

- Atividade de Pesquisa:

1. Como e quando o termo Affordance passou a ser utilizado em IHC.

O termo *affordance* começou a ser usado em Interação Humano-Computador (IHC) por Donald Norman no final da década de 1980. Ele trouxe o conceito da psicologia (James Gibson) para o design de interfaces, explicando que um objeto ou elemento de interface “sugere” como pode ser usado. Em IHC, passou a indicar como botões, menus ou ícones transmitem visualmente suas funções para o usuário, ajudando na usabilidade.

2. Quem é James Gibson?

James J. Gibson foi um psicólogo norte-americano, conhecido por suas pesquisas em percepção visual. Ele desenvolveu a teoria da “ecological psychology”, que estuda como as pessoas percebem o ambiente ao seu redor. Foi ele quem criou o conceito de *affordance*, que descreve as possibilidades de ação que um objeto oferece a um usuário.

3. Quem é Donald Norman?

Donald Norman é um cientista cognitivo e designer norte-americano. Ele é conhecido por seus trabalhos em usabilidade e design centrado no usuário. Foi quem popularizou o conceito de *affordance* na área de Interação Humano-Computador, mostrando como objetos e interfaces devem indicar claramente como podem ser usados.

4. Qual a diferença entre Affordance de Gibson e Norman?

Diferença entre Affordance segundo James Gibson e Donald Norman

O conceito de *affordance* foi introduzido por James Gibson, que o definiu como as possibilidades reais de ação que um objeto ou ambiente oferece a um indivíduo, independentemente de sua interpretação ou experiência. Por exemplo, uma cadeira possui a *affordance* de sentar, pois sua estrutura física permite essa ação.

Posteriormente, Donald Norman adaptou o termo para o contexto do design de interação. Para Norman, *affordance* está relacionada à percepção do usuário sobre as possibilidades de uso de um objeto. Assim, um botão em destaque em uma interface sugere ao usuário que pode ser clicado, ainda que tecnicamente ele também permita outras ações.

Em resumo:

- Para Gibson, *affordance* é uma característica objetiva do objeto (o que ele possibilita).
- Para Norman, *affordance* é uma característica percebida pelo usuário (o que parece ser possível fazer).