Código cero
www.codigocero.com
Nº 143
Revista de Ciencia e Tecnoloxía de Galicia

Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia

O 26 de xuño celebramos a Sociedade da Información

GALICIA OPEN FUTURE

Arranca a nova edición do centro de *crowdworking* do Gaiás

A REVOLUCIÓN ILUSIONADA

AGASOL xunta empresas e profesionais en Santiago arredor do software libre

www.depo.es

A páxina de inicio de tódolos cidadáns da provincia de Pontevedra

Deputación Pontevedra

Sumario 143

Novas

5 Resumo de actualidade TIC con especial fincapé nas cousas que acontecen na nosa terra e dende a nosa terra

Reportaxes

9 A (OVT) de Galicia achega un informe sobre a actividade xerada en 2014

10 AGASOL xunta expertos do software baixo o espírito da revolución e a ilusión

12 A USC organiza un ambicioso e pioneiro máster en información masiva

13 A web de MeteoGalicia mellora a información de predición por concellos

19 Arranca a nova edición de Galicia Open Future da man de Telefónica e AMTEGA

20 O proxecto Abalar, debullado polo presidente da Xunta dende o CPEIP de Abegondo

21 Entrevistamos aos responsábeis do programa de televisión Amor na Rede

Especial Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia

14 Chega a Noite Galega da Enxeñaría en Informática

15 O CPEIG premia a AMTEGA, Teimas, Eva Dafonte e Promedia

16 O CPEIG recoñece a traxectoria de Benigno Rosón e os desenvolvementos de Jesús Peón

17 Miguel Ángel Ríos Fernández, elixido Colexiado de Honra polo CPEIG

18 A iniciativa Galicia Open Future de Telefónica, premiada polo CPEIG

Gadgets

23 Debullamos con todo luxo de detalles os trebellos tecnolóxicos da tempada

Xogos

25 Repasamos o máis salientábel dos días pasados en materia de xogos e consolas

Equipo

DIRECTOR:
Xosé Mª Fernández Pazos
director@codigocero.com

WEBMASTER:
Marcus Fernández
webmaster@codigocero.com

SOCIO FUNDADOR:
Carlos Ballesteros
c.ballesteros@codigocero.com

REDACTOR XEFE:
Fernando Sarasqueta
redaccion@codigocero.com

FOTOGRAFÍA:
Adolfo Enríquez Calo • Joferpa

SUPERVISIÓN LINGÜÍSTICA:
María Xesús Vázquez

DESEÑO E MAQUETACIÓN:
Óscar Louzán
publicidade@codigocero.com

PUBLICIDADE:
Carlos Ballesteros Dios
xestion-publicidade@codigocero.com

EDITA:
Grupo Código Cero Comunicación S.L.
Rúa das Hedras nº 4, 1º G
15895 Ames (Milladoiro)
Tel.-fax: 981 530 268
www.codigocero.com
redaccion@codigocero.com

IMPRIME:
Gráficas Garabal, S.L.
Tel.: 981 56 25 95
graficasgarabal@graficasgarabal.es

Número 143
(xuño - xullo 2015)
Publicación periódica.

Depósito Legal: C-2301/01
I.S.S.N. (Edición impresa): 1579-7546
I.S.S.N. (Edición dixital): 1579 -7554

cando leas a revista, compártea....
.... cun amigo, un familiar, ou
dóaa á biblioteca do teu barrio.
Cantos máis sexamos, máis cambios conseguiremos

Neste número....

Este número que vostede lectora/lector ten nas mans é un número especial en todo o senso do termo. Especial porque vai adicado informativamente á gran festa anual da informática galega, a Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia que organiza o CPEIG, evento sobre o que incluímos cinco páxinas (dando conta das entidades, empresas e profesionais que van obter recoñecemento na gala), e especial porque a Noite da Enxeñaría en Informática tócanos ben de preto, temática e sentimentalmente. Dito doutra maneira: xa son moitos anos dando conta dela (sete anos) no informativo e algo do ámbito persoal sempre se implica, resulta máis que inevitábel. A situación aínda adquire máis complexidade se temos en conta que boa parte das premiadas e premiadas na gran festa da Enxeñaría Informática son proxectos e empresas que vimos nacer e desenvolverse e logo ir colleitando éxitos, paseniño pero sen pausa.

En definitiva, cremos que a data deste 26 de xuño é unha gran data para a nosa terra, unha data na que non só se conmemora o pasado, o presente e o futuro de Galicia nas novas tecnoloxías, senón tamén o pasado, o presente e o futuro do desenvolvemento económico e social de Galicia.

Alguén dubida da importancia dos nosos profesionais TI e das empresas do sector para o crecemento de todo o país, para a calidade de vida de todos os cidadáns? Probablemente non haxa xa moita xente que poña en dúbida a importancia do devandito, pero para aqueles que aínda teiman en desconfiar de todo o que teña que ver cos computadores e co dixital, eventos como a Noite deberan ser o detonante dun cambio de rumbo cara ao coñecemento. E de feito iso, e non é outra cousa, é a Noite: un convite á información e ás cousas que nos axudarán a ter un mundo mellor. ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira

Síguenos en:

facebook.com/codigocero @codigocero boletín diario de novas google + google currents

DEZ ANOS ATRÁS...

Hai 10 anos dedicabamos o noso número 34 da revista o MITE un deses lugares onde se intentaba conseguir un equilibrio entre o tecnolóxico e o humano, entre os contidos especializados e os temas accesibles para todo o mundo.

Aquel salón tiña xornadas técnicas e área expositiva, reflexión e lecer. Ademais estaba representado gran parte do sector tecnolóxico galego, o que non quería dicir que alí estivesen todos os que son neste país… pero case. En Código Cero lle dedicamos a aquel encontro que se celebraría en Silleda a finais do mes de xuño de 2005 un número especial.

E aquel número34 de Código Cero quedaranos un pouco alternativo, contra corrente e, incluso, politicamente incorrecto (que saudable é, ás veces, ser politicamente incorrectos).

Non imos desvelar máis segredos, podedes baixala revista en pdf. desde a nosa páxina, http://www.codigocero.com/codigoceropapel34.pdf, unicamente dicir que seguimos na nosa liña de coller Internet e mirala por arriba e por abaixo, por atrás e por diante, co obxectivo de sacar algún que outro trapo sucio.

Ofrecemos tamén alternativas para o lecer no verán, xa que se incluía naquelas páxinas a segunda parte da guía práctica para os concertos que se nos viñan enriba, o que confirmaba que a Internet era xa daquela a mellor maneira de saber o que ocorría no panorama musical deste país e arredores. Tamén aproveitamos para reflexionar sobre que buscan os mozos na rede.

E, polo de agora, nada máis. Coma sempre e ata que chegue o próximo número da nosa revista "Código Cero" vémonos en "codigocero.com", "codigocero.gal", en twitter, facebook , google+ , google currents e coma non nas nosas apps. Feliz verán. ■

O **CESGA** impulsa unha **rede europea de centros de supercomputación para PEME**

O Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA) vén de informar da súa participación activa nunha rede europea de centros de competencias en cálculo masivo de altas prestacións (HPC) para o ámbito das pequenas e medianas empresas. A iniciativa europea, chamada SESAME NET (polas súas siglas en inglés *Supercomputing Expertise for SmAll and Medium Enterprise Network*), está financiada a través do programa de investigación e innovación europeo Horizonte 2020. O cometido do CESGA neste proxecto é liderar o paquete de traballo sobre participación, compromiso e desenvolvemento de capacidades e destrezas por parte das pequenas e medianas empresas europeas.

A principal finalidade da rede, segundo informa o CESGA, "é prover coñecemento, infraestruturas, soporte técnico e apoio a pequenas e medianas empresas europeas no uso de técnicas, métodos e infraestruturas de computación de altas prestacións para obter vantaxes competitivas no mercado".

Polo tanto, o proxecto apóiase directamente en amosar e dispoñibilizar as vantaxes da supercomputación para o sector produtivo, e máis tendo en conta como dun tempo a esta parte a supercomputación "converteuse nunha tecnoloxía indispensábel para o medre do negocio", engaden os impulsores de SESAME NET, unha iniciativa que en palabras do CESGA "fornecerá apoio vital ás PEME que precisen dispor de acceso a recursos e servizos HPC para obter éxitos comerciais vindeiros". ■

Os **videoxogos e a realidade virtual** serán importantes reclamos para a **3ª edición de Hobbycon**

O Palacio de Exposicións e Congresos da Coruña, PALEXCO, será por terceiro ano consecutivo a sede da feira multidisciplinar Hobbycon entre os días 9 e 12 de xullo, e mentres se aproxima o evento van debullando os contidos deste encontro no que a banda deseñada, a animación, os xogos de mesa, o *cosplay* e os videoxogos teñen un lugar de seu, facilitando que os seareiros deste tipo de oferta de lecer alternativo poidan participar en numerosas actividades, obradoiros, charlas e torneos durante catro intensos días.

Polo momento xa se confirmou a participación do profesional da maquillaxe de efectos especiais Alberto Hortas de 4ojos Estudio, do ilustrador Miguelanxo Prado, das *cosplayers* Thélema Therion e Phoenix Cosplay, dos provocadores V de Vombilla e do escritor da primeira novela *steampunk* galega Manuel Moledo; e no que respecta ao mundo dos videoxogos tamén está anunciado que o evento acollerá un Torno Oficial EA Sports do xogo FIFA 15 para Xbox One e un Torno Oficial de *Street Fighter IV*.

Como reclamo adicional temos que, ao igual que na edición do ano pasado puido verse unha demostración de Oculus VR, nesta ocasión estará dispoñíbel un set de Oculus Rift Development Kit 2 que permitirá que os visitantes poidan gozar dunha experiencia de realidade virtual na que visitar a Batcova, achega máis que interesante para poder catar en primeira persoa unha tecnoloxía que promete emerxer con forza na primeira metade de 2016. ■

A **LaconNetwork** recibirá o verán na **Illa de Ons**

O encontro gastronómico mensual para emprendedores e profesionais do sector TIC galego, a LaconNetwork, quere recibir o verán nun enclave privilexiado da nosa costa, e celebrará a súa 62ª edición na Illa de Ons, de xeito que os interesados en participar deberán inscribirse o antes posíbel e acudir ás 14:30 horas do 26 de xuño ao peirao de Bueu, aboando 30 euros polo xantar e podendo gozar dunha cea e aloxamento compartido nunha casa durante a noite por 25 euros adicionais.

Esta entrega da LaconNetwork, organizada por CreAPPcuentos, completará a viaxe cara a illa cunha charla. O xantar con *networking* estará complementado con vermú e pinchos de benvida, e o retorno a Bueu está programado para as 20:00 horas. ■

A axencia dixital **galega Roi Scroll, Premio Cantábrico Excelente**

A axencia dixital galega Roi Scroll vén de obter un importante recoñecemento ao ter sido merecedora do Premio Cantábrico Excelente de Marketing Online que concede a compañía Suplementos e Monográficos. Como lembraremos, a firma galardoada está integrada por un equipo de especialistas en mercadotecnia dixital dirixida a grandes e medianas contas, sendo un dos seus obxectivos básicos achegar revolucionarios conceptos da promoción empresarial e comercial en liña. Entre os clientes da axencia atópanse firmas referenciais de múltiples sectores. Ademais, salienta por ter sido quen de habilitar unha división formativa centrada nas novas tecnoloxías e nos novos xeitos de facer mercadotecnia, a Roi Scroll Academy.

