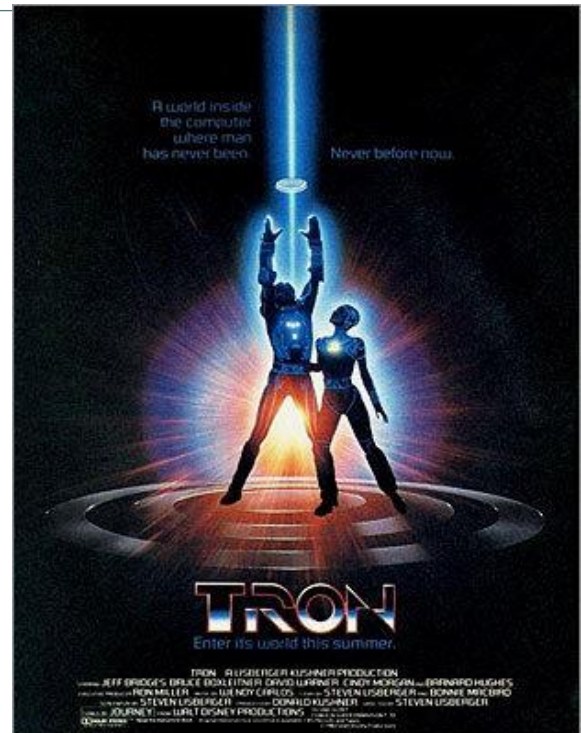




Tron (1982)



Análisis realizado por: Rafael Hernández González

Datos de producción

Director: Steven Lisberger

Guionista: Steven Lisberger & Bonnie MacBird

Tipo: Película

Duración: 1h 36min

Ficha en IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt0084827/>

Sinopsis

[Breve descripción de la historia que se cuenta]

Flynn(Jeff Bridges) es un programador de videojuegos que trabajaba en una empresa hasta que uno de sus compañeros Ed Dillinger roba su trabajo y consigue un gran ascenso en la empresa. Desde entonces Flynn intenta hackear el ordenador de Dillinger para demostrar que el creó los videojuegos con los que Dillinger consiguió su meteórico ascenso.

Flynn no consigue su objetivo porque siempre es detenido por el Master Control Program(MCP), una inteligencia artificial programada por Dillinger que desde su creación ha ido apropiándose y consumiendo otros programas para aumentar su poder. Por eso Flynn decide atacar desde dentro de la empresa con la ayuda de su exnovia y de Alan Bradley un compañero de trabajo.

Una vez dentro de la empresa el MCP consigue usar un nuevo rayo láser que permite digitalizar a Flynn y llevarlo dentro de su propio sistema donde le hará luchar contra otros programas en los propios juegos que él diseñó si quiere sobrevivir. Durante uno de estos juegos Flynn escapa y junto con Tron(un programa de seguridad creado por Alan) y otros programas conseguirá restablecer el orden dentro del sistema, y paralelamente, demostrar el plagio de Dillinger en el mundo real.

Necesidades

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

La película del año 1982 imagina una historia en la que se observa como funcionaría la sociedad en la que viven los programas dentro de un ordenador. En donde los programas tienen la forma humana de los usuarios que los crearon o utilizaron. Dentro de las partes de la película que narra como es la vida de los programas en esa despótica sociedad gobernada por el MCP podemos ver los mecanismos que utilizan los programas para moverse por el sistema o comunicarse con sus usuarios, que se resuelven mediante la aplicación de tecnología y diversas técnicas de interacción. A continuación se enumeran las principales dispositivos(tecnología/interfaz) que aparecen junto a las tareas de usuario que permiten realizar

Motos de Luz



0:01:02

La creación de motos que funcionen con luz a gran velocidad sería un gran avance para la lucha contra el cambio climático.

[Enlace al clip:](https://www.youtube.com/watch?v=-BZxGhNdz1k)

<https://www.youtube.com/watch?v=-BZxGhNdz1k>

Comunicación hombre maquina basado en Inteligencia artificial con procesamiento de lenguaje natural



0:09:05

La aparición de los asistente personal basados en Inteligencia Artificial abre la posibilidad de que el usuario sea atendido de forma personalizada con unas características que no todos los humanos poseen.

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

<https://www.youtube.com/watch?v=AvayPCoHGFE>

Rayo láser con capacidad de digitalizar la estructura molecular

0:14:15

La existencia de un rayo laser con la capacidad de digitalizar y guardar la estructura molecular permitiría viajar a cualquier lugar del mundo en segundos si se puede enviar esa estructura a otras maquinas.



Enlace al clip:

<https://www.youtube.com/watch?v=PHwnsaYgvmc>

Simulador de velero solar

1:07:15

La creación de veleros solares que permitan al hombre viajar por el espacio a mayor velocidad que los cohetes actuales es importante a la hora de viajar a mas lugares y facilitar la expansion a nuevos universos.



Tecnologías involucradas

Tecnologías disponibles en el momento de la producción

Ninguna de las tecnologías aquí expuestas existían en el momento de la producción aunque alguna de ellas como la comunicación oral con la maquina se estaba desarrollando y aun hoy en día este tipo de tecnologías aunque existe no esta tan bien desarrollada como en la película por lo que se puede decir que la película sirvió de base para el desarrollo de este tipo de tecnología

Tecnologías imaginadas en el momento de la producción

Casi todas las tecnologías usadas en la película fueron imaginadas para esta y algunas de ellas se han usado como base para el desarrollo de alguna de ellas o alguna similares, por ejemplo, el rayo láser capaz de digitalizar, aunque no existe en la actualidad, tiene un funcionamiento muy similar al que tienen las impresoras 3D que sean hecho muy famosas en los últimos años. También se ha diseñado una moto basada en la de la película que funciona con litio .

Impacto

El impacto de esta película en la sociedad fue bastante alto, junto con el buen nivel de las críticas recibidas la película se ha convertido con el paso de los años en una película de culto tanto para personas relacionadas al mundo de la informática como para el público en general, de hecho ocupa el puesto 13 en las películas de culto del Boston globe [\[1\]](#). El director de pixar afirmo que Tron le inspiró a la hora de interesarse por el desarrollo de personajes por ordenador y que si no la hubiera visto películas como toy story no existirían.

Referencias

1. *Having grown up with admiration of Disney's original 1982 film Tron...Boston.com Staff (August 17, 2006). "[Top 20 cult films, according to our readers](#)". boston.com. The Boston Globe. Archived from [the original](#) on 2012-07-30. Retrieved December 27, 2010.*