

UX Design

El disseny centrat en l'usuari

Antoni Pérez Llorca - 2021

UX Design

1.- Presentació

UX = Arquitectura de la informació (**AI**) + Disseny de la interfaç (**DI**)

- **AI**
 - Aspecte teòric (Task)
 - Metodologia (Workflow)
- **DI**
 - Bones pràctiques + trucs
 - Ferramentes (Axure, Photoshop, Sketch)

UX Design

2.- Introducció al producte digital

- Guerra de navegadors
- Aspectes que afecten al nostre mètode
 1. Múltiples contextes (*Responsive*)
 2. DOO (*Escalabilitat*)
 3. Disseny centrat en l'usuari DCU (*Design Thinking*)
 4. Agilitat i gestió del risc (*Reduir costos - SCRUM - Usabilitat*)
 5. Fragmentació dels perfils (*Dissenyador Producte Digital = UX Design + Interface Design*)
 - *UX Design = Producte (disseny) + Usuari*
 - *Interface Design = Desenvolupament (Costos)*

UX Design

3.- Arquitectura de la informació — AI

- **Identificar**
 - Objectius (Missió) + Expectatives (Visió)
- **Determinar**
 - Continguts (Missió) + Funcionalitats (Visió)
- **Planificar**
 - Organització + Escalabilitat

UX Design

4.- Accessibilitat

Grau en que totes les persones poden accedir al producte, independentment de les capacitats tècniques, cognitives o físiques

- **Limitacions:** Visuals, Auditives, Motrius, Cognitives
- **Pautes a seguir (W A I)** *Web Accessibility Initiative*
 - Segons els punts d'accessibilitat complets:
 - **WAI A**
 - **WAI AA**
 - **WAI AAA**

UX Design

5.- Usabilitat

Facilitat amb que les persones poden usar una ferramenta fabricada per humans per aconseguir un objectiu concret

- **L'usuari no llig tot (escombratge)**
- **Aconseguir una UI:**
 - A. Eficient: Compleix objectius (Missió) i expectatives (Visió) dels usuaris
 - B. Efectiva: Redueix costos de producció i de manteniment
 - C. Satisfactòria: Millora la qualitat del producte
- **Medir usabilitat:** Monitoritzats: (User Testing / Eye tracking) vs Heurística (enquesta)

UX Design

6.- Intro UX Design

Conceptualitzar gràficament tot el treball previ d'organització (comptant amb les limitacions de la tecnologia)

- **Els dissenyadors UX nodreixen els equips de desenvolupament**

Exemple: Acordeón (més usable) vs Pestanyes (més senzill de programar)

- **Tipus de conceptualització (Fases):**

A. *Sketch*: No confondre amb el SW

B. *Wireframe*:

C. *Mockup*:

D. *Prototip*