas conmemorativas
- 6.7. Rotulación de vehículos
- 6.8. Uniformes
- 6.9. Otros textiles

## Recursos

- Marcas en diferentes versiones aceptadas
- Plantillas de composición de marcas y recursos gráficos
- Plantillas para señalética

## Un marcado versátil y reconocible

La señalética es una parte imprescindible de la identidad corporativa, según la cual se plantea un código de imagen para elementos externos, indicaciones de oficinas, edificios o vehículos. La señalización de todos los elementos se basa en un sistema simple y adaptable a un gran número de situaciones haciendo su composición intuitiva y reconocible, con la finalidad de representar una información clara y accesible para cualquier persona.

## Introducción

### La base de los sistemas de señalización

Los criterios de diseño de la señalética de la Junta de Andalucía responden a los mismos objetivos de representatividad, austeridad, flexibilidad y eficiencia que están en las raíces de esta identidad. También se basan en los elementos esenciales que construyen la marca: la tipografía, los colores y los símbolos están en la base de la construcción de todas las piezas, confiriéndoles coherencia.

6 SEÑALIZACIÓN



### Criterios generales

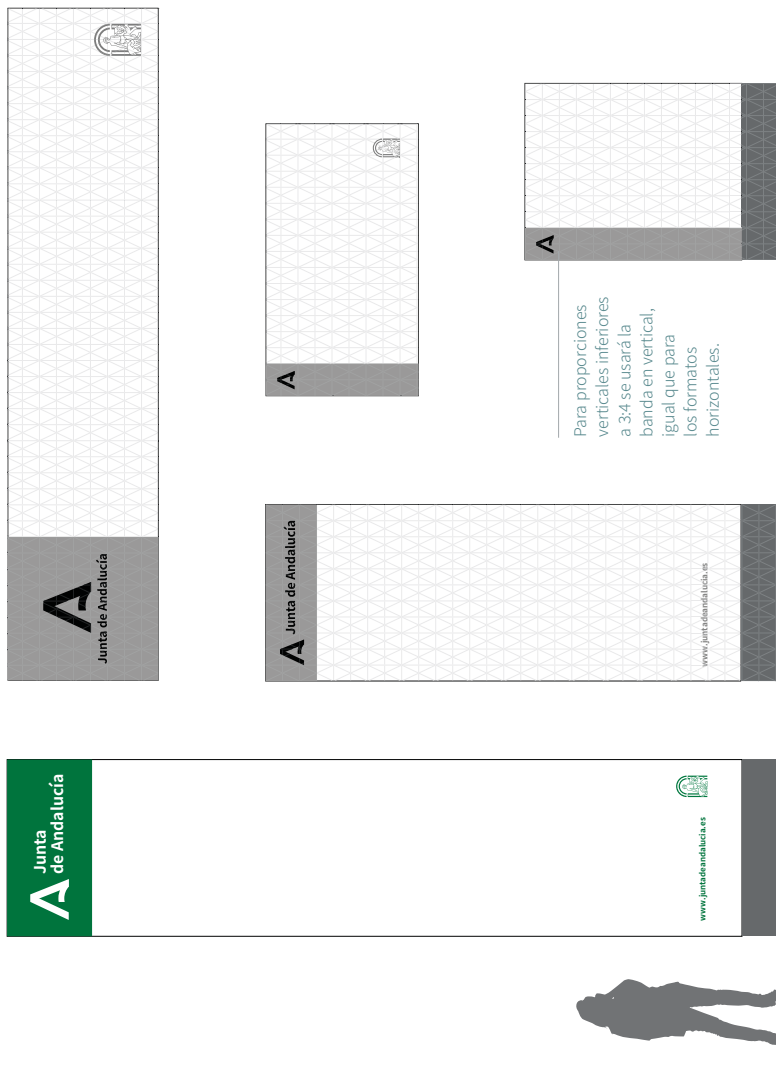
#### Marca

La marca de Junta de Andalucía debe aparecer en su versión negativa, blanco sobre banda verde, que tendrá formato vertical los soportes horizontales, y horizontal para soportes verticales, de manera que facilite el espacio al contenido de los carteles.

En los modelos con banda vertical, la representación de la marca se reducirá al símbolo cuando sea necesario, ubicándose este en la parte superior como se indica en los modelos. Cuando las proporciones del soporte lo permitan podrá aplicarse la marca en su versión completa, en su composición vertical en el caso de los soportes horizontales, y en sus composiciones horizontales en el caso de los soportes verticales.

Además, en el caso de soportes de señalización exterior de consejerías, delegaciones territoriales y delegaciones del Gobierno, las señales deberán incorporar el escudo simplificado.

#### 6 SEÑALIZACIÓN





### Criterios generales

#### Tipografía

Siguiendo las indicaciones generales de tipografía, se usará la familia tipográfica Noto Sans HK.

Los textos irán en negro sobre blanco, escritos en bandera y justificados a la izquierda.

En caso de los soportes horizontales, el texto irá centrado verticalmente con respecto a la altura total de la placa.

Se usará principalmente la versión bold, dejando la versión medium para indicar diferencias de jerarquía o para soportes en los que aparezca una gran densidad de texto. La jerarquía irá aplicada de la siguiente manera: el nombre principal irá en bold y el nombre secundario irá en medium con una **reducción del 25% con respecto al primero**.

\* Esto supone una excepción con respecto a la norma general tipográfica para beneficiar la legibilidad de los textos secundarios a ciertas escalas.

Noto Sans HK Bold **Colegio Público**  
Rafael Alberti Noto Sans HK medium



6 SEÑALIZACIÓN



En soportes con mucho texto se aplica la versión medium aunque no haya título.



En soportes horizontales los textos van centrados con respecto a la altura total de la placa.

En soportes exteriores de consejerías, delegaciones territoriales y delegaciones del Gobierno, las señales deben incorporar el escudo simplificado.

### Criterios generales

#### Colores

Para fines de señalización debemos tener en cuenta ciertas versiones de color corporativas, ya que habrá que adaptar los colores corporativos al estándar RAL de pintura o a vinilos de corte para ciertas aplicaciones y soportes.

Se intentarán usar tintas directas pantone o CMYK siempre que sea posible. En los casos en los que no lo sea, se aplicarán las correspondencias de color más parecidas a los Pantones Coated corporativos, aquí os mostramos correspondencias de color recomendadas para el estándar RAL y para la serie de vinilos de corte Avery. No obstante, se recomienda consultar con el proveedor según cada caso, dada la variedad de marcas y usos.



6 SEÑALIZACIÓN

### Señalización exterior

#### Soportes

Las medidas de los soportes vienen heredadas de los planteados en manuales anteriores con la idea de reciclarlos mediante sustitución de vinilos o paneles, reduciendo así el gasto y el impacto medioambiental. Dichos soportes se irán sustituyendo, adaptando el diseño con las pautas aquí normalizadas a nuevos soportes cuando por deterioro deban ser sustituidos.

#### 6. SEÑALIZACIÓN



### Exterior: Monolitos

#### Diseño y aplicación

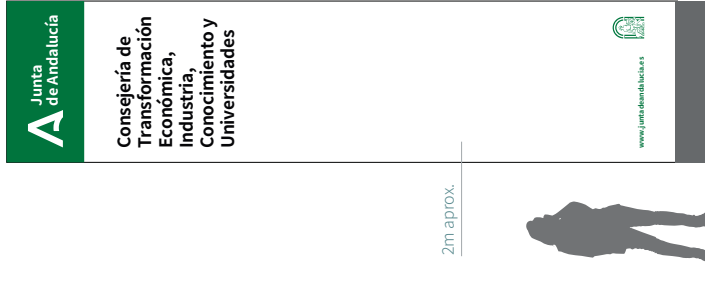
La aplicación de la marca de la Junta de Andalucía en estos soportes debe seguir los criterios generales marcados para toda la señalización. La inclusión del escudo simplificado como se muestra en los modelos queda reservada a soportes de señalización exterior de consejerías, delegaciones territoriales y delegaciones del Gobierno.

En cuanto a la tipografía, el tamaño máximo de letra usado en los soportes verticales será igual al alto de "y" siguiendo la pauta que aquí aparece. Dada la limitación de espacio se podrá variar el interletraje entre -10 y -25 como máximo.

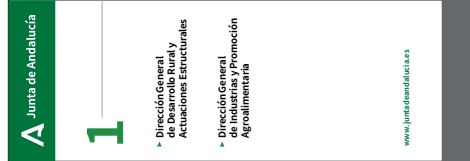
Además, los soportes más verticales incluirán la dirección web de La Junta de Andalucía en el color corporativo Pantone 356 C. Como excepción a la regla general de color, algunos elementos (numerales, indicadores, pictogramas, etc...) irán destacados en verde Pantone 7740 C para crear contraste y diferenciación entre el contenido de los soportes y la marca.

#### 6. SEÑALIZACIÓN

Identificador de edificio



Identificador de área



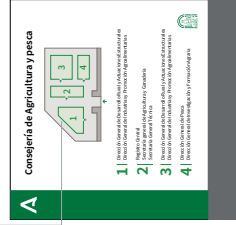
Las numeraciones irán en el verde corporativo secundario (Pantone 7740 C)

Direccional



Los planos de situación se compondrán solo con grises y gradaciones del verde corporativo

Directorio general exterior



### ANEXO I

6.2.1

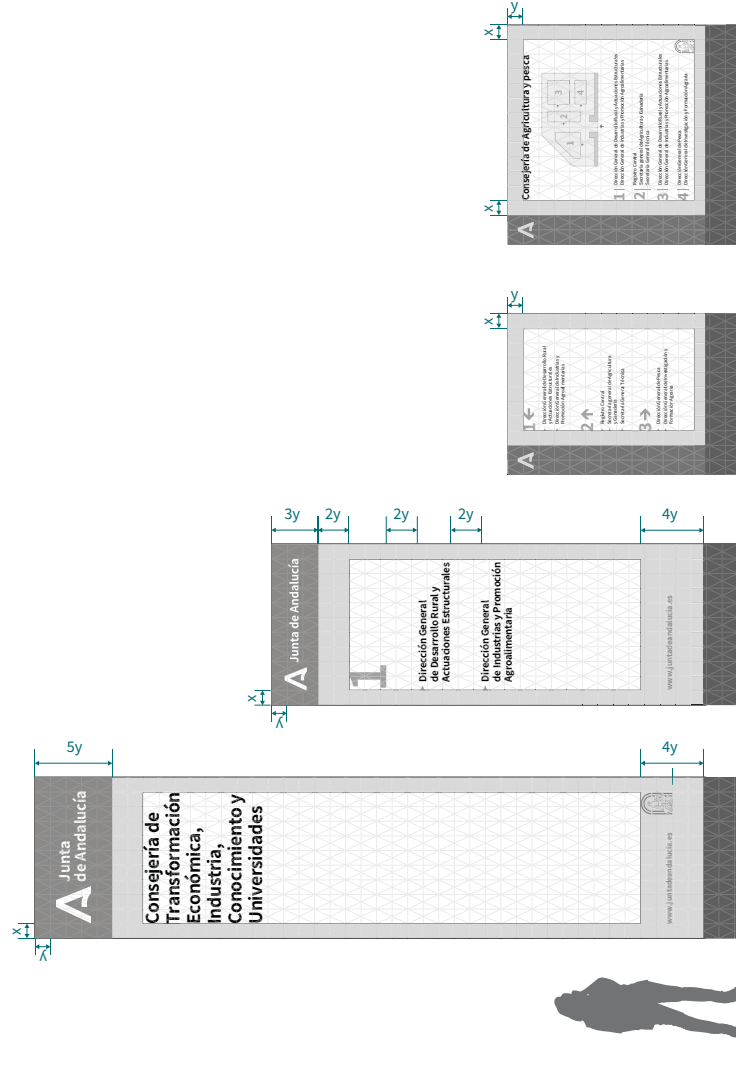
## Exterior: Monolitos

### Pauta de composición

El texto se compondrá dentro del espacio blanco y siempre dejando un margen mínimo de "x" horizontalmente e "y" verticalmente. En el caso del soporte más grande el margen vertical será de "2y".

En los casos en los que deba incorporarse el escudo simplificado, este ocupará la esquina inferior derecha siempre que sea posible, manteniendo el área de seguridad indicada en los criterios generales de uso de las marcas.

Los planos irán centrados en el espacio de contenido.



6 SEÑALIZACIÓN

### Exterior: Placas y bandas

#### Diseño y aplicación

Las bandas de fachada exteriores incluirán el logotipo completo en negativo (blanco sobre verde Pantone 356). Por su parte, las placas indicativas llevarán la banda vertical a la izquierda solo con el símbolo. La inclusión del escudo, tal como se ha indicado en los criterios generales, está reservada a las piezas exteriores de consejerías, delegaciones territoriales y delegaciones del Gobierno

El texto se compondrá en bandera justificado a la izquierda y centrado con respecto al espacio vertical.

El peso, proporción, interletraje y jerarquías del texto seguirá las normas indicadas anteriormente.

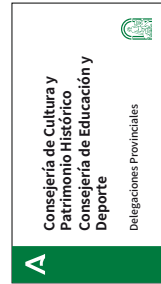
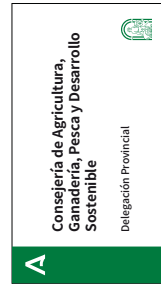
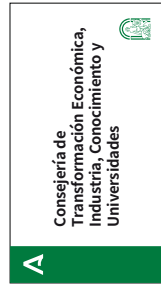
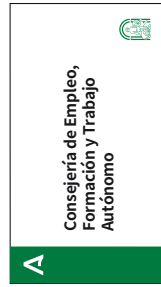
#### Colocación

Aunque las placas y bandas están planteadas para ir fijadas a la fachada del edificio, podrán ir montadas en soportes verticales si la fachada o la infraestructura del edificio lo requiere.

Bandas



Placas



6 SEÑALIZACIÓN

## Exterior: Placas y bandas

### Bandas y placas sobre soportes verticales

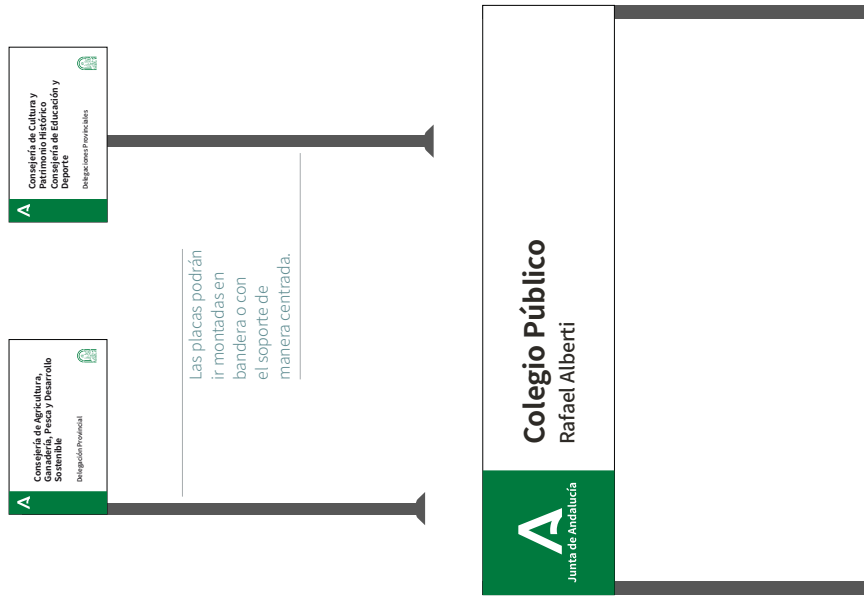
En ocasiones en las que no sea posible o no esté permitida la fijación de rótulos o placas a la fachada, las señales se podrán montar sobre soportes verticales.

Se recomienda que los pies sean lo menos llamativos posible y de un material robusto para maximizar la vida del soporte aún en caso de tener que renovar las placas.

También se recomienda montar los rótulos a doble cara cuando el tránsito sea por ambos lados de la señal y la información sea coherente desde ambos sentidos.

### Edificios de trato especial

En el caso de edificios históricos o con algún grado de protección se optará por los modelos que resulten menos agresivos visualmente.



6 SEÑALIZACIÓN

### ANEXO I

6.2.2

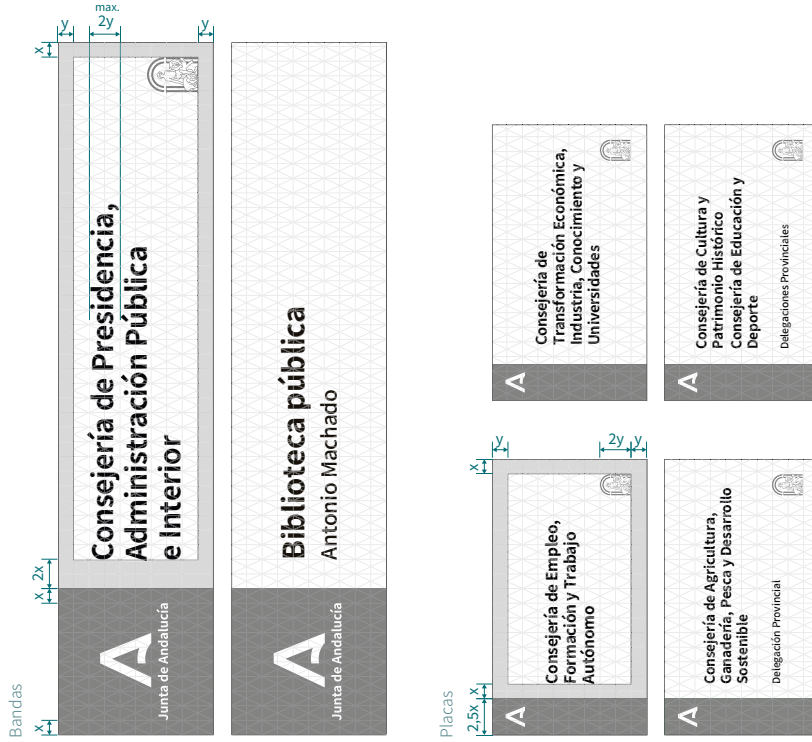
## Exterior: Placas y bandas

### Pauta de composición

Las bandas llevarán un margen de  $2x$  a partir del que se podrá escribir, mientras que en las placas el margen mínimo será de  $x$ .

La altura de caja de texto máxima del título principal no debe superar la altura de  $2y$  en caso de ir en una sola línea, o de  $4y$  en caso de ir en 2 líneas. El subtítulo seguirá la norma de reducción del 25% respecto del título principal.

6 SEÑALIZACIÓN





### Exterior: Corpóreos de fachada

#### Diseño y aplicación Opción 1

Los corpóreos consistirán en la composición de la marca junto al descriptor de edificios públicos.

Preferiblemente estarán producidas en planchas o cajas de acero cepillado y fijadas a la fachada.

El diseño del rótulo podrá adaptarse cuando las condiciones de visibilidad y legibilidad así lo requieran, siempre que se respeten las proporciones, la ubicación y la zona de seguridad del símbolo con respecto al descriptor.

La marca irá representada solo con su símbolo a la izquierda del nombre de las instalaciones, siguiendo el orden de composición genérico de bandas.

Composición de corpóreo genérico en acero en una sola línea

**A | HOSPITAL COSTA DEL SOL**

Composición de corpóreo genérico de acero en 2 líneas

**A | HOSPITAL  
COSTA DEL SOL**

Tipografía recomendada: Noto Sans  
HK Black en caja alta

Composición de corpóreo en 2 líneas con tipografía no corporativa **uso no permitido**

~~**A | HOSPITAL  
COSTA DEL SOL**~~

6 SEÑALIZACIÓN

### ANEXO I

6.2.3

## Exterior: Corpóreos de fachada

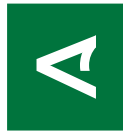
### Diseño y aplicación Opción 2

También se podrá desarrollar en cajón de metacrilato blanco con los cantos de aluminio + vinilo de corte verde calado y retroiluminado. En este caso, las letras corpóreas podrán ir de otro material (no acero como en la opción 1) pudiendo ir pintadas o en metacrilato retroiluminado de igual manera que el cajón.

