

Interação Humano Computador

Prof. Diego Max

Revisando...

Introdução a disciplina de IHC:

- Objetivos, Ementa, Definição, Contexto histórico.

Conceitos Fundamentais de IHC:

- Interface, Interação, Perspectivas de Interação (*sistema, parceiro de discurso, mídia e ferramenta*), Affordance, Usabilidade, Experiência do Usuário.

The background is a dark, deep purple color. It features a faint, glowing wireframe illustration of a human head in profile, facing right. The head is composed of thin, interconnected lines in shades of blue and purple. Scattered around the head and across the background are various geometric shapes, including triangles and polygons, some of which are also glowing with a faint purple or blue light. The overall aesthetic is futuristic and technological.

Tipos de Affordances

Conceito original

A definição de **Affordances** foi originalmente proposta pelo psicólogo **James Gibson** em 1977.

Denota a **qualidade** de um objeto que permite ao indivíduo identificar **suas funcionalidades** através de seus **atributos** (forma, tamanho, peso, etc...) de forma **intuitiva, sem explicação**.



Affordances em interfaces digitais

Não demorou muito para o termo ser utilizado nas disciplinas de **IHC** (Interação Humano-Computador).

Em **interfaces digitais**, quando desenhamos os elementos de uma aplicação, muitas vezes adicionamos sombra, relevo e outros efeitos visuais, geralmente se baseando nos objetos que são utilizados no mundo real.



Affordances em interfaces digitais

Para entendermos um pouco mais, vamos abordar **4 tipos de affordances** que são aplicados em interfaces digitais e o impacto que elas podem causar na **usabilidade** de uma aplicação.



1. Affordance explícito

É quando tornamos um elemento **óbvio** e claro das suas funcionalidades, **indicando exatamente o que precisa ser feito**.

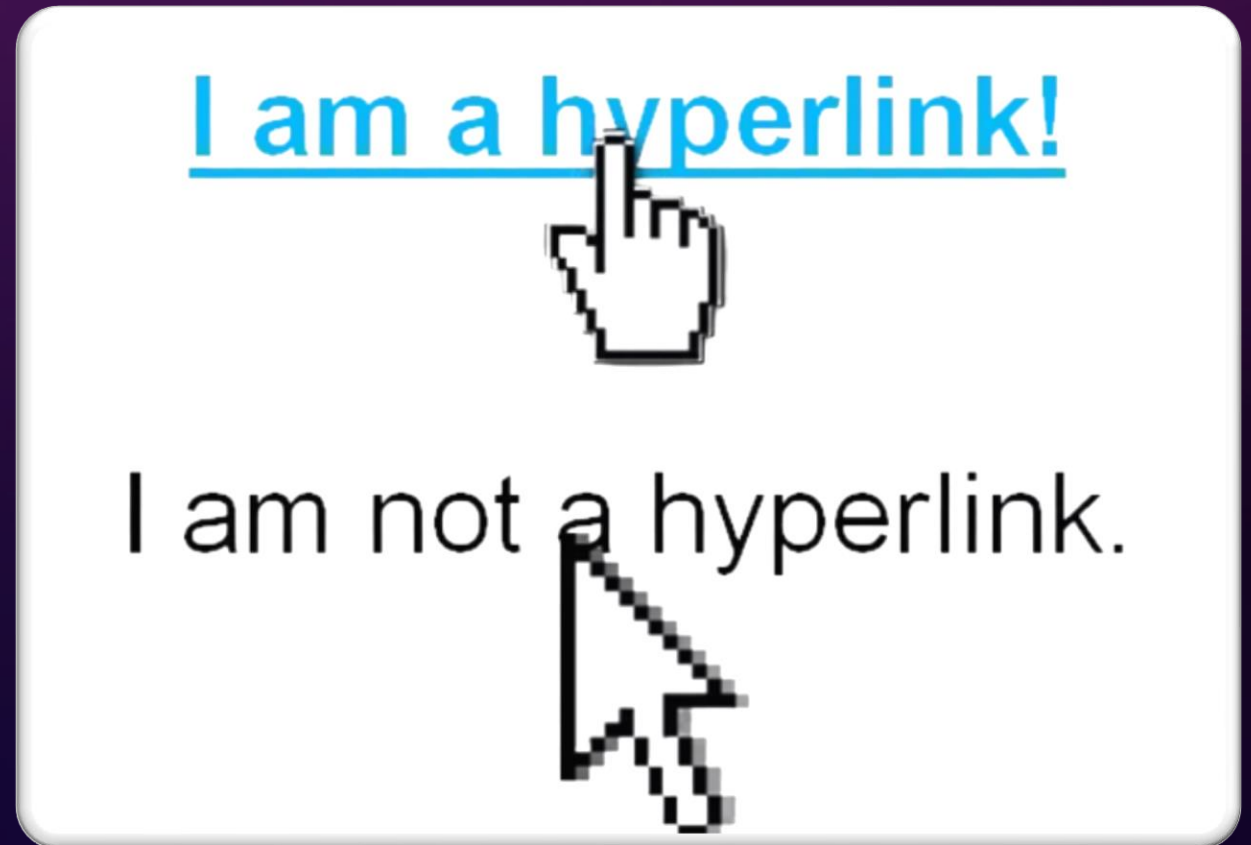
Geralmente utilizado quando ainda não há um padrão definido de como podemos interagir com esse elemento.



2. Affordance padrão

São baseadas nas **experiências anteriores** e que são conhecidas para maioria dos usuários. Um clássico exemplo é o link sublinhado com a cor azul.

Para reduzir a carga cognitiva dos usuários, é importante fazer o uso de padrões já conhecidos, para que usabilidade seja mais intuitiva ao interagir com um determinado elemento.



3. Affordance escondida

Neste tipo, o affordance não está disponível ou claro até que uma ação seja realizada pelo usuário. Por exemplo, um **menu dropdown**, onde você precisa passar o mouse ou clicar no menu para ver os itens da lista.

Frequentemente é utilizado para **diminuir a complexidade visual** de um design, exibindo apenas as informações relevantes em um determinado contexto.



4. Affordance metafórica

Utilizamos objetos do mundo real como **metáforas** em interfaces digitais. **Ícones e símbolos** são grandes exemplos: *carrinho de compra, envelope, telefone, vídeo, câmera, impressora, etc...*

Elas podem ajudar a comunicar **ideias abstratas** sem muitas instruções. Ao utilizá-las, **certifique-se a sua audiência irá entendê-la.**



Falsas Affordances

A maneira como as pessoas percebem os objetos e já “sabem” o que fazem é importante para uma boa **usabilidade**.

Por exemplo, ao fazer um cadastro, esperamos que tenham campos para serem preenchidos e um botão ao final com a palavra “*Enviar*” ou “*Cadastrar*”. No entanto, existem as chamadas “**Falsas Affordances**”. O que é isso?

The image shows a web form titled "Inscreva-se!" (Sign up) within a light blue frame. At the top of the frame is a toolbar with icons for "Configurações do formulário" (Form settings), "Adicionar campo" (Add field), and other UI controls. The form itself has a white background and contains the following elements:

- Input field for "Nome" (Name)
- Input field for "Sobrenome" (Surname)
- Input field for "Email"
- Input field for "Senha" (Password)
- Checkbox labeled "Junte-se à Comunidade" (Join the Community)
- A dark grey button labeled "Enviar" (Send)
- A link that says "Já é um membro? Faça login" (Already a member? Log in)
- A red message at the bottom: "Obrigado pelo envio!" (Thank you for sending!)

