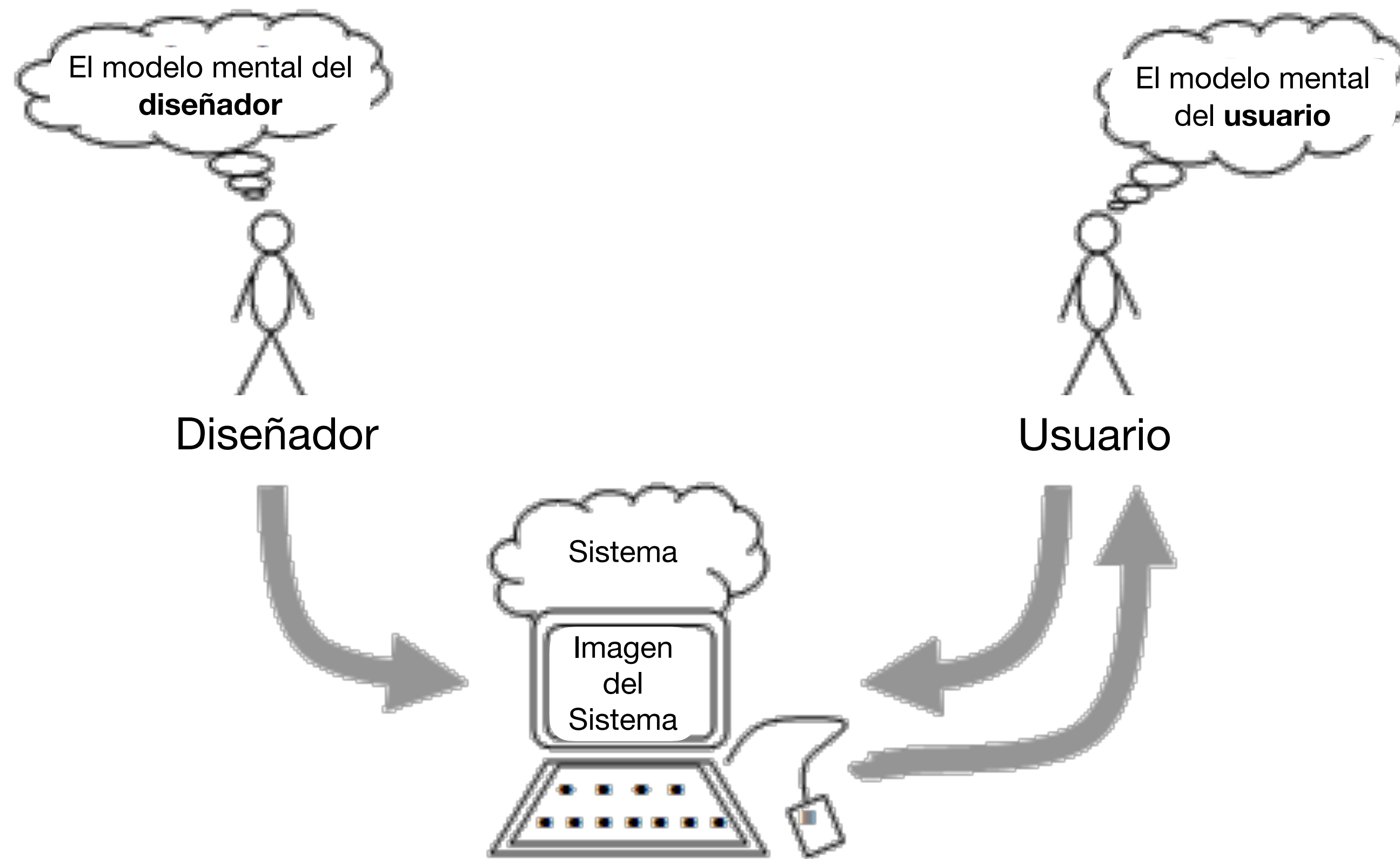


# Modelos Mentales y la Imagen del Sistema

## *Mental models and System Image*



El diseñador materializa su modelo mental de cómo tiene que funcionar el sistema en la UI. Como no habla directamente con los usuarios, la UI es su único medio para comunicar cómo interactuar con el sistema.