Esta opción seguirá las normas de composición de la anterior.

El texto irá pintado en blanco o en negro, siempre maximizando la visibilidad dependiendo del material de fondo.

Cajón de luz + corpóreo con una línea de texto



## HOSPITAL COSTA DEL SOL

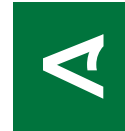
El cajón del logotipo podrá tener más fondo que el texto, facilitando así el hueco para el transformador de luz para el suministro eléctrico.

Simulación de cajón de luz + corpóreo



6 SEÑALIZACIÓN

Composición de corpóreo genérico de acero en 2 líneas



## HOSPITAL COSTA DEL SOL

ANEXO I

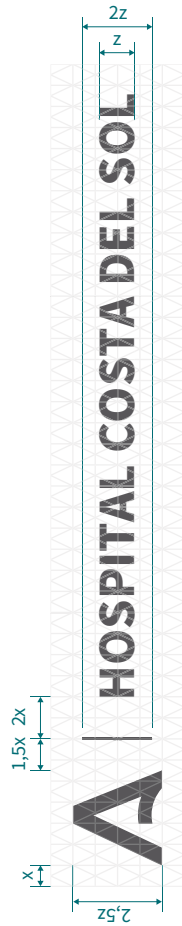
6.2.3

### Exterior: Corpóreos de fachada

#### Pautas de composición Opción 1

**Corpóreos de acero con una sola línea de texto:** el símbolo del logotipo tendrá un alto mínimo igual a 2,5 veces el alto de las letras del nombre.

**Corpóreos de acero con varias líneas de texto:** el símbolo del logotipo tendrá un alto igual al alto total de las líneas de texto.



6 SEÑALIZACIÓN

### Exterior: Corpóreos de fachada

#### Pautas de composición Opción 2

**Corpóreos con caja de luz + letras corpóreas:** en este caso se tendrá en cuenta la mancha verde con respecto al texto; si el alto de la caja es de  $6x$ , el alto del texto será de  $2y$  en el caso de una sola línea y de  $4y$  en el caso de 2 líneas.

Para este tipo de composición se prescinde del separador entre logo y descriptor, ya que la propia caja funciona como separador.



SEÑALIZACIÓN 6

< Volver al índice | 324

JUNTA DE ANDALUCÍA

00183886

### Señalización interior

#### Composición

Los soportes de señalización interior conforman la gama completa de soportes de señalética corporativa. En líneas generales seguirán las mismas pautas de composición que las piezas exteriores, con algunas excepciones y varios añadidos.



6 SEÑALIZACIÓN

ANEXO I

6.3.1

### Interior: Directorios generales

#### Diseño y aplicación

Se aplica la marca en la parte superior de la banda vertical en margen izquierdo en Pantone 356 C. Para el resto de elementos de color verde se usa el Pantone 7740 C.

Los directorios generales llevan una banda superior en verde donde se refleja la institución del edificio en que se encuentra, escrito en blanco. El resto de los textos irán en negro sobre blanco escritos en bandera y justificados a la izquierda.

Esta pieza es la única de señalización interior que lleva la página web en el pie, escrita en verde sobre blanco.

#### Soportes

Al igual que en los soportes exteriores la idea es poder reciclar el uso de los soportes actuales, renovando vinilos o placas sueltas.

Directorios generales

<b>A</b>	<b>Consejería de Hacienda y Financiación Europea</b> Instituto Andaluz de Administración Pública		Pantone 7740 C
	<b>Planta 3ª</b>	Dirección	
		Auditoría Interna	
	<b>Planta 2ª</b>	Dirección Gerencia	
		Secretaría General	
		Dpto. de Contratación y Gestión Administrativa	
	<b>Planta 1ª</b>	Organización de Sistemas de Información	
		Departamento de Comunicación	
		Asesoría Jurídica	
	<b>Planta 0</b>	Cafetería	
		Salón de Actos	
		Información, Recepción y Registro	
	<a href="http://www.juntadeandalucia.es">www.juntadeandalucia.es</a>		Pantone 7740

Pantone 356 C

6 SEÑALIZACIÓN

ANEXO I

6.3.1

### Interior: Directorios generales

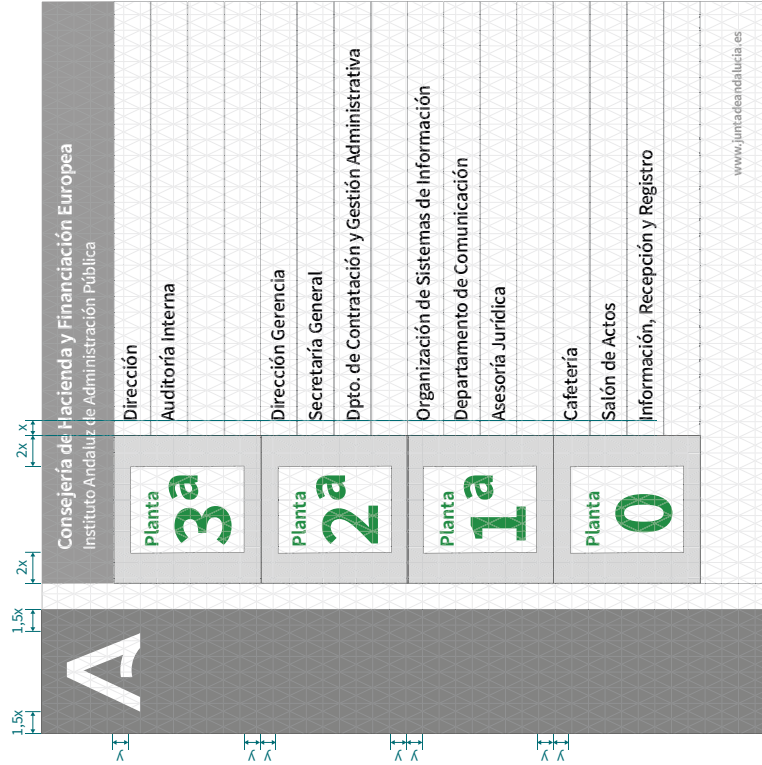
#### Pauta de composición

En la placa superior a color, y en las de planta el texto llevará un margen de 2x, mientras que en las placas de sección (con texto negro y fondo blanco) el margen izquierdo y derecho se reduce a x.

Todos los textos irán centrados con respecto a la altura de su placa correspondiente.

La banda que contiene a la marca no ocupa todo su ancho para mantener la proporcionalidad de la aplicación con el resto de soportes. De manera que deja un espacio de 1,5x que hace las veces de margen para los elementos del directorio.

Se debe mantener el mismo tamaño de letra en todos los departamentos en medida de lo posible. Se permitirá incluir contracciones de palabras para facilitarlos si no fuera posible se recomienda reducir el cuerpo de todos los textos por igual.



6 SEÑALIZACIÓN

ANEXO I

6.3.2

### Interior: Directorios, placas e indicadores

#### Diseño y aplicación

Se sigue la pauta del directorio general, manteniendo una banda verde superior, en este caso para representar la planta.

En el caso de las placas de indicación, las flechas de indicación irán posicionadas, siempre que sea posible, en el margen derecho de las señales.

Las placas de despacho se componen de manera algo distinta a la mayoría de piezas, siendo una mezcla entre el diseño de directorio y el genérico de placas. Incluye una banda verde con el departamento, y debajo en negro sobre blanco el nombre del titular y su cargo.

Deben utilizarse los pictogramas validados o testados recogidos en el Catálogo de Señalización Cognitiva que se incluyen dentro de la Guía de Buenas Prácticas sobre Señalización Accesible para personas con discapacidad. También debe incluirse el alfabeto braille en el margen inferior de las placas, siempre que estén en la zona de interacción de la mano.

Directorios de planta

A	Planta 2ª
Dirección Gerencia	
Secretaría General	
Dpto. de Contratación y Gestión Administrativa	

Placa de despacho

Dirección y Gerencia
Nombre Apellido Apellido Directora Gerente

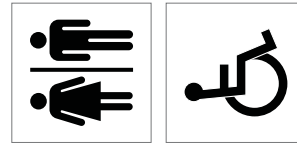
Placa de departamento o sección

A	Departamento de Contratación y Gestión Administrativa
---	--

Placas de indicación

Departamento de Contratación y Gestión Administrativa	↙
Departamento de Comunicación	↗

Pictogramas



6 SEÑALIZACIÓN



ANEXO I

6.3.2

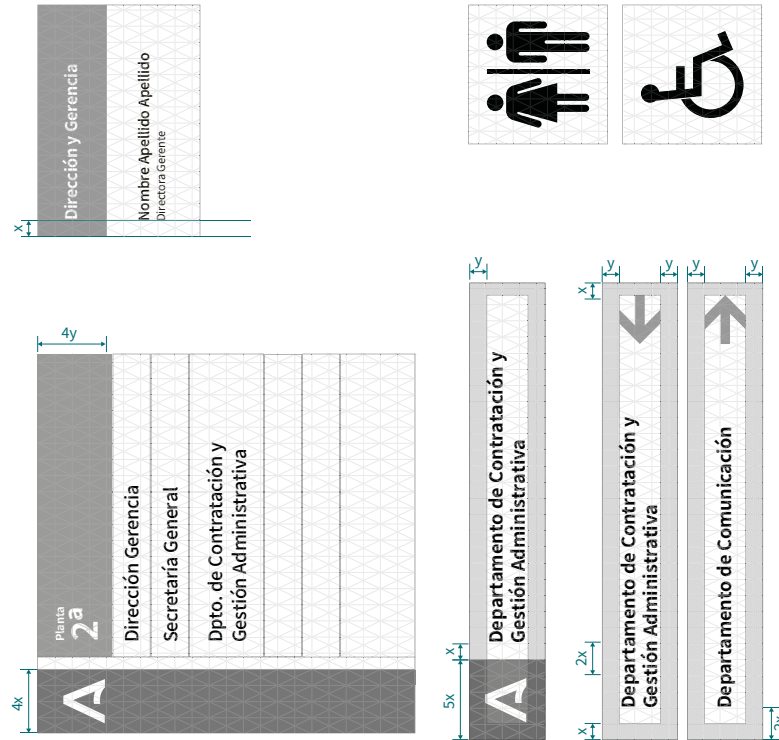
### Interior: Directorios, placas e indicadores

#### Pauta de composición

En el directorio se intentará mantener el mismo tamaño de letra en todas las secciones. Se podrán usar placas dobles para adaptarse a nombres largos.

