



Presentació

Lídia Bria Salvador

13 de gener del 2020

TFG – Usabilitat i interfícies

Grau Multimèdia

Universitat Oberta Catalunya

Índex

1. Introducció _____	2	7. Perfils d'usuari _____	8
2. Descripció _____	3	8. Wireframe _____	9
3. Objectius _____	4	9. Disseny i prototipatge _____	10
4. Desenvolupament _____	5	10. Test d'usabilitat _____	11
5. Competència _____	6	11. Projecció de futur _____	12
6. Usabilitat _____	7		

1. Introducció

With Children es una web on poder trobar diferents esdeveniments o activitats per fer amb nens i nens de 0 a 14 anys.

Aquesta web neix amb la idea i l'objectiu de ser un punt de trobada dels pares que busquen que fer amb els seus fills, per tenir-los ocupats i entretinguts participant en diverses activitats, i aprendre coses noves, sortir de la rutina de l'escola, dels horaris, conèixer altres nens i nenes, en definitiva passar-s'ho bé.

Aquest és el objectiu principal d'aquesta web, oferir aquesta informació d'una manera clara i fàcil.



2. Descripció

En la web podem trobar diverses idees d'activitats des d'anar a parcs, visitar museus, visitar fires i festes tradicionals, realitzar excursions, participar en activitats dins i fora de les ciutats, a la natura, donar la oportunitat tant als pares com als fills de conèixer altres poblacions fora del nostre entorn habitual, i el més important disfrutar d'un dia en família, disfrutar dels pares amb els fills i dels fills amb els pares.



3. Objectius

Els diferents objectius principals i secundaris del projecte, són els següents:

Objectius principals
Creació d'una web, on els pares poden trobar diferents activitats per a fer amb fills/filles
Proporcionar als pares una web amb l'opció de personalitzar la cerca de la informació
Informar el màxim dels esdeveniments
Creació d'una web amb un disseny senzill i atractiu que permeti als pares trobar la informació amb facilitat
Creació d'una web adequada per als smartphones i tablets

Objectius secundaris
Creació de la versió en aplicació per a Google Play i AppStore
Continuació del projecte en el futur
Aprenentatge i millora dels meus coneixements

4. Desenvolupament

En el procés de desenvolupament s'ha utilitzat la tècnica del disseny centrat en l'usuari (DCU).

Aquesta tècnica és base en la creació de diferents perfils d'usuaris que poden utilitzar la web, un cop creats els prototips en baixa qualitat, i el disseny s'ha creat una maqueta interactiva per a poder realitzar els tests d'usuaris.

Aquests tests d'usuaris ens permeten analitzar la navegació, l'estructura, l'accés a la informació, etc...



5. Competència

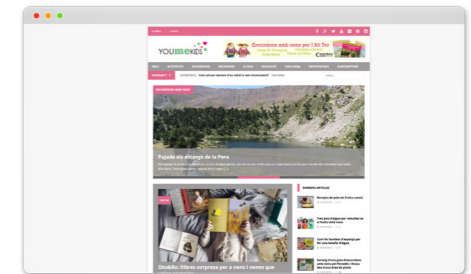
Actualment i gràcies a Internet trobem diverses webs que ens ofereixen aquesta informació, cada una amb les seves característiques i el seu estil, i dedicades a un grup de persones en concret, la gran majoria van destinades a persones de més de 20 anys, en aquest cas ens concentrem en webs que van destinades a nens i nenes d'entre 0 i 14 anys.

En algunes d'elles podem obtenir amb més o menys facilitat informació, és pot agradar més o menys la pàgina web, però en totes podem trobar a faltar alguna característica que ens pot ser útil, com per exemple un cercador amb més opcions, més informació, o la informació estructura d'una manera més entenedora, menys anuncis.

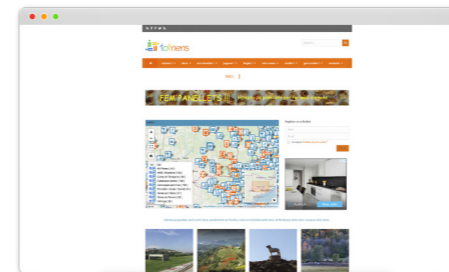
En totes les webs trobarem coses bones i coses dolentes.



