Revista de Ciencia, Innovación e Tecnoloxía de Galicia

Código cero

Nº 181

anos 16 informando

www.codigocero.com

Educación dixital galega

Medra o alumnado das aulas TIC

Agresión Off

Móbiles contra a violencia

Pont-Up Store 2018

O rueiro de Pontevedra convértese en feira innovadora

Actualización, eficacia e seguridade

A nova vida do CPD da Deputación de Lugo

#SilverBullet18

O bo porto dos nosos proxectos tecnolóxicos

Para celebrar o 17º aniversario de codigocero.com retomamos a nosa canle de YouTube para iniciar unha serie de entrevistas a persoeiros do sector TIC galego e que comezamos cunha conversa da xornalista Laura de la Torre con Fernando Suárez, presidente do Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG), quen comparte as súas inquedanzas e como chegou ao mundo da Informática.

Síguenos en:

www.codigocero.com

16
#SilverBullet18 celebrarase o 27 de setembro na Cidade da Cultura e da man do CPETIG

10

14

28

30

Sumario 181

» novas

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

» reportaxes

- O CPEIG e Vicepresidencia lanzan app para loitar contra as agresións sexuais **8**
- O CITIC aposta polo talento novo no seu I Congreso XoveTIC **9**
- A Deputación de Lugo remodela o seu centro de procesamento de datos **10**
- Pont-Up Store mostrará en Pontevedra as múltiples facianas do noso talento innovador **12**
- Un total de 267 centros e preto de 18.000 alumnos empregarán este curso o libro dixital **14**
- Medio Ambiente e AMTEGA impulsan a dixitalización dos nosos parques naturais **15**
- O CPETIG abre a nosa gran tempada de eventos TIC co seu novo congreso Silver Bullet **16**
- Marcos Mata, presidente do CPETIG, cóntanos todo o que temos que saber sobre SilverBullet **18**
- A cultura galega métese no miolo do lecer dixital: no ámbito dos videoxogos **20**
- Achegamos un nutritivo e gorentoso menú de verán de innovación tecnolóxica galega **22**
- Os nosos concellos soben novos chanzos na escaleira do goberno dixital **24**
- Henrique Neira visualiza o carácter visionario da obra de Vicente Riscol **26**

» gadgets

- Debullamos con todo luxo de detalles os trebellos tecnolóxicos da tempada **28**

» xogos

- Repasamos o máis salientábel dos días pasados en materia de xogos e consolas **30**

Neste número....

Os proxectos tecnolóxicos son como calquera outra cousa na vida: de iniciarmos un, mellor non comezar un camiño que xa dera mostras de ser un camiño errado. Ter en conta isto, que semella caer de caixón, non é (malia todo) tarefa doada. Hai múltiples detalles que se nos escapan, matices, complexidades imprevistas. Cómpre estarmos ben adestrados para poder ver os sinais que indican que un vieiro tecnolóxico, por moi bonito que nos pareza, non leva a ningures. De achegarnos esta capacidade de visión é do que trata en boa medida a nova edición do evento SilverBullet18 que organiza o Colexio Profesional de Enxeñaría Técnica en Informática de Galicia a finais de setembro, do que falamos polo miúdo nas páxinas centrais deste número de Código Cero e que nos serve, polo seu convite a formarnos como mellores profesionais, para deixar atrás o lecer unilateral do verán e meternos de cheo no que todas e todos (sen excepción) sabemos facer mellor, tiveramos ou non oportunidade de demostralo: innovar, propor proxectos, ver horizontes novos e, coloquialmente falando, tirar pra diante.

Humor tecnolóxico de Henrique Neira

Síguenos en:

https://www.facebook.com/codigocero

https://twitter.com/codigocero

https://www.youtube.com/user/CodigoCero

https://www.instagram.com/codigocero_com/

http://codigocero.com/spip.php?page=bacakend

Subscríbete na nosa web para recibir as novas cada día

Equipo

DIRECTOR:
Xosé Mª Fernández Pazos
director@codigocero.com

WEBMASTER:
Marcus Fernández
webmaster@codigocero.com

REDACCIÓN:
Fernando Sarasketa
Sonia Pena
redaccion@codigocero.com

FOTOGRAFÍA:
Adolfo Enríquez Calo • Joferpa

SUPERVISIÓN LINGÜÍSTICA:
María Xesús Vázquez

DESEÑO E MAQUETACIÓN:
Óscar Louzán
foro@codigocero.com

PUBLICIDADE:
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 181
(agosto - setembro 2018)
Publicación periódica.

Prezo: 2 €

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

Fotos páxinas 10, 14 e 24: Deseñadas por Creativeart / Freepik

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

A **Fundación TIC** pon a disposición dos maiores lucenses 87 cursos

Suma e segue a formación tecnolóxico-dixital da Deputación de Lugo. Os días pasados, a entidade que preside Darío Campos deu a coñecer o programa de obradoiros da Fundación TIC para a recta final de ano, un programa concibido para abranguer a meirande cantidade de xente e para avanzar novos pasos en materia de alfabetización dixital. De feito, vén con 1.165 prazas e un total de 87 cursos e obradoiros a impartir na sede do InLugo na cidade da Muralla e máis nas vilas e aldeas do rural.

Estes e outros datos viñeron da man do propio presidente Darío Campos, quen tamén fixo balance dos importantes froitos acadados ao longo de 2018 a través desta actividade dinamizadora e capacitadora, moi envorcada na xente maior. Segundo anunciou, este último trimestre de 2018 a Fundación TIC desprazarase novamente ao rural logo "do éxito rotundo dos cursos que se impartiron en diversos concellos da provincia na anterior edición do programa".