Los márgenes en este conjunto de placas serán de  $x$  para la mayoría de las piezas, con la excepción del espaciado entre flecha y texto de los indicadores, el cual será de  $2x$ .

El tamaño de texto se reducirá si es necesario, de manera que siempre queden márgenes superior e inferior igual a “ $y$ ” como mínimo.



6 SEÑALIZACIÓN

### ANEXO I

6.3.3

## Ejemplos: Hospitales y centros de salud

### Bandas y placas

En general se siguen las pautas de diseño y aplicación indicadas anteriormente salvo excepciones.

El rótulo exterior de urgencias supone una excepción tipográfica frente a todas las piezas, ya que va aplicada en la versión Black de Noto Sans HK y además va aplicada en color rojo Pantone 200 o su composición en CMYK. Se hace esto para dotar el rótulo de la mayor visibilidad y que sea reconocible a simple vista.



Placa de área



Placa de indicación de área



Elementos como la iconografía que, por convencionalismo, sea representada con colores ajenos a los corporativos deberá ir aplicada en su color correspondiente

Los mensajes de aviso irán siempre en mayúsculas y en peso tipográfico black

6 SEÑALIZACIÓN

### ANEXO I

6.3.3

## Ejemplos: Hospitales y centros de salud

### Bandas y placas: pauta

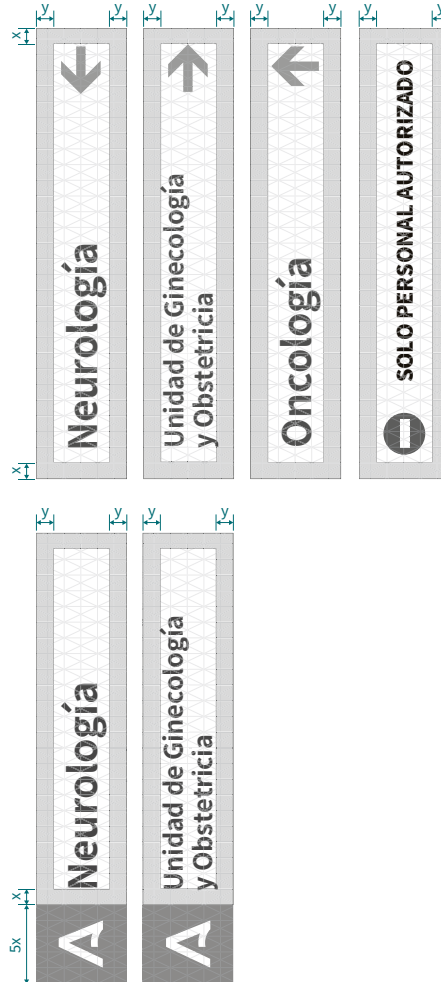
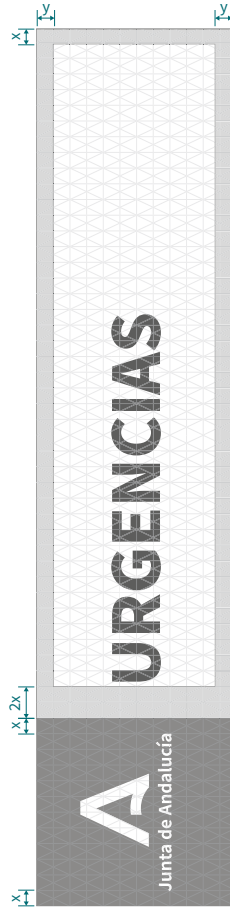
Las placas que lleven la marca irán sobre una mancha verde cuadrada, manteniendo un margen mínimo de "x" por ambos lados.

Los textos se compondrán siempre a media altura con respecto al alto total de las placas.

El alto de la línea de texto no podrá superar nunca la altura del logotipo, y se recomienda que no supere 2/3 del alto del logotipo en las bandas de mayor tamaño (en las que el logotipo lleva el descriptor).

Las bandas llevarán siempre un margen mínimo de "x" e "y" por cada lado.

Las flechas indicadoras se ubicarán siempre a la izquierda excepto en los casos en que apunten a la derecha o diagonal-derecha, que irán en el lado derecho para facilitar su comprensión.



6 SEÑALIZACIÓN

### Ejemplos: Hospitales y centros de salud

#### Otras aplicaciones

Estas aplicaciones llevan un diseño, en parte, diferente a la norma general.

Las placas de consulta se componen de una banda verde que ocupa casi 2/3 del espacio vertical, donde aparece el número de consulta. En el espacio inferior, en negro sobre blanco y justificado a la izquierda, aparece la especialidad o nombre del especialista.

Las placas de número de habitación irán en color verde (Pantone 7740) sobre blanco.

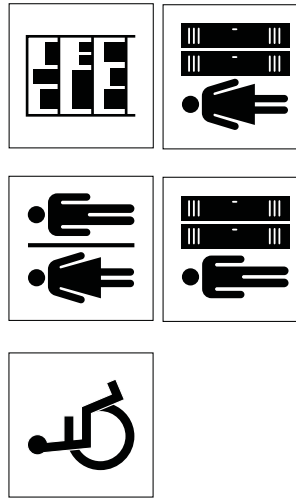
Los pictogramas irán aplicados en negro sobre blanco por cuestiones de accesibilidad. Para facilitar la visualización a personas con problemas de visión, se incorporará el alfabeto braille en el margen inferior de dichas placas siempre que esté en la zona de interacción de la mano.



Placas de número de habitación



Pictogramas



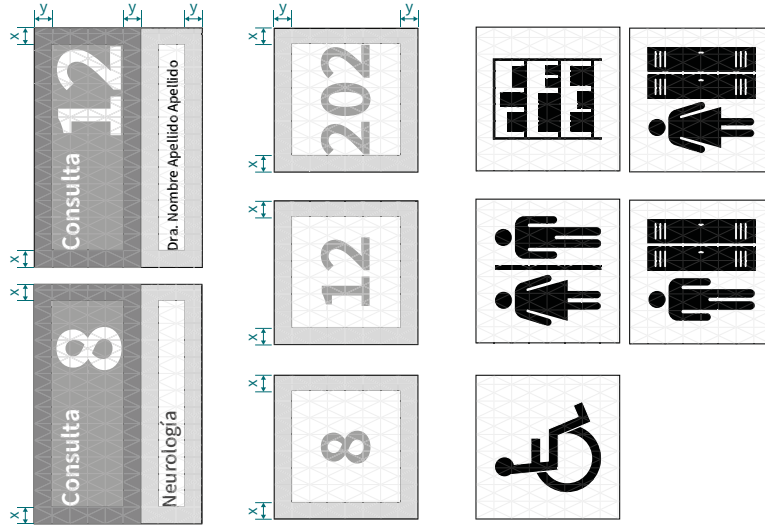
### Ejemplos: Hospitales y centros de salud

#### Otras aplicaciones: pauta

Las dos partes diferenciadas de las placas de consulta deben llevar un margen por cada lado igual al "x" e "y" por sus lados correspondientes.

Los números de las placas de número de habitación irán con el cuerpo de texto al mismo tamaño entre sí. Tomando como referencia el número más alto de habitación, a partir de este, componer el resto. Los números irán centrados vertical y horizontalmente, y mantendrán siempre un margen mínimo de "x" e "y" por cada lado.

Los pictogramas irán aplicados en negro sobre blanco, para maximizar su contraste y visibilidad.



6 SEÑALIZACIÓN

### Señales inclusivas

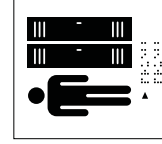
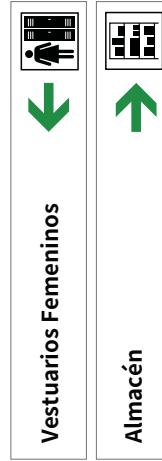
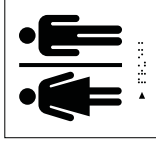
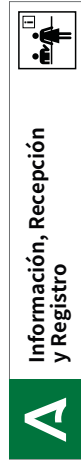
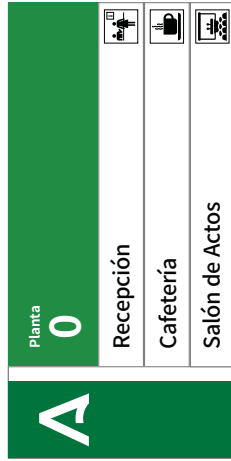
#### Señalización especial

Se incorporarán pictogramas y lenguaje en braille en los casos en los que por su ubicación e instalaciones se considere útil para las personas con discapacidad.

Los pictogramas se ubicarán en el margen derecho de las señales horizontales e indicadores. En las señales con pictogramas, las flechas de indicación se situarán a la izquierda del pictograma.

Para facilitar la visualización a personas con problemas de visión, se incorporará el alfabeto braille en el margen inferior de dichas placas siempre que esté en la zona de interacción de la mano.

#### 6 SEÑALIZACIÓN



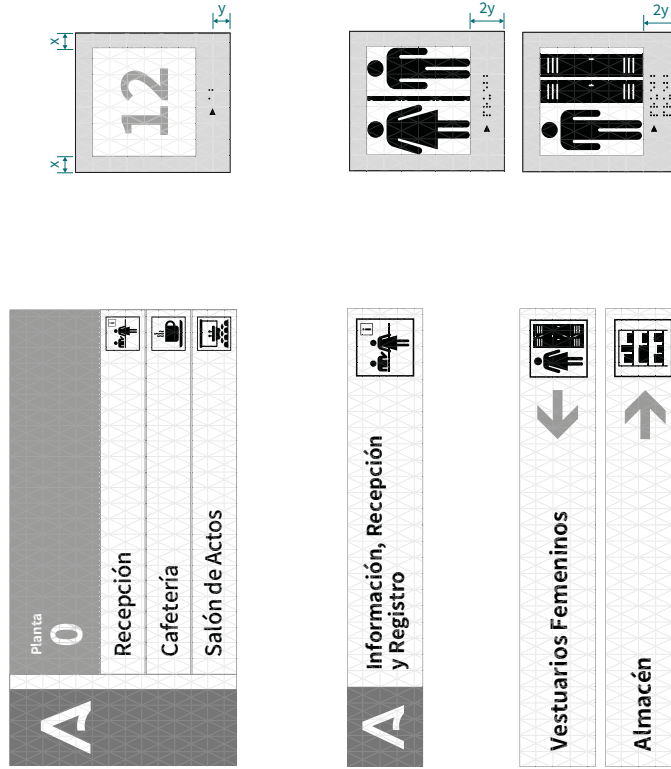
### Señales inclusivas

#### Señalización especial: pauta

Como norma general se componen de igual manera que los casos vistos anteriormente, insertando los pictogramas en una caja cuadrada y manteniendo el mismo margen superior, inferior e izquierdo en el caso de los carteles horizontales.

Los carteles de puerta tendrán una altura de "y" más altos que los normales para reservar espacio para la inclusión del código braille en relieve dentro de su margen inferior. Estos indicadores deberán ser revisados siempre por expertos en dicha señalética de signos para asegurar su correcta comprensión y legibilidad por parte del usuario.

#### 6. SEÑALIZACIÓN



## Señalización de obras

### Introducción

Con la idea de simplificar los formatos y hacer más óptima y sencilla la comunicación de señales de obra se plantea un solo esquema de composición y formato para dichos soportes, de manera que puedan adaptarse a todo tipo de comunicaciones en este ámbito.

6 SEÑALIZACIÓN





### De obras: Criterios generales

#### Descripción

Se compondrán sobre paneles con una proporción de 5x4 módulos. Pudiendo ser de diferentes tamaños dependiendo de la distancia de visualizado. Por ejemplo: a pie de calle, en zona peatonal serán más pequeños, mientras que en carretera serán algo mayores y en el caso del interior de parcelas podrán ir a mayor tamaño, ya que serán leídas desde mucho más lejos.

Los paneles irán elevados a 1,5 m. como mínimo, pudiendo ser más elevados dependiendo del posicionamiento de las vallas, para ser siempre lo más legibles posibles.

#### Sujeciones

Los pies que se muestran son orientativos. La cantidad de patas, material y anclajes irán según recomendación de producción en cada caso.

#### 6 SEÑALIZACIÓN



Junta de Andalucía  
www.juntadeandalucia.es

**Nuevo Hospital Comarcal de Ronda, Málaga**


Andalucía se mueve con Europa

**Inversión: 46.060.410,73 €**



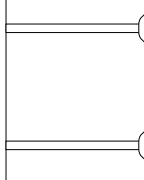
Proyecto cofinanciado por el fondo por La Unión Europea.





Junta de Andalucía  
www.juntadeandalucia.es

**Restauración del Palacio de Altamira Sevilla**



ANEXO I

6.4.2

### De obras: Actuaciones y obras urbanas

#### Descripción

Las señalizaciones urbanas irán colocadas en fachada de edificios en proceso de construcción, restauración, etc.

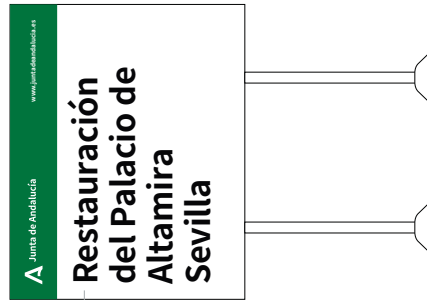
Pueden llevar:

- Solamente título, que será la descripción abreviada de los trabajos.
- Título más detalle, que incluye una segunda línea con información de interés adicional.
- Lo anterior más los colaboradores, que consistirá en una tercera línea (o una segunda línea en caso de no incluir línea de detalles) en la que se indican los organismos colaboradores y sus logotipos.

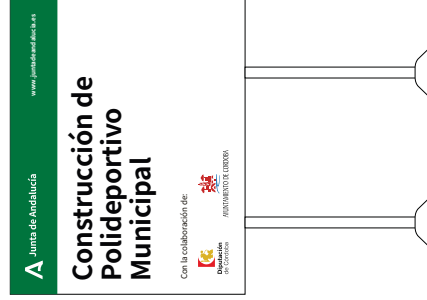
#### Título

El tamaño podrá variar. Se recomienda un tamaño máximo similar al mostrado aquí.

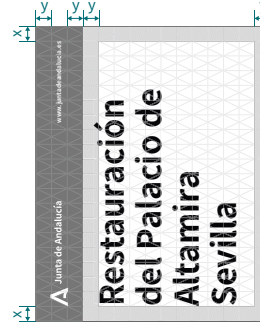
Modelo cartel urbano básico



Modelo cartel urbano con colaboradores



#### 6 SEÑALIZACIÓN



Los logotipos de colaboración ocuparán una altura de entre 1,5y 2y como máximo. Dependiendo de la visibilidad de los mismos.

### ANEXO I

6.4.3

## De obras: Actuaciones de carretera y otras

### Descripción

En el caso de las señalizaciones a pie de carretera, los paneles deberán ser reflectantes.

Seguirán la misma composición de diseño y proporciones que las señalizaciones urbanas.

En caso de no haber colaboradores o cofinanciadores, los textos de detalle podrán ocupar la zona reservada para colaboradores, sin invadir nunca el margen de respeto de x e y del borde.

En caso de incluir un lema, irá junto al título siempre que sea posible y no interfiera con el lema de la Unión Europea. Si fuera imposible ubicarlo junto al título irá en la línea inferior de logotipos, siempre vigilando que se diferencie visualmente de las marcas de instituciones que cofinancian o colaboran.

### Detalles

El texto de detalles irá a media altura entre el título y los colaboradores.

Modelo de obra de carretera



Modelo cartel interurbano



### 6 SEÑALIZACIÓN



Los lemas irán encajados al título cuando sea posible. En caso de no serlo irá junto a los logotipos de colaboración.

### ANEXO I

6.4.3

## De obras: Actuaciones de carretera y otras

### Tipografía

El texto irá con la siguiente jerarquía de pesos y tamaños:

Título (H1): en Noto Sans HK bold. El tamaño vendrá determinado por las proporciones del cartel y la longitud del texto. Si el cartel lleva más elementos no debería ocupar más de 3 líneas como máximo.

Detalles (H2): en Noto Sans HK medium. Llevará una reducción del 40% con respecto a H1.

Colaboradores y patrocinios (H3): irá en Noto Sans HK regular con una reducción de tamaño del 70% con respecto a H1.

H1

H2

H3

Junta de Andalucía

[www.junta.deandalucia.es](http://www.junta.deandalucia.es)

## Título abreviado de los trabajos realizados

Detalle de la obra

Colaboradores u organismos asociados

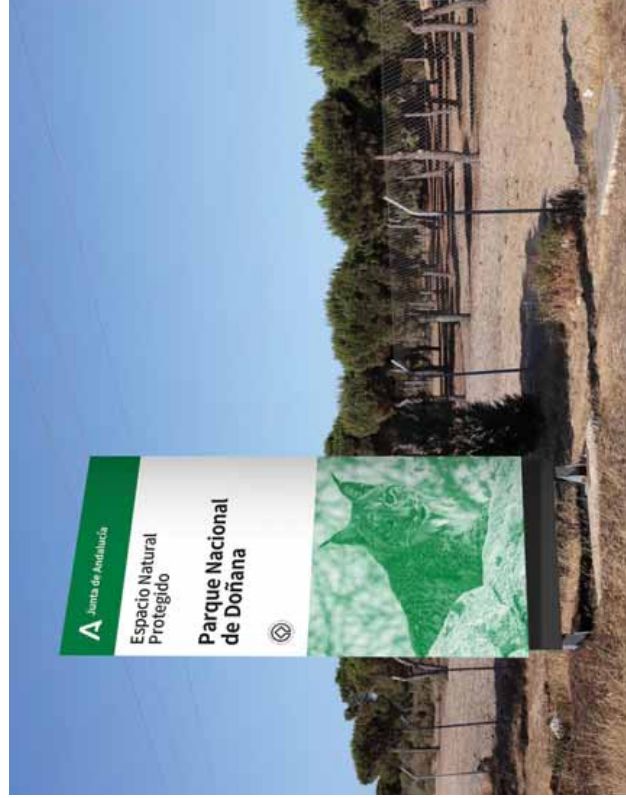


6 SEÑALIZACIÓN

## Señalización temática

### Introducción

Son aquellas que indican localizaciones emblemáticas o de interés cultural, así como senderos de interés turístico, etc. Por ser casos singulares son señalizados de forma especial con un aspecto más llamativo.



### Temática: Hitos de interés turístico

#### Versión corporativa

Son tótems indicadores de la llegada a puntos de interés cultural, urbano, histórico, natural, etc.

El tamaño de los mismos podrá variar dependiendo del lugar y la distancia a la que vayan a ser vistos. Se recomiendan las proporciones usadas aquí de 2x4 módulos.

Se usarán distintos pesos y tamaños tipográficos para jerarquizar el texto de forma similar a la mayoría de piezas corporativas. El título será el texto de mayor tamaño, seguido del tipo de hito, que tendrá una reducción del 20% frente al título, y por último, el municipio que llevará una reducción del 40% frente al título.

#### Trama de semitono

Se propone usar imágenes con trama de semitono con el color corporativo pantone 356 C. Y crear una línea gráfica consistente.