Nun plano máis concreto, Roi Scroll, con sede en Vigo, centra boa parte dos seus traballos en integrar, desenvolver e rendibilizar estratexias en liña que teñan sempre presente o retorno do investimento, polas súas siglas en inglés ROI (de aí o nome da empresa).
O galardón será entregado nunha gala o vindeiro 26 de xuño no hotel da Reconquista de Oviedo e reunirá a destacadas personalidades da vida empresarial, económica, social e cultural da beira cantábrica. ■

Skype abre a todo o mundo a súa **versión web**

A plataforma de chat, chamadas e videoconferencias de Microsoft, Skype, quere facerse cada vez máis accesible, de aí que hoxe anuncien que a súa versión web, en probas dende hai meses, dea un importante paso adiante, e confirme a súa dispoñibilidade global en numerosas linguas (entre as que non faltan o portugués e o español), o que é unha boa nova especialmente para usuarios de Chromebooks e Linux, que teñen así unha fiestra aberta a esta solución de comunicacións instantáneas.

Agora chega con visitar web.skype.com para poder establecer comunicación con outros usuarios de Skype, aínda que é preciso instalar un *plugin* se queremos que tal aplicación web incorpore as funcionalidades multimedia (en caso contrario limitarase a conversas de texto). Esta ferramenta busca permitir que usuarios que habitualmente empregan Skype nos seus dispositivos poidan gozar de Skype cando se sentan fronte a un equipo que non teña Skype instalado (por exemplo, un ordenador de uso público) podendo así tirar proveito igualmente das conversas en pantalla grande.

A versión web de Skype é compatible con Internet Explorer, Chrome, Safari e Firefox. ■

As empresas galegas investirán un 3,9% máis en mercadotecnia en 2015

Recentemente presentábase en Compostela o resultado do Informe Avante 2015 da mercadotecnia en Galicia. O que se deduciu desta análise é que as principais empresas galegas investirán o 3,9% máis en publicidade e mercadotecnia en 2015. Tamén se concluíu que sete de cada tres euros encamiñados a medios convencionais invístense en prensa (49,3%) e radio (21,4%).

En canto aos medios que experimentarán maior medre ao longo de 2015, son Internet cun incremento do 15,6% e a televisión cunha variación do 8,1%; a prensa continua sendo a que máis investimento recibe e medra un 5,1%.

Máis polo miúdo, os responsábeis do segundo Informe Avante agardan unha mellora do 72,2% da situación económica de Galicia en 2015 e ningún dos enquisados pensa que a situación será peor que a rexistrada en 2014.

De falarmos de actividades das marcas, o 91,7% dos enquisados citan a Estrela Galicia como unha das empresas galegas que realizou "mellor mercadotecnia" en 2014, seguida por Inditex (63,9%), Gadisa e R Cable sitúanse no terceiro posto, cun 50% en ambos os casos. ■

Paraestudarlugo.com esperta interese en todo o ámbito estatal e o estranxeiro

A Deputación de Lugo e a Universidade de Santiago puxeron en marcha a comezos de xuño o portal paraestudarlugo.com, que forma parte da campaña de promoción do Campus de Lugo habilitada polo organismo provincial e a USC (do que forma parte o dito campus). A web está a colleitar importantes éxitos, e proba diso é que a mediados de xuño xa recibira a visita de 7.000 persoas do ámbito estatal e do estranxeiro interesándose polas oportunidades que ofrece a universidade lucense. A cifra de accesos, en palabras da Deputación, proba non só a eficacia da estratexia de promoción seguida (envorcada na Rede) senón tamén o amplo potencial educativo dos centros universitarios habilitados na Cidade da Muralla.

Volvendo ás visitas e abordándoas nun plano máis detallado, sinalar que o 37% das consultas efectuadas até o 17 de xuño proviñeron da provincia de Lugo. Con respecto ás restantes cidades galegas, as porcentaxes son as seguintes: 16% Santiago de Compostela; 13% A Coruña; 8% Vigo; 4% Ourense e 3% Pontevedra. Dende outros puntos de España, aumentaron aínda máis (en comparación cos primeiros datos) as consultas de Madrid co 15% do total; e dende Barcelona, co 4%. Do estranxeiro, foron o 36% das visitas, sobre todo de Rusia, Estados Unidos e Alemaña.

En redes sociais como a páxina de Facebook da Deputación de Lugo as publicacións sobre a campaña *paraestudarlugo* tiveron un alcance de máis de 35.000 persoas, é dicir, a cifra triplicouse en sete días. Estas súmanse ás 10.000 que o fixeron na primeira semana de xuño.

Sinalar tamén que a campaña en liña forma dun Plan de Choque posto a camiñar hai aproximadamente un ano da man da Deputación e a USC, un programa co que se conseguiu un incremento de matrículas dun 40% nas titulacións nas que non se cubrían as prazas.

A través do Plan de Choque a Deputación ofrece por segundo ano consecutivo descontos do 50% nos custen da matrícula a estudantes que se matriculen por primeira en 10 graos do Campus de Lugo. ■

Gradiant comandará un dos grupos de traballo da Alianza Europea para a Innovación na Internet das Cousas

O centro tecnolóxico Gradiant vén de ser elixido como a entidade que liderará e coordinará un dos grupos de traballo investigador máis salientábeis da Alianza Europea para a Innovación na Internet das Cousas, a Alianza AIOTI. Esta iniciativa, que se apoia no traballo do Clúster de Investigación Europea na Internet das Cousas (IERC), ten o obxectivo de fomentar e impulsar o desenvolvemento de tecnoloxías baseadas no concepto dos obxectos conectados como fonte de información e comunicación. Este labor serviralle de apoio á Comisión Europea, que segundo nos lembran dende Gradiant, considera como ámbito prioritario de traballo o eido da Internet das Cousas (así se fai saber no contexto do Programa Marco Horizonte 2020).

Amais de fomentar e impulsar tecnoloxías baseadas nos obxectos conectados, a Alianza fará guías de traballo orientadas a mellorar a eficacia e eficiencia dos desenvolvedores: recomendacións relativas ao deseño e obxectivos dos proxectos piloto a gran escala que se porán en marcha en toda Europa a partir de 2017. E co apoio do Horizonte 2020 da Comisión Europea. Dentro da Alianza AIOTI creáronse once grupos de traballo (WG), formados polos principais actores dentro da industria e a investigación a nivel europeo.

Trátase dos seguintes grupos: WG 1: Clúster de investigación europea en IoT, WG 2: Ecosistemas de Innovación, WG 3: Estandarización IoT, WG 4: Aspectos políticos (responsabilidade, seguridade, privacidade), WG 5: Contornas intelixentes para o envellecemento activo, WG 6: *Smart Farming* e seguridade alimentaria, WG 7: *Wearables*, WG 8: Cidades Intelixentes,WG 9: Mobilidade intelixente, WG 10: Ambiente intelixente e, por último o grupo WG 11: Fabricación intelixente.

Segundo informa Gradiant, de todos os colectivos de traballo resulta de "especial relevancia" para Galicia o grupo sexto, o referido a *Smart Farming and Food Security* (Granxas Intelixentes e Seguridade Alimentaria), debido sobre todo "á importancia que o sector primario e as actividades agrogandeiras teñen para a Produto Interior Bruto Galego e a súa particular estrutura.

Gradiant será a entidade encargada de comandar este grupo sexto. Polo que respecta aos demais postos de dirección (*board*) do resto dos colectivos de traballo, sinalar que serán asumidos por grandes compañías do ámbito tecnolóxico e innovador, como Cisco, Samsung, Bosch, Vodafone, Sigfox ou Philips, amais de entidades como ETSI ou outros axentes de investigación punteiros a nivel europeo como SINTEF.

Respecto ao concepto da Internet das Cousas e o seu alcance, o centro Gradiant lembra que este ámbito de investigación representa o seguinte paso cara á dixitalización da nosa sociedade e a nosa economía, "un futuro no que os obxectos e as persoas estarán interconectados a través de redes de comunicación, informarán e mesmo poderán interactuar sobre o seu estado e o da súa contorna". ■

MADERA GALLEGA
100%
DESCORTEZADA SIN ADITIVOS

biomasa forestal

Biomasa Forestal es una empresa gallega dedicada a la fabricación de pellets. Está considerada, tanto por producción como por capacidad, una de las mayores plantas de España.

Ofrece a sus clientes un pellet de máxima calidad ENplus, un control total sobre el proceso de fabricación y lo más importante, **garantía de suministro de pellet de calidad. Biomasa Forestal ha sido la primera empresa de su sector en certificarse con el sello de Galicia Calidade.**

Los beneficios de la biomasa, la garantía de una gran empresa.

galicia calidade

EN plus A1 EN 14961-2
ID-Nr.ES 013

EN plus A1 EN 14961-2
ID-Nr.ES 303

PEFC
PEFC/14-34-00012

TÜVRheinland CERTIFIED
ISO 14064-1:2012

www.bioforestal.es

Produtividade e transparencia

O aforro total xerado pola Oficina Virtual Tributaria dende 2009 foi de 143 millóns

A Oficina Virtual Tributaria (OVT) de Galicia achegou un informe exhaustivo sobre a actividade xerada en 2014, facendo especial fincapé nos beneficios concretos achegados pola mesma (unha adaptación plena á contorna da eAdministración do sistema tributario tradicional). A OVT permitiu o ano pasado un aforro de máis de 30 millóns de euros, atinxindo a cidadáns e tamén a empresas. Por certo que o aforro total, contabilizando dende 2009, ascendeu a 143 millóns. En termos máis xenéricos e segundo fixo saber o conselleiro de Facenda (Valeriano Martínez) no Consello da Xunta, "o sistema telemático serviu para mellorar a produtividade da Administración e elevar a transparencia cara o contribuínte".

En 2014, engadiu, "a Oficina Virtual Tributaria recibiu un total de 747.329 accesos, o que representa un incremento do 11,5% respecto a ano anterior e do 45,6% dende 2009". E apuntou: "Na actualidade, esta ferramenta telemática recibe máis de 2.000 accesos ao día". A maiores, no informe presentado lémbrase que arestora, o 100% dos impostos xestionados pola Axencia Tributaria de Galicia (ATRIGA) poden presentarse xa por vía telemática, "o que permite a calquera contribuínte realizar este trámite as 24 horas do día os 365 días do ano, e sempre coa máxima seguridade". Tamén se pode realizar por esta vía o pagamento de taxas, prezos, multas e sancións.

Respecto a operacións concretas e accións contabilizadas, a investigación apunta a que preto do 65% das autoliquidacións de impostos presentadas en 2014 foron a través de Internet, "mentres que as presentacións en papel reducíronse neste período ao 35%". Dende 2009 o peso dos trámites por vía telemática medrou en case 19 puntos, do mesmo xeito que se van reducindo as presentacións por papel. "En total", explícase, "a Oficina Virtual Tributaria da ATRIGA recibiu o pasado ano 268.081 autoliquidacións por Internet, e a cifra acumulada dende 2009 é de 1,3 millóns". Por outra banda, cidadáns e empresas tramitaron 333.636 valoracións de bens a través desta ferramenta, un 86% máis que hai seis anos.

