

Capítulo

12

Classificando Guerreiras: aplicação de um *card sorting* temático

Milene Selbach Silveira¹, Isabela Gasparini²

¹Escola Politécnica, PUCRS

²Departamento de Ciência da Computação, UDESC

milene.silveira@pucrs.br, isabela.gasparini@udesc.br

12.1. Introdução

Metodologias (inov)ativas [Filatro e Cavalcanti 2018] têm sido buscadas para motivar a participação de estudantes em sala de aula, promovendo seu protagonismo e o desenvolvimento de diferentes competências. Em disciplinas da área de IHC isto não é diferente [Silveira 2019b].

Considerando-se, especificamente, a área de IHC, um dos formatos de se trabalhar uma disciplina introdutória, é apresentar o conteúdo seguindo algum dos conhecidos modelos de processo de design, com as etapas de Identificação das necessidades dos usuários e requisitos de IHC, Organização do espaço de problema, Design e Avaliação [Barbosa et al. 2021]. Na etapa de Identificação das necessidades, um dos tópicos aprofundados é o que discute as técnicas de coleta de dados dos usuários e, dentre estas, o uso da classificação de cartões, mais conhecida como *card sorting*. Segundo Spencer (2009) apud Barbosa et al (2021), esta técnica nos ajuda a entender como as pessoas pensam sobre certos tópicos (descritos em cartões), como os categorizam ou agrupam. Desta forma, como o *card sorting* é utilizado para identificar como usuários agrupam informações, ele pode ser utilizado no planejamento da arquitetura da informação.

Dentre as diferentes formas de aplicar o *card sorting*, a categorização aberta permite que os próprios participantes definam as categorias nas quais querem agrupar os cartões em questão. Além disso, a técnica pode ser realizada de forma individual ou em grupo. Para a prática aqui apresentada o foco está na categoria aberta, no trabalho em grupo, enfatizando a colaboração entre estudantes, e no uso de cartões que representam personagens femininas de cultura pop, identificadas por imagens de Funko Pop.

12.2. Objetivo

O objetivo desta prática é explorar conceitos relacionados ao *card sorting* a partir da classificação aberta de cartões temáticos por grupos de estudantes.

12.3. Materiais

Para realização desta atividade, são necessários:

- conjunto de cartões com os itens a categorizar;
- material para indicação das categorias: *post-its*, folhas de papel, tesoura, canetas;
- sala de aula “flexível”: espaço com possibilidade para mover as classes de forma a melhor promover o trabalho em grupo.

12.4. Método

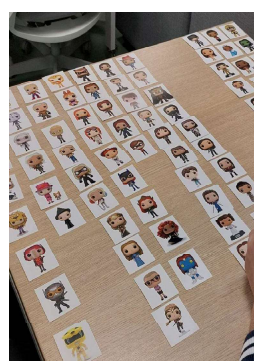
O primeiro passo da prática é a introdução aos conceitos de base. Em algumas edições, os conceitos relacionados às técnicas de coleta de dados de usuários, incluindo o *card sorting*, são apresentados em uma aula anterior a da prática em si, em outras edições, no início da própria aula que inclui a prática. São exploradas, também, restrições ao realizar à prática de *card sorting*, como número mínimo de itens em uma mesma categoria ou número mínimo de categorias. A seguir são apresentados os passos seguidos em cada etapa da prática.

Na primeira etapa (Figura 12.1):

- separação da turma em grupos de 4 a 5 estudantes (dependendo do tamanho da turma);
- distribuição do conjunto de cartas;
- solicitação que agrupem as cartas, nomeando as categorias criadas;
- apresentação, para os demais grupos, de como foi foram feitas as categorizações;
- discussão sobre o processo de categorização.



(a)



(b)

Figura 12.1. Início da atividade (a) e processo de categorização por um dos grupos (b).

Em alguns semestres foi realizada, também, uma segunda etapa:

- Solicitação que os estudantes reagrupem as cartas, agora de acordo com um foco geral específico, por eles definidos (por exemplo, uma loja ou site de algo específico);

- Após categorização, cada grupo apresenta novamente sua classificação para a turma.

Destaca-se que o número de cartões pode variar dependendo do tempo de execução da atividade. Deve-se ter equilíbrio entre tempo de execução, número de estudantes e de cartas. Por exemplo, para a atividade realizada com este conjunto de cartões de mulheres guerreiras¹⁸ em uma aula de 100 minutos, com uma turma de 30 a 40 estudantes utilizou-se o conjunto de 52 cartões distintos. Esse número pode ser menor quando há outras atividades na execução da tarefa.

12.5. Experiência de Uso

Esta prática tem sido aplicada desde 2019, semestralmente, em disciplinas da área de IHC dos cursos de Ciência da Computação, Engenharia de Software e Sistemas de Informação da Escola Politécnica da PUCRS. Em 2019, durante o IHC2019, realizado no Espírito Santo, a prática foi apresentada tanto durante o WEIHC [Silveira 2019b] quanto durante um minicurso sobre o tema. Desta apresentação, tivemos a realização da prática também na UDESC, em cursos de Ciência da Computação, Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ambos da graduação) e na Pós-Graduação em Computação Aplicada.

Com as diferentes aplicações, vemos uma variada discussão, entre os grupos, na definição das categorias. Enquanto alguns grupos vão por categorias associadas às personagens, como uma franquia específica (Marvel, DC, Harry Potter, etc), se são personagens de séries, filmes ou da vida real, se estão disponíveis em quais *streamings*, ou as habilidades conhecidas de cada personagem (como capacidades de lutas ou de poderes), outros, muitos por desconhecimento deste Universo, usam categorias como cor de cabelo, uso de acessórios (e.g. óculos, capacetes, etc.) ou porte de armas, por exemplo (a cor de cabelos é a mais frequente nestes casos).

Essa é uma prática divertida e esperada pelos estudantes, que muitas vezes já ouviram comentários de turmas anteriores. Destaca-se que, para as experiências aqui descritas foi utilizado o conjunto de cartões apresentados, mas estes podem representar tanto elementos lúdicos, como os apresentados, quanto diferentes tipos de objetos físicos do cotidiano, ou ainda elementos da arquitetura da informação, como, por exemplo, de um website de uma empresa.

Referências

- Barbosa, S.D.J.; Silva, B.S. da; Silveira, M.S.; Gasparini, I.; Darin, T.; Barbosa, G.D.J. (2021) Interação Humano-Computador e Experiência do usuário. Autopublicação.
- Filatro, A.; Cavalcanti, C.C. (2018) Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Saraiva Educação.
- Silveira, M.S. (2019b) Praticando a teoria no ensino de IHC: dinamizando aulas teóricas com o uso de atividades práticas. Workshop sobre Educação em IHC (WEIHC). Anais Estendidos do XVIII Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais. Porto Alegre: SBC.

¹⁸ Para não infringir questões de copyright não disponibilizamos o conjunto de cartões de forma online. O conjunto de cartões utilizado nesta prática pode ser disponibilizado ao entrar em contato via email com as autoras.