www.codigocero.com

Nº 152

Código cero

Revista de Ciencia e Tecnoloxía de Galicia

GALICIA OPEN FUTURE III

Os camiños do emprendemento están abertos

O GALEGO NAS REDES

Concursos, recursos e dixitalizacións

CIDADE VIRTUAL

Pontevedra abre sede electrónica

SMART CAMIÑO

Comunidade e información a pé de ruta

ABANCA MÓBIL

Os nosos pagos, aínda máis doados

Punto Xeral de Entrada de Facturas Electrónicas da Comunidade Autónoma de Galicia

www.conselleriadefacenda.es/factura

Punto Xeral de Entrada
Sistema Electrónico de Facturación
Comunidade Autónoma de Galicia

FEDER - FONDO EUROPEO DE DESENVOLVEMENTO REXIONAL
"Unha maneira de facer Europa"
UNIÓN EUROPEA

XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE FACENDA

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 152
(marzo - abril 2016)
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

Sumario 152

» novas

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

» reportaxes

8 Tagen Ata e a UDC poñen ao alcance dos nosos estudantes un completo feixe de cursos online
9 Gradiant achega unha tecnoloxía de recoñecemento de voz que fornece a máxima eficacia
10 Abanca fornece unha solución de pagamento móbil a móbil
11 O CITIC participou con IBM nun encontro sobre transformación dixital
12 A firma galega FOGA lánzase a sensibilizar aos empresarios galegos na importancia das TIC
13 O CPEIG achega formación avanzada para a nosa comunidade escolar
14 O Goberno galego pon en marcha a experiencia intelixente para os peregrinos, Smart Camiño
16 Telefónica abre inscrición para a terceira entrega de Galicia Open Future
17 Telefónica entrega os galardóns da segunda edición de Galicia Open Future
18 Entrevistamos ao secretario xeral de Política Lingüística, Valentín García
19 O tradutor Gaio xa foi obxecto de 1,3 millóns de consultas
20 Xa temos os gañadores do certame Lingua de Namorar edición 2016
21 Pontevedra pon en marcha a súa sede electrónica, desenvolvida por Imatia
22 A Deputación de Pontevedra renova con Iberbanda ao abeiro do programa Repoblar
23 Soloimprenta achéganos recursos en liña para facermos marca propia
24 Santiago impulsa a súa vertente *smart* con ferramentas a prol do medio e a conservación
25 A cultura galega emite sinais de vitalidade na Sociedade da Información
26 O CCG abordará o potencial pro-galego das redes nos seus Encontros para a Normalización
27 Os galegos estamos á cabeza do Estado en consultas en liña ás bibliotecas
28 A innovación galega segue a dar exemplos de vitalidade

» gadgets

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

» xogos

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

Neste número....

Comezou a primavera e algo diso acaba por notarse na revista. Algo como un carácter máis florido, reverdecente, positivo. Da primeira páxina até a última. Non hai máis que abrir a revista por calquera sitio e comprobar que é verdade isto do que falamos. Para empezar, boa parte do conxunto deste número 152 de Código Cero trata máis ou menos do mesmo: de como abrollan milleiros de ideas na nosa terra que logo se converten en proxectos e máis tarde en empresas viábeis do ámbito tecnolóxico, con profesionais dando o mellor de si mesmos e contribuíndo a situarnos no mundo como factoría TIC referente. Estas cousas poden pasar en calquera época do ano, é certo, pero en abril semella que se concentran. Ou esa é a impresión que nos dá. Neste número falamos un pouco de todo: de actividades formativas que podemos aproveitar para sermos mellores profesionais, de tecnoloxías nosas para mellorar a calidade de vida, de tecnoloxías que se dirixen a facer máis tecnoloxías e dun recurso (*Smart Camiño*) posto en marcha para que aos nosos peregrinos non se lles escape nada de información cando cheguen á nosa terra, ao temo que se promociona o Camiño no mundo coas súas propias experiencias (dos peregrinos). E atención porque tamén falamos neste número de Galicia Open Future, a aceleradora galega de Telefónica, mergullada a día de hoxe nun intre "bisagra": premiando aos participantes da segunda edición e abrindo prazo para concorrermos na terceira. Nas páxinas centrais incluímos todo o relativo a este intre primaveral de Galicia Open Future, o seu abril particular. ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira

Síguenos en:

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

DEZ ANOS ATRÁS...

"Vostede que traballa nunha revista de cousas tecnolóxicas, pódenos explicar en que raio consisten os blogs, esas cousas das que tanto falan os nosos fillos e os seus amigos?". Era a pregunta que nos facían hai dez anos daquel fenómeno que nacera uns anos antes en 1999 e que empezaba a tomar forza. O fenómeno, como se pode deducir, estaba a crear certa expectación, non moita, pero que dalgún xeito chegaba para darnos os pretextos e os folgos para dobralas mangas da camisa e mergullalos brazos até o fondo no caldeiro da blogosfera. Tratábase, de facer unha especie de análise seudocientífica. Podíase velo resultado daquela prospección nalgunhas páxinas do número 44 de "Código Cero", un macroespecial sobre a cuestión que, se cadra, serviu para resolver dúbidas dos lectores e, de paso, dos membros da redacción da revista.

O número daquel mes de marzo, que chegaba coa análise blogosférica, ó seu número 44, completábase con outro especial sobre a confluencia de tres factores dignos de ser tidos en conta, o 17 de maio: o Día das Letras Galegas, o Día de Internet e o Día das Telecomunicacións.

De entre tódolos acontecementos salientables, gustounos falar da posta en marcha de Mancomun.org, portal que nacía coa vontade de ser o punto de encontro de tódolos galegos e galegas que desenvolven ou empregan programas de software libre.

Coma sempre as novidades mais puntuais a diario nos nosos portais "www.codigocero.com" "www.codigocero.gal" e coma non nas nosas redes sociais. ■

Vitae apréndenos a acadar a máxima usabilidade web

Vitae Consultores vai achegar os días vindeiros a segunda edición dunha actividade formativa destinada a fortalecer a nosa capacidade para obter as meirandes sinxeleza e facilidade de uso nas nosas propostas web. O *curso Experiencia de Usuario -UX- e Usabilidade en Proxectos Web e eCommerce* (formato PDF) desenvolverase en Vigo ao longo de 20 horas de formación. Neste obradoiro, sinala Vitae, aprenderemos a deseñar e programar estratexias de usabilidade mediante metodoloxías, técnicas e ferramentas que nos axuden a cumprir coas expectativas dos nosos usuarios.

O curso levarase a cabo os vindeiros 22, 23, 29 e 30 de abril (venres tarde e sábados pola mañá). A actividade, máis polo miúdo, abranguerá estratexias en proxectos web e en proxectos de mobilidade "cun enfoque eminentemente práctico". Os obxectivos son introducirnos na importancia da definición global dunha iniciativa web dende o punto de vista do usuario, amais de subministrar metodoloxías para lograr cubrir as expectativas e as necesidades dos visitantes. Por outra banda, amosaranse as peculiaridades especiais dos proxectos de comercio electrónico.

O obradoiro está dirixido a programadores, consultores, analistas, xefes de proxecto, responsábeis de comunidades en liña (*community managers*), técnicos en mercadotecnia, deseñadores dixitais, etc.

O encargado de impartir o curso será Pablo López, grao en Enxeñaría de Sistemas de Telecomunicación e especialista en usabilidade e accesibilidade web. A día de hoxe é xerente e director de proxectos web e móbil e consultor en comercio electrónico na firma Hacce Conversion & Design. ■

O **Clúster TIC** acredita a súa excelencia a nivel europeo

Antonio Rodriguez del Corral, presidente do Clúster TIC

O Clúster TIC Galicia vén de informar da obtención dun importante recoñecemento ao seu labor. Trátase do distintivo Ouro (Gold Label) outorgado polo European Secretariat for Cluster Analysis (ESCA), acreditación obtida logo de ter superado a plataforma empresarial galega unha auditoría interna por parte de expertos en excelencia de clústers empresariais.

O seu traballo desenvolveuse ao longo do pasado mes de novembro. Segundo fai saber a organización galega, esta insignia obtense ao superar "de modo satisfactorio" unha auditoría consistente en 31 indicadores de xestión referentes a organización interna, relación cos asociados e o sector, proxectos en curso ou estratexia a longo prazo das entidades clúster.

En virtude deste "selo de calidade", a entidade TIC galega (posuidora até este intre da Etiqueta Bronce) veu ratificado o seu traballo cunha distinción de excelencia a nivel europeo, "que estará vixente durante, ao menos, os vindeiros dous anos".

A presente iniciativa contou co respaldo do Instituto Galego de Promoción Económica (IGAPE) como principal responsable da política de clústers en Galicia, impulsada pola Consellería de Economía, Emprego e Industria. ■

A Coruña achega aos cidadáns un mapa coas empresas da súa contorna

Recentemente o Concello da Coruña presentou o Mapa de Innovación dos Recursos Empresariais (MIRE), unha ferramenta de dinamización empresarial dirixida a facilitar que as empresas e os veciños poidan consultar a cartografía da innovación do tecido produtivo da cidade e a súa área metropolitana. A ferramenta foi desenvolvida pola Universidade da Coruña coa colaboración do Concello e pode consultarse desde computadores e dispositivos Android.

MIRE ofrece información xeolocalizada, sobre empresas, persoas de contacto, a súa presenza en redes sociais, a súa situación empresarial e as súas perspectivas de futuro. A ferramenta amosa amplo potencial, tamén, como recurso para a busca e emprego.

O mapa encetou a súa andaina abranguendo 5.489 empresas de carácter tecnolóxico, da Coruña, Abegondo, Arteixo, Bergondo, Betanzos, Cambre, Carral, Culleredo, Oleiros e Sada. A información está dispoñíbel na web www.coruna.es/mire e pode ser descargada "para un tratamento personalizado", sinalaron o Concello e máis a Universidade. ■

II edición dos Premios de Transferencia de Tecnoloxía

A segunda edición dos Premios de Transferencia de Tecnoloxía de Galicia 2016 ten aberto o prazo de presentación das súas candidaturas, que ficará "operativo" até o 30 de xuño. Desta volta, a Real Academia Galega de Ciencias (RAGC) e a Axencia Galega de Innovación (GAIN) da Xunta engaden unha terceira categoría no certame, o que eleva a 28.000 euros a contía total dos galardóns. Cómpre informar que se premiará o mellor traballo desenvolvido por un grupo de investigación aplicada e os mellores casos de éxito empresariais de transferencia de tecnoloxía. Ao premio xa convocado o ano pasado para PEME (Pequenas e Medianas Empresas) súmase este ano o que se lle concederá a unha gran empresa.

Máis polo miúdo, a primeira modalidade dos premios está encamiñada a grupos científicos que desenvolvan investigación aplicada e que estean adscritos a centros tecnolóxicos ou de investigación situados en Galicia. Seleccionarase a que mellor represente a contribución dun traballo de investigación ao desenvolvemento socioeconómico de Galicia a través da transferencia dos seus resultados ao mercado. A dotación do premio ascende a 6.000 euros, aos que se suma unha axuda de 4.000 euros para a formación dun membro do equipo gañador, durante unha estadía de dous a tres meses nun centro de investigación de fóra de Galicia.

As dúas modalidades empresariais buscan os casos de éxito máis representativos de innovación acadada a partir da transferencia de tecnoloxía. A primeira delas vai dirixida ás PEME galegas (incluíndo as microPEME) que acrediten innovacións procedentes da adquisición dunha patente, dun proxecto conxunto cun ou varios grupos de investigación ou outro mecanismo calquera de transferencia. Neste caso, a dotación do galardón ascenderá a 12.000 euros.

No caso das grandes empresas, o premio atenderá aos mesmos criterios que se valorarán nas PEME, coa diferenza de que o premio para a empresa terá carácter honorífico e o grupo de investigación percibirá 6.000 euros en concepto de apoio ao seu traballo no eido da transferencia de coñecemento.

As bases e a documentación a entregar poderán consultarse nas páxinas web da RAGC (ragc.cesga.es) e da GAIN (gain.xunta.es). ■

43 concellos no Portal de **Transparencia de Lugo**

A Deputación de Lugo vén de facer reconto do acadado até o de agora co seu Portal de Transparencia, unha iniciativa destinada a introducir unha firme alicerce de bo goberno na actividade da institución e dos concellos. Segundo fixo saber, logo de varios meses de operatividade do dito portal, 43 Concellos da provincia sumáronse a esta ferramenta web. O dato foi dado a coñecer na presentación da Comisión Provincial de Transparencia da Deputación, en palabras do voceiro provincial socialista, Álvaro Santos Ramos, "a primeira das súas características a nivel galego". A Comisión, engadiu, é un novo paso no camiño achandado xa co devandito portal.

O voceiro explicou que este novo órgano estará composto por 5 membros; un alcalde dun concello de máis de 10.000 habitantes e outro de menos de 10.000, que serán elixidos democraticamente entre os 43 rexedores dos municipios sumados ao Portal de Transparencia. Tamén formarán parte da comisión un representante da Deputación e dous técnicos do organismo provincial. ■

NetLab xunta os nosos profesionais da mercadotecnia dixital

O vindeiro sábado 16 de abril A Ferretería de Lugo (Rúa San Froilán 11) vai acoller unha xuntanza dirixida a xuntar profesionais locais da mercadotecnia dixital para compartir, intercambiar e amosar coñecemento sobre as mellores metodoloxías actuais de "facer produto" nas redes. O encontro NetLab, segundo detalla organización, é unha sesión práctica para os nosos representantes dos ámbitos da mercadotecnia en liña, a comunicación colaborativa e as redes sociais. A xuntanza, un escaparate á innovación local en materia de promoción e vendas, comezará ás 9.30 e desenvolverase até a hora do xantar.

Artellarase en breves relatorios de casos prácticos e experiencias profesionais que culminarán, segundo nos contan os organizadores, con análises específicas a cargo dos participantes de varios proxectos, seleccionados polos impulsores do evento NetLab entre os enviados polos asistentes. NetLab vén da man (conxuntamente) de estati.co, Carmen Porteiro e APM Social. ■

Abre o **Portal de Transparencia e Goberno Aberto**

A directora xeral de Avaliación e Reforma Administrativa, Natalia Prieto, presentou o pasado 7 de marzo o Portal de Transparencia e Goberno Aberto, que botou a andar ese mesmo día coincidindo coa entrada en vigor da Lei de transparencia e bo goberno, e que busca converterse nun "punto único, directo e centralizado" de toda a información que deba facerse pública á cidadanía, de acordo coa nova normativa básica de transparencia e coa lei aprobada a este respecto polo Goberno galego.

Nace coa finalidade de ser "unha ferramenta viva e dinámica cunha vocación de mellora permanente" e de fomento da participación da cidadanía nos asuntos públicos e que, precisamente por iso, irase incorporando nel aquela información pública que solicite con maior frecuencia a cidadanía.

O Portal, sinalou Prieto, é unha ferramenta transversal a todos os departamentos da Xunta de Galicia e estará coordinado pola Dirección Xeral de Avaliación e Reforma Administrativa, que foi a encargada de do seu desenvolvemento xunto coa AMTEGA, e goza dun sistema de navegación que pretende facilitar a procura de información por parte dos cidadáns de xeito sinxelo, xa que se organiza en torno a conceptos que lle poden resultar próximos e relacionados entre eles.

Ao seu abeiro facilitarase un acceso sinxelo e directo a contido que antes se publicaba pero estaba disperso (como a normativa en tramitación, as circulares e instrucións de interpretación de normativa, os efectivos de persoal público e as retribucións, perfís e declaracións de actividades dos altos cargos) e o novo Portal tamén incorpora contido propio e inédito (como é o caso da relación dos bens inmóbeis propiedade da Xunta, a conta xeral da Comunidade, a información das viaxes dos altos cargos ou as súas declaracións de bens patrimoniais no intre de toma de posesión e cese). ■

A Olimpíada de Robótica, na Coruña o 16 de abril

O certame de robótica e intelixencia artificial World Robot Olympiad vai ter novamente sede galega. Será, un ano máis, na cidade da Coruña. O evento desenvolverase de maneira simultánea en máis de 15 cidades do ámbito estatal e nunha chea de recantos de todo o planeta. Xuntaranse mozas e mozos de idades comprendidas entre os 7 e os 19 anos. O desafío será común a todos os participantes: convidalos a amosar os seus coñecementos e capacidades creativas ao servizo da intelixencia artificial, os enxeños automáticos, a robótica e os sistemas *smart*. A final celebrase en Nova Delhi, na India. Para os participantes da nosa terra, o recoñecemento consistirá na obtención de prazas para participaren na fase final estatal, que se vai desenvolver a finais do verán na Rioxa.

