

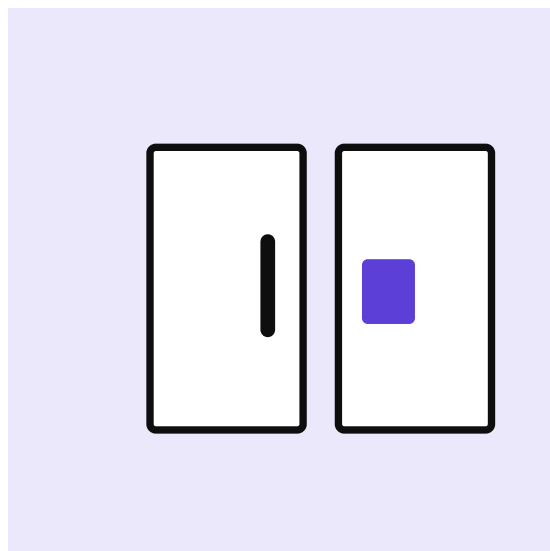
Concepto

Affordance

Lo que un objeto o una interfaz permite hacer a alguien, como agarrar, empujar o tocar. En diseño importa sobre todo que esa posibilidad se perciba.

Origen

Gibson (1979); en diseño, Norman (1999)



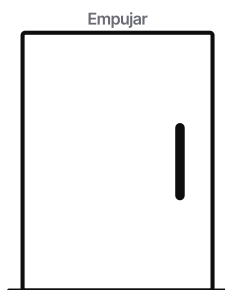
Qué problema aborda

Explica por qué empujamos puertas que se abren tirando y por qué hay botones que nadie toca porque no parecen botones.

Un ejemplo

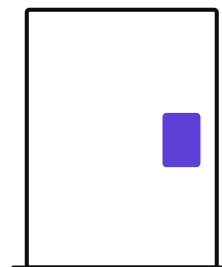
Dos puertas iguales que se abren empujando.

Con asa



Un asa vertical invita a agarrar y tirar. **La gente tira y falla.**

Con placa



Una placa plana solo deja empujar. **Se abre a la primera.**

La puerta funciona igual en los dos casos; cambia lo que parece permitir. Norman llama significantes a esas pistas (Norman, 2013).

Por qué pasa

1



Vemos los objetos en relación con lo que podemos hacer con ellos;

2



la forma, el tamaño y el lugar sugieren una acción;

3



si la pista engaña, actuamos mal aunque el objeto funcione.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Haz que lo que se puede tocar parezca tocable: forma, contraste y posición.

✗ Evita

Dar aspecto de botón a algo que no hace nada.

👁 Para no caer

Si alguien necesita un cartel de «empujar», el diseño no está comunicando.

4 casos

Lo que dice la investigación

4 casos distinguió Gaver según la acción exista o no y se perciba o no: perceptible, oculta, falsa y ausente (Gaver, 1991).

- ● ● **Evidencia sólida.** Gibson usó la palabra para todo lo que el entorno ofrece; Norman la acotó para el diseño y después propuso hablar de significantes para las señales visibles.

Autores y obras

James J. Gibson (1979)

Acuñó el término: lo que el entorno ofrece a un animal según sus capacidades.

William Gaver (1991)

Clasificó las affordances de la tecnología según se perciban o no.

Donald A. Norman (1999)

Distinguió la affordance real de la percibida, que es la que el diseño controla.

Donald A. Norman (2013)

Propuso llamar significantes a las señales que indican dónde y cómo actuar.

Conexiones

Se usa en

Diseño de interacción
Disciplina

Diseño de interfaces (UI)
Disciplina

Diseño industrial
Disciplina

Relacionado con

Modelo mental
Concepto

Fuentes

Fuentes originales

- Gibson, J. J. (1979). The ecological approach to visual perception. Houghton Mifflin.
- Gaver, W. W. (1991). Technology affordances. En Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '91) (pp. 79–84). ACM. Ver fuente (<https://doi.org/10.1145/108844.108856>)
- Norman, D. A. (1999). Affordance, conventions, and design. Interactions, 6(3), 38–43. Ver fuente (<https://doi.org/10.1145/301153.301168>)
- Norman, D. A. (2013). The design of everyday things (ed. revisada y ampliada). Basic Books.

Última revisión: 23 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.