

Disseny Centrat en l'usuari de la web del Casal de Joves Queix

Autor: Ernest Llompart Carbó

1er semestre curs 2016/17

Consultora: Judit Casacuberta Bagó

Plantejament inicial

Redisseny de la web amb la metodologia del Disseny Centrat en l'Usuari

Casal de Joves Queix
Web Casal de Joves Queix

Inici Bloc Agenda Mediateca Qui som? Grups Estables Contactar

Qui som?

El casal de joves Queix, és una entitat sense ànim de lucre que fa molts anys es va crear a partir de l'Espai Boix. Va sorgir per la necessitat de promoure una participació activa dels joves del barri en aquest. I com un espai de trobada juvenil.

Qui som?


gener 2017						
di.	dt.	dc.	dj.	dv.	ds.	dg.
						1
2	3	4	5	6	7	8
					Excursió Puigpedrós	Trivial Party
9	10	11	12	13	14	15
Sala d'estudi nocturna	Sala d'estudi nocturna	Taller de loga	Tardec de jocs de taula	ESPAI DE TROBADA		Taller Percussió
Sala d'estudi nocturna	Sala d'estudi nocturna	Sala d'estudi nocturna	Taller solidari de loga	Nit de poker		
		Sala d'estudi nocturna	Sala d'estudi nocturna	Sala d'estudi nocturna		
		Sala d'estudi nocturna	Sala d'estudi nocturna			
16	17	18	19	20	21	22
Laboratori de Creació Teatral	Sala d'estudi nocturna	Taller de loga	Tardec de jocs de taula	ESPAI DE TROBADA		Taller Percussió
Sala d'estudi nocturna	Sala d'estudi nocturna	Sala d'estudi nocturna	Taller solidari de loga	Laboratori de Creació Teatral		
		Sala d'estudi nocturna	Sala d'estudi nocturna	Sala d'estudi nocturna		

Casal de Joves Queix
Web Casal de Joves Queix

Inici Bloc Agenda Mediateca Qui som? Grups Estables Contactar


Qui som?

Home » Qui som?



El casal de joves Queix, és una entitat sense ànim de lucre que fa molts anys es va crear a partir de l'Espai Boix. Va sorgir per la necessitat de promoure una participació activa dels joves del barri en aquest. I com un espai de trobada juvenil. En un principi, estava orientat a que els joves de l'espai que no es feien monitors/es no es desvincuessin del tot d'aquest món, però sempre amb la finalitat d'obrir-se al barri i crear xarxa veïnal. Amb els anys la seva activitat va anar decaient, fins a desaparèixer per la falta de motivació i sobretot d'un espai físic de trobada.

Des de l'abril del 2014 un grup de exmonitors/es de l'espai amb ganes de seguir amb un projecte similar va decidir fer renèixer el casal per promoure una participació activa i crítica del jovent al barri, fomentant l'associacionisme i el contacte amb altres entitats. Tot això es vol treballar sempre des de la quotidianitat amb una visió sostenible i amb perspectiva de gènere.

Comparteix a: 

CATEGORIES BLOC

- Aniversari
- Cinefòrum
- Cursos
- Esports i Salut
- Estudi
- ExcursioNeta
- ExcursioNota
- Festa Major
- General
- Jocs i Concursos
- Media
- Pastanaga
- Premsa i articles
- Tallers
- Vermut musical
- Vespre de Jocs
- Xerrades

ENLLAÇOS

- // Casals de joves de Catalunya
- // Centre d'Espai Boix
- // Associació de Veïnes i Veïns de l'Esquerra de l'Eixample

Disseny de la web actual www.queix.org

Objectius del projecte

Primaris:

- Millorar la navegació web
- Millorar l'aspecte de la web
- Incrementar el número de visites
- Reduir la taxa de rebot
- Incrementar el temps de navegació

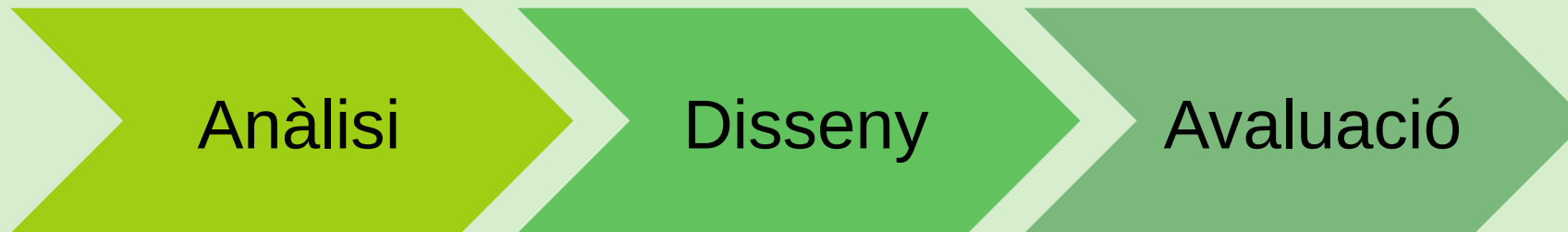
Secundaris:

- Implicar l'equip en la millora de la web
- Fer a l'equip coneixedor del funcionament de la web

Metodologia

Es farà a través del Disseny centrat en l'usuari (DCU)

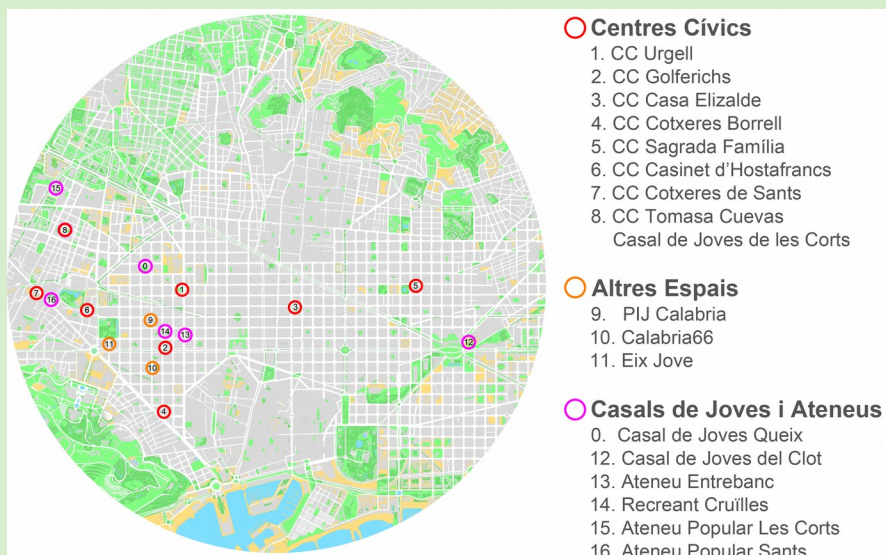
El DCU es basa en tres fases:



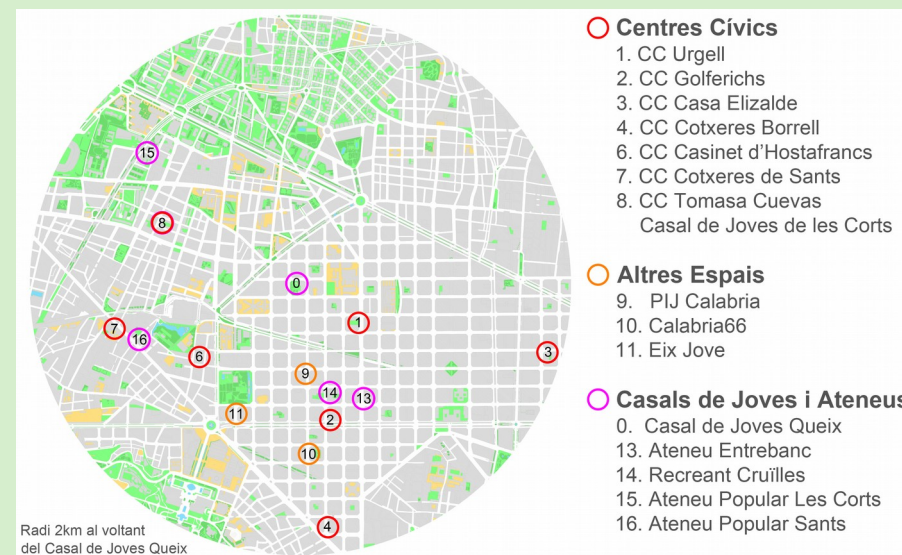
Metodologia

Disseny centrat en l'usuari (DCU), **primera fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > Disseny > Avaluació



