

Disseny Centrat en l'Usuari (DCU)

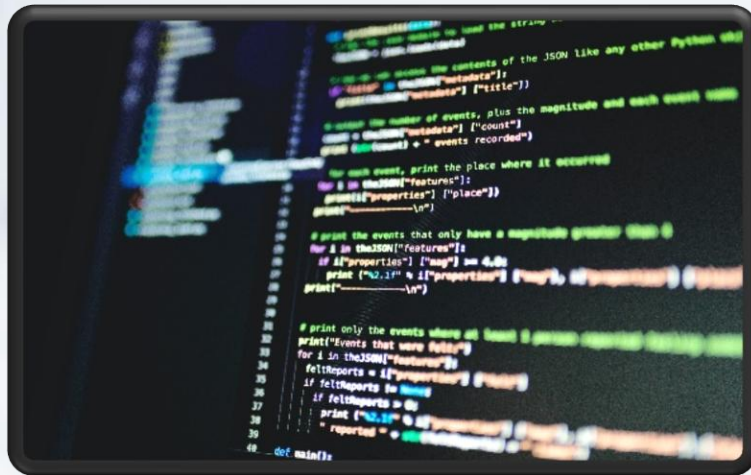
Grau en Enginyeria Informàtica

Manel Díaz Llobet, Febrer 2026

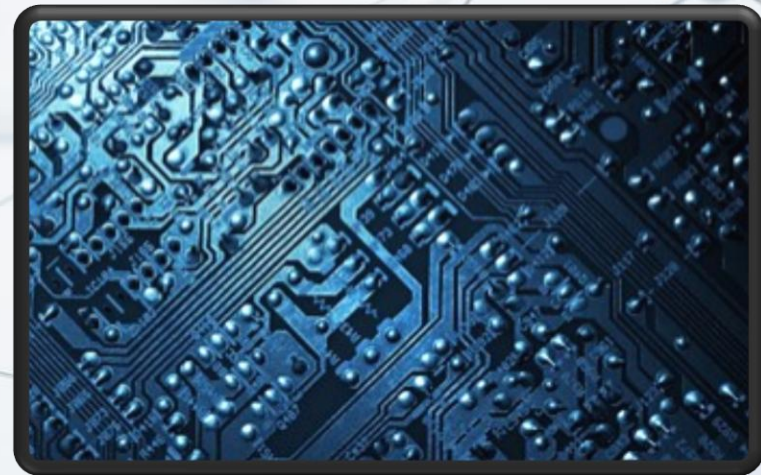
INSPIRING THE FUTURE

Què NO és?

Disseny centrat en l'ús



Centrat en la tecnologia



Què és?

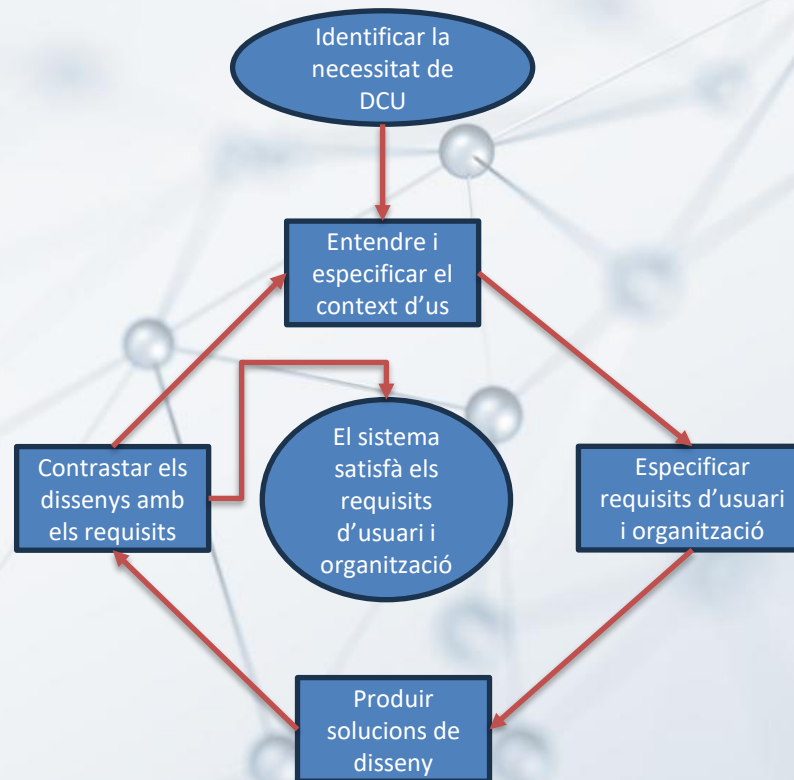
DEFINICIÓ: El **Disseny Centrat en l'Usuari (DCU)** (User Centered Design) és el disseny de sistemes interactius **pensant** en tot moment en tots els **usuaris** que el faran servir.



