

# Design Toolkit

Interacció

## Glossari



## Termes

### Accessibilitat

Capacitat d'un producte, servei, entorn o instal·lació de ser usat per qualsevol persona de manera independent de les seves habilitats o capacitats, temporals o permanents.

Consulteu [Accessibilitat](#).

Adaptat d'ISO 9241-171:2008.

### Arquitectura d'informació

Disciplina que estudia el disseny estructural d'entorns d'informació compartida, l'art i la ciència d'organitzar i etiquetar sistemes interactius per millorar la usabilitat, i la comunitat de pràctica emergent centrada a portar principis de disseny i arquitectura als entorns digitals.

Consulteu [Arquitectura de la informació](#).

Adaptat de The Information Architecture Institute.

### CLI (*command-line interface*)

➔ interfície de línia d'ordres.

### Context d'ús

Condicions en les quals s'usa un sistema. Afecta les necessitats, desitjos i limitacions dels usuaris, per la qual cosa estudiar-lo i validar-lo és imprescindible per a iniciar un procés de disseny.

Adaptat d'[Interaction Design Foundation](#).

### Disseny centrat en l'usuari

➔ disseny centrat en les persones.

### Disseny centrat en les persones

Enfocament de disseny i desenvolupament que té per objecte que els sistemes interactius siguin més usables centrant-se en l'ús que se'n fa i aplicant factors d'ergonomia i coneixements i tècniques d'usabilitat.

Se sol usar com a sinònim de *disseny centrat en l'usuari*, si bé en aquest cas la perspectiva és més àmplia si es tenen presents altres actors implicats que no són necessàriament usuaris (per exemple, el pacient que atén un metge mentre usa un sistema interactiu).

Consulteu [Disseny centrat en les persones](#).

Adaptat d'ISO 9241-210:2010.

### **Disseny d'interacció**

Disciplina que estudia la definició d'estructures i comportaments en sistemes interactius.

Adaptat de la [Interaction Design Association](#) (IXDA).

### **Experiència d'usuari**

Percepcions i respostes d'una persona com a resultat de l'ús present i anticipat d'un producte, sistema o servei.

Adaptat d'ISO 9241-210:2010.

### **GUI (*graphical user interface*)**

➔ interfície gràfica d'usuari.

### **HCD (*human-centered design*)**

➔ disseny centrat en les persones.

### **HCI (*human-computer interaction*)**

➔ interacció persona-ordinador.

### **Heurístic**

Regla empírica per a raonar. Simplificació o suposició que redueix o limita la cerca de solucions en camps que són difícilment comprensibles o poc compresos.

Consulteu [Avaluació heurística](#).

Adaptat de la [Interaction Design Association](#).

### **IA (*information architecture*)**

➔ arquitectura de la informació.

### **Enginyeria d'usabilitat**

Disciplina professional focalitzada a millorar la usabilitat de sistemes interactius basant-se en teories dels camps de la informàtica i la psicologia.

Adaptat de la [Interaction Design Association](#).

### **Interacció persona-ordinador**

Disciplina que s'ocupa de dissenyar, avaluar i implementar sistemes interactius per a l'ús humà, i de l'estudi dels principals fenòmens a l'entorn d'aquests sistemes.

Adaptat del Special Interest Group on Computer–Human Interaction (SIGCHI).

### **Interacció tangible**

Paradigma en el qual la interfície s'integra amb un espai real i l'usuari interactua amb representacions físiques de dades digitals mitjançant la manipulació tangible i utilitzant tot el cos.

Consulteu Interacció tangible.

### **Interfície de línia d'ordres**

Interfície que permet a l'usuari interactuar mitjançant instruccions teclejades.

Consulteu *Typing*.

### **Interfície d'usuari**

Conjunt de components d'un programari o maquinari que proporcionen informació i controls perquè l'usuari faci tasques específiques amb el sistema interactiu.

Consulteu Interacció i interfícies.

### **Interfície gràfica d'usuari**

Interfície que permet a l'usuari interactuar mitjançant icones gràfiques i indicadors visuals.

Consulteu *Graphical user interface*.

### **IxD (*interaction design*)**

➔ disseny d'interacció.

### **Manipulació directa**

Estil d'interacció que involucra la representació contínua dels objectes d'interès, i també accions ràpides, reversibles i incrementals amb retroalimentació visible.

Consulteu Manipulating.

### **Metàfora**

Concepte o propietat que ja és familiar per a l'usuari i a partir del qual dirigeix el seu comportament.

Consulteu Metàfora.

Adaptat d'ISO 9241-16.

## **Model**

Expressió pràctica i simplificada de la realitat que té l'objectiu d'ajudar a dissenyar, avaluar o comprendre el comportament d'alguna cosa complexa.

Adaptat de John M. Carroll (2003). «Glossary». En: Morgan Kaufmann (ed.). *HCI Models, Theories, and Frameworks*.

## **Model mental**

Estructura cognitiva de conceptes i procediments als quals fan referència els usuaris per seleccionar objectius, escollir accions apropiades i entendre què succeeix quan interactuen amb un sistema interactiu o una altra eina.

Adaptat de John M. Carroll (2003). «Glossary». En: Morgan Kaufmann (ed.). *HCI Models, Theories, and Frameworks*.

## **Objectiu**

Efecte esperat per un usuari.

Motivació per la qual decideix dur a terme una sèrie de tasques amb el producte interactiu.

Adaptat d'ISO 9241-11:1998.

## **Producte interactiu**

➡ sistema interactiu.

## **Prototip**

Representació de la totalitat o una part d'un sistema interactiu que es pot utilitzar amb alguna limitació per a analitzar, dissenyar i avaluar.

En aquest sentit, ús que es fa de la representació, per la qual cosa pot ser-ho tant un esbós en paper com un sistema interactiu implementat i funcional.

Consulteu [Prototip](#).

Adaptat d'ISO 9241-210:2010.

## **Punter**

Símbol gràfic que es mou en la pantalla amb un dispositiu assenyalador, com per exemple un ratolí o una vareta.

Adaptat d'ISO 9241-16.

## **Realitat augmentada**

Tecnologia que afegeix elements virtuals a una percepció de la realitat amb l'objectiu d'enriquir-la.

Consulteu [Realitat augmentada](#).

### **Realitat virtual**

Tecnologia que permet viure experiències en un entorn simulat i immersiu involucrant diversos sentits de l'usuari.

Consulteu [Realitat virtual](#).

### **Sistema interactiu**

Combinació de components de maquinari, programari i serveis, que es comuniquen amb un o diversos usuaris.

Adaptat d'ISO 9241-210:2010.

### **Tasca**

Activitat necessària per a aconseguir un objectiu.

Adaptat d'ISO 9241-11:1998.

### **UCD (*user-centered design*)**

➡ disseny centrat en les persones.

### **Usabilitat**

Grau en el qual un sistema interactiu pot ser utilitzat per usuaris específics per a aconseguir objectius específics amb eficàcia, eficiència i satisfacció en un context d'ús específic.

Adaptat d'ISO 9241-11.

### **Usuari**

Persona que interactua amb un producte o servei interactiu.

Adaptat d'ISO 9241-11:1998.

### **UX (*user experience*)**

➡ experiència d'usuari.