Recordar tamén que entre os servizos públicos electrónicos que fornece a OVT atópanse (resumidos) a confección e impresión de modelos de autoliquidación, a declaración e pagamento telemático de tributos e outros servizos xerais, como consultas, valoracións de bens inmóbeis, valoración de vehículos usados, verificacións de documentos ou certificacións. Outro dos eidos é a emisión electrónica de certificados de débedas (a través da vía telemática emítense certificados a terceiros para cumprir requisitos en solicitudes de axudas, subvencións ou contratos).

Como lembramos, a OVT depende da Axencia Tributaria de Galicia (ATRIGA) e máis do CIXTEC, o Centro Informático para a Xestión Tributaria Económico-Financiera e Contable, un organismo este último encargado de cuestións como a xestión do servizo autonómico de facturación electrónica (ámbito no que Galicia é líder e pioneira tanto a nivel estatal como europeo, a través do Sistema Electrónico de Facturación do CIXTEC) e da xestión dos servizos informáticos da Administración galega, tanto de natureza tributaria e contábel como de tipo orzamentario e financeiro. A OVT naceu da súa aposta polas TIC para a mellora de procesos e a simplificación dos procedementos, todo para facilitar o exercicio dos dereitos da cidadanía a realizar o máximo número de trámites de forma electrónica, reducindo asemade os tempos de tramitación e os custes inherentes aos mesmos. ■

Os servizos achegados, polo miúdo

Entre os servizos máis importantes que facilita a OVT (sobre todo polo alto índice de presentacións telemáticas) atópanse os referidos o imposto de transmisións de vehículos usados e os de sucesións e transmisións patrimoniais e actos xurídicos documentados, destacando tamén os relativos ás máquinas recreativas, bingo, casinos, imposto sobre a contaminación atmosférica e imposto sobre o dano medioambiental por augas encoradas.

Ademais dos procedementos para cumprimentado, pagamento e presentación de impostos de xeito telemático, hai outros procedementos de natureza tributaria contemplados na carta de servizos públicos electrónicos que resultan de interese para a cidadanía. Entre eles hai que sinalar a valoración de bens inmóbeis, a valoración de vehículos usados, a validación de documentos mediante o código seguro de verificación, a presentación de recursos, as autorizacións de representación, etc.

Revolución + Ilusión

Os relatores da xornada (r)evoLuƧión convidan ás administracións a intensificar a súa aposta polo software libre

A Asociación Galega de Software Libre, AGASOL, celebrou o pasado venres 12 de xuño a súa xornada (r)evoLuƧión (no Edificio CINC da Cidade da Cultura, en Santiago), un encontro-escaparate sobre programas e servizos de código aberto con vontade, tamén, de espazo de traballo colaborativo. O evento foi inaugurado polo xerente da asociación, Luis Alberto Fernández, quen fixo un chamamento a apoiar dende todas as frontes o software libre, non só polas súas vantaxes obvias para os usuarios de novas tecnoloxías (aforro, accesibilidade, apoio de comunidades) senón polas moitas oportunidades de actividade empresarial que pon ao alcance das nosas empresas. A sesión de apertura tamén contou coa presenza de Mar Castro (Igalia), quen dixo que en Europa, grazas ao código aberto, afórranse arredor de 114.000 millóns de euros ao ano.

"Por cada euro que se inviste en software privativo en Europa", dixo a relatora, "o 85% vaise fóra da nosa contorna". Isto non acontece cos programas abertos, explicou, onde practicamente a totalidade do investimento que se fai bota raizames na contorna xeográfica onde se leva a cabo.

A relatora, xa nun plano máis concreto, fixo un percorrido por exemplos específicos de programas abertos de éxito (e repercutindo positivamente nos usuarios e nas sociedade), algúns ben coñecidos e notoriamente catalogados como software libre (Android, Ubuntu, LibreOffice ou Firefox) e outros casos máis puntuais ou acabados de chegar de mans de firmas tradicionalmente alleas ao sector (por exemplo Apple, que vén de liberar o código de Swift 2.0, ou Microsoft, que ceibou a linguaxe de Framework.net).

Mar Castro tamén fixo mención dos recentes estudos do observatorio OSIMGA (AMTEGA), nos que se reflicte a tendencia das empresas a usar cada vez máis programas de código aberto, xa moi por diante das ferramentas privativas. Na investigación, sinalou, amósase que por primeira vez na historia, o uso deste tipo de ferramentas nas empresas de todos os sectores equipárase ao nivel de implantación das mesmas no sector TIC galego, sendo a taxa de afianzamento do *open source* do 84,7%. Ademais, dixo, "oito de cada dez empresas de Galicia con 10 ou máis empregados empregan software libre, o que supón un crecemento de 10,6 puntos porcentuais respecto ao ano anterior".

Sobre as vantaxes da programación aberta, Mar Castro enumerou as seguintes: independencia do fabricante de software, aforro de custes, respecto aos estándares abertos, desenvolvemento do sector TIC local (o código dispoñíbel favorece a localización de provedores, a marxe de desenvolvemento e de actividade comercial e empresarial).

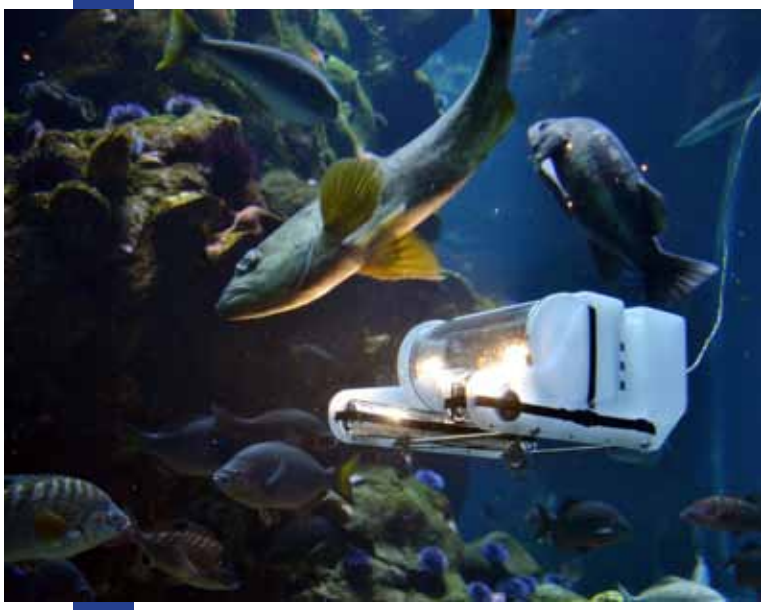
Mar Castro e Luis Alberto Fernández remataron a sesión inaugural coincidindo en animar ás administracións públicas a investir máis en código aberto, contribuíndo a xerar riqueza a todos os niveis (coas liberacións, cos novos usos, coa re-inversión, co apoio orzamentario directo aos novos desenvolvementos), non só o aforro (moi conveniente por outra banda en tempos de crise, aínda que tamén en tempos de bonanza) para as propias administracións.

A xornada de AGASOL tamén contou a primeira hora coa presenza de Carlos Carrión, quen falou da experiencia con software libre de Adegas Paco e Lola (Meaño, Pontevedra), amosando a interesante interrelación entre os programas abertos e o sector vinícola, dende o xenérico até o concreto (o caso específico de Paco e Lola e os seus albariños). Expuxo, por exemplo, os detalles do Centro de Proceso de

Datos das adegas, cos seus tres servidores virtualizados, de xeito que se mantén sempre en activo calquera servizo (evitándose o problema inicial de ter un servidor físico Linux, sen apoio e sistema de cobertura); ou as características da ferramenta empregada para a xestión de vendimas (Éwin Bodega), que ten as vantaxes, sinalou Carrión, "de non obrigar ao pago de licenzas, achegar ofimática de balde, medre gratuíto e ausencia de virus, amais dun nivel de necesidades moito menor ao de Windows". Lembrou que a implantación de software libre no caso das Adegas Paco e Lola "non foi un proceso doado", e máis datando como data de 2006, un intre no que aínda se estaba lonxe de contar co respaldo (programático, profesional, técnico, filosófico) *open source* da actualidade.

O punto de vista moral e legal achegouno Javier de la Cueva no evento de AGASOL, experto no dereito no ámbito electrónico e de protección de datos, quen lembrou as moitas posibilidades que ten hoxe en día o usuario da Rede de ser espiado a raíz das informacións que consulta ou achega. Tamén falou do negocio con datos e do proceso imparábel de crecemento do *Big Data*, un fenómeno para o que semella non haber límite e que de feito consiste (cada vez máis) en reflectir e rexistrar (sobre todo de man das grandes empresas) non só datos da nosa privada, senón información detallada sobre como nos comportamos diante dunha determinada máquina. "O fenómeno Big Data", dixo, "estase a facer xa de calquera operación ou actividade que levemos a cabo coas novas tecnoloxías dixitais".

Outros relatorios da xornada veu da man de empresa galega Anubía, especializada en achegar solucións na nube, servizos de consultora de formación, desenvolvemento e integración de ferramentas *open source*. Wilfredo Santana, membro da compañía, falou dos beneficios da implantación dunha plataforma empresarial de xestión con código aberto, "unha solución libre para negocios a través dun desenvolvemento propio e adaptado". Anubía, como lembraremos, ten entre as súas liñas de traballo a implantación dos diferentes módulos de Odoo, sistema de xestión empresarial aberto desenvolvido pola empresa belga do mesmo nome. A plataforma, alternativa open source a SAP ERP e Microsoft Dynamics, cobre en empresas de múltiples sectores e actividades as necesidades das áreas de contabilidade, finanzas, vendas, recursos humanos, compras, proxectos e almacén, entre outras. OpenERP/Odoo dispón de máis de 4.000 módulos.



"oito de cada dez empresas de Galicia con 10 ou máis empregados empregan software libre, o que supón un crecemento de 10,6 puntos porcentuais respecto ao ano anterior".

O evento (r)evoLuƧión tamén serviu para presentar na capital de Galicia o desenvolvemento OpenRov, que é como se coñece a un robot subacuático económico e de código aberto para exploración e educación, e tamén é o nome dunha comunidade de exploradores oceánicos (profesionais e afeccionados) e de apaixonados pola tecnoloxía con sede en California e con delegación en España. Segundo fixo saber na Cidade da Cultura o relator Francisco Javier Sánchez, membro da dita comunidade, OpenRov é un robot teledirixíbel e mergullábel que emprega un miolo programático libre e aberto e, polo tanto, de baixo custe. Deste xeito, estamos ante un revolucionario desenvolvemento que podería mudar para sempre o ámbito da investigación mariña directa, até o de agora vedada para un gran número de investigadoras e investigadores polo elevado custe das tecnoloxías que se precisan. OpenRov, sinala a comunidade, é unha plataforma que habilita a ciencia cidadá, a exploración e a educación.

