



Facultad de Informática
Universidad Complutense de Madrid

ANUNCIO DE CONFERENCIA

La era de los microordenadores: El viaje del ordenador del puente de mando de la Enterprise al salón de un piso en Vallecas

D. Nacho Cabrera

Prof. Fernando Sáenz. Facultad de Informática. UCM

Facultad de Informática

Sala de Grados - 7 de noviembre de 2025 - 16:00

Entrada libre hasta completar el aforo

Resumen:

La charla se inicia en la década de 1970, explorando el imaginario informático presente en las series y películas de ciencia ficción, y presenta los avances tecnológicos que hicieron posible la fabricación de ordenadores lo suficientemente asequibles como para llegar a los hogares de los aficionados. En la primera mitad de los años 80, nombres como Commodore, Spectrum, MSX o Amstrad marcaron el despertar de la vocación informática en toda una generación. Posteriormente, en la segunda mitad de la década, irrumpieron equipos domésticos más potentes y caros, como el Amiga 500, el Atari ST o los MSX2, que ampliaron las posibilidades de uso y creatividad. El recorrido concluye con la llegada de los compatibles IBM "a piezas" en la década de los 90, un hito que borró definitivamente la frontera entre el ordenador de oficina y el ordenador doméstico. Como añadido también se explicarán los relojes y calculadoras programables de la misma época, como parte del ecosistema tecnológico que marcó una generación.

Sobre Nacho Cabrera:

Nacho Cabrera es, sobre todo, un aficionado estudioso de los microordenadores cuya curiosidad comenzó con un microordenador de 64 Kb que recibió en Navidad de 1983. Aprendió a programar con las revistas de la época, pasó horas experimentando y llegó a publicar un par de videojuegos "realmente malos" que se vendieron en quioscos. Su interés por la tecnología le llevó a explorar las primeras redes: en 1988 realizó una conexión telemática con un módem de 300 bps y una llamada internacional que a sus padres les costó "un ojo de la cara" pero que confirmó su vocación. Se integró en comunidades de entusiastas donde montaron servicios tipo BBS desde sus propias casas y compartieron conocimientos prácticos. Esta experiencia le permitió trabajar como programador mientras aún estaba estudiando la carrera, en los proyectos que propiciaron la llamada "Burbuja de Internet" como Ibertex ó Infovia. Posteriormente trabajó para algunas de las compañías europeas más importantes de comercio electrónico en la primera década de los 2000. Actualmente es socio de una consultora de comercio electrónico y sigue conservando la afición por aquellas máquinas con las que empezó. En colaboración con la AUIC, ha organizado exposiciones y charlas para divulgar la historia reciente de la informática, combinando rigor técnico y anécdotas personales.

Sobre Fernando Sáenz:

Fernando Sáenz es profesor de la Facultad de Informática de la UCM, en donde desempeña su labor investigadora y docente desde 1990. Fue desarrollador del videojuego Vega Solaris para ZX Spectrum en los años 80. Es socio honorífico de la AUIC (Asociación de Usuarios de Informática Clásica) y ha participado en la organización y actividades de varias ferias de retroinformática como RetroMadrid y RetroEuskal. Su compromiso por la preservación y difusión de la cultura informática lo ha llevado también a colaborar con el Museo de Informática José García Santesmases (MIGS).