### ANEXO I

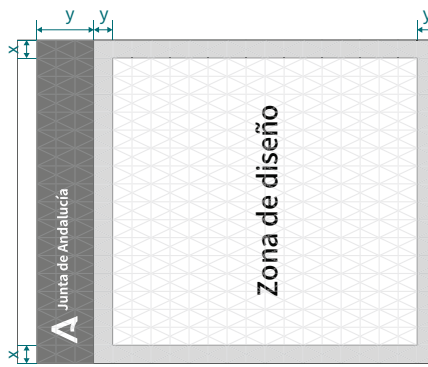
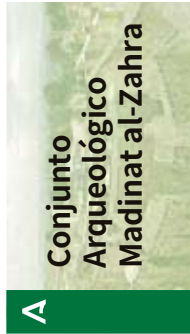
6.5.2

## Temática: Carteles de finalidad varia

### Diseño libre

Al tratarse de una pieza de uso extenso y con finalidad muy variada, la señalización temática permitirá diseño libre. Exigiendo como único elemento imprescindible la banda superior con la marca en horizontal en una sola línea para formatos verticales, o la banda vertical para carteles de formato horizontal con el símbolo sin descriptor (misma norma de aplicación que en [señalización exterior](#)).

Se recomienda hacer uso de la familia tipográfica corporativa Noto Sans HK, y los colores corporativos, siempre que sea posible.



6 SEÑALIZACIÓN

## Placas conmemorativas

### Introducción

Las placas responden a eventos, hitos o premios honoríficos o de cualquier ámbito. Dada su condición generalista y sobria, cuenta con una estructura simple y limpia basada en textos ordenados y correctamente jerarquizados. Las placas podrán ser de diferentes tamaños estándar dependiendo de su finalidad.

### Plantilla

Para mayor facilidad de reproducción de las placas, pueden trabajar a partir de [las plantillas](#) preparadas para ello.



6 SEÑALIZACIÓN



### Placas de inauguraciones y otras conmemoraciones

#### Modelo metálico

Consistirá en una placa de aluminio o acero cepillado con la estructura que se muestra aquí. Los elementos irán grabados en bajo relieve y pintados en negro. También podrían ser marcados con láser.

Para aquellos actos conmemorativos que impliquen al Presidente o la Presidenta de la Junta de Andalucía, el texto debe ir encabezado por la marca institucional. En el resto de casos se hará uso de la marca genérica, como muestra el ejemplo de la placa de metacrilato.

#### Proporciones

Los tamaños y espacios de respeto de los diferentes elementos gráficos (logotipos y textos), así como los estilos y cuerpos de letra, deben respetar las pautas y proporciones establecidas en la plantilla general disponible, que está creada a partir de un formato estándar Din A4.



6 SEÑALIZACIÓN

## Placas de inauguraciones y otras conmemoraciones

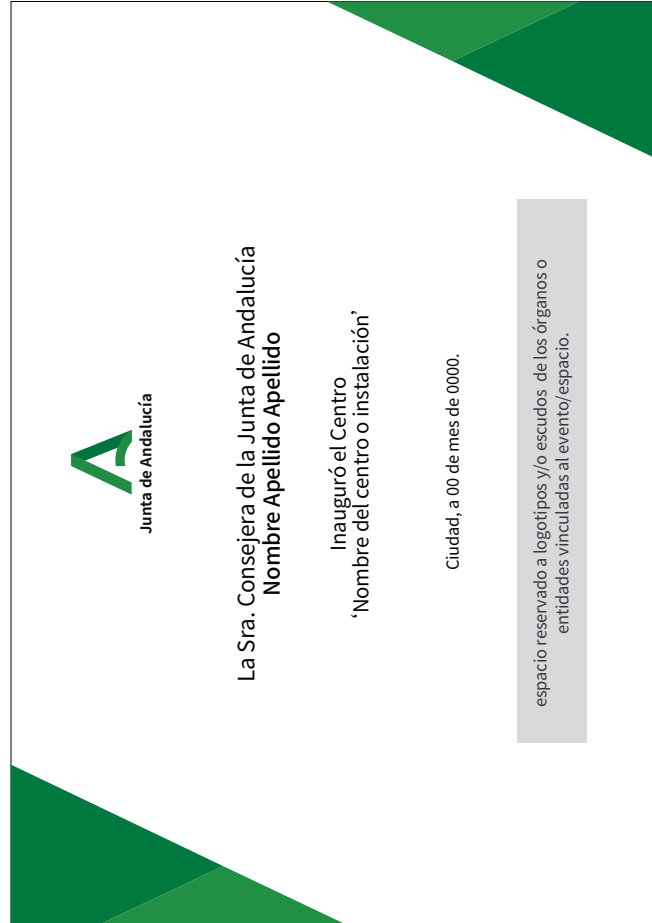
### Modelo metálico

Las placas conmemorativas también podrán presentarse en soporte de metacrilato con vinilo impreso fondeado. En este caso podrá presentarse con los colores corporativos tanto en la marca como en los logotipos de los posibles colaboradores.

Para aquellos actos conmemorativos que impliquen al Presidente o la Presidenta de la Junta de Andalucía, el texto debe ir encabezado por la marca institucional. En el resto de casos se hará uso de la marca genérica, como muestra el ejemplo de la placa de metacrilato.

### Proporciones

Los tamaños y espacios de respeto de los diferentes elementos gráficos (logotipos y textos), así como los estilos y cuerpos de letra, deben respetar las pautas y proporciones establecidas en la plantilla general disponible, que está creada a partir de un formato estándar Din A4.



6 SEÑALIZACIÓN

## Rotulación de vehículos

### Introducción

En los vehículos primará la visibilidad y legibilidad de la marca. En este sentido, el logotipo será el único elemento imprescindible para los vehículos que no dispongan de espacio que garantice la legibilidad o reproducción de Consejerías y/o actividad de los vehículos.



6. SEÑALIZACIÓN

### ANEXO I

6.7.1

## Rotulación de vehículos: Criterios generales

### Rotulación general

Debido a la variedad de tamaños y volúmenes de los vehículos, se plantean varias reglas básicas.

Los vehículos corporativos serán blancos siempre que sea posible.

Como norma general, se intentará aplicar el logotipo en positivo en su versión horizontal en dos líneas en la mayoría de los casos.

Se recomienda la aplicación de la trama corporativa en la sección trasera de los vehículos, pero no es un elemento imprescindible.

Se recomienda evitar el nombre de las consejerías cuando el espacio sea limitado, dando prioridad al logotipo y a la actividad a la que irá dirigida el vehículo en cuestión. Con el objetivo de maximizar la visibilidad de los elementos.

El uso de la trama supondrá vinilar la trasera de los vehículos en verde. Dependiendo del tipo de vehículo, y su espacio, la trasera podrá llevar (o no) el logotipo según encaje mejor.



6 SEÑALIZACIÓN

### Rotulación de vehículos de la Junta de Andalucía

#### Turismos y todoterrenos

En los coches se recomienda solo el uso del logotipo en horizontal sobre la puerta delantera y la trama.

En caso de ser necesario se incluiría también descriptor del servicio del vehículo. Dicho descriptor se ubicará en un sitio visible, escrito en tipografía corporativa Noto Sans HK en peso bold y en caja alta. Podrá ir en una o varias líneas pero se recomienda que el tamaño de letra no supere al del descriptor del logotipo.



6 SEÑALIZACIÓN

### ANEXO I

6.7.2.

## Rotulación de vehículos de la Junta de Andalucía

### Furgonetas y camiones

En vehículos voluminosos se permite el uso de los descriptores de consejerías siguiendo las pautas de composición generales del logotipo con consejerías.

Cuando el espacio horizontal comprometa la composición horizontal y sea imprescindible el descriptor de consejería, se permitirá la composición vertical, pero no se recomienda debido a la falta de legibilidad dado el volumen de texto.

En caso de necesitar descriptor de actividad irá compuesto de la forma descrita anteriormente y ubicado en un punto en el que no compita con el logotipo.



Composición vertical en espacios estrechos  
\* uso desaconsejado

6 SEÑALIZACIÓN

### ANEXO I

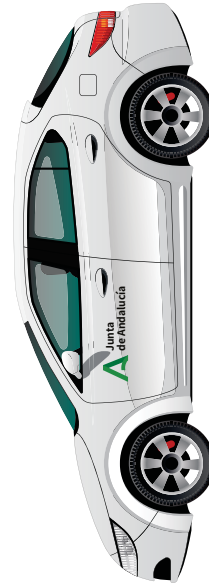
6.7.2.

## Rotulación de vehículos de la Junta de Andalucía

### Rotulación sin trama

Existe la posibilidad de rotular los vehículos sin trama corporativa. Se trata de una aplicación secundaria no recomendada.

En estos casos, se seguirán las mismas pautas de diseño que con trama, pero se podrá cambiar la escala de los elementos en los que la trama supusiera una limitación de tamaño si con ello se beneficia la visibilidad de los elementos.



6 SEÑALIZACIÓN

### Rotulación de vehículos de emergencia

#### Descripción

En el caso de los vehículos de emergencias, como ambulancias, hacemos una excepción con respecto a las reglas anteriores.

Debido a que la marca debe convivir con más elementos que podrán ser variados, la marca se aplicará en su formato principal vertical en negativo sobre pastilla verde Pantone 356 C para maximizar su visibilidad.

El logotipo irá colocado preferentemente de la manera que se muestra aquí, pero podrá desplazarse dependiendo del resto de elementos.

Llevarán solo el logotipo completo. Sin más descriptores de ningún tipo.

\*En estas aplicaciones se deben cumplir las normativas y codificaciones específicas descritas para vehículos de emergencias.

6 SEÑALIZACIÓN





### Vehículos de transporte público de la Junta de Andalucía

#### Descripción

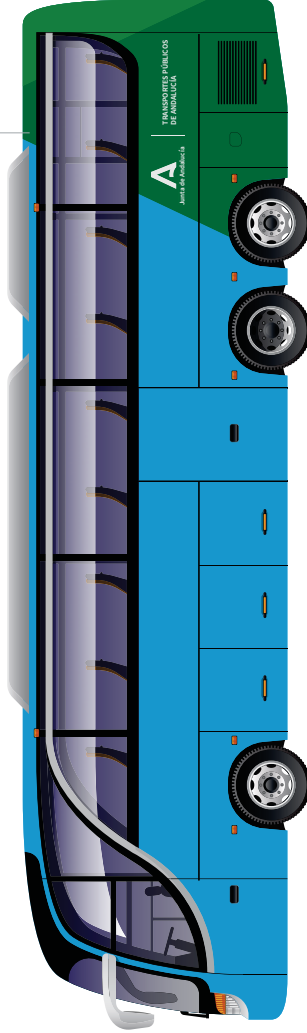
Dado que los vehículos de transporte público son concesiones, no podemos condicionar el diseño completo de estos.

