

ÍNDICE

Introducción

PARTE I. Marco teórico

1. Descripción

2. Lenguaje

2.1. Demarcación terminológica y definición

2.2. Lenguaje e imagen

3. Metáfora

3.1. Introducción. Conceptos relacionados y definición

3.2. Mecánica de la metáfora

3.3. Clasificación de las metáforas interactivas en base a su constitución

3.4. Primeras conclusiones. Directrices para un uso eficiente de metáforas

4. Dinámicas de la percepción, aprendizaje y comportamiento

4.1. Introducción

4.2. Primeras aproximaciones

4.2.1. Antecedentes. Teorías del comportamiento: del conductismo al cognitivismo

4.2.2. Procesamiento de la información y comportamiento. Aportaciones afines

4.2.2.1. Teoría General de Sistemas

4.2.2.2. Teoría de la retroalimentación

4.2.2.3. La metáfora del ordenador

4.2.2.4. El modelo cibernético de procesamiento de la información

4.2.2.5. Teoría de la Información

4.3. Primeras conclusiones sobre el comportamiento

4.4. Configuración de una ecuación básica del comportamiento humano

4.4.1. Estímulo

4.4.2. Organismo y percepción

4.4.3. Procesamiento

4.4.4. Respuesta

- 4.5. La generación y la transmisión del mensaje. Factores generales de influencia sobre el diseño y tratamiento de la información
 - 4.5.1. Información, Sociedad y Cultura: sinergias
 - 4.5.2. La Sociedad de la Información. Consecuencias lógicas
 - 4.5.3. Comunicación: disfunciones, saturaciones y ruidos
 - 4.5.4. Ecología visual
 - 4.6. Factores generales de influencia sobre el diseñador
 - 4.6.1. Influencias internas
 - 4.6.2. Influencias externas
 - 4.7. Percepción Ambiental
 - 4.7.1. Teorías sobre percepción ambiental
 - 4.7.1.1. Teoría de Brunswick
 - 4.7.1.2. Teoría de Berlyne
 - 4.7.1.3. Teoría de Gibson
 - 4.7.1.4. Teoría de Ames
 - 4.7.2. Conclusiones. Ideas comunes sobre la percepción del medio ambiente
 - 4.8. Percepción del producto
 - 4.9. Análisis de los mecanismos motivacionales
 - 4.10. Conclusiones. Influencias del entorno tecnológico sobre el comportamiento
 - 4.10.1. Ambiente tecnológico omnipresente. Consecuencias básicas
 - 4.10.2. Influencia de las TIC en el comportamiento
5. Sistemas interactivos de navegación
- 5.1. El interface
 - 5.1.1. Definición
 - 5.1.2. Generación del interface
 - 5.1.2.1. Consideraciones sobre usabilidad y funcionalidad
 - 5.1.2.2. Directrices funcionales en la generación del interface gráfico para la interacción en entornos virtuales
 - 5.2. Arte y Diseño en interfaces interactivos
 - 5.3. Metáforas interactivas en el interface de carácter operativo
 - 5.3.1. Relevancia de la metáfora en el interface interactivo
 - 5.3.2. Aplicación de la metáfora interactiva
 - 5.3.2.1. Iconologías para la interacción
 - 5.3.2.2. Estrategias y recursos en la organización gráfica de la información
 - 5.3.2.3. Gestión y representación interactiva de la información en bases de datos documentales estáticas y dinámicas
 - 5.3.2.4. La metáfora del escritorio
 - 5.3.2.5. Otras vías operativas
 - 5.3.2.6. Conclusiones
 - 5.4. Metáforas interactivas en propuestas artísticas
 - 5.4.1. Introducción. Prácticas artísticas en torno al uso de la tecnología
 - 5.4.2. La metáfora interactiva en las prácticas artísticas
 - 5.4.2.1. El cuerpo como interface: representaciones y metáforas
 - 5.4.2.2. Representación de Vida Artificial
 - 5.4.2.3. El sonido como vehículo metafórico

- 5.4.2.4. Respuesta metafórica a estímulos emocionales
 - 5.4.2.5. Cartografías alternativas y modelos incrementales
 - 5.5. Experimentación tangente. Últimas exploraciones en torno a los vehículos estéticos de los flujos de información
 - 5.5.1. Introducción
 - 5.5.2. Información y arquitectura
 - 5.5.3. Metáforas físico-gráficas. Interface tangible
 - 5.5.4. Interface neural y metáforas
 - 5.6. Conclusiones
 - 5.7. Clasificación de interfaces en base a la operatividad metafórica
- 6. Conclusiones generales sobre el marco teórico

PARTE II. Marco práctico

- 1. Análisis de interfaces interactivos
- 2. Descripción de las pruebas
 - 2.1. Objetivos generales perseguidos
 - 2.2. Descripción de la muestra (usuarios)
 - 2.3. Definición y diseño de las pruebas
 - 2.3.1. Test sobre asociaciones conceptuales
 - 2.3.2. Metáfora muda del escritorio y botonerías relacionadas
 - 2.3.3. Iconologías basadas en la metáfora del escritorio
 - 2.3.4. Acceso a un website por medio de recursos gráficos o textuales
 - 2.3.5. Arquitectura tridimensional interactiva (I): Esfera conceptual
 - 2.3.6. Arquitectura tridimensional interactiva (II): Cubo funcional
 - 2.3.7. Arquitectura tridimensional interactiva (III): Cubo dinámico
 - 2.3.8. Arquitectura tridimensional interactiva (IV): Esfera dinámica
- 3. Conclusiones generales sobre el marco práctico

Conclusiones y reflexiones finales sobre la investigación. Alcance y direcciones

Bibliografía

Bibliografía citada y referenciada
Bibliografía consultada
Procedencia de imágenes

Resúmenes .