

## **Atividade 1**

O artigo “*Contribuições na criação de metáforas e analogias para objetos de aprendizagem*” de Matheus Araujo Cezarotto, André Luiz Battaiola e Marcia Maria Alves, publicado no SBGames 2015, aborda a definição de metáforas e traz os modelos conceituais na seção 4. Metáfora e Analogia: Revisão na literatura (<https://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147357.pdf>).

A partir da leitura da seção 4 deste artigo, responda as questões:

- 1) Defina o que é Metáfora e os tipos apresentados no artigo (temática e imersiva)
- 2) Caracterize o modelo conceitual:
  - do projeto
  - do usuário e
  - do sistema.
- 3) Descreva as principais orientações para o uso de metáforas em interfaces.