

Interação Humano Computador (A3)

▼ Affordance

- característica do objeto capaz de revelar aos seus usuários o que se pode fazer com ele

▼ tipos

- reais: indicam o que podemos fazer com os objetos através das características físicas
- falsas: o usuário percebe funcionalidades inexistentes no objeto
- perceptivas: experiência prévia do usuário

▼ Modelo de Foley (1987)

- abordagem "topdown" para o desenvolvimento de sistemas interativos

▼ características

- Conceitual: reflete o modelo mental do usuário do sistema interativo, ou seja, entendimento do usuário do sistema através de ações necessárias de interação
- Semântico: é a relação que se transfere entre home e computador
- Sintático: compreende as regras de validade das ações sobre os objetos
- Léxico: conjunto de símbolos que fazem sentido e seus agrupamentos