

# LA INTERFAZ Y SUS METÁFORAS

***Hacer Clic***

*Hacia una Sociosemiótica de las Interacciones Digitales*

**Docentes:** De Cicco, Vega, Vera.



## ***Carlos Scolari***

(Rosario, 16 de octubre de 1963)

Es un teórico de la comunicación y los medios de comunicación argentino que vive en Europa desde 1990.

Sus contribuciones científicas más destacadas se han dado en la semiótica de las interfaces y los procesos de interacción.

¿Qué es una  
**INTERFAZ?**

*No existe una definición unívoca del término “interfaz”.*

*En la informática se refiere a “un dispositivo capaz de **asegurar el intercambio de datos entre dos sistemas**”*

## INFORMÁTICA (1960-1970):

- “Es un dispositivo, hardware, material, una especie de **punto físico que conecta dos sistemas diferentes**”
- “Existe un **intercambio bidireccional de información** entre los dos sistemas”



**> “Algo que permite la comunicación entre dos sistemas”**

*> Puede ser **física**, constituida por dos conectores (hardware) o **lógica**, constituida por software.*



# INFORMÁTICA (1984)

- *Computadora de uso hogareño y entorno gráfico*
- ***Aparece la figura del “operador” o “usuarix”***
- *“Punto de encuentro entre un elaborador y una entidad externa...”*

