



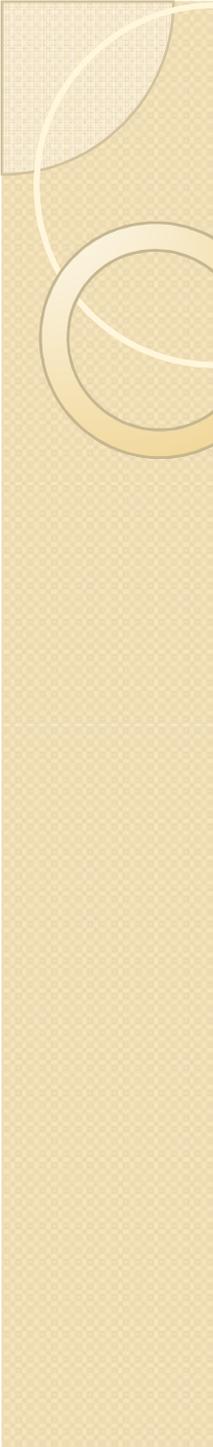
ESPACIO DIGITAL.ESPACIO VIRTUAL

Iván Felipe Rengifo
Manuela Guevara

<http://www.alfonselmagnani.com/debats/84/quadern03.htm>

Antonio Rodríguez de las Heras





Antonio Rodríguez de las Heras

- Es autor de varios libros electrónicos y sus investigaciones se centran en el encuentro de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) con las Humanidades, con especial atención al libro electrónico y al hipertexto.

<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quadern03.htm>

- 
- Autor de los libros electrónicos: *Imagen y Memoria de la UGT*, *Historia interactiva de la Humanidad (Dir.)*, *Teoría y Métodos en Historia Contemporánea*, *Nuevos espacios*, *Por la orilla del hipertexto*, *San Petersburgo antes de la Revolución*, *Los estilitas de la sociedad tecnológica*
<www.campusred.net/intercampus/rod1.htm>

<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>

Cargos ocupados

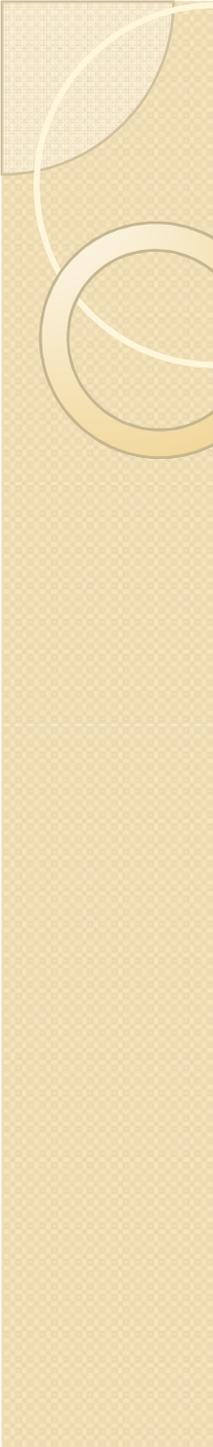
- Catedrático de la Universidad Carlos III de Madrid.
- Director del Instituto de Cultura y Tecnología, de la Universidad Carlos III de Madrid.
- Director del Master en Dirección de la Empresa Audiovisual (MeDEA), organizado por la Carlos III y Antena 3TV, y del Master en red teleMeDEA.
- Ha sido Decano de la Facultad de Humanidades, Comunicación y Documentación de la Universidad Carlos III de Madrid.
 - <http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quadern03.htm>

- Profesor asociado en la Sorbona (comúnmente usado para referirse a la histórica Universidad de París).



- Miembro del equipo asesor de Santillana en Red.
- Miembro del Consejo de Dirección del Máster en Gestión Cultural del Instituto Cervantes y Círculo de Bellas Artes.

