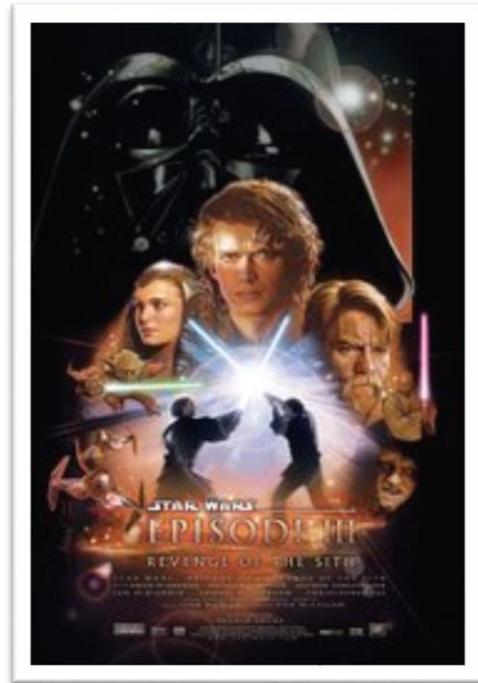


Star Wars: Episodio III - La venganza de los Sith (2005)

Star Wars: Episode III -
Revenge of the Sith (*título
original*)



Análisis realizado por: Agustín San Román Guzmán

Datos de producción

Director: George Lucas

Guionista: George Lucas

Tipo: Película

Duración: 2h 20min

Ficha en IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt0121766/>

Sinopsis

[Breve descripción de la historia que se cuenta]

La galaxia se encuentra en una guerra que enfrenta a La República contra los separatistas. Darth Sidious, aprovechándose de esta situación, está maquinando un plan para dominar la galaxia y destruir a los Jedi. Para ello Sidious buscará a un nuevo aprendiz, Darth Vader, el cual deberá elegir entre el miedo a perder a su esposa o su lealtad a la orden Jedi.

Necesidades

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

La película, filmada en el año 2005, imagina una realidad en la cual la tecnología está mucho más avanzada a la actual, especialmente en lo que respecta a medios de transporte (naves espaciales, aerodeslizadores) e inteligencia artificial (androides inteligentes). A continuación se listan los dispositivos más relevantes que aparecen en la película:

	Primera aparición	Necesidades
<i>Naves espaciales</i> 	0:02:12	En entornos como en el de la película, en donde el mundo conocido está formado por multitud de planetas separados por grandes distancias, es fundamental la existencia de vehículos o naves espaciales así como su fácil manejo. A lo largo de la película vemos múltiples modelos de naves y los personajes no tienen ningún problema a la hora de manejarlas (pilotos automáticos, interfaces estándar)

Primera
aparición

Necesidades

Androides con inteligencia artificial y reconocimiento de voz

0:03:10

La posibilidad de poder interactuar con un robot o máquina como si se tratase de una persona es algo que aparece múltiples veces a lo largo de la película. Los personajes utilizan estos robots para múltiples fines como controlar naves o como asistente personal.



Conferencias holográficas a larga distancia

0:28:40

Las personas no podemos estar en 2 lugares al mismo tiempo, por lo que se necesita la capacidad de poder comunicarnos a distancia. En este caso, gracias a una interfaz holográfica, permite asistir a una reunión de manera remota.



Robots médicos

2:04:41

Las intervenciones quirúrgicas y otros procedimientos médicos generalmente requieren médicos con mucho conocimiento y experiencia. Con este tipo de sistemas, se pueden llevar a cabo todo tipo de intervenciones sin la necesidad de trasladar pacientes en caso de no contar con médicos especializados.



Primera
aparición

Necesidades

Implantes biónicos

2:05:21



En caso del fallo o destrucción de órganos de nuestro cuerpo, en esta película imaginan la posibilidad de sustituirlos por partes mecanizadas que tienen prácticamente la misma funcionalidad que las partes originales, permitiendo la vida tras sufrir graves daños.

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)]

En el momento en el que fue filmada la película, prácticamente ninguna de las tecnologías mostradas existía como tal, aunque alguna ya se encontraba en las primaras fases de desarrollo (la inteligencia artificial, por ejemplo). Algunas de las tecnologías que aparecen en la película son: sistemas de comunicaciones, inteligencia artificial, reconocimiento del lenguaje natural, implantes biónicos, sistemas de guiado y posicionamiento, etc.

Tecnologías disponibles en el momento de la producción

En el momento de producción (2005), prácticamente ninguna de las tecnologías mostradas en la película estaban disponibles. Entre las disponibles destacan los sistemas de comunicación a largas distancias, como lo es Internet. También cabe destacar que existían algunos avances en lo que respecta a la biónica.

Tecnologías imaginadas en el momento de la producción

La mayor parte de las tecnologías mostradas en la película fueron imaginadas, aunque algunas de ellas como la inteligencia artificial, los hologramas y la biónica ya estaban en desarrollo. Principalmente se imaginaron tecnologías relacionadas con los viajes espaciales y la inteligencia artificial en su nivel de desarrollo más alto.

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]

El impacto de la saga de la película Star Wars: Episodio III - La venganza de los Sith en la tecnología actual no ha sido muy a tener en cuenta. Actualmente, 12 años después de su estreno, no disponemos de la tecnología necesaria para llevar a cabo gran parte de los sistemas mostrados en la película.

Cabe destacar que, en el apartado de inteligencia artificial, el modelo que se muestra es muy similar al que pretenden los asistentes personales actualmente: reconocimiento del lenguaje natural e inteligencia para que resuelvan los problemas que se les plantean sin necesidad de especificar secuencias de acciones.

Referencias

1. IMDb, *Ficha de la película*, <http://www.imdb.com/title/tt0121766/> (última visita: 1 abril de 2017)