


<b>TÍTULO</b>	Avatar
<b>TIPO</b>	Película
<b>AÑO</b>	2009
<b>DURACIÓN</b>	2 horas y 42 minutos
<b>GÉNERO</b>	Ciencia ficción, Aventura, Acción
<b>SINOPSIS</b>	Es el año 2154 los humanos han agotado los recursos naturales de la Tierra y se encuentran en busca de minerales en el planeta llamado Pandora, para eso utilizan avatares. Jake Sully es un ex-marine paraplégico, es seleccionado para participar en el programa Avatar y es enviado a Pandora, donde se encuentra con los Na'vi, la raza indígena del planeta. Jake se ve inmerso en un conflicto entre los intereses de los humanos y la preservación de la cultura y el ecosistema de Pandora.
<b>CALIFICACIÓN DEL PÚBLICO</b>	86%
<b>DISPONIBLE EN</b>	Netflix, Amazon Prime Video, Google Play, iTunes
<b>PÓSTER</b>	
<b>TRÁILER</b>	<a href="#">Ver aquí</a>
<b>INGENIERÍA</b>	Ingeniería en Multimedia

<b>PRINCIPAL</b>	
<b>OTRAS</b>	Ingeniería Biomédica, Ingeniería de Sistemas
<b>TEMAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Realidad virtual</li> <li>❖ conflictos éticos</li> <li>❖ Computación</li> <li>❖ Discriminación</li> <li>❖ Sustentabilidad</li> </ul>
<b>RELACIÓN CON LA INGENIERÍA</b>	A través de la exploración de la tecnología avanzada y su impacto en el medio ambiente, así como de la interacción entre humanos y máquinas, presenta una relación con la ingeniería. La película reflexiona sobre la responsabilidad de los ingenieros en la búsqueda de soluciones éticas y sostenibles para los desafíos tecnológicos y ambientales que enfrentamos en la vida real.
<b>MOTIVOS PARA VER:</b>	Una película revolucionaria en términos de efectos visuales y diseño de mundos digitales, que muestra el poder de la ingeniería multimedia en la creación de experiencias visuales inmersivas.
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE</b>	<p>En esta película se puede aprender sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Comprender cómo la ingeniería biomédica puede influir en la realidad virtual.</li> <li>❖ Comprender los principios fundamentales de la ingeniería multimedia, incluyendo la combinación de diferentes elementos como imágenes, audio, video y texto.</li> <li>❖ Analizar los elementos técnicos como la optimización del rendimiento, la gestión del flujo de datos y la sincronización de múltiples elementos.</li> </ul>

## BIBLIOGRAFÍA

- ❖ Película recomendada por el profesor: Carlos Mario Paredes Valencia
- ❖ Bran, V. H. (2022, 11 octubre). Cinco enseñanzas que aprendimos de la película "Avatar" sin darnos cuenta. LOS40MX.  
[https://los40.com.mx/los40/2022/10/11/actualidad/1665514433\\_658552.html](https://los40.com.mx/los40/2022/10/11/actualidad/1665514433_658552.html)
- ❖ Detalle. (s. f.). Interfaces Imaginadas.  
[http://vis.usal.es/~interfacesimaginadas/index.php?id=103&tx\\_dataviewer\\_record%5Brecord%5D=120&tx\\_dataviewer\\_record%5Baction%5D=dynamicDetail&tx\\_dataviewer\\_record%5Bcontroller%5D=Record&cHash=5a56adddc23c16e82cd037d484171e7c](http://vis.usal.es/~interfacesimaginadas/index.php?id=103&tx_dataviewer_record%5Brecord%5D=120&tx_dataviewer_record%5Baction%5D=dynamicDetail&tx_dataviewer_record%5Bcontroller%5D=Record&cHash=5a56adddc23c16e82cd037d484171e7c)
- ❖ Bbuls. (2014, 20 agosto). Los proyectos En el Mundo del Entretenimiento (Película AVATAR). Introducción a la Ingeniería II.  
<https://intro2uao.wordpress.com/2014/08/19/los-proyectos-en-el-mundo-del-entretenimiento-pelicula/>