Campos tamén lembrou que xa está aberto o prazo de inscrición nas actividades formativas en www.fundacion-tic.org, www.deputacionlugo.gal ou no teléfono 982 225 186.

Campos Conde, que estivo acompañado pola alcaldesa de Lugo, Lara Méndez López, e o patrón da TIC e deputado de Relacións Institucionais, Álvaro Santos Ramos, dixo que "desde o Goberno da Deputación apostamos un trimestre máis polo fomento do uso das novas tecnoloxías entre os lucenses de máis de 55 anos porque cremos firmemente na súa utilidade como unha ferramenta que axuda a mellorar a calidade de vida das persoas maiores". O máximo responsable provincial anunciou tamén que, desta volta, as accións formativas levaranse a cabo nas últimas semanas de setembro e outubro.

Amais de todo o devandito, o presidente da TIC fixo saber que "este trimestre haberá varias novidades", todas co nexo común de atender as demandas dos usuarios e actualizar coñecementos xa que, "no caso da novas tecnoloxías, os contidos cambian con moita rapidez", sinalou. Entre estas novidades figuran a posta en marcha dun segundo nivel de Internet para buscas máis avanzadas e obradoiros de pedidos por Internet, cambio de contrasinais e copias de arquivos. Asemade, incluirase por vez primeira un curso de retoque e composición de fotografía por computador, que se suma ao que xa hai no móbil. ■

Vitae axúdanos a encarar o desafío do ***Big Data***

A información vai medrar a paso de xigante, queirámolo ou non. Tanto a que acubillan servidores, centros de datos, computadores e demais sistemas, como aquela que temos diante dos nosos ollos e precisamos para traballar. O panorama achega importantes desafíos pero, cun axeitado adestramento e cunha capacitación acaida, serán perfectamente superábeis. Vitae Consultores quere contribuír a este punto e faino, entre outros recursos, coa oitava edición do seu Curso Big Data Deseño e Arquitectura de Solucións con Hadoop, Spark e R, cuxa primeira convocatoria remóntase a 2012, o que sitúa este obradoiro como unha das actividades máis senlleiras e referenciais das que se organizan na nosa terra en materia TIC.

O curso achegaranos unha vez máis 20 horas de adestramento avanzado sobre ferramentas indicadas para converter a información en bruto en datos de valor, útiles e rendíbeis. Ou sexa, para poder ver tanto as árbores coma o bosque na paisaxe dixital.

Máis polo miúdo, a actividade achegaranos os instrumentos para manexar as ferramentas que converten en intelixíbel e práctica a información a gran escala, o que se coñece como *Big Data*, un ámbito en clara proxección e en máis que evidente proceso de medre.

Durante este obradoiro, que se celebra na Coruña os días 19, 20, 26 e 27 de outubro (no Hotel Attica 21), examinaranse colectivamente os diferentes camiños que podemos enfiar para abordar o manexo de datos a gran escala, mostrando as alternativas de arquitectura dispoñíbeis, con vistas a dar resposta aos requirimentos de análise de información de cada entidade ou empresa.

O profesional que impartirá o obradoiro será Antonio Soto Rodríguez, enxeñeiro en Informática de Sistemas pola Universidade da Coruña e profesional con máis de dúas décadas de experiencia como consultor técnico experto e certificado. ■

A provincia de **Ourense** será un territorio de turismo ***smart***

Red.es, pertencente ao Ministerio de Economía e Empresa, deu a coñecer este 13 de setembro a selección final de catro proxectos smart galegos para seren financiados a través da súa convocatoria Destinos Turísticos Intelixentes. Entre estes catro proxectos da nosa terra figura unha ambiciosa iniciativa da Deputación de Ourense. Trátase de *Hai un Ourense para ti. Descóbreo*, unha iniciativa inserida no programa Provincia Intelixente, Plan Ourense 15.19.

Hai un Ourense para ti figurou finalmente entre as propostas elixidas por Red.es, o que significa que a provincia galega vai recibir unha inxección económica de tres millóns de euros (co-financiados aos 60 % polo Estado). A dita contía investirase na creación dunha plataforma integral de turismo intelixente que ofrecerá aos visitantes servizos tecnolóxicos como: un portal web avanzado de información turística; unha aplicación móbil de turismo da provincia; un planificador de rutas baseadas nos gustos dos usuarios; sistemas de Realidade Virtual; solucións de Realidade Aumentada, e experiencias inmersivas 360º con fotografías e vídeo.

Estes e outros datos foron achegados polo presidente da Deputación, Manuel Baltar, e polo director da Área de Transparencia da entidade provincial, Fernando Suárez, presidente do Colexio Profesional de Enxeñaría Informática de Galicia (CPEIG).

Os aspectos clave do proxecto, dixeron, pasan pola integración nun único punto de toda a información turística da provincia de Ourense a través dun modelo tecnolóxico aberto (esquema *Open Data*) sobre "a que se fomente a participación, o diálogo e a colaboración entre os turistas a través das novas tecnoloxías e as canles dixitais".

Asemade, salientaron o factor "interoperabilidade", xa que "a plataforma será quen de obter información de diferentes fontes de datos". ■

O **CESGAHack** axuda a acelerar a execución de aplicacións

Appentra Solutions, a *spin-off* participada pola UDC e promovida por investigadores vinculados ao o Centro de Investigación TIC (CITIC) vai poñer a disposición dos investigadores e innovadores da nosa terra o seu programa Parellelware Trainer, un recurso avanzado de adestramento que permite optimizar proxectos con vistas ás necesidades reais do mercado. O programa poderá ser empregado polos científicos no marco da nova edición do CESGAHack, o *hackaton* que organizan anualmente Appentra e máis o Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA) e que chega á súa terceira edición entre o 24 e o 28 de setembro, novamente na sede do CESGA.

