

Usabilitat Web

Introducció

- Tot té una raó de ser - la interfície d'una aplicació web té una raó de ser
- **Usabilitat** és un concepte que indica el grau de facilitat amb el qual un usuari podrà fer servir una eina, un producte o una interfície concreta.
- Aspectes referents a la **usabilitat**:
 - Relació d'usuari - interfície web
 - Facilitat d'ús
 - Correcta explotació

Usabilitat i webs amigables. Conceptes

- **Usability**: facilitat d'ús i d'aprenentatge dels productes i/o sistemes.
- **User Experience, UX**: treballa aspectes relacionats amb la interacció i la percepció de l'usuari amb una interfície o dispositiu.
- **UX Design**: té com a objectiu crear interfícies que millorin la satisfacció dels usuaris i fidelitzin l'accés.

Exemples d'usabilitat...

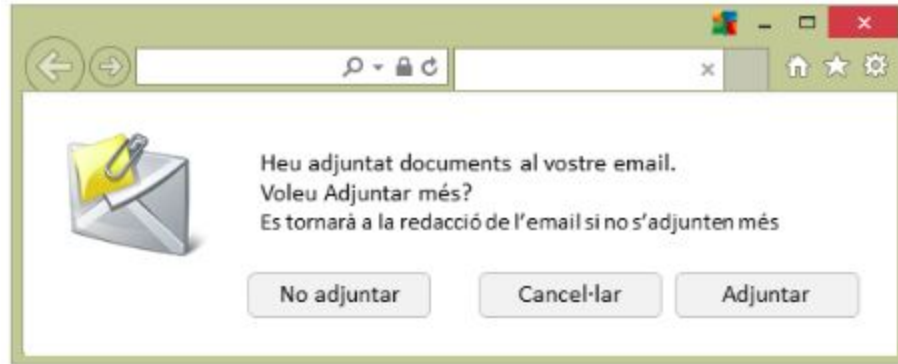
Exemple 1: usabilitat incorrecta



Exemple 2: usabilitat acceptable



Exemple 3: usabilitat òptima



Dimensions de la usabilitat

Dimensió	Descripció
Eficiència	És la capacitat d'aconseguir un objectiu planejat o desitjat.
Eficàcia	En termes econòmics, s'entén com la relació entre els recursos utilitzats i els resultats obtinguts.
Satisfacció	Es defineix com un estat de la ment per a un ésser humà. Quant a pàgines web, és l'opinió subjectiva que transmet aquesta a l'usuari.
Atractiu	Una interfície és atractiva per a un usuari quan aquest n'accepta de bon grat les característiques i l'ús, mostrant una predisposició per utilitzar-la.
Facilitat del sistema per ser recordat/facilitat d'aprenentatge	Si les funcionalitats o les icones són difícils d'interpretar, cada vegada que un usuari hagi d'interactuar amb una interfície probablement necessitarà utilitzar el manual d'usuari que indiqui amb claredat com s'arriba a unes determinades funcionalitats.
Tolerància a l'error	Quan un usuari interactua amb una aplicació és possible que no es pugui fer una acció perquè no compleix alguna validació del programari en cometre algun error. Les pàgines web han d'estar preparades per als errors dels usuaris en la seva utilització i en la recuperació ràpida.

Exemples de dimensions de la usabilitat

facebook


Email or Phone


Password


Log In

Forgot account?

Connect with friends and the world around you on Facebook.

**See photos and updates** from friends in News Feed.

**Share what's new** in your life on your Timeline.

**Find more** of what you're looking for with Facebook Search.

Sign Up

It's free and always will be.

First name

Last name

Mobile number or email

New password

Birthday

Month ▼ Day ▼ Year ▼

Why do I need to provide my birthday?

☐ Female ☐ Male

By clicking Sign Up, you agree to our [Terms](#) and that you have read our [Data Policy](#), including our [Cookie Use](#). You may receive SMS Notifications from Facebook and can opt out at any time.

Sign Up

[Create a Page](#) for a celebrity, band or business.

Create your Google Account

One account is all you need

One free account gets you into everything Google.



Take it all with you

Switch between devices, and pick up wherever you left off.



