

PROGRAMA SEMINARIO HISTORIA DEL MEDIO DIGITAL

PARTE I: HISTORIA Y EVOLUCIÓN DEL MEDIO DIGITAL INTERACTIVO

TEMA	CONTENIDOS	BIBLIOGRAFIA ESPECÍFICA	EJEMPLOS PARA UN ANÁLISIS
<p>TEMA 1 : Introducción y pioneros del medio digital</p>	<p>-Historia y orígenes del medio digital. -Exponentes y pioneros iniciales - Resumen décadas s.XX</p>	<p>PRINCIPAL</p> <p><i>“Los números computables, con una aplicación 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</i></p>	<p><u>PERSONAJES</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>PALABRAS CLAVE</u></p> <p>1 – Máquina diferencial, Máquina analítica 2- IBM, Tabulating Machine Company 3- Autómata celular, Test de Turing 4- Automatización, cibernética, retroalimentación 5- Teoría Matemática de la Comunicación, entropía, Relés, bit 6- Z-1,Z-2,Z-3,Z-4,Z-5, ...ENIGMA 7- Circuitos Integrados, Microprocesador, microelectrónica 9- Galactic Network, ARPANET, INTERNET</p>

		<p><i>Life</i>” (Konrad Zuse, 1993)</p> <p>“<i>Galactic Network</i>” (A.J.C. Licklider, 1962)</p> <p>“<i>La galaxia Gutenberg</i>”(M. McLuhan,1998)</p> <p>Artículo Norbert Wiener: <i>Promesas Digitales</i></p> <hr/> <p>SECUNDARIA</p> <p>“<i>Analógico y digital</i>” (Otl Aicher,1978)</p> <p>“<i>Las nuevas tecnologías de la comunicación</i>”(G. Bettetini, 1995)</p> <p>Berenguer web – Bibliografía – <i>Història dels mitjans visuals (url d’interés)</i></p>	
<p>TEMA 2 : Los inicios</p>	<p>-Precursores hipertexto</p>	<p>PRINCIPAL</p> <p>“<i>As you may think</i>”(Vannevar Bush, artículo seminal, 1945)</p> <p>“<i>Armas modernas y hombres libres</i>” (Vannevar Bush, 1950)</p>	<p><u>PERSONAJES</u></p> <p>1 - Vannevar Bush 2 - John Cage 3 - Fred Waller 4 - Morton Heilig 5- Ivan Sutherland</p> <p><u>PALABRAS CLAVE</u></p> <p>1- Analizador diferencial, MEMEX</p>

<p>del hipertexto y principios de la simulación en el S.XX</p>	<p>-Sistemas audiovisuales orientados a la simulación</p>	<p>Selección John Cage: “Silence” (1961) “Empty Words” (1979) “X” (1983)</p> <hr/> <p>“Cultura visual digital” (Andrew Darley, 2002)</p> <hr/> <p>SECUNDARIA</p> <p><i>“Remediation. Understanding New Media”</i>(J. Bolter, 2000)</p>	<p>2- Silencio, música no intencional, piano-preparado 3 - Cinerama 4 –Sensorama 5 – Infografía, Sketchpad, interacción, modelo tridimensional, simulación visual, diseño automatizado (CAD), realidad virtual</p> <p>Operación SAGE</p> <p><u>COMPOSICIONES</u></p> <p>-Amores (1943) -Music of Changes (1951) -4’33” (1952) -Theatre Piece (1960)</p>
<p>TEMA 3 : Los orígenes de los programas interactivos y la inteligencia</p>	<p>- Primeros programas interactivos - Pioneros de la Inteligencia Artificial - Conceptos sobre I.A.</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>“La era de las máquinas inteligentes” (Raymond Kurzweil, 1987-1988)</p> <p>“ La era de las máquinas espirituales, cuando los ordenadores superen la mente humana (Raymond</p>	<p><u>PERSONAJES</u></p> <p>1 - Morton Heilig 2 - J. Weizenbaum 3 - Raymond Kurzweil</p> <p><u>PALABRAS CLAVE</u></p> <p>1- Sonorama, realidad virtual, interacción, casco virtual 2- ELIZA, concepto inteligencia artificial 3- inteligencia artificial, MATRIX</p>

artificial		<p>Kurzweil, 1998-1999)</p> <p>“La singularidad está cerca ”(Raymond Kurzweil, 2004)</p> <p>“La fusión de la Máquina Humana:nos dirigimos hacia Matrix?” Raymond Kurzweil</p> <hr/> <p>SECUNDARIA</p> <p>“The Art of Interactive Design ”(Chris Crawford, 2003)</p> <p>Berenguer web – Bibliografía – interactius multimèdia</p> <p>Article : <i>Escriure programes interactius – FORMATS</i>, UPF, Xavier Berenguer</p>	
<p>TEMA 4 : Hipermedia, multimedia, sistemas operativos y la creación de la www</p>	<p>- Caracterización del género interactivo. Desarrollo inicial de la red - Interacción en sentido fuerte.</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>“La galaxia Internet”</p>	<p><u>PERSONAJES</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>PALABRAS CLAVE</u></p> <p>1 – Ratón, ventanas, ayuda en línea, procesador de textos, correo avanzado, sistema digital de producción colectiva 2 – Xanadú, hipertexto, hipermedia 3 – Realidad Virtual, HCI, guantes virtuales,</p>