Os participantes que empreguen o Parellelware Trainer de Appentra poderán acelerar ao máximo o ciclo de vida do seu desenvolvemento, xa que estarán en disposición de identificar decontado oportunidades reais para paralelizar a súa aplicación. Ademais, os investigadores que se xunten na quedada CESGAHack, cuxo prazo de inscrición remata este domingo 5 de agosto, tamén terán ao alcance da man o privilexio de acceder directamente ao supercomputador Finis Terrae II do CESGA.

Para quen non o saiba, o CESGAHack é unha xuntanza para facer demostracións e intercambiar recursos e coñecemento. O obxectivo é axudar aos científicos e programadores a acelerar a execución das súas aplicacións de simulación científica.

Este pulo de enerxías materializarase a través de diverso hardware e software avanzado e coa axuda dun equipo de mentores expertos en cousas como optimización, paralelaxe e execución de programas de simulación. Ademais, como dixemos, o CESGAHack 3 tamén axudará aos científicos e programadores e reducir o máximo o tempo que pasan codificando para mellorar o seu software.

Quen queira máis información sobre o evento, pode atopala na páxina web de Appentra, www.appentra.com. ■

A **OSHWDem** impulsará en novembro o espírito argalleiro

O vindeiro 10 de novembro celebrarase na Coruña, novamente no Domus, a feira OSHWDem (*Open Source Hardware Demonstration*), unha quedada argalleira para xente de todas as idades e que quere servir (entre outras cousas) para facer comunidade arredor das tecnoloxías abertas mediante a exhibición interactiva e participativa de enxeños, inventos e propostas innovadoras. Unha vez máis o programa contará con demostracións de aparellos e programas *open source*, competicións de robots de todos os niveis de sofisticación e máis obradoiros e charlas sobre estas tecnoloxías.

O encontro vén da man da asociación Bricolabs, que leva desenvolvéndoo desde 2012. Segundo explican dende Bricolabs, a OSHWDem é unha feira de tecnoloxía onde se expoñen inventos cun nexo común: todos eles son proxectos libres, é dicir, que as súas especificacións, esquemas e código foron publicados, de maneira que calquera poida estudalos, entender o seu funcionamento, replicalos e mesmo melloralos. A idea de Bricolabs é que os enxeños en exposición non deixen a ninguén indiferente ao tempo que cobren (no plano temático) calquera ámbito de actuación que se nos ocorra: novas tecnoloxías, robótica, arte, Internet das Cousas, electrónica, hardware, software, etc. ■

Vodafone estrea **OneNumber**, o seu servizo de multi-SIM virtual

Apple anunciou este 12 de setembro que a eSIM do Apple Watch e dos novos iPhone Xs, Xs Max e Xr sería compatíbel coa rede de Vodafone, e a operadora confirma hoxe tal información anunciando Vodafone OneNumber, un servizo que permite aos clientes ter a mesma experiencia do seu *smartphone* noutros dispositivos, mantendo o seu número de teléfono e tarifa, independentemente do dispositivo que se utilice e sen a necesidade de levar o *smartphone* consigo, ou sexa, que no caso do Apple Watch o usuario sen mudar a súa SIM nin dar de alta novas liñas poderá levar no reloxo os datos, as mensaxes de texto e os minutos de voz da súa tarifa actual.

Vodafone OneNumber permite conectar até 4 dispositivos adicionais o *smartphone*, e de xeito progresivo irá incorporando dispositivos compatibles como *smartwatches, wearables*, altofalantes conectados e outros *smartphones*.

O servizo está dispoñíbel xa para clientes particulares de contrato e microempresas, estando incluíndo nas tarifas de alto valor (One L, Red L e +Líneas L), mentres que o resto de tarifas de contrato terán que pagar 5 euros/mes para gozar do servizo que non ten nin cota de alta nin compromiso de permanencia. ■

A **Deputación da Coruña** convida a cantar en galego nas redes

A Deputación da Coruña quere que a nosa comunidade escolar (nenas, nenos, nais, pais, profesorado) comece o curso cantando, e que ademais o faga en galego e nas redes. Por este e outro motivos, a entidade provincial fixo coincidir o inicio das clases cun chamamento a participar na terceira edición do concurso *Quero Cantar,* cuxa face visíbel está a pleno rendemento en www.querocantar.gal. A web en cuestión recolle novos azos coa devandita proclama colectiva da Deputación mentres aínda goza do impulso brindado polas rapazas de Máis boas cás patacas, a banda feminina de Teo que foi quen de conseguir 25.000 visualizacións no YouTube co seu tema Son Muller, premiado en *Quero Cantar.*

O chamamento da Deputación veu da man da responsábel provincial de Cultura, Goretti Sanmartín, quen lembrou que o 19 de outubro remata o prazo para presentar cancións á terceira entrega do certame e que as bases poden consultarse ao completo en www.querocantar.gal. ■

Agresión Off

Vicepresidencia e o CPEIG lanzan *app* para loitar contra a violencia sexual

Tecnoloxía para loitar conta as agresións sexuais en calquera desas moitas situacións, especialmente frecuentes no verán, en que as mulleres teñen que volver soas aos seus fogares, á volta (por exemplo) dunha xuntanza ou dun festival de música. Este é un dos resumos posíbeis para a ferramenta móbil, *Agresión Off,* que presentou este mes de agosto o vicepresidente da Xunta, Alfonso Rueda, desenvolvida en colaboración co Colexio Profesional de Enxeñería Informática de Galicia (CPEIG) e con carácter pioneiro na nosa terra. A *app* quere ser útil e non simplemente informativa. Con este fin, incorporará unha función que é quen de rexistrar a xeolocalización da usuaria cada pouco tempo, dando aviso ás persoas seleccionadas da mesma para telas ao tanto deste percorrido.

