

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:



Affordances (posibilidades de acción)

Las propiedades físicas que comunican affordances en el mundo real inspiraron las primeras affordances en las interfaces gráficas:

