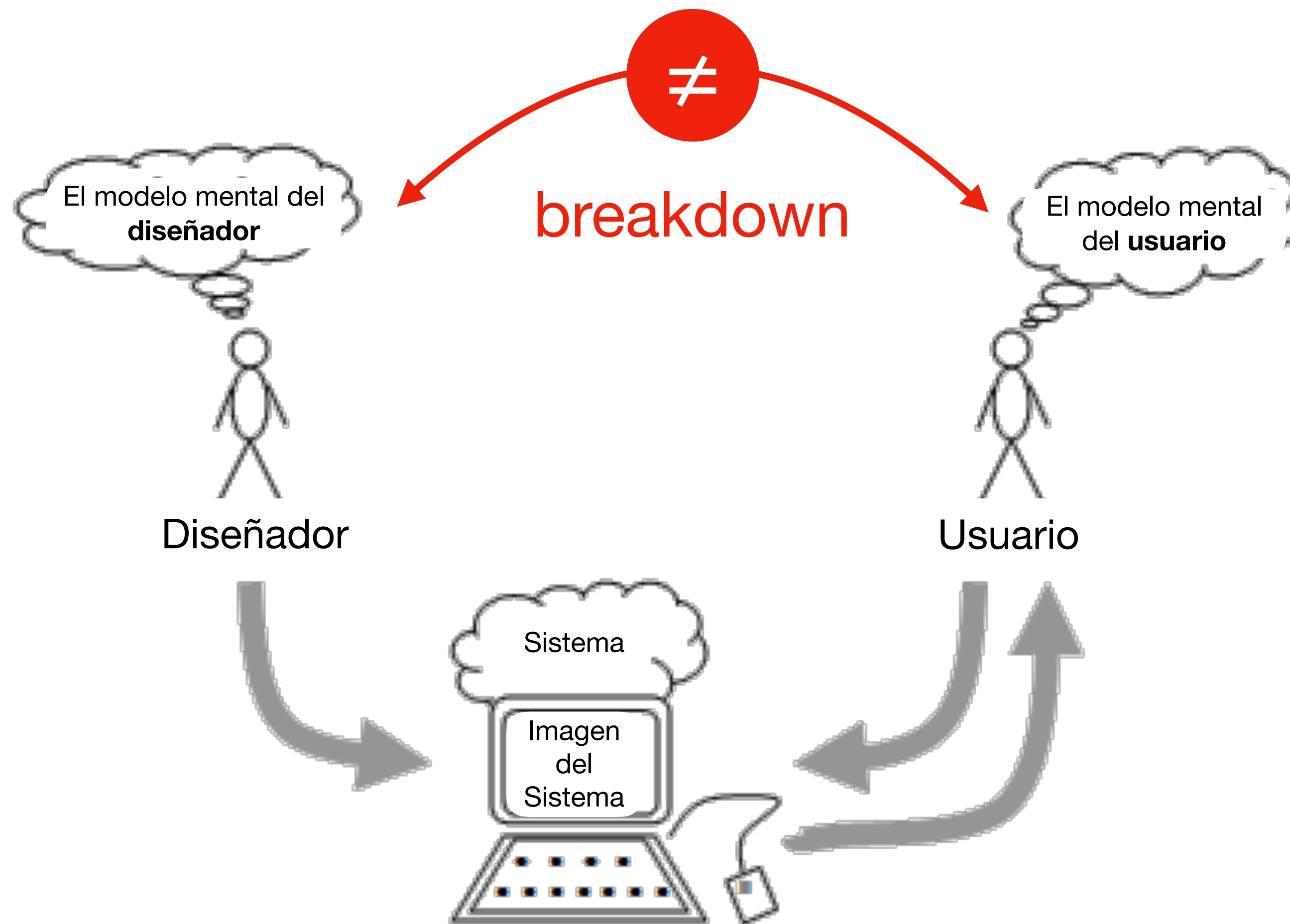


Modelos Mentales y la Imagen del Sistema

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 uso percibidas)

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 uso.** En otras palabras, **tiene que comunicar qué acciones permite la interfaz**, de manera que el usuario no tenga que pensar en qué es posible ni en cómo lograrlo.

Las “affordances” son las propiedades de un objeto que sugieren cómo puede ser usado.

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