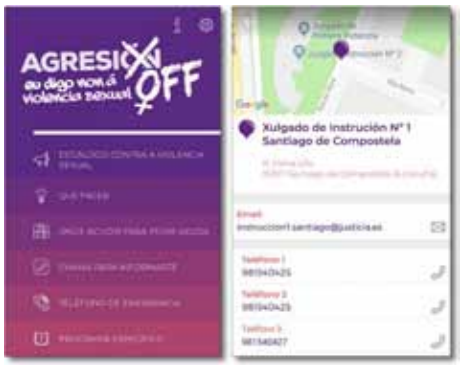
A aplicación, que ten precedentes na aplicación Escapp (ferramenta gratuíta de Vicepresidencia e o CPEIG para axudar ás mulleres vítimas da violencia de xénero, da que falamos hai uns tres anos dende a revista Código Cero), foi dada a coñecer nun acto no que tamén participaron a secretaria xeral da Igualdade, Susana López Abella, e o presidente do dito colexio, Fernando Suárez.

Na cita cos medios informouse de que a aplicación xa se pode descargar para os sistemas operativos Android e nos vindeiros días para iOS.

A ferramenta, engadiron, abranguerá recursos como un decálogo contra a violencia sexual, consellos prácticos de como actuar ante posíbeis situacións de riscos e un directorio de lugares onde acudir a pedir axuda, así como teléfonos de información. Rueda, López Abella e Suárez tamén fixeron saber quen en vindeiras actualizacións engadiranse novas funcionalidades como a posibilidade de compartir a xeolocalización con calquera dos contactos que teña a usuaria, "para que estes poidan saber o percorrido que se está a realizar".

Segundo fixo saber o presidente do Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia, Fernando Suárez, *Agresión Off* é unha ferramenta "que facilita a vida das persoas, que busca a sinxeleza no uso e na información que contén".

As súas seccións principais son as seguintes: *Decálogo contra a violencia sexual, Que facer, Onde acudir para pedir axuda, Chama para informarte, Teléfono de Emerxencia e Programa específico.* ■



Tech Kids regálanos máis accións argalleiras

Metidos xa de cheo no mes de setembro, prosegue a actividade formativa, divulgativa e argalleira do Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) e máis a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) ao abeiro de Tech Kids, programa itinerante de obradoiros dirixido a mostrar á rapazada as vantaxes das novas tecnoloxías dun xeito cen por cen participativo. Ou sexa, facendo todo o posíbel para que as nenas e nenos sexan tamén creadoras de tecnoloxías. Tech Kids, que xira arredor da robótica, a creación de personaxes para videoxogos ou a pilotaxe de drons, ten deparadas aínda unhas cantas accións antes do remate desta concocatoria.

Como lembraremos, o obxectivo do programa Tech Kids é "fomentar o talento dixital das nenas e nenos de toda Galicia" ao tempo que "se mellora a conciencia entre a xente nova de que a aplicación de computación e codificación para os problemas sociais reais pode axudar a cambiar o mundo".

As iniciacións aos vehículos aéreos non tripulados proseguirán estes días en Ribadeo (día 13, na Sala de Cultura) e máis en Vimianzo (día 14, na aula CeMIT da Casa da Cultura, de 10 a 15 horas). O día 14 de setembro celébrase en Narón unha xornada sobre deseño de personaxes para videoxogos (aula CeMIT da Antiga Casa do Concello). Esta actividade sobre creación de persoeiros dixitais recalará o día 15 en Leiro (na aula CeMIT, en horario de 15 a 21 horas), en Guitiriz (o 21 de setembro, na aula CeMIT, de 15 a 21 horas) e máis en Pontedeume (o 22 de setembro, na aula CeMIT do centro FOREMDES, en horario de 9 a 15 horas). ■

As altas capacidades que tod@s levamos dentro

O CITIC aposta polo talento novo co I Congreso XoveTIC

O Centro de Investigación TIC (CITIC) da Universidade da Coruña acollerá a primeira edición do Congreso XoveTIC os vindeiros 27 e 28 de setembro. Orientado a potenciar e fomentar o talento máis novo, o XoveTIC será un punto de encontro entre investigadores predoutorais e posdoutorais, que terán a oportunidade de presentar comunicacións orais e pósteres das súas investigacións no ámbito das Tecnoloxías da Información e as Comunicacións (TIC).

Deste xeito, o obxectivo do XoveTIC é potenciar a colaboración entre Universidades e grupos de investigación das tres universidades galegas, construír un espazo de encontro para o debate científico e contribuír á formación dos investigadores, supoñendo unha oportunidade para que os participantes compartan os seus traballos nun ambiente colaborativo e distendido.

O congreso, de inscrición gratuíta, contará tamén con diferentes conferencias plenarias a cargo de personalidades relevantes no ámbito das novas ferramentas a nivel nacional e internacional.