Unha boa parte dos preceptos de OpenRov tamén están presentes nos proxectos e achados de iCarto, outra das iniciativas presentadas no encontro (r)evoLuƧión. Segundo fixo saber o relator Pablo Sanxiao, iCarto é unha firma galega de desenvolvemento de sistemas de información xeográfica mediante SIX, con notábel presenza internacional (Centroamérica, Europa e África) e empregados hoxe en día por organizacións como por exemplo Enxeñeiros sen Fronteiras para a localización de auga. Os sistemas iCarto, materializados pola empresa coruñesa do mesmo nome (con orixe na Universidade da Coruña e no Laboratorio de Cartografía de Galicia), teñen ampla marxe de aplicación en ámbitos de enxeñaría civil (estradas, auga, infraestruturas, patrimonio) e de cooperación ao desenvolvemento. A firma traballa para empresas do mundo da enxeñaría, administracións públicas ou entidades do sector da cooperación ao impulso socioeconómico. ■

Fórmanse profesionais en información masiva

A USC achega un máster referencial a nivel español sobre as posibilidades de investigación e de negocio do *Big Data*

A Universidade de Santiago e a Universidade de Murcia están a organizar unha actividade formativa que salienta pola temática tratada (de gran interese e potencial para os novos vindeiros profesionais TIC) e tamén polo papel que representa a actividade no panorama educativo estatal: trátase dun dos primeiros másteres verificados a nivel español pola Axencia Nacional de Avaliación da Calidade e Acreditación, ANECA. Falamos do Máster Interuniversitario en Tecnoloxías de Análises de Datos Masivos: Big Data (**citius.usc.es/masterbigdata**), que impartirán de xeito conxunto a USC e a UMU a partir do vindeiro ano académico (2015-2016). Esta achega formativa, amais do devandito, xa foi recoñecida polo Consello de Universidades como máster oficial na temática de Big Data.

Segundo nos informan fontes do centro tecnolóxico compostelán CiTIUS (Campus Vida), as clases comezarán a principios de setembro de 2015, e servirán para debullar un completo plan de estudos no que participou o persoal académico da USC e a UMU e tamén numerosos profesionais da industria e os distintos colexios profesionais ligados á informática e as novas tecnoloxías. O máster consta dun único curso académico (60 ECTS), dividido en tres grandes bloques formativos: *Big Data, Ciencia de Datos e Aplicacións de Negocio.*

Os alumnos deberán presentar un proxecto de fin de máster tutelado por profesionais de empresas, centros de investigación ou universitarios.

A actividade formativa vén auspiciada tamén por un prestixioso e referencial elenco de colaboradores e asesores externos, entre os que se contan firmas galegas como Coremain, AVA ou Plexus, ás que cómpre engadir compañías do talle de HP e Everis e entidades profesionais como o Colexio Profesional de Enxeñería en Informática de Galicia, o Instituto Tecnolóxico para ou Control de Medio Mariño de Galicia, o Colexio Profesional de Enxeñeiros Técnicos en Informática da Rexión de Murcia ou o Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA).

Polo que se refire aos destinatarios do máster, desde a área de coordinación do mesmo sinalan que se determinou un "perfil de acceso amplo". Na área participa (entre outros) David Losada Carril, profesor da ETSE (Escola Técnica Superior de Enxeñaría da USC) e investigador do CiTIUS, que informa que o obxectivo é "atraer a estudantes procedentes de Enxeñaría informática, Matemáticas, Física ou outras enxeñarías afíns".Con respecto aos medios técnicos, o sistema empregado para permitir a actividade docente -asumida por ambas as universidades- será o da videoconferencia, coa finalidade "de facilitar a interacción e a claridade expositiva".

Máis detalles

O plan de estudos, sinalan dende o CiTIUS, é froito "dun esforzo colaborativo entre persoal académico das universidades participantes, profesionais da industria e colexios profesionais". Dentro da formación da actividade ofertaranse traballos de fin de máster tutelados pola empresa onde o alumno poderá desenvolver as súas destrezas nas tecnoloxías de análises de datos masivos e desenvolver proxectos de potencial aplicación industrial. Este título está ademais asociado ao Observatorio Tecnolóxico HP-ETSE.

A docencia é impartida conxuntamente pola Universidade de Santiago de Compostela (USC) e a Universidade de Murcia (UMU). En concreto, o título é coordinado pola Escola Técnica Superior de Enxeñaría (ETSE) da USC e pola Facultade Informática da UMU. Utilizarase tecnoloxía de videoconferencia para o fornecemento de clases expositivas e interactivas. O máster desenvolverase en horario de tarde, no primeiro cuadrimestre de 16h a 20.30h (luns e martes, teoría) e de 16h a 20h (mércores a venres, prácticas). No segundo cuadrimestre de 16h a 20.30h (luns, teoría), de 16h a 20h (martes, prácticas) e de 16h a 18h (mércores, prácticas).

As titulacións de acceso aos estudos deste máster son as titulacións de grao ou de ordenacións anteriores (licenciatura, diplomatura, enxeñaría, enxeñaría técnica) das seguintes áreas: Informática, Física, Matemáticas, Telecomunicacións, Electrónica, Industriais e outras áreas de ciencias. Aínda que non se asumen coñecementos previos datos masivos, requírese que os solicitantes teñan competencias en programación básica e, en particular, nalgunha linguaxe programación (por exemplo C, Java, Fortran, Python ou Matlab). ■

A conselleira Ethel Vázquez, na presentación de Galiweather

O tempo local, ao detalle con GALiWeather

A web de MeteoGalicia mellora a información de predición por concellos

Os servizos de información de MeteoGalicia estrearon recentemente unha nova ferramenta desenvolvida no CiTIUS que permitirá aos usuarios da súa páxina web consultar en linguaxe natural as predicións meteorolóxicas para cada un dos 314 concellos galegos, facilitando a interpretación dos datos meteorolóxicos e sen precisar da redacción manual elaborada por expertos como acontece no caso da predición a curto prazo para Galicia.

GALiWeather consegue así completar a información gráfica e numérica que presenta de forma individualizada por localidade MeteoGalicia, engadíndolle un comentario en linguaxe natural froito da investigación do proxecto de I+D *Descrición lingüística de fenómenos complexos*, que contou co financiamento de MINECO e que recentemente finalizou no CiTIUS.

Este proxecto contou coa participación de catro investigadores da Unidade de Sistemas Intelixentes do Centro, xunto con sete expertos de MeteoGalicia, e consegue presentar un texto equivalente ao que redactaría un meteorólogo á hora de dar conta da predición meteorolóxica de cada concello galego.

Para xerar as predicións en linguaxe natural, GALiWeather emprega datos de predición simbólico-numéricos, coñecemento dos expertos meteorólogos e técnicas de intelixencia artificial que permiten, en primeiro lugar, converter os datos en descricións lingüísticas básicas, codificadas nunha linguaxe intermedia; un proceso posterior converte finalmente estas descricións nunha narrativa en linguaxe natural, expresada en calquera dos idiomas de saída soportados (español ou galego).

A web actual de MeteoGalicia, meteogalicia.es, permite a consulta de predicións por concellos, ofrecendo para cada un deles a previsión meteorolóxica a catro días vista, pero só a través de datos numérico-simbólicos, ás veces difíciles de entender e resumir para a maior parte dos usuarios. Esta funcionalidade inclúe información múltiple, como o estado do ceo (nebulosidade e precipitación), vento e temperaturas, polo que a medida que aumentan os datos numérico-simbólicos xorde un inconveniente: a falta de predicións en linguaxe natural que describan estes conxuntos de datos. Sen este tipo de descrición as predicións resultan menos comprensíbeis, xa que os usuarios necesitan inspeccionar cada símbolo por separado, detectar que fenómenos son relevantes e cando se van a producir. A inclusión de GALiWeather nos sistemas de MeteoGalicia proporcionará esta información de xeito automático, seguindo os criterios dos expertos meteorólogos e de forma comprensíbel para os usuarios

GALiWeather encádrase nas aplicacións denominadas "de conversión de datos a texto *(Data to Text)*", fronte ás cales incorpora innovacións metodolóxicas importantes, como o tratamento de termos imprecisos, de uso moi frecuente na comunicación humana, e a xeración de narrativas globais para todo o período de predición de catro días. Desde o punto de vista meteorolóxico e ambiental, é nova a incorporación de información acerca do Índice de Calidade do Aire. ■

Chega a gran cita anual noso colectivo TI

A sétima Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia celébrase este 26 de xuño en Santiago

A gran cita anual dos nosos profesionais TI, a Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia, celébrase finalmente este 26 de xuño en Santiago, máis polo miúdo no Hotel-Monumento San Francisco. O evento vén da man do CPEIG (Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia) e, igual que en anteriores convocatorias, dará acollida á entrega de recoñecementos ás iniciativas, profesionais e empresas da nosa terra que máis destacaron en 2015 en materia de innovación e empuxe tecnolóxico e dixital. Nun plano máis xenérico e atendendo ao programa da cita por enteiro, o obxectivo da Noite nesta convocatoria é "incrementar a asistencia das nosas colexiadas e colexiados, reforzar o espírito de sentírmonos membros dunha mesma profesión e divertirnos un bo rato", segundo informa o CPEIG, que engade que en cada edición procúrase sempre mellorar todo o ofrecido e organizado na cita anterior.

Desta volta contarase cun espectáculo de maxia, ademais da presentación e actuación de Dani Delacámara e "unha chea de sorpresas e xogos que poderemos compartir coas nosas amizades durante o tempo do cóctel previo á entrega dos premios".

En relación aos galardoados da presente edición da Noite, damos conta a continuación das entidades, persoas e empresas distinguidas polas enxeñeiras e enxeñeiros informáticos galegos na gala de 2015.

Patrocinadores

Como patrocinadores ouro atópanse as seguintes empresas e entidades: Altia, Bahía Software, Cluster TIC Galicia, Emetel, Epson, Everis, HP-Intel, Indra, Oracle, Plexus, Telefónica, Vodafone e Xunta de Galicia.

Como patrocinadores prata están Acuntia, AGASOL, Atos, Avaya, Balidea, Cisco, Concello de Santiago, Deputación de Pontevedra, IBM, Idom, Ilux, Inforhouse, Inycom, Kaspersky, Microsoft-Solidq, Tecnocom e Telvent.

Premio Iniciativa Emprendedora
Empresa Teimas

A empresa Teimas Desenvolvemento foi finalmente a gañadora do premio Iniciativa Emprendedora, concedido polo CPEIG, ao que optaban oito candidaturas moi salientábeis. Teimas Desenvolvemento, con sede en Compostela, é unha empresa de desenvolvemento software para o sector ambiental fundada en 2008, que conta con cinco enxeñeiros en Informática como socios: Miguel Varela, Vicente Quintáns, Iago Elizechea, Cristina Vázquez e Ricardo Vila. O seu proxecto estrela é o software para xestión de residuos Teixo, a primeira plataforma dispoñible na Internet que cobre todas as necesidades de xestión interna ambiental e empresarial para entidades do ciclo de xestión de residuos.

Trátase dun sistema dirixido a empresas produtoras, xestoras e transportistas de residuos, que facilita o control da xestión de residuos perigosos e non perigosos. Permite rexistrar os seus datos, confeccionar a súa carteira de procesos e residuos e xerar as notificacións de traslado e documentos de control e seguimento de residuos perigosos.

Tras a consolidación de Teixo, Teimas enfróntase na actualidade ao reto que supón crear a Plataforma Galega de Información Ambiental GAIA, despois de resultar adxudicataria do contrato por parte da AMTEGA, nunha acción enmarcada no Programa Operativo FEDER Galicia 2007-2013. GAIA será o único punto de acceso para as empresas do sector dos residuos: xestores, produtores e transportistas de refugallos, consultoras ambientais e organismos de control, entre outros.

