

CAPA PRESENTACIÓ

Experiència d'usuari i l'impacte en el disseny de SI

ÍNDEX

01. Introducció

02. Experiència d'usuari

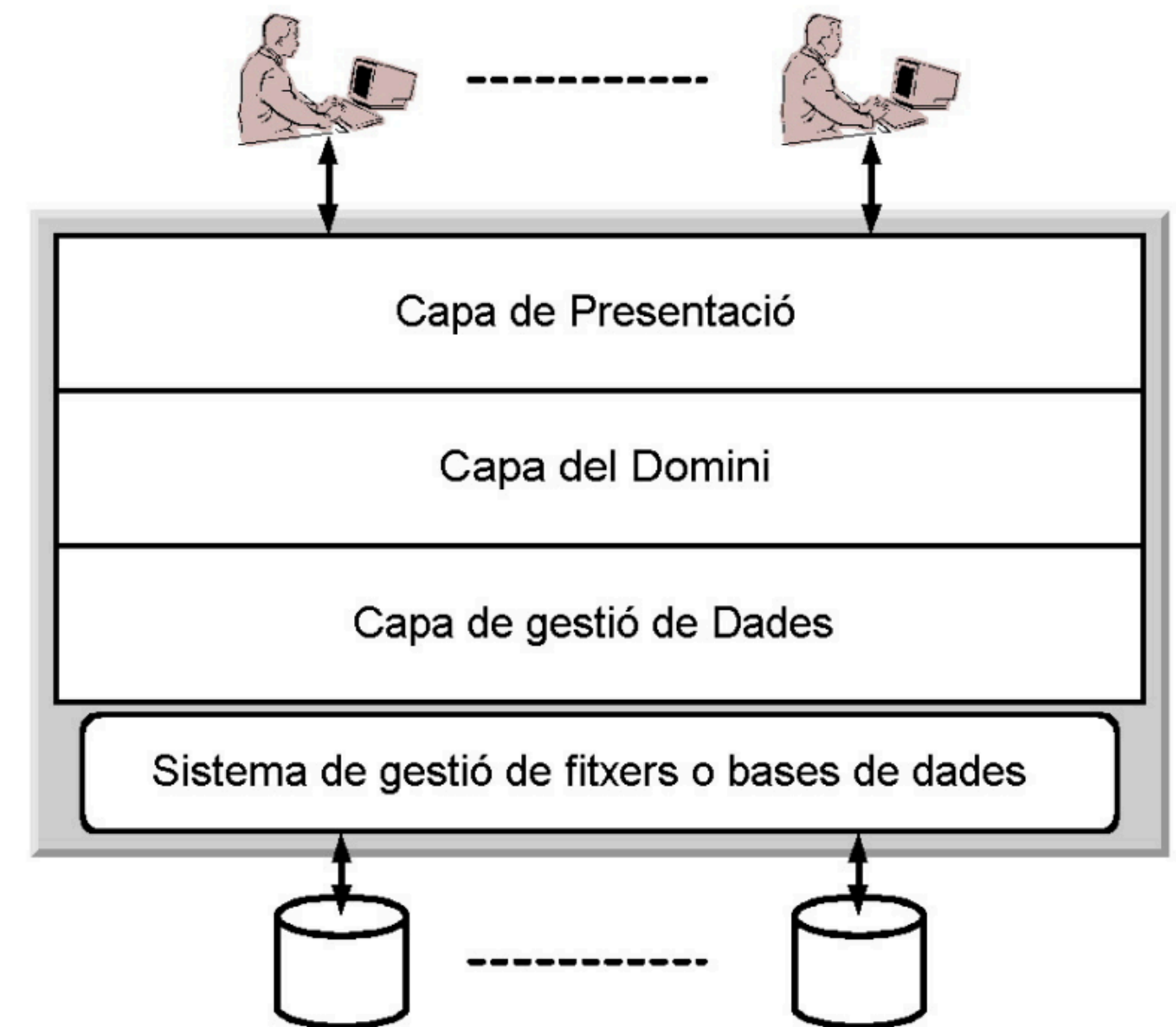
03. Requisits no funcionals

01. INTRODUCCIÓ

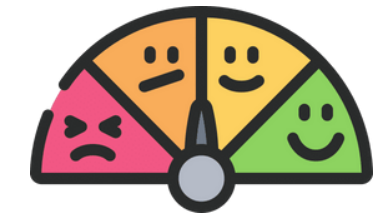
La **capa de presentació** és la part del sistema amb la qual l'**usuari interactua** directament.

Presenta la informació mitjançant **elements gràfics**.

Funció principal: **rebre les accions de l'usuari, comunicar-les a la capa de negoci** i mostrar els resultats obtinguts.



