

Título de la propuesta	
42. Museo interactivo del videojuego: del píxel al polígono, patrimonio digital jugable	
ÁMBITO TEMÁTICO	Cultura
ODS	4.- Educación de calidad
CAMPUS-SEDE	Campus de Ciudad Real
PRESUPUESTO	10.000 €
DESCRIPCIÓN BREVE DE LA PROPUESTA	
Ampliación del Museo de la Informática de la ESI mediante un espacio museístico interactivo dedicado a la historia y cultura del videojuego, con especial énfasis en la Edad de Oro del software español (1983-1992). Esta propuesta no parte de cero: la Escuela Superior de Informática ya cuenta con un Museo de la Informática consolidado, con años de tradición y numerosas visitas de colegios y centros educativos. El nuevo espacio complementará y enriquecerá esta oferta existente. El museo combinará piezas históricas originales con estaciones interactivas donde los visitantes podrán jugar todo lo que se expone. La propuesta diferencial es cuádruple: (1) foco en el patrimonio español del videojuego, (2) interactividad total, (3) conexión con la industria a través del Curso de Experto, y (4) sinergia con el museo existente, que también se beneficiará de mejoras y renovación.	
DESCRIPCIÓN DETALLADA	
El videojuego es el medio de expresión cultural y artístico más importante del siglo XXI. Con una facturación global que supera a la industria del cine y la música combinadas, representa además un sector estratégico de innovación tecnológica. Sin embargo, su patrimonio histórico -tanto hardware como software- se encuentra en grave riesgo de desaparición por obsolescencia tecnológica y falta de iniciativas de preservación. JUSTIFICACIÓN: España vivió entre 1983 y 1992 una auténtica “Edad de Oro” del desarrollo de videojuegos. Compañías como Dinamic, Opera Soft, Topo Soft, Made in Spain y Zigurat crearon obras maestras como “La Abadía del Crimen”, “Army Moves” o “Camelot Warriors” que se exportaron a toda Europa. Este patrimonio cultural, prácticamente desconocido para las nuevas generaciones, merece un espacio de difusión, estudio y disfrute. OBJETIVOS: (1) Preservar y difundir el patrimonio histórico del videojuego, especialmente el español. (2) Crear un espacio educativo interactivo donde teoría y práctica se fusionen. (3) Conectar el legado histórico con la industria actual. (4) Posicionar a la UCLM como referente en cultura digital. CONTENIDOS: El museo se estructurará en áreas temáticas: Orígenes (1970-1982), Edad de Oro española (1983-1992), Revolución 3D (1993-2005), Era HD y Online (2006-presente), y Futuro (VR/AR/IA). Cada área combinará: vitrinas con hardware original, paneles informativos, y estaciones jugables con emuladores o equipos restaurados. DIFERENCIACIÓN: Frente a museos como el Computerspielemuseum de Berlín o el National Videogame Museum de Sheffield, nuestra propuesta enfatiza: (a) el patrimonio español, único y poco documentado; (b) la filosofía “todo lo que se explica se puede jugar”; (c) la conexión con profesionales actuales a través de los contactos del Curso de Experto. FASE PILOTO (10.000 EUR): Exposición temporal de 50-80 m2 con: 3-4 vitrinas de hardware histórico (donaciones y préstamos), 6-8 estaciones de juego (Raspberry Pi con emuladores + mandos originales), pannelería informativa, y evento inaugural con charla de desarrolladores veteranos. Esta fase servirá para validar interés, generar comunidad y buscar financiación para la expansión.	

VIABILIDAD: El proponente aporta: 12 años de contactos en la industria, colección personal de hardware/software, y experiencia en divulgación. Crucialmente, la ESI ya dispone de un Museo de la Informática consolidado con años de visitas educativas, lo que garantiza infraestructura, experiencia y público. Esta propuesta amplía y complementa dicho museo, además de servir como catalizador para su renovación y mejora.

IMPACTO: Educativo (complemento curricular), cultural (preservación patrimonial), turístico (atractivo diferencial), e institucional (visibilidad UCLM como centro de innovación cultural).

ENLACE OPCIONAL

<https://www.esi.uclm.es/www/cglez/docum/PropuestaMuseoVideojuego.pdf>