Premio Ada Byron
Eva Dafonte Pérez

Coincidindo co Día Internacional das Rapazas e as TIC (o pasado 23 de abril), o presidente do Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG), Fernando Suárez, deu a coñecer o nome da premiada co galardón Ada Byron, que na presente

Premio e-Inclusión
Grupo Promedia

O Premio e-Inclusión, co que o CPEIG quere recoñecer o compromiso coa solidariedade e a integración dixital, irá dar este ano ao Grupo Promedia, firma que ten adicado importantes esforzos ao desenvolvemento de tecnoloxías inclusivas para persoas con diferentes problemas de linguaxe. O Grupo Promedia, con sede no Concello de Ames (A Coruña), é unha empresa fundada no ano 2006 e especializada no deseño web e de aplicacións para a Internet.

Dentro das iniciativas de responsabilidade social corporativa da empresa premiada, salienta o proxecto solidario Pictoaplicaciones.com, no que o persoal emprega o seu coñecemento do sector TIC para desenvolver aplicacións de balde e útiles para nenos e adultos con diferentes trastornos da linguaxe. *Mellorando a comunicación das persoas que máis o necesitan* é o slogan do proxecto e a esas persoas e á súa contorna diríxense as aplicacións a través de pictogramas que lles axudan a entender o mundo que os rodea. Segundo lembra Gonzalo García Figueroa, director do Grupo Promedia, "Pictoaplicaciones.com naceu porque un dos socios é pai dun neno con autismo e, a partir dese comezo, puidemos axudar a moita xente con outras necesidades, coma é a parálise cerebral, ictus, síndrome de Down, trastornos da linguaxe en xeral ou un público máis amplo, dado que tamén teñen utilidade en educación infantil ou integración idiomática".

edición recaeu en Eva Dafonte Pérez (Ourense, 1979). O máximo representante das enxeñeiras e enxeñeiros informáticos galegos fixo pública a decisión (precisamente) no evento organizado polo CESGA con motivo do Día Internacional das Rapazas e as TIC.

Eva Dafonte, enxeñeira superior en Informática, traballa na actualidade na Organización Europea de Investigación Nuclear (CERN) en Xenebra. É a subdirectora do grupo de Servizos de Bases de Datos e a responsábel das bases de datos de toda a organización, desde os sistemas de control de aceleradores, as aplicacións de enxeñaría e administración e os experimentos do LHC. Ase,ade, a premiada é a coordinadora do centro de competencia de bases de datos do programa CERN-Openlab.

O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia quere, mediante a concesión do Premio Ada Byron, visualizar participación feminina en todos os niveis da tecnoloxía: como usuarias, como emprendedoras, como xeradoras de innovación, investigadoras e líderes dun sector punteiro.

En opinión do colexio, as mulleres teñen que ocupar un lugar central na Sociedade da Información e do Coñecemento, posto que "só así se poderá garantir unha tecnoloxía e unha sociedade verdadeiramente igualitarias".

Lembrar que Ada Byron foi unha escritora e matemática británica (1815-1852) que describiu a máquina analítica de Charles Babbage e está considerada como a primeira programadora da historia. Deduciu e preveu a capacidade dos computadores para ir alén dos simples cálculos numéricos.

Premio Iniciativa da Administración
Consellería de Educación, AMTEGA e Everis

O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática (CPEIG) decidiu recoñecer co Premio Iniciativa da Administración o esforzo da Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria, da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) e da consultora Everis pola realización do *Estudo sobre os factores influentes na elección de estudos científicos, tecnolóxicos e matemáticos.*

Segundo salienta o Colexio, o traballo –que está arestora en proceso de realización– xorde nun contexto educativo galego no que só "un 9% dos estudantes universitarios matrícúlase en carreiras científico-tecnolóxicas", unha situación que en palabras do CPEIG "cómpre abordar para xerar un cambio que contribúa a aumentar o atractivo destas carreiras entre as mozas e mozos galegos". De aí, desta necesidade mudar o rumbo das cousas e contribuír a espertar e impulsar máis vocacións científicas e tecnolóxicas, xorde precisamente a investigación *Estudo sobre os factores influentes na elección de estudos científicos, tecnolóxicos e matemáticos.*

O traballo, máis polo miúdo, pretende obter unha tripla visión cualitativa e estruturada sobre tres elementos de interese para determinar a orixe do problema e os xeitos de emendalo. Por unha banda, as causas de carencia de vocacións científicas, tecnolóxicas e matemáticas entre o alumnado galego. Pola outra, o proceso de elección do itinerario formativo e profesional dos estudantes, os criterios, momentos críticos, axentes e factores que máis inflúen. Para rematar, e co punto de vista centrado no futuro, avalíanse as posíbeis vías de actuación para potenciar estas vocacións e mellorar o rendemento escolar nestes ámbitos.

Para a elaboración do traballo partiuse dunha metodoloxía focalizada na visión que o propio alumnado de 3º, 4º da ESO e 1º e 2º de Bacharelato nos centros educativos galegos ten sobre os factores que máis inflúen no momento de elixir o seu itinerario formativo. Con esa intención trasladóuselle ao alumnado unha enquisa para recoller as súas percepcións a unha mostra representativa destas/es estudantes.

Distincións con

O CPEIG recoñece as investigacións de Jesús Peón e as traxectorias profesionais de Benigno Rosón e Miguel Ángel Ríos

Premio Proxecto Fin de Carreira
Jesús Peón López

O CPEIG acordou concederlle este ano o Premio Proxecto Fin de Carreira/Máster a Jesús Peón López, pola súa Plataforma de Identificación Biométrica en Emerxencias Sanitarias, un traballo presentado en setembro do ano pasado e que contou para a súa realización co apoio do profesor Carlos Alberto Pan Bermúdez. O proxecto consiste no desenvolvemento dunha plataforma que permite identificar aos pacientes que requiren atención sanitaria empregando sistemas biométricos. O obxectivo do traballo é investigar, desenvolver e aplicar unha arquitectura de identificación biométrica (recoñecemento dun usuario mediante características físicas ou de conduta de seu), optimizando a actividade e o rendemento dunha contorna de traballo de persoal sanitario e permitindo a comunicación con outros módulos para a obtención inmediata da información precisa. O proxecto, reflicte o colexio, ten a vantaxe fundamental de ofrecer un rápido acceso aos datos dos pacientes atendidos polo persoal de saúde nas urxencias, o que redunda nunha mellor asistencia.

O estudo enmárcase nun proxecto-piloto experimental para un sistema integral de xestión de emerxencias sanitarias levado a cabo polo autor na súa estadía como bolseiro pola empresa Everis.

Respecto das diferentes fases do estudo, este artellouse nun estudo inicial das potencialidades actuais da biometría para logo abordar que tipos de biometría deberíanse empregar no proxecto. Con esta finalidade, levouse a cabo unha investigación posterior realizada sobre os sistemas (hardware e software) existentes arestora e no mercado biométrico, co fin de realizar a mellor elección para os obxectivos do proxecto.

Premio Traxectoria Profesional 2015
Benigno Rosón

Polo que respecta ao Premio Traxectoria Profesional 2015 que se vai entregar oficialmente na Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia (26 de xuño) irá parar ás mans de Benigno Rosón Calvo (Lugo, 1972), subdirector xeral de Sistemas e Tecnoloxías da Información na Consellería de Sanidade da Xunta de Galicia. O porqué do galardón ten a súa orixe no "decisivo papel dentro do deseño do futuro modelo de sanidade pública galega", pois Benigno Rosón dende o seu departamento foi responsábel de proxectos de gran repercusión tecnolóxica e asistencial, como a informatización da historia clínica en toda a comunidade galega, a introdución da receita electrónica ou os proxectos europeos H2050 e Innova Saúde.

Achegándonos á figura de Rosón, cómpre salientar que o premiado é licenciado en Informática pola Universidade da Coruña (1990-1995). No ano 2009 obtén o diploma de directivo da Xunta de Galicia no Programa de Dirección Innovadora e en 2010 o Título de Máster en Dirección de Sistemas e Comunicacións polo Instituto Nacional de Administración Pública e a Universidade Politécnica de Madrid.

A súa carreira profesional bota a andar hai 20 anos traballando nas empresas do sector TIC, realizando funcións de consultaría e desenvolvemento informático. No ano 1999 ingresou no corpo de Técnicos Superiores de Sistemas e Tecnoloxías da Información do Servizo Galego de Saúde. Dende 2009 é subdirector xeral de Sistemas e Tecnoloxías da Información na Consellería de Sanidade da Xunta de Galicia.

Durante estes anos foi tamén profesor en diversos cursos superiores e de dirección na Escola Galega de Administración Sanitaria, relator en congresos e autor de distintos artigos divulgativos en revistas especializadas.

Segundo informa o CPEIG a respecto da traxectoria recente de Benigno Rosón, "dende

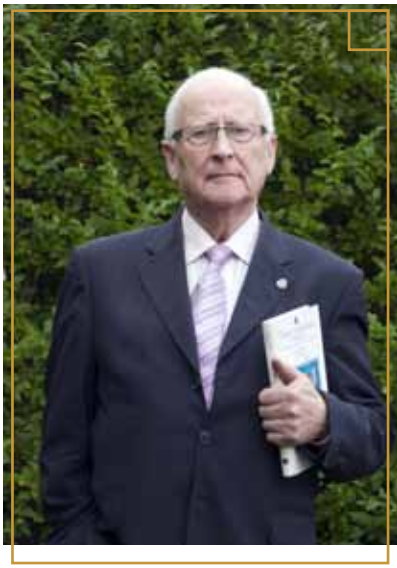
o seu departamento desenvolvéronse nos últimos anos proxectos de gran repercusión tecnolóxica e asistencial, como a informatización da historia clínica en toda a comunidade galega, a implantación da receita electrónica ou os proxectos europeos H2050 e Innova Saúde".

nomes propio

O funcionamento da aplicación iníciase coa obtención dunhas determinadas mostras biométricas dos pacientes para proceder despois á determinación da identidade de estes e obter así a súa información asociada. Máis en detalle, empregouse un novo e orixinal escáner que xera modelos biométricos a partir da pegada dactilar xunto co patrón intravenoso dixital. Grazas a devandito escáner, conséguese axuntar o tipo de biometría máis estendido (pegada dactilar) xunto cun tipo de biometría en auxe e caracterizada pola precisión: o patrón intravenoso dixital.

A nivel tecnolóxico, a aplicación consistiu na elaboración dunha aplicación web empregando a plataforma de programación Java Enterprise Edition na súa versión 6, xunto co uso como linguaxe de programación principal de Java SE 7 e o sistema de xestión de bases de datos PostgreSQL. Para a interface web tirouse partido do *framework* ZK xunto con Bootstrap.

Colexiado de Honra do CPEIG
Miguel Ángel Ríos Fernández



O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia entrega este ano 2015 o seu recoñecemento *Colexiado de Honra* ao investigador Miguel Ángel Ríos Fernández, presidente da Real Academia Galega de Ciencias. "Entre os moitos méritos para obter o recoñecemento das enxeñeiras e enxeñeiros informáticos galegos", explican os membros do xurado dos galardóns do CPEIG, "atópase o de ter sido pioneiro no uso da Informática na investigación en Galicia e impulsor da súa implantación na actividade científica galega".

