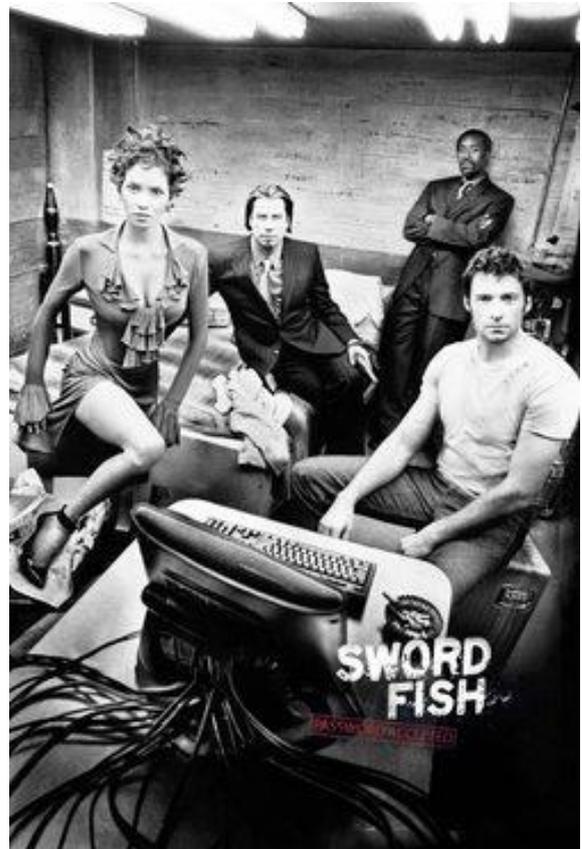


Operación Swordfish (2001)

The movie (*Swordfish*)



Análisis realizado por: Victor Benito Sagrado

Datos de producción

Director: Dominic Sena

Guionista: Skip Woods

Tipo: Película

Duración: 1h 19min

Ficha en IMDB: http://www.imdb.com/title/tt0244244/?ref=nr_sr_1

Sinopsis

Swordfish nos presenta una historia actual, un hacker que acaba de salir de prisión con problemas de dinero, es reclamado por un espía descontrolado para poder descifrar y obtener el código de una cuenta bancaria secreta de los EEUU. Aunque el hacker no está de acuerdo con las formas de actuar del espía, sus problemas para conseguir la custodia de su hija le harán cumplir la misión para la que es reclamado.

Necesidades

La película imagina una época actual año 2001. En plena expansión del hackeo informático, donde se confluyen los secretos mejor guardados de los EEUU y el inicio de la utilización del ordenador y el internet como un arma para poder conseguir poder, dinero, e influencias. Nos da una visión de lo poderoso y peligroso que puede llegar a ser una persona con un ordenador conectado a la red más importante creada por el hombre.

	Primera aparición	Necesidades
Sistema Multi-pantalla	0:35:06	No muy utilizado hasta ese momento, ya se imaginó en la película que este sistema sería de gran utilidad. Al disponer de un mayor espacio de trabajo, agilizamos las tareas a realizar en caso de que tengamos que utilizar varios programas al mismo tiempo.



Enlace al clip:
<https://www.youtube.com/watch?v=d3R0UM0Q0Dw>

Primera
aparición

Necesidades

Conexión Wifi

0:27:22



[Enlace al clip:
https://www.youtube.com/watch?v=mWqGJ613M5Y](https://www.youtube.com/watch?v=mWqGJ613M5Y)

La posibilidad de conectarse a la red sin necesidad de cables, una interfaz ya construida pero solo utilizada por las grandes empresas. La necesidad de tener algo así para todo el mundo se basaba en la comodidad y la posibilidad de conectar varios dispositivos a la misma red.

Tecnologías involucradas

En el año 2001 el avance de las tecnologías era bastante amplio, las que salen en esta película ya estaban creadas, las conexiones de banda ancha los dispositivos de radiofrecuencia.

Aunque las dos interfaces como el sistema multi-pantalla o las conexiones wifi no eran nada comunes al principio del siglo. El estándar wifi de hoy en día no estaba creado, la explosión de la utilización de esta tecnología se debe al principio de este siglo.



Tecnologías disponibles en el momento de la producción

Todas las tecnologías que aparecen en la película estaban disponibles en el momento de la producción. Los collares electrónicos con radio frecuencia o las conexiones de red ds3 que se comentan en la película ya eran utilizadas. La conexión wifi o el sistema multi-pantalla, no eran nada habituales solo las grandes empresas o gobiernos empezaban a utilizar estas tecnología.

Tecnologías imaginadas en el momento de la producción

Las tecnologías que aparecen en la película ya estaban desarrolladas en 2001. La película imagina más bien como estas tecnologías son ahora de uso cotidiano, y como el pirateo informático se ha convertido en algo habitual. Algo que en la época no era relevante ahora mismo es un punto fundamental para cualquier país desarrollado.

Impacto

No fue una película de gran impacto, pero si nos muestra un poco de como es el futuro de hoy en día, en el que el hackeo informático (ciberterrorismo) es un arma cada vez más poderosa capaz de hacer mucho daño a gobiernos, países y administraciones. Es muy probable que cada vez con más frecuencia presenciemos el despliegue de armas ofensivas cibernéticas nacionales como precursor de un conflicto armado.

Referencias

1. El Mundo, Guerra cibernética y ciberterrorismo, <http://www.elmundo.es/economia/2017/03/28/58da300a22601d4a3e8b4649.html>
2. Wikipedia, Multimonitor, <https://es.wikipedia.org/wiki/Multimonitor>