Demà sortim



You me kids



Tot nens



Sortir amb nens

6. Usabilitat

Durant el desenvolupament del disseny s'ha tingut en compte la tècnica de disseny centrat en l'usuari (DCU), aquesta tècnica ens permet analitzar diferents conceptes de la web, per aconseguir un bon disseny centrat en l'usuari.

Els diferents conceptes que s'analitzen amb aquesta tècnica trobem els continguts, l'estètica, el control per part de l'usuari, la interacció, el disseny, i si es responsive.

Per a poder analitzar correctament, es creen diferents perfils d'usuari, que amb l'ajuda de la maqueta interactiva realitzaran diferents tests per a comprovar el seu funcionament, la seva navegació, el disseny, l'accessibilitat, per aconseguir una web el màxim usable.



7. Perfils d'usuari

La web està destinada a pares i/o mares de nens i nenes de 0 a 14 anys.

Pares o mares que vulguin passar temps lliure amb els seus fills, són persones que estan acostumades a buscar per internet que disposen d'un nivell de coneixement bàsic de informàtica.



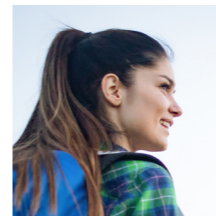
Usuari 1:

Jordi de 41 anys, viu amb parella a Barcelona, li agrada el futbol i les series d'acció, i jugar a les consoles de videojocs.



Usuari 2:

Marta de 42 anys, viu a Barcelona, li agrada llegir i ballar, escoltar música clàssica i visitar museus.



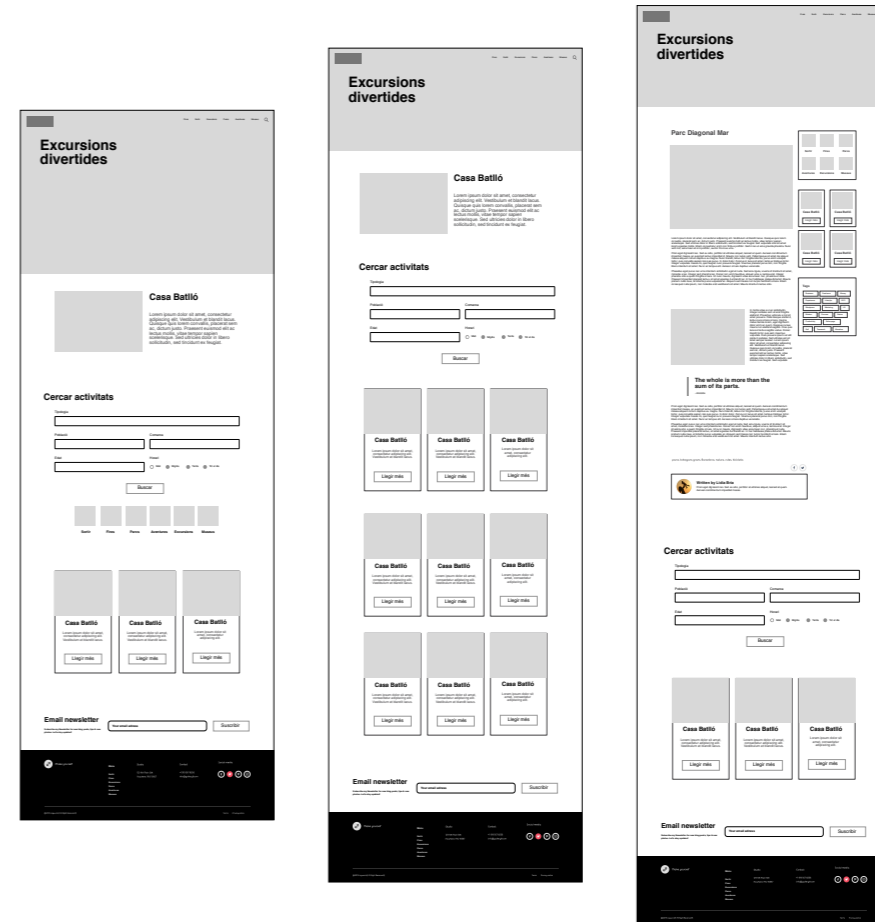
Usuari 3:

Ona de 35 anys, viu amb parella a Barcelona, li agrada llegir i realitzar excursions per la muntanya, i practicar esports d'aventura.