A edición coruñesa (WRO Galicia) será o 16 de abril e virá da man de Arkitas Robótica, iniciativa local de formación e divulgación centrada en salientar a robótica e a programación "como medio de ensino complementario para outras materias, axudando aos nenos na asimilación e na comprensión da tecnoloxía". ■

Adestramento áxil e interactivo

Tagen Ata e a UDC achegan ao alumnado un completo feixe de cursos *online*

A cooperativa galega Tagen Ata, especializada en formación e ferramentas informáticas libres, está a impulsar o ensino TIC avanzado xunto coa Escola de Relacións Laborais da Universidade da Coruña (ERLAC). Máis en detalle, trátase dunha serie de cursos en liña destinados a ampliar o coñecemento tecnolóxico-dixital da nosa mocidade universitaria. Lembrar que Tagen Ata, firma da que temos falado en Código Cero para salientar a funcionalidade educativa e divulgativa da súa web Formación en Rede (accesíbel en formacionenrede.com), ten unha ampla experiencia no fornecemento de cursos de balde e cursos non gratuítos en liña, "na liña actual de promover un novo concepto de formación áxil, interactiva e en continuo cambio", salientan as impulsoras da cooperativa. Por exemplo a media ducia de obradoiros postos en marcha co comezo de curso.

Volvendo á andaina formativa encetada coa ERLAC, sinalar que se trata dunha achega situada a medio camiño entre os cursos gratuítos en liña de diferentes universidades de referencia e a formación práctica de profesionais. Con esta iniciativa, a devandita Escola da UDC e Tagen Ata queren sumarse ao "fenómeno de impulso á formación *online* a través de Internet".

Segundo explican dende a cooperativa acerca dos obxectivos destas propostas educativas, "moitos son os xigantes cos que parece que se compite nesta nova moda e tendencia". Por exemplo: Coursera, EDX, Miríada ou o propio Google. "Con todo", engaden, "desde Formación en Rede de Tagen Ata pensamos que toda a diversidade formativa ofrecida vai completando un universo de novos coñecementos necesarios e aproveitables para os e as futuros profesionais que están reciclándose ou iniciando unha preparación profesional nunha das nosas universidades".

Ao longo destas semanas Tagen Ata participou na propia ERLAC na presentación das ditas actividades formativas en liña, neste caso centradas na economía social e o cooperativismo, para o estudantado deste centro. "Neste sentido", comentan dende a cooperativa, "sorprendeunos o escaso coñecemento deste tipo de formación entre os e as universitarios". Por esta razón, dende Tagen Ata e dende a ERLAC agardan colaborar co traballo de difusión para o coñecemento deste tipo de ensino. Aínda así, engaden, dentro dunha perspectiva actual os cursos "están abertos a calquera persoa que desexe reciclarse".

A Escola de Relacións Laborais da Coruña e Tagen Ata teñen aberta a matrícula para estas actividades que poden complementar a formación universitaria das e dos profesionais da xestión, relacións laborais ou recursos humanos. Neste lote o alumnado poderá acceder a un curso de Prevención de riscos TIC gratuíto ao matricularse nun dos Cursos de Cooperativismo. A matrícula fica aberta até o 29 de marzo.

Ademais, desde Formación en Rede, de Tagen Ata, ábrese de novo o prazo de matriculación en Docentes eLearning. Até o 15 de abril. O curso comezará o 19 de abril. ■

Cursos Online de Cooperativismo e Economía Social con Certificado da ERLAC

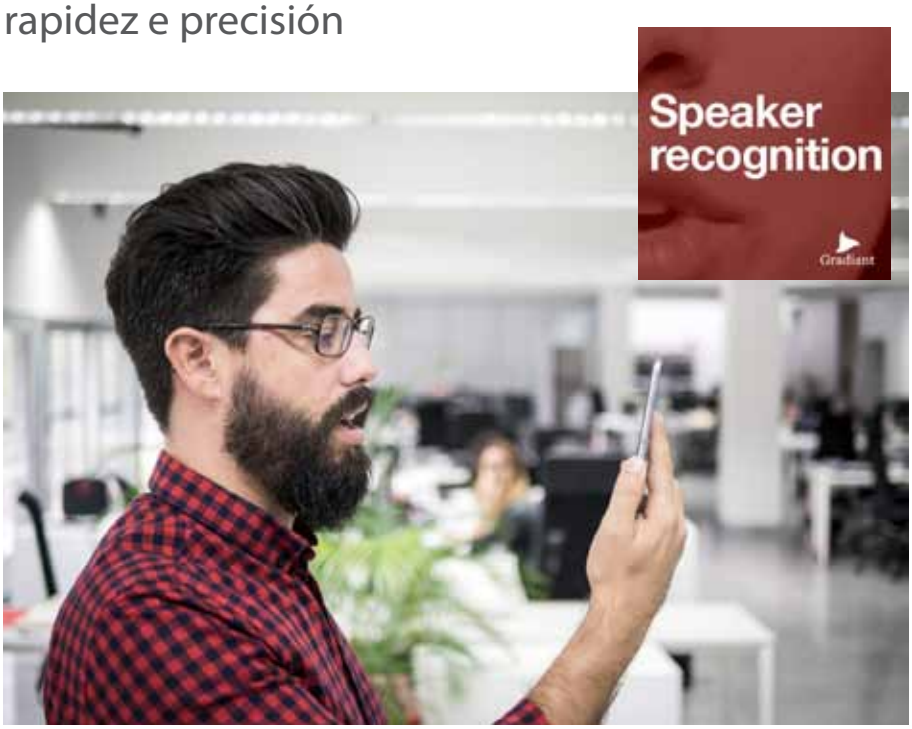
- **Prevención de Riscos Laborais nas novas Tecnoloxías da Información e a Comunicación (TIC). Duración: 15 horas. De balde.**
- **Iniciación á Cooperativa de Traballo. Duración: 34 horas. Prezo: 48,10 euros.**
- **Formación para o Emprendemento Cooperativo. Duración: 70 horas. Prezo: 100,10 euros.**
- **Xestión de Cooperativas de Traballo. Duración: 66 horas. Prezo: 94,90 euros.**
- **Contabilidade para Cooperativas. Duración: 75 horas. Prezo: 107,90 euros.**

A estas iniciativas formativas cómpre engadir un Curso Online Docentes eLearning.

- **Docentes eLearning. Duración: 60 horas. Prezo: 87 euros.**

Tecnoloxía que nos recoñece

Gradiant pon en xogo unha solución que identifica unha persoa falante coas máximas rapidez e precisión



O centro tecnolóxico Gradiant está a dar pasos decisivos no ámbito da tecnoloxía de recoñecemento de voz. Froito desta liña de traballo e desta experiencia adquirida xorde GradiantVoice, un desenvolvemento que xa conta con app de avaliación para dispositivos con Android e iOS e que destaca por integrar a tecnoloxía de identificación do locutor máis recente do centro tecnolóxico galego (especialmente deseñada para autenticación) coa seguridade en escenarios de mobilidade. Segundo informa o centro, GradianVoice abrangue un conxunto de bibliotecas prontas para a súa integración en plataformas móbiles e de servidor. Como dixemos, permite a identificación e a verificación da persoa falante aos poucos segundos de encetar o discurso.

Como características salientábeis, podemos destacar da tecnoloxía GradiantVoice que está deseñada e creada para escenarios móbiles, que se procesa en dispositivos móbiles e en tempo real (extracción rápida do modelo a partir de secuencias de audio), que é multiplataforma (opera con todas as plataformas móbiles e de escritorio), que achega modelos biométricos cen por cen compatíbeis entre computador e móbil, o que posibilita diferentes arquitecturas de sistema. A maiores, fornece as máximas garantías de seguridade, conveniencia e dispoñibilidade, "grazas á doada combinación coas demais modalidades biométricas de Gradiant, como Face Recognition ou Signature Recognition", segundo informan dende o centro tecnolóxico galego.

Asemade, GradiantVoice integra no seu seo varios módulos, co fin de "proporcionar unha solución completa de autenticación". Tamén abrangue módulos de control de adquisición e micrófono para dispositivos móbiles, que permiten unha integración rápida e máis o desenvolvemento de aplicacións de terceiros. Outro dos seus elementos é un algoritmo rápido (Voice Activity Detection) que é quen de detectar e desbotar segmentos de silencios. Este algoritmo está cen por cen optimizado para dispositivos móbiles. ■

Chega in2it, a solución definitiva para o eLearning

O centro tecnolóxico Gradiant vén de presentar unha nova solución moi axeitada para impulsar o ensino a distancia botando man das tecnoloxías da comunicación. Ou sexa, para afianzar a práctica do *eLearning*. Estamos a falar de in2it, unha achega que se dirixe a impulsar a substitución do caderno que levan os mestres na aula polo seu igual electrónico. Con in2it, informa o centro, farase seguimento continuo do desempeño dos alumnos en tempo real, creando reportes automáticos. Ao rematar a clase, in2it achegará ao docente un informe de todo o acontecido ao longo do período lectivo, polo que o profesor ou profesora non terá que perder tempo en facer isto a man.

O único que terá que levar a cabo o profesional da educación "será reflexionar sobre o acontecido na xornada", sinalan fontes do centro tecnolóxico, engadindo que in2it é unha ferramenta "que achega a información precisa para tomar as decisións axeitadas sobre como mellorar o desempeño do alumnado". E todo isto grazas ao desenvolvemento de Gradiant no eido do Learning Analytics.

De falarmos de vantaxes concretas de in2it, cumpriría sinalar que é compatíbel coa especificación xAPI (Tin Can API), que revisa o proceso de aprendizaxe de cada alumno e xera métricas en tempo real; dotando aos contidos da capacidade de informar sobre como son consumidos e achegando unha API para crear produtos intelixentes e con capacidade de adaptación a diferentes contornas.

A solución in2it tamén foi concibida para editoriais, pois dá información en tempo real de como os usuarios consumen os seus contidos. Ademais, ten contidos adaptativos, detecta erros de deseño e problemas comúns cos contidos; amais de ter unha sinxela integración grazas á súa compatibilidade co estándar xAPI.

En canto ao uso de in2it para docentes, é preciso sinalar que este achega información en tempo real dos problemas do alumnado, analiza a evolución dos seus estudantes e clasifica aos estudantes e alerta perante situacións de risco.

▲ Jorge Blanco, xerente de medios de pagamento de Abanca

Abanca estrea unha solución de pagamento de móbil a móbil

Abanca leva anos facendo unha grande aposta polo contorno móbil, e ao igual que pode presumir de ter a única aplicación de banca móbil certificada por ILUNION e de ser unha das primeiras entidades bancarias que empregará Samsung Pay no seu desembarco español, agora lanza unha aplicación que permite realizar pagamentos inmediatos de balde a calquera usuario bancario nacional e europeo, teña ou non teléfono.

ABANCA Pay permite realizar pagamentos de até 150 euros por operación, sen comisións, a calquera persoa e de calquera entidade bancaria, simplemente introducindo na aplicación o seu número de teléfono ou o seu correo electrónico, facendo "máis sinxela a vida aos nosos clientes, facilitándolles as súas transaccións diarias", segundo explicou este 31 de marzo en rolda de prensa o director de Innovación de Abanca, Eduardo Aldao, quen debullou polo miúdo o funcionamento desta nova ferramenta.

Pola súa banda, o xerente de medios de pagamento de Abanca, Jorge Blanco, destacou que "non é necesario pedir o número de conta a ninguén, nin é preciso que pertenza á mesma entidade. Con esta aplicación o cliente poderá enviar e recibir cartos dos seus amigos ou compañeiros de traballo de xeito instantáneo", cando menos se o destino é un banco asociado, mentres que para o resto de asociados a demora será a mesma que a de calquera outra transferencia bancaria.

A aplicación de ABANCA Pay está asociada á conta de banca electrónica do cliente, e para realizar un pagamento só hai que seleccionar o contacto na axenda do móbil, e indicar o importe e o concepto da operación, que farase efectiva no mesmo momento da súa autorización, non sendo preciso que o receptor teña que instalar a aplicación (xa que recibe as instrucións pertinentes para facer efectivo o pagamento recibido).

Esta plataforma de pagamentos está conectada con outros bancos a través da rede EALIA, desenvolvida por CECA, e goza con todas as garantías de seguridade.

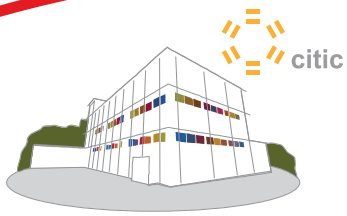
A aplicación de ABANCA Pay pode descargarse de balde da App Store e de Google Play, tras o que o usuario poderá rexistrarse na aplicación para poder empregar a súa conta de banda electrónica para enviar pagamentos aos seus coñecidos dun xeito áxil e sinxelo, de xeito que se fai doado a realización de pagamentos entre particulares sen ter que achegarse a un caixeiro automático ou ter a cantidade exacta a pagar en efectivo.

A regulación actual tamén establece límites a este tipo de operacións, que serán de 150 euros por transferencia, 300 euros/día e 3.000 euros/ano. ■

▲ Eduardo Aldao amosando o funcionamento de ABANCA Pay nunha pantalla interactiva

Transformación dixital

O CITIC participou nun importante encontro sobre intelixencia cognitiva



O Centro de Investigación TIC da Coruña (CITIC) foi convidado pola multinacional IBM a participar no *Encontro de CXO's en Galicia*, celebrado o pasado 8 de marzo en Santiago de Compostela. A dita xuntanza tivo como eixo central a *Transformación Dixital*, coa computación cognitiva e as contornas *cloud* (computación na nube) como elementos de diferenciación fundamentais, temática aliñada coa área Tecnolóxica de Percepción, Cognición e Iteración do CITIC.

E indo á presenza do CITIC neste encontro, dicir que Jesús M. Díaz (responsábel da oficina de Transferencia Tecnolóxica do CITIC) foi o representante elixido do centro coruñés para asistir ao devandito evento referencial. Sinalar, a este respecto, que o centro atesoura unha longa experiencia de traballo nos ámbitos da computación cognitiva e a computación *cloud*. A súa presenza nesta xuntanza veu motivada precisamente pola súa bagaxe acumulada nestes eidos de investigación e, tamén, pola importante relación mantida ao longo deste tempo con IBM, colaboración que puido afianzarse en datas pasadas coa visita ao CITIC de Elisa Martín Garijo, directora de Tecnoloxía e Innovación de IBM España, Portugal, Grecia e Israel.

Polo tanto, e volvendo ao encontro celebrado o día 8 en Santiago, o obxectivo da devandita multinacional das novas tecnoloxías da información estivo en reunir aos axentes chave do panorama dixital (axentes como os investigadores do CITIC, precisamente) e que, nas súas palabras, contribúan a demostrar que "a computación cognitiva, as contornas en *cloud* e a súa combinación son a aposta gañadora nos diferentes sectores de actividade".

A apertura do encontro correu a cargo de Santiago Bollaín (director Mediana Empresa para España) e proseguiu coa intervención de Ignacio Armesto (do departamento de Enxeñaría de Sistemas e Automática da Universidade de Vigo) sobre tendencias e aplicacións da robótica industrial na Industria 4.0. ■

Un labor que non cesa

Por Manuel González Penedo, coordinador do CITIC

Hai uns días participabamos no Foro de Universidade, Coñecemento e Desenvolvemento Intelixente organizado por El Correo Gallego. Este acto deunos a oportunidade de pór de manifesto, unha vez máis, que o labor do CITIC no ámbito da transferencia e a investigación non descansa. A evolución que se viviu no Centro desde a súa creación sempre perseguiu promover unha cultura de transferencia tecnolóxica que dinamizase a sinerxía ciencia-tecnoloxía, de tal maneira que a I+D+i desenvolvida desde o Centro puidese filtrarse á área empresarial. A participación en máis de 150 proxectos de I+D de ámbito nacional e internacional son unha mostra do traballo incesante do CITIC. Bruxelas, Valencia ou Santiago son só algunhas das cidades nas que estaremos en datas vindeiras participando de maneira activa como axentes do cambio, porque seguimos crendo que esta é a única maneira de acadar que a sociedade se beneficie dunha economía baseada no coñecemento, que garanta o benestar dos cidadáns.

