Percurso Cognitivo

Percurso Cognitivo é uma técnica em que um avaliador isento percorre caminhos por uma determinada interface buscando se colocar no lugar do usuário e verificar se há algum problema potencial para o mesmo e tenta prever onde haverá dificuldades de interação.

Não se baseia só em princípios de design e usabilidade, mas nos efeitos que a interface terá sobre o usuário, no sentido de suas habilidades e expectativas. A técnica assemelha-se a uma análise de tarefas (com a diferença de que esta usa como métrica o número absoluto de sub-tarefas, enquanto o percurso cognitivo considera também a complexidade de cada uma dessas sub-tarefas). O percurso cognitivo tem foco no aprendizado do sistema interativo.

Sobre uma proposta de design, os avaliadores simulam a execução da tarefa, efetuando uma série de perguntas sobre cada passo:

O que o usuário precisa saber antes de realizar a tarefa?
O que o usuário deve aprender ao realizar a tarefa?

Mais perguntas adicionais específicas associadas às tarefas são:
>O usuário tentará atingir a meta correta?
>Dada a decomposição de uma tarefa em subtarefas, o usuário saberá por onde começar? Saberá qual é o próximo passo?
>O que o usuário vai tentar fazer a cada momento?
>O usuário perceberá que a ação correta está disponível?
>Onde está o elemento de interface correspondente ao próximo passo?
>Que ações estão disponíveis?
>O usuário associará o elemento de interface correto à meta a ser atingida?
>O elemento de interface revela seu propósito e comportamento?
>O usuário consegue identificar os elementos de interface?
>Se a ação correta é tomada, o usuário perceberá que progrediu?
>Como a interface apresenta o resultado de cada ação?
>O resultado apresentado tem correspondência com o objetivo do usuário?

Considerando-se cada um destes critérios, há algumas soluções típicas para as falhas mais comuns:
>eliminar uma ação, combinando-a com outra ou deixando o sistema assumi-la;
>fornecer uma instrução ou indicação de que uma ação precisa ser realizada
>modificar alguma parte da tarefa para que o usuário entenda a necessidade de ação.
>fornecer feedbacks que indicam o que ocorreu (melhor do que aquele que indica que algo ocorreu).

Exemplos

Percurso cognitivo usado como atividade didática em treinamento sobre avaliação de usabilidade. O instrutor pensa alto para demonstrar como o avaliador realiza o percurso congitivo, porém, esse pensar alto não é necessário para a execução do método.

Cartão do ConhecimentoProtótipo
Descrição resumida para o baralho UXCards: Percurso Cognitivo é uma técnica em que um avaliador isento percorre caminhos por uma determinada interface buscando se colocar no lugar do usuário e verificar se há algum problema potencial para o mesmo e tenta prever onde haverá dificuldades de interação.

Hipóteses comportamentais
Heurísticas

URL de origem (recuperadas em *28/03/2024 - 10:13*): https://www.corais.org/node/98