

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.

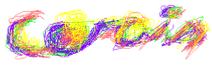
>fornecer feedbacks que indicam o que ocorreu (melhor do que aquele que indica que algo ocorreu).

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 cognitivo, porém, esse pensar alto não é necessário para a execução do método.

Cartão do Conhecimento Protótipo

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 29/03/2024 - 06:22): <https://www.corais.org/node/98>