



PERCURSO COGNITIVO

Alunos: Carlos Arthur, Gabriel Momesso, Thiago Martins, Victor Martins.

CONTEXTUALIZAÇÃO

O que é?

- **Método de Inspeção de Usabilidade:** Realizado por especialistas, sem a presença de usuários finais durante a avaliação.
- **Origem:** Proposto por Polson, Lewis, Rieman e Wharton (Início dos anos 90).
- **Foco Principal:** Avaliar sistemas do tipo "walk up and use" (sistemas que o usuário usa pela primeira vez sem treinamento).



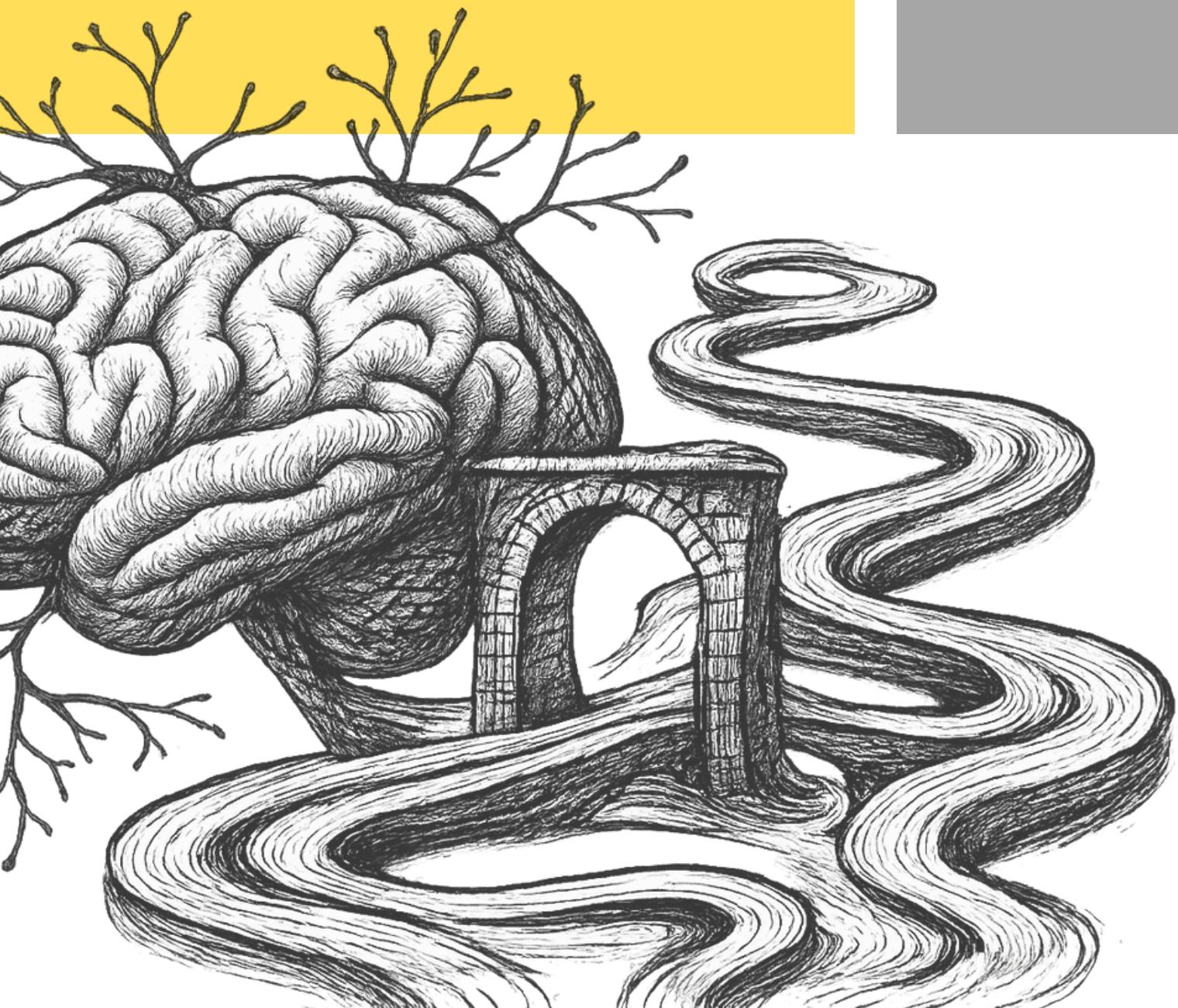
CONTEXTUALIZAÇÃO

Teoria do Aprendizado Exploratório:

