

Design Toolkit

Mètodes

Card sorting



Fets

-  **Durada**
Curta
-  **Dificultat**
Baixa
-  **Expertesa**
Bàsica
-  **Participants**
Pocs

Clasificació

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

Què és?

El *card sorting* és una tècnica de disseny centrat en les persones que permet explorar com agrupen la informació els usuaris, com relacionen conceptes i quina és la seva percepció respecte a les etiquetes del producte.

El seu objectiu és analitzar els models mentals dels usuaris per a saber quina és la manera òptima d'estructurar i etiquetar la informació i, d'aquesta manera, facilitar que trobin el que busquen quan utilitzin el producte.

Consisteix a seleccionar un grup de participants (representants dels futurs usuaris) i demanar-los que ordenin un conjunt de targetes amb la informació que es vol categoritzar. En aquest sentit, hi ha dos tipus de *card sorting*:

- **Tancat.** El seu objectiu és ordenar la informació sobre la base d'una categorització existent. Els usuaris han d'agrupar la informació de les diferents targetes en categories predefinides.
- **Obert.** No hi ha categories predefinides, per la qual cosa els usuaris han d'agrupar les targetes en tantes categories com considerin adequades i, a més, també han de posar-hi nom a cadascuna.

Es tracta, per tant, d'un mètode molt útil per a definir l'arquitectura de la informació d'un producte interactiu. Els resultats que dona són especialment valuosos per a definir els sistemes d'organització i etiquetatge:

- Sistema d'organització: permet entendre quins són els esquemes més adequats d'organització de la informació per a estructurar menús de navegació, arbres o mapes de continguts.
- Sistema d'etiquetatge: permet validar la terminologia o definir-la des de zero perquè els usuaris reconeixin i entenguin les etiquetes utilitzades per a nomenar continguts (títols de menús, icones, títols de secció, etc.).

En definitiva, el *card sorting* permet que l'arquitectura de la informació d'un producte o servei interactiu se sustenti en els models mentals dels usuaris, i, per tant, contribueix en última instància a incrementar-ne la

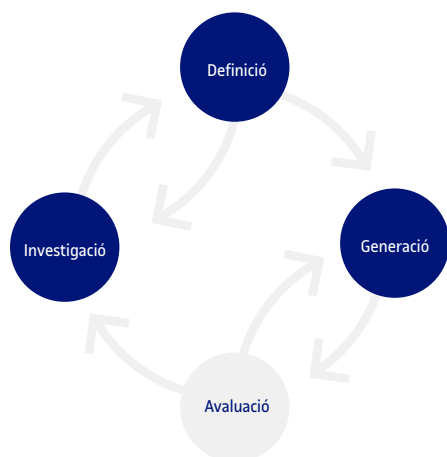
Generatiu



Avaluació



Etapa



usabilitat.

Materials

Material: targetes de paper, retolador.

Espai: taula gran per a organitzar les targetes o suro a la paret per a penjar-les.

Eines: es pot dur a terme en línia amb un programari específic.

Quan?

Es duu a terme en les fases de recerca, definició i generació quan és necessari definir o validar l'arquitectura de la informació (esquemes d'organització de la informació, terminologia, menús de navegació, mapes de continguts o taxonomies).

Com?

Es pot realitzar de manera presencial o telemàtica:

- **Card sorting presencial.** La sessió pot ser individual o grupal. Si és individual, es recomana demanar als participants que pensin en alt mentre fan la prova; si és grupal, es pot demanar als participants que treballin per separat o de manera col·lectiva.
- **Card sorting telemàtic.** Es duu a terme amb alguna de les eines digitals que permeten fer aquesta prova en línia. Els participants treballen de manera individual.

En tots dos casos, el primer pas consisteix a decidir si el *card sorting* serà obert o tancat. Una vegada presa aquesta decisió, es preparen les targetes que s'utilitzaran en la prova (notes adhesives en cas del *card sorting* presencial; targetes digitals si es fa mitjançant una plataforma en línia). Cada targeta ha de representar un dels ítems de la informació que necessitem classificar, per la qual cosa el nombre total variarà en funció del producte (és ideal disposar d'un màxim de trenta o quaranta targetes).

En paral·lel amb la preparació de la prova, és necessari reclutar els participants. Perquè els resultats siguin realment útils, és ideal disposar de diverses persones (fins a quinze com a màxim, ja que a partir d'aquest nombre les dades comencen a repetir-se) i que el seu perfil sigui representatiu dels futurs usuaris del producte.

Durant la sessió la persona que observa demana als participants que ordenin i classifiquin les targetes en les categories predefinides (en el cas del *card sorting* tancat) o que les agrupin en les categories que considerin més adequades (en el cas del *card sorting* obert). És habitual

que la prova duri prop de 60 minuts.

Quant a les dades extretes, a més d'analitzar les categoritzacions resultants, també és convenient prendre nota dels comentaris i reaccions dels participants mentre classifiquen la informació. En moltes ocasions aquesta informació qualitativa conté matisos de gran importància per al projecte.

Avantatges

Fer un *card sorting* proporciona diferents avantatges en el desenvolupament del projecte:

- És una tècnica ràpida, econòmica i fiable:
 - Es pot dur a terme de manera eficaç amb un cost baix.
 - És fàcil de conduir i de moderar.
- Garanteix que l'arquitectura de la informació del producte es basi en els models mentals dels usuaris, la qual cosa contribueix en última instància a incrementar la usabilitat del producte.
- A més de categoritzar la nomenclatura inclosa en les targetes, permet obtenir informació qualitativa sobre la percepció dels usuaris.
- A més, si a per dur-la a terme s'utilitza un programari:
 - Aquest registra l'ordenació de cada usuari i fa l'anàlisi dels resultats de manera automàtica.
 - Es pot fer de manera remota i així es pot accedir a un major nombre i diversitat de participants.

Inconvenients

És necessari tenir en compte les consideracions següents:

- En funció del projecte, per a obtenir resultats representatius fa falta un cert volum d'usuaris que facin l'exercici, i, en conseqüència, l'anàlisi de les dades pot resultar complex.
- Cal ser rigorós en l'anàlisi de les dades recollides.
- No es pot definir tota l'arquitectura de la informació solament a partir de la realització d'un *card sorting*, sinó que és necessari tenir en compte altres aspectes, com la definició estratègica del projecte o els objectius de negoci.

Referències

Hudson, W. «Card Sorting». A: M. Soegaard; R. F. Dam. *The encyclopedia of human-computer interaction* (2a. ed.) [article en línia]. Interaction Design Foundation. <http://www.interaction-design.org/encyclopedia/card_sorting.html>

Mozyrko, B. (2015). «Card Sorting: a quick and dirty guide for beginners» [article en línia]. Usability Tools.

<<http://blog.usabilitytools.com/card-sorting-quick-dirty-guide-beginners/>>

Sherwin, K. (2018). «Card Sorting: uncover users' mental models for better information architecture». Nielsen Norman Group.

<<https://www.nngroup.com/articles/card-sorting-definition/>>

Sinyakov, S. (2013). «Can Card Sorting improve the usability of your designs?» [article en línia]. Design Instruct. <<http://designinstruct.com/web-design/card-sorting-usability-designs/>>

Usability.gov. «Card Sorting» [article en línia].

<<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/card-sorting.html>>