Competència a l'Eixample i Sants

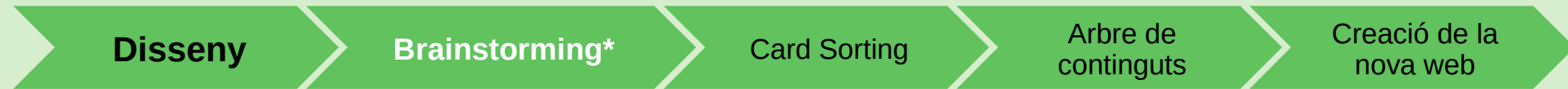


Competència radi d'influència 2km del punt 0

Metodologia

Disseny centrat en l'usuari (DCU), **segona fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > **Disseny** > Avaluació



***Brainstorming o pluja d'idees:** procés de producció d'idees per acumulació d'idees o conceptes lligats.

Procés:

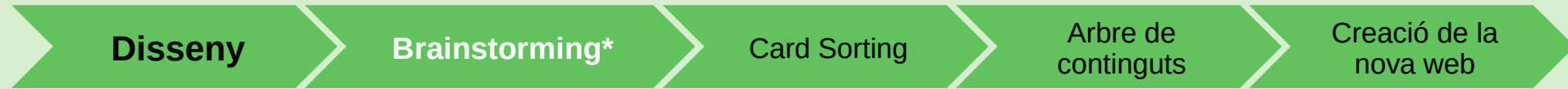
Es realitza una sessió on s'apunten idees a una pissarra i posteriorment es fa una tria per consens



Metodologia

Disseny centrat en l'usuari (DCU), **segona fase**: característiques i passos aplicats al projecte

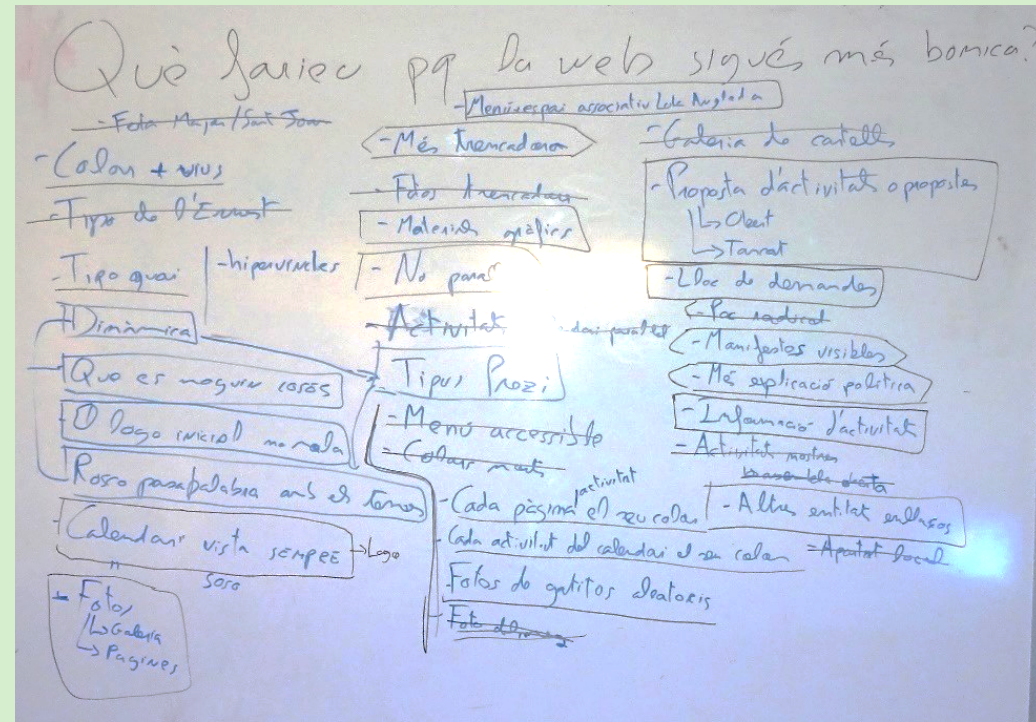
Anàlisi > **Disseny** > Avaluació



Resultats:

Són les opcions escollides després de descartar-ne d'altres per consens.

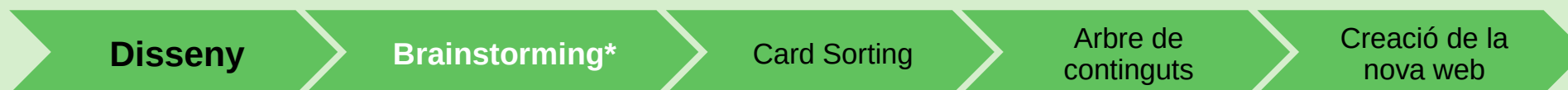
Els resultats del Brainstorming per la nova web del Casal de Joves Queix van ser aquests.



Metodologia

Disseny centrat en l'usuari (DCU), **segona fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > **Disseny** > Avaluació



Resultats:

Són les opcions escollides després de descartar-ne d'altres per consens.

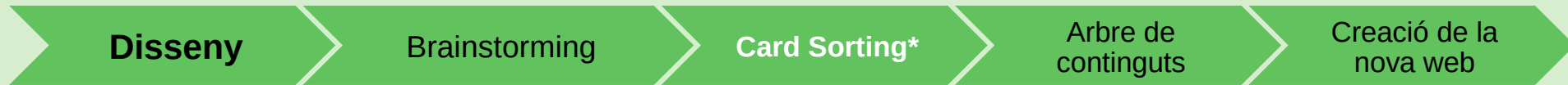
Els resultats del Brainstorming per la nova web del Casal de Joves Queix van ser aquests.

Estètiques	Estructurals	Continguts
<ul style="list-style-type: none">• Colors més vius• Tipografia atraient• Cada pàgina d'activitat amb un color diferent	<ul style="list-style-type: none">• Dinàmica• Calendari a la vista sempre• Eliminar el Parallax• Inici amb icones dels temes de la web• Eliminar el Logotip gran d'inici de la capçalera inicial• Més hipervincles	<ul style="list-style-type: none">• Més material gràfic• Pàgina de l'Espai Associatiu Lola Anglada• Zona de proposta d'activitats• Més trencadora• Més informació de les activitats• Més explicació política

Metodologia

Disseny centrat en l'usuari (DCU), **segona fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > **Disseny** > Avaluació



***Card Sorting:** és una tècnica que s'utilitza per classificar continguts de forma que un usuari els estructurari d'una forma mental. Serveix per crear una aproximació del contingut i la seva classificació en categories

Procés:

Es reparteixen unes fitxes i els usuaris les han d'ordenar per temàtica i posar nom a aquestes temàtiques. S'ha fet un Card Sorting tancat on les temàtiques ja estan escrites.