Vindeiras actividades

Os vindeiros 22 e 23 de abril o CITIC participará no encontro ICT innovations in shipping and Smart Port Management in the Mediterranenan Area, que terá lugar na Autoridade Portuaria de Valencia. A xuntanza enmárcase ao abeiro das actividades do grupo de asociacións de enxeñeiros de telecomunicacións e TIC do FITCE (Forum For European ICT & Media Professionals) de España, Grecia e Italia. O CITIC participará activamente en tres mesas redondas, das cales destaca a que versará sobre The Port of the Future e que conducirá Jesús M. Díaz, responsable de Transferencia Tecnolóxica e Innovación do CITIC, acompañado pola responsable de Proxectos de I+D+i, Marta Núñez Corbalán.

Cofinanciado por: UNIÓN EUROPEA FONDO EUROPEO DE DESARROLLO REGIONAL UNA MANERA DE HACER EUROPA — XUNTA DE GALICIA CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

O cliente tamén está na Rede

FOGA amosou as potencialidades do *ecommerce* perante máis de vinte profesionais de Terra de Melide

A empresa galega FOGA, con base en Santiago e centrada en solucións globais de integración, está mergullada nun intenso labor de divulgación e formación centrado en amosar as vantaxes de posibilidades da dixitalización entre os negocios da nosa terra. Este labor artéllase nunha serie de encontros con empresarios e profesionais en diversas localidades, sendo o seu obxectivo común o de que "axudar a que o noso tecido produtivo sexa cada día máis eficiente e competitivo". A primeira destas sesións tivo lugar a mediados de marzo Melide, en colaboración con ASETEM, a Asociación de Empresarios de Terra de Melide. Na xornada asesorouse a empresarios e comerciantes locais nas vantaxes do negocio en liña. Tamén se lles axudou a definir estratexias de comercio electrónico efectivas.

A xornada desenvolveuse o pasado 15 de marzo no local da Asociación de Empresarios da Terra de Melide. Segundo nos contan dende FOGA o enfoque da xeira de traballo foi "práctico e participativo", e os conferenciantes, amais de informar das devanditas temáticas, tamén avogaron por "promover unha reflexión conxunta entre os asistentes para a dixitalización dos seus modelos de negocio, centrándose nun prototipo de cliente que xa é un experto usuario de Internet".

Nun plano máis concreto, a xornada compúxose de conferencias sobre o comercio electrónico no mundo actual e os cambios nos hábitos de uso en Internet e sobre as novas ferramentas de negocio na Rede, desde a perspectiva do cambio continuo. Nesta liña, Mónica Saavedra, representando o Departamento de Marketing de FOGA, expuxo como o "cliente de hoxe" é "un usuario comprometido co que lle gusta", que "sabe o que quere" e que, ademais, "sabe navegar para localizalo". Por este motivo, a relatora salientou que unha tenda en liña que funcione debe ser unha ferramenta fabricada e xestionada "de maneira profesional", cunha estratexia clara e dirixida por un especialista nun determinado negocio,

Por outra banda, o profesor especialista en Marketing Dixital da Universidade de Santiago, José Ramón Porto, reflexionou sobre como o cambio tecnolóxico leva asociado "un cambio social e cultural imparábel" que crea novos comportamentos no consumidor. Ademais, puxo de manifesto (baseándose nalgunhas das súa investigacións) como case toda a repercusión da publicidade pode medirse en Internet, tanto a nivel "usuario" como "a nivel profesional".

Como dixemos, o obxectivo da conferencia foi amosar aos profesionais de Melide algunhas das ferramentas do negocio *online* e, sobre todo, pór no seu coñecemento como van aparecendo novos especialistas e profesionais aos que poden recorrer para mellorar as súas estratexias de negocio na Rede. Entre as conclusións achegadas figurou a seguinte: "Se o 36,1% dos galegos mercaron por Internet un ben para o fogar nos últimos 12 meses, as nosas PEME xa non poden botar man da manida idea de que os clientes xa non veñen por esa canle". O profesor da USC, ao fío disto, sinalou que os profesionais deben desterrar a frase "non teño tempo para destinar a esas cousas".

Tralo debate, no que participou boa parte dos máis de vinte empresarios participantes na xornada, o xefe de Vendas de FOGA, Roberto Santiago, anunciou que a compañía galega continuará a organizar sesións deste tipo noutras localidades galegas baixo o formato *Dixitalizando negocios en....* co fin de promover a competitividade do noso tecido produtivo. Ao longo dos vindeiros a empresa irá dando conta dos emprazamentos elixidos para o itinerario, dende a páxina web de seu www.foga.es. A vila de Boiro, no Barbanza, será con probabilidade a seguinte en acoller estas xeiras formativas. ■

Fernando Suárez (CPEIG) e Mar Pereira (AMTEGA) na sinatura do convenio

Asentando a nosa terra na Rede

O CPEIG formará a docentes galegos en programación e protección de datos durante os vindeiros 2 meses

O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) e a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) teñen entre mans unha iniciativa para "educar" a educadoras/es en materia de protección da información e outras cuestións. *O Programa de formación a docentes* deu comezo o pasado día 23 de febreiro na Cidade da Cultura nunha xornada á que acudiu un cento de profesores, prevéndose que esta iniciativa beneficie a medio milleiro de docentes.

Este programa organizado polo CPEIG en colaboración con AMTEGA é froito dun convenio recente asinado entre ámbalas entidades. O obxectivo do colexio e axencia que dirixe Mar Pereira con este acordo é acadar a incorporación de toda a sociedade aos novos recursos tecnolóxicos da información e das comunicacións, e a implicación dos cidadáns galegos na utilización das novas tecnoloxías como factor xerador de novas capacidades, de emprego e de desenvolvemento económico.

A formación dirixida aos docentes é preferentemente sobre protección de datos de carácter persoal e capacitación para a introdución da programación no currículo educativo. O material que se utiliza nestas xornadas formativas e os relatores das mesmas son achegados polo CPEIG. Entre outros documentos, cómpre salientar o uso da Guía LOPD.

Entre as temáticas formativas inclúense: servizo de revisión e actualización continua da Guía LOPD, a raíz das novas consultas, normativa e casuística expostas; cursos formativos de protección de datos e cursos formativos en materia de programación.

As vindeiras citas nas que se desenvolverá este programa serán o 29 de marzo na Coruña, o 31 de marzo en Pontevedra, o 6 de abril en Lugo, o 7 de abril en Vigo, o 11 de abril en Ferrol e o 13 de abril en Ourense. ■

Apoio á Provincia Intelixente da Deputación de Ourense

Entre as accións máis salientábeis das levadas a cabo recentemente polo CPEIG tamén cómpre salientar o seu apoio á iniciativa de *Provincia Intelixente* que promove a Deputación de Ourense, e que ten como obxectivo desenvolver servizos e proxectos innovadores na administración pública aplicados ás xestións dos concellos e dos cidadáns, para facilitarlles os trámites e achegarlles solucións innovadoras ás súas necesidades. Así o expresou o pasado día 25 de febreiro Fernando Suárez, presidente do CPEIG, na reunión que mantivo no Pazo Provincial con Manuel Baltar, na que ambas as dúas institucións asinaron un convenio de colaboración en materia de innovación tecnolóxica.

Fernando Suárez afirmou que co concepto de *Provincia intelixente* "ábrese un amplo eido de posibilidades no ámbito da innovación dos servizos aos cidadáns, tanto no que atinxe a sensibilización tecnolóxica, formación, investigación e información", e agradeceu a iniciativa do presidente Baltar destacando que a provincia de Ourense "está a liderar iniciativas de servizos tecnolóxicos co fin de facilitar trámites para os cidadáns, sexa cal sexa o lugar onde residan".

Precisamente, o acordo asinado ten por obxecto colaborar e desenvolver conxuntamente entre Deputación de Ourense e CPEIG en actividades tecnolóxicas formativas, divulgadoras e investigadoras "para favorecer a transferencia de experiencias e coñecemento a prol da modernización dos servizos, compartindo coñecementos en materias como a innovación, a tecnoloxía e a Administración Electrónica, algo clave na sociedade actual na que vivimos, na que a distancia para realizar calquera xestión administrativa ten que ser a que separa a man do peto, onde temos o noso dispositivo electrónico", afirmou Manuel Baltar.

Comeza a súa andaina o proxecto *Smart Camiño*

O Goberno galego quere introducir a Ruta Xacobea na enciclopedia do futuro

O pasado 18 de marzo o presidente da Xunta, Alberto Núñez Feijóo, presentou ante os medios a iniciativa Smart Camiño, unha achega tecnolóxico-turística destinada entre outras cousas a facilitar pola vía das TIC (e da maneira máis inmediata e accesíbel) todo o que podemos precisar (onde comer, onde durmir, que visitar) como viaxeiros foráneos que chegamos a terras galegas. Ou ben como galegas e galegos que queremos coñecer mellor a nosa terra, sendo os Camiños Xacobeos os eixes que artellarán a nosa andaina. En palabras do presidente, *Smart Camiño* " introducirá o Camiño na enciclopedia do futuro, a rede de redes".

O titular da Xunta detallou que as actuacións de Smart Camiño diríxense por unha banda á extensión da rede Wi-Fi gratuíta ao 100% dos albergues, "un compromiso adquirido que será unha realidade nos vindeiros meses", engadiu, salientando que a día de hoxe "o 84% da rede pública de albergues conta xa con rede sen fíos de balde". Por outra banda, informou da posta en marcha dunha nova páxina web, caminodesantiago.gal, operativa dende xa, e dunha aplicación para o Camiño de Santiago, que estará dispoñíbel desde mediados de abril.

Segundo se engadiu na presentación, *Smart Camiño* tirará proveito da conxunción de tres factores clave: o Camiño de Santiago como "produto singular", a implicación do sector turístico e o coñecemento e as novas tecnoloxías como soporte. "Sobre estes piares", indicaron as institucións responsábeis da súa posta en marcha, "procúrase o obxectivo de fornecer excelencia na atención aos peregrino, xa que son elas e eles, que a milleiros nos visitan cada ano, as/os que se deben beneficiar en primeira instancia dos contidos, servizos e ferramentas que na súa globalidade compoñen *Smart Camiño*". Esta atención, engadiron, proxéctase ao abeiro desta iniciativa como "unha atención integral" dende o intre en que o usuario ten coñecemento da ruta xacobea até que remata a súa experiencia. A idea, polo tanto, é subministrarlles "non só unha estadía satisfactoria", senón que se converten en "poderosos aliados para difundir o Camiño aló de onde procedan".

A maiores do devandito, Feijóo tamén destacou na presentación o "papel fundamental" que desempeña o turismo na nosa economía e a boa marcha que esta actividade está a ter nos últimos anos, "supoñendo o 11,6% do nos produto interior bruto". Tamén recordou que o Goberno galego impulsou o programa *Smart Turismo* 2015-2020, que conta cun investimento de 10 millóns de euros e que abrangue no seu seo a iniciativa *Smart Camiño* "que iniciou hoxe a súa andaina".

Smart Camiño, como dixemos, abrangue tres actuacións principais: o portal web, a aplicación e o Wi-Fi nos albergues.

Colaboración a múltiples bandas

A iniciativa de Smart Camiño, o Camiño intelixente, é froito da colaboración entre:

- **A Axencia Turismo de Galicia**
- **A Axencia de Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA)**
- **A Sociedade Anónima de Xestión do Plan Xacobeo**
- **A Escola de Organización Industrial (EOI)**
- **Red.es**
- **Trátase dun proxecto financiado polo Fondo Europeo de Desenvolvemento Rexional.**

Portal web

Grazas á integración dun conxunto de ferramentas de base tecnolóxica, o portal web caminodesantiago.gal (operativo dende o pasado 18 de marzo, data elixida para a súa presentación ante a cidadanía galega) vai ofrecer, en palabras do Goberno autonómico, "a información máis completa sobre o Camiño durante todo o proceso". Ou sexa, **antes da viaxe** (axudando como elemento motivador da toma de decisión e na planificación da experiencia, contándose para isto con múltiples testemuñas de peregrinos que xa realizaron previamente o itinerario xacobeo), **durante a viaxe** (guía de utilidade que se achega como "un elemento de comunicación cos axentes do sector e con outros peregrinos", que permite o acceso a servizos persoais e privados de información e a través do cal, as empresas turísticas poidan ter unha relación directa cos viaxeiros, enviándolles en tempo real ofertas e promocións, todo a través da aplicación móbil e en función do lugar xeografíco da ruta no que se atopen aqueles) e **despois da viaxe** (promovendo o mantemento no tempo de usuarios -lectores, redactores e lectores que tamén sexan redactores- e xerando prescriptores, e posibilitando, máis polo miúdo, que os usuarios que se rexistren teñan a oportunidade de configurar o seu propio libro de viaxe, subindo fotografías e textos que poderán compartir na propia web e nas redes sociais, contribuíndo á difusión do Camiño).

Asemade, o portal web fornecerá servizo específico ás empresas, que terán no sitio web unha plataforma na que publicitar as súas ofertas e ferramentas para competir nun mercado global.

A aplicación

A aplicación para móbiles é o segundo piar fundamental sobre o que se apoia a iniciativa. Segundo confirmou o presidente da Xunta, estará dispoñíbel para trebellos con sistema Android a mediados de abril, e para os usuarios con iOS no mes de maio). A aplicación, fixo saber o Goberno galego, é unha ferramenta deseñada sobre todo para etapa da nosa viaxe que corresponda ao "durante". Entre as súas múltiples funcionalidades atópanse as seguintes:

- Permite configurar un Camiño personalizado ao peregrino en función das súas necesidades particulares ou a súa dispoñibilidade temporal.
- Incorpora a funcionalidade da realidade aumentada, que posibilita a identificación a pé de ruta, a través do teléfono, dos establecementos ou dos monumentos que nos saen ao paso.
- Ofrece mapas das diferentes etapas e toda a información do patrimonio cultural e artístico de cada zona. Ou sexa, fornécenos recursos sobre que ver e que facer en cada lugar determinado.

Wi-Fi en albergues

O terceiro bloque de actuacións consiste na habilitación de acceso Wi-Fi, sen fíos, nos albergues do camiño. A día de hoxe, segundo confirmou o Goberno autonómico, a porcentaxe de albergues conectados con esta tecnoloxía é do 84%. A intención é que ao longo dos vindeiros meses chegue á totalidade de todos os establecementos.

Galicia Open Future, terceira parte

Arrinca a nova edición do centro galego de emprendemento TIC e *crowdfunding* de Telefónica

A terceira edición do Galicia Open Future xa está á volta da esquina e a operadora Telefónica vén de anunciar a apertura do prazo de inscrición para participar nela, que se estenderá até o 15 de abril. Este proxecto tradúcese, como lembraremos das convocatorias previas, nun centro de emprendemento galego impulsado en colaboración coa Xunta de Galicia, a través da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) e a Consellería de Economía, Emprego e Industria, achegando a posibilidade a 50 proxectos empresariais innovadores de desenvolver a súa idea.

Volvendo á inscrición, as empresas e profesionais interesados en formar parte de Galicia Open Future poden presentar as súas candidaturas (como dixemos até o 15 de abril) cumprimentando o formulario de inscrición habilitado na web do evento, galicia.openfuture.org. No mes de maio daranse a coñecer os 50 proxectos elixidos para formar parte desta terceira andaina da aceleradora TIC.

Cómpre dicir que 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). Os emprendedores recibirán formación e adestramento adaptados ás diferentes etapas do seu proxecto (idea, semente, prototipo, piloto ou lanzamento) e do seu modelo de negocio.

A través do Programa de Incentivos da Xunta, a Axencia Galega de Innovación (GAIN) outorga unha axuda de 2.000 euros a cada un dos proxectos seleccionados, e a través da plataforma web poderán entrar en contacto con emprendedores de todo o mundo involucrados no programa Open Future de Telefónica, cuxa finalidade é conectar a emprendedores, *startups*, investidores, organizacións públicas e privadas a nivel mundial.

