

Proyecto MIGS-Videojuegos

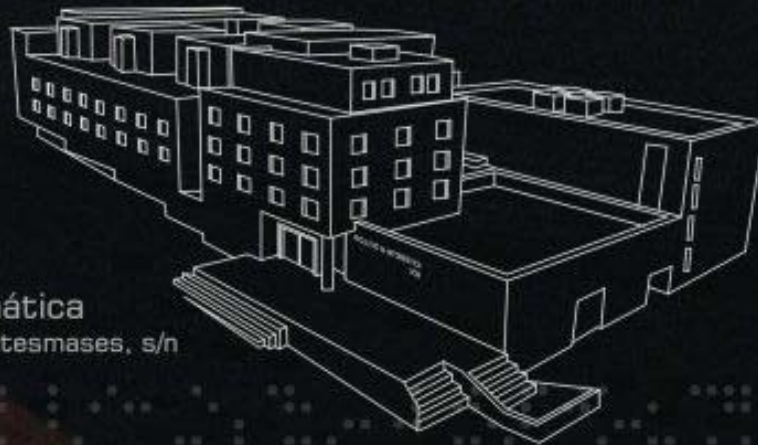
La historia del hardware doméstico y
el software de entretenimiento



migs

Facultad de Informática

C/ Prof. José García Santesmases, s/n
28040 Madrid



museo de informática
García Santesmases

Level 1

Facultad de Informática UCM



Facultad de Informática UCM



www.fdi.ucm.es



Interés en videojuegos

- Grupos de investigación
 - GAIA, <e-Aula>, NIL...
- GUEIM, asociación universitaria I+D en videojuegos
www.gueim.org
- Escuela Complutense de Verano: Programación de Videojuegos
www.ucm.es/info/fgu/escuelas/verano/cursos/g12.html
- Máster en Desarrollo de Videojuegos
www.fdi.ucm.es/juegos3d/
- Museo de Informática García Santesmases
www.fdi.ucm.es/migs

Level 2

Museo de Informática García Santesmases



MIGS



www.fdi.ucm.es/migs



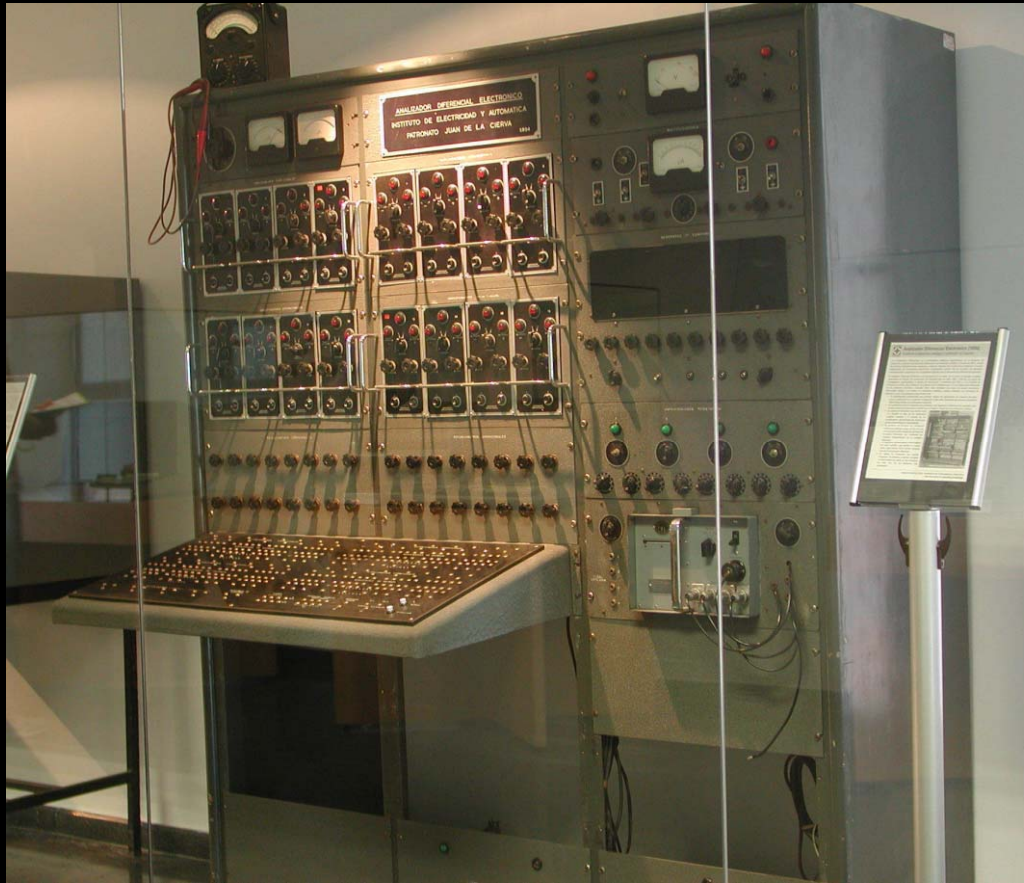
Prof. José García Santesmases

- Catedrático de Física Industrial de la Universidad de Madrid (actual UCM)
- Pionero en la investigación y docencia de la Informática en España
 - Analizador Diferencial Electrónico (1954), primera computadora analógica nacional
 - IEA-FI (1972), primer miniordenador completo de propósito general de 16 bits nacional