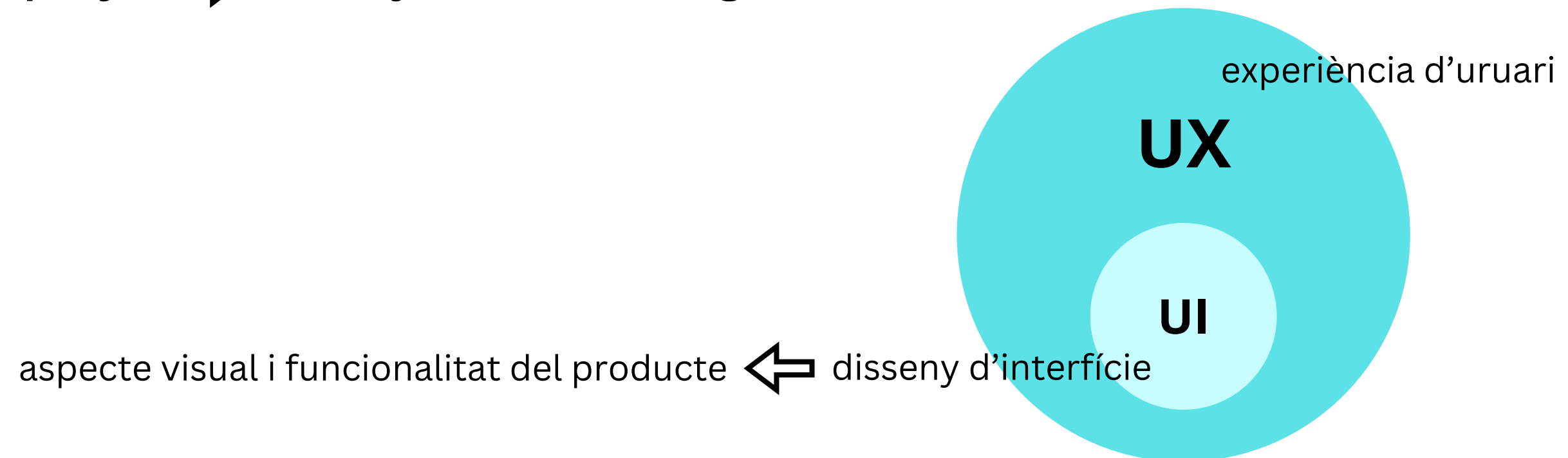
02. EXPERIÈNCIA D'USUARI



L'experiència d'usuari (UX) és una disciplina que s'enfoca en l'entorn i els processos que afecten la percepció i opinió de les persones usuàries sobre un producte o servei digital.

Objectiu principal: **relació** de les persones amb el producte sigui **positiva, eficient i memorable**.

Abarca **qualsevol contacte amb la companyia** \Rightarrow **Dissenyada de manera global i transversal**.



03. REQUISITS NO FUNCIONALS

Requisits funcionals \Rightarrow **què** ha de fer el sistema.

Requisits no funcionals \Rightarrow **com** ha de fer-ho i **compliment de qualitats**.

Els **requisits no funcionals (NFR)** són restriccions que es defineixen sobre un sistema per establir els seus atributs de qualitat.

Aquests requisits poden afectar directament l'**experiència de l'usuari**.

Usabilitat

Accessibilitat

Comprensibilitat

Rendiment

03. REQUISITS NO FUNCIONALS

Usabilitat

Accessibilitat

Comprensibilitat

Rendiment

USABILITAT

La usabilitat és un **atribut de qualitat** que mesura la **facilitat d'ús** d'un producte o servei, i és essencial per a l'èxit i supervivència en el mercat.

Els productes han de ser dissenyats pensant en **usuaris amb diferents nivells de coneixement**.

El més important és que l'usuari pugui aconseguir els seus objectius de manera ràpida i senzilla.



03. REQUISITS NO FUNCIONALS

Usabilitat

Accessibilitat

Comprensibilitat

Rendiment

ACCESSIBILITAT

L'accessibilitat es refereix a la pràctica de garantir que **totes les persones puguin accedir i utilitzar productes digitals** de manera efectiva.

Busca **eliminar barreres** i **garantir que tots els usuaris puguin gaudir d'una experiència digital** satisfactòria.

✓ Benefici \Rightarrow s'arriba a una audiència més àmplia i millora l'experiència de tots els usuaris.

Si un disseny no és usable, no es pot considerar accessible i viceversa (Hassan i Ortega, 2009).



03. REQUISITS NO FUNCIONALS

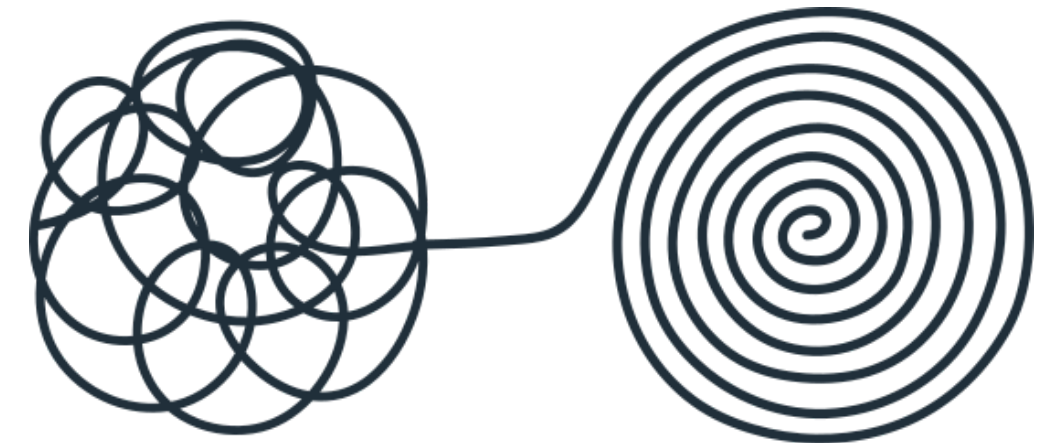
Usabilitat

Accessibilitat

Comprensibilitat

Rendiment

COMPRESIBILITAT



La comprensibilitat fa referència a la **facilitat** amb què les persones **poden entendre i utilitzar** una interfície, sistema o producte digital.

Quan un sistema és comprensible, els usuaris poden...

- Entendre la informació i navegar sense confusió gràcies a un disseny clar i lògic.
- Assolir els seus objectius fàcilment, sense explicacions addicionals, millorant l'experiència i reduint la corba d'aprenentatge.

03. REQUISITS NO FUNCIONALS

Usabilitat

Accessibilitat

Comprensibilitat

Rendiment

RENDIMENT

El rendiment fa referència a la capacitat del sistema per **respondre ràpidament i de manera eficient** a les accions de l'usuari.

Un rendiment òptim **manté els usuaris satisfets i redueix la frustració** causada per esperes llargues o comportaments erràtics.

Si el rendiment és lent, els usuaris poden abandonar la plataforma per alternatives més ràpides.



BIBLIOGRAFIA

A. Ageno, «Arquitectura en 3 capes i Orientació a Objectes», UPC PROP, p. 12, oct. 2005, Accedido: 9 de noviembre de 2024. [En línea]. Disponible en: <https://www.cs.upc.edu/prop/data/uploads/A3COOj.pdf>

zonacoder, «Arquitectura en Tres Capas (Programación por capas)», ZonaCoder. Accedido: 9 de noviembre de 2024. [En línea]. Disponible en: <https://zonacoder.wordpress.com/category/java-ee/arquitectura-en-tres-capas-programacion-por-capas/>

«articles-310035_archivo_pdf_cm382012_anexo3.pdf». Accedido: 9 de noviembre de 2024. [En línea]. Disponible en: https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-310035_archivo_pdf_cm382012_anexo3.pdf

«Evaluación de la usabilidad». Accedido: 9 de noviembre de 2024. [En línea]. Disponible en: https://materials.campus.uoc.edu/daisy/Materials/PID_00280562/html5/PID_00280562.html#w31aab5c11c15

Claudia, «Experiència d'Usuari: què és i què necessita saber la teva empresa», matteria_. Accedido: 3 de noviembre de 2024. [En línea]. Disponible en: <https://matteria.si/ca/blog/importancia-ux-per-empreses/>

D. Soler, «La importancia de la accesibilidad en el diseño UX». Accedido: 9 de noviembre de 2024. [En línea]. Disponible en: <https://keepcoding.io/blog/importancia-de-la-accesibilidad-en-el-diseno-ux/>

BIBLIOGRAFIA

«Lista de comprobación de requisitos no funcionales», DOOR3. Accedido: 14 de noviembre de 2024. [En línea]. Disponible en: <https://www.door3.com/blog/non-functional-requirements-checklist>

V. Solutions, «Qué son los Requisitos No Funcionales: Ejemplos, Definición, Guía Completa», Visure Solutions. Accedido: 2 de noviembre de 2024. [En línea]. Disponible en: <https://visuresolutions.com/es/blog/requerimientos-no-funcionales/>

I. O. de Catalunya, «Realització de projectes multimèdia interactius». Accedido: 3 de noviembre de 2024. [En línea]. Disponible en: https://ioc.xtec.cat/materials/FP/Recursos/fp_a3d_m06_/web/fp_a3d_m06_htmlindex/WebContent/u1/a1/continguts.html

«Requisitos no funcionales: ¿Por qué son importantes?», Gluo. Accedido: 2 de noviembre de 2024. [En línea]. Disponible en: <https://gluo.mx/blog/requisitos-no-funcionales-por-que-son-importantes>

Y. Hassan Montero y S. Ortega Santamaría, «Informe APEI sobre usabilidad», Accedido: 20 de noviembre de 2024. [En línea]. Disponible en: <https://www.nosolousabilidad.com/manual/1.htm>