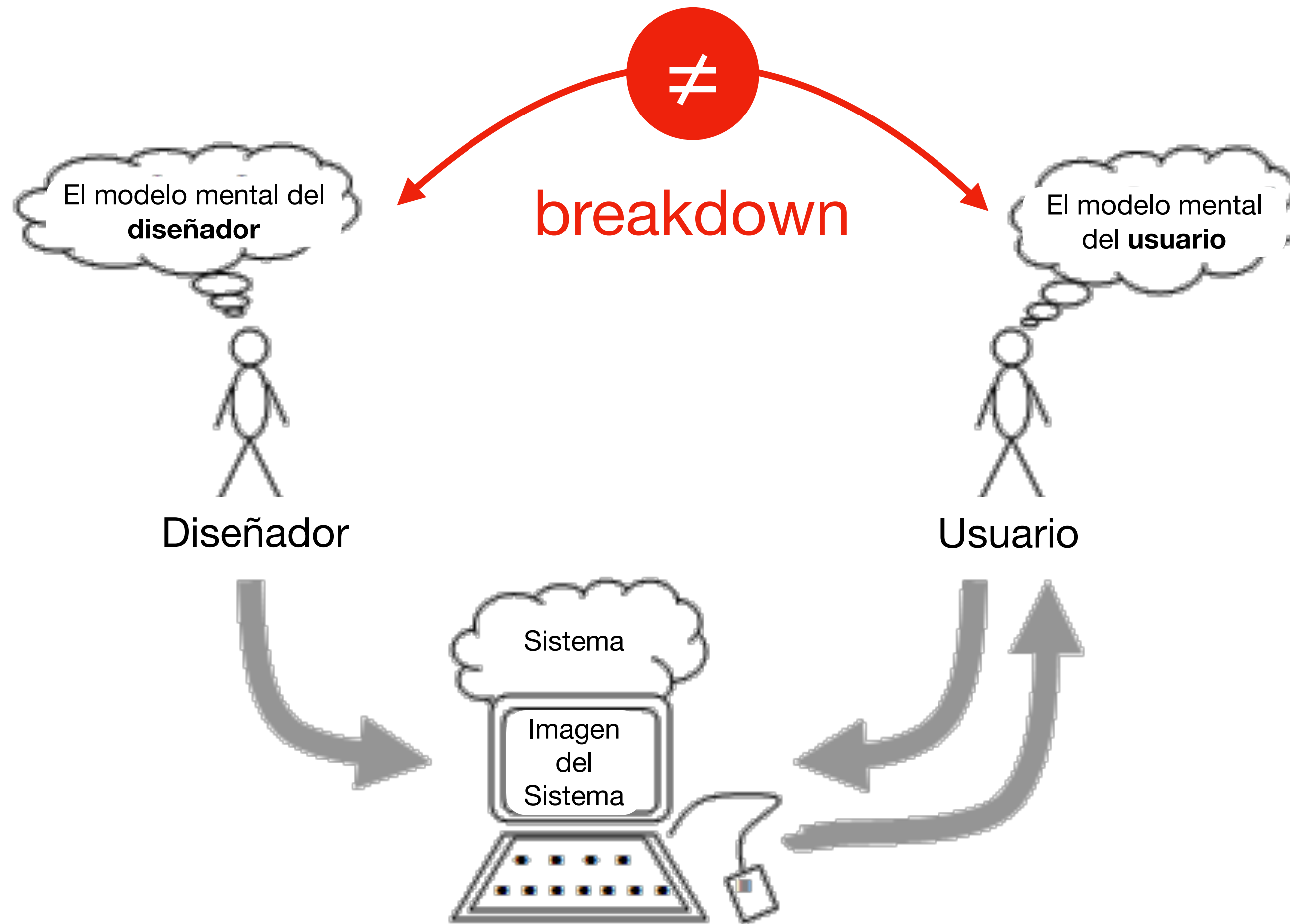
El usuario desarrolla su modelo mental sobre cómo se interactúa con el sistema a medida que lo usa. Pero parecido a un texto, la imagen del sistema está abierta a interpretación.

"The Design of Everyday Things" (Norman 1988)

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

# 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>