

MUSEU LOAD ZX



PLANO ESTRATÉGICO

2025-2030



I had never seen such a big concentration of creations by the Sinclair family in a single location as in the LOAD ZX Museum in Portugal.

Grant Sinclair
Sobrinho de Sir Clive Sinclair





ÍNDICE

Prefácio	05
O Museu LOAD ZX	08
Missão, Visão e Valores	20
Eixos Estratégicos	22
Desafios Atuais	30
Continuidade do Museu	34
Agradecimentos	37

“

Clive Sinclair's most important contribution was in making computers affordable. The British market was much more price sensitive than the American market, mainly due to a lower standard of living at the time.

Martin Campbell-Kelly
Universidade de Warwick, Inglaterra





MENSAGEM DO FUNDADOR

A traçar o futuro do Museu LOAD ZX...

É com grande entusiasmo que apresento o **Plano Estratégico do Museu LOAD ZX para os próximos cinco anos**. Mesmo estando satisfeito com o que já conquistámos, queremos muito mais!

Enquanto a **única instituição museológica portuguesa, de portas abertas, dedicada à história da computação e dos videojogos**, o Museu LOAD ZX sempre se posicionou como um **museu diferenciado no panorama museológico nacional** do século XXI. Num mundo onde a velocidade das mudanças tecnológicas redefine constantemente as fronteiras do possível, **os museus devem assumir um papel fundamental ao serem mais do que meros repositórios de objetos**; podem atuar como espaços dinâmicos de coparticipação, educação, lazer e reflexão crítica sobre o presente e o futuro. O nosso museu, especializado em tecnologias computacionais e videojogos, encontra-se numa posição única para explorar e divulgar estas transformações.

Ao mesmo tempo, vivemos numa era marcada por um ritmo acelerado de inovação e de mudança social. Este contexto desafia-nos a adaptar e expandir as nossas práticas, infraestruturas e modelos de gestão. **Acreditamos que este é o momento ideal para reforçar a relevância do Museu LOAD ZX, consolidando-o como o museu mais significativo na área da computação e dos videojogos em Portugal** e integrando-o igualmente na rede mundial de museus da mesma área temática. Precisamos de capitalizar sobre esta posição e atrair um público mais vasto e diversificado, tanto nacional como internacional.

Esperamos que a nossa coleção e as futuras iniciativas de programação e serviços educativos venham a ser recursos valiosos para estudantes, investigadores e entusiastas. Queremos inspirar a próxima geração de criadores e inovadores, fornecendo-lhes as ferramentas e o contexto necessário para compreenderem a evolução da tecnologia. Com uma abordagem inclusiva e acessível, o Museu LOAD ZX pode tornar-se uma referência incontornável para todos aqueles que se interessam pelo impacto dos videojogos e da computação na sociedade contemporânea.

Contamos com o apoio de todos para concretizar esta visão ambiciosa. Juntos, podemos fazer do Museu LOAD ZX uma instituição de referência, um espaço de encontro entre o passado e o futuro, e um catalisador para a inovação e o conhecimento.

João Diogo Ramos | Fundador do Museu LOAD ZX



Fachada do Museu em Cantanhede (antiga escola primária).

João Diogo Ramos e Helena Teodósio, presidente da CMC.



5º Encontro dos ex-funcionários da TIMEX Portugal no Museu.



MENSAGEM DO MUNICÍPIO

É com grande satisfação que a Câmara Municipal de Cantanhede reafirma o seu apoio ao Museu LOAD ZX, uma instituição única no panorama cultural e tecnológico da nossa região e do país.

Esta colaboração, baseada num profundo respeito pelo património tecnológico e num compromisso conjunto para promover a cultura, o conhecimento e o desenvolvimento local, tem-se revelado um exemplo de sucesso e cooperação.

O Museu LOAD ZX, criado pela Associação Geração Spectrum em parceria com o Município de Cantanhede, destaca-se por ser um projeto, inovador e distinto, que já se afirmou como uma referência nacional e internacional, refletindo a visão estratégica do município em apoiar iniciativas da comunidade que valorizam o concelho.

O Museu não se distingue apenas pelo seu valor patrimonial, cultural, histórico e científico, mas também pela sua relevância educativa, constituindo um recurso essencial para as instituições de ensino e para a comunidade. Através de uma abordagem inclusiva e lúdico-pedagógica, o Museu LOAD ZX visa desempenhar um papel determinante na formação de jovens e adultos, promovendo a literacia digital e o acesso às Tecnologias da Informação e Comunicação. Ferramentas essenciais para o progresso numa sociedade cada vez mais digital e indispensáveis na criação de um ambiente propício à criatividade e inovação, capaz de fomentar o empreendedorismo, o desenvolvimento de carreiras altamente qualificadas e a fixação da população no território.

Além disso, o Museu LOAD ZX é um importante atrativo cultural, contribuindo, significativamente para o desenvolvimento socioeconómico da região. A sua capacidade de reunir entusiastas da tecnologia e curiosos de diversas partes do país e do estrangeiro fortalece o tecido económico local, gerando um impacto positivo no comércio, no turismo e na dinamização cultural da cidade.

A Associação Geração Spectrum, com a sua dedicação incansável e trabalho filantrópico, merece um especial reconhecimento pelo seu papel na preservação da memória coletiva da computação. As suas iniciativas, que vão desde eventos, a atividades de investigação e preservação, têm enaltecido o concelho e projetado o nome de Cantanhede a nível nacional e internacional.

O Município de Cantanhede orgulha-se de apoiar este projeto de excelência, confiando no sucesso contínuo da sua missão e reconhecendo o inestimável valor que o Museu LOAD ZX traz para a nossa comunidade.

Helena Teodósio | Presidente da Câmara Municipal de Cantanhede

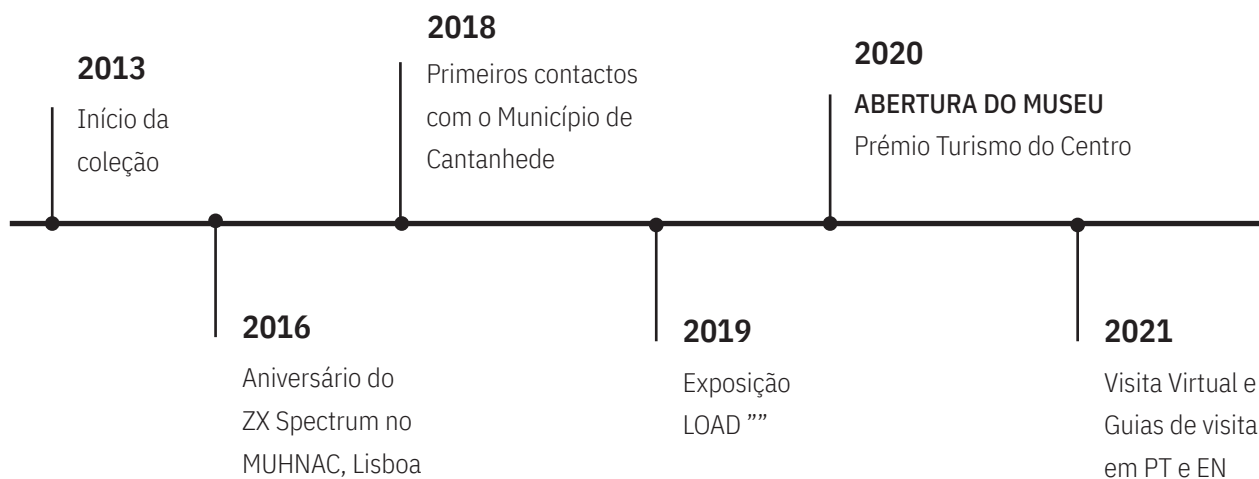
O MUSEU LOAD ZX

Inaugurado em 2020, o museu, resulta de uma parceria entre o Município de Cantanhede e a Associação Geração SPECTRUM, presidida por João Diogo Ramos, engenheiro informático, colecionador e fundador do museu. Este espírito colaborativo surgiu após o sucesso da exposição temporária **LOAD ” ”**, realizada em 2019 no Museu da Pedra. A constituição do museu veio assim reforçar e enriquecer a oferta cultural e museológica do concelho.