Recomendamos usar la trama corporativa en la parte trasera (aproximadamente 1/5 del espacio total). Sobre ella irá aplicado el logotipo y el descriptor correspondiente en negativo, de la manera que aquí se muestra.

En caso de no poder usar la primera opción, se propone una segunda opción menos invasiva, que consiste en aplicar el logotipo y el descriptor sobre pastillas verdes. De esa manera aseguramos que el logo sea siempre legible frente a los vinilados personalizados de las compañías concesionarias.

\*Los colores de los buses mostrados no forman parte del diseño propuesto.

Opción recomendada



6 SEÑALIZACIÓN

### Rotulación de otros vehículos

#### Descripción

Para vehículos especiales, preferiblemente se aplicará el logotipo horizontal en dos líneas, siguiendo la pauta general.

En caso de ir rotulado sobre color, se aplicará el logo en negativo con el formato que ofrezca mayor visibilidad, en base a la disponibilidad de espacio en el vehículo, sobre pastilla en color verde corporativo.

Si es posible, se aplicará también la trama corporativa de la manera que se muestra en el ejemplo, siguiendo las pautas generales.



6. SEÑALIZACIÓN

## Uniformes

### Introducción

Debido a la gran cantidad de uniformes que pueden llegar a utilizarse en la Junta de Andalucía, en este apartado se detallan a un nivel más genérico, las ubicaciones preferentes, uso de color y tamaño mínimo de la marca. Estas indicaciones podrán trasladarse sin problema a cualquier tipo de uniforme oficial.



6 SEÑALIZACIÓN

### Uniformes: Criterios generales

#### Pautas de aplicación

Siguiendo las indicaciones que se vienen dando en todo este manual, la versión preferente de la marca que debe utilizarse en este tipo de aplicaciones es la marca genérica. Deberá colocarse siempre en un lugar con visión preferente. En todo momento debe primar la legibilidad: si el formato o el tamaño no garantiza la legibilidad, solo debe incluirse el símbolo sin texto. Se recomienda revisar el capítulo 1 en su apartado de tamaños mínimos.

En cuanto al color, nos basamos en el principio de austeridad para su normalización. Si por ejemplo, la marca va bordada, iría en un solo color para minimizar el coste. Si la impresión es digital, podría ir a todo color.

#### Material

En esta guía no se especifican materiales estandarizados, pero sí se recomienda buscar que sean eficientes en cuanto a coste y durabilidad.

6 SEÑALIZACIÓN



### ANEXO I

6.8.2

## Uniformes: ejemplos

### Camisetas

Para las camisetas debe respetarse el tamaño mínimo de la marca en todo momento. Si el logo de una consejería o ente instrumental no es visible, tendrá que sustituirse por la marca genérica de la Junta de Andalucía o solo el símbolo.

Preferiblemente se colocará en el lado superior izquierdo. También podrá situarse en una de las dos mangas o en la parte trasera (bajo al cuello), solo con el símbolo.

La marca podrá aplicarse bordada o impresa. En función de la técnica utilizada (bordado, sublimación, serigrafía, vinilo, impresión digital...) se decidirá si la marca irá a todo color o en una sola tinta, teniendo en cuenta el principio de austeridad y las posibilidades técnicas.



### ANEXO I

6.8.2

## Uniformes: ejemplos

### Polos

Al igual que en las camisetas, debe tenerse siempre en cuenta la legibilidad, respetando el tamaño mínimo de la marca. Si el texto descriptivo de una consejería o ente instrumental no es legible, se sustituirá por la marca genérica o el símbolo.

La ubicación preferente sigue siendo en el lado superior izquierdo. También podrá situarse en una de las dos mangas o en la parte trasera (bajo al cuello), solo con el símbolo.

En función del tipo de aplicación se representará el logo a todo color o en una sola tinta. Podrá aplicarse bordado o impreso (sublimación, serigrafía, vinilo, impresión digital...).



En fondos oscuros la marca se aplicará en su versión en negativo.

6 SEÑALIZACIÓN

### ANEXO I

6.8.2

## Uniformes: ejemplos

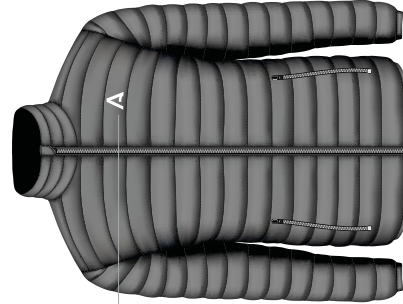
### Chalecos, chaquetas o abrigos

En la misma línea de marcados irán piezas como chalecos, chaquetas y prendas de abrigo.

Seguirán las mismas pautas de colocación que las camisetas.

Dada la tendencia de estas prendas a ser oscuras, se recomienda el uso del logotipo en blanco colocado en el lado izquierdo del pecho, y de manera opcional, un segundo marcado solo con el símbolo en la parte más alta de la espalda.

Se podrá utilizar el logotipo a color siempre que exista contraste suficiente entre el color de marca y el tejido de la prenda.



Cuando el tamaño de marcado comprometa la legibilidad del descriptor de marca se podrá usar solo el símbolo.

6 SEÑALIZACIÓN

### ANEXO I

6.8.2

## Uniformes: ejemplos

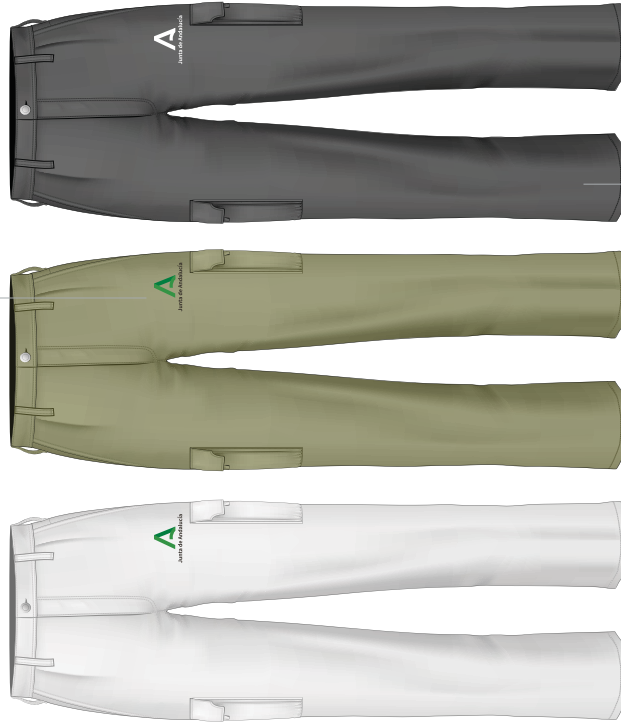
### Pantalones

Otro ejemplo ilustrativo de cómo colocar la marca en una prenda de uniforme es en unos pantalones. En este caso, optamos por situarlo en la pernera izquierda respetando en todo momento el tamaño mínimo de la marca.

Teniendo siempre en cuenta la economía de medios, la marca podrá aplicarse a todo color o en una sola tinta en función de la técnica de aplicación y el color del pantalón.

Si el tipo de marcado imposibilitara la reproducción del descriptor, la marca podría ir solamente con el símbolo de marca.

En pantalones de color se buscará el marcado con mayor contraste. En este caso el uso de la marca a todo color se desaconseja.



En fondos oscuros la marca se aplicará en su versión en negativo.

6 SEÑALIZACIÓN



### Uniformes: ejemplos

#### Gorras

En las gorras la marca se colocará de manera centrada en la parte frontal. Como detalle podrá aplicarse el símbolo en la parte trasera.

En función del tipo de impresión y del color de la tela, la marca podrá aplicarse bordada o impresa. En función de la técnica, podrá ir a todo color o en una sola tinta.



En fondos oscuros la marca se aplicará en su versión en negativo.

### Uniformes: ejemplos

#### Batas médicas

En las batas médicas la ubicación preferente es sobre el bolsillo de la prenda. En caso de carecer del mismo, siempre en el lado superior izquierdo como en el resto de prendas. Debe respetarse el tamaño mínimo de la marca en todo momento.

La marca podrá aplicarse bordada o impresa. En función de la técnica utilizada (bordado, sublimación, serigrafía, vinilo, impresión digital...), se decidirá si la marca irá a todo color o en una sola tinta, teniendo en cuenta el principio de austeridad y las posibilidades técnicas.



En fondos claros la marca a todo color (siempre que la técnica de impresión lo permita)

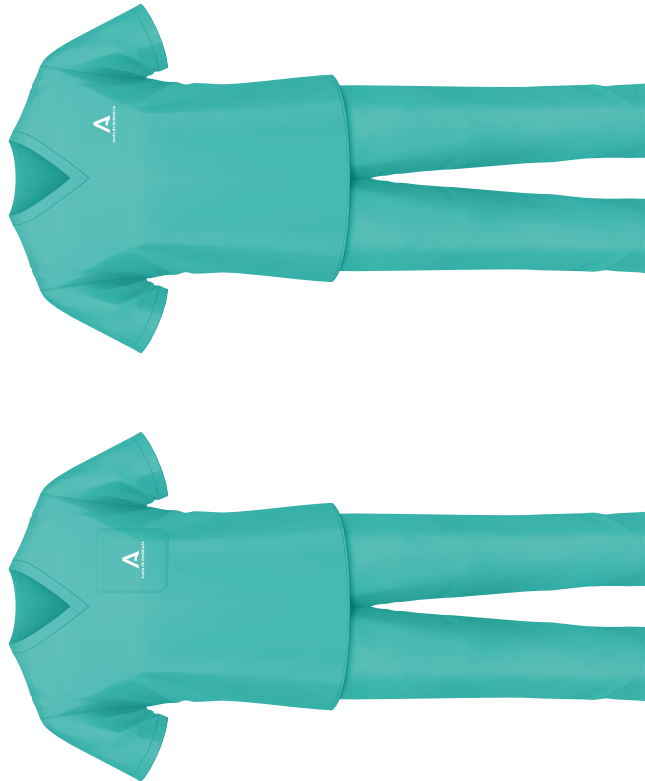
6 SEÑALIZACIÓN

### Uniformes: ejemplos

#### Traje para personal de enfermería

En los uniformes para personal de enfermería la ubicación preferente es sobre el bolsillo de la prenda. En caso de carecer del mismo, siempre en el lado superior izquierdo como en el resto de prendas. Debe respetarse el tamaño mínimo de la marca.