Colaboran na organización do congreso o CiTIUS da USC e AtlantTIC da UVigo. Pola súa banda, as entidades patrocinadoras, o Cluster TIC Galicia, o Colexio Profesional de Enxeñería en Informática de Galicia (CPEIG), o Colexio Profesional de Enxeñería Técnica en Informática de Galicia (CPETIG) e o Instituto Tecnolóxico de Galicia (ITG), ofrecen un premio de 300 euros para as tres mellores comunicacións. O comité científico avaliará cada traballo, entregándose os premios no acto de peche do congreso. ■

Axenda

Día 1 – 27 de setembro

9:30 h - 10:00 h	Recepción de asistentes
10:00 h - 10:30 h	Sesión de apertura
10:30 h - 11:00 h	Conferencia plenaria a cargo do profesor Dr. Antonio Bahamonde
11:00 h - 12:00 h	Comunicacións orais
12:00 h - 12:30 h	Pausa café
12:30 h - 14:30 h	Comunicacións orais
14:30 h - 16:00 h	Xantar de networking
16:00 h - 18:00 h	Obradoiros • 5G (Prof. Dr. Felipe Gil Casiñeira) • Ciberseguridade (profesor Dr. Francisco J. Nóvoa Manuel e profesor Dr. Adrián Carballal
18:00 h - 19:00 h	Exposición de pósteres e pausa café

Día 2 – 28 de setembro

10:00 h - 10:30 h	Conferencia plenaria a cargo da profesora Dra. Petia Radeva
10:30 h - 11:30 h	Comunicacións orais
11:30 h - 12:00 h	Pausa café
12:00 h - 13:30 h	Comunicacións orais
13:30 h - 14:00 h	Clausura e entrega de premios
14:30 h - 15:30 h	Xantar de networking

Nova páxina web

O CITIC vén de estrear nova web, un dinámico espazo de encontro que marca importantes distancias informativas, comunicativas, interactivas e estéticas con respecto ao anterior sitio en liña. A través da nova páxina, directa e moi envorcada no diálogo visual, o CITIC quere facer fincapé no seu papel de impulsor da Investigación e o Desenvolvemento (I+D) arredor das TIC e no seu carácter de punto de encontro entre os importantes achados dos seus grupos, por unha banda, e as nosas empresas e a nosa sociedade, pola outra. A nova páxina, dispoñíbel en citic-research.org, preséntase en tres idiomas: galego, castelán e inglés.

Os elementos do sitio, dispostos para que nada se interpoña entre a información achegada e o internauta, artéllanse nos seguintes apartados principais: O Centro, Equipo, Investigación, Transferencia, Actualidade e Fundación. A páxina, que impacta nada máis abrila polo coidado posto no deseño, potencia a presenza do CITIC nas redes sociais (Facebook, Google+, YouTube, Linkedin e máis Twitter) e pon o foco na información relacionada con eventos, indicadores e áreas tecnolóxicas.

Cofinanciado pola Unión Europea. Programa Operativo FEDER Galicia 2014-2020. Promover o desenvolvemento tecnolóxico, a innovación e unha investigación de calidade. *Unha maneira de facer Europa*

▲
O deputado Pablo Rivera na xunta de goberno da Deputación

Cara ao cumio da tecnoloxía máis eficaz

A Deputación de Lugo remodela o seu centro de procesamento de datos

O Goberno da Deputación de Lugo presentou este verán un importante avance en materia de modernización tecnolóxica das súas propias estruturas, infraestruturas e procedementos de xestión e comunicación. Estamos a falar da remodelación do Centro de Proceso de Datos da entidade provincial, que foi dada a coñecer polo deputado de Innovación e Participación Cidadá, Pablo Rivera Capón, quen antes de debullar os detalles do labor de posta a punto lembrou aos medios a importancia crucial do Centro para a a Deputación: trátase, dixo do "servidor físico no que se executan a maior parte das aplicacións e sistemas informáticos que se empregan dende a Administración provincial así como dende os Concellos".

Rivera explicou que o Executivo provincial aprobou en xunta de Goberno un orzamento de 250.000 euros para realizar obras coas que "actualizar este servidor aos novos tempos". A previsión, engadiu, é rematalas en catro meses.

Asemade, fixo un repaso pola historia e os fitos do CPD, un recurso tecnolóxico centralizador que comezou a súa andaina en 2010, "servindo de gran axuda para a transformación tecnolóxica que sufriron tanto á Administración provincial coma os Concellos", aos que "lles ofrecemos durante todo este tempo novos servizos TIC".

Segundo engadiu, logo destes 8 anos, a evolución da propia tecnoloxía, por unha banda, e o aumento dos traballos dende a Administración Electrónica, pola outra, fixo necesario mellorar o CPD para facelo "máis eficiente, eficaz e tamén máis seguro".

Entre os cometidos principais do centro, atópanse os seguintes: soportar as páxinas web dos Concellos, os portais de transparencia, os sistemas de eAdministración, a telefonía, o acceso a Internet, ou as aplicacións de contabilidade e de xestión de recursos humanos. "Coas melloras aplicadas agora", engadiu o deputado, "reforzaranse as bases de datos, poñendo especial atención na actualización da información e no impulso de medidas de seguridade, dos sistemas de control, da prevención de erros e dos sistemas de recuperación", co obxectivo último de "protexer a información da Deputación de Lugo". Amais, puntualizou, ampliarase a capacidade de almacenamento e procesado e actualizaranse parte dos equipos e dispositivos físicos por outros máis modernos, eficaces e fiábeis.

O deputado de Innovación e Participación Cidadá avanzou que o CPD soportará tamén a nova web da Deputación, que "está practicamente lista" e que podería darse a coñecer este mes de setembro. "Será unha páxina mais atractiva visualmente, cun maior grao de usabilidade e accesibilidade, máis interactiva e rápida", explicou.

Por outra banda, Rivera Capón lembrou que ao abeiro do compromiso pola evolución nas tecnoloxías da información na provincia de Lugo, o Goberno da Deputación puxo á disposición dos Concellos (por terceiro ano consecutivo) axudas para o impulso da Administración Electrónica e

"O Deputado avanzou que o CPD soportará tamén a nova web da Deputación. Será unha páxina mais atractiva, usable, accesible, interactiva e rápida"

protección de datos dos municipios, por valor de 139.000 euros. "Isto", dixo, "permitirá realizar melloras tecnolóxicas en 23 consistorios lucenses, que foron os que decidiron sumarse a esta liña da Deputación". Ao abeiro destes apoios á gobernabilidade electrónica, optimizaranse, manteranse ou crearanse proxectos locais de eAdministración e faranse adaptacións sobre protección e almacenamento de datos.

