

GAME O LA VOLUNTAD DE ROMPER EL HIELO

Creo que uno de los misterios más extraños que existen en nuestro país es el de las posibles causas por las que una especie de maleficio ha ido marcando el camino de la Microelectrónica. Pocos sectores de la tecnología han recibido un apoyo más constante y desde más entornos que ella y, al mismo tiempo, en pocos también se han obtenido menos frutos. Planes y Programas, tanto nacionales como sectoriales y autonómicos, han existido desde hace casi diez años. En todos ellos latía el intento de movilizar un área que es una de las más estratégicas para cualquier país. Profesionales con una innegable buena voluntad y formación se han acercado a ella intentando conseguir resultados satisfactorios. Pero, a pesar de ello, la situación española ha sido una de las más desesperanzadoras de todas las existentes en los países económicamente similares al nuestro.

Una de las pruebas de lo anterior fueron los resultados de las convocatorias ESPRIT. Si en otros segmentos de las TI la presencia española podía considerarse de una cierta envergadura, en Microelectrónica los resultados han sido, hasta 1990, prácticamente nulos.

En un intento de remediar en lo posible esta situación, en junio de 1990 se firmó un protocolo por el que se configuraba la Acción Especial que se denominó GAME. Su nombre se derivaba de *Grupo Activador de la Microelectrónica en España*, y sus fondos vendrían dados por la CE, la Administración y las empresas participantes. Sus características esenciales deberían ser diferentes de las anteriores tentativas a fin de solventar los problemas que, aparentemente, habían estado presentes hasta entonces.

Para ello, como primera medida, en lugar de dejarla abierta a cualquier temática se eligieron tres únicas líneas de activación: ASIC, chips *smart power* y sensores. La primera línea, por su temática, podría incidir en un muy amplio



J. A. MARTÍN PEREDA
Presidente del Comité GAME

abánico de sectores tecnológicos. La segunda podría dar a nuestro país un posible nicho propio. Finalmente, la tercera poseía una potencialidad para el futuro que no era posible ignorar.

La segunda medida adoptada era el modo de participación. La forma de intervenir por parte de las empresas en GAME sería libre, pero con la condición de estar asociadas a un Grupo de Apoyo de carácter académico. Estos Grupos fueron elegidos, al inicio de la Acción, de entre todos aquellos que, con un cierto nivel técnico, pudieran encontrarse más próximos a los posibles participantes en la misma.

La tercera medida no era otra que el intento de aligerar al máximo el tiempo transcurrido entre la presentación de un proyecto y su resolución. No existiendo plazos fijos para la entrega de solicitudes, se requeriría una dinámica constante de estudio, así como de reuniones de los Comités de decisión. Para todo ello, además del Comité GAME, órgano supremo de la Acción y constituido por miembros de las Administraciones involucradas, así como por tecnólogos, escogidos a título personal, del entorno académico y del industrial, se formaron otros subcomités, uno técnico y otro financiero. Todos ellos, reuniéndose con una frecuencia inusual en estos temas, deberían resolver, casi en "tiempo real", las propuestas presentadas.

Ha pasado ya más de año y medio desde que los primeros proyectos empezaron a ser presentados al comité. Parece llegado así el momento de dar una breve síntesis de cuáles han sido algunos de sus principales resultados y los mayores logros conseguidos. Y, de una manera escueta, podría decirse que se ha obtenido, en parte, una apreciable movilización del sector industrial, mayor que la conseguida en anteriores iniciativas. Se ha cubierto la mayor parte de las regiones españolas y, lo que quizá es más importante, se ha llegado a sectores a los que se había pensado que era imposible hacer penetrar la Microelectrónica. Otras empresas, éstas ya sí del sector electrónico, han iniciado productos de un nivel ciertamente sofisticado, llegando a alcanzarse ASIC de entre 40.000 y 150.000 puertas equivalentes. Como resumen, 39 empresas se encuentran en este momento llevando a cabo desarrollos de ASIC, la mayor parte de ellos en tecnología CMOS de 1 a 1,5 micras. Finalmente, un proyecto, incluido en la línea de *smart power*, ha permitido a nuestro país situarse en un nivel preferente, en Europa, en este campo. En todos los casos, la colaboración Centros Académicos-Industrias ha funcionado casi a la perfección, algo bastante difícil de conseguir hasta hoy.

Queda todavía algo más de un año para que esta primera fase de GAME finalice. Una segunda está iniciando ya sus preparativos. Dentro de doce meses será el momento idóneo para hacer un análisis final y más completo de los resultados. Pero respecto a lo conseguido hasta hoy puede decirse, sin ningún tipo de triunfalismo, que ha cumplido los objetivos previstos. No se ha conseguido una posición líder en ningún segmento de la Microelectrónica, pero ésta ha empezado a introducirse, de manera real, en las industrias más alejadas en un principio de ella. Y ése sí es un buen resultado.