



## Alternativ: Die Entwicklung der Kommunikationstechnik

Als zweiten interessanten Bereich der Technikgeschichte können wir wichtige Entwicklungsschritte der Themen Telegraphie, Rundfunk, Fernseh- und Videotechnik, Film- und Tontechnik, sowie Fax- und Schreibtechnik, aufzeigen. Immer stehen die Vorführung und das Experiment im Vordergrund.

Als Ausklang erfolgt ein Exkurs zu Musikautomaten. Hier lernen Sie „spielend“ noch etwas Physik.

Das Pianola, im Prinzip ein programmierbarer Musikautomat, gibt Einblicke in die virtuoson Fähigkeiten längst vergangener Generationen.

### **Anfahrt:**

Mit dem PKW über die B8 bis Abfahrt Kelkheim-Hornau. Von der Straße „Gagernring“ nach 1400m die 6. Straße links abfahren.

Öffentliche Verkehrsmittel: Bahn bis Kelkheim-Hornau, dann 5 Min. Fußweg.

### **Öffnung:**

Für Gruppen nach Vereinbarung. Einzelpersonen melden ihr Interesse per E-Mail an und werden dann über die nächste Führung informiert. Diese dauert ca. 90 Minuten.

### **Eintritt:**

Schüler und Studenten haben freien Eintritt. Ansonsten: Siehe Website

### **Kontakt:**

Internet: [www.technikum29.de](http://www.technikum29.de)

E-Mail: [post@technikum29.de](mailto:post@technikum29.de)

Ort: 65779 Kelkheim, Am Flachsland 29

Telefon: 06195-2170

Lebendiges Museum

der Bereiche  
Computer + EDV  
und  
Kommunikations-  
technik

# technikum29

## COMPUTER HISTORY



### Die junge Geschichte der Informationstechnik

Die Geschichte unserer Computer ist verglichen mit der unserer Zivilisation sehr kurz: Etwa ganze 60 Jahre.

In dieser Zeit hat sich das elektronische Rechnen geradezu revolutioniert. Steigen Sie also ein in eine Zeitreise durch die Computerwelten von vier Generationen. Mit großem technischem Aufwand werden die teils tonnen-schweren Geräte restauriert und bei Störungen sofort wieder repariert.

#### Einmalig: Unsere Dinosaurier leben!

Nirgends sonst in Deutschland können Sie die rasante Entwicklung so lebendig erleben wie hier. Dadurch wird die Reise in die Vergangenheit unvergleich-bar intensiver als in üblichen Museen.



### Vergnügen und Erkenntnis

**Lernen als Vergnügen:** Hier erfahren Sie einiges über die Prinzipien der elektronischen Datenverarbeitung und Computer anhand von historischen Geräten ab der 0. Generation: Rechner mit Relais, mit Röhren (1. Gen.), mit Transistoren (2. Gen.), sowie die ersten Rechner mit integrierten Schaltungen (3. Gen.).

Alles wird so aufbereitet, dass es auch Laien verstehen. **Mit diesen Einblicken werden Sie Ihren Computer aus einer ganz anderen Perspektive sehen.**



### Bits, Bytes und viel Mechanik

Die ersten Rechner waren keine Personal Computer. Sie wurden von einem Stab von Ingenieuren und Technikern bedient.

#### Wie konnte man Daten eingeben, speichern und Anlagen programmieren?

Hier sehen Sie eindrucksvoll die Ära der Lochkarten, Lochstreifen und Magnetbänder als Informationsträger.

Man unterscheidet kommerzielle und wissenschaftliche Rechner. Für beide Kategorien haben wir schöne Demoprogramme. **Alles live, das ist uns wichtig.** Bei vielen Geräten zeigen wir auch das „Innenleben“ und berichten über den ursprünglichen Einsatz und die exorbitanten Kosten die sie verursachten.