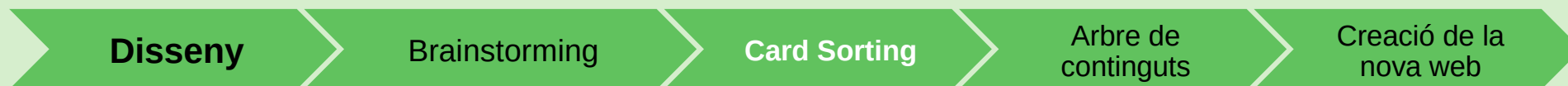
Vull contactar amb el Queix	Beneficis del soci	Activitats
Localització del Queix	Com ser soci	Notícies
Projecte del Queix	Tipus de soci	Esdeveniments
Memòria del Queix	Què és ser soci	Jocs i Concursos
Excursioneta	Tens alguna proposta / activitat?	Disponibilitat dels espais
Excursioneta	Història del Queix	Calendari
Esports i Salut	Organigrama	Materials disponibles per fer servir
Hort Esqueix	Objectius del Queix	Fotos

Videos	Altres activitats
Agenda	Quines Sales hi ha?
Xarxes socials	Característiques de les sales
Entitats agermanades	A qui va destinat el projecte
Funcionament	Altres serveis
Valors de l'entitat	
Missió de l'entitat	
Voler ser Soci	

Metodologia

Disseny centrat en l'usuari (DCU), **segona fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > **Disseny** > Avaluació



Procés:

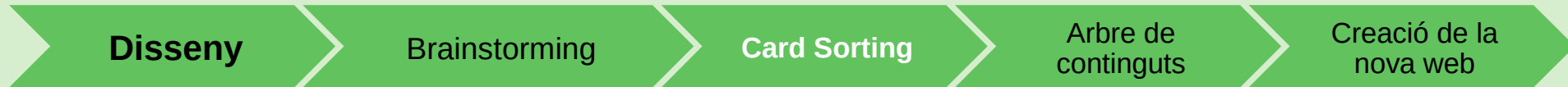
Es reparteixen unes fitxes i els usuaris les han d'ordenar per temàtica i posar nom a aquestes temàtiques.

S'ha fet un Card Sorting tancat on les temàtiques ja estan escrites.

Metodologia

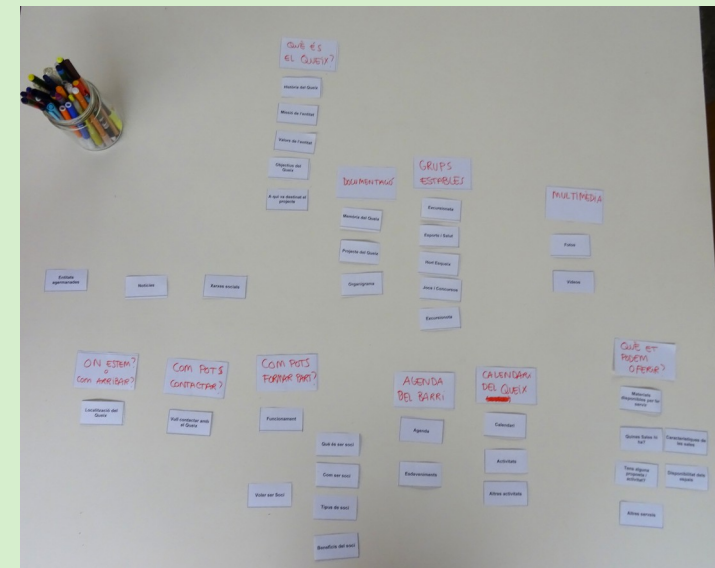
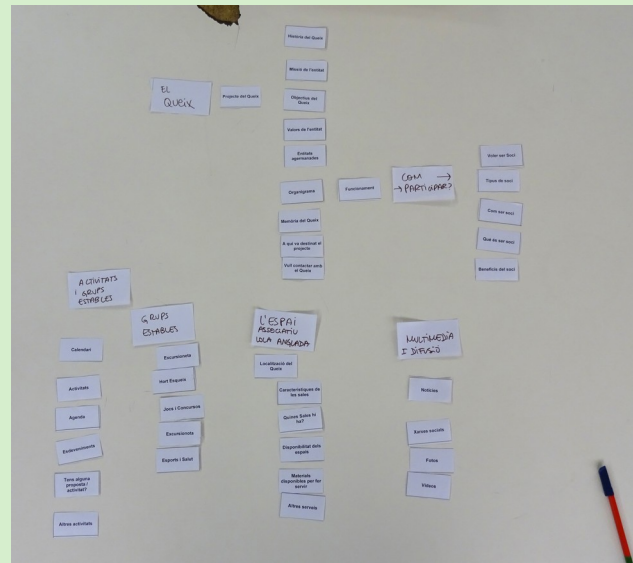
Disseny centrat en l'usuari (DCU), **segona fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > **Disseny** > Avaluació



Resultats:

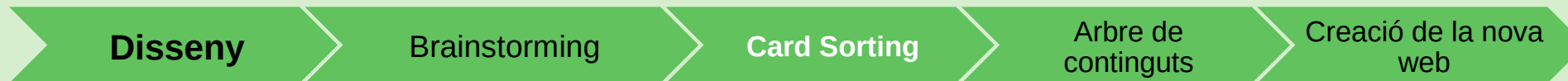
Un cop els usuaris han ordenat les temàtiques aquests són alguns dels resultats.



Metodologia

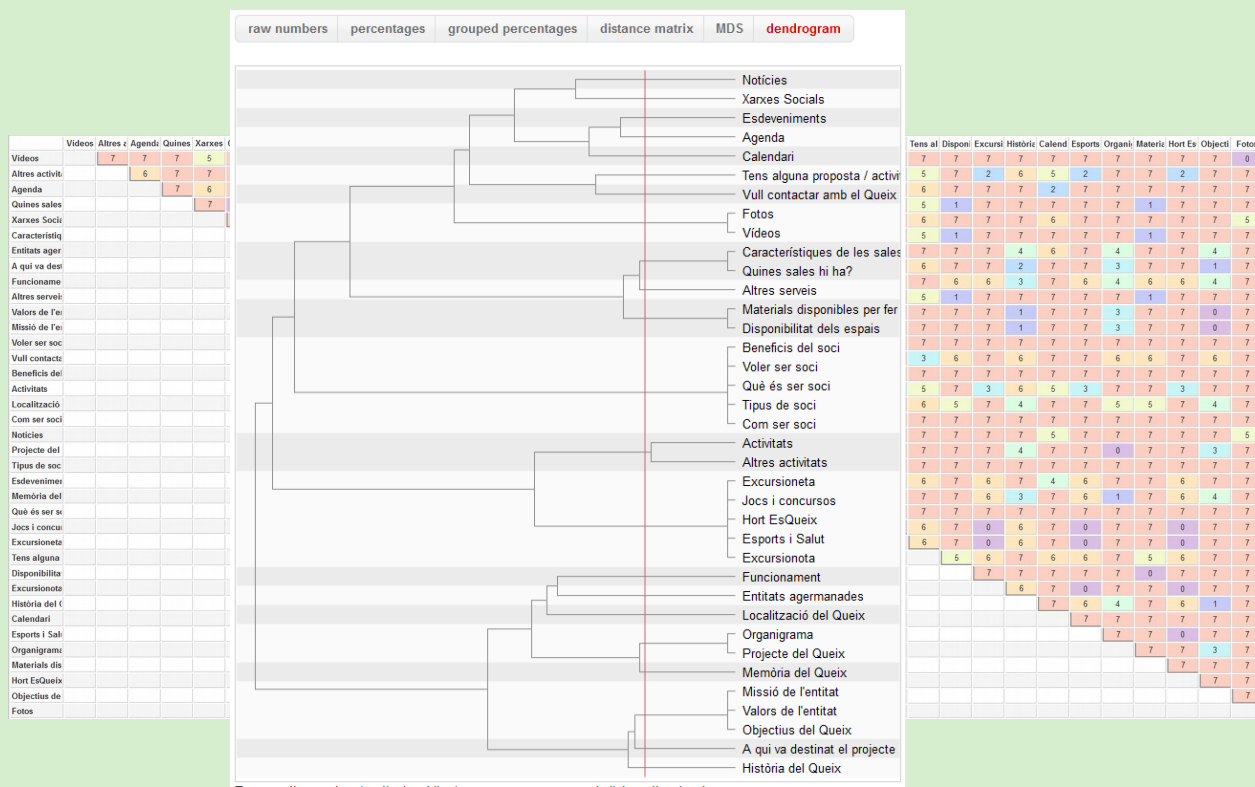
Disseny centrat en l'usuari (DCU), **segona fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > **Disseny** > Avaluació



