

# Una mañana en el museo



J. DE MIGUEL

Un Rockwell AIM es un ordenador con 4 k de memoria RAM con una pantalla en la que se pueden ver hasta 20 caracteres. Aunque su aspecto es como el de una calculadora de una tienda de chinos, en realidad es una computadora que se ha usado, en casos muy puntuales, hasta el año 2003.

El analizador diferencial electrónico tiene un nombre que parece sacado de una novela ciberpunk, pero en su día fue conocido como el primer cerebro electrónico construido en España, en concreto por el profesor García-Santesmases. A simple vista se puede confundir con una centralita de telefónica de esas de las películas de los años cincuenta, pero es una máquina que permitía resolver ecuaciones diferencias lineales y no lineales. A falta de un disco duro contaba con válvulas de vacío para almacenar datos.

La Atari 2600 fue la consola de moda, mucho antes de que lo fuesen la PS3, la Xbox 360 o la Wii. Costaba la friolera de 250 dólares de finales de los años setenta del siglo XX y entre sus peculiaridades estaba el hecho de que sólo podía haber cuatro colores a la vez en pantalla.

Ahora bien, ¿qué tienen que ver el Rockwell AIM, el analizador diferencial y la Atari 2600? La respuesta es sencilla: son algunas de las cientos de piezas que se pueden visitar en el Museo de Informática García-Santesmases de la Universidad Complutense.

El profesor José Luis Vázquez Poletti, de la Facultad de Informática, conocedor del potencial de dicho museo ha decidido



**El profesor Vázquez Poletti ha organizado visitas voluntarias al Museo de Informática en las que los estudiantes explican las piezas a sus compañeros**



organizar, desde este año y allí mismo, una actividad docente. Sugirió a los alumnos de sus dos asignaturas que eligiesen alguna de las piezas expuestas y que se las explicasen a sus compañeros, utilizando el lenguaje aprendido en clase, pero también rastreando en busca de alguna anécdota o curiosidad que rodee a la máquina elegida.

La iniciativa ha tenido bastante éxito, ya que más de la mitad de los alumnos que asisten a sus clases se apuntaron a esta actividad voluntaria. Vázquez Poletti confiesa que es como una salida al campo, pero así como “en otras facultades van a ver árboles nosotros nos rodeamos de silicio, chips y referencias a TRON”.

Un total de 33 alumnos, con un tiempo fijado en dos minutos (que se solía alargar hasta los cinco por presentación), pasaron junto a sus compañeros de clase por el museo explicando las piezas y aportando datos desconocidos incluso para el propio profesor de la Facultad.

La visita se completó con un paseo por la planta baja, en la que están las máquinas del grupo de Arquitectura de Sistemas Distribuidos (dsa-research.org). Allí Vázquez Poletti explicó la instrumentación y también les habló de aplicaciones actuales, como una que están realizando y que les permitirá usar la computación cloud en la exploración marciana. Como reconoce el profesor todo esto les sirve para que “adquieran ideas, algo fundamental, ya que su mejor arma en el mercado laboral serán precisamente las ideas”.

JAIME FERNÁNDEZ