

Pierwsze takie studia podyplomowe: "Retro-computing: technologie i sztuka cyfrowa"



Zdjęcie ilustrujące komputery

Od 13 października br., ruszają na Politechnice Rzeszowskiej, nowe i unikatowe w skali Polski i świata, studia podyplomowe "Retro-computing: technologie i sztuka cyfrowa". Zapisy na studia rozpoczną się od 7 VII br. i potrwać do końca września br. Zajęcia to formuła studiów zaocznych (sobota-niedziela), Wykłady oraz Ćwiczenia/Warsztaty; zjazdy co około 4 tygodnie; formuła w 100% stacjonarna. Koszt Studiów to 3000 PLN za dwa semestry. Start Studium to kolejny kamień milowy w upowszechnianiu kultury retro-computing. Przypomnijmy, iż w grudniu 2021, polska demoscena (tworzenie artystycznych miniatur multimedialnych na retro komputery) została wpisana na listę dziedzictwa niematerialnego UNESCO.

Kierunek obejmuje interdyscyplinarnie tematykę retro computingu. Tematy Wykładów to po pierwsze - wstęp; m.in. Historia informatyki, Historia informatyki w Polsce. Następnie retro computing: Architektura 8-/16-bit, Systemy operacyjne retro, Urządzenia peryferyjne. Następnie o tym, co można stworzyć na retro-komputerach: Historia gamedev, Demoscena, Retrogamedev. Studium będzie skonkludowane opisem tzw. sektorów kreatywnych. Po kierunku można spodziewać się rozrywki, sporej dawki wiedzy, warsztatów, dobrego towarzystwa (tj. zarówno Wykładowców jak i samych Słuchaczy) oraz ogólnie - unikatowych doświadczeń, na skalę światową.

"Lwia część nazwisk Wykładowców jest dość dobrze znana w środowisku. Są to osoby ze środowiska demoscenowego, bądź akademicy, którzy przykładowo historią informatyki zajmują się od kilkudziesięciu lat. Lada dzień zostanie uruchomiona strona internetowej Studium, gdzie będą sylwetki wszystkich Wykładowców. Mogę powiedzieć, że są to osoby z Rzeszowa, ale również z Krakowa, Katowic, Łodzi, Warszawy czy Poznania" — zapewnia dr Michał Piętał, Kierownik Studium.

Studium posiada patronaty: Polskiego Towarzystwa Informatycznego (<https://portal.pti.org.pl/>), Komitetu Społecznego Kronika Polskiej Demosceny (<https://kskpd.pl/>), partnerstwo UBU Labu (<https://ubulab.edu.pl/>) i merytoryczną pomoc członków Polskiego Towarzystwa Ochrony Dziedzictwa Technicznego (na etapie tworzenia Studium; <https://ptodt.org.pl/>). Na dodatek, firma Cloanto Corporation zapewniła o udostępnieniu licencjonowanych plików dla uczestników, tj. części retro systemów operacyjnych, nieodpłatnie (system AmigaOS 1.x, 3.x i nie tylko).

Jak wiedza o retro może przydać się w dzisiejszym świecie? To wiedza o tym, jak było kiedyś. A historią można (i należy) się inspirować, gdyż — jak wiadomo — historia lubi się powtarzać. Nawet obecnie, zapomniany już "Pan Spinacz" z MS Office '97 powraca -- tym razem jako ChatGPT. Ponadto, informatyka, nie zmieniła się za bardzo przez ostatnie 40 lat. Pojawiły się pojedyncze, nowe tematy, takie jak internet/cyberbezpieczeństwo czy BigData; reszta jest bez zmian. Zresztą, obecne konkursy Narodowego Centrum Badań i Rozwoju InnoGame, skutecznie wspierają i tak już mocno rozbudowaną, polską branżę GameDev. Mało kto wie, że już na przełomie lat 80-/90-ych, firmy takie jak L.K. Avalon czy Mirage, sprzedawały skutecznie polskie gry na "małe Atari", na Zachodzie. Zresztą, wspomniane wyżej, przemysły kreatywne (w tym: GameDev), są filarem każdej nowoczesnej gospodarki; większość z nich, miało początki, właśnie w latach 1985-1995, kiedy to upowszechniały się retro mikrokomputery.

Studia można śmiało polecić:

- osobom hobbystycznie zajmującym się retro-computingiem
- pasjonatom historii informatyki
- informatykom chcącym poszerzyć swoje horyzonty o historię komputerów w Polsce i na świecie
- osobom zaangażowanym w cyfrową sztukę, aby poznać jej początki
- osobom zaangażowanym w tzw. przemysły kreatywne, aby zgłębić ich początki

- osobom z branży gamingowej, by dowiedzieć się na jakich wzorcach opierają się tzw. gry indie
- kustoszom oraz menedżerom muzeów retro lub innych podobnych instalacji
- osobom, które planują w przyszłości organizować wydarzenia powiązane z retro-computingiem, finansowane ze środków publicznych (np. UE)
- wykładowcom informatyki w szkołach i na uczelniach, którzy za młodu nie mogli być naocznymi świadkami rewolucji komputerowej, celem wzbogacenia zajęć

A czym tak naprawdę jest retro-computing? Retro-computing to wspólnota, sztuka, technologie. No i rozrywka!

Więcej szczegółów na temat studiów podyplomowych na stronie <https://retro-computing.prz.edu.pl>