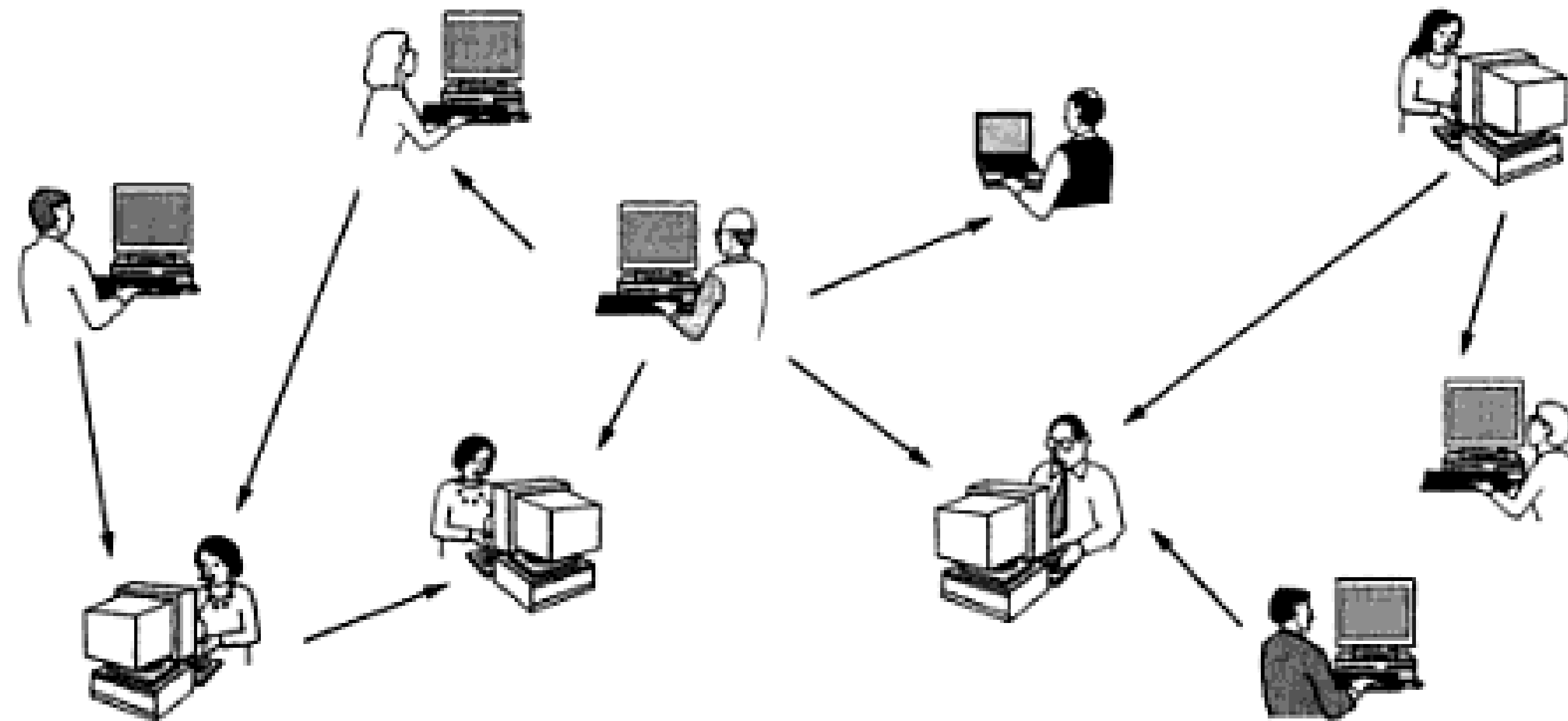


***Con la llegada de Internet, la interfaz viene a asegurar la comunicación entre dos o más personas.***



***Pierre Lévy (1992)***

***“la interfaz es una red cognitiva de interacciones”***



***> Estructura y determina una red de conocimientos.***

**La importancia de**  
**LAS METÁFORAS**

*La metáfora pone en relación dos términos realizando un **desplazamiento de significado.***

***“Estar en la luna”***

***“Se me prendió la lamparita”***

***“Tengo los ánimos por el piso”***

***“Somos como dos gotas de agua”***

*Las metáforas son potentes  
modeladores de la percepción, el  
pensamiento y las acciones cotidianas.  
Por eso son eficaces **dispositivos retóricos  
de persuasión.***

***“La metáfora es un instrumento de conocimiento aditivo y no meramente sustitutivo...” (Eco, 1984)***

> Siempre dice algo más.



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

```
C:\Temp> dir
Volume in drive C is C
Volume Serial Number is 74F5-B93C
```

Directory of C:\Temp

```
2009-08-25  11:59    <DIR>          .
2009-08-25  11:59    <DIR>          ..
2007-03-01  11:37      2,321,600 AdobeUpdater12345.exe
2009-04-03  10:01       27,988 dd_depcheckdotnetfx30.txt