El primer “ordenador” español



MADRID
DIARIO DE LA NOCHE
1954
Julo
29
Jueves

Año XVI ADMINISTRACION, General Pardiñas, 92 Director-Proprietario UNA peseta. N.º 4.704
REDACCION, TALLERES JUAN PUJOL Núm. 4.704

Los investigadores españoles trabajan
Nuestro Instituto de Electricidad
acaba de construir el primer
«cerebro electrónico»
Presente y porvenir de los físicos nacionales
ante los progresos de la Ciencia

Vista general de la calculadora electrónica construida en el Instituto de Electricidad. En la fotografía aparece el profesor García Santamases (sentado) observando en el osciló grafo la solución de una ecuación planteada a la máquina (Foto Treche)



Supercomputadores “recientes”



Supercomputador vectorial CRAY Y-MP
(Instituto Nacional de Meteorología)



y viejos conocidos...



Sinclair ZX81



Patrimonio

- Máquinas desarrolladas en la universidad entre los años 1950 y 1975
- Computadoras comerciales en uso en el Centro de Cálculo desde 1968
- Equipos donados por departamentos, particulares y otras entidades
- Fondo bibliográfico histórico, accesible en la biblioteca de la Facultad de Informática



Organización


- Cronológica y por categorías, con paneles explicativos que muestran sus características y modo de funcionamiento
- La finalidad es ofrecer una visión didáctica y global de la evolución de la Informática desde sus comienzos



Visita virtual

Visita virtual MIBS - Mozilla Firefox


Archivo Editar Ver Ir Marcadores Herramientas Ayuda







Ayuda sobre la visita | Volver al menú principal

Terminado

Visita Virtual



Navegación:

- Arrastre el ratón sobre la imagen para girar
- Puede girar automáticamente usando el botón 
- Para hacer zoom haga click sobre los botones  , o bien mantenga pulsada <Ctrl> o <Mayús> mientras arrastra el ratón por la imagen.
- Para mostrar/ocultar los los enlaces pulse el botón 

Situación actual:



ZONA EN PREPARACIÓN



Base de datos online

Campos Generales Características Físicas **Recursos**

buscar 
cerrar 
ir a un objeto 

IDOV: 51
Categoría: Supercomputador
Conservación: Buena
Fabricante: Parsys
Modelo: SN 1000
Nombre: Computador paralelo de memoria compartida
Ubicación: Vitrina
Visible: si


