

INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR

1) Defina o que é Metáfora e os tipos apresentados no artigo (temática e imersiva).

- A metáfora, em seu conceito figurativo, é a utilização de palavras ou frases para descrever algo, onde estas não possuem o seu sentido literal, mas sim um sentido empírico baseado na construção e no objetivo da utilização dessa figura de linguagem. Porém a metáfora teve seu significado repensado e reformulado várias vezes ao longo dos séculos, e com a vinda das interfaces gráficas dos computadores teve uma nova interpretação em suas concepções: seu uso de modo semelhante ao de entidades físicas, mas também com propriedades e comportamentos únicos. Deste modo, dentro do ambiente IHC, surgiram classificações:
 1. Metáfora temática: uso de uma metáfora que não é exata ao conteúdo proposto, porém possui certa familiaridade para os usuários, facilitando-o a entender seu propósito.
 2. Metáfora imersiva: criação de um ambiente focado no engajamento de aprendizagem e interação.

2) Caracterize o modelo conceitual: projeto; usuário; sistema.

- O modelo conceitual da metáfora descreve um algoritmo que associa o conhecimento já adquirido com novos conceitos, para ter efetividade em sua aplicação, sendo caracterizado por:
 1. Projeto: como desenvolvedor assimila o jeito que o sistema irá trabalhar.
 2. Usuário: como o próprio usuário do sistema entende como esse sistema funciona.
 3. Sistema: como propriamente o sistema opera.

3) Descreva as principais orientações para o uso de metáforas em interfaces.

- O uso da metáfora, porém, possui algumas orientações, pois seu uso de forma avulsa e descoordenada pode efetuar um efeito contrário ao planejado. Desta forma, apresentaram-se algumas recomendações:
 1. Utilização da metáfora dentro do contexto que o usuário está inserido, evitando conceitos individuais e fora do ambiente.
 2. As metáforas não devem ser apresentadas de forma integral, mas as suas relações devem minimamente fornecer indícios convenientes dos conteúdos de aprendizados ao usuário.
 3. A aparência da metáfora não deve ser o seu único foco, mas também as suas ações e funcionamento.

4. Ao escolher a imagem da metáfora, é importante ser uma figura concreta e precisa ao usuário, evitando conceitos muito abstratos.
5. Metáforas são normalmente culturais, e por isso devem ser considerados a idade, o ambiente e o público específico dos aprendizes.
6. Algumas metáforas inadequadas tendem a dificultar a interação com seus usuários, e naturalmente evitarem de utilizá-la, portanto uma metáfora apropriada e objetiva tende a ser invisível ao usuário; de tão massificada que ela se encontra, não apresenta dificuldades no uso e sempre será lembrada de seu significado.