Nomes: Cecília da Silva, Eduardo Zirbell, Lucas Testoni, Guilherme Kuhnen, Kamilly Birkner e Kauana Correia.

Affordances Computacionais Falsos:

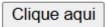
• Um botão estilizado como clicável, mas que não executa nenhuma ação.



• Um campo de pesquisa que aceita entrada de texto, mas nunca retorna resultados.



• Um ícone de "enviar mensagem" que não responde ao clique.



• Um menu de navegação que parece interativo, mas não se expande ou leva a outra página.



Affordances Computacionais Reais:

• Um botão "Adicionar ao Carrinho" que insere corretamente o item na compra;



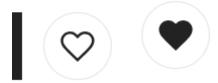
• Um link azul sublinhado que realmente leva a outra página quando clicado;



• Um controle deslizante de volume que ajusta corretamente o som;



• Um botão "Curtir" que muda de cor e registra a ação quando pressionado.



Affordances Computacionais Percebidos:

• Ícone de disquete no computador sugere a ação de salvar, mesmo que o usuário nunca tenha visto um disquete na vida.



• Um ícone de lupa em um site que sugere a funcionalidade de pesquisa;



• Um cursor que muda para uma "mãozinha" ao passar sobre um link, sugerindo que pode ser clicado;



• Um botão "arrastar para atualizar" em um aplicativo móvel, indicando a possibilidade de puxar a tela para atualizar o conteúdo.



Affordance Não Computacional:

• Pedra grande e lisa que pode ser usada como um assento natural.



• Galho de árvore resistente que pode ser usado como apoio para subir.



• Pote de vidro transparente que permite ver o conteúdo antes de abrir.



• Corrimão de escada que pode ser segurado para dar suporte ao subir ou descer.

