**La interfaz y sus metáforas**

**¿Qué es una interfaz?**

Algo que permite la comunicación entre dos sistemas

Una interfaz puede ser física, compuesta de conectores, o lógica constituida por software.

**La importancia de las metáforas**

Una metáfora es una figura retórica, que pone en relación dos términos con una finalidad estética, a partir de la cual realiza un desplazamiento de significado.

La metáfora es un instrumento de conocimiento aditivo y no meramente sustitutivo que siempre dice algo más.

Modelan la percepción, el pensamiento y las acciones de los seres humanos y con ello definen las relaciones intersubjetivas.

**La metáfora conversacional**

Los seres humanos y las computadoras son considerados como socios de un diálogo.

**Características**

* El operador es un técnico especializado
* Usuario y software son emisores y receptores
* Intercambio de instrucciones y respuestas pre programadas

**La metáfora instrumental**

Surge de la necesidad de masificar el uso del operador no especializado para tareas cotidianas: buscar, organizar, filtrar, imprimir, etc.

**Características**

* El operador es un usuario común no especializado
* Visibilidad de la acción a través de la herramienta: la comunicación se hace visual
* Acciones por parte del usuario: tirar, cortar, pegar, borrar, mover, etc.
* Idea del instrumento como extensión: mouse como extensión de la mano, parlantes como extensión de los oídos, monitor como extensión de la vista.
* Escritorio virtual, carpetas virtuales, papelera virtual, reloj virtual son extensiones de nuestras herramientas de oficina.

**La metáfora superficial**

Surge de la necesidad de agilizar los procesos de tareas en los distintos dispositivos.

**Características**

* Área sensible de interacción más grande
* El usuario realiza sus tareas manipulando la información con sus dedos
* Se unifica el diseño en los distintos formatos de pantalla, dispositivos móviles y tecnología Smart

Es en la interfaz donde tienen lugar las interacciones. El autor del dispositivo de interacción es el urbanista de este lugar.

**La metáfora espacial**

Surge de la necesidad de crear mundos inmersivos y de que el usuario realice sus actividades como si estuviera en un entorno que le resulte familiar.

**Características**

* Interacción directa con el espacio físico
* El usuario realiza sus tareas con el movimiento de su cuerpo
* Relación entre el espacio físico y el entorno simulado