O método baseia-se na premissa da psicologia cognitiva de que os usuários preferem aprender a usar um sistema explorando-o e resolvendo problemas reais, em vez de ler manuais ou assistir tutoriais.

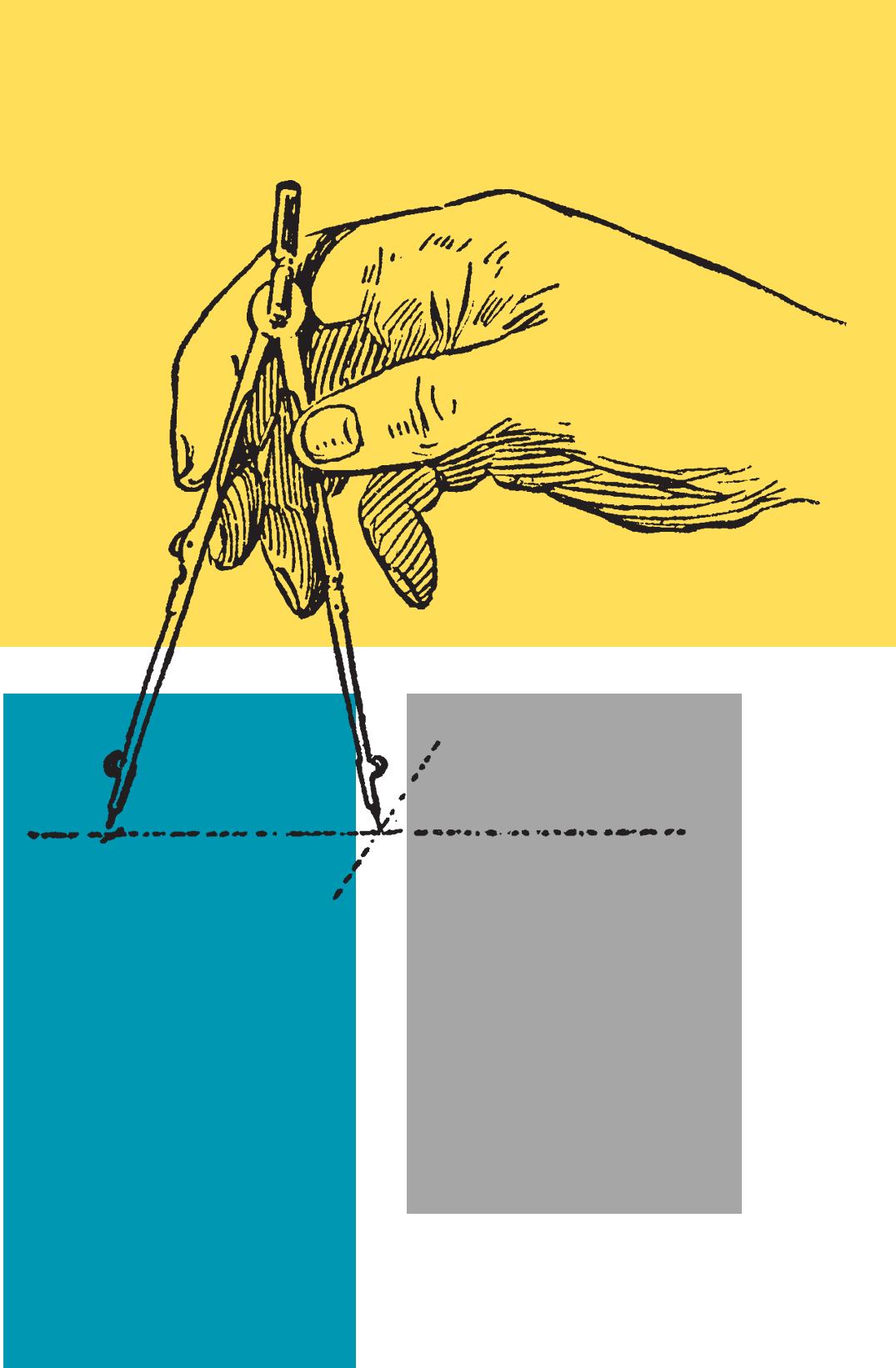
Objetivo Central: Verificar a facilidade de aprendizado (learnability) através da exploração da interface.





