

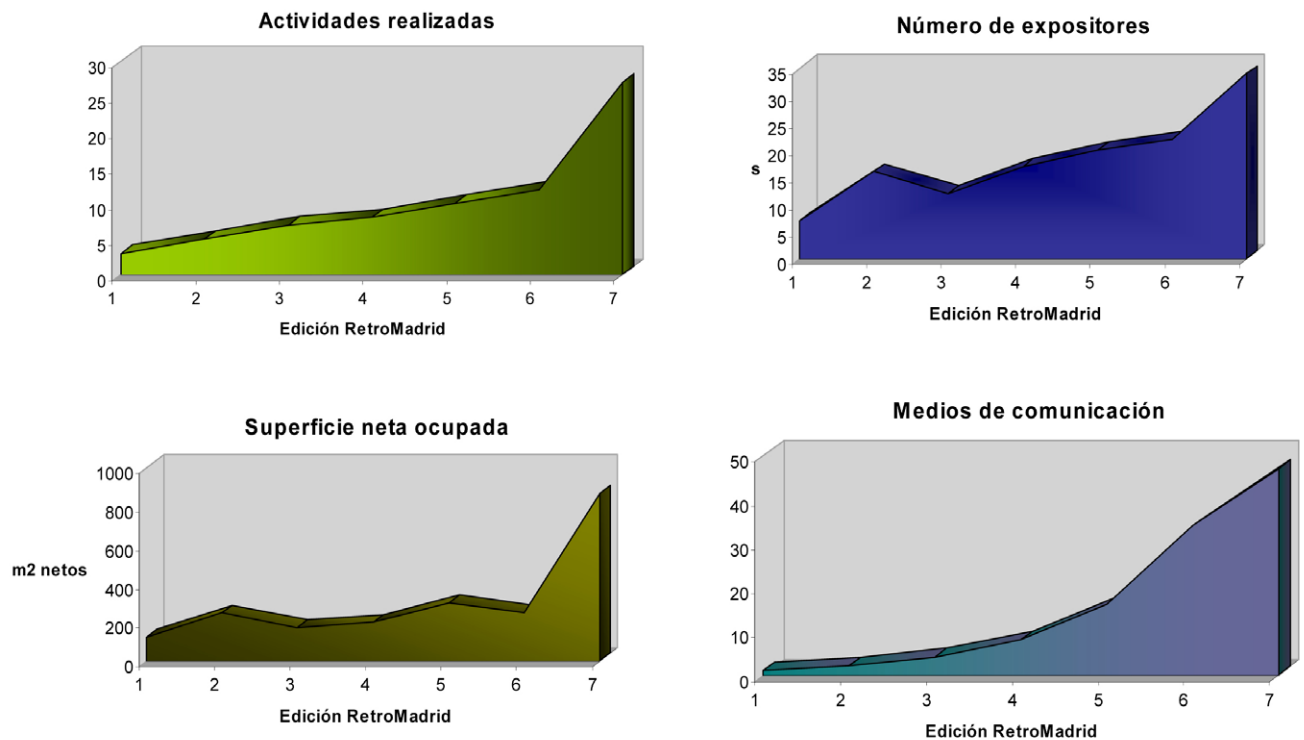
Presentación del Proyecto



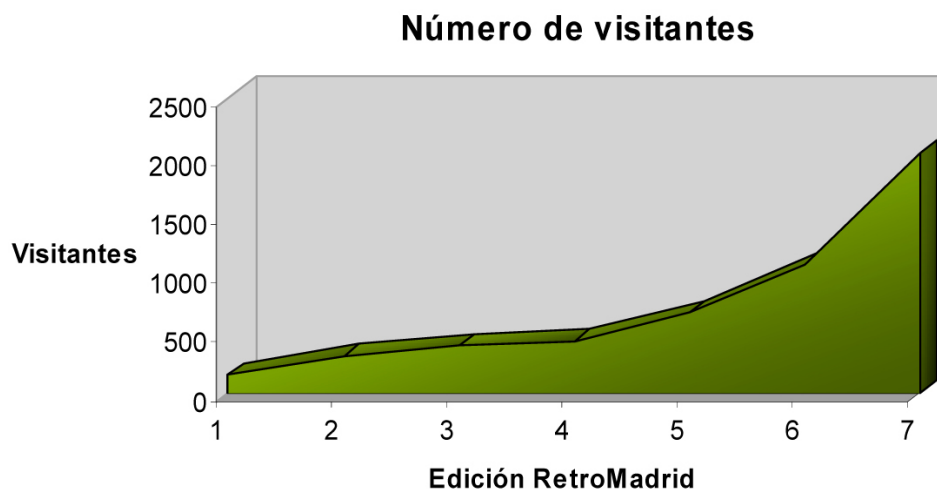
1. Razones y argumentos para RetroMadrid™

La Asociación de Usuarios de Informática Clásica con CIF G84972553 está constituida desde 2006 como entidad sin ánimo de lucro. Entre nuestros propósitos se encuentra la divulgación de la informática clásica como herramienta cultural, y, para ello, nos valem de la feria RetroMadrid™ como nuestro principal escaparate divulgativo.

