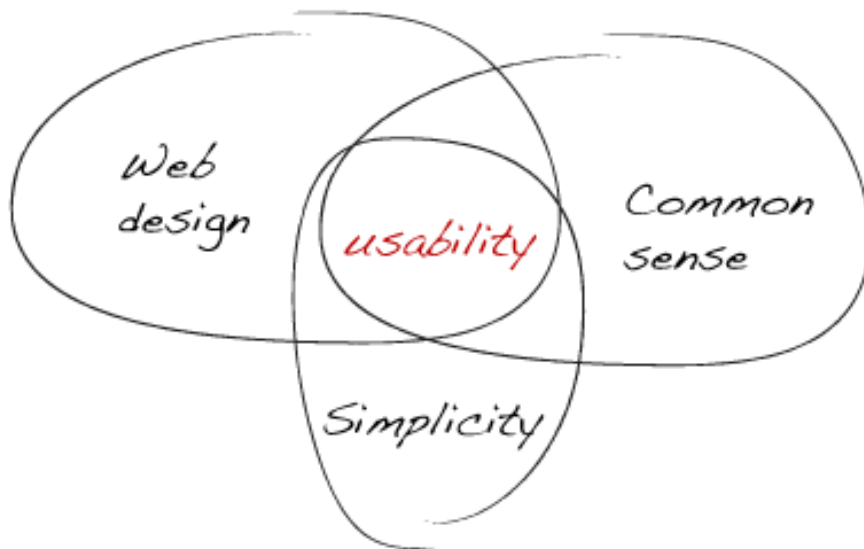


13 Novembre: Dia Mundial de la Usabilitat (T.Granollers)



Avui 13 de novembre se celebra el **Dia Mundial de la Usabilitat** (World Usability Day, <http://www.worldusabilityday.org> [<http://www.worldusabilityday.org>]), un esdeveniment que ve celebrant-se ininterrompudament cada novembre des del 2005 i intueixo que a la gran majoria el terme "usabilitat" no els dirà res. En el camp de la tecnologia, Usabilitat fa referència a quan fàcil (o difícil) és l'ús d'un sistema interactiu, ja sigui un programa d'ordinador, una app d'un mòbil o el quadre de comandament del cotxe o, fins i tot, de la rentadora de la roba. Estem parlant de la qualitat d'utilització que un sistema permet als seus usuaris. Així doncs, aprofitaré l'avinentsa d'aquest dia i aquest atribut dels sistemes interactius per explicar-ne 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 jocs, televisors, el rentavaixelles, el programador de la calefacció o de l'aire condicionat, etc.) i segurament sovint ens hem preguntat "per què alguna o altra cosa és tant complicada d'utilitzar?", no?. Fins i tot, m'atreveria a dir que sovint hem caigut en el parany de pensar que el problema érem nosaltres, que no teníem prou coneixements i sovint ens hem auto-inculpat quan. Per contra, molt probablement és el programador i/o dissenyador qui no ha fet be la seva feina, qui no ha sabut explicar-se en els temes entenedors a les característiques d'aquells a qui va dirigit els sistema, els usuaris. I no estic parlant de redactar in-fumables manuals d'instruccions que ningú té ganes de llegir.

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 i com actualment l'entendem estava a la prehistòria, persones de disciplines tant diverses com 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 com a acrònim del terme anglosaxó *Human-Computer Interaction*), disciplina 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 de que calia apropar la informàtica a totes les persones i malgrat molts en dubtaven -alguns encara en dubten avui- de la rellevància d'aquesta vessant de la informàtica, va ser un dels pioners a l'estat espanyol en 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 la *Asociación Interacción Persona-Ordenador* (AIPO), entitats que va dirigir fins que fa vuit anys malauradament ens va deixar. En aquest context, **els estudis d'informàtica de la UdL van ser els primers de tot l'estat en 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 nivell d'investigació, l'any 2007, la UdL inicia el Màster en Interacció Persona-Ordinador, únic en tot l'estat i homologat al sistema universitari de l'Espai Europeu d'Educació Superior creat a partir de la Declaració de Bolonya. Malauradament i com a conseqüència de l'actual situació socio-econòmica, actualment aquest màster es troba aturat.

Continuant al fil de la usabilitat, cal dir que degut al gran impacte de les TICs en el dia a dia actual, fa que el terme usabilitat hagi quedat insuficient i darrerament es parla més d'experiència d'usuari (UX, de *User eXperience*), doncs, a l'hora de dissenyar o valorar la qualitat d'un aplicatiu tecnològic, ja no compta tant sols la qualitat d'ús sinó que, a més, es tenen presents aspectes com, per exemple, el component emocional que experimenta una persona mentre que dura la interacció. Així doncs és fàcil trobar per la xarxa molta informació al respecte la UX com també força professionals del món web, i TIC en general, que inclouen el "disseny de UX" entre les seves capacitats, habilitats i/o serveis empresarials. Trobarem també nombroses ofertes de feina que inclouen aquesta competència entre el perfil professional del personal requerit. El grau d'ocupabilitat en aquest sector és tant important que fins i tot trobem portals web d'ofertes de feina específics d'aquest sector (uxplora.com, amb un tagline sense lloc a dubtes: "*Encuentra tu trabajo en usabilidad, experiencia de usuario, arquitectura de la información, diseño de interacción, diseño de interfaces y relacionados*.", és un dels més destacats). S'evidencia doncs que, allò al qual els més "frikis" de la tecnologia obviaven (posar la persona per sobre la tecnologia), és sense cap mena de dubte un factor diferencial de qualitat que cal tenir molt present. Sortosament, la UdL n'és un referent demostrat; altrament els nostres estudiants no haurien tingut la sort de rebre classes directament d'emprenedors de l'ecosistema UX amb seu al Silicon Valley (EEUU) o del dissenyador principal de les interfícies dels avions Airbus amb seu a Toulouse, entre altres.

Per acabar, 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 sigui de fàcil accés i simple 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**.



Toni Granollers i Saltiveri

Membre del Grup de Recerca en Interacció Persona Ordinador i Integració de dades (GRIHO) de la UdL



PREMSA

14 de novembre de 2014

[http://www.eps.udl.cat/docs/noticies/2014/Novembre14_14_LaManana.pdf]



[http://www.eps.udl.cat/docs/noticies/2014/Novembre14_14_Segre.pdf]