Resultats:

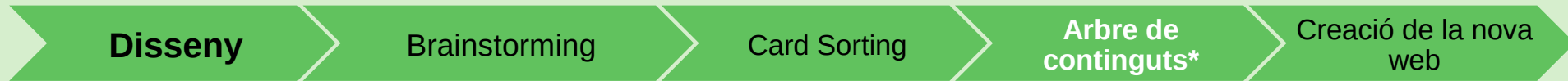
L'ordenació de les targetes es transporten cap a programes d'estadística i et crea gràfics de tendència que et permet agrupar els continguts



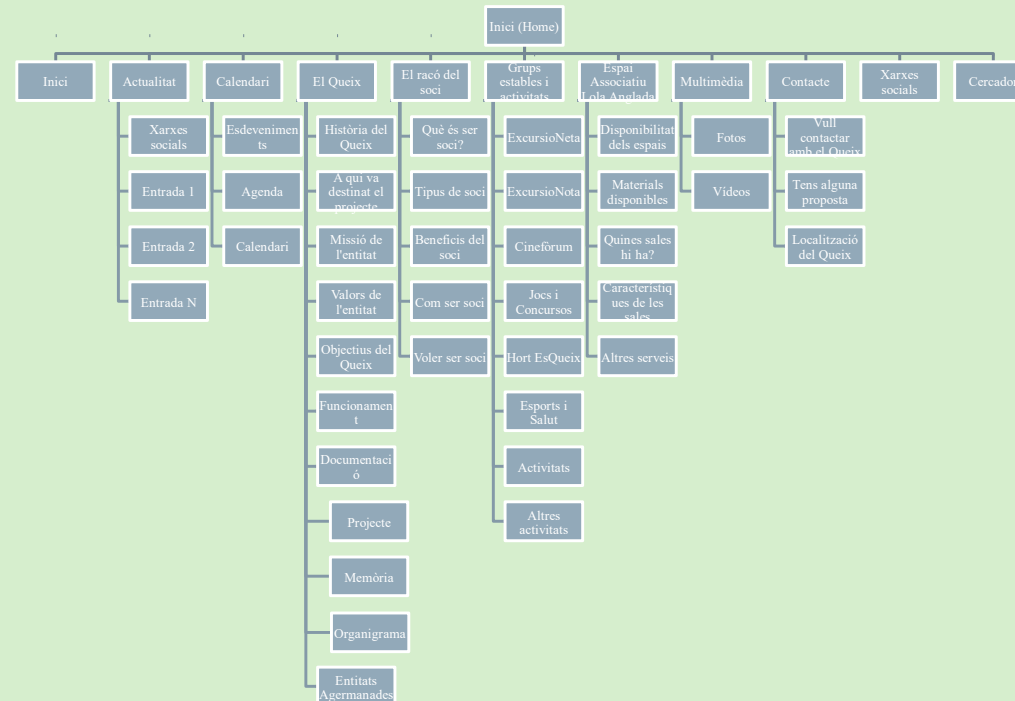
Metodologia

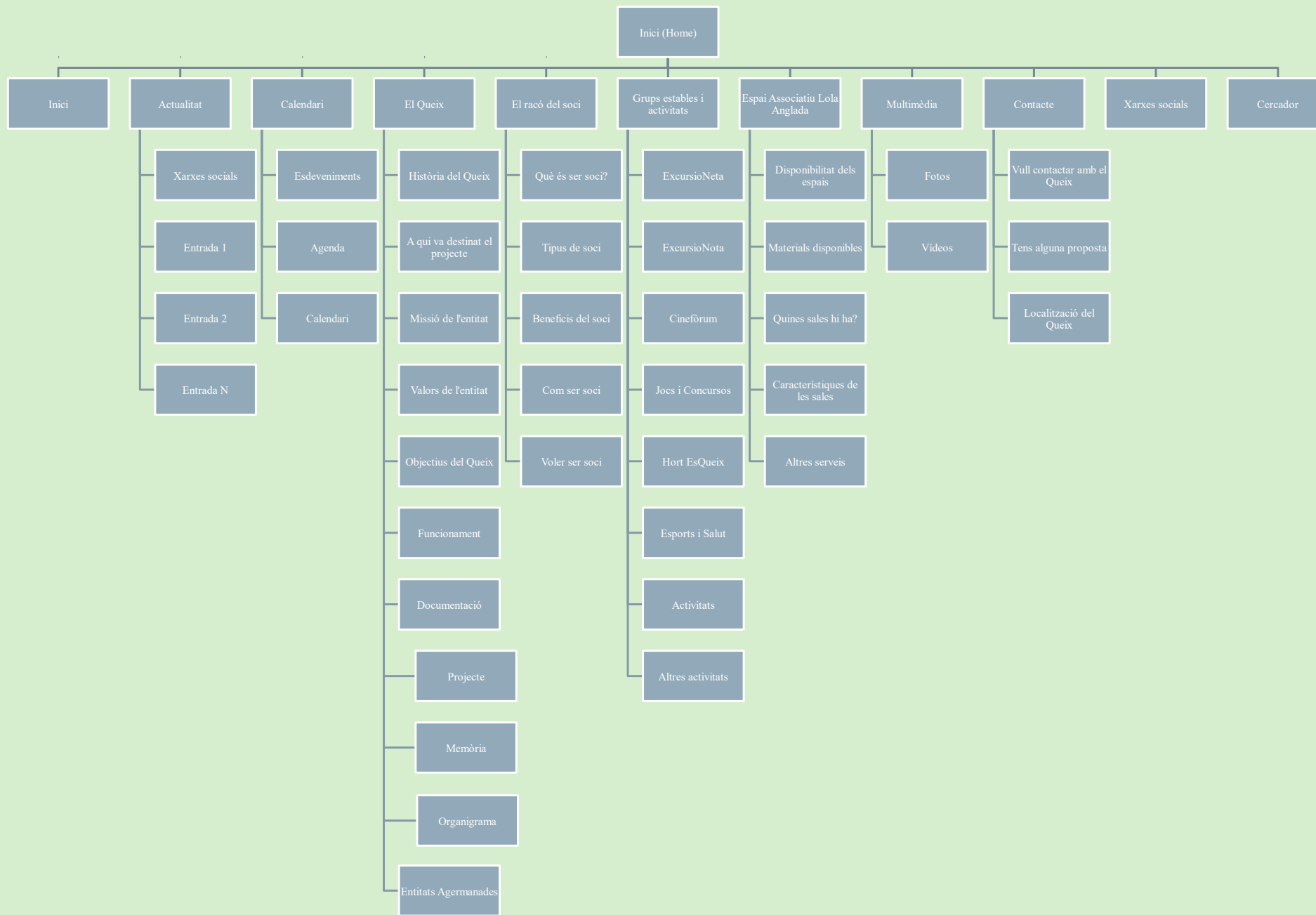
Disseny centrat en l'usuari (DCU), **segona fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > **Disseny** > Avaluació



***Arbre de continguts:** És la creació d'un organigrama que servirà com a estructura s'aconsegueix a partir de la informació obtinguda al Card Sorting i Brainstorming

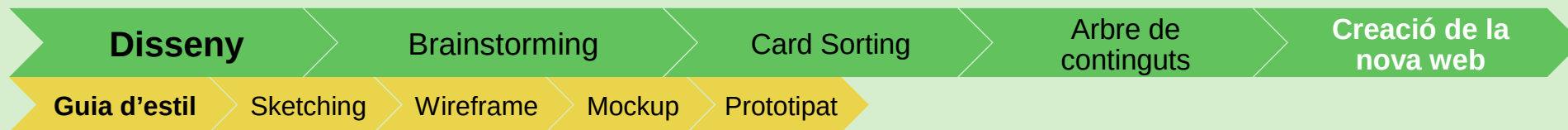




Metodologia

Disseny centrat en l'usuari (DCU), **segona fase**: característiques i passos aplicats al projecte