RetroMadrid™ tiene tras sus espaldas una evolución de 15 años, y, después de culminar con éxito la organización de la edición 2010, hemos visto confirmado y respaldado nuestro proyecto, las gráficas así lo demuestran:



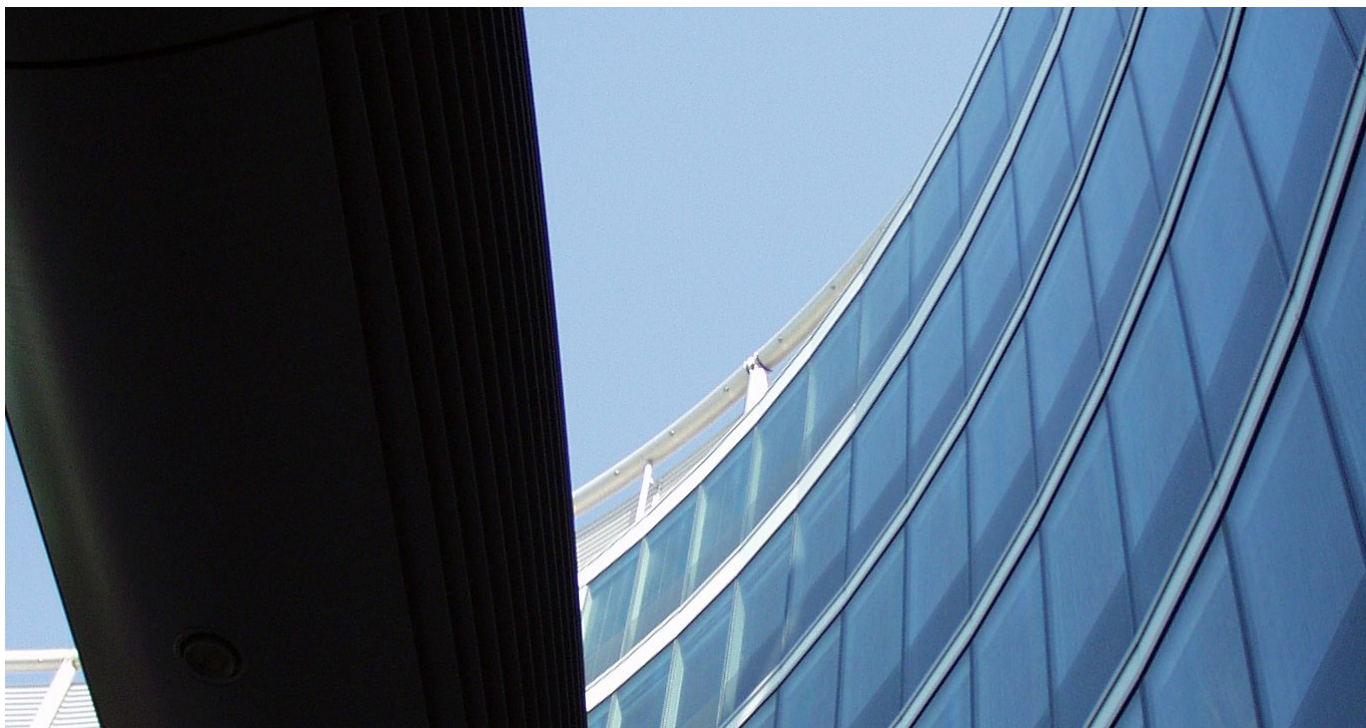
Incremento anual de la actividad de RetroMadrid en todos sus aspectos



La buena gestión de la feria y la calidad en los contenidos tiene su reflejo en el aumento exponencial del número de visitantes año tras año

Estas gráficas prueban que nuestra única limitación era el espacio disponible en la antigua ubicación, porque tras la expansión hemos podido ganar de forma sostenida en número de visitantes, expositores, y, sobre todo, actividades, dadas las facilidades con las que contábamos en la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid.

RetroMadrid crece año tras año, y ya es una feria madura, capaz de afrontar retos de mejora constante.