Name

First

Last

Choose your username

@gmail.com

[I prefer to use my current email address](#)

Create a password

Confirm your password

Birthday

Month

Day

Year

Gender

I am...

Mobile phone



+34

Your current email address

Location

Spain (España)

[Next step](#)

[Learn more](#) about why we ask for this information.

Dimensió	Facebook	Google
Eficiència	Valoració positiva. Acompleix els objectius d'accés i registre.	Valoració positiva. Acompleix tots els objectius.
Eficàcia	Acompleix els objectius d'accés i registre de manera òptima.	Acompleix els objectius d'accés i registre de manera òptima.
Satisfacció	La utilització de colors suaus ofereix satisfacció en la utilització de la pàgina web per part dels usuaris.	Disseny i utilització de colors i fonts molt senzills i suaus. Alt grau de satisfacció.
Atractiu	La interfície és agradable a la vista i dóna sensació d'atractiu als usuaris.	Acompleix l'objectiu de ser atractiva per als usuaris.
Facilitat d'aprenentatge	Valoració mitjana. Per una banda ofereix facilitat d'aprenentatge, però per l'altra no indica que els camps són obligatoris.	Indicacions molt clares en passar el ratolí per sobre del camp a omplir. Recordatori d'obligatorietat si canvies de camp sense omplir-lo.
Facilitat del sistema per ser recordat	Valoració alta, les opcions són clares i senzilles.	Valoració alta, les opcions són clares i senzilles.
Tolerància a l'error	Valoració positiva, ja que detecta si deixes un camp en blanc o si l'usuari no està prèviament registrat o si el format del correu electrònic no és el correcte.	Ofereix moltes ajudes en el cas de detectar errors: correus electrònics que ja existeixen, camps sense omplir, dades incoherents...

Atenent a les definicions i els exemples sobre les dimensions de la usabilitat...

Completa el qüestionari Q1

Estàndards d'usabilitat: les normes ISO

Estàndard internacional	Descripció
ISO 9241	Requisits ergonòmics per a treball d'oficina amb terminals de visualització. Part 1 - Introducció general (1997). Part 2- Guia sobre els requisits de la tasca (1992). Part 10 – Principis de diàleg (1996). Part 11 – Guia sobre la usabilitat (1998). Part 17 – Diàlegs per emplenar formularis (1998).
ISO 9126	Enginyeria del programari. Qualitat del producte. Part 1 – Model de qualitat. Part 4 – Qualitat en l'ús de les mètriques.
ISO 6385 (1981)	Principis ergonòmics en el disseny de sistemes de treball.
ISO 13407 (1999)	Processos de disseny centrat en l'home per a sistemes interactius.
ISO 10075 (1991)	Principis ergonòmics relacionats amb la càrrega de treball mental. Termes generals i definicions.
ISO/IEC 14598	Tecnologia de la informació. Avaluació dels productes del programari.
ISO 11581	Tecnologia de la informació – Interfícies i símbols de sistemes d'usuari. Símbols i funcions d'icones.
ISO 11064 (2000)	Disseny ergonòmic dels centres de control. Part 1- Principis per al disseny dels centres de control. Part 2 – Principis per a l'ordenació de les sales de control i els seus annexos.
ISO/DIS 14915-1 (2002)	Disseny ergonòmic dels centres de control. Principis ergonòmics del programari per a interfícies d'usuari multimèdia. Part 1. Principis de disseny i estructura. Part 2 – Navegació i control multimèdia. Part 3 – Selecció i combinació de mitjans.

Principis de desenvolupament de la usabilitat

- Principis de **Normal Nielsen Group** per obtenir usabilitat òptima. Destaquen els de **Bruce Tognazzini** en el seu article ***First Principles of Interaction Design (Revised & Expanded)***.

<https://www.nngroup.com/articles/first-principles-interaction-design/>

Completa el qüestionari Q2

Avaluació de la usabilitat

1. Anàlisi previ (apartats anteriors)
2. Visualització amb diversos navegadors (manera directa)
3. Idem manera indirecta: <http://browsershots.org/>
4. Idem per a diferents tecnologies: <https://ready.mobi/>
5. Idem per *responsive design*: <http://quirktools.com/screenfly/>
6. Preguntes a usuaris: <http://fivesecondtest.com/>

Completa el qüestionari Q3