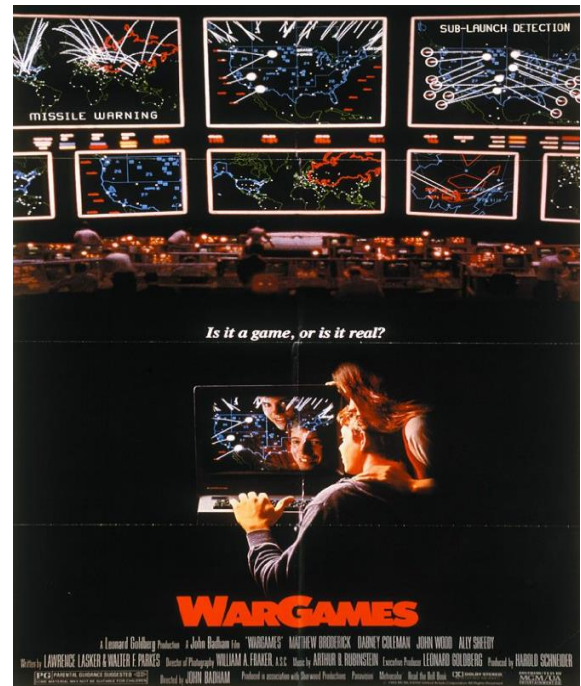


JUEGOS DE GUERRA (1983)

War Games (*título original*)



Análisis realizado por: David Sánchez Martín

Datos de producción

Director: John Badham

Guionista: Lawrence Lasker, Walter F. Parkes

Tipo: Película

Duración: 1h 54min

Ficha en IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt0086567/>

Sinopsis

[Breve descripción de la historia que se cuenta]

David es un experto informático capaz de saltarse los más avanzados sistemas de seguridad y de descifrar los más herméticos códigos secretos. Pero su juego se complica cuando involuntariamente conecta su ordenador al del Departamento de Defensa americano, encargado del sistema de defensa nuclear. Desencadena así una situación de peligro difícilmente controlable. Con la ayuda de su novia y de otro informático genial intentará, en una carrera contrarreloj, evitar la Tercera Guerra Mundial.

Necesidades

[Análisis de las necesidades de usuario que propician la propuesta de las interfaces]

La película está inspirada en los años 80 y toda la tecnología utilizada queda muy anticuada y simple para hoy en día en 2017, ya que existen muchos más avances tecnológicos complejos que pueden reemplazar cualquier tecnología usada en dicha época. A continuación, se van a presentar algunos de los elementos de tecnología usados en la película y en momentos trascendentales:

Primera Necesidades aparición

BlueBox



0:01:16

Este teléfono puede realizar una llamada para conectar un ordenador con un Sistema (el de la escuela de David) mediante una bluebox. En esa época puede resultar sorprendente ya que no había muchos dispositivos electrónicos.

Enlace al clip:

https://www.youtube.com/watch?v=Hi9p_7v9D7A&index=2&list=PLI2_oAPlomXoEhEPxkRATcZFd2X2x_CJm

Primera
aparición

Necesidades

Conexión a Internet vía analógica

0:01:01

Computadora con una apariencia sin interfaz gráfica que permitía escribir todo desde un simple terminal. También se podía conectar a Internet.



Enlace al clip:

https://www.youtube.com/watch?v=XnRsLmFm4Lc&list=PLI2_oAPlomXoEhEPxkRATcZFd2X2x_CJm&index=3

WOPR(World Operation Plan Response)

0:00:07

Este Sistema Inteligente simula lo que podría ser la Tercera Guerra Mundial ,que se predice será nuclear, mediante un juego. Además toma la información disponible sobre el estado del mundo para acercarlo a lo que pudiera ocurrir en la realidad.



Enlace al clip:

https://www.youtube.com/watch?v=DPbH-Enw4dw&index=8&list=PLI2_oAPlomXoEhEPxkRATcZFd2X2x_CJm

Tecnologías involucradas

[Se analizan las tecnologías que serían necesarias para la creación de los dispositivos/interfaces que se describen en la obra, distinguiendo aquellas que estaban disponibles (ciencia) en el momento de la producción y aquellas que son inventadas(ficción)]

Las tecnologías involucradas en la película son propias de los años 80 donde se pueden ver ordenadores bastante rocosos y con pocas funcionalidades ya que los sistemas operativos estaban en sus inicios. Los juegos que se pueden ver en la película son bastante sencillos, con unos gráficos muy pobres que hoy en día son más reales.

Tecnologías disponibles en el momento de la producción

Pese a la escasez tecnológica de la época el chico protagonista(David) consigue llamar desde una cabina telefónica gratis empleando su inteligencia y dotes de informático, además de poder realizar llamadas desde su casa utilizando una bluebox (aparato electrónico que emite diversos tonos por la línea telefónica y que se utiliza para realizar phone phreaking o hacking telefónico).

Tecnologías imaginadas en el momento de la producción

En esta película no se emplea ninguna interfaz gráfica futurista que no existiera en la realidad de aquel momento. Aunque bien es cierto que por entonces los recursos eran limitados y no todo el mundo tenía un ordenador en casa.

Impacto

[Se indica si la propuesta creativa ha tenido un impacto real en la creación de nuevos dispositivos, impulso de nuevas tecnologías o el propio diseño de interfaces de usuario]

Esta película ya especulaba un poco con el futuro no en cuanto a la tecnología utilizada sino en cuanto a la funcionalidad por cosas como las siguientes:

- Una máquina debe poder ser apagada cuando un humano lo desee, y en la película se muestra como un humano no es capaz de apagarla cuando se necesita.

- Tampoco debe de tener acceso a Internet ya que cualquier persona, sea por accidente (como en el caso de David) o por causar daño podría acceder a datos confidenciales que pueden ser modificados y desembocar serios daños para la humanidad.

- Otra característica importante es la seguridad informática con las contraseñas. No se puede crear una contraseña simple y fácilmente descifrable y que puede vulnerar información muy relevante sobre un país.

Referencias

1. <http://informatica.blogs.uoc.edu/2014/06/26/informaticos-en-el-cine-juegos-de-guerra/>
2. <http://crach-inteligenciaartificial.blogspot.com.es/2011/02/seguna-pelicula-war-games-1983.html>
3. <http://www.imdb.com/title/tt0086567/>