DEFINIÇÃO

O avaliador simula passo a passo o raciocínio do usuário ao realizar uma tarefa, procurando por barreiras cognitivas que impeçam o progresso.



PREPARAÇÃO



Entradas Necessárias (Inputs)

1. Representação da Interface

Pode ser um sistema pronto, um protótipo de alta fidelidade ou até rascunhos em papel (mockups).

3. Sequência de Ações (Caminho Feliz)

A lista exata e granular de passos para completar a tarefa (clicar aqui, digitar ali).

2. Descrição da Tarefa

O que o usuário quer fazer? Ex: "Comprar um livro de ficção científica".

4. Perfil do Usuário (Persona)

Quem é o usuário? Qual seu conhecimento prévio? (Essencial para responder se ele "sabe" o que fazer).

AS 4 PERGUNTAS DE WHARTON

Para cada ação da tarefa, o avaliador deve fazer estas 4 perguntas:

1

Intenção do Usuário

"O usuário tentará atingir o efeito correto?"

O que avalia: Se o usuário sabe que precisa realizar aquela etapa para alcançar seu objetivo geral. (Ex: Ele sabe que precisa "Salvar" antes de sair?)

2

Visibilidade do Controle

"O usuário notará que a ação correta está disponível?"

O que avalia: Se o botão, link ou menu está visível e acessível na interface, ou se está escondido/discreto demais.

3

Associação (Significado)

"O usuário associará a ação correta com o efeito desejado?"

O que avalia: A qualidade dos rótulos e ícones. O texto do botão faz sentido para a intenção do usuário? (Problemas de terminologia).

4

Feedback do Sistema

"Se a ação for realizada, o usuário perceberá o progresso?"

O que avalia: Se o sistema dá uma resposta clara indicando que a ação funcionou e que ele está mais perto do objetivo final.



OBJETIVOS

- Simular o processo de resolução de problemas do usuário novato.
- Identificar incompatibilidades entre o modelo mental do designer e do usuário.
- Detectar falhas em:
 1. Terminologias confusas (rótulos ruins)
 2. Controles difíceis de encontrar (visibilidade)
 3. Falta de feedback de estado

APLICAÇÃO

Quando utilizar?

O método é extremamente flexível quanto à fase do projeto.



Fase Inicial (Design):

Pode ser aplicado em mockups estáticos ou protótipos de papel para validar fluxos antes de programar.

Fase Final (Desenvolvimento):

Avaliação do sistema funcional para refinamento de interface.

EXEMPLO PRÁTICO: CENÁRIO

Sistema: Canva.

Persona: Victor, 22 anos, recém formado. Utiliza de smartphone e notebook para realizar suas tarefas diárias e tem facilidade com aparelhos eletrônicos.

Tarefa Global: Está procurando um aplicativo/site que o permita fazer um currículo para o mercado de trabalho mas não quer algo muito trabalhoso.



Aproveite o Canva Pro ou o Canva Pro+ pela metade do preço por 3 meses. [Ver a oferta](#)



Início



Projetos



Modelos



Marca



Canva IA



Mais

O que você vai criar hoje?