El estàndard ISO 13407

ISO 13407: Human-centered design processes for interactive systems

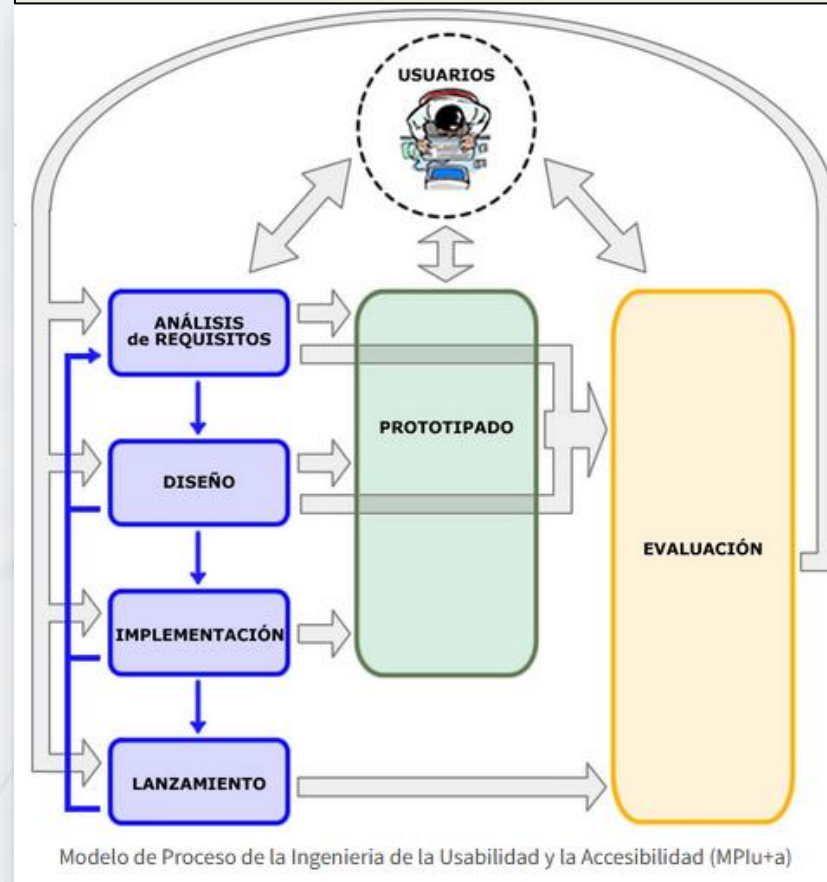
És un marc **guia** per desenvolupar **sistemes** interactius **centrats** en l'**usuari** durant tot el cicle de desenvolupament.



El model MPlu+a (Característiques)

MPlu+a: Model de Procés de la enginyeria de la Usabilitat i l'Accessibilitat

DIAGRAMA DEL MODEL



El model MPlu+a (Organització)

DIAGRAMA DEL MODEL

Usuaris + stakeholders

- *No només els usuaris del sistema, sinó tothom que sigui afectat per ell*

Organització conceptual

- **Enginyeria del Software**
- **Prototipat**
 - Tema 5: “Prototipat”
- **Avaluació**
 - Tema 8: “Usabilidad y evaluación”
 - Tema 10: “Accesibilidad y evaluación”

Modelo de Proceso de la Ingeniería de la Usabilidad y la Accesibilidad (MPlu+a)

El model MPlu+a (Fases enginyeria)

ESPECIFICACIÓ

DISSENY

De l'activitat

De la informació

IMPLEMENTACIÓ

Quan començar?

A tenir en compte

LLANÇAMENT

Èxit del producte

Feedback usuari



AFFORDANCE (captació intuïtiva)

DEFINICIÓ: Funció que ofereixen els elements de la interfície que l'observador percep directament a través de la seva imatge.

**Forma
funcional**

**Visibilitat a
l'usuari**

**Acció
coherent**

**Relativitat de
l'observador**



Girar: ✓

Pulsar: ✗

Fes click per continuar ✓

Fes click per continuar ✗



Eliminar: ✓

Guardar: ✗



Occident: "positiu"
Iran, Grecia: "insult"
Japó: "home"

Model mental i model conceptual

Model mental: Coneixements adquirits per l'usuari sobre l'estructura i el funcionament d'un sistema informàtic

Relació entre els dos models: Es fa a través de la interfície d'usuari

Model conceptual: Abstracció que descriu amb diagrames i notacions de diferent grau de formalitat, el coneixement que els usuaris han de tenir sobre **TOT el sistema**.