2009-04-03  10:01        764 dd_dotnetfx3error.txt
2009-04-03  10:01      32,572 dd_dotnetfx3install.txt
2009-06-09  13:46      35,145 GenProfile.log
2009-08-05  12:11       155 KB969856.log
2009-04-20  08:37       402 MSI29e0b.LOG
2009-04-09  16:34      38,895 offcln11.log
2009-04-03  16:02    <DIR>          OfficePatches
2009-07-14  14:30    <DIR>          OHotfix
2009-08-25  10:52      16,384 PerfLib_Perfdata_c30.dat
2009-04-03  10:01       1,744 uxeventlog.txt
2009-08-25  11:42    50,245,632 WFV2F.tmp
2009-04-20  10:07       1,397 {AC76BA86-7AD7-1033-7B44-A81200000003}.ini
2009-04-20  10:13       617 {AC76BA86-7AD7-1033-7B44-A81300000003}.ini
          13 File(s)      52,723,295 bytes
           4 Dir(s)  83,570,208,768 bytes free
```

Starting MS-DOS...

C:\>\_

**La metáfora**

**CONVERSACIONAL**

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

# **INFORMÁTICA, Primeras computadoras de posguerra (Década de 1950)**

- Surge en relación a la utopía de la construcción de una “máquina inteligente”

# **La metáfora Conversacional.**

## **Características:**



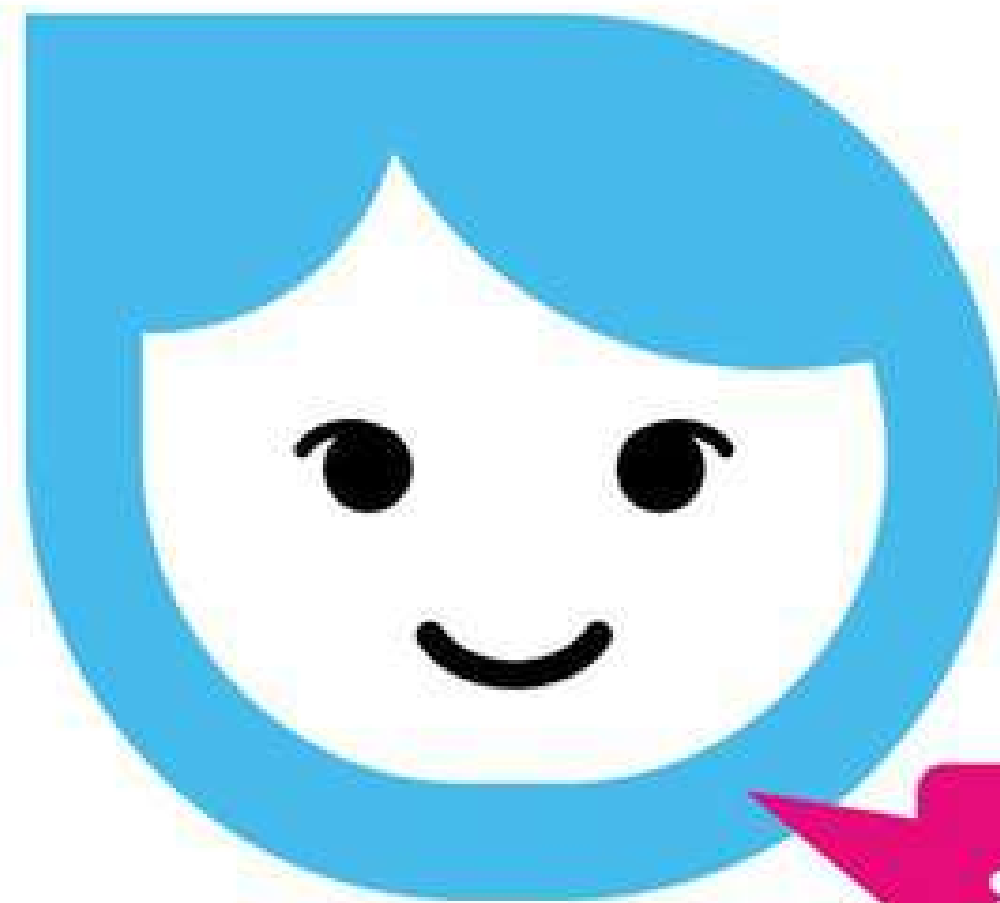
- El operador es un técnico especializado
- Usuario y software son emisores y receptores
- Intercambio de instrucciones y respuestas preprogramadas



