

MSX: despertant vocacions des dels anys vuitanta (i segueix...)

Can Jaumandreu, campus UOC

Ara fa 25 anys, poc després de la creació de la Universitat Oberta de Catalunya, es constituïen els Estudis d'Informàtica, Multimèdia i Telecomunicació. Al llarg d'aquest quart de segle, hem estat testimonis de tres transformacions que han estat diferents però complementàries, simultànies però sorprenents.

La primera ha estat protagonitzada pels ginys, pels aparells físics, per la tecnologia. Tots hem viscut aquesta acceleració i, si m'ho permeten, ho il·lustraré amb una breu anècdota personal.

El meu primer contacte amb la computació va coincidir amb les oposicions a càtedra. Per preparar-les com cal, vaig voler substituir la vella Olivetti comprada a Londres pel que jo entenia —equivocadament— com una màquina d'escriure intel·ligent. Fent cas dels consells dels companys, vaig comprar un ordinador clònic que, segons el dependent, era aleshores el model més potent: un Pentium III amb una CPU enorme, un pantallot amb les lletres verdes i una impressora de nou agulles.

Els 40 megues d'aquell trasto, avui, empal·lideixen davant la potència de qualsevol *smartphone* de segona. No em malinterpretin, no soc cap nostàlgic del gramòfon i el disc de pedra, només em sap greu que la meva oposició estigui en uns *floppies* de 5 i 1/4, avui pràcticament il·legibles. Peatges de l'obsolescència tecnològica...

El segon canvi ha estat la centralitat de la computació, tant pel que fa a nous avenços —en un degoteig incessant, pràcticament diari— com a les competències lligades a aquest camp. **Avui, el pensament computacional s'ha convertit en una competència bàsica de les noves generacions.** *Coding* és una *21st century skill*. Els infants ja comencen a aprendre a programar a l'escola.

I la tercera transformació va lligada al coneixement. Avui el coneixement no només té múltiples generadors —dels hospitals a les empreses, de l'administració al sector professional—, sinó que creix i es multiplica a partir de la col·laboració, l'intercanvi i, fins i tot, el joc.

"Avui el coneixement no només té múltiples generadors —dels hospitals a les empreses, de l'administració al sector professional—, sinó que creix i es multiplica a partir de la col·laboració, l'intercanvi i, fins i tot, el joc."

Va ser el cas d'aquells pioners digitals que, amb més ambició que el meu Pentium III i jo, van viure l'entrada a les llars particulars dels ordinadors personals com una oportunitat per aprendre a programar pel seu compte.

Molts dels experts d'avui van veure despertar la seva vocació amb un d'aquells ordinadors de 8 bits: un MSX, un Spectrum, un Amstrad o un Commodore. **Aquella fascinació d'ahir va posar les bases del món de demà.**

I, en el marc d'aquesta celebració dels primers 25 anys dels Estudis d'Informàtica, Multimèdia i Telecomunicació, comptem amb la participació del creador de l'MSX: el doctor Kazuhiko Nishi.

La petjada del doctor Nishi és evident en el cas dels membres de l'Associació d'Amics de l'MSX —a qui vull agrair la seva col·laboració i la seva participació en la jornada—, però és també ben significativa en la resta de la ciutadania. Perquè sense la seva feina —i sense la feina d'altres personalitats cabdals— difícilment s'hauria produït una evolució de les tecnologies digitals com la viscuda els darrers anys.

Ras i curt: sense ells, el nostre món no hauria viscut aquelles tres transformacions que citava a l'inici: el perfeccionament accelerat dels ginys electrònics, la centralitat de la computació i l'explosió del coneixement. **Sobre aquest trípede d'innovació, ens cal construir el món de demà.** Perseverant, com ja explicita el títol d'aquesta jornada, en el despertar de vocacions. No se m'acut una millor manera de celebrar aquest primer quart de segle.

Moltes gràcies.