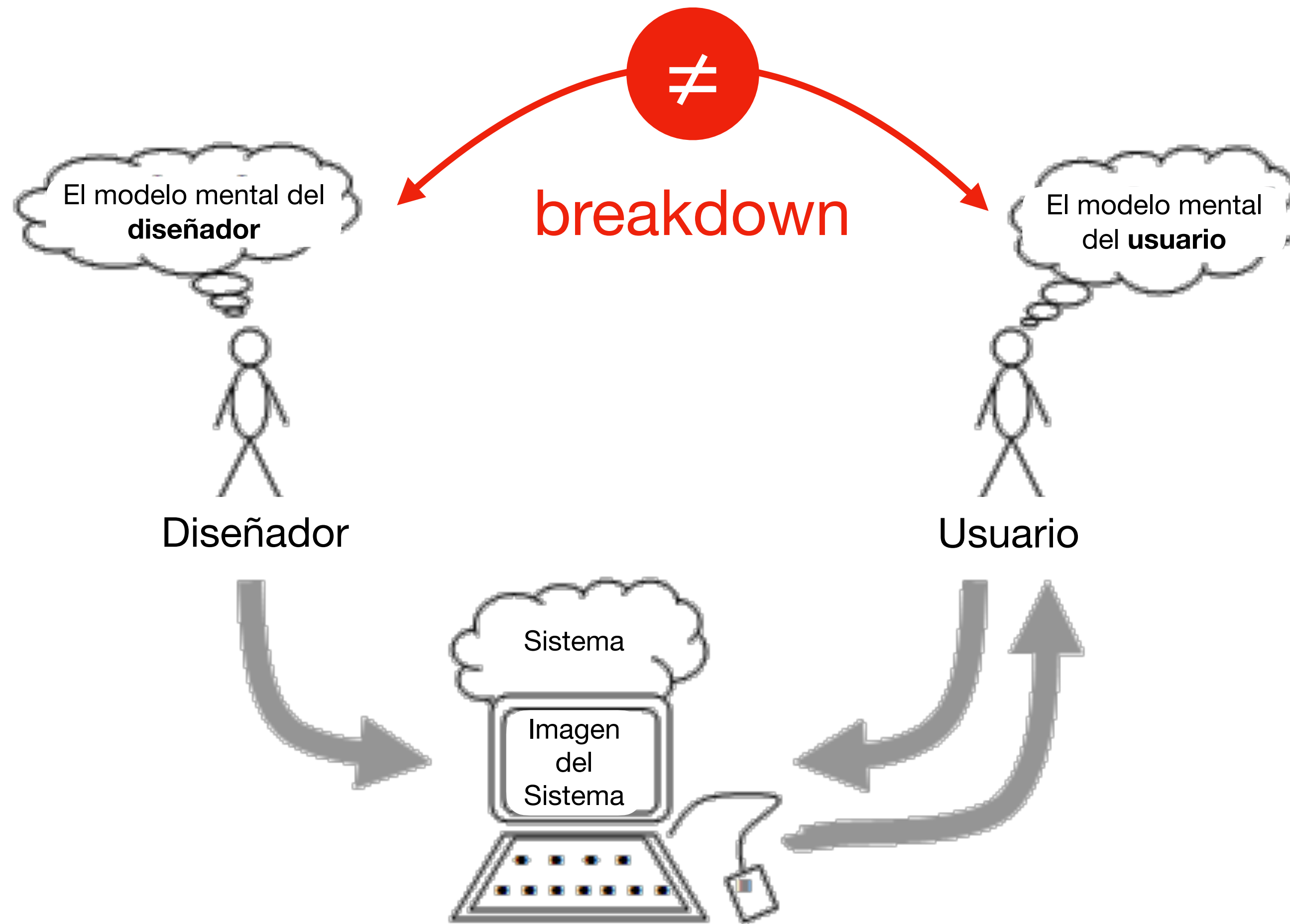


Modelos Mentales y la Imagen del Sistema

Mental models and System Image



Los problemas de usabilidad o “breakdowns” se producen **cuando el modelo mental del usuario no se corresponde con el del diseñador**

"The Design of Everyday Things" (Norman 1988)

<https://www.interaction-design.org/literature/book/the-glossary-of-human-computer-interaction/mental-models>

Affordances (posibilidades de acción)

Para maximizar la correspondencia entre el modelo mental del usuario y el del diseñador, **la imagen del sistema tiene que comunicar claramente cuáles son las posibilidades de acción.** En otras palabras, cómo comunicar **qué acciones “affordea” o permite la interfaz**, de manera que el usuario no tenga que pensar en qué es posible ni en cómo lograrlo.

En el mundo real, podemos ver este tipo de affordances:

