

QUADRE SINÒPTIC REFERENT AL MITJÀ INTERACTIU

ESTRUCTURA PRIMARIA (desenvolupada en el cos del treball)

TEMA	CONTINGUTS	BIBLIOGRAFIA ESPECÍFICA	EXEMPLES PER A UN ANÀLISI
<p>TEMA 1 : Introducció i pioners del Mitjà digital</p>	<p>-Història i orígens del mitjà digital. -Exponents i pioners inicials - Resum dècades s.XX</p>	<p>PRINCIPAL</p> <p><i>“Els nombres computables, amb una aplicació al Entscheidungsproblem”</i> (Alan Turing, 1936)</p> <p><i>"Máquinas de computación e inteligencia"</i> (Alan Turing, 1950)</p> <p><i>“Cybernetics: or, Control and Communication in the Animal and in the Machine”</i> (Norbert Wiener, 1948)</p> <p><i>“Cibernética y sociedad”</i> (<i>The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society</i>) (Norbert Wiener, 1950)</p> <p><i>“A Mathematical theory communication”</i>. Claude Shannon, vol. 27, pp. 379-423 i 623-656</p> <p><i>“The Computer – My Life”</i> (Konrad Zuse, 1993)</p>	<p><u>PERSONATGES</u></p> <p>1- Charles Babbage 2- Herman Hollerith (IBM) 3- Alan Turing 4- Norbert Wiener 5- Claude Shannon 6- Konrad Zuse 7- Jack Kilby 8- Llei de Moore 9- A.J.C. Licklider</p> <p><u>PARAULES CLAU</u></p> <p>1 – Màquina diferencial, Màquina analítica 2- IBM, Tabulating Machine Company 3- Autòmat cel.lular, Test de Turing 4- Automatització, cibernètica, retroalimentació 5- Teoria Matemàtica de la Comunicació, entropia, Relés, bit 6- Z-1,Z-2,Z-3,Z-4,Z-5, ...ENIGMA 7- Circuits Integrats, Microprocesador, microelectrónica 9- Galactic Network, ARPANET, INTERNET</p>

		<p>“Galactic Network” (A.J.C. Licklider, 1962)</p> <p>“La galaxia Gutenberg”(M. McLuhan,1998)</p> <p><i>Article Norbert Wiener: Promesas Digitales</i></p> <hr/> <p>SECUNDARIA</p> <p>“Analógico y digital” (Otl Aicher,1978)</p> <p>“Las nuevas tecnologías de la comunicación”(G. Bettetini, 1995)</p> <p>Berenguer web – Bibliografía – Història dels mitjans visuals (url d’interès)</p>	
<p>TEMA 2 : Els inicis de l’hipertext i principis de la simulació en el S.XX</p>	<p>-Precursors hipertext -Sistemes audiovisuals orientats a la simulació</p>	<p>PRINCIPAL</p> <p>“As you may think”(Vannevar Bush, article seminal, 1945)</p> <p>“Armas modernas y hombres libres” (Vannevar Bush, 1950)</p> <p>Selecció John Cage: “Silence” (1961)</p>	<p><u>PERSONATGES</u></p> <p>1 - Vannevar Bush 2 - John Cage 3 - Fred Waller 4 - Morton Heilig 5- Ivan Sutherland</p> <p><u>PARAULES CLAU</u></p> <p>1- Analitzador diferencial, MEMEX 2- Silenci, música no intencional, piano-preparat 3 - Cinerama</p>

		<p>“Empty Words” (1979) “X “(1983)</p> <p>“Cultura visual digital” (Andrew Darley, 2002)</p> <hr/> <p>SECUNDARIA</p> <p><i>“Remediation. Understanding New Media”</i>(J. Bolter, 2000)</p>	<p>4 –Sensorama 5 – Infografia, Sketchpad, interacció, model tridimensional, simulació visual, disseny automatizat (CAD), realitat virtual</p> <p>Operació SAGE</p> <p><u>PEL.LICULES</u></p> <p>Dziga Vertov (<i>L’home amb la càmera</i>)</p> <p><u>COMPOSICIONS</u></p> <p>-Amores (1943) -Music of Changes (1951) -4’33” (1952) -Theatre Piece (1960)</p>
<p>TEMA 3 : Els orogens dels programes interactius i la intel.ligència artificial</p>	<p>- Primers programes interactius - Pioners de la Intel.ligència Artificial - Conceptes al voltant de l’IA (interacció, realitat virtual,</p>	<p>PRINCIPAL</p> <p>“Computer Power and Human Reason (La frontera entre el ordenador y la mente)” (Joseph Weizenbaum, 1976)</p> <p>“Computer Power and Human Reason: From Judgment To Computation” (San Francisco: W. H. Freeman, 1976)</p> <p>“L’era de les màquines intel.ligents” (Raymond Kurzweil, 1987-1988)</p> <p>“L’era de les màquines espirituals, quan els ordinadors superin la ment humana(Raymond Kurzweil, 1998-1999)</p>	<p><u>PERSONATGES</u></p> <p>1 - Morton Heilig 2 - J. Weizenbaum 3 - Raymond Kurzweil</p> <p><u>PARAULES CLAU</u></p> <p>1- Sonorama, realitat virtual, interacció, casc virtual 2- ELIZA, concepte intel.ligència artificial 3- intel.ligència artificial, MATRIX</p>

