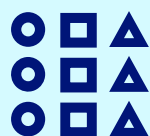


Design Toolkit

Mètodes

Affinity diagram



Fets

-  **Durada**
Curta
-  **Dificultat**
Mitjana
-  **Expertesa**
Alta
-  **Participants**
Pocs

Clasificació

Quantitatiu	✗
Qualitatiu	✓
Amb usuaris	✗
Expert	✓
Exploratori	✗
Síntesi	✓

Què és?

És una tècnica molt simple i, al mateix temps, potent que permet agrupar i entendre informació. La paraula afinitat fa referència a característiques similars que suggereixen una relació. Així, es busca identificar patrons significatius en les dades recollides durant la investigació, especialment les de caràcter qualitatiu. Es pot realitzar de diferents maneres i en diferents moments del procés de disseny. Bàsicament, consisteix en escriure les informacions obtingudes en targetes. Una informació a cada targeta. Les targetes s'agrupen per característiques similars. Cada grup de targetes és un patró i cada patró un descobriment.

Sovint es diu que és un exercici d'empatia ja que ens ajuda a crear una relació entre les dades i els usuaris del producte. Encara que és una tècnica que normalment no involucra els usuaris del producte, sí que és participativa, en què hi intervé l'equip del projecte. En processos de cocreació o de codisseny sí que hi participen els usuaris.

Aquesta tècnica també s'anomena *affinity map* o *affinity mapping*.

Materials

Targetes de paper o cartró, retoladors (per a escriure una informació a cada targeta).

Fulls de paper de gran format.

També cal un espai amb una taula gran per a endreçar les targetes o una paret on enganxar-les.

Quan?

És una tècnica que normalment s'utilitza en l'etapa de síntesi i definició, quan és necessari organitzar idees i establir un consens sobre les dades del projecte. A vegades, també es pot utilitzar en la fase d'ideació i de generació d'idees.

En la fase d'avaluació, es pot utilitzar per a organitzar i classificar les informacions obtingudes i generar conclusions de les millores possibles

Generatiu



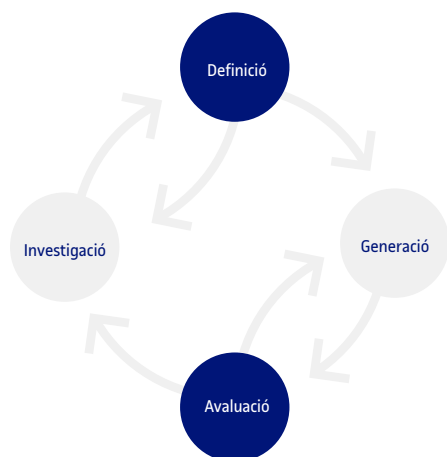
Avaluació



del producte.

Com?

Etapa



Una seqüència possible d'activitats a realitzar pot ser:

- Escriure les diferents informacions en targetes o notes, una informació a cada targeta.
- Col·locar sobre la taula o a la paret un full de paper de gran format amb la pregunta de recerca al mig.
- Llegir cada nota i col·locar juntes aquelles que comparteixen un tema. Si hi ha notes semblants o redundants es posen totes juntes i quan acabem eliminem les redundants.
- Si alguna targeta queda fora del context de la investigació es pot eliminar. No obstant això, si es considera que la seva informació és rellevant és millor col·locar-la a banda.
- Un cop comencem a tenir els primers grups d'afinitat, comencem a buscar un nom pel grup. Escrivim el nom del grup en el full de paper i endrecem les notes pel criteri que considerem més adequat.
- A mesura que definim diferents grups podem resumir conceptes, mirar de canviar notes entre grups, dibuixar connexions entre grups, considerar alternatives, etc. L'objectiu és jugar amb les dades i aconseguir grups temàtics i significatius que ens permetin respondre la pregunta de recerca.
- Recuperar les targetes que semblaven sense tema o fora de context i mirar si les podem situar en algun dels grups. El fet de mirar de "forçar connexions" ens pot generar una idea, un descobriment o un *insight*.
- No totes les targetes o notes han de ser textuals. Hi podem incorporar imatges que haguem recollit durant la investigació o de noves que considerem interessants per a il·lustrar una agrupació.
- Un cop finalitzat el diagrama o mapa d'afinitat el podem penjar a una paret i el "deixem descansar". És recomanable observar-lo amb calma, marcar connexions amb retolador, plantejar-se altres noms per als grups, etc. Amb això aconseguirem enfortir els grups, conceptes o connexions.

Avantatges

- És una tècnica simple, relativament ràpida i de baix cost.
- És de gran ajuda en projectes amb informació poc estructurada o dispersa, i també quan hi ha una gran quantitat d'informació que cal posar en ordre i extreure'n conclusions.
- Permet identificar punts de dificultat de la interacció, inquietuds i necessitats dels usuaris i és de gran utilitat en la fase de síntesi, tant per a definir aspectes del projecte com per a modelitzar usuaris i construir persones.

- És útil tant per a analitzar com per a generar idees.

Inconvenients

- Cal que el facilitador tingui una certa experiència i expertesa.
- Els resultats poden sortir esbiaixats en funció dels participants o del facilitador.
- En funció de la informació que vulguem classificar pot resultar costós a nivell de temps i d'esforç dels participants.

Notes

- El facilitador ha de procurar que tots els participants contribueixin a l'agrupació de la informació. Ha de procurar evitar que algun participant prengui el control de l'agrupació i moviment de notes.
- És una activitat que pot cansar els participants. El facilitador o moderador ha d'estar al cas i aturar la sessió quan això succeeixi.
- Cal ser flexible en com utilitzem els resultats ja que les classificacions obtingudes poden ser força arbitràries.

Referències

Design Thinking Methods: Affinity Diagrams

<https://uxdict.io/design-thinking-methods-affinity-diagrams-357bd8671ad4>

Affinity Mapping Timelapse

<https://vimeo.com/47189546>