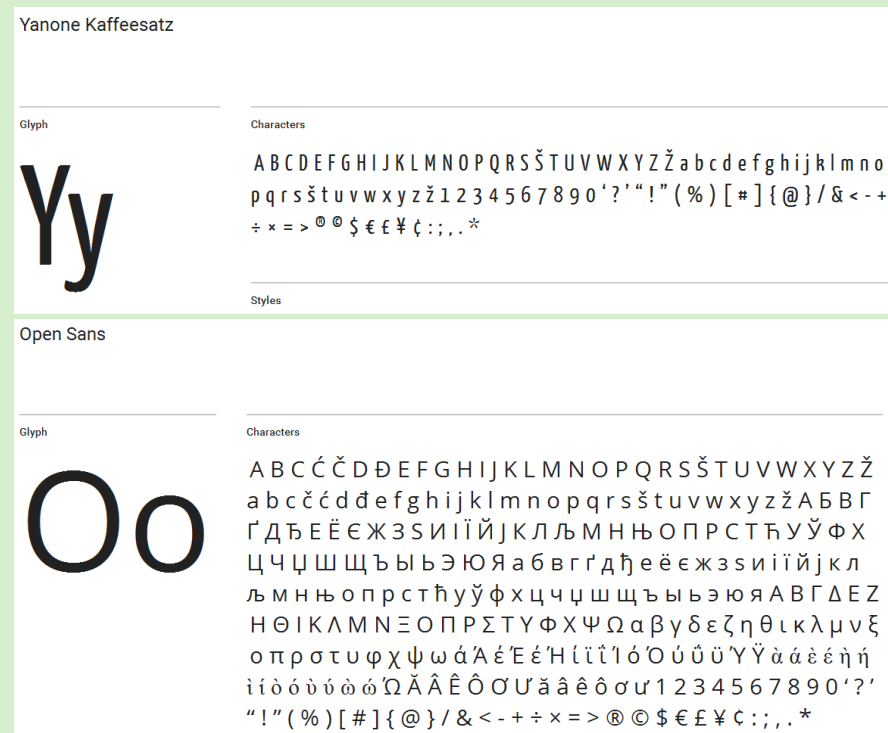
Anàlisi > **Disseny** > Avaluació



Tipografies:

Encapçalaments h1-h6: Yanone Kaffeestaz

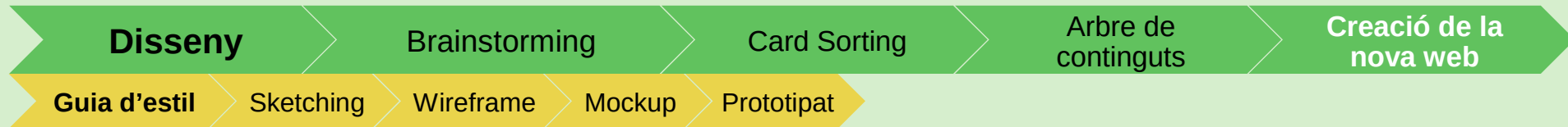
Cos del text: Open sans



Metodologia

Disseny centrat en l'usuari (DCU), **segona fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > **Disseny** > Avaluació



Paleta de colors: serveix per completar la web amb consistència estètica i que sigui tota igual.

Colors predominants:

	Codi HEX: #d6eecd Codi RGB: rgb(214,238,205) Codi CMYK:(10,08%,0%,13,87%,6,67%)		Codi HEX: #cc99ff Codi RGB: rgb(204,153,255) Codi CMYK: (20%,40%,0%,0%)
	Codi HEX: #99cc00 Codi RGB: rgb(153,204,0) Codi CMYK: (25%,0%,100%,20%)		Codi HEX: #f5911c Codi RGB: rgb(245,145,30) Codi CMYK: (0%,40,82%,88,57%,03,92%)

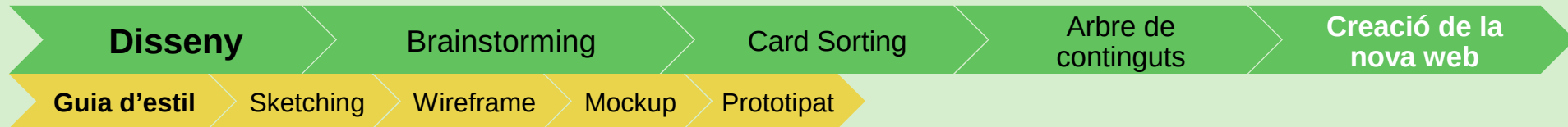
Colors secundaris:

	Codi HEX: #ffffff Codi RGB: rgb(255,255,255) Codi CMYK: (0%,0%,0%,0%)		Codi HEX: #669966 Codi RGB: rgb(102,153,102) Codi CMYK: (33,33%,0%,33,33%,40%)
--	---	--	--

Metodologia



Disseny centrat en l'usuari (DCU), **segona fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > **Disseny** > Avaluació

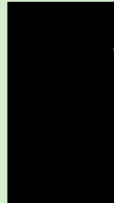



Paleta de colors:




Colors del text:

	Títols encapçalaments		Cos del text
	Codi HEX: #046300 Codi RGB: rgb(4,99,0) Codi CMYK: (95,96%,0%,100%,61,18%)		Codi HEX: #000000 Codi RGB: rgb(0,0,0) Codi CMYK: (33,33%,33,33%,0%,98,82%)

Enllaços:

	Color enllaçat hover
	Codi HEX: #000000 Codi RGB: rgb(0,0,0) Codi CMYK: (33,33%,33,33%,0%,98,82%)
	Color enllaçat
	Codi HEX: #0025ca Codi RGB: rgb(0,37,202) Codi CMYK: (100%,82%,0%,21%)

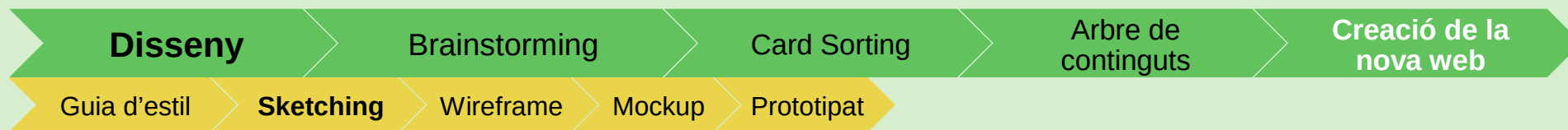
Menú:

	Color del cos del text del menú		Color del cos del text del menú Hover
	Codi HEX: #000000 Codi RGB: rgb(0,0,0) Codi CMYK: (33,33%,33,33%,0%,98,82%)		Codi HEX: #ffffff Codi RGB: rgb(255,255,255) Codi CMYK: (0%,0%,0%,0%)
	Color del cos del text de l'opció escollida actual		
	Codi HEX: #0025ca Codi RGB: rgb(0,37,202) Codi CMYK: (100%,82%,0%,21%)		

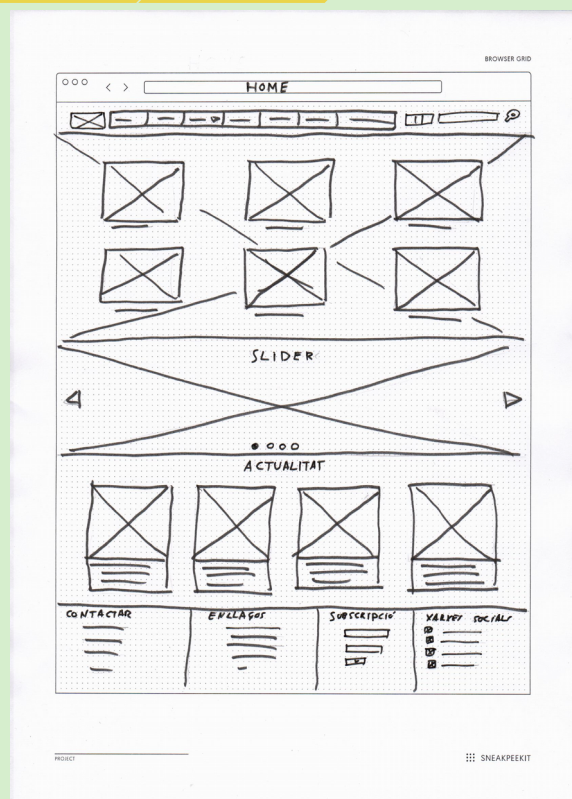
Metodologia

Disseny centrat en l'usuari (DCU), **segona fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > **Disseny** > Avaluació