	<p>augmentada, representació tridimensional, CAD,...)</p>	<p>“La singularitat és a prop ”(Raymond Kurzweil, 2004)</p> <p>“La fusió de la Màquina Humana: Ens dirigim cap a Matrix?” (assaig dins llibre: “<i>Cal pendre la pastilla vermella?</i>” Raymond Kurzweil)</p> <hr/> <p>SECUNDARIA</p> <p>“The Art of Interactive Design ”(Chris Crawford, 2003)</p> <p>Berenguer web – Bibliografia – <i>interactius multimèdia</i></p> <p>Article : <i>Escriure programes interactius – FORMATS</i>, UPF, Xavier Berenguer</p>	
<p>TEMA 4 : Hipermedia, multimèdia, sistemes operatius i la creació de la www</p>	<p>- Caracterització del gènere interactiu. Desenvolupament inicial de la xarxa - Interacció en sentit fort..</p>	<p>PRINCIPAL</p> <p>“A Conceptual framework for the augmentation of Man’s Intellect” (Douglas Engelbart, 1963)</p> <p>“The Home Computer Revolution” (Ted Nelson, 1977)</p> <p>“The Future of Information” (Ted Nelson, 1997)</p> <p>“Tejiendo la Red” (Tim Berners-Lee, 1999)</p>	<p><u>PERSONATGES</u></p> <p>1 - Douglas Engelbart 2 - Ted Nelson 3 - Jaron Lanier 4 – Tim Berners Lee 5 – Steve Jobs 6 - Steve Wozniak</p> <p><u>Conceptes importants:</u></p> <p>1 – Ratolí, finestres, ajuda en línia, processador de textos, correu avançat, sistema digital de producció col.lectiva 2 – Xanadú, hipertext, hipermedia 3 – Realitat Virtual, HCI,</p>

		<p>“<i>La galaxia Internet</i>” (Manuel Castells)</p> <p>“<i>Una dècada d’interactius</i>”(Xavier Berenguer, 2004)</p> <hr/> <p>SECUNDARIA</p> <p>“Multimedia: from Wagner to Virtual Reality”(Randall Packer i Ken Jordan, 2002)</p> <p>“Internet, la impremta del siglo XXI”(A. Piscitelli, 2005)</p>	<p>guants virtuals, programació visual</p> <p>4 – Internet, <i>HTML</i>, <i>TCP/IP</i>, <i>W3C</i></p> <p>5 – Apple, Macintosh, NeXT, Pixar, iMac, iPod</p> <p>6- Apple Apple II, hardware, software</p> <p>- Hypercard, - ARPANET - 3 onades digitals</p> <p><u>PEL.LICULES</u></p> <p><i>Payback: an interactive movie</i></p> <p><i>Pirates of Silicon Valley</i> (biografia Steve Jobs) TV</p>
<p>TEMA 5 : Interactius fora de la xarxa: CD- ROMS, DVD- ROMS (offline)</p>	<p>- Categories:</p> <p>Referencials</p> <p>Infantils</p> <p>Musicals Artístics</p> <p>Divulgatius Didàctics Documentals</p>	<p>URL :</p> <p>Berenguer web – Bibliografia – <i>interactius multimèdia</i></p>	<p>GÈNERES CULTURALS</p> <p><u>Referencials</u></p> <p>- Barcelona Multimedia - Jocs 3 bessones - Educalia - Baby Einstein - Mozart</p> <p><u>Infantils</u></p> <p>- Forestia Junior - Secrets de l’univers - Planetary Taxi</p> <p><u>Musicals-Artístics</u></p> <p>- Beethoven, symphony num 9 - La musique electroacustique</p>

