

AFFORDANCE

Conceito criado pelo psicólogo J.J.Gibson e posteriormente adaptado para o mundo do design por Don Norman Relação entre OBJETO e HOMEM



Affordance:

Sinal percebido, por quem vai usar, sobre a função de um objeto

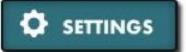










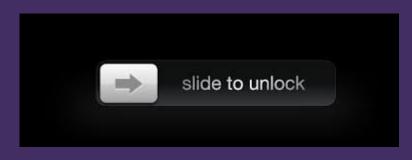




Affordances reais, que se referem às características físicas de objetos, como o mouse ou a tela touch do smartphone;



Affordances percebidas, que essas são como pistas para as possíveis ações de uma coisa.







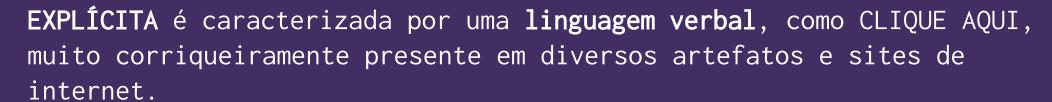




Indica ao usuário como o sistema deve ser usado com maior probabilidade de dar certo

Pode ser

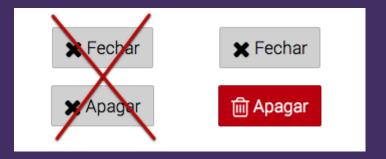
- Explícita
- Convencional
- 0culta
- Metafórica
- Não permitida



É considerada explícita porque qualquer tipo de usuário pode entender a forma de interagir, sem que seja necessário que o usuário tenha um vasto conhecimento prévio, basta seguir as instruções verbais que estão disponíveis.

Depende pouco de experiências prévias do usuário.









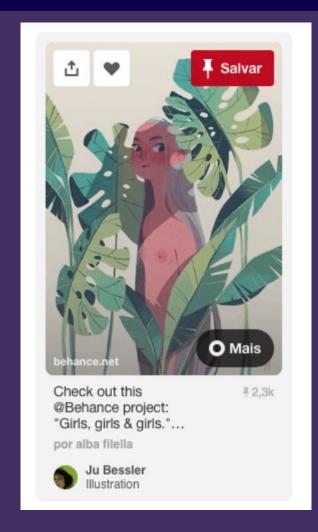
CONVENCIONAL. Esse é um tipo bem comum e pode-se encontrar de forma muito simples ao acessar algum site. Quando o usuário vê uma palavra sublinhada, entende que, clicando sobre ela, pode ter acesso a um novo link.

Outra forma de encontrar esse tipo de affordance é quando o usuário está em um site e sabe que, clicando no logo, pode voltar para a parte inicial desse site.

Depende de experiências anteriores para funcionar

OCULTA. Ela recebe esse nome porque não está completamente explícita. Só fica aparente quando uma certa condição é completada. É o caso daquelas palavras que viram links quando se passa o cursor do mouse sobre elas.

Tem por objetivo tornar o produto menos poluído visivelmente, como no exemplo de que somente ao passar o cursor sobre uma determinada imagem revelam-se comandos, tais como salva a imagem ou compartilhar.



METAFÓRICA na qual usa-se se símbolos ou ícones para definir a ação do usuário. Esta é facilmente encontrada em dispositivos como celular, por exemplo. Quando o usuário vê o símbolo do envelope, logo associa ao envio de e-mail, ou então quando vê o símbolo do telefone pensa em ligação.

Depende de experiências anteriores para funcionar









INTERAÇÃO NÃO PERMITIDA Algumas vezes é necessário desabilitar certas funcionalidades e mostrá-las como indisponíveis. Pra isso usamos o recurso visual de acinzentar o elemento desabilitado.

Province/Territory	
Northwest Territories	\$
Driver's License Number	
onver a License Humber	



A IHC deve ser flexível o suficiente para se adequar aos diferentes tipos de usuários e permitir a evolução durante o processo de aprendizagem de uso











NÍVEIS DE USUÁRIOS

INICIANTES: primeiro contato com a interface e, por isso, possuem dúvidas e dificuldades de interação. Isso exige que a interface seja intuitiva, desenvolvida com o objetivo de "ensinar" ao usuário como ele pode realizar uma

tarefa simples.

INTERMEDIÁRIOS: usuários que já aprenderam a interagir com a interface e agora necessitam clicar em menos campos para realizar uma tarefa. Esse usuário começa a criar seus próprios atalhos (diminui a carga de trabalho) e realiza a tarefa em menor tempo e com mais domínio sobre a interface.

AVANÇADOS: é o usuário que já domina a interação na sua totalidade ou já sabe utilizar de forma adequada os requisitos necessários para a realização das tarefas. Esse usuário não quer mais perder tempo e já passou pelo processo de adaptação. O usuário avançado personaliza a interface de acordo com suas necessidades.

Nós projetamos a usabilidade ao criar affordances que atendam às necessidades do usuário.