Seus designs

Modelos

Canva IA



Busque entre milhões de modelos



Apresentação



Redes sociais



Vídeo



Impressão



Doc



Quadro branco



Planilha



Site



E-mail



Editor de fotos



Personalizado



Fazer upload



Mais

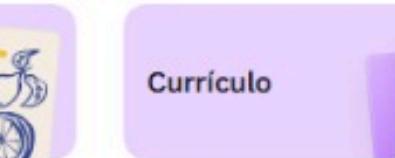
Explorar modelos



Apresentação



Cartaz



Currículo



E-mail



Logo



Panfleto



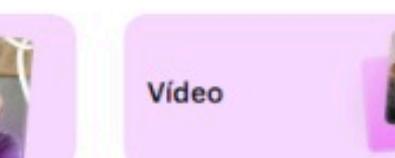
Folder



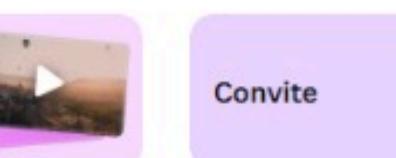
Post para Instagram



Story do Instagram



Vídeo



Convite



Vídeo para dispositivos...



Post para Facebook



Cartão de visita

Descubra o Canva



VIVA A VIDA
A vida
precisa de
movimento



É UM PRIVILEGIO
VIVER MAIS UM
DIA E...



BEM
VINDO



NOVEM
BRO azul



faustino

?

Aproveite o Canva Pro ou o Canva Pro+ pela metade do preço por 3 meses. [Ver a oferta](#)

Criar design em branco

RESUME

ESTELLE DARCY

Sandie Alcaraz

MATT ZHANG

SANDRO OLIVEIRA

RESUME

Helene Paquet

SEBASTIAN BENNETT

ADELINE PALMERSON

Tabela de preços

DEAR CLOTHES DEAL

ESTELLE DARCY

Bernardo Carvalho

RICHARD SANCHEZ

KEIKO SUSANO

Floogogo

Richard Sanchez

Daniel Gallego

Criar

Inicio

Projetos

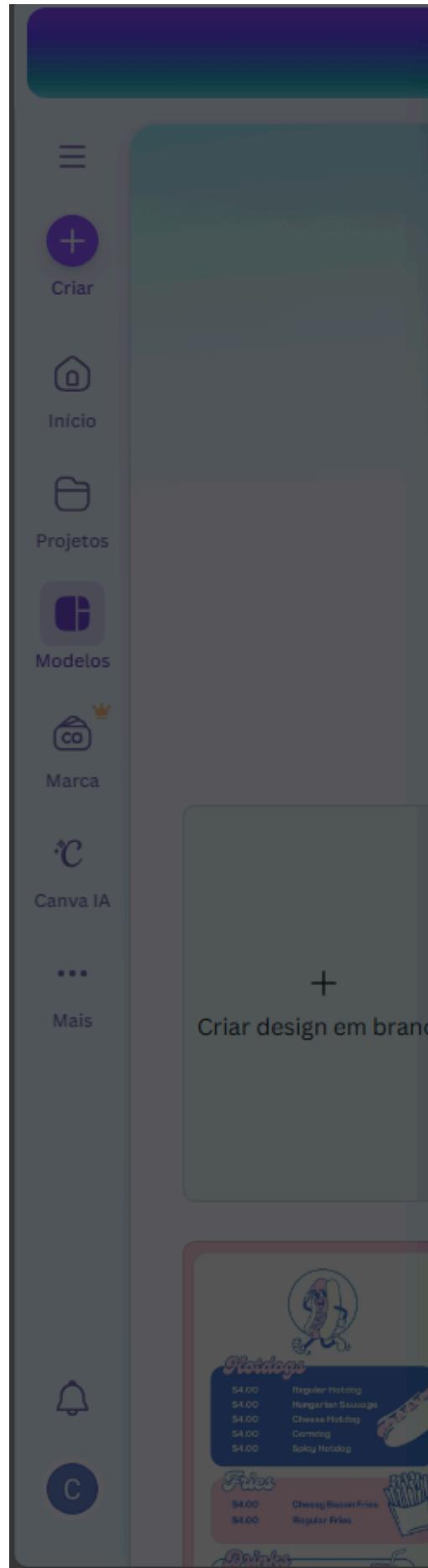
Modelos

Marca

Canva IA

Mais

CA



PEDRO FERNANDES

(12) 3456-7890 - CIDADE BRASILEIRA - OLA@GRANDESITE.COM.BR

RESUMO

Atuo na área de Administração há 10 anos, tenho foco em projetos que evoluem esse mercado para simplificar as demandas e organização. Tenho experiência e me destaco pela minha capacidade de liderança de grandes equipes. Busco sempre boas qualificações para contribuir com o crescimento da Empresa.

