RetróPolis Valencia vuelve un año más y celebra ya su 6ª edición el próximo sábado 29 de abril

Otro año más, el **Museo de Informática** de l'**Escola Tècnica Superior d'Enginyeria Informática,** vuelve a acoger una nueva edición de RetróPolis Valencia, una feria sobre retroinformática y videojuego clásico amparada por el Área de Acción Cultural de la Universitat Politècnica de València a través de su programa de financiación para las Propuestas Culturales de Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad. Todas las ediciones anteriores de RetróPolis Valencia tuvieron una gran repercusión en medios de comunicación tales como radio y prensa escrita, así como en redes sociales, blogs de internet, o contenidos de YouTube, en una clara línea ascendente año tras año que quedaría marcada, sin embargo, por los años sabáticos de la pandemia, planteando como objetivos claros de esta edición el regreso a aquellas cifras récord, tanto de visitantes como de alimentos y residuos RAEE, de la edición de 2019, ambos conceptos relacionados con los dos modelos existentes de entrada gratuita disponibles, respectivamente, la entrada solidaria y la entrada sostenible.

Entre los objetivos de RetróPolis Valencia se encuentran la divulgación, promoción y preservación de la informática clásica, surgida como industria pionera en nuestro país durante la década de 1980. En particular, queremos destacar el papel que asumieron los videojuegos como una nueva forma de cultura, donde la interactividad del usuario con historias, escenarios, personajes y sonidos se hizo realidad, y cuyo impacto económico hoy en día en la industria del entretenimiento es aún mayor que el del cine o la música. En concreto, deseamos ofrecer un espacio de encuentro a curiosos y aficionados de todas las edades, dentro de un escenario incomparable de intercambio cultural con las nuevas generaciones, alojando y difundiendo diversas manifestaciones artísticas y tecnológicas en torno a la actualidad de la retroinformática.

PROGRAMA

SÁBADO 29 DE ABRIL DE 2023

CONFERENCIAS

10h30 – Pocos bits, mucha diversión (Enric Cervera). Enric Cervera es Licenciado en Informática por la Universidad Politécnica de Valencia (1994), y Doctor en Informática por la Universidad Jaume I (UJI, 1997). En la Edad de Oro del Software Español, se dio a conocer por ser el padre del conocidísimo videojuego **Phantomas**, lo que le permitió entrar en la mítica compañía **Dinamic Software**, donde también destacaría como programador de los videojuegos **Dustin** y **After the War**. En la actualidad es Profesor Titular de Universidad en el Departamento de Ingeniería y Ciencias de la Computación y miembro del Laboratorio de Inteligencia Robótica de la UJI. Tiene 18 años de experiencia de investigación en IA y robótica. Es un experto en el aprendizaje perceptual activo para la manipulación, control visual y anclaje perceptual. Fue el primer coordinador del Máster Universitario en Sistemas Inteligentes: Robótica de Servicios de la UJI, que fue galardonado con la calificación más alta de calidad por la ANECA. Fue investigador principal de la UJI para el proyecto europeo GUARDIANS del VI PM (2007-2010). Ha publicado más de 90 artículos en revistas técnicas y actas

de congresos y ha servido como revisor de varias revistas y conferencias sobre IA y robótica.

12h00 – World Challenge Game (Equipo World Challenge) El equipo detrás del **World Challenge Game** viene a presentarnos el primer juego de mesa que integra una APP móvil y tecnología blockchain. Como usuario hay 2 formas de jugar: a) de la manera tradicional, con tu familia y amigos utilizando el tablero y las cartas de preguntas del juego de mesa; b) con miles de personas en todo el mundo, gracias a que tienen la marca registrada por la EUIPO (Oficina de Propiedad Intelectual de la Unión Europea), en este caso sería desde tu PC, o descargando la APP gratuita del juego en tu móvil o tablet, y utilizando un NFT como avatar.

15h00 – RetroVM: Pasado, Presente y Futuro (Juan Carlos González Amestoy). Juan Carlos es Personal de Administración y Servicios (PAS) de la Universitat d'Alacant (UA) y es conocido en la escena retro por ser el autor de Retro Virtual Machine, un revolucionario emulador de Zx Spectrum, Amstrad CPC, MSX-1, SG-1000 y Sega Master System para sistemas Windows, MacOs y Linux.

16h30 – El poder del 6502. Aventuras y desventuras creando videojuegos para NES (Grupo 4MHz). 4MHz es un grupo de retromaniacos que se formó espontáneamente y que se dedica al desarrollo de videojuegos. Se hacen llamar así porque 4 MHz es la velocidad que tiene uno de los procesadores de 8 bits más famosos de todos los tiempos: el Z80. Suyos son los videojuegos **SARDINA forever**, **Adiós a la Casta** (episodios 1 y 2), **El tesoro perdido de Cuauhtémoc**, **Profanation 2: Escape from Abu Simbel**, y **Operation Alexandra**, todos ellos para Amstrad CPC. Ahora están a punto de publicar el videojuego **MalaSombra** para la Nintendo Entertainment System, del que vienen a hablarnos hoy.