Amais, Rivera Capón explicou que "medidas como a que vimos de aprobar, aínda que parezan moi técnicas, o que demostran é que esta Deputación continúa a evolucionar, adaptándose aos novos tempos e promovendo un uso cada vez maior da tecnoloxía, tanto no traballo diario dos profesionais que prestan os seus servizos na entidade provincial, como na vida cotiá dos nosos veciños, cumprindo coa lexislación, e promovendo, por exemplo, a administración e rexistro electrónico nos Concellos".

O deputado rematou recordando que a institución lucense é a única deputación galega que conta coa ISO 20.000-1, que é unha certificación que garante a calidade dos servizos de xestión informática que ofrece a Deputación a nivel interno, así como á cidadanía e ás entidades locais, apuntou. ■

Premios á **innovación empresarial no rural**

A Deputación de Lugo vai apoiar a innovación empresarial e a capacitación profesional no rural de Lugo. O obxectivo: fixar poboación e favorecer o desenvolvemento. A iniciativa foi presentada este mes de agosto polo voceiro do Goberno provincial, Álvaro Santos Ramos, quen salientou que está dotada de 2,2 millóns de euros e que se trata dunha aposta decidida polas contornas non urbanas. Segundo fixo saber, o plan DesenvolvendORural vén con catro liñas de actuación. Ao abeiro dunha das liñas habilítanse importantes galardóns para as iniciativas de emprendemento innovador.

Santos Ramos destacou tamén que DesenvolvendORural é "un programa integral de promoción económica e social da provincia, co que o Goberno da Deputación busca xerar emprego de calidade, aumentar os servizos públicos aos veciños e captar talento, co fin de buscar novas oportunidades no rural e fixar poboación". Neste senso, explicou que "facémolo porque Lugo é unha provincia eminentemente rural e na que temos que buscar novos camiños de futuro que nos permitan garantir vivir no rural e do rural, aumentando os servizos que ofrecemos aos nosos veciños e igualando, polo tanto, as condicións de vida entre as zonas urbanas e rurais".

A primeira liña de actuación é o impulso do terceiro sector. A través desta liña o Goberno da Deputación busca "promover e aumentar a prestación de servizos especialmente no rural" e evitar o éxodo cara as cidades. Con este fin, estableceranse colaboracións co tecido asociativo lucense, o chamado terceiro sector, para darlle un pulo á prestación dos servizos públicos que se ofrecen aos veciños.

A segunda liña ten que ver co fomento do emprego entre a mocidade, fortalecendo e visualizando o seu talento. A idea é favorecer que a xente nova teña o seu primeiro contacto laboral na provincia, facendo prácticas na Deputación de Lugo. Segundo fixo saber Santos Ramos, o devandito permitirá aumentar e modernizar o catalogo de servizos que dende a Administración provincial se ofrece aos veciños, especialmente no rural, e impulsar as súas carreiras profesionais en Lugo, "fixando tamén poboación".

A terceira liña é o fomento do emprendemento, en palabras de Santos Ramos "unha das vías máis importantes para o medre económico de Lugo". A través desta liña porase en xogo un certame de premios para as mellores ideas emprendedoras desenvolvidas no rural. Estes galardóns incluirán unha contía de até 20.000 euros. "Deste xeito", explicou o deputado, "foméntase a fixación da poboación coa creación de empresas no rural lucense".

Para rematar, o plan fará fincapé na capacitación profesional das veciñas e veciños, co fin de capacitalos profesionalmente en sectores relacionados coa prestación de servizos así como co sector primario, e reconvertes os seus perfís laborais. "A idea", explicou, "é recalar perfiles laborais tradicionais castigados pola crise a outros en sectores estratéxicos da nosa provincia, cos que ofrecer máis servizos aos veciños e impulsar as actividades agrogandeiras e forestais". ■

As *innovacións* que querías ver, en **Pontevedra**

Pont-Up Store mostrará o noso pulo creativo en tecnoloxías que facilitan a vida

A feira de innovación e emprendemento Pont-Up Store, que se celebra entre o 20 e o 22 de setembro en Pontevedra, é unha fonte de novidades. Segundo vén de confirmar a organización do evento (o Campus e o Concello de Pontevedra), este servirá entre outras moitas cousas para "presentar as liñas de negocio con máis potencial de medre en Galicia". Ou sexa, para mostrar o noso pulo creativo en comida do futuro, tecnoloxía que nos soluciona a vida, videoxogos, proxectos con repercusión social, coidado de animais, turismo colaborativo ou cosmética orgánica de autor. Todo isto e máis virá da man das preto de 50 empresas que participan na quinta edición da feira.

A organización tamén lembrou que o encontro celebrarase en Pontevedra na carpa instalada na praza de España de Pontevedra e con máis de 40 actividades programadas en distintos puntos da cidade. Ademais, as novas tecnoloxías serán un dos grandes piares do acontecemento.

Serán en total 45 empresas participantes combinando nalgúns casos varias modalidades de participación: 37 contarán cun *stand* gratuíto para mostrar os seus produtos, ideas e servizos; 10 concorrerán no formato talent bussiness *Puntazo Exprés* e outras 6 terán tamén a oportunidade de participar no programa de actividades demostrativas do espazo central da carpa, desenvolvendo propostas como un obradoiro de preparación de alimentos con impresión 3D, un obradoiro de lectura con cans, un taller de robótica para aprender a montar un *stick arcade* basado en Raspberry PI, un torneos de videoxogos, unha introdución ás técnicas de pigmentación prehistórica, unha demostración de receitas saudábeis ou a presentación da nova cooperativa Músicas ao Vivo.