Como lembraremos, Miguel Ángel Ríos Fernández é licenciado e doutor en Ciencias Químicas pola universidade compostelá, especializouse en Química Cuántica na Universidade de Kent (Gran Bretaña) e iniciou a investigación sobre esta especialidade en Galicia.

Segundo recorda o CPEIG, foi pola súa especialidade en investigación polo que incorporou a finais da década dos 60 a informática como "ferramenta imprescindíbel para o desenvolvemento do seu traballo". A programación en Fortran e a procura de capacidade de computación pasaron a ocupar o seu tempo e preocupación.

O novo colexiado de honra do CPEIG foi o primeiro director do primeiro Centro de Cálculo da Universidade Galega (USC) e responsábel do primeiro computador de cálculo vectorial instalado en Galicia. Exerceu tamén como secretario xeral de I+D da Xunta e presidiu o Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA). Dende o ano 2010 é o presidente da Real Academia Galega de Ciencias.

Recoñecemento a Telefónica

Galicia Open Future recibe o Premio Apoio á Iniciativa Emprendedora do CPEIG

O Premio Apoio á Iniciativa Emprendedora do CPEIG, a entregar na Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia (26 de xuño) vai ir dar este ano a Galicia Open Future, centro de emprendemento e *crowdworking* posto en marcha por Telefónica na Cidade da Cultura de Galicia. Trátase dun programa global e aberto, a día de hoxe acubillando xa a súa segunda edición e deseñado para conectar a emprendedores, *startups*, investidores e organizacións públicas e privadas de todo o mundo. A súa finalidade, polo tanto é facer viábeis ideas e proxectos de valor, dar visibilidade ao noso talento e conectar ideas, talento e profesionais innovadores da nosa terra con organizacións, investidores e empresas de todo o mundo.

Galicia Open Future comezou a súa andaina en 2014, achegándose como a gran iniciativa galega da compañía de telecomunicacións daquel ano. En termos máis concretos, presentouse como unha palestra de proxectos do ámbito TIC, amais dun espazo de *crowdworking*. Isto significa que as empresas que acaden impulso en Galicia Open Future poden traballar libremente cos profesionais que estean máis preto (na propia aceleradora) pero tamén con xente afín a milleiros de quilómetros de distancia.

Galicia Open Future, unha iniciativa inserida no Pacto Dixital asinado entre unha ducia de empresas (entre as que se conta Telefónica) e AMTEGA, acubilla, impulsa e visualiza proxectos que seguen a ser propiedade dos seus responsábeis, malia a súa participación no centro de *crowdworking*. Ou sexa, que Telefónica puxo en marcha Galicia Open Future como un exercicio de Responsabilidade Social Corporativa, "sen interese algún en alterar a orixe e autoría dos proxectos, que son propiedade dos seus creadores", sinalou a operadora con motivo da posta en marcha da palestra, que tamén recordou que as vantaxes que obtén de Galicia Open Future son doutra índole: estar preto do talento, sacar partido da experiencia dos emprendedores e coñecer de primeira man as súas ideas.

Polo que respecta ás empresas que participen na iniciativa, teñen ao seu alcance a posibilidade de desenvolver os seus proxectos nun entorno innovador e co apoio, a formación, o alento dos profesionais de Telefónica, que tanto na primeira edición (xa rematada) como na segunda (iniciando a súa andaina) comprometeuse a axudar aos emprendedores a dar un mellor acabado ás súas ideas dende un punto de vista técnico, e tamén a facelas viábeis e sustentábeis no tempo.

A primeira entrega de Galicia Open Future incluíu un certame do mesmo nome a través do que se elixiron as tres iniciativas máis salientábeis de todas as presentadas. Foron as seguintes: Monet Tecnoloxía e Innovación, Situm Technologies e Appentra Solutions. ■

O 2 de xullo, cita coa Compra Pública Innovadora

Como complemento á Noite do 26 de xuño, o CPEIG vai celebrar o 2 de xullo un encontro que amosará as potencialidades da Compra Pública Innovadora (CPI) para o impulso das firmas do noso tecido tecnolóxico-dixital. A *Xornada de Oportunidades de CPI para empresas TIC* desenvolverase no edificio CERSIA de Santiago e dará arrancado arredor das 9.30 horas cun acto de presentación da man do presidente do CPEIG, Fernando Suárez. Ás 9.45 horas intervirá o director da Axencia Galega de Innovación (GAIN), Manuel Varela, falando da aposta galega pola Compra Pública Innovadora.

Arredor das 10.15 horas está previsto que comece o relatorio de Juan Manuel Garrido (Ministerio de Economía e Competitividade), baixo o epígrafe de *As compras públicas como motor de innovación*. Garrido abordará os elementos clave da CPI, os beneficios da mesma e o seu marco legal, entre outras cousas. Logo dunha pausa para o café, será a quenda de Sandra Sinde, directora de Innovación Aberta nas Administracións Públicas de Idom Consulting, que debullará o estado de cousas da adquisición pública de tecnoloxía innovadora no panorama internacional.

Ás 12.15 chegará o punto de vista da empresa galega Bahía Software, que achegará o seguinte relatorio práctico: *Aprendendo do concreto, experiencia de empresa participante no proceso de CPTI do SERGAS*. Para rematar, ás 12.45 horas falará Miguel Ortiz, do CDTI (Centro de Desenvolvemento Tecnolóxico e Industrial), quen debullará as alternativas existentes hoxe en día para acometer financiamento en CPI, tanto a nivel europeo (programas como Horizon 2020) como a nivel estatal (as achegas do Centro para o Desenvolvemento Tecnolóxico Industrial).

As segundas partes ás veces tamén son boas

Arranca a nova edición do centro de emprendemento innovador impulsado por Telefónica e a Xunta

Logo dos éxitos da primeira edición e con vistas a seguir aproveitando o inxente potencial emprendedor dos nosos profesionais TIC, a operadora Telefónica e a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) veñen de comunicar a posta en marcha da segunda andaina de Galicia Open Future, centro de emprendemento tecnolóxico-dixital emprazado na Cidade da Cultura en Santiago que na súa primeira entrega impulsou proxectos tan salientábeis como Monet Tecnología e Innovación, Situm Technologies e Appentra Solutions (as *startup* gañadoras do I Galicia Open Future). Agora, Telefónica e a axencia autonómica que dirixe Mar Pereira xa abriron o prazo de inscrición para participar na segunda experiencia GOF. O número de proxectos que poderán tirar proveito desta palestra de emprendemento é de 50. Galicia Open Future achégalles a posibilidade de evolucionar a súa idea co obxectivo de impulsar a xeración de riqueza e o emprego en Galicia.

As empresas e profesionais interesados en formar parte de Galicia Open Future poden presentar as súas candidaturas até o 15 de xullo, cumprimentando o formulario de inscrición habilitado na web galicia.openfuture.org. No mes de agosto, e unha vez rematada a preselección inicial, daranse a coñecer os nomes dos 50 proxectos elixidos para formar parte desta segunda convocatoria.

O programa, no que Telefónica inviste anualmente preto dun millón de euros, ten unha duración inicial de seis meses -prorrogábeis en períodos de 3 meses-, durante a cal os emprendedores reciben formación e adestramento especializado, adaptado ás súas diferentes fases de maduración (idea, semente, prototipo, piloto ou lanzamento) e relacionado co seu modelo de negocio.

A través do Programa de Incentivos da Xunta, a Axencia Galega de Innovación –GAIN- achega unha axuda de 2.000 euros a cada un dos proxectos seleccionados, e a través da plataforma web **openfuture.org**, poden entrar en contacto tamén con emprendedores de todo o mundo involucrados no programa de innovación aberta Open Future de Telefónica (no que se integra Galicia Open Future). O obxectivo desta plataforma, informan a operadora e AMTEGA, "é conectar a emprendedores, *startups*, investidores e organizacións públicas e privadas a nivel mundial".

Superada a primeira fase de formación, e unha vez evolucionados xa os proxectos, un xurado de expertos seleccionará aos tres mellores en función da súa achega aos sectores estratéxicos de Galicia, a súa innovación, o potencial de mercado, o grao de maduración e a súa viabilidade, ademais da súa composición multidisciplinaria, a súa motivación e o uso de tecnoloxía diferencial. Recibirán unha achega, nese caso, de ata 25.000 euros da Axencia Galega de Innovación, que deberá destinarse ao desenvolvemento do propio proxecto. Poderán acceder tamén a un préstamo reembolsábel concedido por XesGalicia por un valor máximo doutros 25.000 euros.

Respecto da experiencia de apertura e as cifras acadadas, sinalar que máis de 130 proxectos de toda Galicia concorreron á primeira convocatoria do programa. "Dos 50 seleccionados", informa AMTEGA, "a maioría experimentou unha forte consolidación e foi quen de abrir novas oportunidades de negocio, entrando en contacto con novos investidores e clientes (Telefónica, Sergas…) e accedendo, algúns, a outros programas de aceleración". ■

Obxectivo: *que todas as aulas sexan dixitais*

O presidente da Xunta visitou o CEIP San Marcos de Abegondo onde está a afianzarse o proxecto Abalar

O pasado 17 de xuño o presidente da Xunta de Galicia visitou o CEIP Plurilingüe San Marcos de Abegondo, onde está a implantarse o proxecto Abalar, de aí que Núñez Feijóo aproveitase a ocasión para destacar a implicación e o esforzo dos docentes, os alumnos e das empresas tecnolóxicas por "modernizar a educación pública galega". E engadiu: "Grazas ao esforzo de todos vós, hoxe Galicia ten unha educación pública moito máis moderna".

O proxecto funciona dende o curso 2010/11 e, nas súas palabras, supón unha evolución constante para transformar a aula tradicional en dixital, chegando xa a 2.300 aulas de máis de 500 centros educativos, de xeito que afecta a uns 52 mil alumnos de 5º e 6º de Primaria e 1º e 2º de ESO.

A través de Abalar, dixo, é posíbel "atopar 2.500 recursos educativos en sete idiomas e, nos dous vindeiros anos, o libro dixital chegará a 27.000 alumnos", destacou o dirixente autonómico, quen asegurou tamén que máis de 23 mil docentes recibiron formación en TIC e as familias tamén se viron beneficiadas permitindo facer un mellor seguimento da actividade dos seus fillos a través da aplicación abalarMóbil.

Segundo fixo saber o titular do Goberno galego, para a dixitalización das aulas é de grande importancia unha banda larga de calidade, reto que vai superándose de xeito paulatino, de xeito que a día de hoxe xa hai preto de 250 centros con conexións de até 100 Mbps e procurarán que outros 140 centros dispoñan de velocidades de até 200 Mbps".

Feijoo asegurou que Abalar seguirá a avanzar, ampliando nos vindeiros cursos a plataforma eDixital, con contidos educativos dixitais de balde e accesibles sen conexión. Ademais, dixo, en catro centros de Galicia, os profesores comezarán a xerar contidos adaptados aos intereses de cada grupo e, a partir de aí, estenderase ao resto dos colexios da Comunidade. En definitiva, o obxectivo é que a totalidade das aulas públicas sexan dixitais, e para acadalo no terceiro ciclo de Primaria e de Educación Secundaria investiranse 11 millóns de euros.