Emporiso, superada a primeira fase de formación, un xurado de expertos seleccionará aos tres mellores segundo a súa achega aos sectores estratéxicos de Galicia, a súa innovación, o potencial de mercado, o grao de maduración e a súa viabilidade, amais da súa composición multidisciplinaria, a súa motivación e o uso de tecnoloxía diferencial. Recibirán unha achega de até 25.000 euros da Axencia Galega de Innovación, que deberán destinarse ao desenvolvemento do propio proxecto. Asemade, poderán acceder tamén a un empréstamo reembolsábel concedido por XesGalicia por un valor máximo doutros 25.000 euros.

Como lembraremos, un total de 330 iniciativas emprendedoras de base tecnolóxica concorreron as dúas primeiras edicións de Galicia Open Future. Dos 100 seleccionados en ambas unha maioría experimentou unha forte consolidación e accederon a novas oportunidades de negocio, entrando en contacto con novos investidores e clientes (Telefónica, SERGAS…) e accedendo, algúns, a outros programas de aceleración. ■

Unha das actividades de formación e asesoramento da iniciativa GOF ▼

HackForGood premia catro aplicacións da UVigo

Telefónica promoveu unha nova edición (xa van catro) do HackForGood (hackforgood.net), evento celebrado do 25 ao 27 de febreiro en diferentes puntos ou *hackathóns* da contorna estatal, entre eles Vigo. É preciso salientar que o HackForGood reuniu a máis de 1.000 programadores sociais e solidarios distribuídos en 14 sedes, participaron 20 universidades en máis de 300 retos e desenvolvéronse 120 proxectos. Nestes encontros premiábanse as aplicacións que contribuíran a crear un mundo mellor, no caso da cidade galega tres foron as aplicacións que foron distinguidas nos premios, trátase das ferramentas: Handyhand, TIR e Sherpapp.

Indo por partes, Handyhand é unha aplicación de impresión en 3D dunha réplica protésica, obtivo o primeiro premio outorgado na sede de Vigo. Amais, obtivo o premio nacional Unir, que dá acceso a unha bolsa para realizar un máster en enxeñaría do software e sistemas informáticos.

O segundo premio entregado na cidade olívica foi para TIR, que tamén gañou o premio nacional Open Future, ideada para axudar

O máis **destacado** dun ano **destacado**

A segunda edición de GOF xa ten gañadores

Tras varios meses de aceleración no centro de emprendemento galego impulsado por Telefónica en colaboración coa Xunta de Galicia, as iniciativas Autofarm, MD.USE Innovative e SetPay foron elixidas como gañadoras desta segunda edición de Galicia Open Future.

Como premio, recibirán unha axuda de 25.000 euros da Xunta a través da Axencia Galega de Innovación, coa cal poderán continuar o desenvolvemento do seu proxecto. Ademais, estas tres *startups* poderán acceder a un préstamo reembolsábel de XesGalicia –Sociedade Xestora de Entidades de Capital Risco- doutros 25.000 euros.

O xurado, formado pola Axencia de Modernización de Galicia (AMTEGA), o Instituto Galego de Promoción Económica (IGAPE), a Axencia Galega de Innovación (GAIN) e a aceleradora de *startups* de Telefónica Wayra, seleccionou estes tres proxectos en base á achega que supón para os sectores estratéxicos de Galicia, a súa innovación, o potencial de mercado e a viabilidade amosada polos proxectos, así como "pola súa composición multidisciplinaria e polo uso das últimas tecnoloxías".

Autofarm, formado por Jorge D. Cobas, Ignacio Boubeta, e Daniel Reboredo, nace co obxectivo de "simplificar o seguimento e xestión de explotacións gandeiras, axuntando un sistema de doado manexo e comprensión coa posibilidade de obter a tempo real grandes cantidades de datos desde calquera punto que se desexe monitorizar". Isto facilita a toma de decisións para obter resultados óptimos de produción e coñecer de contado calquera anomalía que se poida producir mediante un sistema de alarmas "completamente configurábel".

Pola súa banda, Rebeca García, Anxo Piñeiro, Tomás da Calzada, Roberto Rosende, Carlos Piñeiro, Edgar Mixcoha forman **MD.USE**, unha *spin-off* que desenvolve software científico de modelado molecular para simular e predicir resultados de experimentos en laboratorios, aforrando tempo e diñeiro a investigadores de múltiples sectores. Incorporando tecnoloxías de última xeración aos seus produtos (como a realidade virtual), conta cunha nova liña de negocio complementaria e enfocada ao desenvolvemento de *apps* educativas para química. MD.Use está formada por investigadores en simulación computacional, programadores, desenvolvedores de aplicacións en realidade virtual e expertos en xestión empresarial.

Por último, **SetPay** é un proxecto dirixido ao desenvolvemento de medios de pago, ofrecendo un TPV móbil que permite aceptar pagos con cartón en calquera intre e lugar. Recentemente, e tras estes meses de aceleración, David Pombar, Xóan Gonzalez, e Xavier Martínez –os creadores e responsábeis deste proxecto- deseñaron e lanzaron o seu segundo produto, unha pasarela de pagos online que mantén a mesma filosofía.

A segunda edición de Galicia Open Future (GOF) contou con 48 proxectos participantes, 20 da Coruña, 12 de Santiago, 7 de Vigo, 3 de Lugo, 3 de Ourense e outros 3 de Vilagarcía, Tui e norte de Portugal; proxectos que chegaron á palestra da Cidade da Cultura en diferentes fases de desenvolvemento (algúns eran propostas e outros estaban xa plena comercialización) e, malia contar coas TIC como substrato común, os proxectos abranguían sectores diversos: a madeira, a saúde, o motor, a agricultura, etc. Participaron na segunda andaina de GOF as seguintes iniciativas innovadoras: 123Fly, Aenea.org, Axenda Cloud BigData, Engade unha capa social á túa web en 1 só clic, Appersonalizar, Cogomelo Games, Conectacam, Dismedia, Dogoplay, Energyatyco, Gelecoair, Historiable - Historias que valen a pena, Opositatest.com, Phottic, Nos Juntamos, Real2Estafe, Versabotics, VIP Waiter, Humanas Saúde Organizacional, SMEV, Apparece, Bares Wave Rider Buoy, E-Monte, Insulclock, Lagunal, LexPrevia, MD IUS Innovation, Nubings, Prefapp, Proxecto Wimbag, SetPay, S-REC, Evernight, KITeKAR, Proxecto de Adrián Paramés González, Forginx, Rhinometrics, Smart Water, VoxelCraft, Keko Tukos, Muuusy, Nudoss.com, iBeeAgro, Autofarm, Meigalabs, Refly e Pekeagenda.com.

Para a segunda edición de Galicia Open Future presentáronse máis de 180 *startups* de toda Galicia e Portugal, cincuenta máis que na primeira edición. ■

a vencer as fobias de persoas mediante a creación dunha contorna de realidade virtual na que se expón ao doente perante o elemento que provoca dita fobia para que este poida superar a tensión causada de xeito gradual asistido por un profesional. Esta utilidade, ademais, foi recoñecida como o reto mellor presentado.

Noutras categorías salientou a aplicación Sherpapp, que gañou o premio global SolidQ e o premio local de Innovación Social. Esta ferramenta leva a cabo unha xestión integral das prazas de persoas con diversidades funcionais na rúa e en aparcadoiros privados para persoas con mobilidade reducida de diferente consideración. Instalando nas prazas de aparcadoiro para as persoas coas ditas características motrices ou funcionais un pequeno cilindro cun sensor óptico de baixo custo (e mediante xeolocalización) poderíase levar a cabo a xestión destas prazas, o cal, sinalaron os creadores da ferramenta, permitiría deseñar a cada usuario a ruta óptima de aparcadoiro xa dende que sae de casa.

O terceiro galardón da sede foi para o programa Cyclope, que conta cun sistema de prevención de colisións por alcance para vehículos lixeiros, especialmente bicicletas e cadeiras de rodas.

VALENTÍN GARCÍA

Falamos de redes e lingua co secretario xeral de Política Lingüística

"FOI UN GRAN LOGRO ACHEGAR DE BALDE O DIGALEGO"

A Secretaría Xeral de Política Lingüística lanzou recentemente, de balde e en aberto, o diccionario Digalego de Ir Indo (digalego.xunta.gal), unha ferramenta de gran utilidade para a comunidade internauta galega e, tamén, para quen queira achegarse á nosa lingua botando man das novas ferramentas. A iniciativa de "liberar" o dicionario non foi a única da tempada en materia de aproveitamento das tecnoloxías e de promoción do valor reivindicador do galego das mesmas. Código Cero tivo a oportunidade de falar co secretario xeral, Valentín García, e preguntarlle por esta liña de traballo (tecnolóxico-científica) do departamento que dirixe: polo que pode significar a dispoñibilidade de Digalego, polas colaboracións con IGACIENCIA e polos vindeiros proxectos TIC que arestora ten a piques de desvelar a Secretaría Xeral. Ao seu xuízo, a concorrencia do galego na Rede será un dos indicadores fundamentais da súa vitalidade e saúde.

Digalego é unha grande obra lexicográfica que está á disposición de todas as persoas que queiran acceder a el desde calquera parte do mundo

- A nivel de innovación, redes, tecnoloxía e ciencia, o galego suma ou resta? Non cre vostede que o uso da lingua é, sen dúbida, un valor engadido?

- O uso da nosa lingua propia sempre suma. Ademais, inclúe contidos inestimables nun mercado tan global como é o da ciencia. Conceptos coma denominación de orixe, fiabilidade ou proximidade son consubstanciais ao emprego da lingua galega. Outras moitas oportunidades que teremos co uso da lingua son a intercomprensión co inmenso mundo da denominada lusofonía, no que se atopan algunhas das economías emerxentes máis importantes do mundo.

- Recentemente, a secretaría xeral estivo en todos medios de comunicación, non só nos especializados en cultura e redes, por impulsar a dispoñibilidade total, en aberto e de balde, para todas as galegas e os galegos, do dicionario Digalego de Ir Indo (digalego.xunta.gal), un recurso lingüístico que conta con máis de 65.000 entradas, e que é polo tanto unha das obras lexicográficas máis completas e actualizadas da lingua galega. Cal foi o obxectivo da secretaría xeral con esta aposta a prol do Digalego?

- Digalego é unha grande obra lexicográfica que está a disposición de todas as persoas que queiran acceder a el desde calquera parte do mundo. O seu uso é moi sinxelo e intuitivo, pero o que fai que teña un valor especial son as correspondencias que nos ofrece en seis linguas diferentes, e tamén apartados moi ben estruturados, como son a correspondencia correcta de formas que non o son, a conxugación verbal completa ou o seu apéndice gramatical.

- Cales cre que son os colectivos que máis partido lle poden tirar ao dicionario Digalego, agora que é cento por cento aberto e gratuíto?

- Moitos e moi distintos. Os indicadores dinnos que conta cunha grande aceptación no eido docente (por parte do profesorado e do alumnado) e nas persoas que viven fóra de Galicia.

- Na presentación do Digalego deuse a entender que en breve habería máis novidades relativas a este recurso, xa que se trata ante todo "dun recurso vivo", ao igual que a rede mesma que lle dá acubillo. Pódenos adiantar algunha destas novidades?

- Estamos a traballar na posta en marcha de dous grandes portais que cremos que van ser decisivos á hora de facilitar o uso do galego en distintos ámbitos. Un é o Portal Xurídico Galego, un proxecto da Xunta co Parlamento de Galicia e no que colabora a Universidade de Santiago de Compostela (USC), no que estarán en aberto as normas, leis, decretos e ordes, coas súas actualizacións consolidadas. Esta ferramenta vai impulsar, de xeito considerable, o uso do galego por parte de absolutamente todos os operadores xurídicos, polo que traballamos no sentido que nos indican as recomendacións do Consello de Ministros do Consello de Europa. Outro portal de moita utilidade vai ter unha natureza enciclopédica. Será un instrumento moi amplo e valioso que nos vai permitir dotarnos dun gran compendio de contidos de todas as áreas do coñecemento, e que estará tamén ao alcance da cidadanía.

> O galego, igual ca todas as linguas, ten por diante o gran reto de estar presente na Rede, e esta presenza será un dos indicadores fundamentais da súa vitalidade e saúde.

- Na súa opinión, o feito de que a Administración autonómica adquirira a titularidade sobre o Digalego (impulsado e desenvolvido pola editorial Ir Indo) pódese considerar un logro para o seu departamento e para a actividade que este desprega no web Lingua.gal? Dito doutro xeito: como valoraría o feito de que o dicionario pasara a ser un servizo público en liña?

- Creo firmemente que foi un gran logro, desde o momento en que, malia que pasou pouco tempo desde a súa posta en marcha, xa goza dunha gran cantidade de usuarios e usuarias cada día. Ademais, foi un exemplo de colaboración entre distintos departamentos da Xunta de Galicia, pois nel participan dun xeito moi importante a Secretaría Xeral de Cultura e AMTEGA.

- Cre vostede que a nova andaina de Digalego pode contribuír a que a Rede sexa un pouco máis galega, máis nosa, e que a xente se anime tamén a reivindicar a lingua nestes espazos en liña?

- Por suposto que si. O galego, igual que todas as linguas, ten por diante o gran reto de estar presente na Rede, e esta presenza será un dos indicadores fundamentais da súa vitalidade e saúde. Hoxe en día, os grandes fluxos de información danse a través das tecnoloxías da información e do coñecemento; xa que logo, iniciativas coma esta constitúense en alicerces verdadeiramente estratéxicos para o futuro da lingua.

- Recentemente, a secretaría xeral tamén participou no impulso do novo web da Asociación de Empresarios do Deza (AED); nas súas palabras, "un exemplo de pulo integral ao galego dentro do noso tecido produtivo". Por que cre vostede que é tan importante que unha asociación empresarial galega referente no sector aposte pola nosa lingua para a súa comunicación co mundo, como xanela de seu e como faciana visible?

- O eido socioeconómico é dos máis importantes para a nosa lingua. Por razóns que todos coñecemos, a lingua galega nunca foi considerada a lingua dos negocios, das transaccións comerciais, e tampouco da empresa. Polo tanto, temos a obriga de potenciar con firmeza o idioma neses ámbitos e o seu uso por parte de entidades empresariais xa existentes, e cun funcionamento contrastado, desde as que poidamos demostrar que o galego serve para levar adiante a actividade diaria de calquera empresa.

O tradutor Gaio recibiu 1,3 millóns de consultas en cinco meses

A Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) e a Secretaría Xeral de Política Lingüística veñen de facer reconto da actividade do tradutor Gaio, que leva en activo dende finais de 2013 facilitándolle ao persoal da Administración (primeiro) e á cidadanía por enteiro (dende setembro de 2015) a tradución de grandes volumes de documentación, así como a tradución inmediata de páxinas web, actas, informes e outra documentación, correos e documentos completos. O reconto presentado estes días por AMTEGA e a SXPL refírese aos últimos cinco meses. Neste período, o servizo foi obxectivo de 1,3 millóns de consultas, que supuxeron a tradución de máis de 78 millóns de palabras.

Dende setembro, ademais, Gaio recibiu preto de 380.000 visitas que puideron acceder á tradución directa e inversa de textos e de webs en galego, castelán, portugués, inglés, francés, catalán, etc. O servizo inclúe unha personalización de máis de 16.000 termos entre topónimos galegos, terminoloxía específica da administración, nomenclatura vinculada ás corporacións de todos os concellos, consellerías etc...

Gaio está accesible desde o Portal da Lingua Galega, que tamén se reestruturou en setembro pasado para harmonizalo co deseño corporativo da Xunta e coas súas directrices de transparencia, seguridade e accesibilidade; completar o traspaso ao dominio.gal e "presentar a información e os servizos dunha maneira máis intuitiva e transparente para a cidadanía", explican fontes de Política Lingüística, que engaden que o portal conta cun eficaz buscador que permite localizar os contidos de interese sen necesidade de coñecer a estrutura do web ou a organización interna da Secretaría Xeral, así como con filtros que facilitan a selección dos recursos axeitados ás necesidades de cadaquén entre a ampla oferta con que conta o espazo web.

- **Que novidades nos depara o labor da secretaría xeral ao longo deste ano?**
- Fundamentalmente, impulsar os programas de dinamización lingüística destinados aos cativos e ás familias; este é un sector fundamental sobre o que estamos a actuar con intensidade por medio da Rede de dinamización lingüística. Pero, ademais, este vai ser o ano en que comecemos a preparar un gran plan de dinamización do galego entre a mocidade. Xa estamos a facer un esforzo considerable na aplicación do recentemente rematado Plan de dinamización da lingua galega no tecido económico 2015-2020. Tamén vai ser un ano importante, tal e como salientei antes, nos avances no ámbito xurídico, consonte o informe e as recomendacións da Carta Europea das Linguas Rexionais e Minoritarias (CELRM). Ademais da posta en marcha dese "expediente electrónico" que xa comentei, e que permitirá o acceso tanto en galego coma en castelán aos documentos xudiciais, tamén se van poñer á disposición da cidadanía as normas xurídicas en galego a través do Portal Xurídico Galego (Lexgal).

- **Percibe vostede no labor do seu departamento unha presenza cada vez maior das novas tecnoloxías e das redes da información? Non ten a impresión de que a promoción do galego pasa de maneira inevitable por unha aposta integral e sen fendas polas TIC..., de que a estas alturas non se concibe unha cousa sen a outra?**
- Xa non é que se perciba, é que estamos totalmente convencidos de que isto é así. Absolutamente ningunha lingua do mundo pode permitirse nestes tempos permanecer allea ás innovacións tecnolóxicas que diariamente se producen neste eido. As tecnoloxías son sobre todo comunicación, unha comunicación feita nunha lingua e nuns códigos determinados, que moitas veces mesmo deben ter unha correspondencia inmediata noutras linguas. Un universo novo e apaixonante, e tamén unha grande oportunidade para un idioma con inmensas posibilidades como é o caso do galego.

- **A Secretaría Xeral de Política Lingüística colaborou recentemente con IGACIENCIA para distinguir traballos científicos e tecnolóxicos dos nosos rapaces que salientaron non só polo seu espírito innovador e creativo, senón tamén polo uso do galego. Falamos do certame "Inventa en Galego". Cal foi o motivo da implicación da SXPL nesta iniciativa?**
- O que queremos é promover e demostrar —sobre todo á mocidade— que facer ciencia en galego é posible, e mesmo que ten moitas vantaxes. Trátase, ademais, dun concurso distinto no que, máis alá da formación, se lles dá moito valor aos novos retos e á capacidade de innovación, máis alá da formación. Son valores que nos interesa moito que se asocien á lingua galega. ■

A edición 2016 de "Lingua de Namorar" xa ten as súas mensaxes gañadoras

A Secretaría Xeral de Política Lingüística vén de informar da resolución da edición 2016 do concurso de mensaxes de amor en galego, "Lingua de Namorar". Trátase dun certame dirixido a mozas e mozos de idades comprendidas entre os 14 e os 35 anos, impulsado pola Secretaría Xeral de Política Lingüística xunto coa Dirección Xeral de Xuventude, Participación e Voluntariado, e cuxo obxectivo é o de "animar ao emprego da lingua galega entre a xente nova para as súas relacións interpersoais e atendendo ás principais ferramentas actuais da comunicación xuvenil". Ou sexa, a mensaxería instantánea que vén da "man" das novas tecnoloxías. A idea fundamental é fomentar entre a mocidade o uso do idioma galego como lingua útil, axeitada e normal para todos os momentos da vida.

Mensaxes premiadas na categoría A

Trala deliberación do xurado, resultaron gañadoras da categoría A, de entre as 59 mensaxes que recibiron dúas ou máis votacións dos usuarios e usuarias, as seguintes propostas:

1º premio: "Nese intre", Sabela Domínguez Souto (Verín, Ourense)
Cando estaba a piques de botarme a perder, gañeite.

2º premio: "A perda de tempo", Sara Caride Blanco (Cambados, Pontevedra)
Preciso que asentes o meu futuro no teu peito. E estánsenos adiantando as caricias que non nos demos. Estánsenos contruíndo os amenceres de insomnio. Estánsenos mudando as incertezas. Estásenos perdendo o tempo que non pasamos xuntos.

3º premio: "Por fin!", Xeila Rey Cambados (Vilanova de Arousa, Pontevedra)
Se ten que chegar ese día chegará, eu mentres sigo agardando, agardando por ese momento, ese instante, ese abrazo, ese sorriso, e ese "por fin" saíndo da miña boca.

Mensaxes premiadas na categoría B

Trala deliberación do xurado, resultaron gañadoras da categoría B, de entre as 51 mensaxes que recibiron catro ou máis votacións dos usuarios e usuarias, as seguintes achegas:

1º premio: "De laranxas e grelos", Alba Dono Costoya (Ordes, A Coruña)
O mundo cheo de laranxas e eu por aquí a buscar o meu medio grelo, que beba da terra, o alente un orballo e me queira en galego.

2º premio: "Percepción", Clara Presedo Rama (A Coruña)
Reparei no seu cabelo, ríndose da gravidade. Examinei a súa mirada, maina e reconfortante. Fiquei observando os seus beizos, cortados polo frío, vermellos coma o sangue. Seguín polas súas mans encarnadas, onde as veas protagonizaban historias e, para o meu pesar, parpadexei. Cando as miñas pestanas se abriron, aquel asento do tren olloume baleiro.

3º premio: "Sen batería", Juan Manuel Sánchez Pardo (A Coruña)
Pum-pum, pum-pum noto que o meu peito se estremece
Cando agardo para verte de novo, calquera problema se esquece
Pum-pum, pum-pum
O meu corazón
treme, e treme cal batería
Que por certo teño ao 3% a do móbil, e dedícoa nestas liñas, hoxe é o día, nun intre collo e chamo
penso confesarche que hai tempo que te am___
BATERÍA ESGOTADA

Premios

Polo que respecta aos galardóns buscouse que fosen "acordes co espírito e coa temática do certame". Ou sexa, tecnoloxías ao servizo da literatura e da creación artística. Son tres premios por cada unha das categorías. Na modalidade A (de 14 a 19 anos) o primeiro galardón é un teléfono intelixente ZTE de 16 GB; o segundo, un dron Airis con cámara de vídeo VGA; e o terceiro, unha torre de son Bluetooth. Na categoría B (de 20 a 35 anos) o primeiro premio consiste nunha cámara réflex Canon EOS 1200D de 18 MPX; o segundo, un reloxo intelixente SPC Gold; e o terceiro, un disco duro externo Toshiba de 1TB de capacidade.

Pontevedra, sede electrónica

Imatia foi a encargada de situar a cidade na vangarda da eAdministración

Co arranque de marzo botaba a andar a sede electrónica do Concello de Pontevedra, sede.pontevedra.gal, un espazo destinado a permitir á cidadanía cousas como facilitar ao máximo a resolución de todo tipo de trámites e xestións (nun primeiro intre tramitacións sinxelas como a comunicación da conta corrente, declaración de datos fiscais, solicitude xeral ante o Rexistro, etc). Como fito a ter en conta, un fito concreto, o espazo en liña encetou a recepción de peticións e suxestións na mesma xornada do 1 de marzo: nesa mañá a páxina rexistraba 42 accesos na súa parte privada tanto de empresas como de particulares. A sede electrónica de Pontevedra é unha realidade grazas ao labor despregado polo Concello pero tamén polos coñecementos e tecnoloxías aplicados pola firma galega Imatia.

A empresa foi, de feito, a encargada do desenvolvemento da plataforma, a través da súa marca orientada ás entidades públicas, Cividas, un recurso de cuxas funcionalidades e pontecialidades xa temos falado en Código Cero con motivo do seus primeiros e importantes procesos de espallamento aló polo 2009.

A presentación da sede electrónica e dos detalles da participación de Imatia celebrouse os días pasados na Cidade do Lérez, con posterioridade á "botadura oficial" de sede.pontevedra.gal. A comparecencia correu a cargo do concelleiro de Réxime Interior de Pontevedra, Vicente García Legísima, e Carlos Fernández Villar, en representación de Imatia. Este último, como máximo responsábel do proxecto, explicou aos asistentes en que consiste a sede e cales son as principais vantaxes que achegará tanto aos cidadáns como á Administración.

Segundo fixeron saber, o espazo en liña conta cunha parte pública, na que arestora se ofrece aos cidadáns información sobre 64 procedementos de todo tipo (padrón de habitantes, rexistro xeral, servizos tributarios, etc.), os trámites ou a documentación precisa para realizalos fisicamente, e as dependencias municipais ás que dirixirse. Tamén inclúe o portal de transparencia e o taboleiro dixital de anuncios, así como a posibilidade de acceder a documentación como as actas dos plenos, ou de descargar as ordenanzas e normativas municipais.

Igualmente, na presentación lembrouse que existe outra parte privada, na que os cidadáns, previo proceso de autentificación, poderán solicitar de maneira telemática algúns dos servizos ofertados polo Concello, así como consultar o estado dos seus expedientes xa abertos ou xestionar o pago de recibos.

Na cita cos medios salientouse ademais o positiva que está a ser a primeira andaina da plataforma, "cun elevado número de visitas, tanto á parte pública como á privada, e sen que se rexistraran incidencias graves". Segundo engadiron, a versión móbil da sede "funciona á perfección, coa mesma funcionalidade que a versión de escritorio e a posibilidade adicional de escanear códigos QR". Ademais, explicaron, "incluíronse diferentes melloras", como o uso do motor de procura de Google para contidos internos, o cacheo dos datos máis estáticos para mellorar a rapidez de resposta, ou un elevado nivel de "configurabilidade" dos menús e contidos por parte do propio persoal da Administración. ■

Banda larga para o rural

A Deputación de Pontevedra prorroga por dous anos máis o contrato con Iberbanda

A Deputación de Pontevedra anunciou os días pasados que vén de prorrogar por dous anos máis o seu contrato coa compañía Iberbanda, que como lembraremos é a responsábel da explotación da Rede Pontevedra Banda Larga Rural (REPOBLAR, cuxa información está dispoñíbel na páxina web repoblar.depo.es). Segundo recorda o organismo provincial que preside Carmela Silva, a rede WiMAX da Deputación (impulsada pola institución pontevedresa grazas ao cofinanciamento do 70 % con fondos FEDER da Unión Europea), ten por obxectivo dotar de banda larga sen fíos ás zonas rurais da provincia, e todo a prezo accesíbeis. O proxecto europeo REPOBLAR, que conta cun orzamento de 6.693.868,53 euros, abrangue 55 concellos da provincia (agás Vigo, Pontevedra, Vilagarcía de Arousa, A Estrada, Marín, Redondela e Cangas, que non se adheriron).

Segundo engade a Deputación a rede explotada por Iberbanda desde hai catro anos fornece cobertura ao 99 % da poboación dos 55 concellos, un total de 7.760 clientes. A compañía de telecomunicacións, durante dous anos máis, encargarase de subministrar, explotar e manter a infraestrutura e o servizo (asumindo os custes de conservación, amaño e ampliación precisos para "a correcta prestación do mesmo"). Iberbanda tamén proseguirá asumindo labores de comercialización e de xestión dos contratos de alta, baixa ou modificación, facturación, atención e soporte aos clientes e a correcta prestación do servizo.

Segundo conclúe a Deputación facendo referencia a novas vantaxes para os usuarios, a través desta prórroga de dous anos o organismo provincial conseguiu que Iberbanda oferte, sen ningún custo asociado e coas mesmas condicións de servizo e calidade, unha mellora no prezo do servizo de 2 Mbps, pasando dos 41,14 euros mensuais que pagaban os clientes aos 30,25 € (IVE incluído). ■

Formación en eAdministración ao persoal dos concellos

A Deputación de Pontevedra publicou recentemente as bases do plan de formación correspondente ao primeiro semestre de 2016. Falamos dunha trintena de accións formativas, moitas relacionadas coas novas tecnoloxías, que están encamiñadas a persoal da Administración local: da propia institución provincial ou dos 61 concellos, mancomunidades ou organismos autónomos locais membros do plan de formación da Deputación. Trátase dunha trintena de accións formativas que tratarán sobre diversos temas como sinatura electrónica ou xestores de contidos.

Tamén se abordarán os procesos de elaboración de distintos tipos de té, o aceite de camelia, os códigos de catalogación, os camións pluma, a descrición arquivística ATOM, a ferramenta Autocad Civl 3D, a prevención de riscos nun laboratorio de análises, a igualdade de xénero, lexislación (Leis 39/2015, 40/2015 e 2/2015, e Real decreto lexislativo 5/2015), xestión e recadación voluntaria, violencia xuvenil, traballo en equipo, protocolo, Photoshop, expediente electrónico, alérxenos, xestor de ofimática Excel, Administración Electrónica, adestramento (*coaching*), elaboración de nóminas e lingua galega en documentos administrativos.

Máis polo miúdo, as entidades locais refírense aos concellos de Agolada, Arbo, Baiona, Barro, Bueu, Caldas de Reis, Cambados, Campo Lameiro, Cangas, A Cañiza, Catoira, Cerdedo, Cotobade, Covelo, Crecente, Cuntis, A Estrada, Forcarei, Fornelos de Montes, O Grove, A Guarda, A Illa de Arousa, A Lama, Lalín, Marín, Meaño, Meis, Moaña, Mondariz, Mondariz-Balneario, Moraña, Mos, Nigrán, As Neves, Oia, Pazos de Borbén, Poio, Ponteareas, Ponte Caldelas, Pontecesures, O Porriño, Portas, Redondela, Ribadumia, Rodeiro, O Rosal, Salceda de Caselas, Salvaterra de Miño, Sanxenxo, Silleda, Soutomaior, Tomiño, Tui, Valga, Vilaboa, Vilagarcía de Arousa, Vila de Cruces e Vilanova de Arousa; as mancomunidades do Salnés, do Val Miñor e o organismo autónomo Terra de Sanxenxo.

Engadir por último que as persoas pertencentes aos entes integrados no plan de formación da Deputación de Pontevedra que estean interesadas en participar nestas accións formativas deberán presentar a solicitude e a documentación acreditativa antes do 1 de abril.

Prestixio e marca para a nosa empresa

Soloimprenta afiánzase como referente no *branding* e no aproveitamento das TIC

Soloimprenta.es, firma posta en marcha por Juan Calvo e Eduardo Castro (ecDesign Studio), está a consolidarse como un referente estatal en materia de *branding*. Ou sexa, un referente nas metodoloxías e procesos avanzados para permitir que as empresas da nosa contorna fagan e constrúan marca de seu, sinais identificativos que redunden no seu prestixio, na súa competitividade e na súa (óptima) xestión. En palabras do principal impulsor de Soloimprenta, Juan Calvo, "o *branding* é un elemento previo á orixe da empresa como tal, logo vén o coñecemento íntegro de cara a onde queremos ir e de como diferenciarnos das demais compañías". Nisto, sinala, teñen moito que dicir as imprentas tal e como as coñecementos pero adaptadas aos novos xeitos de traballar. Soloimprenta.es, que ten sede en Vigo, é un exemplo de imprenta dirixida de cheo a explotar ao máximo a canle en liña.

O proxecto, sinalan os fundadores da iniciativa, baséase en achegar produtos de impresión a prezos "accesíbeis" e destacando no sector pola súa proximidade e pola marxe (ampla) de adaptación ás necesidades concretas do cliente. A maiores, a iniciativa pon en xogo outro factor fundamental: o contido. Este, explican os creadores de Soloimprenta, debe ser claro e sinxelo, debe chegar de maneira directa ao consumidor e ten que estar ceibe complemente de calquera atranco que poida dificultar a navegación do internauta. "Non abonda con achegar os mellores prezos, hai que saber o que senten e pensan os clientes", explican.

En cuestións de números, a firma con sede en Vigo conseguiu o ano pasado crecementos de máis do 400% en cuestión de pedidas e vendas. Tras case un lustro de actividade, foi quen de converterse en referente no sector grazas aos devanditos ingredientes (servizo de proximidade, custes moi asumíbeis, etc) e a unha estratexia de prezo que podemos considerar cen por cen transparente (os prezos que se fan públicos na web da empresa son finais, e non hai existen gastos engadidos posteriores de ningún tipo). O desafío de Soloimprenta, segundo fan saber os seus impulsores, é por unha banda continuar no vieiro do crecemento e, pola outra, afianzar novas e interesantes colaboracións cos referentes empresariais do sector, o que abriría a porta a novos e meirandes descontos e posibilidades para os usuarios. En 2015 a firma de Juan Calvo lanzou ademais o seu estudo de deseño propio, VIVAgráfico, que comparte metodoloxía e ideario con Soloimprenta.

Nova web para os nosos procesos de impresión personalizada

Soloimprenta renovou recentemente a súa web achegando novas funcionalidades, solucións e servizos aos seus clientes e usuarios. Un dos obxectivos da imprenta dixital que dirixen Juan Calvo e Eduardo Castro é facilitar ao máximo, a través da web, procesos como por exemplo imprimirmos material de promoción de calquera índole, obtermos tarxetas de visita ou termos na nosa man papelería personalizada. A nova páxina, indican, tira proveito de toda a bagaxe de coñecemento gañado ao longo dos catro anos previos de experiencia, subministrando servizos de impresión en liña.

A través do sitio remodelado, Soloimprenta achega un completo cartafol de solucións de imprenta e deseño gráfico personalizado (isto último a través do estudo VIVAgráfico, fundamentalmente). Entre outras moitas cousas, tamén permite descargar modelos dos produtos de seu para irmos dándolle forma aos deseños máis acaidos, incluíndo material da nosa colleita (fotos propias, logotipos, identificativos) e deixándonos logo vía libre para subilos á Rede e imprimilos.

Polo que atinxe ao uso e ao acabado final, a páxina salienta pola claridade e a sinxeleza do seu deseño, eliminando do espazo "comprendido" entre o internauta e os impulsores do *site* todo aquilo que se poida interpoñer na navegación e na comunicación.

Outro dos puntos fortes é a súa "transparencia", salientando sempre ante o cliente o custe de todos os servizos requiridos e poñendo todos os recursos precisos para evitarlles sorpresas (sobrecustes) aos usuarios en materia orzamentaria. Sinalar tamén que a páxina conta coa certificación do compromiso ético coas boas prácticas en Internet e *ecommerce*, acreditación outorgada pola entidade independente Confianza Online. ■

Un pouco máis *smart*

Santiago fará uso dunha ferramenta dixital para mellorar a súa sustentabilidade

Santiago vai contar cunha ferramenta informática para mellorar a súa sustentabilidade. Así o deu a coñecer o Consorcio da cidade, que participa nun proxecto europeo (FASUDIR) destinado a incrementar a eficiencia enerxética de contornas urbanas do ámbito da UE a través dun recurso dixital. Esta iniciativa púxose en marcha en 2013 e rematará a finais deste ano. Está integrado por 11 socios de cinco países: España, Italia, Gran Bretaña, Hungría e Alemaña. Entre os tres participantes estatais está o Consorcio de Santiago. A capital galega concorre como "caso de estudo", xunto con barrios de Frankfurt e Budapest. Os participantes proxecto reuníronse os días pasados Roma, onde se presentou unha versión avanzada da ferramenta.

A arquitecta do Consorcio que coordina este proxecto, Idoia Camiruaga, informa que "esta ferramenta simula as condicións climáticas e socioeconómicas dun distrito urbano co propósito de determinar que áreas e mesmo que edificios teñen, en relación ao consumo, entre outros indicadores, máis capacidade para producir enerxías renovábeis e cales, pola contra, están en peores condicións para acadalo". Segundo engade, no caso compostelán pártese "dunha área da cidade histórica que abrangue os barrios do Castiñeiro, Pelamios e Vista Alegre". Trátase, explica, "dunha área rica socialmente, cunha variedade de usos moi alta, con vivendas históricas e do século XX, edificios de uso universitario, sociocultural, deportivo, aparcadoiros… e tamén con moito espazo verde". A ferramenta, di, será de gran utilidade para os responsábeis políticos, os propietarios ou os administradores de fincas, xa que lles vai permitir escoller a estratexia de rehabilitación máis axeitada dende o punto de vista enerxético, ambiental e socioeconómico. ■

A Tropa Verde vaise aos colexios

Noutra orde de cousas, aínda que tamén en relación a Compostela, informar que a iniciativa ecolóxico-tecnolóxica *A Tropa Verde*, lanzada polo Concello de Santiago e pola empresa local Teimas, vai chegar este ano aos colexios de Secundaria de Compostela. Así o fixeron saber recentemente, en rolda de prensa, o concelleiro de Medio Ambiente, Xan Duro, e máis o director da dita firma TIC, Miguel Varela. Duro explicou que en 2016 quérese traballar "en tres liñas básicas". Primeiro, na ampliación e difusión da *Tropa Verde*, segundo na implantación do programa nos colexios de secundaria, e terceiro, nas campañas específicas asociadas a refugallos concretos como os aceites vexetais de fritura, as pilas e o material electrónico desbotado.

O obxectivo común que serve de alicerce a estas accións previstas pola Concellaría de Medio Ambiente e Convivencia é o seguinte: que medre o número de cidadáns participantes na comunidade *Tropa Verde*. Para iso, farase un meirande esforzo en promoción e publicidade do programa, elaborarase novo material de mercadotecnia como camisolas, folletos informativos ou bolsas de tela respectuosas co medio ambiente. "Tamén se fará un esforzo para desenvolver novas funcionalidades técnicas que fomenten a interacción entre os cidadáns rexistrados e a plataforma", engadiu Xan Duro, que explicou tamén que o seu departamento ten "especial interese" en concienciar aos máis novos na importancia da reciclaxe e do coidado do medio ambiente. Por iso, para este ano están previstas dúas campañas de sensibilización, ao abeiro da *Tropa Verde*, dirixidas a estudantes de Secundaria de Compostela.

A terceira das liñas prioritarias de actuación da Tropa Verde neste ano serán campañas específicas ligadas a un tipo de refugallo determinado. A primeira delas será en abril, e estará centrada nos aceites de fritura vexetais.

Xa en maio, encetarase unha campaña sobre pilas, baterías e pequenos residuos de aparatos eléctricos e electrónicos. "Segundo datos da ONU", explicou o concelleiro, "en 2014 xeráronse 42 millóns de toneladas de lixos procedentes de aparellos eléctricos e electrónicos en todo o mundo, dos que só se reciclou o 15,5 por cento". E engadiu: "En Europa, cada habitante xera uns 15,6 quilos deste tipo de refugallos cada ano; por iso a *Tropa Verde* quere concienciar á cidadanía da importancia da reciclaxe destes aparellos, e do valioso da súa reutilización".

A terceira das campañas específicas para este 2016 será a participación na Semana Europea da Prevención de Residuos, que celebra en novembro a súa oitava edición.

Lembrar que *Tropa Verde* é un proxecto desenvolvido por Teimas Desenvolvemento que se dirixe a premiar e recoñecer a conciencia ecolóxica da veciñanza. Os cidadáns inscritos na plataforma reciben puntos cada vez que fan accións responsábeis medioambientalmente, como depositar residuos nos lugares acaidos, ou asistir a eventos de sustentabilidade. Eses puntos pódense trocar por distintos agasallos e premios que entrega nos locais patrocinadores.

Somos dixitais

A cultura galega segue a dar importantes sinais de actividade nas redes

Modelos en 3D en Patrimoniogalego.net

A plataforma Patrimoniogalego.net, o catálogo social da nosa riqueza inmóbel (amais de ser unha fronte común para reivindicar a conservación do tesouro artístico espallado polos nosos concellos: pazos, casas, cruceiros, fontes, castelos, ingresas, capelas, etc), vén de dar un importante paso adiante (tecnolóxico, de uso e de contido) coa incorporación ás súas fichas de fotogrametrías 3D. Esta inclusión, informan os responsábeis de Patrimoniogalego.net, é pioneira na nosa terra nun acubillo en liño destas características.

O resultado, máis en detalle, son modelos dos bens culturais catalogados en tres dimensións e que permiten a exploración virtual dos elementos inventariados. "Os catalogadores", engaden os impulsores da páxina, "dispoñen agora dun campo opcional destinado á inclusión de réplicas tridimensionais virtuais dos bens; así, xunto coa descrición textual e fotográfica, as novas posibilidades tecnolóxicas ofrecen a oportunidade de coñecer máis en profundidade un ben cultural e mailo seu estado actual".

Segundo apuntan, a incorporación de modelos 3D a partir de fotogrametría é "unha técnica en auxe de gran popularidade que posibilita reproducir de maneira tridimensional calquera figura real a partir dunha colección de fotografías". O software empregado para tal fin deixa marxe aos catalogadores para elaboraren modelos e incorporalos ás fichas co fin de obter "unha representación pormenorizada dos mesmos". O resultado de todo isto, de cara a nós os usuarios é o privilexio de vermos as obras acubilladas en todos os seus detalles, amais de podermos viralas en calquera sentido para velas dende o ángulo que desexemos. Entre os bens rexistrados nos que xa é unha realidade a devandita tecnoloxía atópanse (entre outros) o petróglifo da Pedra da Serpe (na imaxe) e a Pedrafita de Lamilo de Arriba, ambos en Boiro, os petróglifos de Boallo e do Castriño de Conxo, en Vimianzo e en Santiago respectivamente, ou a Anta de Abuíme, no Saviñao.

Segundo informan dende Patrimoniogalego.net, estes exemplos da arte rupestre galega ou dos monumentos megalíticos figuran entre os primeiros dos que se realizou unha réplica virtual, aos que seguiran outros de distinta tipoloxía. "A idea", manifestan, "é que os catalogadores de patrimoniogalego.net se animen de xeito progresivo a facer uso desta nova técnica á hora de cubrir os distintos campos das fichas dos bens culturais". ■

Galicia Dixital crea a súa Biblioteca Virtual de Galicia

A plataforma temática sobre Galicia en Internet, Galicia Dixgital, vén de anunciar a posta en marcha da súa Biblioteca Virtual de Galicia, un desexo expresado por este espazo que agora cobra vida. A Biblioteca ten como finalidade achegar aos usuarios un elemento de consulta sobre diversos temas xerais ou referidos á nosa terra, de difícil acceso por outro medio.

Dende Galicia Dixital convidan a tódolos autores ou editores (con dereitos sobre calquera publicación) a facilitar os seus orixinais en versión dixital (preferentemente en PDF) xunto cunha autorización expresa para incluílos na Biblioteca Virtual Galega de Galicia Dixital. No caso de non dispor de versión dixital, poderase enviar un orixinal tal como foi editado, para a súa reprodución.

Asemade, tamén fan un chamamento aos autores e autoras de obras inéditas que queiran ser incluídos nesta Biblioteca Dixital, para iso deben enviar os seus orixinais coa indicada autorización para difundilo dentro da dita plataforma en Internet.

A esta Biblioteca Dixital Galega pode accederse a través da páxina principal de Galicia Dixital, onde van aparecendo de xeito aleatorio todos os títulos incluídos ou que se vaian incorporando a esta publicación electrónica dentro desta plataforma en Internet. ■

A Rede é nosa

Os Encontros para a Normalización Lingüística do CCG abordarán os recursos dixitais para a promoción do galego

Dende 1998 o Consello da Cultura Galega organiza cada ano os seus Encontros para a Normalización Lingüística, un simposio no que de xeito participativo foron abordándose, dende múltiples perspectivas, cuestión teóricas, prácticas e estratéxicas relacionadas cos procesos e as políticas de normalización das linguas, co foco posto na extensión do uso social da lingua galega. Continuando na mesma liña, o CCG celebrará a XVIII edición dos Encontros os días 14 e 15 de abril na súa sede do Pazo de Raxoi de Santiago de Compostela.

Desta volta, o evento vai analizar os comportamentos públicos da mocidade "dun xeito moi amplo", sen esquecer os recursos dixitais xerados para a promoción do uso do galego. De xeito complementario vaise ofrecer unha mostra de recursos seleccionados segundo criterios de relevancia, actualidade e accesibilidade, o que permitirá comprobar o valor da iniciativa institucional e asociativa ao redor da normalización lingüística.

Trala "experiencia positiva" do ano pasado, nesta edición dos Encontros vai empregarse Facebook como ferramenta de dinamización. Organizáronse dous grupos nos que poder opinar, debater, realizar preguntas ou expor suxestións sobre a temática do evento. Temos así un grupo que aborda a temática de mocidade e lingua, e outro que se centra nos recursos para a normalización. ■

Xoves, 14 de abril

Sesión da tarde

16:00 horas – Inauguración
16:30 horas – Que move a nosa mocidade? - Presenta: Conchi Cochón
Actitudes e conduta lingüística - Miguel Pérez Pereira. Psicoloxía evolutiva e da educación. USC.
A muda lingüística: motivacións, identidades e ideoloxías - Fernando Ramallo. Lingüística xeral. UVigo
18:00 horas – Pausa
18:30 horas – O comportamento lingüístico da mocidade: un debate cos protagonistas - Coordina: Luís Cuntín
20:00 horas. Peche da sesión

Venres, 15 de abril

Sesión da mañá

10:00 horas – Recursos dixitais: potencialidades e limitacións. Presenta: Manuel Bermúdez
10:15 horas – A era dixital: oportunidades para o galego - Eduardo Rodríguez Banga. Teoría do sinal e comunicacións. UVigo
10:45 horas – Avaliación de recursos para a normalización lingüística: as tecnoloxías e os recursos lingüísticos - Presenta: Rosario Pérez Magdalena.
Marcus Fernández. webmaster de Código Cero.
Xusto Rodríguez. Servizo de Normalización Lingüística (USC)
12:15 horas – Pausa
12:45 horas – Familia e Escola, sementes da lingua. Presenta: Valentina Formoso
Estratexias para a transmisión interxeracional do galego no contexto familiar - Anik Nandi. Doutorando. Heriot-Watt University, Edimburgo / Instituto da Lingua Galega
A política lingüística no ensino: o papel dos docentes e ENDL - Marta Gómez Ocampo. Doutoranda. Universidade de Santiago de Compostela.
14:00 horas. Peche da sesión

Sesión de tarde

16:00 horas – O comportamento Lingüístico da mocidade. Pesenta: Rosario Álvarez
Håkan Casares. Observatorio da Cultura Galega (CCG).
Xaquín Loredo. Seminario de Sociolingüística. Real Academia Galega
Luís Cuntín. Investigador social
18:00 horas – Pausa
18:30 horas – Usos e actitudes lingüísticas en contextos bilingües: potencialidades e limitacións do sistema educativo. Cecilio Lapresta. Socioloxía. Universitat de Lleida - Presenta: Gregorio Ferreiro
19:30 horas – Xente normal - María Lado e Lucía Aldao
20:00 horas – Conclusións e clausura.

Xornada sobre modelos dixitais, cultura e comunicación

A maiores dos encontros da Normalización temos á vista, tamén, a xornada Cultura e Comunicación na Sociedade en Rede, unha actividade de reflexión e debate que convoca o Consello da Cultura Galega co obxectivo de avaliar en detalle os nexos (eses nexos en constante evolución, e máis ao abeiro da era dixital) que hoxe en día serven de unión ao coñecemento cos seus destinatarios. En palabras do CCG, o encontro diríxese a "avaliar novos modelos e novas experiencias no ámbito dixital" da man de expertos como Miquel de Moragas ou Emili Prado. A xornada desenvolverase na sede da institución o vindeiro 26 de abril e está organizada polos profesores Xosé López, Francisco Campos e Manuel Gago. A inscrición pode facerse a través da web, é gratuíta e hai cen prazas.

Así intervén a Rede nos centros de lectura

Os galegos estamos á cabeza do Estado en materia de consultas en liña ás bibliotecas

Biblioteca Anxel Casal, Santiago

O Observatorio do Consello da Cultura Galega (consellodacultura.gal) vén de presentar os resultados dunha investigación no que se avalía a actividade das bibliotecas e se afonda na pegada que está a deixar nelas o afianzamento das novas ferramentas de comunicación e información. Asemade, estúdase a influencia que teñen na contorna social onde se emprazan, facendo comparativas entre comunidades. Segundo se desprende do novo Documento de Traballo do Observatorio (*Estatísticas de bibliotecas*) "medrou de xeito considerábel o número de visitas virtuais a estes espazos públicos de coñecemento, máis polo miúdo a consulta aos catálogos e aos fondos dixitalizados". O informe, por certo, tamén achega datos de valor sobre o equipamento material e humano das bibliotecas galegas, salientando as "novas perspectivas" que se abren co mundo dixital. No lado negativo, infórmase, baixan os usuarios.