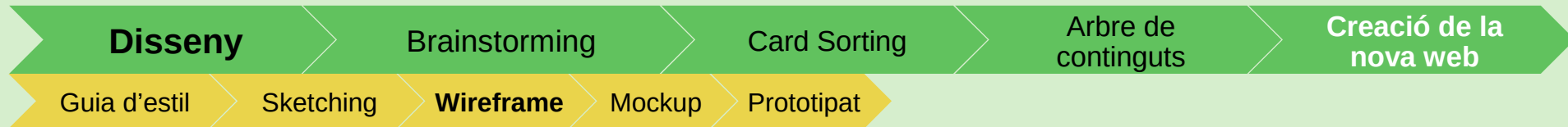
Sketching: és la primera versió de la web, realitzada amb boli o retolador sobre paper, té en compte totes les instruccions rebudes als estudis



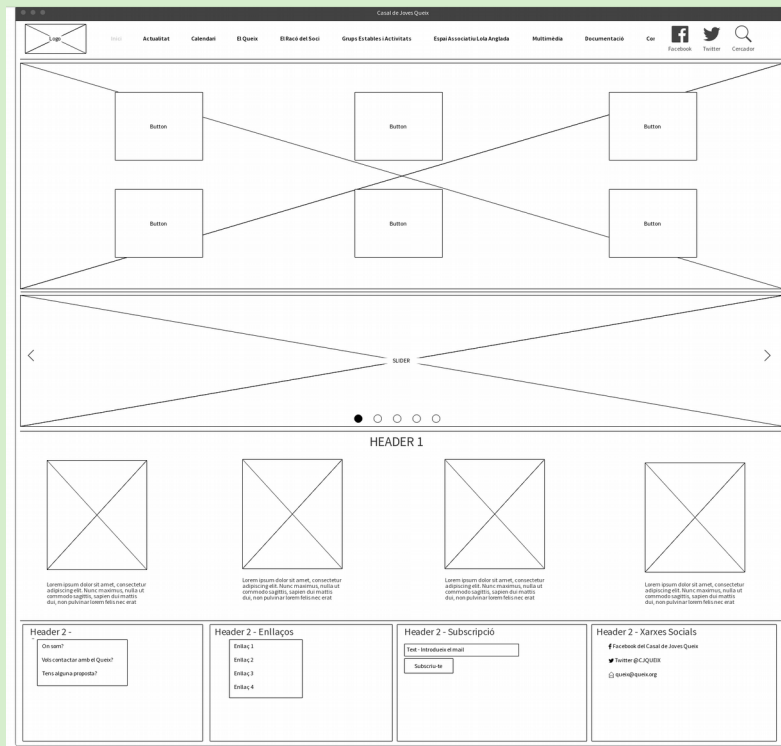
Metodologia

Disseny centrat en l'usuari (DCU), **segona fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > **Disseny** > Avaluació



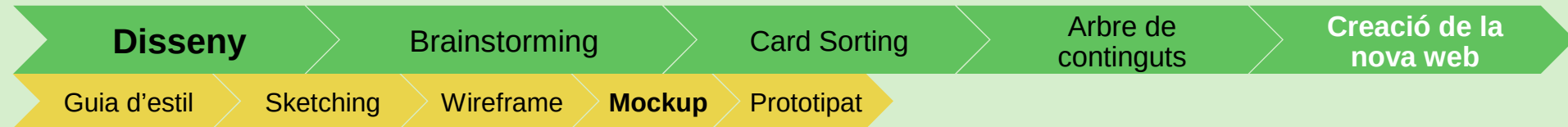
Wireframe: és l'sketching passat a ordinador amb correccions.



Metodologia

Disseny centrat en l'usuari (DCU), **segona fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > **Disseny** > Avaluació

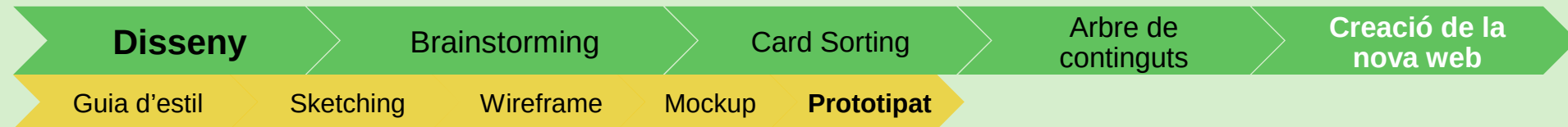


Mockup: és la versió realista del Wireframe.

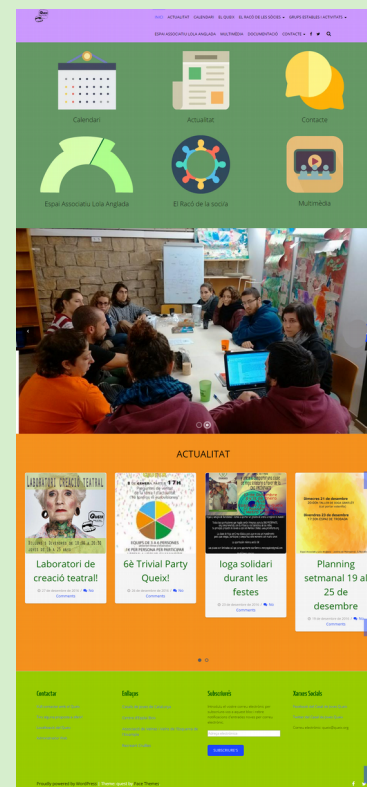
Metodologia

Disseny centrat en l'usuari (DCU), **segona fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > **Disseny** > Avaluació



Prototipat: és la versió real de la web, ja penjada a Internet.



Metodologia

Disseny centrat en l'usuari (DCU), **segona fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > **Disseny** > Avaluació

Disseny

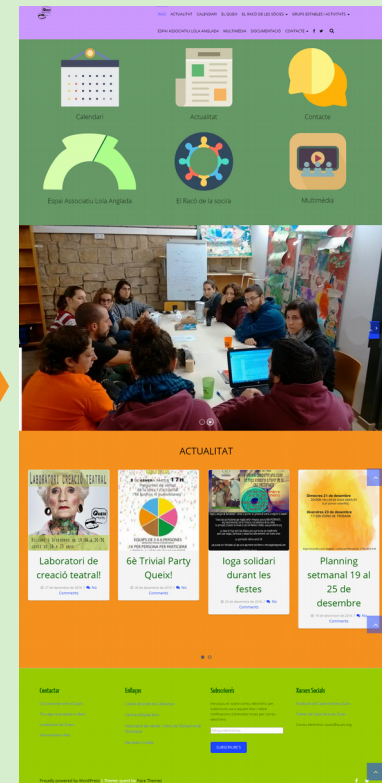
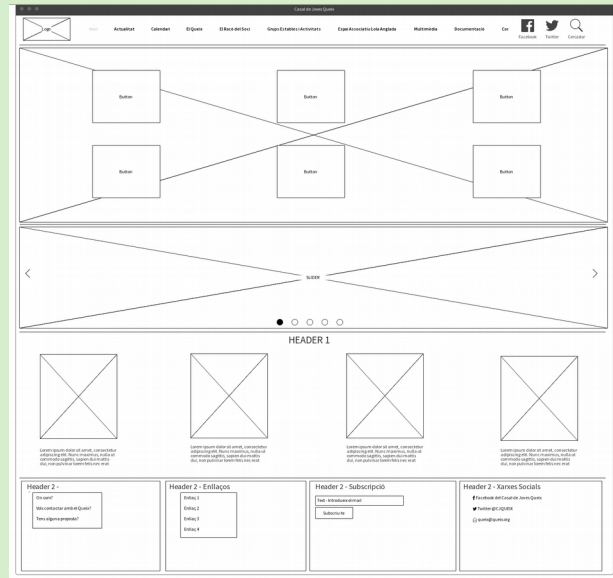
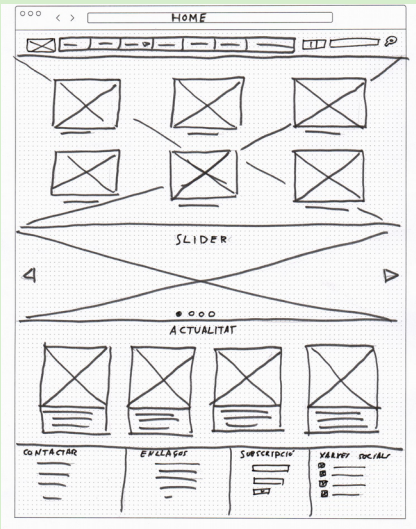
Brainstorming