EXPERIÊNCIA

- Projeto de Recursos Humanos (2022 - 2023) Empresa Faustino Gestão Inteligente, M&T e Novas Unidades
- Projeto Gestão Inovadora (2023 - 2024) Empresa Faustino Gestão Inteligente, M&T e Novas Unidades
- Projeto Gestão Inovadora (2023 - 2024) Empresa Faustino Gestão Inteligente, M&T e Novas Unidades

FORMAÇÃO

- Administração - 8 semestres - Faculdade Faustino (2023)
- Inglês Avançado - 4 semestres - Escola Faustino (2024)
- Pós- Graduação em Recursos Humanos - 6 semestres - Faculdade Faustino (2024)

ATIVIDADES

Palestrante na Escola Faustino (2024)

PEDRO FERNANDES
GERENTE ADMINISTRATIVO

Curriculo profissional simples moderno branco a4

Curriculum (A4 (retro)) • 21 cm x 29,7 cm

Criado por [Disley Sousa](#) [Seguir](#)

Imprima com o Canva

Tipo de papel

Papel padrão

Uma opção de qualidade para uso cotidiano que serve para quase todos os tipos de impressão. (118-148 g/m²)

Papel premium

Um papel grosso e durável para causar uma boa impressão. (148-216 g/m²)

Qual a quantidade?

25 papéis timbrados

Disponibilidade

Em estoque e pronto para impressão

Personalizar este modelo

Mais conteúdo semelhante

P1: O usuário atingirá seu objetivo?

Sim, ele já achou o site que o deixa fazer isso.

P2: O usuário notará que a ação está disponível?

Sim, o atalho de currículo está centralizado e o ícone do atalho remete a um currículo.

P3: O usuário associará a ação com o efeito?

Sim, o ícone de currículo é bem claro e visualmente representativo, ainda mais para uma pessoa como o Victor que possui afinidade com a tecnologia.

P4: O usuário perceberá progresso?

Sim, ao clicar na página ela não demora a carregar e é apresentado para Victor um extenso leque de modelos de currículos onde ele pode escolher seu para "copiar" ou usar de inspiração para fazer o seu próprio modelo desde o começo.

AVALIAÇÃO DA EQUIPE

Pontos Fortes

- Custo-Benefício:** Não exige recrutamento e agendamento de usuários, sendo mais rápido e barato que testes de usabilidade.
- Foco no Aprendizado:** É um dos poucos métodos que foca explicitamente na facilidade de primeiro uso e autoexploração.
- Rigor na Definição:** Obriga a equipe a definir claramente as tarefas e o caminho ideal antes de avaliar.

Limitações e Desafios

- Falsos Positivos/Negativos:** Depende inteiramente da habilidade do especialista em "pensar como a persona". Se a empatia falhar, a avaliação falha.
- Trabalhoso em Escala:** Avaliar cada micro-passo de um sistema complexo torna-se exaustivo e lento.
- Escopo Limitado:** Avalia apenas o caminho feliz específico. Não avalia erros do usuário ou caminhos alternativos/exploratórios aleatórios.

CONCLUSÃO

"O Percurso Cognitivo não diz apenas onde está o problema, mas ajuda a entender o porquê o usuário falha: seja por não ver o controle ou por não entender o que ele faz."



Referência Bibliográfica:

BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. Interação Humano-Computador. Capítulo 12: Métodos de Avaliação de IHC. Elsevier, 2010.

OBRIGADO !

Dúvidas ?