18h00 – Repaso a la historia de MicroManía (SE) (@rm30podcast). RetroManía30 Podcast es un podcast sobre la segunda época de la revista MicroManía, publicada entre 1988 y 1995. Esencialmente, @rm30podcast trata de la revisión de videojuegos retro, analizados 30 años después de su publicación.

19h45 – Sorteo y entrega de premios (RetróPolis Valencia). Clausura del evento RetróPolis Valencia 2023

ACTIVIDADES DEL MUSEO

10h15 – Visita guiada al Museo de informática. La visita guiada es la mejor manera de conocer las instalaciones y fondos del Museo de Informática. La actividad incluye la proyección de un documental sobre la Historia de la Informática y después un recorrido guiado por la exposición permanente del museo. En la visita se podrán contemplar dispositivos de cálculo de todo tipo, los principales hitos de la informática doméstica, y también, un buen número de sistemas informáticos de gran tamaño. La visita se organiza para adaptarla de la mejor manera posible al número total de visitantes, y además, está diseñada para todos los públicos.

11h45 – Firma de autógrafos de Enric Cervera. Al acabar su conferencia, Enric Cervera firmará ejemplares de sus videojuegos en el stand del Museo de Informática, situado a la entrada del recinto.

12h15 – Taller de Alan Turing y la máquina Enigma. Conoce la vida y obra del matemático británico Alan Turing, uno de los precursores más importantes de la informática. El taller se centra en el papel que Alan Turing desempeñó durante la Segunda Guerra Mundial como criptoanalista de los mensajes del ejército alemán codificados mediante la Máquina Enigma. Los visitantes harán de criptoanalistas, conocerán cómo era la Máquina Enigma y podrán codificar y decodificar mensajes con ella tal como se hizo durante la guerra. Este taller permite conocer a una persona importantísima en el ámbito de la informática y el cifrado basado en máquina de rotores.

TORNEOS (r_Sports)

11h00 – Bomberman-Dynablaster
12h30 – Windjammers
16h30 – Retro Twitchers' Wars
18h00 – Street Fighter 2

DURANTE TODO EL DÍA

Al margen del programa de conferencias, torneos, y eventos propios del museo, durante todo el día se podrán recorrer los expositores que vienen a darle color al evento, desde asociaciones que difunden la cultura del videojuego hasta grupos de desarrolladores que hoy en día siguen creando nuevos productos para microordenadores o videoconsolas clásicas, pasando por amantes de la conservación y la restauración de máquinas recreativas arcade. Además, este año también contaremos con una proyección audiovisual con motivo del **reciente descubrimiento de una obra de arte inédita del artista Moebius**, y de la **exposición de las portadas de los 80 números de la segunda época de la revista MicroManía.** Al finalizar la jornada, se hará entrega de los premios correspondientes a la **I Edición de los RetroPaella Awards**, el concurso de desarrollo de videojuegos para sistemas de 8 y 16 bits que será la gran novedad de este año, así como también se entregarán los premios de los torneos organizados por **r_Sports**, junto al regalo que sortearemos insitu entre todos los asistentes.

La entrada al evento es gratuita económicamente, pero requiere de una entrada solidaria o sostenible.

Entrada solidaria. Asupiva es una asociación sin ánimo de lucro fundada en 1999 y entre sus varios objetivos sociales está este proyecto que es Videojuegos por Alimentos. En colaboración con (FESBAL) estamos organizando un evento solidario a favor del Banco de Alimentos que es una nueva manera de ayudar a todas las personas que lo están pasando mal con la crisis y que gracias a los bancos de alimentos no pasan hambre. ¿En qué consiste Videojuegos por Alimentos? Fácil, es un mercadillo solidario en el cual nosotros ponemos videojuegos y material de videojuegos, que cambiamos por el alimento que tu traes. La única moneda de cambio es alimentos, kilos de alimentos no perecederos, NUNCA DINERO. Ese es el secreto de nuestro proyecto, que nunca hay dinero tanto para cambiar videojuegos como si organizamos otro tipo de proyecto como campeonatos deportivos de videojuegos.

Entrada sostenible. El Museo de Informática tiene implantada la iniciativa de ENTRADA SOSTENIBLE que es imprescindible para poder acceder al recinto. Para

ello, los visitantes deberán traer un residuo electrónico para reciclar: aparatos electrónicos, ordenadores, pequeños electrodomésticos, impresoras, pantallas, CD, DVD, móviles, cargadores, baterías, pilas, cables, etc. Cualquier “RAEE” es bienvenido para concienciar sobre la importancia de reciclar y trabajar la problemática de la basura electrónica. La iniciativa será coordinada por el Museo de Informática y la Unidad de Medio Ambiente de la Universitat Politècnica de València.