

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:



Affordances

Las affordances físicas del mundo real inspiraron las primeras affordances en las interfaces gráficas. Por ejemplo, un botón físico que comunica que puede ser presionado por tener una forma que sobresale de la superficie. Un botón en una interfaz gráfica puede evocar esto con bordes y sombras.