		(Manuel Castells) <i>“Una dècada d’interactius”</i> (Xavier Berenguer, 2004)	programación visual 4 – Internet, <i>HTML</i> , <i>TCP/IP</i> , <i>W3C</i> 5 – Apple, Macintosh, NeXT, Pixar, iMac, iPod 6- Apple Apple II, hardware, software
		SECUNDARIA	- Hypercard, - ARPANET
		<i>“Multimedia: from Wagner to Virtual Reality”</i> (Randall Packer i Ken Jordan, 2002)	<u>PEL.LICULES</u> <i>Payback: an interactive movie</i> <i>Pirates of Silicon Valley</i> (biografía Steve Jobs) TV
		<i>“Internet, la imprenta del siglo XXI”</i> (A. Piscitelli, 2005)	

PARTE II: CREACIÓN DE UN PROTOTIPO DE PROYECTO INTERACTIVO

FASES DE ELABORACIÓN DE UN PROYECTO MULTIMEDIAL

PREPRODUCCIÓN

- 1) Conceptualización y definición del proyecto.
 - _ Definición y elección del proyecto.
 - _ Elección de la metáfora: utilización de técnicas creativas, *brainstorming*...
 - _ Exploración de webs

- 2) Análisis de la competencia y redefinición
 - _ Benchmarking,
 - _ Fase de redefinición en función del benchmarking.

- 3) Arquitectura de la información

_ Dar una estructura de contenidos, navegación e interacción al proyecto que se ha definido.

PRODUCCIÓN

4) Fase de diseño

_ Diseño de la imagen corporativa
_ Diseño de la interfaz.

5) Fase de elaboración de contenidos

_ Crear y desarrollar los contenidos textuales.
_ Crear y desarrollar los contenidos audiovisuales

6) Recopilación Memoria

_ Elaboración de un documento que recoja todos los apartados anteriores

DOCENTE

Arnau Gifreu Castells

Profesor, investigador y realizador en el ámbito del audiovisual y el multimedia. Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universitat Autònoma de Barcelona, Master en Artes Digitales y Diploma de Estudios Avanzados por la Universitat Pompeu Fabra (UPF, Barcelona).

Actualmente está realizando la tesis doctoral centrada en la Comunicación Digital Interactiva en la Universitat Pompeu Fabra desde 2006, año en que empieza a ejercer la docencia en la Facultat d'Empresa i Comunicació de la Universitat de Vic (UVIC, Barcelona). Ha impartido asignaturas de Lenguaje Televisivo, Documental y Videoclip y dirige los proyectos de Fin de Carrera en la especialidad de Comunicación Interactiva en esta Universidad.

Miembro del *GRID* (Grup de recerca en interaccions digitals) de la UVIC y colaborador del *Digidoc* (Grupo de investigación de la UPF). Es jefe de redacción de la revista *Ictineus* - revista centrada en la comunicación, difusión y didáctica de la ciencia - que se publica con el diario *El Periódico de Catalunya*. Colabora habitualmente con la productora *Activa Films* - también en su Musiclip Festival -, la *E-week* (semana digital de Vic), y la Casa del Cine, entre otros eventos.

Ha trabajado en tareas de realización en televisiones como *25TV* o *TVC* y en productoras como *Tasmania Films* o *MediaPro*. Actualmente produce reportajes y documentales para la televisión y la red. Por lo que se refiere al ámbito de los interactivos, ha diseñado y creado la navegación de distintos portales, destacando la

producción para el grupo de investigación *UNICA*, el portal del *Observatori de la Producció Audiovisual* (OPA) y la revista digital *Formats*, todos ellos vinculados a la Universitat Pompeu Fabra.

Forma parte de la empresa *Funky Mobile Ideas*, dedicada a la consultoría en temas de Internet y *Mobile Web 2.0*. Es socio minoritario y miembro del departamento de Comunicación y Desarrollo del proyecto *CampusMovilnet*, un campus virtual vía dispositivos móviles para la comunidad universitaria. También ha participado en la proyección de visuales en distintos eventos y performances (VJ).