Escuchando...



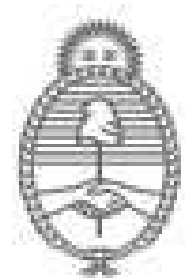
# ¡Llegó!



¡Hola!

## Tina

tu asistente  
virtual las 24hs



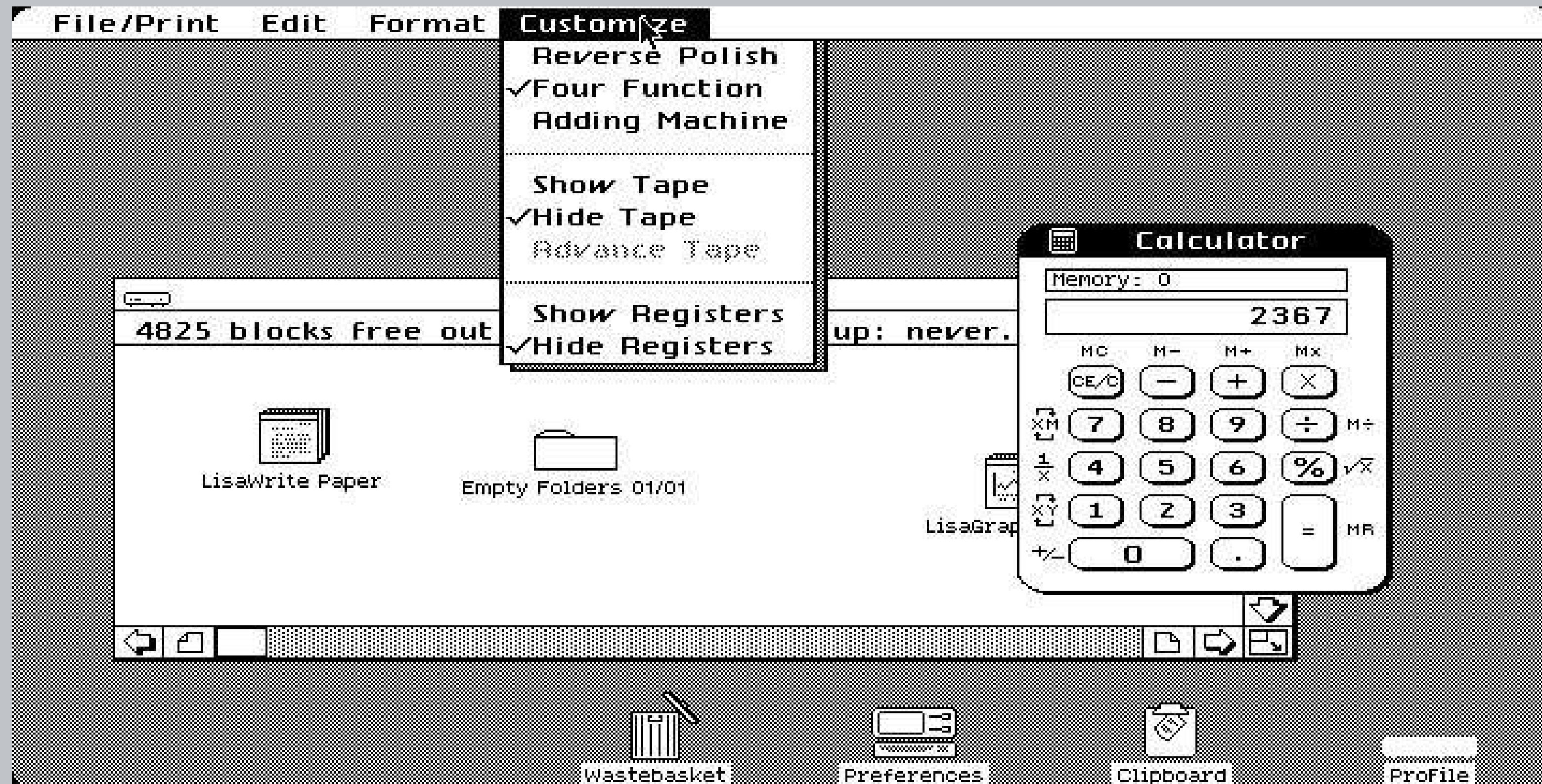
Argentina Presidencia

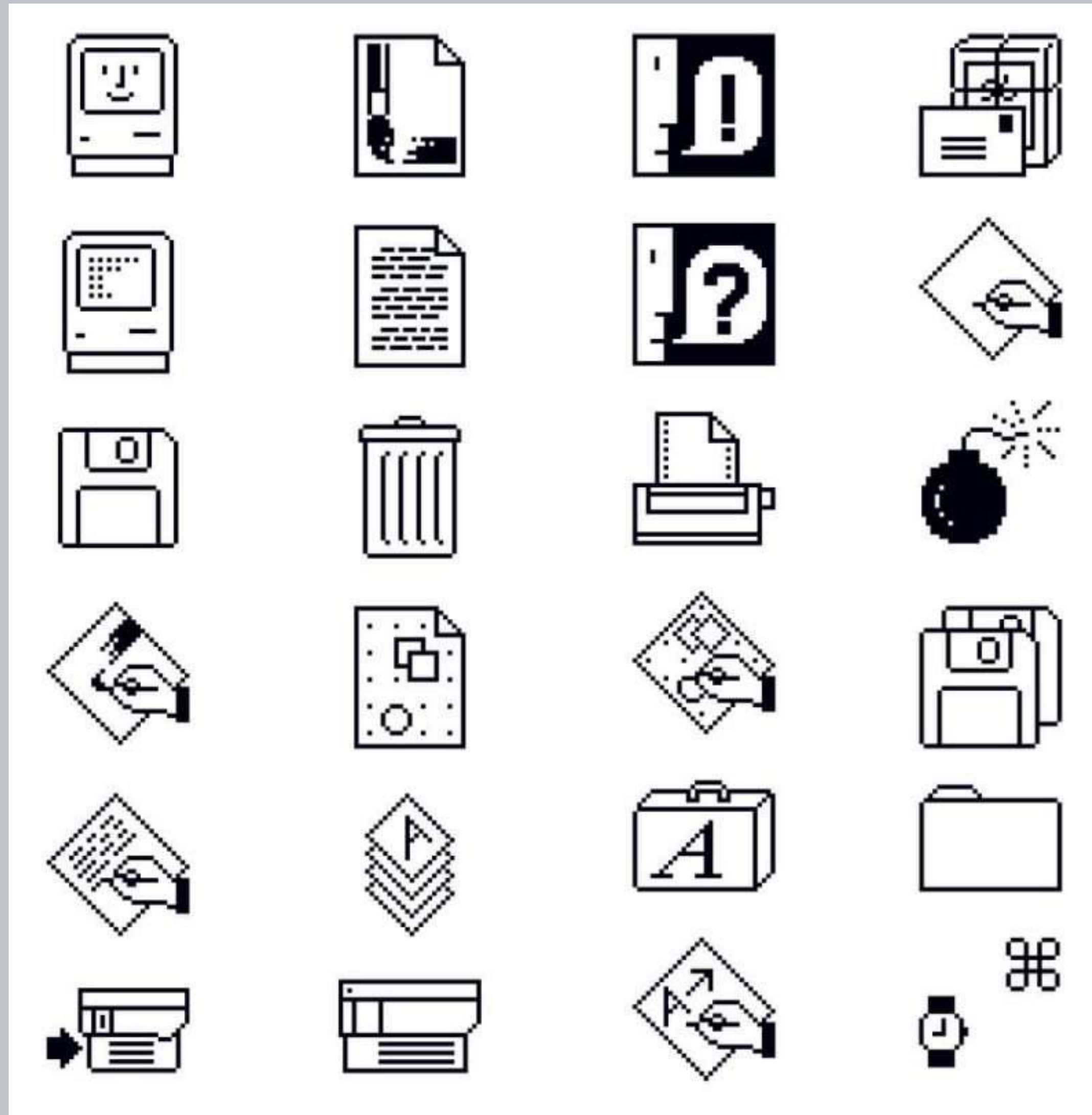
*primero  
la gente*

nuevo  
chatbot  
en miArgentina

El programador determina las propiedades del asistente virtual y los principios que regulan sus relaciones.