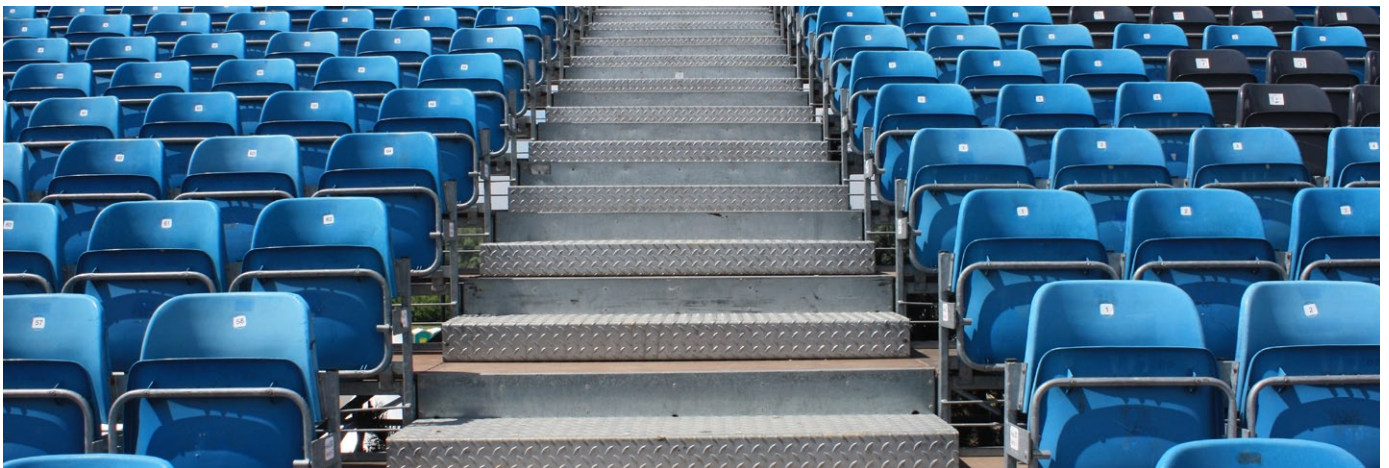
2. "RetroMadrid™ FEST", una fiesta de lo clásico

Si algo ha caracterizado a RetroMadrid™ durante estos años, es el ser una feria no comercial, organizada de manera totalmente altruista por un comité de socios que año tras año dan lo mejor de si mismos para durante una jornada juntar a verdaderos expertos y aficionados en una materia que además de tener tirón, también resulta una experiencia educativa para todo aquel visitante, que descubre unos tiempos en los que la informática era más enriquecedora y entendible.

Esto explica sin la menor de las dudas el éxito de su fórmula, porque los aficionados y no aficionados descubren en RetroMadrid™ la magia que transmite el entusiasmo de los que disfrutaban enormemente desarrollando y haciendo realidad este proyecto.

Para RetroMadrid™ FEST hemos pensado en preparar una zona delimitada de unos 200 m² en la que ubicar a un conjunto de unos ocho expositores y varios socios participantes con la siguiente disposición:

- 2.1. Área de Desarrollo
- 2.2. Área Recreativas
- 2.3. Área Aficionados
- 2.4. Área Cultural



2.1. Área de Desarrollo

Este área consistiría en un conjunto de expositores que alternarán a lo largo de varios días en un conjunto de stands que ocuparán una superficie aproximada de 34 m². El objetivo del área es dar a conocer, tanto al gran público, como a las compañías profesionales del videojuego, un fenómeno algo desconocido como es el "retrogaming" o la edición de videojuegos para plataformas clásicas con aspecto profesional y cuya relevancia es cada día mayor, y que posiblemente en un futuro será un segmento comercial del videojuego si se le presta la atención suficiente.

Como formato expositor, se proponen mini stands sencillos y funcionales en el que impere el **aspecto serio que estos nuevos grupos de desarrollo quieren mostrar, generando en esencia un espacio abierto y participativo** para que conozcamos de primera mano las razones de peso para que este fenómeno tenga cada día más aceptación.



Se proponen espacios sencillos, abiertos y participativos.

2.2. Área Recreativas

De la mano de AUMAP proponemos rescatar la cafetería de los años 80 organizada con gran éxito en RetroMadrid™ 2010, mejorando si es posible la presentación y aspecto visual de la misma, nuevamente podríamos contar con talleres y actividades diversas que pueden ser programadas como actividad oficial del GAMEFEST. **El área tendría una extensión de unos 100 m².**



La cafetería de los años 80 ofrece una completísima colección, que estaría a disposición de todos los nostálgicos.