Falsas Affordances

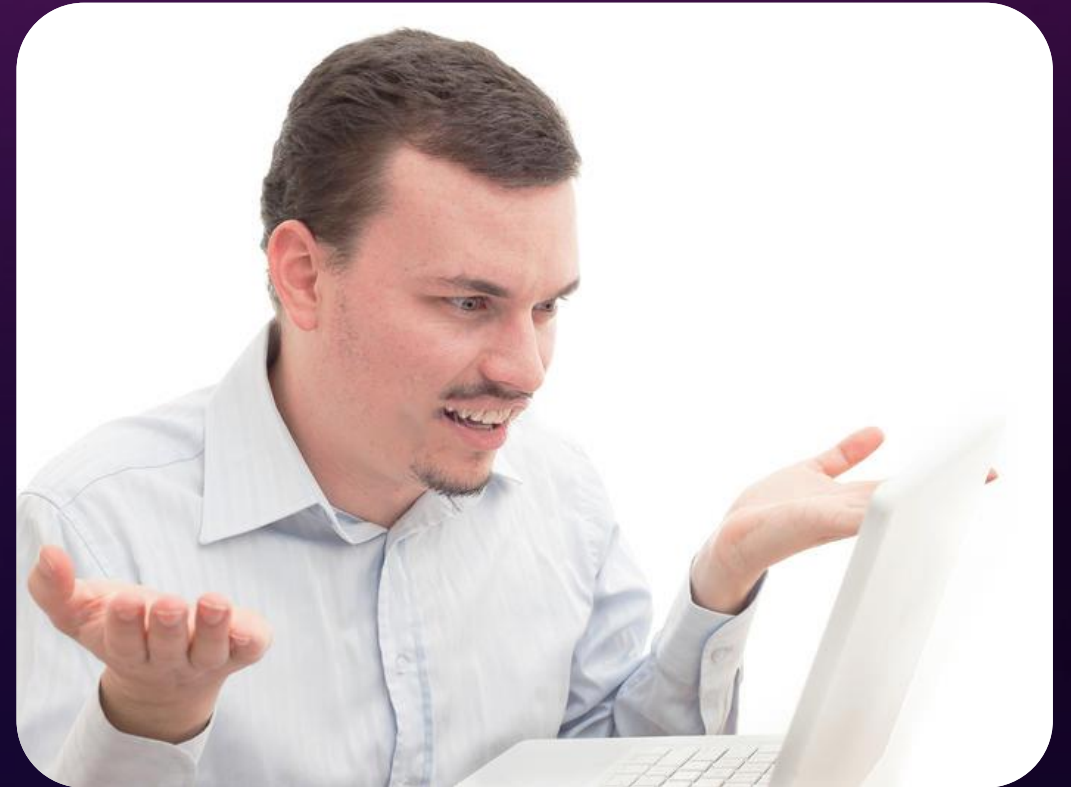


Falsas Affordances

Nesses casos, o usuário clica em um objeto pela sua **percepção adquirida** imaginando que efetuará determinada ação. No entanto, o objeto **faz outra ação** ou **não faz ação nenhuma**.

Imagine que você está lendo um texto na Web e encontra uma palavra **sublinhada e na cor azul**. Por conhecimentos adquiridos, tende-se a clicar em cima imaginando que é um **link** de uma página. No entanto, a palavra está apenas sublinhada em azul sem nenhum contexto.

Isso é um exemplo de **falsa affordance**.



My Account | Order Tracking | Web Chat | eToys Cards | eToys Sign Up | Join eToys | Search

eToys.com

childhood dreams delivered

SHOP BY: Category ▾ Age ▾ Brand ▾ Theme ▾ Outlet Great Deals SHOPPING CART: 0 Item

FREE Shipping up to \$15 value! with your purchase of \$79 or more! (Excludes video game consoles/handhelds, software & accessories) [Shop now](#)



25% OFF
a collection of water toys!

[Shop now](#)



FREE Shipping
up to \$15 value!
with your purchase of \$79 or more!
[Shop now](#)

Excludes video game consoles/handhelds, software & accessories

30% OFF a variety of Disney arts & crafts

FREE Disney Sand Bag with Disney purchase

40% OFF on assortment of puzzles

25% OFF a collection of water toys

The Big Disney Storefront Sale!

Gift Finder

- Great Gifts under \$25
- Great Gifts under \$50
- Great Gifts under \$100
- Great Gifts \$100 and over
- Great Gifts for Baby
- Great Gifts for Boys
- Great Gifts for Girls

Featured Gift



[See all Gifts under \\$25](#)

Looking for Great Deals?

[Click here](#)



Featured Gift



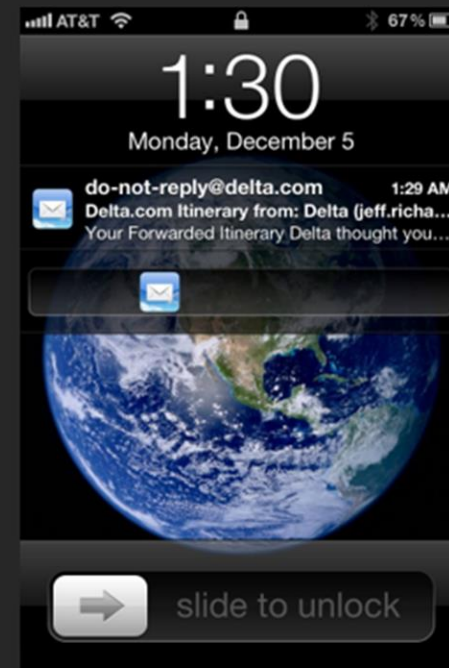
Atividade Affordances - Parte 01

- ✓ Sua tarefa é identificar em sistemas reais **um tipo de affordance** específico entre os tipos de affordances estudados.
- ✓ Comece explicando o conceito dessa affordance específica, em seguida traga **cinco exemplos** desse tipo de affordance identificando-a em sistemas reais.
- ✓ Para listar os exemplos, exiba informações como: **tipo de plataforma, nome do aplicativo ou site**, em seguida insira a **imagem de toda a tela** e também o **elemento** em questão **isolado e destacado**, informando o tipo de affordance.
- ✓ Por último inclua uma breve descrição/explicação sobre aquela affordance.

