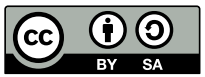
Usabilitat

Interfícies d'usuari

Aleix Llusà Serra

Enginyeria de Sistemes TIC
Universitat Politècnica de Catalunya
http://epsem.upc.edu

26 de febrer de 2026



Aquesta obra està subjecta a una llicència de Creative Commons "Reconeixement-CompartirIgual 4.0 Internacional".

Usabilitat

- Atributs d'un sistema informàtic: funcionalitats, rendiment, cost, seguretat, ..., usabilitat
- La usabilitat estudia com dissenyar les interfícies d'usuari (IU)
- IU: interacció amb les persones a través d'entrades i sortides, també interacció màquina-humà (HMI)
- Els usuaris poden usar bé les funcionalitats del sistema?
- La deficiència en els altres atributs informàtics no té a veure estrictament amb la usabilitat. Però n'afecta la percepció: una aplicació amb errors no ofereix una bona experiència.

Usabilitat

Dimensions principals:

- Aprenentatge
- Eficiència
- Seguretat

Altres dimensions:

- Visibilitat
- Satisfacció
- Ergonomia
- Internacionalització, accessibilitat

Perfils usuaris:

- novells/infreqüents
- experts
- processos perillosos

Aprenentatge

- Intuïció
- Memòria
- Usuaris novells
- Documentació dins de la interfície $\longrightarrow$ Mal senyal

Eficiència

- Rapidesa en fer una tasca
- Flexibilitat
- No malgastar el temps dels usuaris, sobretot els experts
- Exemple senzill: dreceres de teclat

Seguretat

- Evitar els errors
- Recuperables. Exemple: botó desfer
- Riscos en processos perillosos

Visibilitat

- Estat del sistema
- Coherència
- Possibilitats d'accions (affordance)
- Modes

Ergonomia

- Comfort
- Fatiga
- Ergonomia en el disseny industrial: pes, forma, adaptació a la mà, ...
- Ergonomia de la interacció amb dispositius digitals

Satisfacció

- Agradable
- Plaer
- Divertiment
- Emocions
- Estètica

Experiència d'usuari: publicitat, packaging, atenció a l'usuari, ...

Percepció

- Agradable $\longrightarrow$ Però als llocs webs no usables no s'hi retorna
- Superficial, problemes d'usabilitat no reportats
- Usuaris es responsabilitzen dels errors que cometen
- Punt de vista: usuaris sempre tenen la raó
- Emocions
- Estètica

Conclusions per als dissenyadors d'IU:

- Mitjançant les IU cal comunicar a usuaris que **no** són programadors
- Els usuaris sempre tenen la raó $\longrightarrow$ la interfície és errònia
- Els usuaris no saben com volen la interfície $\longrightarrow$ no són dissenyadors
- No és recomanable que es puguin personalitzar gaire les IU