8. Wireframe

Un cop decidit el projecte, és realitzant els wireframes, els dissenys en baixa qualitat per a realitzar la distribució adequada dels diferents elements que trobem en cada una de les pàgines webs, en aquests dissenys no és té en compte ni els colors, ni les tipografies ni les imatges, només és té en compte els elements en si.

Aquesta distribució ens permet definir l'estructura de les diferents pàgines a nivell de navegació i de visualització de la informació.



9. Disseny i prototipatge

El disseny s'ha creat amb l'aplicació d'Adobe XD, la mateixa ens permet crear una maqueta interactiva, amb la intenció d'imitar al màxim possible el funcionament de la web, tot i que. No podem representar totes les funcionalitats de la web si que ens permet representar les més bàsiques.

Aquesta maqueta ens permet realitzar diferents probes com per exemple el test d'usabilitat amb usuaris.

Enllaç al document compartit amb Adobe XD:

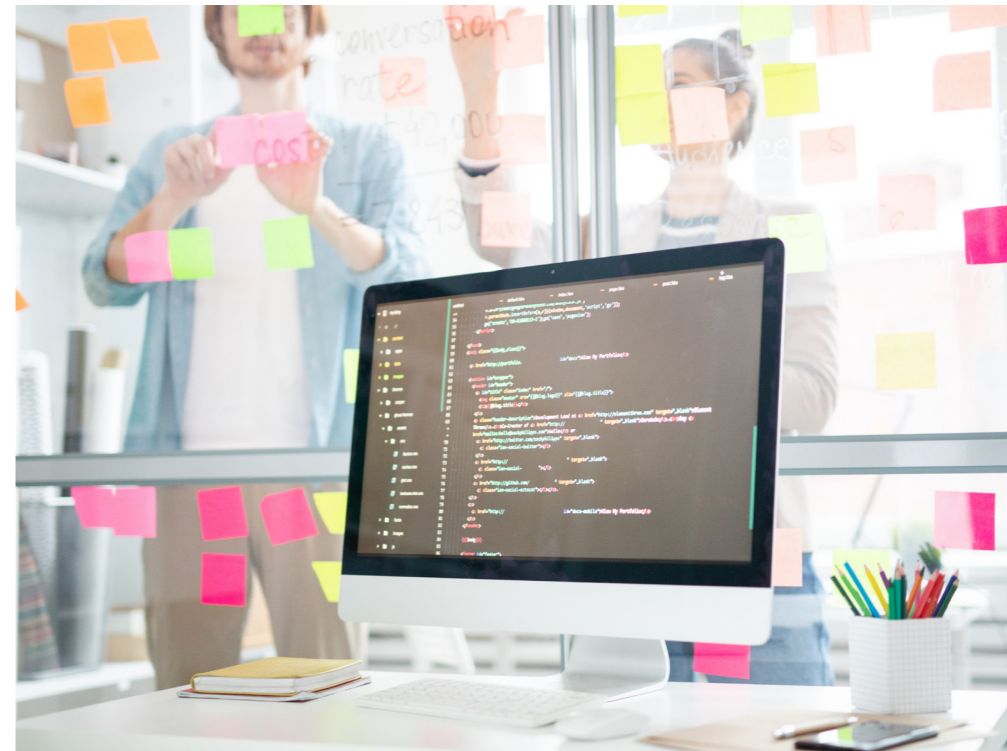
<https://xd.adobe.com/view/39537659-1512-4d92-693a-0a58dc061a-f6-4f62/?fullscreen&hints=off>



10. Tests d'usabilitat

Per a poder validar una bona usabilitat i un bon disseny centrat en l'usuari de la web s'ha realitzat un test heurística basat en els 10 principis de l'avaluació de Jacob Nielsen.

Aquests 10 punts ens permeten analitzar diferents apartats com per exemple la identitat, el llenguatge i al redacció dels textos, l'accessibilitat, els diferents elements multimèdia, l'ajuda,... amb les diferents preguntes dels 10 punts podrem descobrir si la web es usable o no i obtenir una experiència més positiva de cada al usuari.



11. Projecció de futur

Obtenció de dades per poder
analitzar la web i comprovar el seu
funcionament

Realitzar la versió 2.0, continuació
amb el desenvolupament i la
publicació de més esdeveniments i
activitats

Realitzar la web en altres idiomes
o en altres zones geogràfiques del
país



Moltes gràcies pel vostre temps i la vostra
confiança

www.withchildren.com