Card Sorting

Arbre de continguts

Creació de la nova web

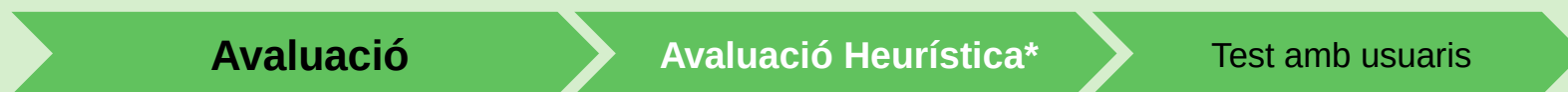
Evolució de la creació de la nova web dels diferents processos:



Metodologia

Disseny centrat en l'usuari (DCU), **tercera fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > Disseny > **Avaluació**



***Avaluació heurística:** aquesta avaluació, és l'anàlisi a través d'uns punts i subpunts proposats per Jakob Nielsen.

Problemes a millorar

- Falta saber la situació de la navegació
- No es fan servir els punts o ralles per indicar el llarg
- No hi ha pàgina de FAQ

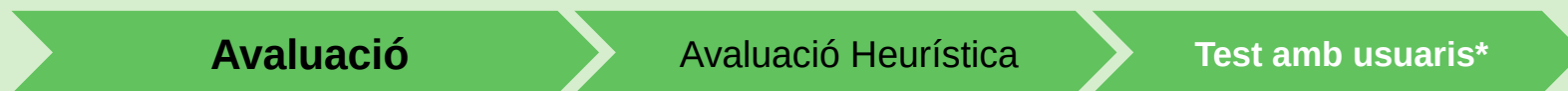
Elements Positius

- La web fa servir els colors, els textos, missatges i icones adequades.
- La web no disposa de textos en majúscules això afavoreix a una millor navegació.
- El disseny de la web disposa de menús de 4 colors i menys de 3 fonts, millorant el disseny i la visibilitat i lectura de la web.
- Els missatges estan escrits de forma constructiva i positiva, també són breus i eviten els signes d'exclamació

Metodologia

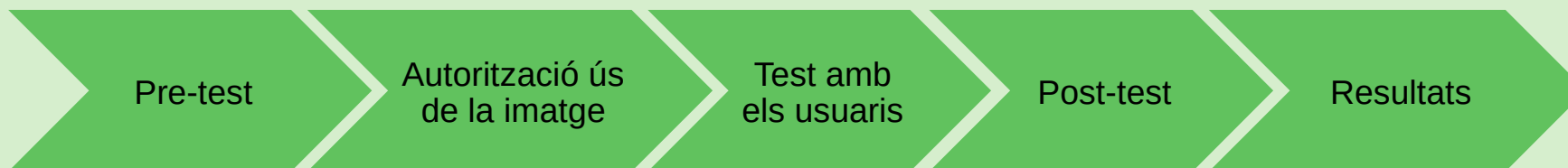
Disseny centrat en l'usuari (DCU), **tercera fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > Disseny > **Avaluació**



***Test usuaris:** és la comprovació a través d'escenaris / problemes amb usuaris reals de la web per poder detectar mancances o fallades de la web

Passos del test d'usuaris:



Metodologia

Disseny centrat en l'usuari (DCU), **tercera fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > Disseny > **Avaluació**



Pre-test: document que serveix per filtrar els usuaris del test, es basa en una sèrie de preguntes dels qual alguna fa que quedi descartat. En aquest cas és si no coneix alguna ONG o entitat sense ànim de lucre i que es connectessin a internet

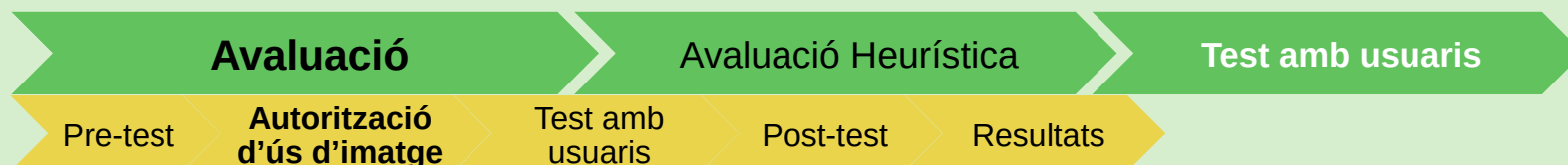
Nom: *Màxima*
Edat: *24*
Sexe: *Femení*

- Cada quan et connectes a internet a l'ordinador? *6 cops/setmana*
- Quant temps dediques a navegar per internet durant la setmana? *15h.*
- Quan navegues ho fas habitualment per:
 - Pel mòbil/tablet
 - Per l'ordinador
 - Per un altre dispositiu. Quin?
- Quan et connectes, què mires abans?
 - 2* • Notícies
 - 1* • Xarxes socials
 - 4* • Localitzacions o llocs per viatjar
 - 3* • Altres informacions *— Bèstique*
- Cada quan fas alguna activitat social o cultural?
 - Més d'un cop per setmana
 - Un cop per setmana
 - Un cop al mes
 - No en faig mai.
- Coneixes alguna organització, associació sense ànim de lucre? *Sí*
- Fas algun voluntariat? *NO*
- Si fas voluntariat de quin àmbit es tracta?
 - Caritatiu
 - Sanitari
 - Social
- Ets voluntari només o formes part de la organització interna? *Formo part*
- Si formes part de l'organització, en quin àmbit?
 - Junta directiva *(col. / associació)*
 - Infraestructura, personal
 - Comunicació, difusió

Metodologia

Disseny centrat en l'usuari (DCU), **tercera fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > Disseny > **Avaluació**



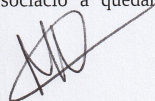
Autorització d'us d'imatge: és el document legal previ al test amb usuaris, aquest document permet al realitzador del test gravar imatges i analitzar-les per extreure'n resultats.

Jo **HABINS** [redacted] amb DNI [redacted] i data de naixement [redacted]

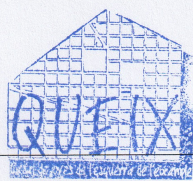
Autoritzo a l'associació Casal de Joves Queix amb NIF/CIF [redacted] i domicili fiscal [redacted] ha utilitzar en exclusivitat les dades, les imatges, el vídeo i el so obtingut en aquesta prova que he realitzat.

En cas de no voler formar part d'aquest estudi s'ha d'avisar a per escrit a la següent adreça postal C/ París 49-51 3r 1a 08029

Autoritzo a l'associació a quedar-se amb les dades obtingudes amb propietat i exclusivitat.