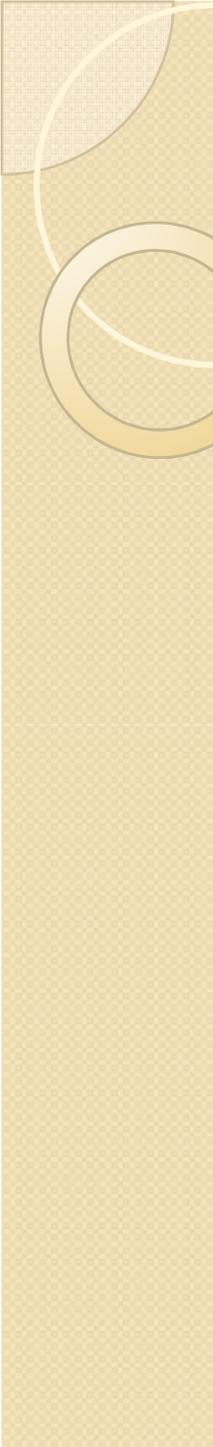
<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>

- 
- Premio FUNDESCO de Ensayo 1990 por el libro *Navegar por la información*.
 - Miembro del Comité Científico de la revista electrónica RedDigital (CNICE) y de la revista Historia del Presente (UNED).
 - Miembro del Consejo científico de la revista Distopías, Universidad Autónoma de Barcelona.
 - Fundador y ex-Presidente de la Asociación Historia e Informática.

<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quadern03.htm>

Últimos artículos publicados:

- "Experiencias con un libro digital" (2004), La memoria de los libros, Salamanca, Instituto de Historia del Libro y de la Lectura.
- "Las tecnologías de la información y de la comunicación y la investigación histórica" (2004)
- "La migración digital" (2004), Telos, Cuadernos de Comunicación, Tecnología y Sociedad, núm. 61. Versión electrónica en www.campusred.net/telos
- "La Historia virtual" (2004), Análisis Madrid, <www.madrimasd.org/globalidi>
<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>

- 
- "Un nuevo espacio para la comunicación didáctica: la pantalla electrónica" (2004), Bordón, Revista de la Sociedad Española de Pedagogía, núm. 56-4
 - "Espacio digital. Espacio virtual "(2004), Revista Debats, núm. 84.
<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quadern03.htm>
 - "El hipertexto informativo" (2004), Telos, Cuadernos de Comunicación, Tecnología y Sociedad, núm. 59. Versión electrónica en www.campusred.net/telos
 - "El patrimonio histórico y la transferencia digital" (2003), revista del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico, núm. 46
<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quadern03.htm>



Introducción

El espacio virtual es aquel que se diferencia del espacio tangible en al menos un aspecto fundamental referente a las condiciones básicas mediante las cuales interactúan los objetos que en este habitan, tales como el tiempo y el espacio

<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>



Tesis Del Autor

El mundo digital es uno de los tantos mundos virtuales, aunque con la peculiaridad de haber sido creado artificialmente. A pesar de que los mundos virtuales no son perceptibles con los sentidos son fundamentales para el funcionamiento del mundo tangible e interactúan constantemente con este pues necesariamente son contiguos.

<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>



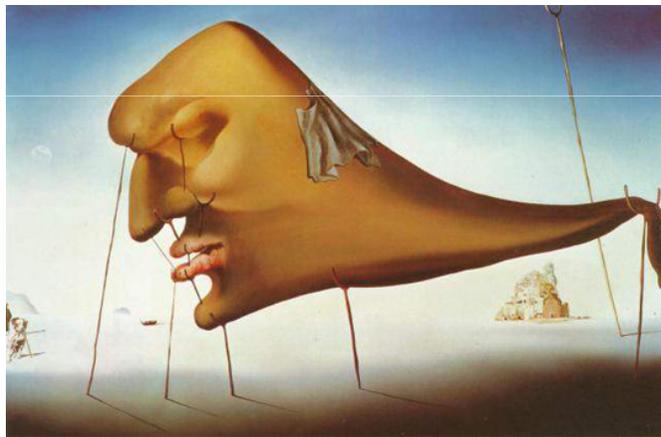
Definición De Espacio Virtual

Un espacio virtual es aquel que se rige por leyes distintas a las del espacio en que nos encontramos.