Ampliación de abalarMóbil

A maiores dos datos achegados polo presidente no CEIP San Marcos de Abegondo, cómpre informar tamén que a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), en colaboración coa Consellería de Cultura e Educación, aumentou nos últimos meses o número de centros con acceso á aplicación abalarMóbil, beneficiando así a un maior número de familias que poden seguir a actividade educativa dos seus fillos dende calquera lugar a través dos seus dispositivos. A día de hoxe ea aplicación está dispoñíbel para máis das 62.000 familias do alumnado matriculado en 150 centros das 4 provincias galegas (64 da Coruña, 27 de Lugo, 19 de Ourense, 40 de Pontevedra). A previsión, para o vindeiro curso, é chegar a preto de 400.000 nais e pais.

A TVG na procura do Amor.gal

Twin Shoes inspira un programa da Televisión de Galicia que poderemos ver durante o verán

▲ **Itziar Villar, fundadora de Twin Shoes e condutora de Amor na Rede**

No ano 2011 botou a andar unha *startup* compostelá chamada Twin Shoes, que emerxía como unha páxina web para a procura de parella estable, para o que se elabora un coidado perfil de cada usuario e permítese tamén a definición de filtros sobre o tipo de parella que se busca, conseguindo localizar afinidades para que os participantes nesta plataforma poidan comunicarse e explorar se poden levar a súa experiencia ao mundo real. Esta proposta resultou bastante atractiva dende o comezo, e xa nos seus primeiros pasos conseguiu o recoñecemento como *Mellor Start-up Galega* dos Premios Innova-G 2011 (outorgados por AGESTIC) e confirmándose a boa andaina do proxecto co *I Premio Innova 2014* anos despois, deixando claro que non estamos ante a flor dun día, senón nunha iniciativa empresarial que ten un obxectivo ben definido e unha función social que cada día goza de maior aceptación.

> "o que facemos é que a xente vexa que buscar parella a través da Internet ao principio é diferente, pero despois realmente é o mesmo que cando coñeces a unha persoa nunha cea ou cha presenta algún amigo"

De feito, non quixeron deixar a cousa aí, e o ano pasado sorprenderon lanzando unha aplicación móbil chamada *Cómo Saber si le gusto*, que podemos descargar de balde de Google Play, e que axúdanos a comprobar co noso smartphone o grao de atracción que temos con outra persoa interpretando sinais nunha mensaxe de WhatsApp, nunha chamada ou na linguaxe non verbal cando temos preto a esa persoa. A aplicación pode considerarse todo un éxito, xa que superou as 100.000 descargas en pouco máis dun ano, resultando rechamante o feito de que sumou máis descargas dende México que dende España.

Collendo estes alicerces, dende Adivina Producciones decidiron cimentar un programa de televisión que este verán veremos na pantalla da Televisión de Galicia, *Amor na Rede,* conducido pola fundadora de Twin Shoes, Itziar Villar, con quen falamos sobre este novo proxecto, e comentounos que "o que facemos é que a xente vexa que buscar parella a través da Internet ao principio é diferente, pero despois realmente é o mesmo que cando coñeces a unha persoa nunha cea ou cha presenta algún amigo".

→

◀ **Os participantes nun dos programas paseando pola fermosa Finca Montesqueiro en Perillo**

▲
Jorge Algora leva a dirección do programa de Adivina Producciones

▲
Nun dos programas teremos como sorpresa que os participantes atrévense a lucir os seus cosplays

Para ilustrar a aventura de buscar o amor na Internet, no programa levan da man aos participantes (captados en liña en moitos casos), conducíndoos a establecer un primeiro contacto a través da Rede, recibindo tamén asesoramento neste ámbito: "Axudámoslles a facer un perfil atractivo, dámoslles algúns consellos para a foto, como facer a presentación, que hai que ser sincero (porque realmente se queres alguén afín a ti non poñas que es como outra persoa, porque non o vas atopar)... Despois, o que facemos no programa, unha vez que esas persoas afíns se atopan, é pór todo da nosa parte para que xurda o amor ou que nun breve tempo saiban se esa parella despois pode seguir coñecéndose ou non", comenta Itziar Villar, quen engade que "estamos a ter sorpresas, cousas moi bonitas e boas experiencias".

"a xente quere estar acompañada e todas as ferramentas que lles podemos dar para que atopen o amor as van coller encantados",

O programa dirixido por Jorge Algora sitúa ás parellas protagonistas en 15 escenarios durante 50 minutos de televisión, someténdoos a xogos, experiencias, intrigas... facendo que a experiencia do namoramento sexa divertida para os participantes e para o espectador. Estamos ante un formato audiovisual que conseguiu combinar procesos de selección, entrevistas, probas de convivencia e compatibilidade profesionais, que demostran a súa eficiencia en vivo e animando ás persoas que están ao outro lado da pantalla a desbotar certos tabús sobre a busca de parella a través da Internet, tópico sobre o que a fundadora de Twin Shoes comenta que "agora parece que a xente xa non ten tanta vergoña a admitir que busca parella na Internet, porque xa levamos moitos anos con xente que o está a facer. O bo é que agora o utilizan todo tipo de usuarios: tamén temos no programa e podemos ver en Twin Shoes dende xente de sesenta e moitos anos até rapaciños de dezaoito. Os máis novos están menos neste tipo de páxinas de busca de parella estable, porque no seu ambiente teñen máis posibilidades de atopar xente que aínda non teña parella. Creo que é unha ferramenta moi interesante, sobre todo a partires dos trinta e pico". Villar tamén salientou o feito de que as persoas que non se poden enmarcar "na xeneralidade" grazas ás ferramentas en liña teñen máis doado localizar persoas afíns, o que no pasado resultaba moito máis complexo.

A esencia desta evolución social podería entenderse como que "a xente quere estar acompañada e todas as ferramentas que lles podemos dar para que atopen o amor as van coller encantados", segundo asegura Itziar Villar, quen confía que o novo espazo da TVG, *Amor na Rede*, poida converterse no Cupido galego, nunha sorte de celestina dixital que animará as emisións da Galega durante os meses de verán. ■

Unha das parellas participantes completa a súa aventura cunha cea no restaurante A Fábrica de Santa Cristina
▼

▲
Os particpantes deberán superar algunhas probas para colecer o seu grao de afinidade

Logitech facilita o uso do ordenador no salón cun novo teclado sen fíos

Para unha experiencia de uso confortable do ordenador no salón Logitech leva tempo comercializando teclados sen fíos que integran un panel táctil nun lateral, que melloran versión tras versión, e así chega o Logitech Wireless Touch Keyboard K400 Plus, que é capaz de comunicarse cun ordenador até a 10 metros de distancia, facilitando así que poidamos controlar a distancia e sen cables a reprodución multimedia e outros elementos de lecer que queiramos levar ao televisor do salón.

Este novo teclado tamén incorpora accesos rápidos aos controis de volume e aos menús de navegación, facendo máis rápido o acceso ás nosas series e películas favoritas; aínda que como vantaxes fronte a outros teclados semellantes destaca máis o seu fino deseño (que facilita o seu almacenamento), as súas esquinas redondeadas (que o fan máis cómodo) e a súa elevada autonomía (cos pilas incluídas pode aguantar até 18 meses).

O teclado mide 354,3 x 139,9 x 23,5 milímetros, pesa 380 gramos, comunícase cun receptor Logitech Unifying (podendo conectarse tamén por USB) e, aparte de ser compatible con Windows a partires da súa versión 7, tamén pode empregarse baixo Chrome OS e Android 5.0 ou posterior. O seu prezo de venda é de 44,99 euros. ■

Sony demostra que as cámaras compactas aínda teñen moito que dicir

Aínda que a impresionante mellora das cámaras dos móbiles asestaron un golpe de morte ás cámaras fotográficas compactas, estas continúan a evolucionar, conseguindo prestacións case profesionais, como quere demostrar a nova Sony RX100 IV, unha impresionante cámara Cyber-shot que integra o novo sensor Exmor RS CMOS de tipo 1.0 con procesador avanzado de imaxe e un chip de memoria DRAM integrado, o que facilita unha impresionante mellor de velocidade da cámara na captura de vídeo, o que permítelle gravar vídeo até 1.000 fotogramas por segundo (o que sería unha cámara lenta de 40x).

A Sony RX100 IV tamén sería capaz de gravar vídeo 4K, de xeito que teriamos vídeo de ultra alta definición dende unha cámara moi compacta (só mide 101,6 x 58,1 x 41 milímetros e pesaría 298 gramos con batería e tarxeta de memoria incluídos). A cámara tamén sería capaz de disparar 16 fotografías por segundo, goza dun sistema de obturación anti-distorsión (cunha velocidade máxima de 1/32.000 segundos) que permítelle capturar obxectos movéndose a alta velocidade.

Esta cámara cun sensor de de 20,1 Mpíxeles, zoom óptico de 2,9x, Wi-Fi N e NFC sairá á venda o mes que vén a un prezo que estará no contorno dos mil dólares. ■

UE Roll, o altofalante Bluetooth ideal para o verán

Ultimate Ears, marca de Logitech especializada en auriculares e outros produtos de son, presenta un novo produto para arrasar este verán, o UE Roll, un altofalante Bluetooth sen fíos, cunha sorprendente forma circular que busca crear unha experiencia sonora de 360 graos, e que está preparado para levar enriba, resistindo auga (conta con certificación IPX7) e un uso diario bastante agresivo, pensando en empregarse para poder gozar da música durante actividades ao aire libre.

O UE Roll comunícase por Bluetooth co noso smartphone (até a 20 metros de distancia), contando tamén cunha aplicación oficial para iOS e Android (o que permitiría o seu acendido e apagado remoto, empregar o altofalante como espertador ou incluso o emparellamento de varios altofalantes de Ultimate Ears para que todos reproduzan a mesma música e así converter o ambiente nunha auténtica festa).

O altofalante pode pendurarse cunha correa da nosa roupa, dunha mochila... e a súa batería achega unha autonomía de até 9 horas, polo que debería ser dabondo para as nosas saídas a exteriores. Estará dispoñible en varias cores e deseños a un prezo de 99,99 dólares, esperando que chegue a Europa este mesmo mes. Os primeiros compradores do UR Roll recibirán de balde un Floattie, ou sexa, un pequeno flotador que facilita o uso do altofalante na auga. ■

LG presenta un monitor 4K optimizado para xogos

Actualmente no mercado hai xa numerosos monitores de alta densidade de píxeles, ideais para labores de deseño, mentres que para os videoxogos non daban o talle pola súa reducida taxa de refresco en alta resolución, o que vén a arranxar o novo monitor LG 4K ULTRA HD 27MU67, que ten un panel IPS de 27 polgadas cunha resolución de 3.840 x 2.160 píxeles e inclúe soporte da tecnoloxía FreeSync de AMD, o que permítelle traballar entre 40 e 60 Hz sen erros de sincronización coa tarxeta gráfica (creando os molestos efectos de *tearing* ou *stuttering*) creando unhas animacións fluídas e sen perdas de fotogramas.

O LG 27MU67 conta con modo Dynamic Action Sync (DAS) que reduce o retardo da entrada a só 9,7 milisegundos, o que o converte nun dos monitores 4K máis rápidos do mercado. Tamén é posible optimizar a configuración do monitor para cada xogo, conta con estabilizador de negros (para iluminar as escenas escuras conseguindo unha boa definició obxectos e inimigos poden estar agochados) e función para evitar pestan reducindo o risco de fatiga visual durante longas horas de xogo ou traball

Outras especificacións interesantes do monitor son que conta con HDMI 2.0, HDCP 2.2, Display Port 1.2, saída de auricualres, 4 pantallas partidas para multi-tarefa, función Picture-by-Picture), soporte axustable e tamén pode montarse na parede (cun soporte VESA de 100 x 100 milímetros).