Firmat 

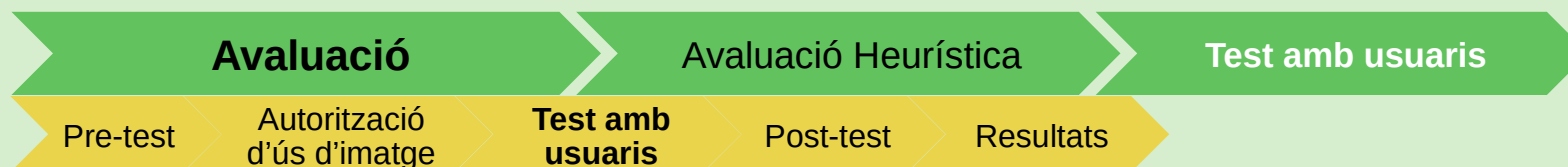
L'associació es compromet a no fer un ús fraudulent de les dades i utilitzar-les només per l'estudi realitzat.

Firmat per part de l'empresa 

Metodologia

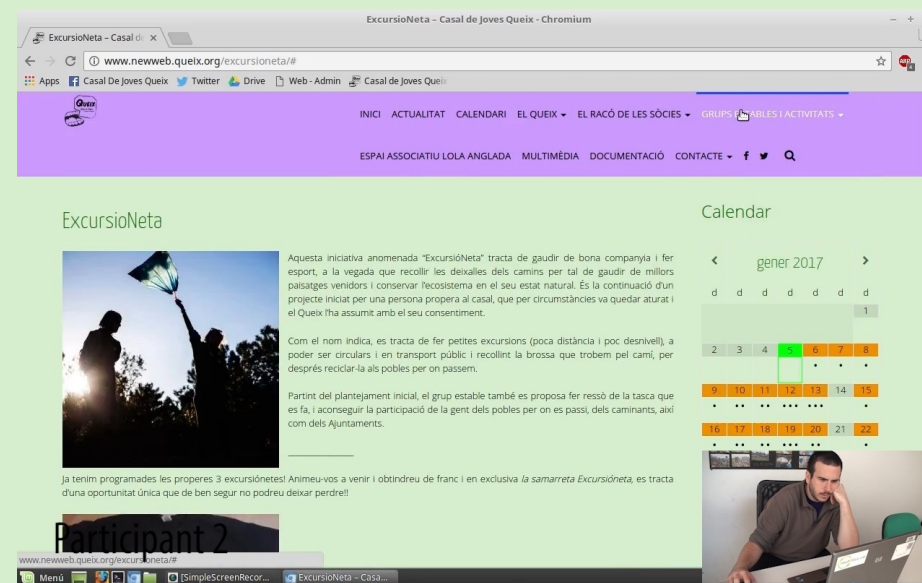
Disseny centrat en l'usuari (DCU), **tercera fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > Disseny > **Avaluació**



Test amb usuaris: és la realització del test amb usuaris reals a partir d'uns escenaris / problemes de la web i els han de resoldre. Se'ls grava en vídeo i se'ls grava la pantalla mentre se'ls hi plantegen els escenaris i els intenten resoldre.

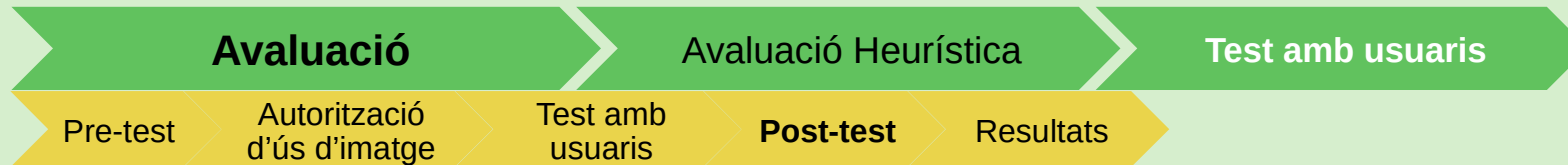
- **Escenari 1:**
Imaginat que has arribat a la web després de navegar per diferents altres webs i després d'estar una estona navegant vols saber si el Casal de Joves Queix té local i si en té on està.
 - **Tasca 1:** Buscar per la web la localització del local.
- **Escenari 2:**
Has arribat a la web a través de Xarxes socials i vols informar-te més sobre l'entitat.
 - **Tasca 2:** Cerca què és el Casal de Joves Queix
 - **Tasca 3:** Cerca com s'organitza, quines activitats fa i quin és el seu horari d'obertura, si en té.
- **Escenari 3:**
Resulta que ets una persona sense Xarxes socials però t'interessa el projecte i vols saber les novetats.
 - **Tasca 5:** Subscriu-te a la web.
- **Escenari 4:**
Has arribat a la web i vols mirar els què són els Grups Estables.
 - **Tasca 4:** Entra a la web i cerca que són els Grups Estables



Metodologia

Disseny centrat en l'usuari (DCU), **tercera fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > Disseny > **Avaluació**



Post-test: és un test de valoració que es fa després del test amb la web per valorar numèricament alguns aspectes de la web segons els usuaris

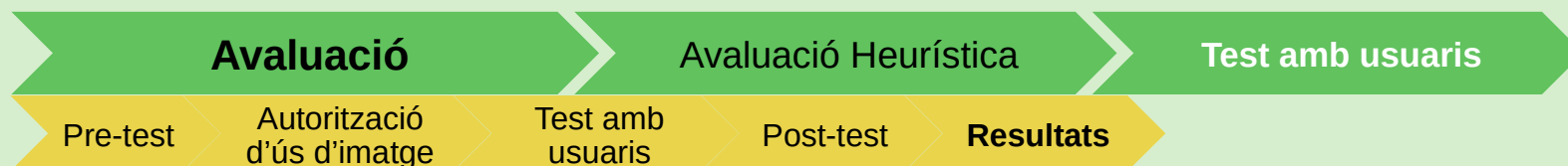
MARTA

T'ha semblat còmode de navegar el lloc?												
Poc	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Molt
Quina nota li posaries a la teva primera impressió del lloc web?												
Poc	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Molt
T'has sentit localitzat en tot moment dins del web?												
Poc	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Molt
Has pogut resoldre les qüestions proposades?												
Poc	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Molt
Creus que l'estètica del lloc concorda amb la temàtica que ofereix el lloc web?												
Poc	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Molt
Trobes el lloc web complet?												
Poc	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Molt

Metodologia

Disseny centrat en l'usuari (DCU), **tercera fase**: característiques i passos aplicats al projecte

Anàlisi > Disseny > **Avaluació**



Resultats: després de analitzar els vídeos realitzats als usuaris reals i la seva realització dels escenaris es treuen conclusions de la web o observacions que s'havien passat per alt.

Error detectats:

- Els menús principals no dirigeixen a cap pàgina sinó que despleguen un submenú, això ha generat confusió diversos cops entre els participants.
- No s'ha trobat amb claredat com s'organitza l'entitat, potser cal renombrar algun apartat com per exemple Funcionament.
- La funció de subscriure's ha costat una mica de trobar al estar al peu de pàgina els participants no hi arribaven. Potser s'hauria de posar un altre formulari al lateral de les pàgines.
- El més repetit és la necessitat de crear un apartat del què és un Grup Estable ja que ara està separat el concepte entre els diferents grups estables.

Conclusions

Les conclusions que es poden treure d'aquest treball de final de grau són:

- El disseny d'una web aplicant la metodologia (DCU) comporta una inversió de temps gran.
- És vital el treball en equip, per elaborar el disseny més consensuat i millor possible.
- La opinió dels usuaris és la més important i se l'ha de tenir en compte a l'hora d'elaborar el contingut.
- Al final del projecte s'ha de tenir la satisfacció de que el disseny final és un treball conjunt de moltes parts i és la posada en comú de moltes idees i maneres de pensar diferents.

Resultat final

Web antiga:



Web nova:

