

# TRABAJO PRÁCTICO Nº2

## LAS INTERFACES Y SUS METÁFORAS

### **OBJETIVOS GENERALES**

- Introducir sobre los fenómenos que rodean los sistemas informáticos para uso humano.
- Entender a las interfaces como mediadoras de la comunicación entre el hombre y las máquinas digitales.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Reconocer las metáforas utilizadas en el diseño de interfaces de aplicaciones (de PC como de dispositivos móviles).
- Comprender la utilidad del uso de metáforas como medio para lograr interfaces intuitivas.

### **CONSIDERACIONES GENERALES**

#### **Desarrollo**

1. Explorar aplicaciones (de PC y dispositivos móviles) empleadas en la categoría señalada (Educación, Salud, Entretenimiento, Comercial, Pública, etc.).
2. Identificar las metáforas planteadas por Carlos Scolari implícitas en sus interfaces.
3. Plasmar tales ejemplos en un documento, indicando la aplicación a la que se corresponde cada uno.

#### **Forma de presentación**

Elaborar un documento de texto con los ejemplos de las metáforas identificados. Pueden incluirse capturas de pantalla, fotos o adjuntar videos.

#### **Evaluación**

Pertinencia, amplitud y profundidad de las reflexiones.  
Eficiencia de la comunicación, calidad de la presentación.

#### **Duración**

1 clase