La marca podrá aplicarse bordada o impresa. Por el color de la prenda, en este caso, la marca siempre irá impresa en su versión en negativo.



6 SEÑALIZACIÓN

### Uniformes: ejemplos

#### Chalecos reflectantes

En los chalecos reflectantes, por su función y por la variedad de tipos que hay, se colocará siempre el símbolo, sin el texto.

En cuanto al color, preferiblemente se utilizará la versión monocromática en negro para maximizar el contraste frente al tejido fluorescente del chaleco.



6 SEÑALIZACIÓN

### Otros textiles

#### Introducción

En este capítulo se muestran algunos ejemplos de cómo aplicar la marca en otros textiles que no sean uniformes. En todos ellos lo que se busca es integrar la marca de la forma más natural posible, evitando diseños excesivamente corporativos. La pauta es ser lo más sutiles posibles, sobre todo cuando el contexto así lo pide como ocurre en hospitales.



6 SEÑALIZACIÓN

### Otros textiles

#### Pautas generales

Para otro tipo de textiles, no es tan importante la necesidad de reconocimiento de marca como conseguir una buena integración entre la pieza y el entorno en el que se va a aplicar.

Por ejemplo, en hospitales debemos evitar ser muy intrusivos y dejar la marca en un segundo plano, aunque los diseños sigan manteniendo unas pautas corporativas comunes.

En la medida de lo posible se aplicará siempre la marca genérica. En el caso de utilizarla en estampados o tramas, se optará por el uso de la indiana, sin texto.

6 SEÑALIZACIÓN

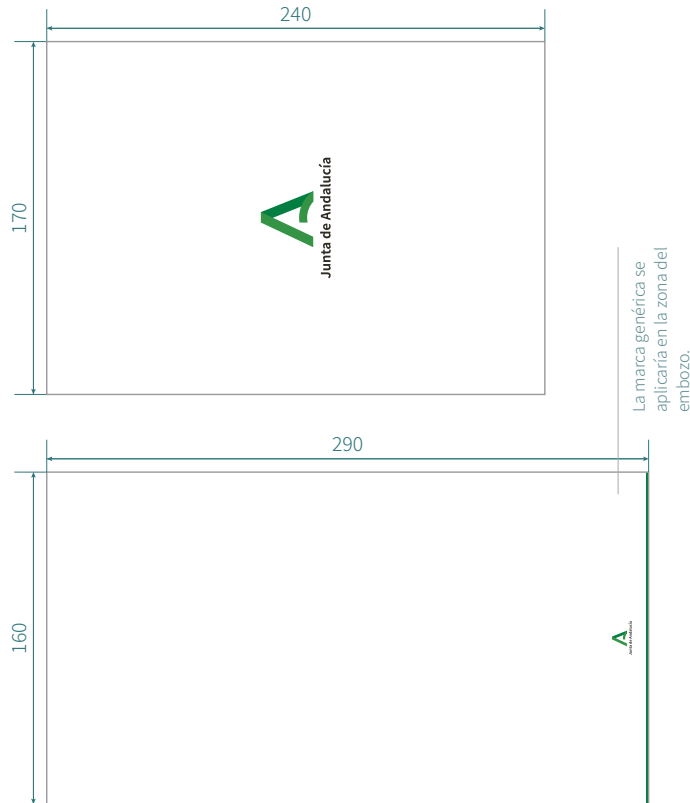


### Textiles: ejemplos

#### Sábanas y mantas para hospital

Para piezas como sábanas o mantas, evitaremos la repetición de la marca y optaremos por colocarla una sola vez en un lugar estratégico y de buena visibilidad. En las sábanas la marca se colocará en el embozo. En las mantas, centrada.

El logotipo se aplicará a todo color siempre que la técnica de impresión lo permita.



6 SEÑALIZACIÓN

### ANEXO I

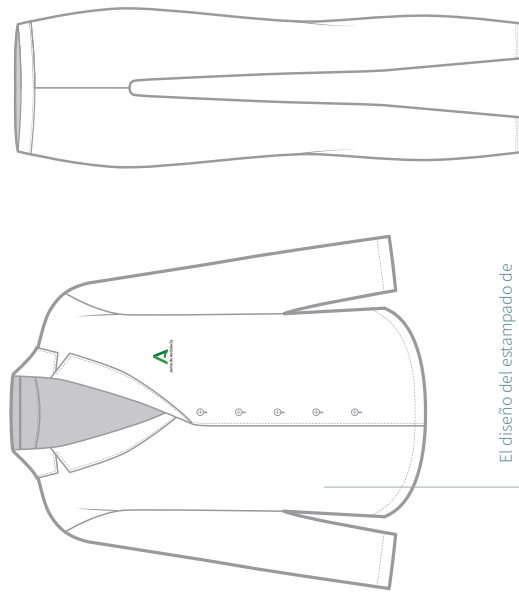
6.9.2

## Textiles: ejemplos

### Pijama de adulto

La ropa de pijama seguirá las mismas pautas que las camisetas y otras prendas de uniforme. La ubicación preferente de la marca es en el pecho a la izquierda.

El logotipo se aplicará a todo color siempre que la técnica de impresión lo permita.



El diseño del estampado de la prenda, en caso de que lo lleve, podrá ser libre.

6 SEÑALIZACIÓN

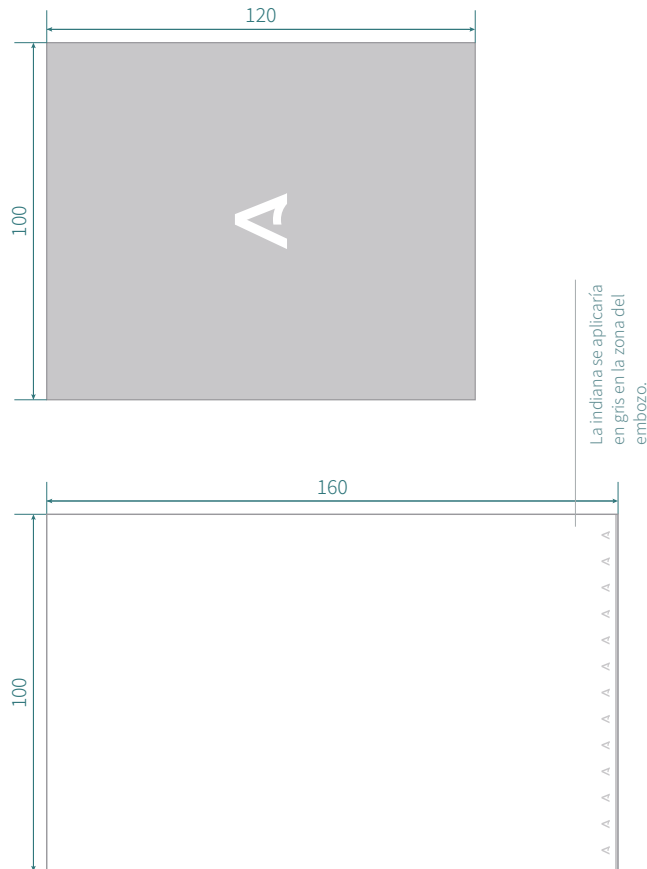


### Textiles: ejemplos

#### Sábanas y mantas para cuna

Para las aplicaciones infantiles, buscamos todavía una mayor sutilidad. Por este motivo, y de modo excepcional, la marca se aplicará solo con el símbolo y siempre en la tonalidad gris clara corporativa.

6. SEÑALIZACIÓN



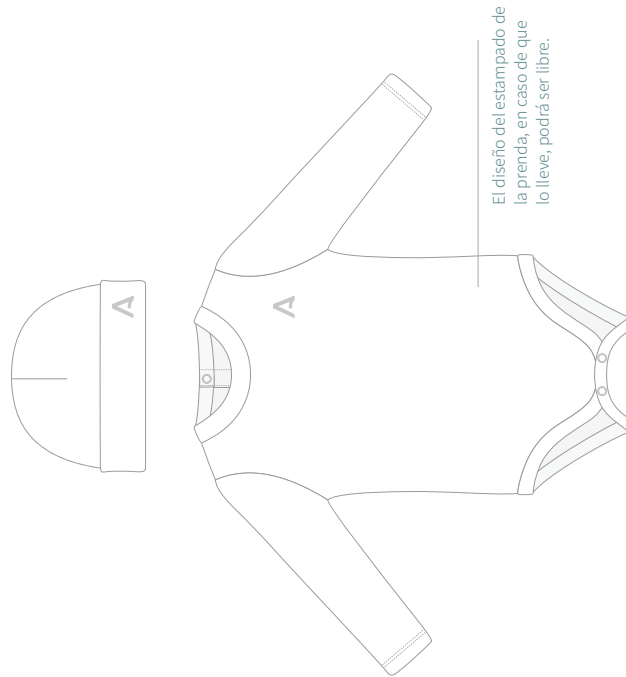
### ANEXO I

6.9.2

## Textiles: ejemplos

### Pijama para bebé

Al igual que en la ropa de cuna, se aplica el símbolo en la tonalidad gris clara corporativa. En estos casos, se evita llamar la atención con el verde. Buscamos que la marca permanezca en un segundo plano.



6 SEÑALIZACIÓN

JUNTA DE ANDALUCÍA

< Volver al índice | 370

ANEXO I



[www.identidad.juntadeandalucia.es](http://www.identidad.juntadeandalucia.es)

00183886