# APPLE LISA 10 (1983)





## ***Susan Kare***

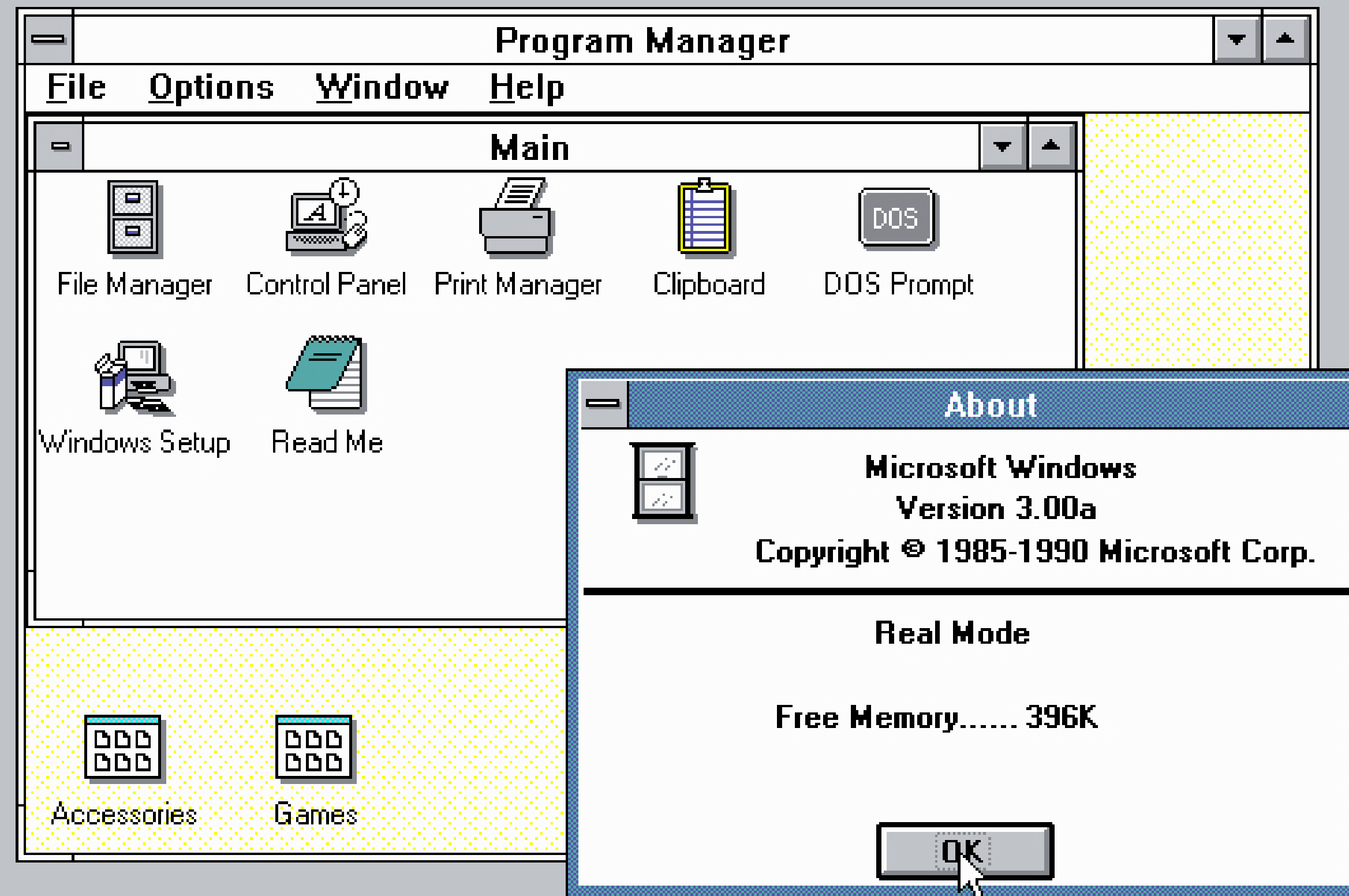
(Ithaca, 5 de febrero de 1954. Radicada en San Francisco.)

