



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



maestría en
diseño
+ creación interactiva



ANÁLISIS DE LA INTERACTIVIDAD SEMI-INMERSIVA (RELACIONANDO EL MUTOSCOPIO CON EL PROYECTO 360)

Autor: Camilo Hermida

Resumen:

El concepto de semi-inmersión utilizado en la investigación de Mario Valencia “360 ambiente de Interacción semi-inmersivo de Realidad Virtual” primero debemos dar una mirada a los prototipos interactivos primarios que probablemente abordaron en el pasado este nivel de interactividad intuitivo y que hoy es utilizado conceptual y técnicamente en obras interactivas digitales.

Zielinski (2012) propone un análisis arqueológico de los medios para comprender su desarrollo en la actualidad. Él dice “las máquinas sí pueden morir”, pero se puede recuperar las ideas desechadas, inventos que desaparecieron, sistemas descartados, creaciones que no conducían a nada, modelos que no superaban la etapa del diseño o productos que morían después de una corta etapa de uso. La información encontrada en estos proyectos olvidados ofrece la posibilidad de extraer ideas brillantes que se quedaron olvidadas y descartadas en el pasado, el progreso tecnológico es irreversible y olvida el origen y la esencia de los conceptos que usamos hoy en día en los prototipos interactivos digitales.

Palabras Clave: Prototipos interactivos digitales, realidad virtual, máquinas.