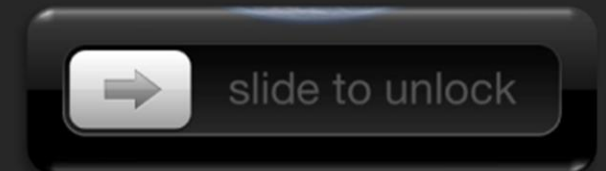
Plataforma: Mobile

Nome: Tela de bloqueio do iPhone

Tipo: Affordance explícito

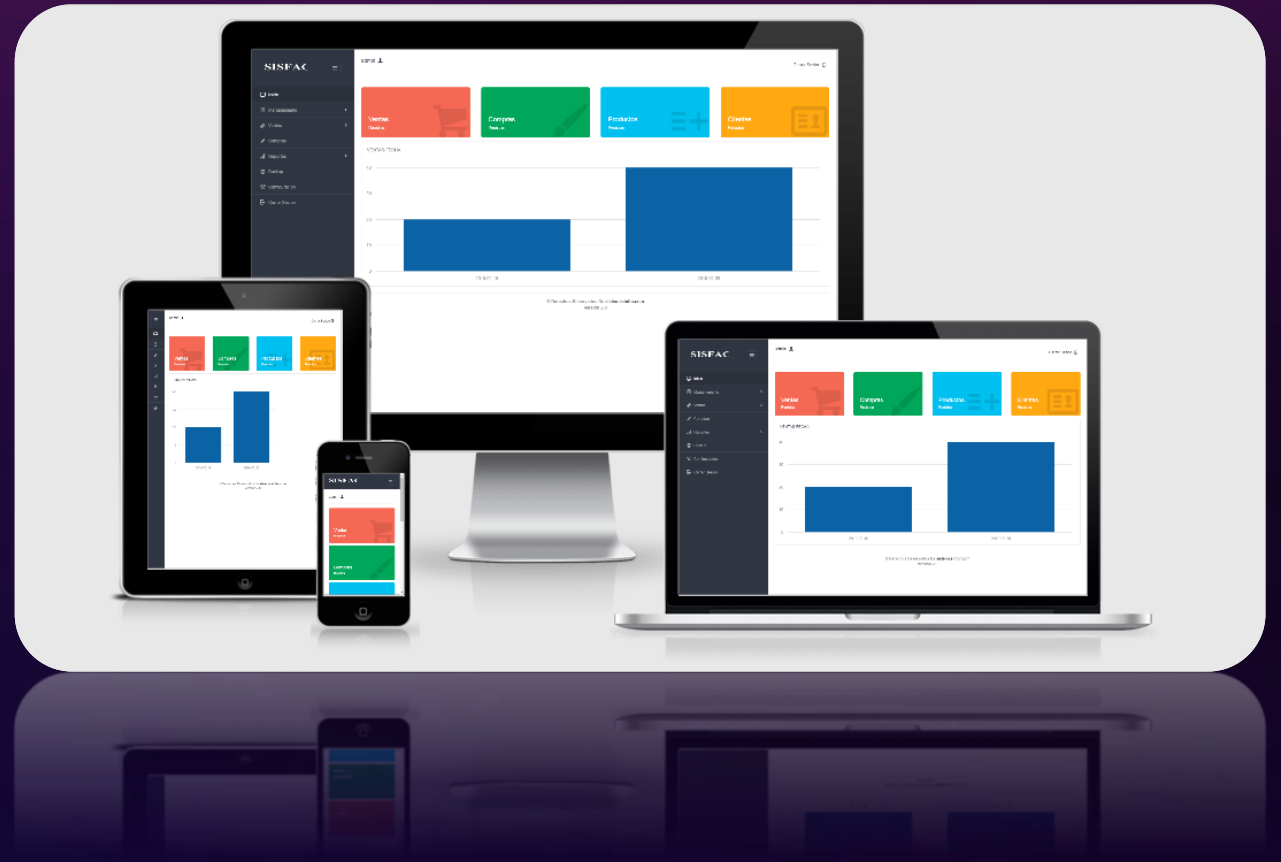


Elemento destacado:



Atividade Affordances – Parte 02

- ✓ Após a pesquisa sua equipe deve prototipar a **página inicial** de um sistema que deverá conter os **5 tipos de affordances** estudados.
- ✓ As affordances devem ser desenvolvidas fazendo o uso do recurso de **Componentes** do Figma.



Interação Humano Computador

Prof. Diego Max