			<u>Divulgatiu-Didàctics-Documentals</u> - Musée d l’Hermitage - Musée du Louvre - Joan Miró
TEMA 6 : Comunitats en xarxa	- Concepte - Ciborgs i tecnocietat - Preguntes suscidades - Estudi de cas: Second Life	PRINCIPAL “ <i>La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras</i> ”(H. Rheingold, 1996) “ <i>La cibercultura, el segon diluvi?</i> ”(P.Levy, 1998) “ <i>Ciberculturas</i> ”(A. Piscitelli, 1997) “ <i>Multitudes inteligentes</i> ”(H. Rheingold, 2004)	Anàlisi: Món artificial creat a través del programa <i>Second Life</i>
TEMA 7 : Documental interactiu	Tipologies de documental: Documentals expositius	PRINCIPAL: “ <i>ConText: Towards the Evolving Documentary,</i> ” Davenport, G. & Murtaugh, M. ACM Multimedia, San Francisco, 1995 “ <i>Witness: Digital documentary and the passionate voice</i> ”	<u>TIPOLOGIES I PERSONATGES</u> <i>Documentals antropològics expositius:</i> - Robert Flaherty - John Grierson <i>Documentals antropològics reflexius:</i> - Dziga Vertov

	<p>Documentals reflexius</p> <p>Documentals antropològics</p>	<p>Número monogràfic de la revista web HorizonZero</p> <p>“Models d’interactivitat en el CD-ROM ‘Joan Miró’, Ribas, J. I., Freixa, P., Julià, D., Berenguer, X. & Parés, R. Formats, 2, Barcelona, UPF, 1999</p> <p>“Difusió cultural i comunicació audiovisual interactiva”, Joan Ignasi Ribas. Temes de Disseny, 18, Barcelona, 2001</p> <p>(Berenguer web – Documental en línia)</p> <hr/> <p><u>SECUNDÀRIA</u></p> <p>“El Documental: Historia y Estilo”, Erik Barnouw, Gedisa, 1996</p> <p>“Dirección de Documentales”, Michael Rabiger, IORTV, 2001</p>	<p><i>Documentals antropològics d’observació:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Leacok - Pennebaker <p>Documentals antropològics reactius:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Michael Moore <p>Documentals fora de línia:</p> <ul style="list-style-type: none"> -The day alter trinity (J. Robert -Oppenheimer) -Immemory (Chris Marker) -Ann Frank House <p>Documentals en línia:</p> <ul style="list-style-type: none"> -J.B.Wiesner
<p>TEMA 8 : El videojoc</p>	<p>Videojugador</p> <p>Història</p> <p>Gèneres</p> <p>La consola</p>	<p>PRINCIPAL:</p> <p>“Cultura del videojoc” (Johan Huizinga, 1935)</p> <p>“Game on. The history and cultura of Videogames” (Lucien King, 2002)</p>	<p>Escoles:</p> <p>Escandinava</p> <p>Nordamericana</p> <p><u>PELICULES</u></p> <p><i>El cinquè element</i></p>

		Berenguer web – <i>Narrativa interactiva/videojocs Cultura</i>	
--	--	---	--

ALTRES POSSIBLES SESSIONS (SESSIONS EXTRA, COMPLEMENTARIES)

<p>TEMA 9 : Llibres i xarxa</p>	<p>- Escriptors importants. - Literatura potencial</p>	<p>PRINCIPAL:</p> <p><i>“The new media reader”</i>(Noah Wardrio-Fruin i Nick Montfort, 2003)</p> <p>Berenguer web – <i>Narrativa interactiva/novel.les</i></p>	<p><u>PERSONATGES</u></p> <p>Ramón Llull Gottfried Leibniz Johnathan Swift Lawrence Stern Stephan Mallarmé Jules Verne Lewis Carroll Jack London James Joyce Julio Cortazar William Bourroughs Italo Calvino Milorad Pavic Jorge Luis Borges</p>
<p>TEMA 10 : Narracions interactives</p>	<p>- Tipologies - Exemples - Problemàtica..</p>	<p>PRINCIPAL:</p> <p><i>“Pause and effect:The Art of Interactive Narrative”</i>(Mark S. Meadows,2003)</p> <p><i>“Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and Narrative”</i>(Edward R. Tufte, 1997)</p>	<p><u>PERSONATGES i EXEMPLES</u></p> <p>Lineal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hiperficcions: Eastgate - Michael Joyce - Clark Humphrey - Stuart Moulthrop - Victory Garden <ul style="list-style-type: none"> • Ramificada • Interrompuda <p>- Myst</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generativa <p>- Simcity, Sims</p> <p>No lineal</p>