A fonte da que se nutre a investigación procede da Estadística de Bibliotecas. do Instituto Nacional de Estadística que se realiza dende 1959. O ámbito de investigación confórmano todos os centros do territorio español, "calquera que sexa a súa dependencia administrativa", a excepción das privadas cuxa utilización non estea permitida ao público e aos estudantes.

Volvendo ás cifras propiamente ditas e facendo fincapé naquelas que atinxan ás novas tecnoloxías, sinalar que no informe indícase que no conxunto do Estado o número de visitas ás páxinas web das bibliotecas medraron un 50,8% entre 2002 e 2014. Con respecto a Galicia, o ano 2014 foi o que rexistrou o maior número de visitas ás paxinas web das bibliotecas nesta serie histórica. Así, infórmase, "en 2002 superáronse os 2,4 millóns de consultas, pero en 2014 xa se acadaron case os 20 millóns". Polo tanto, as visitas aos sitios en liña da nosa terra incrementáronse entre 2002 e 2014 máis dun 700%. En consecuencia, Galicia é a terceira comunidade despois de Madrid e Catalunya onde máis consultas se fixeron ás páxinas das bibliotecas en 2014.

Na investigación tamén se di que os servizos que máis se empregan á hora de consultar as páxinas web das bibliotecas son a consulta aos catálogos e desde 2012, "coa dixitalización dos fondos e a posibilidade de acceder a eles dende Internet", tamén son un servizo empregado polos usuarios e usuarias das bibliotecas. Na nosa terra 135 bibliotecas recibiron visitas por Internet para consultar os seus fondos e 291 para consultar o catálogo.

Por outra banda, un 85,3% das bibliotecas galegas contan con acceso de balde a Internet e un 69% ofrécenlles Wi-Fi aos e ás súas usuarias. A incorporación de computadores e terminais informáticos aumentou "progresivamente" nos últimos oito anos, constátase no estudo da CCG, que engade que son maioría os de uso público exclusivo, "aínda que tamén contan cun volume importante de ordenadores para xestión interna".

No que atinxe ao número de préstamos domiciliarios, confírmase "un aumento progresivo destes entre os anos 2006 e 2012", agás no caso dos documentos sonoros, "cuxa demanda xa empeza a decaer en 2010". No informe engádese que "esta tendencia de crecemento invértese en 2014, ano en que o número de préstamos baixa, sobre todo os documentos audiovisuais, seguidos dos sonoros e dos libros". Iso si, a partir de 2010 irrompen "con forza" os libros, xogos e outros documentos electrónicos. O medre do préstamo domiciliario no caso dos libros electrónicos en 2014 foi "moi alto", reflicte o CCG. ■

VAGAS DE INNOVACIÓN GALEGA

O comezo da primavera agasallounos unha cumprida cantidade de novos recursos, produtos e servizos feitos dende aquí

IMATIA MELLORARÁ O MANTEMENTO DOS TRENS EN MARROCOS

A empresa galega Imatia, centrada no desenvolvemento eficaz de software para empresas e administracións públicas, vén de ser elixida pola ONCF (Office National des Chemins de Fer du Maroc), a empresa nacional de ferrocarrís de Marrocos, para a introdución de dúas unidades SADEP (Sistema Autónomo de Detección de Estado de Pantógrafos) en distintos puntos do trazado ferroviario de rede convencional que une as cidades de Casabranca e Kenitra. Cómpre salientar que estamos perante o primeiro proxecto desta empresa galega no continente africano.

En que consiste o SADEP? Pois é un sistema que permite realizar un mantemento máis eficiente dun instrumento fundamental para o funcionamento dos vehículos ferroviarios: o pantógrafo. Este aparello é o encargado de transmitir a enerxía eléctrica ao vehículo a través do contacto dunhas pezas chamadas *frotadores* coa liña de alta tensión (ou catenaria). Segundo lembra Imatia, até o de agora o mantemento dos pantógrafos levábase a cabo de maneira periódica, substituíndo as partes nas que se detectaba algún dano provocado polo desgaste ou por outros motivos. Con todo, en ocasións estas revisións non chegaban a tempo "debido a previsións erróneas nos períodos de mantemento, polo que se producían danos na infraestrutura das catenarias, co conseguinte custo derivado da súa reparación", engade a empresa galega, que entraría en xogo coa tecnoloxía xusto neste punto.

O sistema de Imatia consta duns sensores situados nun pórtico de liña, estes tiran unha foto dos *frotadores* de maneira automática cada vez que o tren pasa baixo o devandito pórtico. Esta foto é analizada por un software de xeito case instantáneo, e envíase axiña ao centro de control de tráfico xunto a un completo informe de integridade, incluíndo numerosa información como a velocidade do tren ou as inclinacións do *frotador*, entre outras cousas. "Deste xeito", explican dende Imatia, "pódense detectar os desgastes nos pantógrafos de maneira automática, sen pór en risco as infraestruturas". Segundo engade a firma que dirixe Fernando Vázquez, director executivo da compañía galega, "este proxecto supón un fito na historia de Imatia, xa que se trata da súa primeira iniciativa no continente africano, e confiamos en que non será o derradeiro". ■

PRIMUX ACHEGA UN PORTÁTIL 360º QUE SE CONVERTE EN TABLETA

Mentres aínda se deixa ver a pegada no mercado do Notebook 1401, en palabras do fabricante "o primeiro *notebook* deseñado en España", a empresa galega Primux recunca cun novo e revolucionario trebello tecnolóxico con capacidade transformer. Falamos do Tour 1101, un portátil deseñado e desenvolvido pola compañía emprazada en Ourense dende o seu centro de I+D (emprazado na Tecnópole) e que, en virtude da súa pantalla táctil e xiratoria (360 graos) é quen de converterse en tableta. Para dar forma a este novo trebello, Primux integrou o sistema operativo Windows 10 e un procesador AtomTM de Intel.

Segundo a compañía, trátase dun aparello especialmente axeitado para estudantes, para quen traballa mentres viaxa ou para uso doméstico. Sobre todo grazas ao seu miúdo tamaño (menos de 30 x 20 cm), a súa pantalla de 11,6 polgadas e un peso que non chega aos 1.500 gramos.

Primux tamén salientou que a súa pantalla táctil ten 10 puntos de "capacitiva" e resolución High Definition (HD). Ademais, permite o uso dun rato USB, xa que ten un porto 2.0 e outro 3.0. A súa memoria interna é de 32 GB. Engádese a opción de usar cartóns microSD de até 64 GB.

Por outra banda, inclúe conexión Wi-Fi e Bluetooth 4.0. Tamén integra un porto mini HDMI co que se pode conectar con televisores, cámaras ou monitores e tanto o teclado como o *touchpad* poden activarse e desactivarse cun botón lateral on/off. Salientar tamén a súa batería de 10.000 mAh, que ofrece unha autonomía de até 8 horas. Tamén integra unha cámara de 0,3 Mpx. O Tour 1101 está xa dispoñíbel en tendas de varios puntos de España e a través da tenda online da marca Primux (store.primux.es), cun prezo suxerido de venda de 269 euros. ■

O RURAL GALEGO ESTREA UNHA TELEVISIÓN EN LIÑA

Nun escenario complexo no que podemos dar por fracasadas as experiencias de Televisión Dixital Terrestre (TDT) de ámbito local en Galicia, hai iniciativas que foxen da televisión tradicional e optan polas novas plataformas de distribución para chegar ao público, e así podemos ver estes días o nacemento de Televisión Rural de Galicia, unha canle creada grazas á colaboración dos concellos de Coles, Maside e Amoeiro, que no canto de recibirse a través da antena de televisión, chega a través da canle temática en alta definición FollowUS Televisión (FWSTV) que botou a andar na Internet o pasado mes de agosto, e que pode reproducirse en *smartphones*, tabletas, ordenadores e televisores conectados (sendo posíbel gozar dos seus contidos nun televisor ordinario valéndose dun accesorio asumíbel como é o Chromecast de Google). ■

BALIDEA DESENVOLVE O PORTAL DO CIXUG

A firma galega Balidea vén de desenvolver o portal web do CIXUG (cixug.es), consorcio integrado e impulsado polas tres universidades galegas e cuxos obxectivos son, entre outros, mellorar a xestión dos campus, impulsar o software libre, deseñar e impulsar novas aplicacións, homologar estruturas de datos comúns e impulsar a Administración Electrónica. A tecnoloxía empregada por Balidea para este traballo foi Open CMS 9.5, que segundo apuntan fontes da empresa é especialmente acaida para optimizar a visualización das páxinas resultantes en todo tipo de contornas e dispositivos.

O labor de desenvolvemento foi despregado polas oficinas de I+D de Vigo. Balidea puxo especial fincapé en acadar o máis óptimo equilibrio entre funcionalidade e estética, facendo todo o posíbel por permitir unha navegación doada que non amosase, perante o internauta, o máis mínimo atranco.

A nivel de contidos, o portal do CIXUG recíbenos con información de actualidade e, arredor dela, artéllanse os diferentes apartados e bloques temáticos e informativos, salientando de entre todo o conxunto a (moi visual) vertente inferior de funcionalidades: Aula Virtual, Tradutor, Blog, Servidor de Réplicas, Preguntoiro e Xestor de Proxectos. O portal tamén nos serve de canle de entrada ás diferentes presenzas do CIXUG nas redes sociais: no Facebook, en YouTube, en Twitter e máis en LinkedIn. ■

APLICACIÓN PARA O FOMENTO DA PARTICIPACIÓN EN UNICEF

Cinco estudantes da Facultade de Ciencias Sociais e da Comunicación veñen de converterse nos gañadores do concurso internacional XMINT Project. A súa achega foi unha aplicación para móbiles dirixida a fomentar a implicación da cidadanía con UNICEF a través dunha "estratexia de *gamificación*". O proxecto, destinado polo tanto a fomentar a captación de socios por parte da ONG, veu da man de Iago Souto, Alba Martín, Isabel Rey, Marta Caeiro e Ángel Rey. Este grupo de alumnos do Campus de Pontevedra (procedentes de Publicidade e Relacións Públicas e Comunicación Audiovisual) competiron no concurso XMINT Project (coordinado pola universidade belga Karel de Grote), con equipos semellantes procedentes das universidades de Grenoble (Francia), Northumbria (Reino Unido), Katowice (Polonia) e Charlemain (Bélxica). Recentemente presentaron as súas campañas na sede de UNICEF en Bruxelas. O reto de todas elas: deseñar a mellor campaña publicitaria *crossmedia* para a organización humanitaria.

No caso do grupo pontevedrés, o reto tivo como elemento central unha aplicación para móbiles destinada a fomentar ás doazóns a esta organización e que "a través dunha estratexia de *gamificación*", incrementase a concienciación dos usuarios. "Tratábase dunha aplicación para potenciar as doazóns, na que se facía unha equivalencia entre cousas ás que podías renunciar na túa vida e o que podías achegar a UNICEF", explica Vicente Badenes, un dos profesores encargados de asesorar este proxecto, no que "os alumnos competiron con universidades moi potentes". Badenes salienta que "fixeron un gran traballo en pouco tempo e a verdade é que é un proxecto destes que nos enche de orgullo". Outro dos profesores, Xabier Rolán, salientou "o alto nivel" dos proxectos de todas as universidades, que foron avaliados por un xurado composto por tres representantes de UNICEF e un de cada unha das universidades participantes, que non podían votar polo seu propio equipo. Os profesores Oswaldo García, Mabel Míguez, Vicente Badenes e Xabier Martínez Rolán foron os encargados de coordinar o traballo. ■

▲ **Os estudantes da UVigo premiados pola súa app ao servizo de UNICEF**

KEKOTUKOS ESTREA O SEU SEGUNDO VIDEOXOGO

Kekotukos é unha *startup* de orixe lucense que vén de lanzar o seu segundo videoxogo *Kekotukos Surprise*, desta volta dirixido a primeiros lectores e dispoñíbel xa para descarga en *smartphones* e tabletas tanto en iOS coma en Android. A aventura, de carácter educativo, está encamiñada a fomentar a aprendizaxe de idiomas. E quen está detrás de Kekotukos S.L.? Estamos perante un estudo de desenvolvemento dixital de Lugo que nacía en 2005 e que está dirixido polos emprendedores Eduardo Veiga e Pablo Encabo. Emporiso, este *Kekotukos Surprise* é o segundo videoxogo que lanza ao mercado esta *startup* lucense, que o mes pasado entraba no mundo de desenvolvedores de xogos educativos para dispositivos móbiles co lanzamento de *Kekotukos Origins*.

E volvendo ao novo videoxogo, *Kekotukos Surprise* supón un paso máis do proxecto *Universo Infantil Dixital Kekotukos:* dirixido a primeiros lectores (nenos de entre 3 e 7 anos), e que achega un novo xeito de aprender idiomas a través de catro álbums temáticos: *Party, Farm, Love e Easter.*

Con esta nova *app* educativa os nenos terán máis doado o feito de aprender a escribir e pronunciar en inglés e español máis de 200 palabras grazas a catro modos de xogo distintos (un por cada álbum de *Kekotukos Surprise*). A medida que o neno vai xogando, obtén novos cromos que se apegan automaticamente no seu álbum. Cada cromo amosa unha palabra distinta que poderá ser repasada no seu álbum correspondente todas as veces que o neno queira. ■

UNHA *APP* QUE NOS AXUDA A SER MELLORES PROFESIONAIS

Imagames, firma xurdida ao abeiro da investigación xerada na Universidade de Santiago, vén de desenvolver unha aplicación destinada a aumentar o rendemento laboral a través das metodoloxías do adestramento avanzado e da *gamificación* (técnicas para aplicar a nosa interacción cos videoxogos nos procesos da vida real, neste caso concreto procesos empresariais e de motivación). A ferramenta en cuestión chámase *Camiño e Metas* e foi deseñada pola devandita *spin-off* da USC xunto co Instituto BenPensante, centro de formación e adestramento persoal (*coaching*) emprazado tamén en Compostela. Segundo concretan os responsábeis da *app*, a *gamificación* consiste en aplicar técnicas de xogo a actividades non lúdicas co fin de mellorar o ensino e aumentar a motivación.

No caso de *Camiño e Metas* emprégase esta metodoloxía para axudarnos a acadar a máxima eficacia como profesionais, achegándonos recursos que nos axuden a dirixir e delegar no caso de ocuparmos un cargo de dirección empresarial. Bótase man, entre outras cousas, da metáfora do Camiño de Santiago para establecer desafíos, etapas, metas e premios na rutina laboral.

Segundo nos lembran dende Imagames e o Instituto BenPensante acerca da orixe do proxecto e as motivacións que o alentaron, a día de hoxe un 83% dos empregados en España e un 87% a nivel mundial "están desmotivados e pouco comprometidos coas súas empresas". E engaden: "O compromiso está unido á produtividade, por iso é polo que as técnicas de *gamificación* son unha ferramenta eficaz para superar problemas de falta de compromiso ou motivación". Ao seu xuízo, o xogo aplicado no ámbito laboral é "un instrumento moi poderoso para acadar unha aprendizaxe efectiva". Ademais, explican, "estimula a creatividade, permitindo o desenvolvemento de novos talentos e aptitudes".

Como dixemos, a aplicación *Camiño e Metas* está creada a partir da metáfora do Camiño de Santiago e incorpora "as mecánicas típicas" dos xogos. Segundo conta Daniel Álvarez, fundador do Instituto compostelán, "este deseño creativo permite elevar os niveis de motivación e concentración tanto nas conversas como no traballo diario, cunha repercusión directa no desenvolvemento da autonomía, o rendemento e a confianza do traballador". Na súa opinión, "a creación deste contexto *gamificado* rebaixa tensión e axuda a interiorizar o traballo como algo atractivo, non como unha carga". O resultado de todo isto, comenta, é que estaremos en disposición de dar o máximo como profesionais e como persoas, despregando todo o talento e habilidades que levamos dentro.