Es una artista y diseñadora gráfica estadounidense, creadora de muchos de los elementos de la interfaz Apple Macintosh en la década de 1980

Creó miles de íconos con el objetivo principal de comunicar funcionalidad en forma clara y simple, la grilla de píxeles fue su punto de partida para producir un impacto visual y permanecer en la memoria de los usuarios. Fue una pionera de pixel art. Actuó y trabaja para Microsoft, Facebook y hoy trabaja para Pinterest.

# Windows 3.0 (1990)

En 1990 con el lanzamiento de Windows 3.0, basado en Common User Access la popularidad del sistema verdaderamente aumentó.



**La metáfora**

**INSTRUMENTAL**



# **INFORMÁTICA, Computadoras hogareñas APPLE, WINDOWS (1985-1990)**

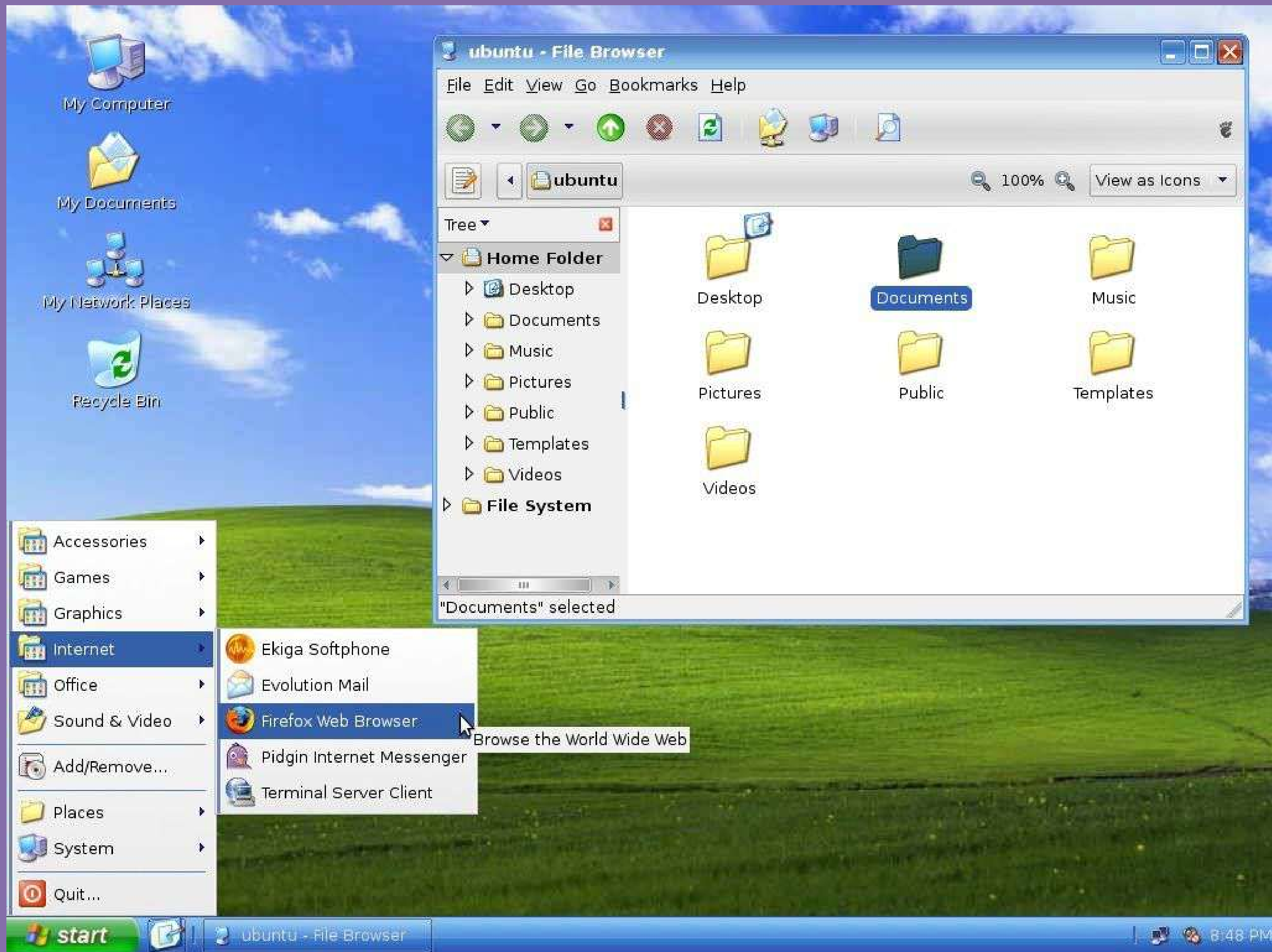
- Surge de la necesidad de masificar el uso del operador no especializado para tareas cotidianas como: buscar, organizar, filtrar, imprimir, etc.