		<p>Berenguer web – <i>Narrativa interactiva</i> FILMS <i>(apartat lligat amb el de narrativa audiovisual)</i></p>	<p>Espen J. Aarseth Michael Hipolyle Janet Murray</p>
<p>TEMA 11 : La realitat virtual</p>		<p>PRINCIPAL:</p> <p><i>“Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction”</i>(B. Schneiderman, 1998)</p> <p><i>“Virtual Art. From Illusion to Immersion”</i>(Oliver Grau, 2003)</p>	<p><u>PERSONATGES</u></p> <p>- Jaron Lanier</p> <p><u>Conceptes importants :</u> HCI</p>
<p>TEMA 12 : Perspectives entorn les tecnologies Web 2.0</p>	<p>Caracaterístiques : -Plataforma -Web lectura/escriptura -Control per part de l’usuari</p>	<p>PRINCIPAL:</p> <p><i>“What is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software”</i> (2005, Tim O’Reilly)</p> <p><i>“What is web 2.0? Ideas, technologies and implications for education”</i> (Paul Anderson, 2007)</p>	<p><u>TECNOLOGIES:</u></p> <p>CSS Ajax RSS/Atom API P2P XML/XHTML Opml</p> <p><u>OPERACIONS:</u></p> <p>- Publicació personal - Xarxes socials - Client a client - Aplicacions a mesura</p>

	<p><u>EXEMPLES de les característiques</u></p> <p>Bloggin - <i>Blogger</i></p> <p>Fotos - <i>Flicker</i></p> <p>Marcadors - <i>Del.icio.us</i></p> <p>Agregadors - <i>Bloglines</i></p> <p>Sindicació - <i>Feedburner</i></p> <p>Mapes API - <i>Google Maps</i></p> <p>Audio - <i>odeo</i></p> <p>CercadorsBlogs - <i>Technografti</i></p> <p>Correu Etiquetat - <i>Gmail</i></p> <p>Autoria Massiva - <i>Wikipedia</i></p> <p>Retroalimentació - <i>eBay</i></p> <p>Opinio clients - <i>Amazon</i></p>	<p><i>“The trend spotter”</i>(2005, Steven Lévy)</p> <p><i>“Comunicació mòvil y sociedad. Una perspectiva global”</i> (Manuel castells, Mireia Fernandez-Ardèvol, Jack Linchuan Qiu, 2006)</p> <hr/> <p>SECUNDARIA</p> <p><i>“Planeta web 2.0: inteligencia colectiva o medios fast food”</i>(Norbert Lee i Nairam Pérez, 2007)</p>	<p><u>PARAULES CLAU:</u></p> <p>- Podcast, Blog, Wiki, RSS, Etiqueta(Tag), Folcsonomia,social, Remescla (MashUp)</p> <p><u>APLICACIÓ:</u></p> <p>- Microcontingut, - Usuaris individuals - Col.laboració - Conversació</p>
--	---	---	--

ESTRUCTURA SECUNDÀRIA (més simplificada)

<p>HIPERTEXT</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vannevar Bush: la utopia hipertextual 2. Douglas Engelbart: interfícies i interaccions 3. Ted Nelson: sistema Xanadú 4. Hipertext i literatura 5. Tim Berners Lee: creació www 6. Anàlisi d'estructures hipertextuals: arquitectura i navegació
<p>INTERFÍCIES</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Del papir al còdex 2. La galaxia Gutenberg 3. Del paper a la pantalla 4. Evolució de les interfícies digitals 5. Models d'interacció

	6. Anàlisi d'estructures hipertextuals
INTERACCIONS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model cognitiu 2. Model semicognitiu 3. Model narratiu
WEB 2.0	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tecnologies col.laboratives 2. Més funcionalitat: blogs, wikis,... 3. Integració nous media

- Narrativa implica la creació d'un itinerari, on l'autor crea una historia amb ls actors principals, personatges i trama. Aquest camí que recorre el públic pot ser lienal, estar definit i univoc, o multilínia, és a dir, es va conformant a través de les decisions i preferències de l'usuari.
- La tesina podria abarcar l'ESTAT ACTUAL DE LA QÜESTIÓ EN EL QUE ES TROBA LA NARRATIVA INTERACTIVA DES DE DIFERENTS TIPOLOGIES EXISTENTS:

Ex:

DOCUMENTAL INTERACTIU

VIDEOJOC

TECNOLOGIES COL.LABORATIVES

NARRACIONS INTERACTIVES