A partir da sua coleção única, **o Museu LOAD ZX retrata a história, evolução e impacto da computação na sociedade contemporânea. Potencialmente o primeiro museu inteiramente dedicado à informática em Portugal e o primeiro no mundo dedicado a homenagear o legado do ZX Spectrum**, o museu reúne um acervo ímpar de equipamentos tecnológicos, incluindo a maior coleção pública conhecida de objetos das emblemáticas empresas de Sir Clive Sinclair. Entre estes, destaca-se o mítico microcomputador ZX Spectrum nas suas várias variantes. A exposição de longa duração do museu ilustra como este pequeno computador foi um marco revolucionário na democratização da tecnologia em Portugal e no mundo. Além disso, o museu convida o público a explorar e conhecer outras vertentes da computação, oferecendo aos visitantes a oportunidade de (re)descobrir o prazer intemporal dos jogos mais influentes da época. Para tudo isto o museu atua em diversas áreas, nomeadamente: Investigação, Preservação, Evolução e Disseminação.

Porém, o museu não procura apenas preservar e homenagear as histórias e os objetos do nosso património tecnológico, **procura também envolver o seu público ao olhar para a tecnologia como uma ferramenta capaz de ajudar a transformar a sociedade, impulsionar a criatividade e resolver os desafios do futuro**. Neste sentido, o museu tem vindo a desempenhar um papel ativo, na programação e organização de diversos eventos, atividades e conferências. A nível local, tem atuado como um agente dinâmico e participativo na promoção do seu território, atraindo novos públicos e contribuindo para a valorização do tecido económico e sociocultural da região.

O MUSEU NO TEMPO





PRESERVAÇÃO

- Documentação histórica
- Hardware
- Software

EVOLUÇÃO

- Estudo Técnico
- Novos Produtos
- Relançamentos

INVESTIGAÇÃO

- Entrevistas e Testemunhos
- Documentação
- Internet

DISSEMINAÇÃO

- Livros
- Televisão
- Canais do Museu
- Eventos e Exposições

2022

Evento Internacional Aniversário 40º ZX
5º Encontro TIMEX Portugal
1º presença no Lisboa Games Week
Livro “Os Programadores Portugueses”

2024

Lançamento site TIMEX Computer World
Reconstrução do SCLD da TIMEX Portugal
Encontro Internacional SYNERGY
Relançamento do jogo Formula One

2023

1º G.O.T.Y. ao vivo
Recuperação do Jogo City Connection
1ª Conferência ZX Spectrum Portugal
1º Street Gaming®
Documentário TIMEX para a RTP

2024 (cont.)

Parceria TUMO Coimbra
Recuperação do TENET
Mini-série RTP
Estreia mundial Rubber-
Keyed Wonder



“

Quando chegaram às universidades, já sabiam programar, tinham tido um Spectrum e tinham “martelado” muitas horas no teclado. E isso acho que é o maior legado que a TIMEX Portugal deixou para o país... Deixou em Portugal o “bichinho” da computação!

Rui Morgado
Ex-Engenheiro da TIMEX Portugal



PRINCIPAIS INICIATIVAS

Ao longo da vida do projeto já alcançámos, em curtos anos, alguns resultados que podemos destacar como surpreendentes e que denotam a dinâmica incutida no nosso museu. Estas iniciativas procuram contribuir para a preservação histórica, através da participação do público, visando impulsionar a criação de novas formas de explorar o nosso património tecnológico.

PARCERIAS E CONVIDADOS

O Museu tem tido o mérito de convidar pessoas e empresas que foram muito relevantes no ZX Spectrum em Portugal. Alguns dos nomes que se destacam são **Paulo Dimas** (Ponto por Ponto), Rui Tito e Paulo Carrasco (**Alien Evolution**), Luís Barradas (**Zig Zag**), Carlos Maia Nogueira (**Landry**), Celso Martinho (**SAPO**), **S.G.O.**, **J.P. Sá Couto**, **J.G. Componentes** ou **M.R.E.** entre outros.

Em termos internacionais, o museu já teve nas suas atividades alguns dos maiores nomes do fenómeno ZX Spectrum como **Grant Sinclair**, **Crispin Sinclair**, **David Karlin**, **Steve Vickers**, **Jim Bagley**, **Clive Townsend**, **Oliver Twins**, **Mev Dinc**, **Peter Whellhouse**, **Clem Chambers**, **Pavel Cimbel**, e **Milos Bazelides** entre alguns outros.

Destacamos ainda a parceria recente com a **Hemeroteca** (Lisboa) que nos dá acesso a imprensa da época e a informação sobre a história do ZX Spectrum em Portugal; a parceria com a **Odisseias** pela relevância em termos de marketing cultural; e a parceria com o **Museu do Videoxogo da Galiza (MUVI)** pelas expectativas de colaboração mútua. Salienta-se o **Planeta Sinclair**, com quem organizamos o G.O.T.Y., responsável pelo nosso Fanzine e pela preservação de software. Destacamos ainda a **Teknamic** com quem participámos no relançamento do jogo **Formula One** (com permissão da C.R.L.), e que nos apoia na aproximação aos game developers nacionais. Frisamos também parceria com a **Inercia.pt**, com quem organizámos o SYNERGY e que nos liga ao fenómeno cultural da **demoscene**.

LIVRO “OS PROGRAMADORES PORTUGUESES”

O livro “Os Programadores Portugueses”, de André Luna Leão, lançado pelo museu em 2022, oferece o único levantamento exaustivo já feito sobre o desenvolvimento de software em Portugal, desde os primórdios dos computadores da Sinclair (ZX81 e depois ZX Spectrum) nos anos 80 até aos dias de hoje. É por isso a enciclopédia do software desenvolvido para estes computadores a partir de Portugal. Com base na investigação reunida pelo autor ao longo de quase uma década, destaca figuras pioneiras e atuais no cenário português de programação, narrando a história dos programadores e as suas contribuições, incluindo jogos clássicos e publicações raras.



Gala GOTY no Museu LOAD ZX em 2024.



Braço robótico no Lisboa Games Week 2023.



Cartaz do documentário sobre a TIMEX da Galgo Filmes.



G.O.T.Y. (GAME OF THE YEAR)

Um projeto do Planeta Sinclair para o qual fomos convidados a coorganizar e projetar o evento para um novo patamar. Desde então, no início do ano, Cantanhede recebe com passadeira vermelha **uma cerimónia que se assume como os Óscares dos jogos de ZX Spectrum**, com inúmeros convidados. O evento procura celebrar o lançamento de novos jogos para o computador ZX Spectrum, que conta com cerca de 200 a 300 novos lançamentos por ano, provenientes de várias partes do mundo.

BRAÇO ROBÓTICO CONTROLADO POR SPECTRUM

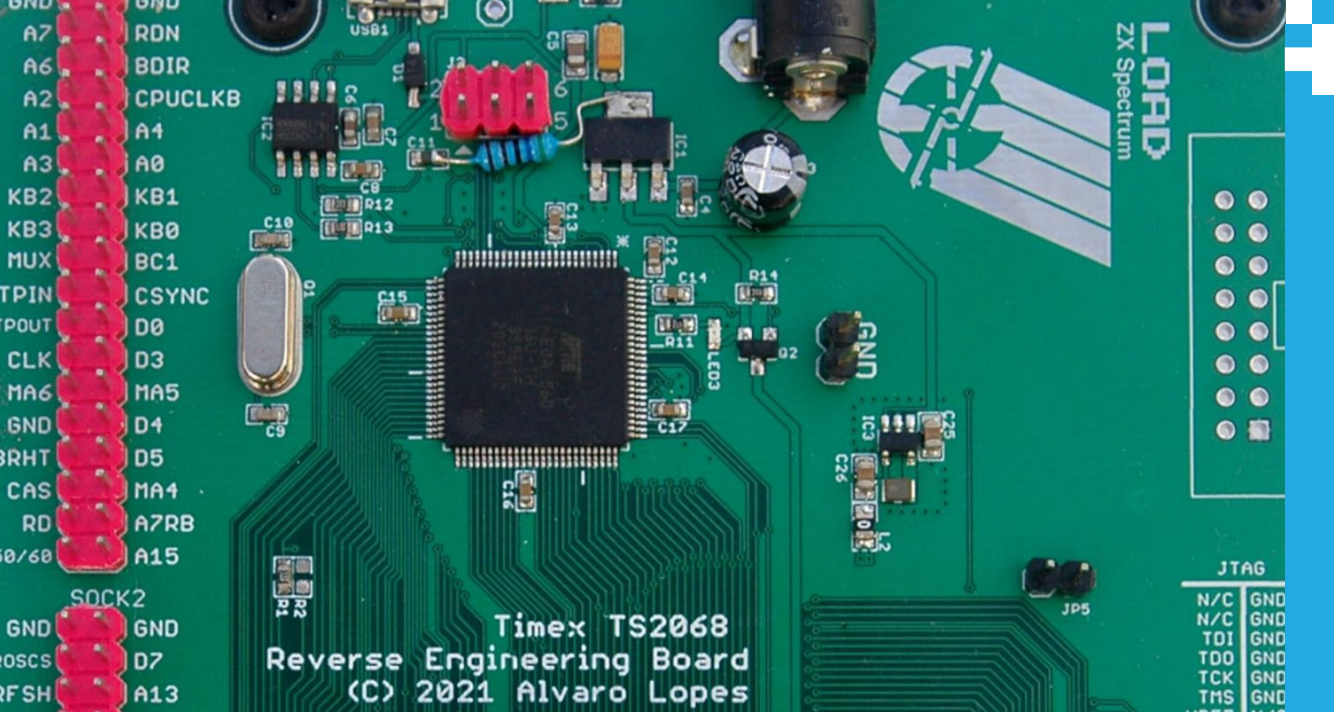
Um dos objetivos do museu é mostrar que o ZX Spectrum continua a ser uma tecnologia muito **interessante** e que permite fazer muito mais do que apenas jogar jogos. O nosso voluntário Rui Martins demonstrou na Lisboa Games Week 2023 como **controlar um braço robótico industrial com um simples ZX Spectrum, desenvolvendo hardware e software especificamente para o efeito**.