# **La metáfora Instrumental**

## **Características:**

- El operador es un usuario común no especializado
- Visibilidad de la acción a través de la herramienta: la comunicación se hace visual. Manipulación directa de objetos
- Control y acciones visibles: tirar, cortar, pegar, borrar, mover, etc.



- Surge en relación a la idea del instrumento como extensión de los órganos (Mc Luhan. El medio es el mensaje):

*> el mouse como extensión de la mano,*

*> los parlantes como extensión de los oídos,*

*> el monitor como extensión de la vista.*



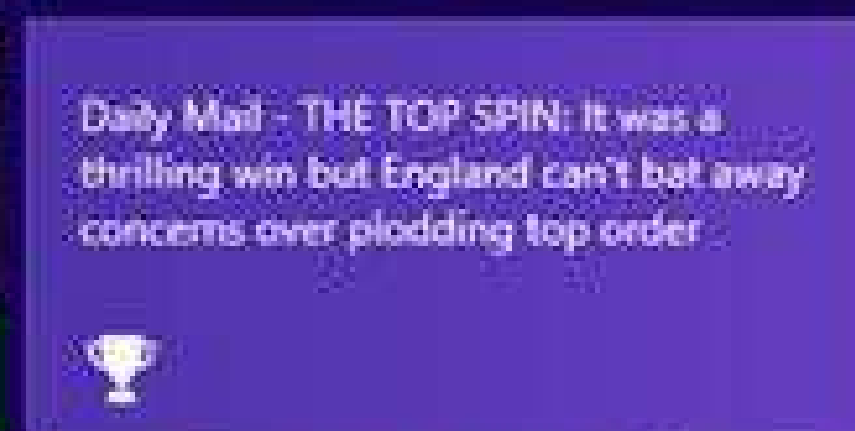
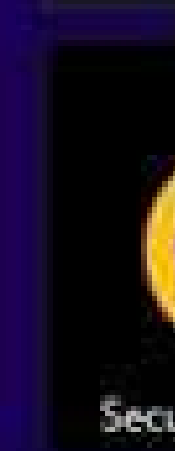
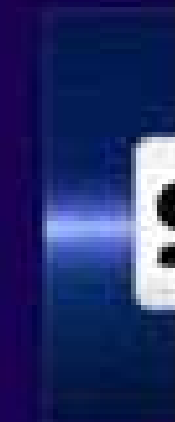
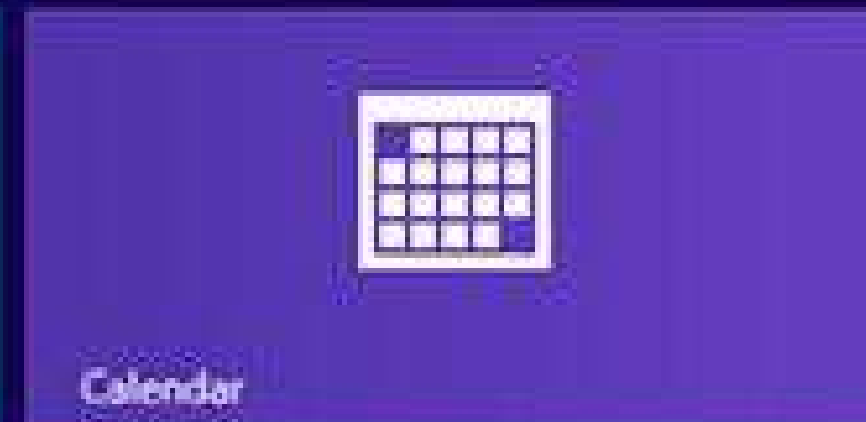


*El escritorio virtual, las carpetas virtuales, la papelera virtual, el reloj virtual son extensiones de nuestras herramientas de oficina.*