Tipo de objeto: pieza

Ficha 49 de 115

Catálogo Ciclo de Vida Clasificación

 principio  anterior  siguiente  último

Level 3

Proyecto MGS-Videojuegos



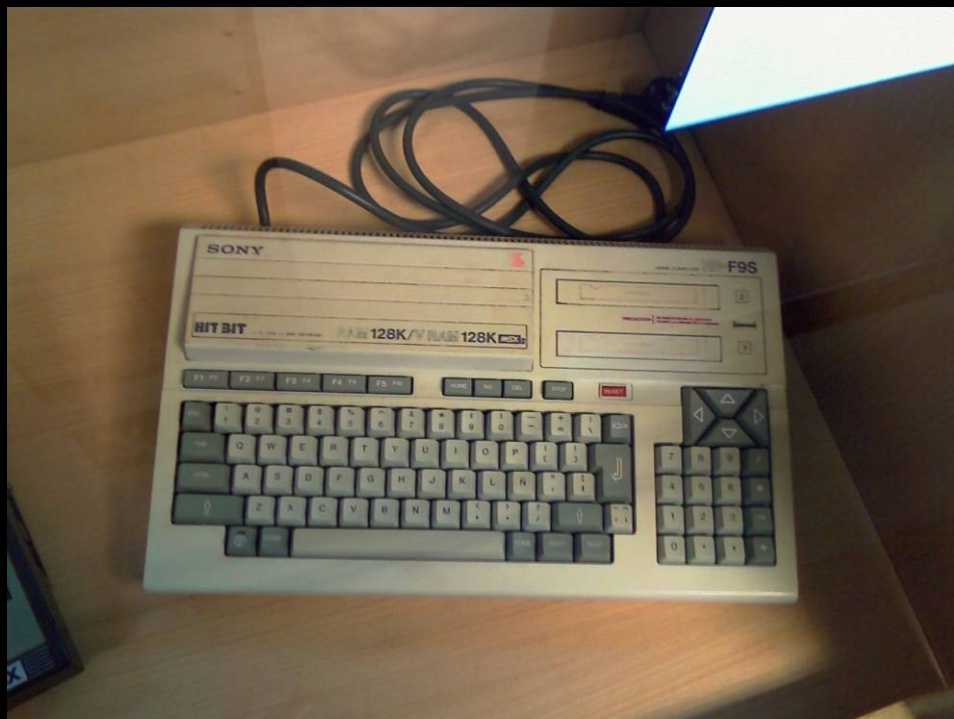
Proyecto MIGS-Videojuegos

- Ampliación del MIGS dedicada al HW y SW de entretenimiento “doméstico”





Hemos ido ampliando...





... con viejos conocidos





Sección “Los Videojuegos”





Vamos colocando cositas...





¡Nuestro rincón favorito!





¿Por qué videojuegos?

- Forman parte de la retroinformática
 - ¡Y una parte muy importante, no podemos negarlo!
- A diferencia del HW y el SW de investigación, además de tecnología obsoleta anecdótica les consideramos obras de arte
 - Por tanto atemporales (al menos en parte)
 - Y especialmente entrañables
- Son atractivos, interesan al público en general
- Hay otras iniciativas (no somos los primeros a los que se nos ocurre)



Patrimonio

- La universidad no desarrolla ni usa casi (?) nada
 - Eso está cambiando (Remake Vega Solaris, Echidna Studios, proyectos de profesores y alumnos, GuruGames, GUEIMCube...)
- Sobre todo equipos donados por particulares y alguna adquisición comercial
 - Ordenadores domésticos, videoconsolas, periféricos, juegos, manuales... ¡y una recreativa con MAME incluido!
- Trabajos documentales de los alumnos
 - Videomontaje, montaje de una recreativa doméstica
- También algo de bibliografía en la biblioteca de la Facultad y en la hemeroteca GUEIM



Organización

- Misma organización y finalidad que el resto del museo, aprovechando las infraestructuras, la visita virtual y la base de datos online
- Ideal: orden cronológico (70-80-90-2000), por categorías (plataformas) e incluso por género de juego
- Variantes: prestar especial atención al desarrollo nacional frente al internacional, cubrir también cuestiones de emulación, desarrollo amateur, etc.



Planificación

- **Comité MIGS-Videojuegos**
 - Aficionados a la retroinformática y los videojuegos (entre 15-20 personas)
 - Miembros de MIGS, GUEIM e independientes
- **Numerosas tareas**
 - Recopilación de información, recogida de donaciones, búsqueda de material nuevo, redacción de documentación, acondicionamiento de la sección
- **Plazos: comenzamos en 2006, primera presentación en MadriSX&Retro 2007, recopilamos material, ya se muestran algunos home computers, continuamos en 2008**

Level 4: Final Boss

Presente y futuro del proyecto



Lista de ordenadores domésticos

- Sony HitBit MSX2 (HB-79S)
- Sony HitBit MSX (HB-75P)
- Sinclair ZX Spectrum
- Sinclair ZX Spectrum+
- Sinclair ZX Spectrum+2
- Sinclair ZX81
- Amstrad PPC512
- Amstrad PPC640
- Amstrad CPC628
- Atari 1040ST



Lista de videoconsolas

- Atari 2600
- SEGA Megadrive II
- TAE TAE Varius-play (Pong)



Problemas

- En general, fragmentación del patrimonio informático
 - Cada centro/evento/aficionado monta su pequeño museo
 - ¿Solución? (si que hace falta) ¿Red de museos? ¿Museo Español de la Informática?
- En concreto, “apego” a los viejos juguetes
 - Los que las conservan, las quieren o incluso coleccionan
- O... síndrome del donante compulsivo
 - Desgraciadamente hay serias restricciones de espacio en el museo y en el “almacén”



¿Cómo puedo colaborar?

- Donando material (*o vendiéndolo con factura, aunque esa opción es menos deseable*)
- Ayudando a encontrarlo, escogerlo, restaurarlo, completarlo, etc.
- Con ideas, existe un hilo dedicado a esto
 - Registrarse en GUEIM
 - Foros / La Comunidad GUEIM / Proyecto MGS-Videojuegos
www.gueim.org/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&p=4225
- Incluso uniéndote al comité MGS-Videojuegos



Agradecimientos

- José Manuel Mendias y el resto de miembros del Comité MIGS-videojuegos
- Organización RetroMadrid

Game Over

Insert coin to continue