TELEVISÃO E CINEMA

O documentário “**TIMEX - Uma Revolução Por Contar**” narra a história da TIMEX Portugal, **destacando a sua relevância como um centro de inovação tecnológica** nas décadas de 1970 e 1980. A fábrica da TIMEX em Almada foi um importante local de desenvolvimento e produção de tecnologia de ponta, incluindo relógios e também **o famoso microcomputador ZX Spectrum, que ajudou a colocar Portugal no cenário global da tecnologia**. Além da inovação, o documentário explora o papel significativo das mulheres na força de trabalho da fábrica, algo raro na época.

A produção, criada pela **Galgo Filmes para a RTP** e realizada com a assessoria do Museu LOAX ZX Spectrum, **junta histórias e testemunhos de antigos trabalhadores da TIMEX, preservando a memória coletiva da fábrica**. O filme destaca ainda a colaboração da TIMEX com gigantes tecnológicos como a IBM, apostando numa forte componente estética e sonora de forma a envolver o público.

O documentário **Rubber-Keyed Wonder (2024)** dirigido por Anthony e Nicola Caulfield, que **contou com a participação do Museu LOAX ZX**, explora em profundidade a história do computador ZX Spectrum como uma das inovações tecnológicas mais icónicas dos anos 80. Ao longo de mais de duas horas, celebra-se este símbolo dos anos 80, mediante entrevistas com engenheiros, programadores, colecionadores e jornalistas, incluindo nomes que trabalharam diretamente com Sir Clive Sinclair. Numa verdadeira celebração do impacto cultural e tecnológico do ZX Spectrum, reflete o entusiasmo daqueles que viveram essa revolução tecnológica e o impacto deste objeto no mundo.



Placa de estudo do SCLD dos TIMEX Computer.

Equipa do projeto de preservação do TENET.



Entrevista a ex-funcionários da TIMEX Portugal.



A Mini-Série “**ZX Spectrum: 1982 e mais além**”, produzida pela **Galgo Filmes** para a RTP, tem 4 episódios nos quais são apresentados alguns momentos mais emblemáticos da atividade do Museu LOAX ZX, acompanhando o seu fundador no decorrer das mesmas. Nos primeiros episódios produzidos, vai-se à descoberta de jogos ainda hoje produzidos para o ZX Spectrum e a sua celebração na gala G.O.T.Y; recupera-se a história do primeiro videojogo português comercializado internacionalmente com sucesso; recebe-se no museu uma autêntica lenda internacional da programação e visitam-se ainda alguns locais emblemáticos da tecnologia nacional.

O CORAÇÃO DO “TIMEX COMPUTER”

O único componente que não existia para poder recuperar ou reconstruir os computadores feitos pela TIMEX Portugal chama-se SCLD e foi um dos chips mais inovadores desenvolvidos na época com envolvimento do INESC. Álvaro Lopes, um dos nossos voluntários, sintetizou o comportamento desse componente em software, **permitindo reprogramar o comportamento deste num novo chip. O projeto foi disponibilizado gratuitamente para a comunidade.** Este projeto abre-nos também as portas à reconstrução de um equipamento muito raro designado de TIMEX TERMINAL 3000.

TENET - REDE ESCOLAR DE COMPUTADORES SPECTRUM

A reconstrução do TENET é sem dúvida o maior feito do museu em preservação tecnológica até à data. O resgate desta importante peça da história tecnológica nacional só foi possível graças ao trabalho incansável dos voluntários que apoiam o museu.

Executado em tempo recorde em 1986, o TENET foi um dos projetos mais emblemáticos da empresa TIMEX Portugal, que envolveu uma equipa de engenheiros portugueses e teve na sua conceção o inglês David Karlin, ex-Sinclair Research, responsável pelo computador Sinclair QL. **Extremamente avançado para a época**, o TENET era composto por um sistema de computadores em rede que utilizava simples microcomputadores TIMEX e ZX Spectrum numa época pré-internet.

Originalmente concebido para uso escolar, chegou a vir uma nota de encomenda dos caminhos de ferro da China, que tinha à data mais de 10 milhões de funcionários. Na altura, a venda do projeto TENET à China **poderia ter mudado o rumo dos acontecimentos históricos, que posteriormente levaram a empresa TIMEX Portugal, a sair do negócio dos computadores.** Infelizmente a venda da marca Sinclair à Amstrad em 1986 quebrou a ligação existente com a TIMEX e inviabilizou este projeto.

O MUSEU LOAD ZX EM NÚMEROS

10,000

VISITANTES

Visitas à exposição temporária inicial e exposição de longa duração do museu.

90%

VISITANTES NACIONAIS

Restantes são internacionais, com 1º França, 2º Espanha, e 3º Reino Unido.

25%

VISITANTES ADOLESCENTES

Restantes visitantes ao museu são adultos e seniores.

Nº 9

RANKING NO YOUTUBE

No top 10 de museus da temática a nível internacional.

7,500

SEGUIDORES

Com destaque para a rede social Facebook com 4,800.

2,500

VISITAS VIRTUAIS

Visitas virtuais ao museu.

5,000

OBJETOS

Nº de objetos inventariados.

4,000

DOCUMENTOS

Nº. de documentos digitalizados.

1

LIVRO

“Os Programadores Portugueses”, a enciclopédia sobre o software português para ZX Spectrum.

150,000

STREET GAMING®

Entradas nos eventos de 2023 e 2024, um conceito criado pelo museu e parceiros.

100,000

VISITANTES EM EVENTOS

Nos eventos Comic-Con Lisboa 2022, Lisboa Games Week de 2022 e 2023, Marvila BiblioGamers 2023, Open Worldwide Application Security Project (OWASP) Lisboa 2024.

4

DOCUMENTÁRIOS TV E CINEMA

“TIMEX: Uma Revolução por contar”, RTP 2024
“The Rubber-Keyed Wonder”, 2024, Reino Unido
“ZX Spectrum: 1982 e mais além”, RTP 2024
“LOAD ZX: Il museo della Sinclair”, VGP, Itália.



Sir Clive Sinclair's innovations democratized computing and inspired so many, including myself. I vividly remember my first computer, a ZX80, and the sense of wonder and empowerment I felt. It was this device that sparked my passion for engineering.