2.3. Área Aficionados

Un área más "amateur" y en esencia destinada a dar color a la zona "RetroMadrid™ FEST", con ordenadores y consolas clásicas encendidas y operativas procedentes de varias agrupaciones de entusiastas de diferentes sistemas que vendrán cargados de videojuegos, aplicaciones y conocimientos, ellos nos posibilitarán incluso la celebración de torneos y actividades culturales. **Este área ocuparía unos 50 m².**



2.4. Área Cultural

Y finalmente una zona no menos importante, en cada RetroMadrid™ hemos ido incrementando año tras año el número de actividades de divulgación, contando con cada vez mejores charlas de mano de atractivos ponentes que para GAMEFEST podrían venir, y, si el entorno es adecuado en cuanto a sonorización, plantear una charla/taller de variadas temáticas. Hoy en día contamos en nuestro haber con más de 20 posibles charlas, desde introducción a las recreativas, hasta una muy interesante relativa a los 25 años de Microsoft Windows, aparte de otra dedicada a Mario y su universo con motivo de los 25 años de "Super Mario Bros" que con mucho gusto ponemos a vuestra disposición.

Podemos incluso volver a revivir parte de las actividades musicales que se realizaron en RetroMadrid™.

Este área requiere la disponibilidad de un escenario, sonorización y sillas para el público.



Se sucederán interesantes charlas y talleres, participativas mesas redondas y eventos culturales de todo tipo relacionados con la retroinformática.

RetroMadrid™ no necesita mayor explicación que vivirla en directo. Su mejor argumento es que más que una feria es una experiencia, un lugar de encuentro repleto de ilusión y ganas de transmitir conocimiento. Todos sabemos que la mejor metodología de aprendizaje se basa precisamente en esos principios.



La pasada edición de RetroMadrid atrajo a personalidades del videojuego clásico y de la actualidad. Por supuesto, Mario no podía faltar a la cita.

3. Aspectos técnicos y económicos

La Asociación de Usuarios de Informática Clásica es una entidad con pocos medios económicos y logísticos, pero por el contrario está sobrada de ideas, imaginación y capacidad de unión entre el colectivo de aficionados que conforma año tras año RetroMadrid™ y otras ferias organizadas tanto por AUIC como por otras asociaciones que comparten con nosotros los mismos fines.

Este proyecto "RetroMadrid™ FEST" para llevarse a buen puerto requiere una colaboración de las empresas participantes en GAMEFEST en aquellos ámbitos en los que compartamos un interés común, como sería el caso de Microsoft si se realiza la charla "25 años de Windows, una perspectiva histórica."

Por nuestra parte ofrecemos gratuitamente todo el apoyo humano y conocimiento que tenemos como agrupación, así como los ordenadores, consolas y pantallas que se requieran para el correcto funcionamiento de esta zona. Aportaremos socios para la vigilancia y control de la zona, y además llevaremos a cabo todas las gestiones y coordinación necesarias para llevar a buen puerto todo el proyecto.



El equipo humano que conforma la AUIC y su implicación, es el mayor valor de nuestra asociación.



Proponemos que la logística y aspecto visual lo lleve a cabo "Paladar Eventos", empresa con la que mantenemos una excelente relación tras RetroMadrid™ 2010 y su correctísimo trabajo en la preparación y montaje de todas las mesas y biombos necesarios para la feria, así como impresión digital y vitrinas usadas en la feria.

Estimamos que los siguientes puntos serán clave para la consecución del proyecto:

- Diseño y montaje del área con aspecto profesional (Paladar).
- Disponibilidad de un presupuesto para gastos de desplazamiento, logística y manutención de los socios y colaboradores del área.
- Intercolaboración con empresas como Nintendo, Microsoft, etc, para encontrar apoyo técnico y económico a las propuestas.
- Publicidad en la página oficial de GAMEFEST.
- **El presupuesto estimado es de 6.000 € para la realización de esta área "RetroMadrid™ FEST".**

A cambio la AUIC gestionará todo el aspecto de contenidos y actividades, se comprometerá a disponer de recursos técnicos y humanos suficientes para el correcto desarrollo de la actividad a lo largo de los tres días, pondrá a vuestra disposición todos sus recursos de prensa para promocionar GAMEFEST en el contexto de este proyecto, y, además, conforme a nuestras estimaciones atraeremos a cerca de 1.000 visitantes adicionales sólo con nuestra promoción a nivel de foros, páginas y blogs especializados.

Con el trabajo de todos, crearemos una zona divulgativa y dinámica dentro del GAME Fest, de aspecto y contenidos profesionales, que los gamers en general sabrán valorar positivamente dentro de su visita a la feria.





Agradeciendo de antemano el interés de GAME en esta actividad, quedamos a vuestra entera disposición para concretar los aspectos técnicos de la zona "RetroMadrid™ FEST" si se acepta nuestra propuesta.



© 2010 Asociación de Usuarios de Informática Clásica