<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>

El Sueño

Las leyes del sueño lo hacen un espacio virtual



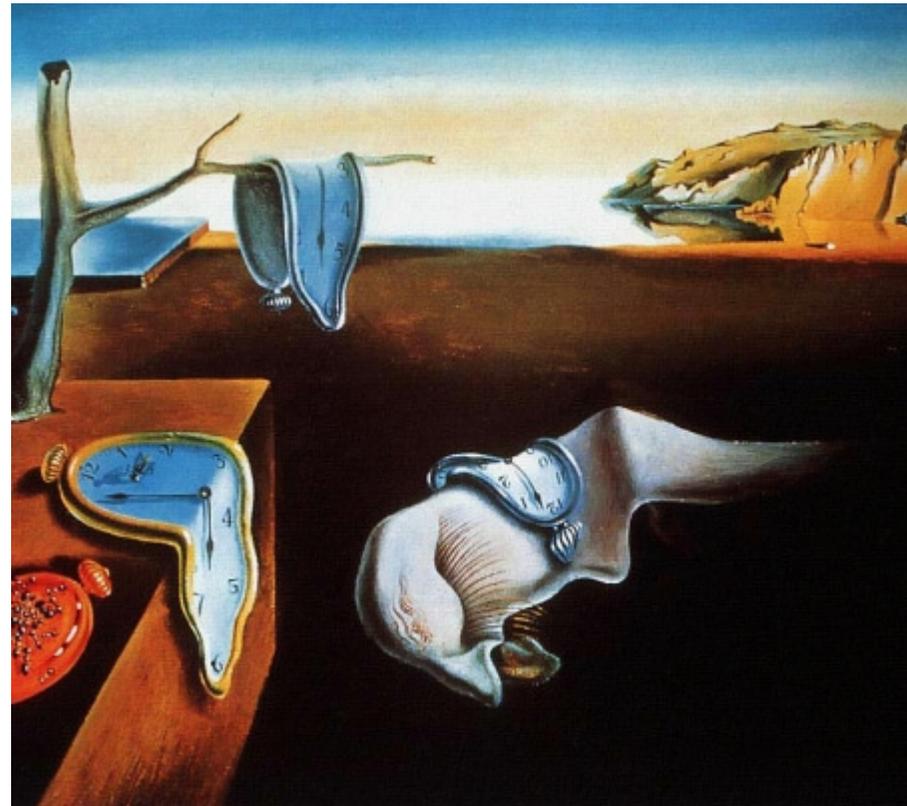
<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>

La Memoria

Tiempo

Espacio

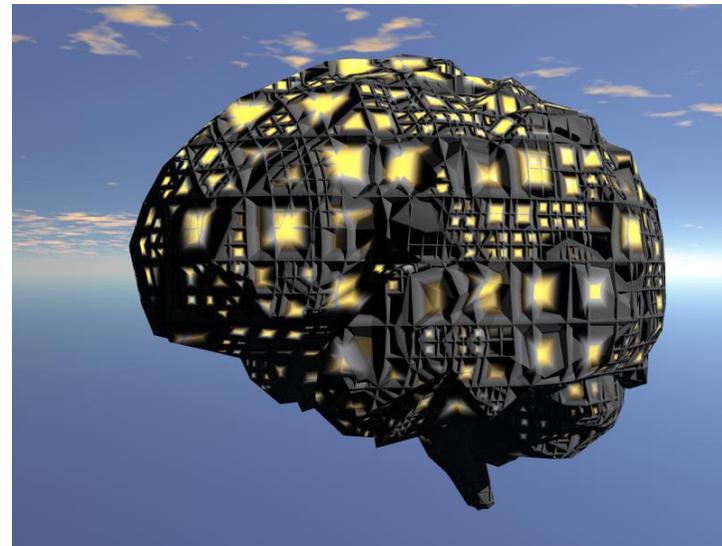
Duración



<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>

Maquinas de memoria

Elementos que recrean de forma incompleta un momento del pasado



<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>



Espacio Digital Como Un Espacio Virtual

Los objetos no dependen de las leyes físicas para su composición ni su percepción

<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>



Características Especiales Del Espacio Virtual

Ubicuidad

Presencia a distancia

<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>



Códigos Del Espacio Virtual

101010011110000001001010100000010001101
001010100101100101010100110101001111000
000100101010000001000110100101010010110
010101010101001111000000100101010000001
000110100101001100101010100110101010011
110000001001010100000010001101001010100
101100101010100110101001111000000100101
010000001000110100101010010110010101010
101001111000000100101010000001000110100
101001100101010100110

<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>



Funcionalidad

Gran cantidad de objetos

No hay limitaciones físicas

Velocidad

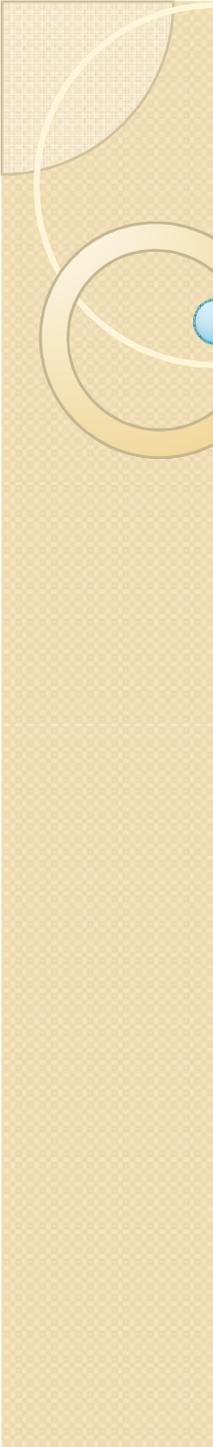
<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>



