

MSX: despertando vocaciones desde los años ochenta (y sigue...)

Can Jaumandreu, campus UOC

Hace ahora 25 años, poco después de la creación de la Universitat Oberta de Catalunya, se constituían los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación. A lo largo de este cuarto de siglo, hemos sido testigos de tres transformaciones que han sido diferentes pero complementarias, simultáneas pero sorprendentes.

La primera ha sido protagonizada por los *gadgets*, los aparatos físicos, la tecnología. Todos hemos vivido esta aceleración y, si me lo permiten, lo ilustraré con una breve anécdota personal.

Mi primer contacto con la computación coincidió con las oposiciones a cátedra. Para prepararlas como es debido, quise sustituir la vieja Olivetti comprada en Londres por lo que yo entendía —equivocadamente— como una máquina de escribir inteligente. Haciendo caso de los consejos de mis compañeros, compré un ordenador clónico que, según el dependiente, era el modelo más potente de aquel entonces: un Pentium III con una CPU enorme, una pantalla gigante con las letras verdes y una impresora de nueve agujas.

Los 40 megas de aquel cacharro, hoy, palidecen ante la potencia de cualquier *smartphone* de segunda. No me malinterpreten, no soy ningún nostálgico del gramófono y el disco de piedra, solo me sabe mal que mi oposición esté en unos *floppies* de 5 y 1/4, hoy prácticamente ilegibles. Peajes de la obsolescencia tecnológica...

El segundo cambio ha sido la centralidad de la computación, tanto con respecto a nuevos avances —en un goteo incesante, prácticamente diario— como a las competencias vinculadas a este campo. **Hoy, el pensamiento computacional se ha convertido en una competencia básica de las nuevas generaciones.** *Coding* es una *21st century skill*. Los más pequeños ya empiezan a aprender a programar en la escuela.

Y la tercera transformación está relacionada con el conocimiento. Hoy el conocimiento no solo tiene múltiples generadores —de los hospitales a las empresas, de la administración al sector profesional—, sino que crece y se multiplica a partir de la colaboración, el intercambio e, incluso, el juego.

"Hoy el conocimiento no solo tiene múltiples generadores —de los hospitales a las empresas, de la administración al sector profesional—, sino que crece y se multiplica a partir de la colaboración, el intercambio e, incluso, el juego".

Fue el caso de aquellos pioneros digitales que, con más ambición que mi Pentium III y yo, vivieron la entrada de los ordenadores personales en los hogares como una oportunidad para aprender a programar por su cuenta.

Muchos de los expertos de hoy vieron despertar su vocación con uno de aquellos ordenadores de 8 bits: un MSX, un Spectrum, un Amstrad o un Commodore. **Esa fascinación de ayer sentó las bases del mundo de mañana.**

Y, en el marco de esta celebración de los primeros 25 años de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación, contamos con la participación del creador del MSX: el doctor Kazuhiko Nishi.

La huella del doctor Nishi es evidente en el caso de los miembros de la Asociación de Amigos del MSX —a quienes quiero agradecerles su colaboración y participación en la jornada—, pero es también muy significativa en el resto de la ciudadanía. Porque sin su trabajo —y sin el trabajo de otras personalidades fundamentales— difícilmente se habría producido una evolución de las tecnologías digitales como la vivida en los últimos años.

Simple y llanamente: sin ellos, nuestro mundo no habría vivido aquellas tres transformaciones que citaba al principio: el perfeccionamiento acelerado de los *gadgets* electrónicos, la centralidad de la computación y la explosión del conocimiento. **Sobre este trípode de innovación, tenemos que construir el mundo de mañana.** Perseverante, como ya explicita el título de esta jornada, en el despertar de vocaciones. No se me ocurre una mejor forma de celebrar este primer cuarto de siglo.

Muchas gracias.