Respecto do deseño propiamente dito da aplicación, o labor de Imagames centrouse en achegar unha feitura sinxela e á vez atractiva, estimulando aos participantes. Tamén se potenciou o uso de imaxes e iconas típicas do Camiño de Santiago para personalizar a experiencia de cada usuario. ■

Xiaomi presenta o seu Mi5 como un dos smartphones máis completos do mercado

O fabricante chinés Xiaomi leva moitos meses adiando o lanzamento do seu novo smartphone insignia, posiblemente para garantir que podería ofrecer un terminal realmente rechamante e potente que non padecese problemas de quecemento, e finalmente desvelou o que é o Xiaomi Mi5, que consegue ofrecer unha potencia impresionante a un prezo contido, dando a impresión de que conseguiron compor o longamente perseguido *flagship killer* (ou sexa, un teléfono capaz de superar aos dispositivos insignia dos grandes fabricantes).

O Xiaomi Mi5 chega cunha pantalla Full HD de 5,15 polgadas, procesador Qualcomm Snapdragon 820, até 4 GB de RAM (LPDDR4), até 128 GB de almacenamento interno (UFS 2.0), cámara traseira con sensor Sony de 16 Mpíxeles con estabilización óptica de imaxe de 4 eixes (con gravación de vídeo en 4K), cámara frontal de 4 Mpíxeles, lector frontal de pegadas dixitais, infravermellos, NFC, USB-C, Wi-Fi AC, Bluetooth 4.2, batería de 3.000 mAh con Quick Charge 3.0, conectividade 4G+ (podendo descargar a até 600 Mbps) con VoLTE e dobre nanoSIM... e todos isto dentro dun corpo cerámico cun grosor de 7,25 milímetros e cun peso de só 129 gramos.

O Mi5 estará dispoñible nun modelo básico con procesador a 1,8 GHz, 3 GB de RAM e 32 GB de almacenamento interno por un prezo de 1.999 iuans (278,71 euros), un modelo máis completo cun procesador a 2,15 GHz e 64 GB de almacenamento por 2.299 iuans (320,54 euros), unha edición *exclusiva* con 4 GB de RAM e 128 GB de almacenamento interno por 2.699 iuans (376,31 euros) e un modelo PRO por 2.999 iuans (419,13 euros) que só estará dispoñible en cor negra e terá unha parte traseira cerámica (mentres que o os modelos máis económicos contarán con traseira de cristal). ■

Sony presenta unha cámara compacta con zoom óptico de 30x

A familia de cámaras compacta de Sony recibe a un novo integrante, a DSC-HX80, unha cámara cun sensor CMOS Exmor R de 18,3 Mpíxeles e visor OLED retráctil, que destaca por incluír nas súas pequenas dimensións un zoom óptico de 30x, converténdose nunha das cámaras máis versátiles do mercado á hora de disparar instantáneas familiares ou de viaxe, así como para gravar vídeo (grava vídeo Full HD até en formato XAVC a 50 Mbps). O estabilizador óptico de 5 eixes reducir as vibracións da cámara durante o seu uso.

A Sony HX80 tamén presenta unha pantalla LCD de 3 polgadas e 921.000 píxeles, que pode abaterse 180 graos, de xeito que tamén pode empregarse para facer *selfies* de calidade. Para facilitar a súa comunicación tamén conta con Wi-Fi e NFC, facilitando a transferencia dos seus contidos ás aplicacións móbiles Sony PlayMemories.

Esta cámara sairá á venda o mes que vén a un prezo estimado de 350 dólares, o que parece un bastante axustado tendo en conta as súas prestacións, que deberían ser máis que suficientes para a meirande parte de usuarios que busquen unha cámara que ofreza unha calidade moi superior á dos smartphones, pero sen ter que cargar cunha máquina pesada e voluminosa como acontece coas cámaras réflex dixitais. ■

Nixon presenta un smartwatch con Android Wear robusto e resistente á auga

A compañía californiana de reloxos e accesorios Nixon anunciou The Mission, o que aseguran que é o primeiro smartwatch do mundo ultra-reforzado, de xeito que sería válido para os deportes de acción, xa que soportaría un uso bastante agresivo e incluso sería somerxible (aguantando até 10 atmosferas, o que serían uns 100 metros de profundidade). Pero este dispositivo non só busca a resistencia, senón que tampouco prescinde de funcións avanzadas, xa que opera con Android Wear.

The Mission está equipado cun procesador Qualcomm Snapdragon Wear 2100 (deseñado especificamente para dispositivo *wearables*) e non limitaría a súa orientación ao deporte no seu hardware, senón que tamén conta cunha aplicación que achega información actualizada dos lugares e fai un seguimento da actividade do usuario (este software estaría orientado especialmente a surfeiros e esquiadores, que serían os deportistas que máis agradecerían este tipo de trebello). Ao empregar unha plataforma tan rica como Android Wear tamén sería compatible con aplicacións de terceiros que permitirían aproveitar aínda máis este accesorio. ■

Huawei prepárase para competir coas Surface de Microsoft co seu MateBook

O fabricante chinés Huawei sorprendeu por aproveitar a celebración do Mobile World Congress para presentar un equipo informático 2-en-1 baseado en Windows 10, que polas súas prestacións e deseño sería un competidor directo das Surface Pro 4 básicas de Microsoft, pero con algúns detalles que fan que este novo produto teña un carácter de seu.

O Huawei MateBook chegará ao mercado a un prezo que parte dos 799 euros, buscando atender a unha demanda de equipos versátiles e altamente portátiles, que sirvan para traballar en mobilidade e para labores creativas, que grazas á incorporación dos procesadores Intel Core m de sexta xeración consegue un grande equilibrio entre potencia e autonomía, á vez que pode gozar dun deseño sen ventiladores, evitando así os ruídos durante o seu funcionamento.

Estamos ante un equipo moi delgado, que só pesa 640 gramos, e para o que hai unha funda con teclado e touchpad que tamén é delgada e lixeira (as teclas teñen un grosor de só 1,5 milímetros), e para satisfacer aos que busquen unha boa imaxe chega cunha pantalla táctil IPS de 12 polgadas cunha resolución de 2.160 x 1.440 píxeles sobre a que poder empregar o lapis MatePen con 2.048 niveis de sensibilidade. A súa autonomía tamén sería moi boa, podendo empregarse para traballar até 9 horas seguidas, pero coa vantaxe de que a súa batería pode cargarse completamente en só dúas horas e media (cargando até o 60% en só 1 hora). Como curiosidade, o MateBook conta cun sensor de pegadas dixitais que presume de ser o máis rápido do mercado.

O modelo básico do Huawei MateBook, cun procesador Core m3, 4 GB de RAM e 128 GB de SSD tería un prezo de 799 euros, ofrecéndose en distintas configuracións até un equipo cun procesador Core m7, 8 GB de RAM e 512 GB de SSD por 1.799 euros, vendéndose a funda-teclado por 149 euros e o MatePen por 69 euros.

Falamos duns prezos lixeiramente máis económicos que os da Surface Pro 4 con procesador Core m, que custan 999 euros para o modelo con Core m3, 4 GB de RAM, 128 GB de SSD e lapis (e pesaría 126 gramos máis que a proposta chinesa).

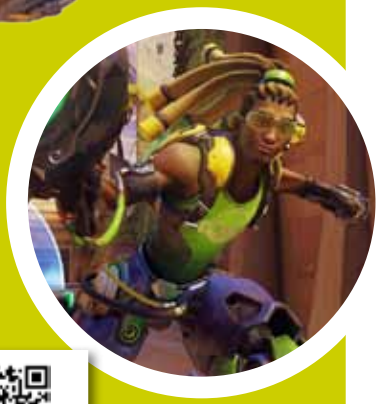
Huawei tamén ofrecerá por 99 euros unha pequena base USB-C que incluirá 2 portos USB estándar, toma Ethernet e saídas VGA e HDMI, ideal para empregar o equipo no escritorio. ■

O novo dron de DJI pode evitar obstáculos de xeito automático

O vehículos aéreos non tripulados son cada vez máis populares, grazas á evolución da súa tecnoloxía que os fai cada día máis versátiles, máis doados de controlar e máis económicos de adquirir e manter, sorprendendo o feito de que dende China conseguisen colocarse en cabeza na innovación neste ámbito, de xeito que a serie Phantom de DJI está conseguindo converterse no grande referente do sector, que dá un interesante paso adiante co seu novo Phantom 4, que o vindeiro 15 de marzo estará dispoñible e que xa pode encargarse por 1.599 euros.

Agora xa non nos preocupamos na definición da cámara do dron (pois unha vez alcanzado o vídeo en UHD a 30 cadros por segundo cóbrense a meirande parte das demandas), no seu sistema de estabilización de imaxe ou na súa autonomía (cada vez maior, superando a meirande parte dos usos prácticos e permitindo superar certos límites mediante a substitución rápida das baterías), senón que buscamos xa innovacións interesantes como seguimento de obxectivos, función de retorno automático intelixente e cousas polo estilo, e precisamente aí destaca o novo *xoguete* de DJI, capaz de moverse até a 72 quilómetros por hora, voar até 28 minutos a unha distancia de control de até 5 quilómetros, e con funcións avanzadas como a detección e evasión de obstáculos automática (integra un par de sensores que operarían a xeito de *ollos*, rexistrando as tres dimensións grazas á visión estereoscópica), a posibilidade de controlar o dron con toques en pantalla, poder indicarlle un suxeito para que o siga a cámara do dron de xeito automático (ideal para actividades deportivas, e sen precisar que o obxectivo a perseguir teña que levar un accesorio que facilite a súa localización).

Estamos así ante unha importante mellora con respecto á anterior xeración de drons DJI Phantom, que fan cada vez máis doado o uso deste tipo de dispositivos, de xeito que paulatinamente van avanzando até que co tempo teñan automatizacións dabondo para que non sexan consideradas un perigoso obxecto voador, senón un accesorio de fotografía e vídeo. ■



TRAILER DO XOGO

PS4 | PC | Xbox One

OVERWATCH

Fixa o seu lanzamento no 24 de maio

O agardado *shooter* por equipos multi-xogador cun elenco de 21 heroes, *Overwatch*, por fin ten data de lanzamento oficial, de xeito que o 24 de maio xa poderemos facernos cunha copia deste xogo que xa podemos reservar por 59,99 euros nas súas versións para PC, PS4 e Xbox One, aínda que entre os días 5 e 9 de maio podermos gozar dun anticipo grazas á súa beta aberta que poderá xogarse de balde.

Este xogo sitúase nunha Terra futurista, onde os xogadores teñen a habilidade de dobrar o tempo, desafiar á física e usar poderes e armas, competindo en mapas baseados en obxectivos de 6 contra 6 e repartidos por todo o mundo, sendo chave para o éxtio ir mudando de heroe para conseguir vantaxes na batalla.

Os desenvolvedores do xogo consideraron necesario lanzar unha beta aberta non só para probar os seus servidores, senón para, principalmente, ofrecer aos usuarios unha proba do que será o xogo final, de xeito que poidan facerse unha boa idea do que ofrecerá Overwatch e que así vaian comprendendo os conceptos centrais do xogo, como as funcións, os ataques e os cambios de heroes en distintos tipos de mapas.

O xogo tamén destaca por un deseño de personaxes bastante rechamante e característico, que moitos consideran que en boa medida fíxose así para fomentar o cosplay, ou sexa, para que os afeccionados divulguen esta franquía caracterizándose dos personaxes máis carismáticos e representativos. ■

TRAILER DO XOGO

IOS

ASSASSIN'S CREED IDENTITY

Chega á App Store

TRematou a espera por *Assassin's Creed Identity*, e o novo xogo móbil da franquía de Ubisoft, que este ano deixará pasar a oportunidade de lanzar unha versión para consolas domésticas para evitar a decadencia provocada pola acumulación de títulos anuais que minaron a súa calidade, chega finalmente á App Store, de xeito que os usuarios que como mínimo teñan un iPad 3 ou un iPhone 5 con iOS 7, poden adquirir o xogo por 4,99 euros.

Estamos ante o primeiro xogo de rol de acción da franquía *Assassin's Creed*, que devólvenos ao Renacemento Italiano, permitíndonos encarnar ao noso propio Assassin e así completar ducias de misións e resolver o épico misterio dos Corvos.

O xogador pode elixir entre catro clases (berserker, folla da sombra, enredante ou ladrón), personalizar o personaxe con vestimentas e armas e progresar de novato a experto.

Pese a que estamos ante un xogo desenvolvido con Unity, que ofrece gráficos impresionantes con texturas en alta definición, sombreados e coidados modelos, de xeito que non defraudará aos que queiran achegarse ao universo de *Assassin's Creed* dende dispositivos móbiles. ■

PC | Xbox One

GEARS OF WAR 4

O multi-xogador terá unha beta en abril

O que posiblemente é o xogo máis esperado do ano para Xbox One, *Gears of War 4,* non chegará até o outono, pero tal espera poderá suavizarse, grazas a que Microsoft anunciou hoxe que a nova entrega da saga Gears contará cunha beta do seu modo multi-xogador, comezando cunha fase de acceso temperán entre os días 18 e 24 de abril, que estará aberta para os que xogaran a *Gears of War: Ultimate Edition* para Xbox One ou Windows 10 (chegará con que se *conecten* co xogo entre o 1 de marzo e o 11 de abril), mentres que o resto de usuarios Gold de Xbox LIVE terán que agardar á beta aberta que desenvolverase entre os días 25 de abril e 1 de maio. Deste xeito haberá bastantes xogadores que poderán gozar dun adianto do multi-xogador de *Gears of War 4* durante dúas semanas enteiras, o que suporá toda unha proba para os servidores do xogo e resultará de grande utilidade para optimizar o xogo antes do seu lanzamento.

Durante a beta global do multi-xogador de *Gears of War 4* o modo que poderá xogarse será o Versus, deixando claro dende Microsoft de que, aínda que sexa posible optar á primeira fase da beta se xogamos a *Gears of War: Ultimate Edition* para Windows 10, a fase de probas será exclusiva de Xbox One. ■

PS4 | Xbox One

RESIDENT EVIL

As entregas de acción da saga preparan a súa chegada ás consolas de nova xeración

Ante a falta de retrocompatibilidade da meirande parte das consolas, nos últimos anos fixéronse moi populares as *remasterizacións* dos xogos, e para celebrar os 20 anos da franquía *Resident Evil* dende Capcom decidiron que non chegaba coas recentes versións de *Resident Evil* e *Resident Evil 0* para as novas consolas (así como o remake de *Resident Evil 2* que está en preparación) e anuncian que o 29 de marzo iniciarán o lanzamento das versións remasterizadas de *Resident Evil 4, 5* e *6* para Xbox One e PlayStation 4, vendéndose cada unha a 19,99 euros (prezo que teñen actualmente as anteriores entregas). Deste xeito as versións da saga que fuxiron da supervivencia para apostar pola acción estarán dispoñibles para as consolas actuais.

O título que estará dispoñible para a súa descarga o 29 de marzo será *Resident Evil 6,* que por ser o máis recente tamén parece telo máis doado para adaptarse ás consolas actuais; mentres que *Resident Evil 5* farase esperar até o verán; e Resident Evil 4 até o outono; separando así debidamente os lanzamentos para que os seareiros da saga poidan adquirilos con tempo dabondo para poder completalos con tranquilidade.

Como vén a ser habitual neste tipo de títulos *relanzados*, os xogos incluirán todos os contidos descargables que foron saíndo tras o seu lanzamento orixinal, achegando así unha experiencia completa que contribuirá a manter viva unha saga que ten dificultades para continuar despois da mala recepción da súa sexta entrega. ■

Somos Galegos

desde 1979

sadepor

galicia calidade

www.sadepor.com

Grupo Sadepor

C/ Gambrinus 20-28. Polígono La Grela Bens. 15008 La Coruña

Sadepor Despiece T. 981 26 20 21 | Sadepor Avícola T. 981 14 57 52 | Sadepor Embutidos T. 981 54 86 30

ABANCA @SomosABANCA

Pensando nesas persoas que o queren todo sinxelo, eficaz e moi claro.

Plataforma dixital ABANCA

Unha plataforma eficiente e de navegación intuitiva adaptada a todos os dispositivos.

multidispositivo

contratación en liña

identificación biométrica

O banco dixital con máis de 700 oficinas | abanca.com

//ABANCA
Sentir común