Usabilitat

DEFINICIÓ: Característica dels sistemes interactius referent a la facilitat o dificultat del seu aprenentatge i utilització

Facilitat d'us

Velocitat d'us

Satisfacció d'us

"Jugabilitat"



Accessibilitat

DEFINICIÓ: Característica dels sistemes interactius referent a la capacitat de ser utilitzat pel major número de persones possible.



Experiència d'usuari

DEFINICIÓ: User eXperience (UX): L'experiència d'usuari és la percepció i les respostes d'una persona, resultants de l'ús o de l'ús anticipat d'un producte, sistema o servei (**ISO 9241-210**)

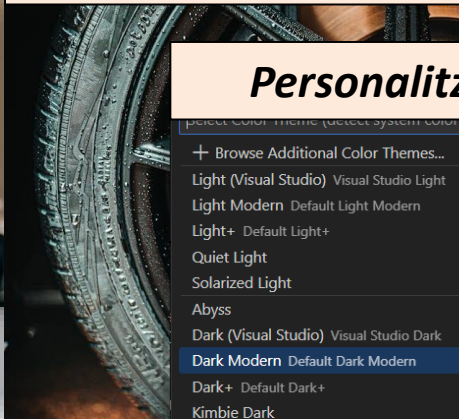
Entorn



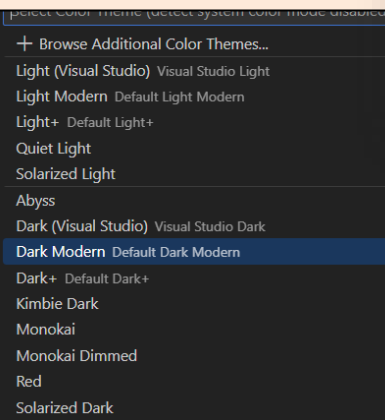
Fluïdesa



Velocitat de resposta



Personalització



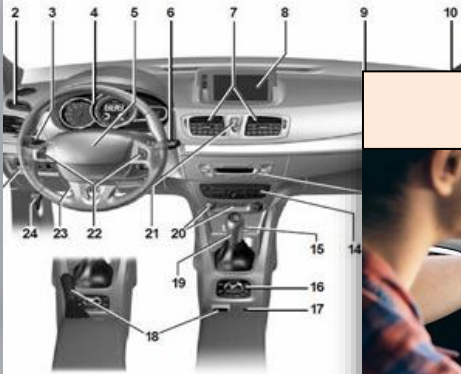
...i molt més!



Relació

La usabilitat no és el mateix que la experiència d'usuari

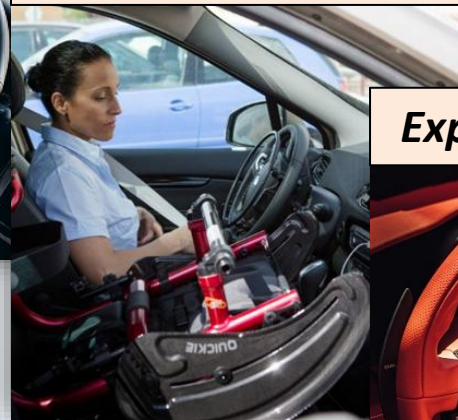
Interfície d'usuari



Usabilitat

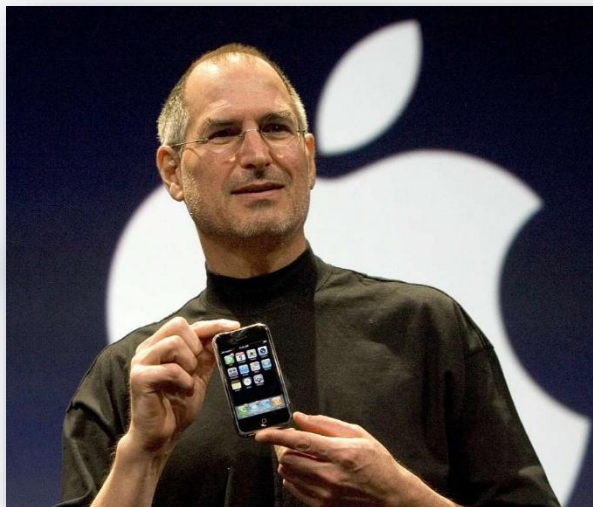


Accessibilitat



Experiència d'usuari





“La majoria de les vegades, les persones no saben el que volen fins que els hi ensenyes”
Steve Jobs

MOLTES GRÀCIES

Manel Díaz Llobet, Febrer 2025