Gastronomía e tecnoloxías

Unha das grandes apostas do evento vén da man da gastronomía ligada a procesos tecnolóxicos. Neste eido, a empresa viguesa EXGA3D mostrará a súa experiencia empregando a impresión 3D para deseñar e personalizar alimentos que en palabras da organización "sorprenden e poden achegar solucións ao mundo da saúde". Por exemplo a través da elaboración de pílulas médicas con formas e sabores de froitas ou doces, ou peixe para a cativada con formas máis divertidas e gorentosas. Os responsábeis de EXGA3D ofrecerán un obradoiro para ensinarnos a imprimir a nosa propia comida.

Tecnoloxía para facilitarnos o día a día

Segundo explican os organizadores de Pon-Up Store, esta quinta edición do encontro destaca especialmente polas empresas de ámbito tecnolóxico que achegan solucións de éxito para unha manchea de sectores. Nesta liña encádrase Muutech, unha *startup* viguesa enfocada a desenvolver sistemas de información que se empregan para facer seguimento dos procesos máis complexos, sobre todo da industria do motor e de loxística de distribución.

Outra empresa que se empraza neste eido é Edilicia BIM, que está a traballar nun dos negocios con máis futuro, a tecnoloxía BIM,

unha metodoloxía de traballo para xestionar datos e corrixir erros en grandes infraestruturas e proxectos de edificación que xa se emprega con éxito nos países nórdicos e anglosaxóns e que se prevé que sexa de uso obrigado en España para licitacións de infraestruturas públicas en xullo de 2019.

A empresa de Lugo Data Monitoring, pola súa banda, desenvolve dispositivos e software para seguir en remoto procesos industriais achegando as vantaxes da Industria 4.0, a industria intelixente, a todos os sectores. Xtonebox sorprende recuperando a antiga tecnoloxía de válvulas para fabricar de xeito artesanal equipos de audio de gran calidade. O Taller 7 MakerSpace fabrica prototipos a medida empregando a tecnoloxía de impresión 3D e pon o seu talle a disposición dos clientes para que materialicen as súas ideas. WinboxApp propón unha plataforma para poñer en contacto directo a compradores e vendedores sen intermediarios; unha alternativa para aforrar buscas e para resolver anuncios de venta empregando unha soa aplicación. Dronalia, pola súa banda, oferta un amplo abano de solucións de dron con venta directa, cursos e servizos para diferentes sectores e necesidades.

A maiores deste escaparate demostrador de experiencias innovadoras emprazado na praza de España, nas instalacións da Facultade de Belas Artes o Fab Lab Laboratorio Creativo achegará (a partir do xoves 20) un total de 7 obradoiros dirixidos a diferentes públicos, que terán a oportunidade de vivir a experiencia da fabricación dixital e introducirse tamén no eido da robótica. Tamén se vai estrear o Espazo Gaming, para achegar o emprendemento da man dos videoxogos, a través de torneos e varios talleres prácticos que se desenvolverán na Escola de Restauración.

Google ofrecerá dous obradoiros inéditos

Como dixemos, Pont-Up Store porá en xogo máis de 40 actividades en diferentes recantos da cidade, boa parte das cales terán o nexo común de ser actividades para alentar e facilitar o noso camiño cara ao emprendemento. Un dos puntos fortes do programa é, precisamente, o paquete de obradoiros impartido polo xigante Google, convidada especial do evento.

A compañía do buscador impartirá por primeira vez no ámbito estatal o *Workshop I am Remarkable*, unha iniciativa para empoderar mulleres e convidalas a que celebren os seus logros no ámbito profesional. Esta actividade abéirase aos obxectivos de visualización do papel da muller na empresa, marcados para este ano pola organización. Unha facilitadora dirixirá esta actividade que ten como público obxectivo a mulleres que queiran emprender ou que estean na procura de emprego. Celebrarase na aula do segundo andar da Casa das Campás (Rúa Don fFliberto 9-11) o xoves 20 en horario de 11:00 a 12:30 (inscrición: https://goo.gl/forms/ml2gT65qncmU8bSz) e o venres 21 en horario de 12:30 a 14:00 (inscrición: https://goo.gl/forms/3kt5DJSjt2Gcm1ng2). Os dous obradoiros teñen un aforo máximo de 15 mulleres.

