



COL·LABORACIÓ

World Usability Day

TONI GRANOLLERS I SALTIVERI

MEMBRE DEL GRUP DE RECERCA EN INTERACCIÓ PERSONA ORDINADOR I INTEGRACIÓ DE DADES DE LA UDL

AHIR, 13 de novembre, es va celebrar el Dia Mundial de la Usabilitat (World Usability Day, <http://www.worldusabilityday.org>), un esdeveniment que es commemora ininterrompudament cada novembre des del 2005, i que intueixo que a la gran majoria no els sonarà. Al camp de la tecnologia, *usabilitat* fa referència a com de fàcil (o difícil) és l'ús d'un sistema interactiu, ja sigui un programa d'ordinador, una App d'un mòbil, el quadre de comandament del cotxe o, fins i tot, la rentadora. Així doncs, aprofitaré l'avinentsa d'aquest dia i aquest atribut dels sistemes interactius per explicar el seu sentit i el lligam que té amb la ciutat de Lleida.

Avui en dia difícilment trobarem algú que diàriament no utilitzi un bon grapat de sistemes interactius (mòbils, ordinadors, consoles de videojocs, televisors, rentavaixelles, programadors de la calefacció o de l'aire condicionat, etc.) i segurament sovint ens hem pregun-

tat per què una cosa o una altra és tant complicada d'utilitzar. Fins i tot, gosaria dir que sovint hem caigut en el parany de pensar que el problema érem nosaltres, que no en sabem prou. Quan, per contra, molt probablement és el programador i/o dissenyador qui no ha fet bé la seva feina i que no ha sabut explicar-se en els temes adequats als usuaris als quals va dirigit el sistema.

La preocupació per la qualitat de les interfícies dels sistemes que habitualment utilitzem, encara que no ho sembli, ve de lluny. Ja a principis dels anys 70, quan la informàtica tal com actualment l'entendem era a la prehistòria, persones de disciplines tant diverses com ara la informàtica, la psicologia cognitiva, el disseny gràfic o l'ergonomia, van adonar-se que la part més important de la tecnologia són les persones que la utilitzen –altrament, la tecnologia, per si mateixa, no té de sentit. Així doncs, naix la disciplina de la Interacció Persona

Ordinador (IPO, també coneguda com a HCI, del terme anglosaxó *Human-Computer Interaction*) que, més enllà de la part tecnològica, es preocupa i estudia la relació entre els humans i els ordinadors. Escoltem per primer cop termes com *usabilitat*, *accessibilitat* (per fer possible l'ús de la tecnologia a les persones amb discapacitats) o factors humans lligats al camp de la tecnologia. Investigadors i professionals d'arreu analitzen tots els aspectes, humans i tècnics, que intervenen durant el procés comunicatiu entre les persones i els aparells que ens envolten, i Lleida hi té un paper destacable a nivell nacional.

A la Universitat de Lleida, el professor d'informàtica Jesús Lorés, impulsor i primer director de l'actual Escola Politècnica Superior, era un enamorat de la IPO. Totalment convençut que calia apropar la informàtica a totes les persones, malgrat que molts dubtaven –alguns encara dubten avui– de la seua rellevància, va ser un dels pioners a l'Estat espanyol a preocupar-se per les necessitats i les característiques dels usuaris de la tecnologia. Per tal d'impulsar-la, creà, a nivell local, el Grup de Recerca en Interacció Persona Ordinador i Integració de Dades (GRIHO) i, a nivell estatal, va ser membre

fundador de l'Associació Interacció Persona Ordinador (AIPO); entitats que va dirigir fins que fa vuit anys ens va deixar. En aquest context, els estudis d'informàtica de la UdL van ser els primers de tot l'Estat a tenir una assignatura obligatòria de HCI, matèria actualment obligatòria, segons regulació oficial, a tots els Graus en Enginyeria Informàtica de l'Estat.

Més tard, com a conseqüència de la consolidació de la temàtica tant a nivell docent com a investigador, l'any 2007, la UdL inicià el Màster en Interacció Persona Ordinador, únic a l'Estat i homologat en l'Espai Europeu d'Educació Superior. Malauradament, i com a conseqüència de l'actual situació socioeconòmica, actualment aquest màster es troba aturat.

Continuant amb el fil de la usabilitat, cal dir que pel gran impacte de les TIC aquest terme ha quedat insuficient i darrerament es parla més d'*experiència d'usuari* (UX, de *User Experience*). Així, a l'hora de dissenyar o valorar la qualitat d'una aplicació tecnològica, ja no compta tan sols la qualitat d'ús, sinó que, a més, es tenen presents aspectes com ara el component emocional que experimenta una persona mentre dura la interacció. Per això és fàcil trobar per la xarxa molta informació sobre la UX com

també força professionals del món web, iTIC en general, que inclouen aquest disseny entre les seves habilitats. Trobarem també nombroses ofertes de feina que demanen tenir aquesta competència. El grau d'ocupabilitat en aquest sector és tant important que hi ha portals d'ofertes de feina específics d'aquest sector. S'evidencia, doncs, que allò que els més "friquis" de la tecnologia obviaven (posar la persona per sobre de la tecnologia) és un factor diferencial de qualitat que cal tenir present. Per sort, la UdL n'és un referent demostrat. Altrament, els nostres estudiants no haurien tingut la sort de rebre classes directament d'empresadors de l'ecosistema UX amb seu a Silicon Valley (EEUU) o del dissenyador principal de les interfícies dels avions Airbus amb seu a Toulouse.

Com diu el lema del Dia Mundial de la Usabilitat, l'objectiu de totes les persones i institucions relacionades amb la tecnologia que ens envolta no és altre que assegurar que els productes i serveis que diàriament utilitzem siguin de fàcil accés i simples d'utilitzar. I a la UdL i al grup GRIHO en particular continuarem treballant per intentar fer un món tecnològicament més usable i amb millors experiències per als seus usuaris.