Interacción De Los Espacios, Concepto De contigüidad

Mundos claramente diferenciables que coexisten
La pantalla como medio de conexión

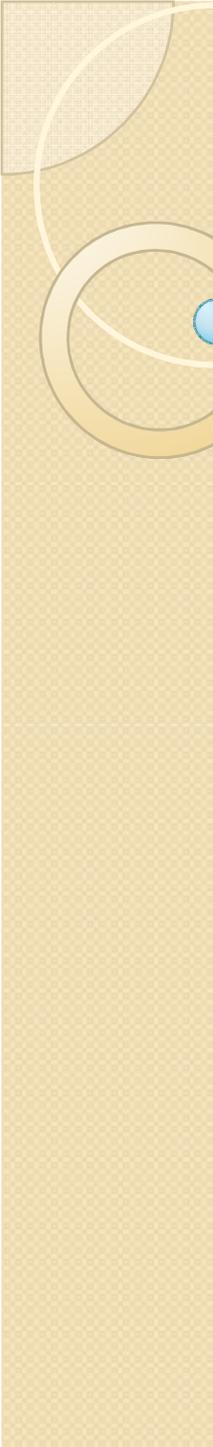
<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>



El Vaivén Del Mundo Virtual Al Mundo De Los Sentidos

La transición entre este mundo y los mundos virtuales debe ser rápida

<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>

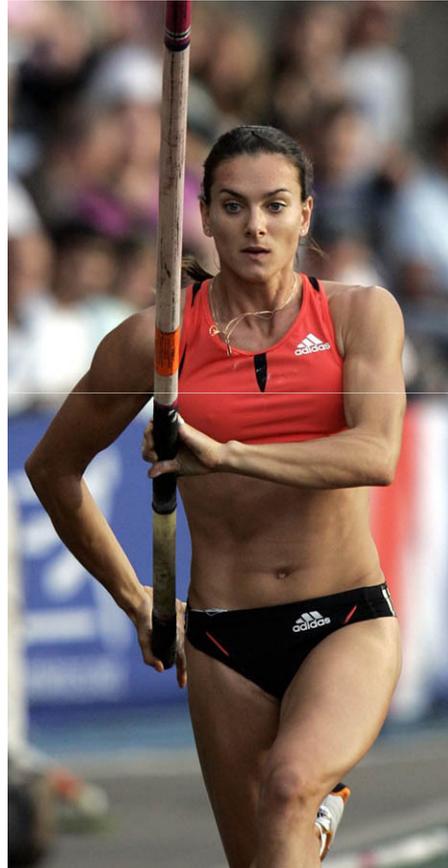


Metáfora De La Playa

Si no adentramos mucho en la tierra llegaremos a la selva y estaremos en estado vegetativo, y si nos vamos al mar nos ahogaremos... no hay mejor opción que quedarse en la seguridad de la playa

<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>

El Futuro Marca La Línea Del Presente



<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>

Necesidades Del Cambio De Espacio



<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>

Clonación



<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>

Conclusión

El espacio virtual es fundamental para el mundo tangible y su creación al igual que la de este mundo, se ve influido fuertemente por el constante flujo de información que fluye entre los dos mundos contiguos



<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quatern03.htm>



Preguntas

¿Qué tan bueno puede ser llevar nuestra realidad completamente a la virtualidad?

¿Qué tal lo contrario?

¿Es posible crear realidades virtuales que mejoren el mundo tangible?

¿Cómo sería nuestra vida sin la noción permanente del futuro?

<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/84/quadern03.htm>



Bibliografía

- <http://es.wikipedia.org/wiki/Memex>
- http://www.canales7.es/libreria/29017_el-teatro-de-la-memoria
- <http://turan.uc3m.es/uc3m/dpto/HC/Antonio-Rodriguez-de-las-Heras.html>
- http://www.uoc.edu/web/esp/articles/digitum_art_eras.html
- http://www.enlaces.cl/ocde/Frameset_expósitosos.htm