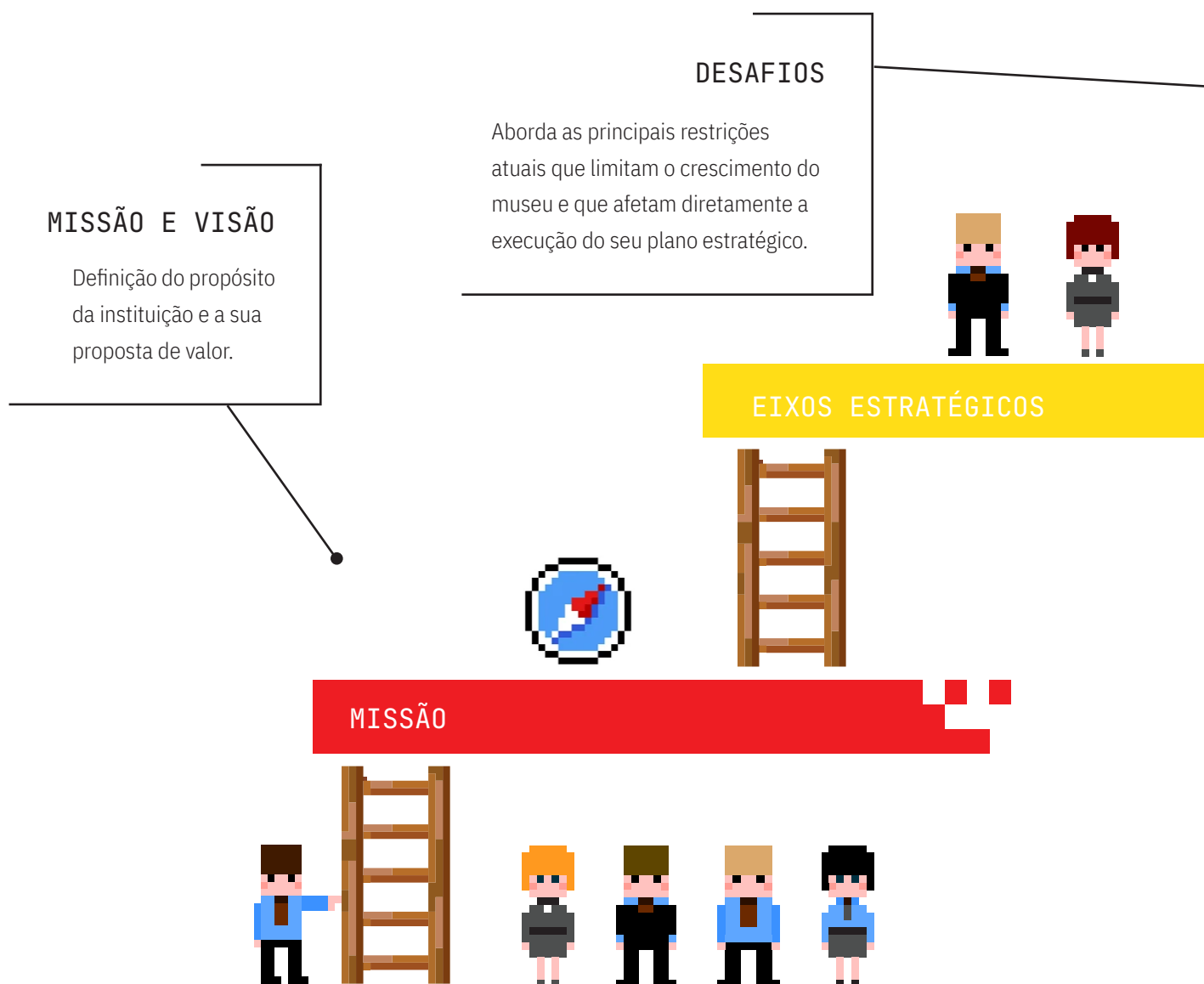
Satya Nadella
CEO da Microsoft



QUATRO ANOS ... E AGORA?

À medida que avançamos como instituição, enfrentaremos muitos desafios, mas também inúmeras oportunidades. **Este plano estratégico pretende ser uma ferramenta de gestão que promove a reflexão sobre a adaptação, contribuição, relevância e expansão do Museu LOAD ZX no presente e no futuro e delinea as estratégias e os objetivos, que irão orientar as ações e as iniciativas do museu.**

Foca-se em três eixos, cada um abordando uma área crucial que visa crescer, desenvolver e estabelecer o museu a longo prazo. A abordagem do plano será colaborativa, envolvendo parceiros, mecenas, decisores políticos e a comunidade para assegurar que o Museu atinge os seus objetivos com sucesso e de forma sustentável.



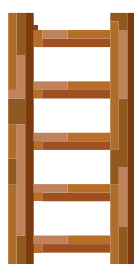


CONTINUIDADE

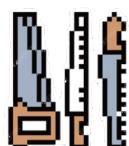
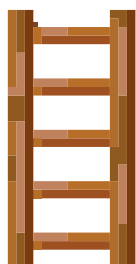
Perpetuar o museu para as próximas gerações em linha com a sua visão.



CONTINUIDADE



DESAFIOS ATUAIS



EIXO 1

Consolidação do Museu

Fortalecer as bases do museu, aumentar a sua visibilidade e preparar uma futura candidatura à Rede Portuguesa de Museus.

EIXO 2

Educação

Estabelecer ações educativas, promover o interesse pela tecnologia e aumentar a visibilidade do museu entre jovens e as de instituições de ensino.

EIXO 3

Gaming

Continuar a crescer o evento Street Gaming®, e reforçar a posição do museu na preservação e promoção da indústria dos videojogos em Portugal.

MISSÃO

O Museu LOAD ZX procura **desempenhar um papel de liderança** na transformação da relação das pessoas com a tecnologia, a partir das suas coleções, ao informar, envolver e inspirar as gerações do presente e do futuro.

O Museu LOAD ZX, honra e estuda a tecnologia a partir do trabalho de Sir Clive Sinclair (1940-2021).

VALORES



INTEGRIDADE

Mantemos os mais altos padrões de honestidade e ética em todas as nossas ações. Agimos com transparência, responsabilidade e respeito, garantindo que todas as nossas decisões e comportamentos sejam coerentes com os nossos princípios e valores. Admitimos quando falhamos e, em seguida, evoluímos a partir dessas experiências.



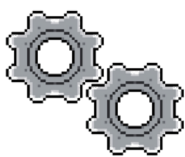
COLABORAÇÃO

Trabalhamos em conjunto com pessoas e organizações para cultivar uma cultura colaborativa que incentiva a troca de ideias, obtenção de objetivos comuns e a formação de parcerias duradouras, que visam potenciar a nossa atuação a nível local, nacional e internacional.

VISÃO

Ser reconhecido como um **polo de referência e um centro de conhecimento** na história da computação, dos videojogos e da tecnologia, promovendo uma sociedade com iniciativa, que valoriza e utiliza a tecnologia de forma consciente e criativa para enfrentar os desafios do futuro.

Sir Clive Sinclair é reconhecido como um visionário, muito à frente do seu tempo, ao promover o acesso facilitado a tecnologia através da criação do ZX Spectrum, o 1º computador pessoal de grande expressão em países como Portugal, Espanha e Inglaterra.



EFICIÊNCIA

Procuramos sempre a melhoria contínua e as soluções que mais se adequam à situação. Não hesitamos em questionar as nossas metodologias e práticas com o objetivo de fazer mais e melhorar, sem comprometer a qualidade e a integridade do nosso trabalho.



CURIOSIDADE

Valorizamos o desejo contínuo de aprender e crescer. Promovemos a exploração, a investigação e a busca de conhecimento, incentivando todos a fazer perguntas e a procurar respostas.



INCLUSÃO

Esforçamo-nos por ser um lugar onde todos se sintam bem-vindos, representados e valorizados, e trabalharemos para corrigir os desequilíbrios estruturais que impeçam esse objetivo. Promovemos um ambiente onde todos se sintam capacitados.

EIXOS ESTRATÉGICOS

E OBJETIVOS





EIXO 1 CONSOLIDAÇÃO

OBJETIVO 1.1 - COLABORAÇÃO E REDES

Procurar alargar a rede de contatos e protocolos com outros museus, instituições, empresas, universidades e decisores políticos a nível nacional e internacional.

OBJETIVO 1.2 - FINANCIAMENTO

Elaborar e submeter candidaturas a financiamentos e apoios nacionais e internacionais para projetos e prémios relevantes à atuação do museu.

OBJETIVO 1.3 - CREDENCIAÇÃO

Continuar a trabalhar para criar as condições necessárias para uma candidatura bem sucedida à Rede Portuguesa de Museus.

EIXO 2 EDUCAÇÃO

OBJETIVO 2.1 - PROGRAMAÇÃO

Elaborar um programa educativo que promova workshops, formações, visitas guiadas e projetos colaborativos.

OBJETIVO 2.2 - CATIVAR E ENVOLVER

Promover a compreensão e o interesse pela tecnologia através do desenvolvimento de projetos inovadores dentro e fora do museu.