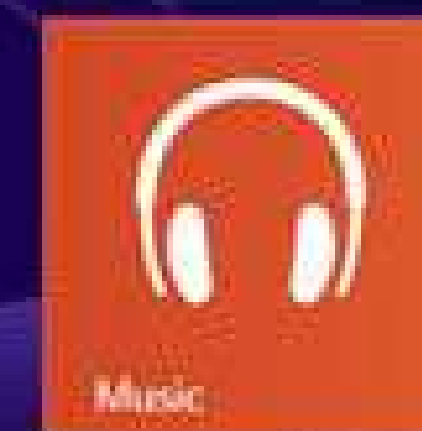
# Start

Samsung

Sam



12:13 Tuesday 21 May





**La metáfora**  
**SUPERFICIAL**



# **INFORMÁTICA, WINDOWS 8, MONITORES SMART (1985-1990)**

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

# **La metáfora Superficial**

## **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.

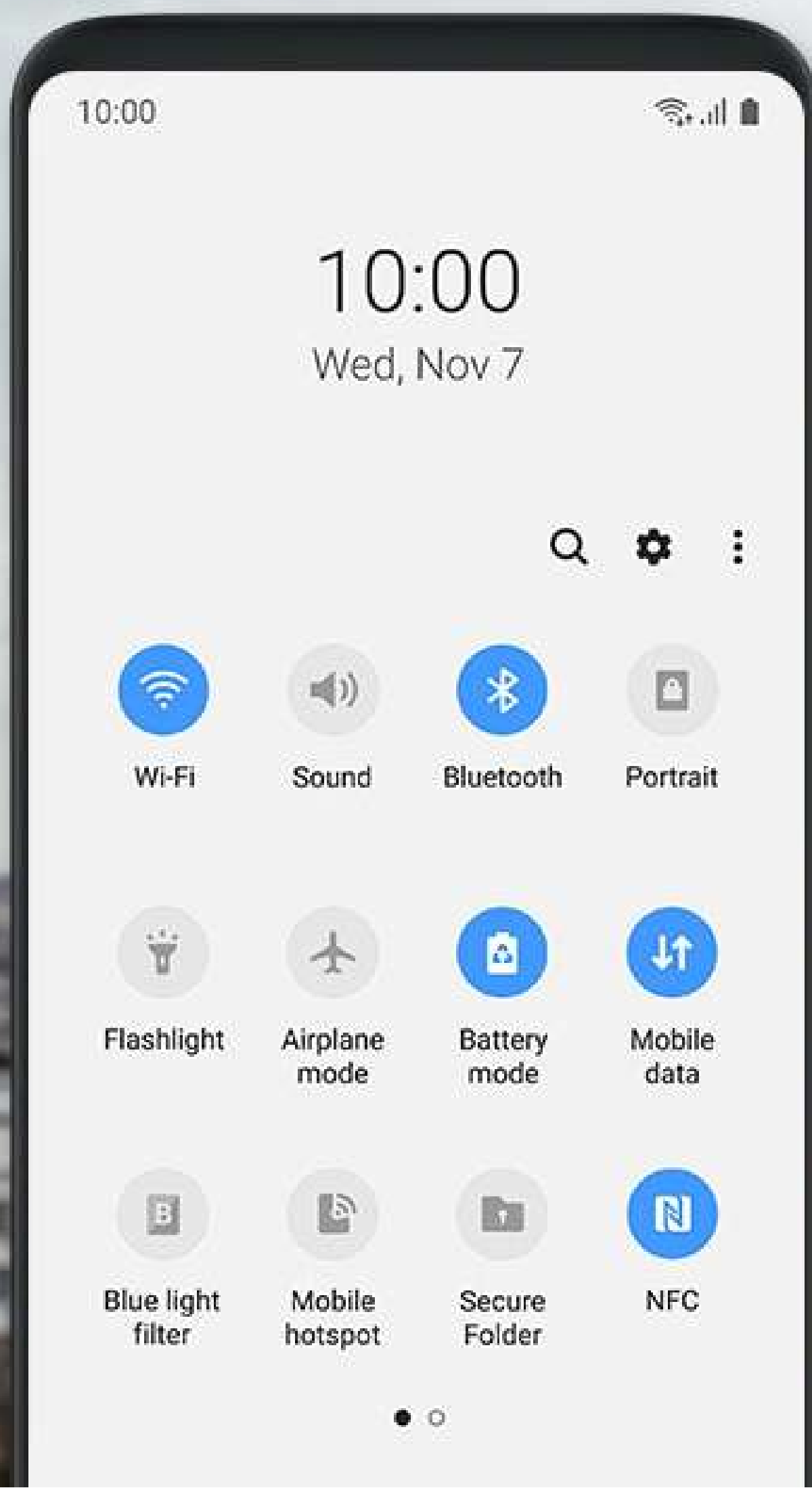


1



2







*“...Es en la interfaz donde tienen lugar las interacciones. **El autor del dispositivo de interacción es el urbanista de este lugar,** el que lo plasma y hace posible frequentarlo...”*

***(Anceschi, 1993)***

# **La metáfora ESPACIAL**



**INFORMÁTICA,  
Software inmersivo ( museos en cd-rom)  
Video juegos (Kinect)- Entretenimiento.  
Realidad Virtual**

- 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.

# **La metáfora Espacial**

## **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





# EL METAVERSO

UN MUNDO MÁS ALLÁ DEL QUE VIVIMOS