A semana que vén sairá á venda nos EE.UU., Alemaña e Australia, para chegar nas seguintes semanas ao resto de mercados. ■

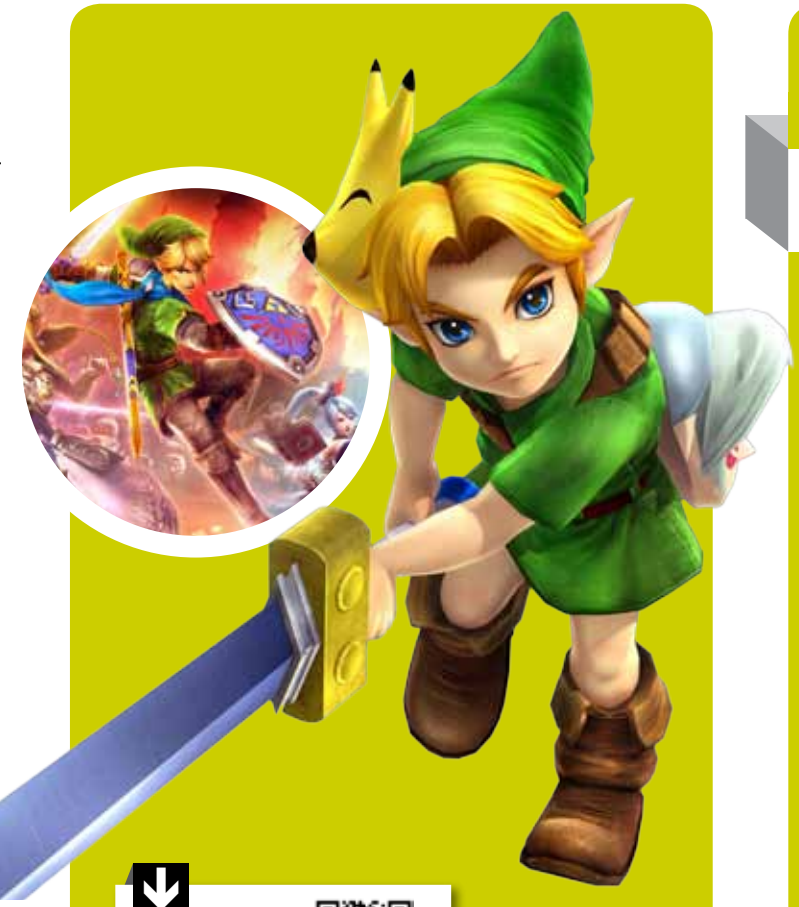
Micro Drone 3.0: un pequeno trebello voador que pode transmitir vídeo en directo a través da Internet

A compañía británica Extreme Fliers, encabezada por Vernon Kerswell, leva varios anos comercializando pequenos drons de *xoguete*, que foron evolucionando até chegar a un momento no que poden innovar e destacar nun mercado saturado, para o que decidiron recorrer ao micromecenado, polo que a súa terceira xeración de drons de reducidas dimensións opta por lanzarse a través dunha campaña de micromecenado en IndieGoGo que facilitará que o Micro Drone 3.0 poida converterse en realidade no vindeiro mes de novembro.

Este novo produto sería un dos drons máis pequenos, manobrables e personalizables do mercado que integre unha cámara de alta definición que conseguirá unha imaxe moito máis estable grazas á combinación de sensores de movemento que permiten que o Micro Drone 3.0 teña uns movementos precisos e un sofisticado *micro gimball,* que sería o máis pequeno do mercado e permitiría que a cámara mantivese a estabilidade mentres o dron se despraza.

O Micro Drone 3.0 ten sistemas de nivelación automática para que o usuario poida manexalo de xeito doado (evitando unha longa curva de aprendizaxe), é capaz de voar invertido, pode voar incluso con ventos de 72 quilómetros/hora, ten un deseño modular, a súa cámara grava vídeo a 1.280 x 720 píxeles a 30 cadros por segundo, comunícase por Wi-Fi con móbiles para facilitar a captura de imaxes e a gravación de vídeo, é compatible con solucións de baixo custo de realidade virtual como o cartón de Google (comercialízase cun clon do mesmo) para permitir simular voos en primeira persoa e, como elemento máis salientable, está pensado para un uso social, xa que será compatible con servizos de *streaming* de vídeo en directo como Meerkat, o que permitiría que as súas imaxes puidesen compartirse co mundo en tempo real a través destas novas plataformas que están a coller bastante pulo nos smartphones.

No que se refire a aplicacións móbiles (para Android e iOS) non só facilitará o control remoto do dron, senón tamén a realización dos mencionados *streamings* e a edición das imaxes e do vídeo capturado (para recortar imaxes, corrixir a cor, estabilizar o vídeo, realizar capturas de fotografías panorámicas...). Estaríamos así ante un produto de 145 x 55 x 50 milímetros e 71 gramos de peso, cunha autonomía de até 8 minutos, que conseguiría achegar prestacións realmente avanzadas para un trebello de iniciación que neste momento pode conseguirse por 125 dólares (129 euros cos gastos de envío incluídos), prezo que facilitou que a campaña de micromecenado se completase con éxito en poucas horas. ■



TRAILER DO XOGO

Nintendo 3DS

HYRULE WARRIORS

Terá versión para Nintendo 3DS

Días antes da feira E3 desvelouse na web de xeito non oficial o trailer do que sería a versión para Nintendo 3DS do xogo *Hyrule Warriors*, o atractivo *musou* (xénero que adopta mecánicas como as da saga *Dynasty Warriors*) con personaxes de *The Legend of Zelda,* que o pasado setembro saíu á venda na súa versión para Wii U e que espérase que no verán estea dispoñible para a portátil de Nintendo incluíndo un par de novos personaxes: o alter ego pirata de *The Legend of Zelda: Wind Waker* e o rei que aparecía no mesmo xogo (que poderán desbloquearse na versión de Wii U ao mercar a versión de 3DS).

Esperábase que Koei Tecmo anunciase este xogo por sorpresa na conferencia de Nintendo durante o E3, pero ao final estragóuselle a sorpresa, aínda que iso non debería ter ningún efecto na acollida comercial do xogo, que previsiblemente será moi boa, xa que na 3DS non ten a limitación da base de consolas existente que ten Wii U, polo que non sería de sorprender que se convertese nun dos supervendas do primeiro trimestre de 2016, cando está previsto o seu lanzamento. ■

PS4

UNCHARTED

Os tres primeiros chegarán en outubro a PlayStation 4

Unha das grandes decepcións do ano para os usuarios da PlayStation 4 foi saber que o xogo *Uncharted 4* adiaba o seu lanzamento até 2016, deixando a campaña de Nadal bastante descafeinada, pero dende Naughty Dog quixeron ter un detalle para compensar lixeiramente aos seus seareiros anunciaron hoxe que o 7 de outubro porán á venda *Uncharted: The Nathan Drake Collection,* unha recompilación das tres primeiras entregas da saga remasterizadas para gozarse na PS4.

Uncharted: El Tesoro de Drake, Uncharted 2: El Reino de los Ladrones e Uncharte 3: La traición de Drake, acumularon máis de 21 millóns de unidades vendidas, e recibiron unha puntuación media en Metacritic dun 92, deixando claro que son os grandes referentes da anterior PlayStation, e para dar a oportunidade de que poder revivir esa experiencia aos usuarios de PS4 antes do lanzamento de *Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón,* teremos unha interesante maneira de refrescar a memoria, así como unha oportunidade para que novos xogadores poidan pórse ao día.

Bluepoint Games traballou estreitamente con Naughty Dog para facer posible este novo recompilatorio, no que os xogos correrán a 1.080p e 60 cadros por segundo, á vez que tamén amosarán melloras en iluminación, texturas e modelos.

Uncharted: The Nathan Drake Collection pode reservarse por 59,99 euros, o que inclúe tamén 7 aspectos para un xogador que reviven os traxes máis icónicos de Drak, un AK47 dourado, unha 92FS dourada e un tema dinámico para PS4. Amais, os que compren este título terán acceso á beta do modo multi-xogador de Uncharted 4 durante o tempo no que estea dispoñible. ■

Xbox One | PS4 | PC

TOY SOLDIERS: WAR CHEST

Ubisoft anuncia un xogo que devolverá á vida de bonecos dos anos 80 como os de He-Man e G.I. Joe

Sony realizou un anuncio realmente sorprendente, xa que deu a coñecer o xogo *Toy Soldiers: War Chest*, un título que busca atraer aos xogadores que eran nenos nos anos 80, xa que introducirá nun universo virtual numerosas liñas de xoguetes entre as que destacan especialmente os *G.I. Joe e He-Man e os Amos do Universo.*

Este xogo que chegará no verán será unha mestura entre *tower-defense* e xogo de acción, que permitirá situacións tan absurdas como ver a bárbaros musculados loitando contra soldados modernos con armamento láser, o que podería considerarse como un xeito de recrear a experiencia de xogar con boneco.

Dende Ubisoft confirman que no xogo veremos moitas caras coñecidas como He-Man, Battle Cat, Man-At-Arms ou Duke dos G.I. Joe, aínda que advirten que hai un par de facións moi atractivas que anunciarán máis adiante. As catro forzas licenciadas para o xogo estarán dispoñibles nunha edición *Hall of Fame* que poderá adquirirse por 29,99 dólares, sendo posible adquirir por 14,99 dólares unha versión básica do xogo á que engadir distintas licenzas de xoguetes por separado mediante pagamento. O xogo comercializarase para Xbox One, PlayStation 4 e PC. ■

VÍDEO DE PRESENTACIÓN

TRAILER DO XOGO

Xbox One | PS4 | PC

MEGA MAN LEGACY COLLECTION

Os 6 primeiros xogos volverán á vida no verán

Capcom anunciou que está a preparar o lanzamento para este verán do recompilatorio *Mega Man Legacy Collection*, un lote cos seis xogos orixinais de Mega Man que permitirán gozar destes clásicos inicialmente en Xbox One, PS4 e PC, saíndo unha versión para Nintendo 3DS no inverno.

Mega Man Legacy Collection pretende render homenaxe aos xogos de 8 bits do icónico personaxe de Capcom, servindo así para que os nostálxicos poidan recuperar os primeiros títulos e para que os máis novos xogadores poidan descubrir estes xogos que poderán reproducirse coa súa experiencia orixinal (Museum Mode) ou nun novo modo que mestura elementos xogables dos 6 títulos (Challenge Mode).

O Museum Mode incluirá unha colección de ilustracións históricas do xogo en alta resolución, que os seareiros da saga poderían ir descubrindo.

O prezo do xogo en descarga dixital será de 14,99 euros. ■

Descubre un mundo
de posibilidades_
Escanea este
código con el lector
de tu dispositivo.
Telefónica
movistar | O2 | vivo | MARCAS DE TELEFÓNICA

DEPUTACIÓN DE LUGO

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

O mellor está en Lugo

paraestudarlugo.com