OBJETIVO 2.3 - VISIBILIDADE

Aumentar a visitação e visibilidade do museu junto do público mais jovem e das instituições de ensino.

EIXO 3 GAMING

OBJETIVO 3.1 - REFERÊNCIA NO GAMING

Continuar a crescer e a promover o Street Gaming® como um evento de referência na área dos videojogos, fortalecendo o papel do museu como um dos seus promotores neste domínio.

OBJETIVO 3.2 - PRESERVAR

Ser um agente agregador e interveniente no reconhecimento da necessidade de documentar, preservar e produzir conhecimento sobre a história da tecnologia e dos videojogos.

OBJETIVO 3.3 - POTENCIALIZAR

Reforçar a colaboração com a comunidade gaming e outras entidades para promover e explorar as virtudes da indústria dos videojogos como motor de desenvolvimento económico e tecnológico.

1: CONSOLIDAÇÃO DO MUSEU

Este eixo estratégico visa consolidar o museu e expandir as suas redes de colaboração e de apoio. As ações e os objetivos pretendem fortalecer a posição do Museu LOAD ZX como uma instituição inovadora e influente na preservação e promoção da história da tecnologia e dos videojogos, a nível nacional e internacional, partindo do ecossistema do ZX Spectrum.



It wasn't me or Microsoft who created the cultural change allowing the computer to go home. It was Sinclair (creator of the ZX Spectrum computer) and TIMEX.

Bill Gates
Fundador da Microsoft



OBJETIVO 1.1 - AMPLIAR A REDE DE CONTATOS E PARCEIROS

Procurar alargar a rede de contactos e protocolos de cooperação com outros museus, instituições educativas, empresas, universidades e decisores políticos, tanto a nível nacional quanto internacional. Estas colaborações permitirão ao museu, não apenas melhorar e ampliar a visibilidade das suas atividades, mas também aceder a novos recursos e conhecimento.

Ações:

- **Estabelecimento de Parcerias:** Identificar e formalizar parcerias estratégicas com instituições que compartilhem interesses e objetivos semelhantes.
- **Participação em Redes e Consórcios:** Participar em redes e consórcios que promovam a troca de conhecimentos e recursos, como exposições itinerantes e projetos colaborativos.
- **Eventos e Conferências:** Organizar e participar em eventos e conferências que fomentem a colaboração e o diálogo com outras entidades do setor.

OBJETIVO 1.2 - PROCURAR OPORTUNIDADES DE FINANCIAMENTO

Elaborar e submeter candidaturas a apoios nacionais e internacionais para projetos e prémios que sejam relevantes para a atuação e promoção do museu. A obtenção de tais recursos permitirá ao Museu LOAD ZX continuar a evoluir e enriquecer a sua oferta museológica.

Ações:

- **Identificação de Oportunidades:** Identificar oportunidades de subsídios, campanhas de captação de recursos, adesão de novos membros, parcerias comerciais, prémios e programas de apoio de entidades públicas e privadas, que possam aumentar a visibilidade do museu e promover a sua missão.
- **Elaborar Propostas:** Desenvolver propostas detalhadas alinhadas com os critérios da candidatura, demonstrando o valor dos projetos do museu.
- **Gestão:** Implementar uma gestão rigorosa e transparente dos recursos obtidos, garantindo a prestação de contas e a execução eficiente dos projetos.

OBJETIVO 1.3 - CANDIDATURA À REDE PORTUGUESA DE MUSEUS

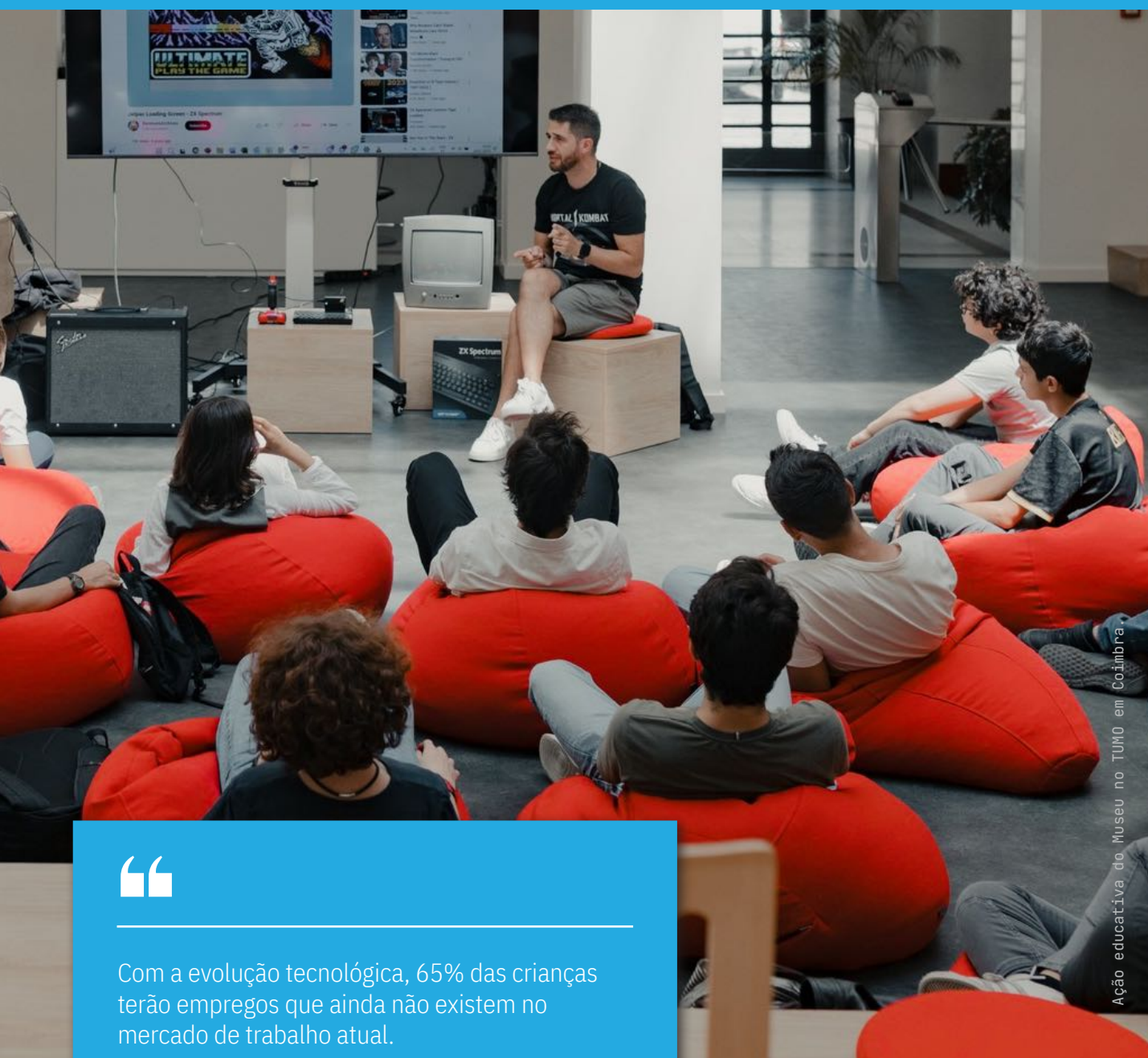
Continuar a trabalhar para criar as condições necessárias para uma futura candidatura bem sucedida à Rede Portuguesa de Museus (RPM), garantindo que o museu cumpre com todos os critérios do processo de credenciação. Este objetivo pretende não apenas o reconhecimento institucional, mas também o posicionamento do museu como uma entidade de referência no campo da preservação e promoção da história da tecnologia e dos videojogos.

Ações:

- **Avaliação e Melhoria de Instalações:** Avaliar as instalações e implementar melhorias físicas de modo a cumprir os critérios exigidos pela RPM.
- **Documentação e Processos:** Desenvolver e atualizar documentação relevante, tais como, o inventário das coleções, a política de conservação e o programa educativo, alinhando-os aos requisitos da RPM.

2: EDUCAÇÃO

Este eixo visa promover a compreensão e o interesse pela tecnologia e pela história dos **videojogos** através de uma programação educativa diversificada e projetos inovadores que fortaleçam o papel educativo do museu, podendo ter base, por exemplo, em plataformas simples como a do ZX Spectrum ou de sistemas atuais como Raspberry Pi e Arduino.



“

Com a evolução tecnológica, 65% das crianças terão empregos que ainda não existem no mercado de trabalho atual.

Estudo do World Economic Forum



OBJETIVO 2.1 - ELABORAR UM PROGRAMA EDUCATIVO ABRANGENTE

Desenvolver um programa educativo abrangente, em parceria com instituições e especialistas da área, que inclua visitas guiadas, workshops, formações e projetos colaborativos. O programa deve ser projetado para criar atividades que não apenas informem, mas também inspirem os participantes a explorar e inovar no campo da tecnologia.

Ações:

- **Visitas Guiadas:** Contactar instituições de ensino para promover visitas guiadas ao museu que abordem a coleção e a evolução tecnológica.
- **Workshops e Formações:** Organizar workshops, férias de verão e formações sobre temas relacionados à tecnologia, como desenvolvimento de jogos, programação e história dos videojogos. Explorar a criação de recursos educativos digitais, como vídeos e tutoriais online, para complementar as atividades.
- **Projetos Colaborativos:** Facilitar projetos colaborativos com escolas e universidades, incentivando a participação ativa dos estudantes em pesquisas, exposições e eventos do museu.

OBJETIVO 2.2 - PROMOVER A COMPREENSÃO E O INTERESSE PELA TECNOLOGIA

Desenvolver e implementar projetos que incentivem o interesse pela tecnologia e pela história dos videojogos, tanto dentro quanto fora do museu. Estes projetos devem utilizar abordagens criativas para envolver diferentes públicos e estimular a curiosidade e a aprendizagem.

Ações:

- **Parcerias com Instituições Tecnológicas:** Colaborar com empresas e instituições tecnológicas para desenvolver projetos e eventos que apresentem inovações e tendências no campo da tecnologia.
- **Desenvolvimento de Exposições e Programas:** Levar projetos educativos e exposições a escolas, e promover eventos que permitam aos visitantes explorar a tecnologia de forma envolvente.
- **Despertar o Interesse através da Comunicação:** Desenvolver conteúdos de mídia com enfoque na história da tecnologia, tendo por base um trabalho de Arqueologia Computacional, do qual queremos ser promotores.

OBJETIVO 2.3 - AUMENTAR A VISITAÇÃO E VISIBILIDADE

Implementar estratégias para aumentar a visita do museu, especialmente entre o público jovem e as instituições de ensino. Este objetivo pretende promover o museu como uma instituição de referência entre os estudantes e os jovens interessados em tecnologia e videojogos.

Ações:

- **Divulgação:** Continuar a expandir a presença do museu nas plataformas digitais e redes sociais, cruciais para alcançar, atrair, e comunicar para um público mais amplo. Desenvolver campanhas de marketing direcionadas a escolas e universidades, destacando as visitas guiadas e os programas educativos oferecidos pelo museu.
- **Eventos e Atividades para Jovens:** Organizar eventos específicos para o público jovem, como competições de videojogos e palestras com profissionais da indústria.

3: GAMING

Este eixo aspira posicionar o Museu LOAD ZX como uma instituição de referência na valorização cultural da indústria dos videojogos em Portugal. Os objetivos sublinham a dedicação do museu em contribuir significativamente para a preservação, divulgação e desenvolvimento desta indústria.



Jovens no Street Gaming.

“

É maravilhoso poder reviver estas memórias hoje. Poder ver a minha filha a jogar o mesmo jogo que eu jogava quando também era criança... é fantástico!

Byron Sanders
Entrevista ao Turismo do Centro
no Street Gaming®



OBJETIVO 3.1 - CONTINUAR A CRESCER E A PROMOVER O STREET GAMING®

Desenvolver e expandir o Street Gaming®, confirmando-o como um evento de família emblemático que celebra a indústria e cultura dos videojogos. O evento pretende, não só atrair entusiastas de videojogos, mas também servir como plataforma para networking entre desenvolvedores, profissionais do setor e o público.

Ações:

- **Expansão de Conteúdo:** Incluir novas atividades, stands, áreas de interesse, workshops ou palestras com profissionais da indústria para atrair mais participantes.
- **Marketing e Promoção:** Fortalecer a marca e a promoção do evento através de diversas plataformas de marketing, parcerias com influenciadores e colaborações com os meios de comunicação social.
- **Infraestrutura e Parcerias:** Melhorar a infraestrutura do evento, diversificar as localidades, procurar novas parcerias com marcas ou empresas de tecnologia e gaming para patrocínios e colaborações.

OBJETIVO 3.2 - PRESERVAR, DOCUMENTAR E PROMOVER

Posicionar o museu como um polo de referência na preservação e produção de conhecimento sobre a história e património dos videojogos e tecnologia em Portugal. Isso pode incluir a preservação de jogos e hardware, recolha de documentação e exposição de objetos, bem como a produção e divulgação de publicações e estudos.

Ações:

- **Arquivo e Exposição:** Expandir o arquivo físico de equipamentos, consolas, software, hardware, jogos e documentos históricos, partindo da base do ZX Spectrum sempre que seja relevante.
- **Publicações, Pesquisas e Divulgação:** Colaborar com historiadores, académicos e outros especialistas para produzir e disseminar conhecimento. Publicar livros, artigos e materiais educativos que destacam a história dos videojogos no contexto português. Organizar conferências, palestras e mesas-redondas sobre a história e impacto dos videojogos na sociedade contemporânea.
- **Mídia:** Produzir mídia que de forma cativante conte a história dos principais títulos internacionais que marcam a indústria dos jogos.

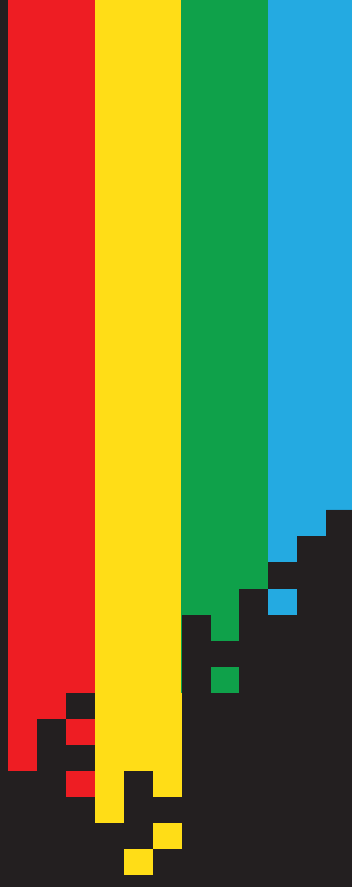
OBJETIVO 3.3 - REFORÇAR A COLABORAÇÃO

Ampliar a colaboração com a comunidade de gaming, incluindo jogadores, desenvolvedores e outras entidades, para explorar as potencialidades da indústria de videojogos como um motor de desenvolvimento económico e tecnológico.

Ações:

- **Parcerias e Networking:** Estabelecer colaborações com programadores, estúdios de jogos, associações de produtores ou distribuidores, grupos de investigação, universidades e empresas de tecnologia.
- **Apoio a Projetos:** Promover a indústria de videojogos como uma oportunidade para o desenvolvimento económico local, através do apoio, por exemplo, à criação de uma incubadora de suporte a novos projetos e startups na área dos videojogos ou na elaboração programas específicos para jovens, tais como concursos de design de jogos e “game jams”.
- **Conferências e Workshops:** Promover eventos que abordem as tendências atuais, desafios e oportunidades na indústria dos videojogos, sem nunca esquecer a sua origem.

DESAFIOS ATUAIS





PRINCIPAIS DESAFIOS

O Museu LOAD ZX enfrenta vários desafios significativos que limitam a sua capacidade de crescimento e inovação e afetam diretamente a execução do seu plano estratégico. Entre os principais constrangimentos estão a obtenção de financiamento adequado, a necessidade de modernização e expansão das suas instalações, a localização do museu (que pode afetar a sua capacidade de atrair visitantes) e a escassez de recursos humanos (cuja insuficiência compromete a eficácia operacional e a sua missão).

A colaboração com entidades públicas e privadas será fundamental para superar estas restrições e garantir um futuro promissor para o museu.

FINANCIAMENTO

A sustentabilidade financeira é essencial para a manutenção das operações diárias, bem como para a implementação de novos projetos e melhorias. Recursos orçamentais quase limitados às necessidades permanentes básicas, a inexistência de um horizonte financeiro estável e a dependência excessiva de subsídios de apoios, doações e patrocínios limitam a capacidade do museu para se estabelecer, inovar e expandir enquanto instituição museológica.

Impacto nos Eixos Estratégicos:

- **Eixo 1: Consolidação do Museu** - Sem um fluxo de receita estável, o museu enfrenta dificuldades em sustentar as suas atividades diárias, investir em melhorias e garantir a preservação do seu acervo.
- **Eixo 2: Educação** - Recursos financeiros limitados dificultam a implementação e continuidade de programas educativos, sem fundos suficientes é difícil oferecer workshops, palestras, visitas escolares e outras atividades educativas.
- **Eixo 3: Gaming** - A falta de financiamento estável limita a capacidade do museu de investir no seu acervo, na produção de conhecimento e no desenvolvimento de novas exposições e eventos de gaming.

INSTALAÇÕES

As instalações atuais do museu representam um desafio significativo para a instituição. A partilha do atual edifício com outras entidades e a falta de espaços para crescer a atividade do museu afeta a sua atuação, rentabilidade, credenciação e a capacidade de atrair visitantes e de proporcionar-lhes uma experiência enriquecedora.

Impacto nos Eixos Estratégicos:

- **Eixo 1: Consolidação do Museu** - As instalações dificultam uma futura candidatura à RPM e a ausência de espaços para uma rentabilidade adequada, limitam as fontes de receita do museu.
- **Eixo 2: Educação** - A elaboração de um programa educativo permanente requer a necessidade de alocar um espaço específico para o desenvolvimento de atividades educativas no museu.
- **Eixo 3: Gaming** - As instalações restringem a capacidade do museu de organizar, preservar e exibir um acervo abrangente de jogos, consolas e documentação, bem como a realização de atividades lúdicas e educativas.

LOCALIZAÇÃO

A localização do Museu LOAD ZX pode representar um obstáculo na atração de um público mais vasto. Embora o museu se localize em sede de concelho, com uma posição privilegiada entre as cidades de Coimbra, Aveiro e Figueira da Foz, com bons acessos em termos de autoestradas, ainda existem desafios a serem superados para aumentar a sua visibilidade e acessibilidade. Em termos de acesso, denota-se uma forte dependência nas infraestruturas rodoviárias, que resulta da ausência de serviços alternativos. É importante considerar ações que possam mitigar e melhorar o acesso, parcerias com o município e os transportes públicos podem ser essenciais para aumentar a afluência ao museu.

Impacto nos Eixos Estratégicos:

- **Eixo 1: Consolidação do Museu** - A localização do museu pode dificultar a atração de um público mais vasto, especialmente visitantes de fora da região.
- **Eixo 2: Educação** - A acessibilidade limitada pode dificultar particularmente a frequência de estudantes e grupos escolares, comprometendo a eficácia dos programas educativos do museu.
- **Eixo 3: Gaming** - A localização menos central do museu pode limitar a atração de visitantes e entusiastas de outras regiões, reduzindo a afluência ao museu. A acessibilidade limitada pode também afetar a participação em eventos, conferências, palestras e outras atividades, bem como a colaboração com académicos e profissionais da indústria dos videojogos.

RECURSOS HUMANOS

A gestão eficaz dos recursos humanos é fundamental para o sucesso sustentável do Museu LOAD ZX. No entanto, a instituição enfrenta desafios significativos nesta área, nomeadamente a escassez de pessoal afeto ao museu, o que compromete a capacidade do museu para cumprir a sua missão e implementar estratégias de crescimento e inovação. A sobrecarga de trabalho e a acumulação de funções decorrente da falta de recursos humanos suficientes, limita a eficácia operacional, a capacidade de adaptação de novos projetos e o cumprimento de funções museológicas. Este constrangimento afeta, igualmente, a qualidade das experiências proporcionadas aos visitantes e a implementação de iniciativas estratégicas em áreas-chave para o museu.

Impacto nos Eixos Estratégicos:

- **Eixo 1: Consolidação do Museu** - A insuficiência de pessoal fragiliza a capacidade do museu de identificar e expandir a sua rede de parcerias, bem como de desenvolver e gerir adequadamente candidaturas a apoios, cruciais para o sucesso e crescimento sustentável da instituição. A falta de especialistas qualificados para preparar e formalizar uma futura candidatura à Rede Portuguesa de Museus também constitui um obstáculo significativo, comprometendo o reconhecimento e a consolidação do museu como uma instituição museológica de referência.
- **Eixo 2: Educação** - A falta de colaboradores dedicados ao planeamento, estruturação e divulgação de um serviço educativo restringe o desenvolvimento e a oferta de projetos e programas educativos de qualidade. A carência de pessoal pode também dificultar a articulação de parcerias com instituições de ensino e outras entidades de referência, comprometendo o alcance e a eficácia da programação do museu.

- **Eixo 3: Gaming** - A escassez de recursos humanos nesta área pode comprometer a expansão e promoção de eventos como o Street Gaming®, assim como limitar a capacidade da instituição de estabelecer colaborações, promover iniciativas, desenvolver investigação, conteúdos e exposições que consolidem o museu como uma entidade relevante na área do gaming e como um centro de referência no estudo e preservação do património tecnológico.

PROPOSTA DE ORGÂNICA PARA O MUSEU LOAD ZX: DEPARTAMENTOS E FUNÇÕES

DIREÇÃO

- Gestão e Planeamento
- Gestão de Recursos Humanos
- Financiamento
- Mecenato e Apoios
- Gestão de Projetos

OPERAÇÕES

- Acolhimento de visitantes
- Limpeza
- Sistemas de Informação
- Segurança e Vigilância
- Cedência de Espaços
- Manutenção
- Restauração

COMUNICAÇÃO

- Design e Multimédia
- Comunicação e Marketing
- Merchandising
- Parcerias e Colaborações

PROGRAMAÇÃO

- Mediação Cultural e Educação
- Formação e Workshops
- Exposições e Curadoria
- Eventos

COLEÇÕES

- Conservação e Restauro
- Inventário e Catalogação
- Estudo e Investigação
- Gestão de Reservas
- Transição Digital
- Incorporação e Alienação

CONTINUIDADE

E AGRADECIMENTOS





PERPETUAR O MUSEU LOAD ZX

O Museu LOAD ZX tem vindo a ganhar preponderância e a responsabilidade de receber a confiança de muitas pessoas que esperam a sua continuidade ao longo dos anos. Essa é também a vontade e sempre foi a visão do seu fundador.

Temos consciência que a partir de 2050 a geração que cresceu com o ZX Spectrum terá partido (ou quase), fazendo com que o papel de um museu como o nosso seja mais relevante ainda para perpetuar esta memória do princípio da computação.

Assim, é inequívoca a nossa intenção de criar um contexto que assegure a sobrevivência e continuidade do museu, com ou sem o envolvimento diário do seu fundador, de quem ainda depende demasiado.

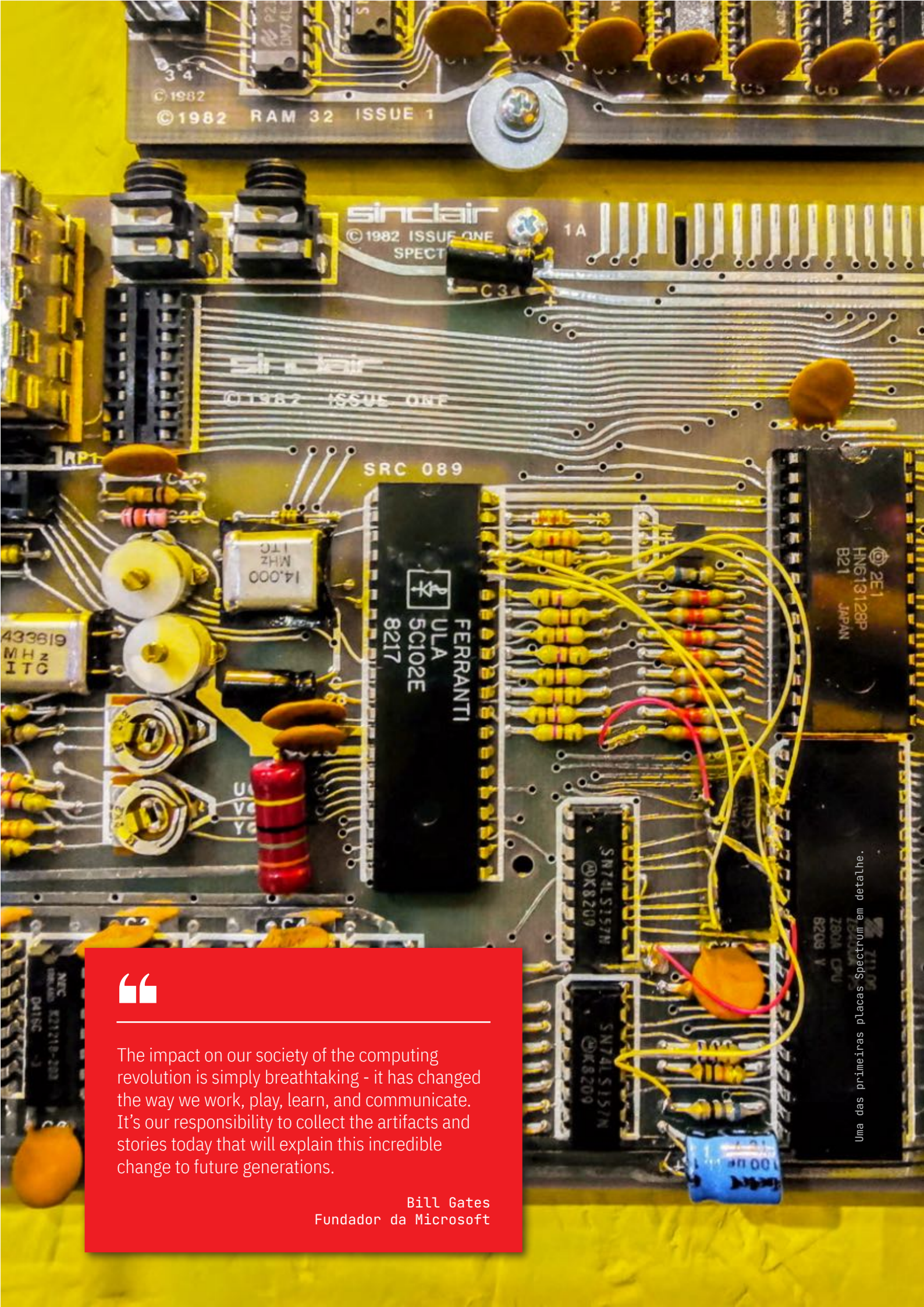
Parece-nos claro que, sendo um museu de nicho (mesmo que com potencial para cobrir algumas outras áreas mais genéricas como os videojogos no seu todo), **é fundamental assegurar o envolvimento de pessoas interessadas e qualificadas na direção do museu** para atingir este objectivo.

Não estando fora de hipótese de venda ou doação do espólio a uma entidade pública se as devidas condições fossem asseguradas mas, por agora, o que preconizamos é a manutenção do espólio na titularidade de herdeiros do fundador, com a condição de continuar à guarda de uma associação (ou mecanismo alternativo mais interessante que se venha a identificar) que faça a sua gestão e uso para o fim pelo qual o espólio foi reunido.

Tais herdeiros não poderão alienar o património, excepto se for inevitável para **assegurar a continuidade do projeto, com o mesmo nível de ambição com que se tem desenvolvido.**

Por outro lado, também não se espera que tais guardiões tenham de continuar a investir no espólio e no projeto, além da dedicação diária que lhe queiram imputar (e ser ressarcidos por um valor justo de mercado por tal ocupação). **É preocupação atual do fundador criar mecanismos, serviços e afins que gerem receitas para o reinvestimento e continuidade do projecto como se tem começado a fazer.**

É missão e compromisso do fundador detalhar estes mecanismos ao longo dos próximos anos para que um dia o, hoje intitulado, Museu LOAD ZX possa celebrar 50 anos de portas abertas.



“

The impact on our society of the computing revolution is simply breathtaking - it has changed the way we work, play, learn, and communicate. It's our responsibility to collect the artifacts and stories today that will explain this incredible change to future generations.

Bill Gates
Fundador da Microsoft

Uma das primeiras placas Spectrum em detalhe.



AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todos, que nos apoiam ou doam generosamente o seu tempo, conhecimento e recursos.

Aos nossos colaboradores e voluntários: A dedicação e o empenho de toda a equipa do Museu LOAD ZX, cujo tempo, esforço e trabalho incansável ajudam a enriquecer a experiência dos nossos visitantes, têm sido fundamentais para o sucesso do nosso museu.

Ao Município de Cantanhede, à Associação Geração SPECTRUM e à comunidade: O apoio inestimável de todos, que têm sido parceiros indispensáveis no desenvolvimento e crescimento do Museu LOAD ZX.

Aos nossos parceiros e patrocinadores: O apoio contínuo das instituições parceiras, empresas patrocinadoras e todos os que, de alguma forma, colaboram com o museu é essencial para a concretização dos nossos objetivos.

Mas acima de tudo, agradecemos aos nossos visitantes: A todos que nos visitam e nos deixam mensagens marcantes, queremos expressar que o vosso interesse e entusiasmo são a nossa maior motivação e inspiração, impulsionando-nos a evoluir e enriquecer continuamente o nosso museu.

Com a colaboração de todos, acreditamos que podemos continuar a construir um museu de referência, que preserva o passado, inspira o presente e molda o futuro da computação e da história dos videojogos em Portugal.

AS PALAVRAS DE QUEM NOS VISITA

“

“Parabéns Malta! Pelo magnífico trabalho obrigada pela viagem de 40 anos que me proporcionarem. Continuem que a comunidade merece e acompanha-vos. Um abraço. Campeão do Zig Zag 1984.”

Luís Barradas

“

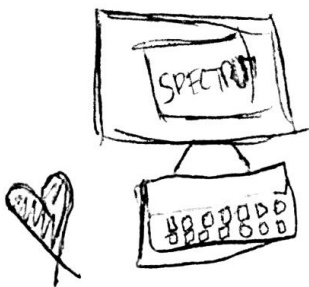
“Eu vim aqui esperando uma exposição bonitinha do Speccy mas encontrei um museu de primeira linha! Uma coleção maravilhosa e muito bem organizado e conservado!”

Paulo Garcia (Brasil)

“

“Un museo muy completo en torno al ZX Spectrum. Gracias por la visita.”

António S. (Espanha)



“

“Uma explicativa viagem através do legado do Sir Clive Sinclair. A paixão e esforço depositado aqui merecem o máximo de reconhecimento e todo o nosso apoio.”

Museu dos videojogos da Galícia
(Espanha)

“

“Parabéns pelo excelente trabalho museológico. Vim cá com os meus netos, de 13 e 10 anos e gostaram imenso.”

Aurélia

“

“Excelente ideia. O passado é algo de todos nós e como a história, ajudará a entender o presente. Sou feliz por ter vivido este período tão rico em inovação e evolução. Muito Obrigado.”

Francisco Pimentel Nunes
(Ilha das Flores, Açores)

“

“Excelente museu e excelente visita. Gostei particularmente da história da TIMEX Portugal por não ter qualquer ideia deste tipo de tecnologia ser produzida em Portugal.”

Anónimo

“

“Simplesmente incrível, poder ver um grande e importante pedaço de história da computação com os meus próprios olhos.”

Gil Mendes (Amarante)

“

“Só falta ouvir emissões de rádio dos anos 80 e 90. Grande viagem, que coleção.”

Equipa da RFM

“

“Adorei o Museu, gostei imenso da ideia de ter computadores num museu e de jogar os jogos antigos. Obrigada”

Joana (10 anos)

Wow wow wow
ZX80 + FIRST QL + TOAST RACK

“

“Excelente y brillante recopilación de las computadoras. Felicidades.”

Guadalupe Carozos y Maria (México)

Wow wow wow
ZX80 + FIRST QL + TOAST RACK
IN THE REAL FLESH!!
I THINK MY ADDICTION HAS
JUST GOTTEN WORSE!
TREV
S. WALKES

“

“Um grande bem-haja a esta iniciativa! Toda a informação na internet sobre o museu não faz justiça à exposição, é mesmo imperativo visitar.”

Ferreira (Coruche, Évora)

“

“Obrigado pela visita guiada e sobretudo por manter viva a memória de uma geração, que se revê nas memórias da sua infância e adolescência. Verdadeiro serviço público que merece todo o apoio.”

Anónimo

“

“Obrigada por abrirem este museu aqui em Cantanhede!”

Ivo Amaro (Marco de Canaveses)



MUSEU LOAD ZX
<https://loadzx.com/>
info@loadzx.com

