



TALLER DE RECUPERACIÓN DE RETROINFORMÁTICA

1. NOMBRE DEL TALLER

2. DURACIÓN

3. FECHA

Taller de realización: "Taller de Recuperación de Retroinformática"	4 horas cronológicas (desde las 15:00 hrs. a 19:00 hrs.)	Sábado 24 de Julio de 2010
---	--	----------------------------

4. INTRODUCCIÓN

Una de las principales problemáticas con que se enfrenta quien quiera recuperar una pieza informática antigua, sin ser un experto electrónico, es la labor de "testeo lógico" de la misma; muchas veces se encuentran en las ferias libres, algunas piezas electrónicas coleccionables, pero carentes de cables o transformador.

De ahí la necesidad de enfrentar la recuperación de una pieza de retroinformática a partir del testeo "lógico" de la misma, para elaborar así un diagnóstico y diseñar los pasos a seguir; sean éstos relacionados al hardware o el diseño estético de la misma, siguiendo (idealmente) los parámetros estrictos de diseño y fabricación original del aparato o dispositivo.

5. DESCRIPCIÓN

El taller se desarrollará en dos ámbitos claramente definidos; el testeo y recuperación de hardware (si es posible) y la restauración cosmética del aparato o dispositivo (cubierta, carcasa, teclado y limpieza de partes y piezas, en general). Los procedimientos serán guiados por el relator y su ayudante y se entregarán datos y "tips" útiles a la hora de restaurar. Las áreas a desarrollar funcionarán de manera paralela desde le inicio del taller, pero separadas y diferenciadas por zonas y espacios de trabajo, más un sector de proyección y apoyo audiovisual.

6. OBJETIVOS GENERALES

Entregar a los participantes herramientas básicas necesarias para abordar la iniciación a la práctica de "Recuperación y Retrocoleccionismo" de informática obsoleta, con el fin de posibilitar la utilización con fines artísticos, didácticos o de mero coleccionismo de productos de la industria informática, obsoletos o en desuso, rescatados de ferias libres, donaciones, etc.

7. MÉTODO O TÉCNICA DE ENSEÑANZA

El Taller es de carácter práctico con algunos lineamientos teóricos abordados a partir del desarrollo creativo de la experiencia de recuperar una computadora antigua o consola desde cero. A su vez las clases tendrán un soporte expositivo, que fomentará la participación del grupo potenciando el eje de los contenidos prácticos a través del apoyo de medios audiovisuales.

8. PÚBLICO OBJETIVO

Jóvenes desde 14 años (1ro, 2do, 3ro y 4to E/M) y adultos interesados en áreas afines a las artes, la informática, etc., que deseen iniciarse en el retrocoleccionismo.

9. Nº PARTICIPANTES

25 personas máx.

10. REQUISITOS DE INGRESO

Manifiestar interés por las problemáticas involucradas en la historia computacional, el diseño de hardware y ergonomía, así como por el afán de recuperar piezas de informática antigua. Capacidad analítica frente a un determinado problema concerniente a lo electrónico (no excluyente). Compromiso con el desarrollo y termino del curso
 - Idealmente, contar con una pieza retroinformática a recuperar (Computadora, Consola de Videojuegos, Joystick, Cartridge, Calculadora, etc.)

11. MEDIOS DIDÁCTICOS DE APOYO AL RELATOR

	Cantidad aprox.
Películas (VHS / DVD)	4 Uni.
Guía y Contenidos de: Recuperación, más manuales y revistas de Informática de la época	10 Textos

12. MATERIAL DE CONSUMO

Set Alumno: 1 Cautín para electrónica 1 Rollo de soldadura y pasta para soldar 1 Plumón Rotulador permanente fino 1 Masking Tape 1 Cinta Aisladora negra para electricidad 1 Cuchillo Cartonero "Tip-Top" 1 Cables de audio (simple) 1 Cuaderno y Lápiz "Bic" 1 Botella pequeña de alcohol desnaturalizado 1 Paquete pequeño de algodón y/o "cotonitos"	1 Set x Alumno
*** Idealmente 1 pieza informática a recuperar (Computadora, Consola de Videojuegos, Joystick, Cartridge, Calculadora, etc.)	1 x Alumno
*** Idealmente 1 Transformador Multivoltaje simple (12 volts max.) y todo lo que el estudiante considere que aporta al desarrollo exitoso del taller	

Álvaro Carvallo Jerez
 Artista Visual / Expositor "BAQUELITA"
 Licenciado en Artes – U. de Chile

alvaro.carvallo@gmail.com
8 – 892 19 88