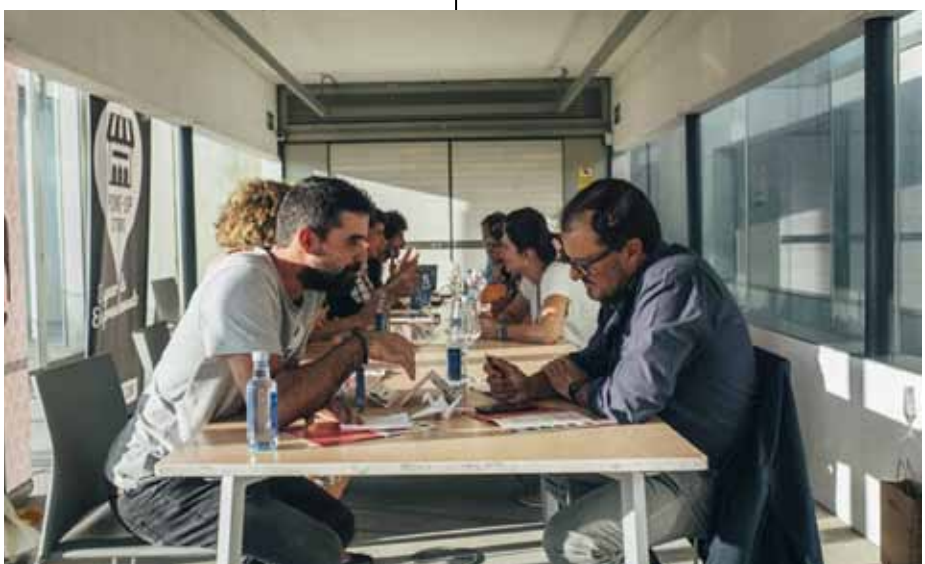
Ademais, a compañía impartirá tamén "unha charla inspiracional" baixo o título *Tips para a túa marca persoal + Mentorías Exprés* impartida pola experta Loreto Gómez que enfocará a sesión a mostrar as claves da xestión da marca persoal e orientar na creación dunha estratexia para conseguir os nosos obxectivos profesionais. Ao remate da sesión informativa poderemos consultar dúbidas con ela en sesión individuais. Terá lugar o xoves de 17:00 a 18:45, tamén na Casa das Campás. O público obxectivo son homes e mulleres que queiran emprender ou redirixir a súa carreira, pero está aberto a calquera persoa. O aforo é de 50 persoas. A inscrición, en https://goo.gl/forms/PEzeTLUBNkAbtQOu2.

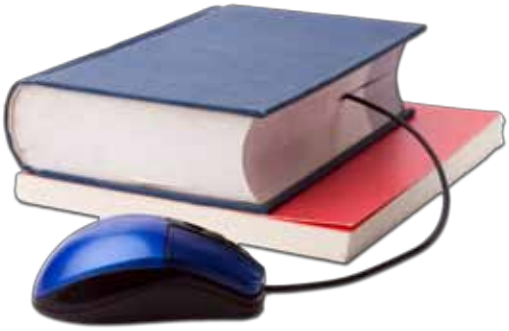
Puntazo Exprés 2018

A Pont-Up Store, organizada polo Campus CREA (Universidade de Vigo, Campus de Pontevedra) xunto co Concello, tamén dará acubillo á iniciativa Puntazo Exprés, na que participarán 10 emprendementos explicando en cinco minutos cadansúas propostas a cinco destacadas executivas de empresas e entidades galegas: África González, directora do Centro de Investigacións Biomédicas (CINBIO) da UVigo, presidenta da Sociedade Española de Inmunoloxía e promotora da empresa NanoInmunoTech (NIT) con sedes en Vigo, Zaragoza e Madrid; Nuria Varela-Portas, xerente e fundadora da empresa de agroalimentación ecolóxica, Pazo de Vilane; María Caldeiro, xerente de FUNDAMAR; Lucía Gregorio, adxunta á dirección de REDEGAL, empresa punteira en comercio electrónico e aplicacións para iOS, Android e Windows Phone; e Teresa Fernández-Valdés, executiva de Bambú Producciones, considerada unha das mulleres máis influentes da televisión. Este ano, como novidade, as presentacións de Puntazo Exprés serán abertas ao público e haberá tempo para a réplica.

Todos os proxectos escollidos nesta edición son novos emprendementos con menos de tres anos e medio dende a creación da empresa. Entre os escollidos hai empresas como Exga3D, que deseña alimentos personalizados usando a impresión 3D e revalorizando o descarte de alimentos, destacando (tamén no negocio relacionado cos animais) Yaracan, que facilita terapias con animais; AliaDogs, unha plataforma enliña colaborativa de servizos caninos; ou Bichoh! que fabrica complementos artesáns para cans.

O sector dos videoxogos concentra catro propostas: Gaming Troop, unha asociación de xogadores con local propio; The Cloud Gaming, que xurde para impulsar e profesionalizar os deportes en liña en España; SPACC, que traballa xerando contornas virtuais e Alobre 3D, experta en xerar modelos 3E orientados a impresión. Dentro do ámbito tecnolóxico destacan tamén Xtonebox, que desenvolve equipos de audio de alta calidade baseándose na antiga tecnoloxía a válvulas; e o devandito Taller 7 Maker, onde fabrican prototipos con tecnoloxía 3D. ■





Consolidando a educación TIC

Un total de 267 centros e preto de 18.000 alumnos empregarán este curso o libro dixital

O Goberno galego vén de acompañar os inicios do curso cunha renovación da súa aposta a prol de consolidar unha educación integramente dixital na Comunidade. Segundo fixo saber a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, AMTEGA, este curso 2018-2019 un total de 267 centros (un 73% máis que o curso pasado), e preto de 18.000 alumnos, empregarán o libro dixital e beneficiaranse do paquete de melloras que se comezou a implantar de xeito progresivo o pasado curso: a incorporación dun terceiro provedor de contidos e dun novo provedor da materia de Inglés; a posta en marcha do servizo de creación de contidos educativos dixitais, a entrada en funcionamento do Servizo de Atención, Soporte e Acompañamento Premium para familias, alumnado e profesorado, así como da mellora da conectividade en todos os centros públicos de primaria e secundaria.

Ademais, a Administración autonómica está a licitar un acordo marco que permitirá a adquisición de ata 30.000 equipos portátiles durante os vindeiros 2 anos. Segundo fixo saber o Executivo galego, "esta fórmula garante a dispoñibilidade de equipos en función das necesidades e a evolución da iniciativa nos centros, e a homoxeneidade do equipamento co que se dotará aos novos centros que se incorporen ao uso do libro dixital no marco do Proxecto Abalar".

Novos contidos dixitais

Tras a incorporación o curso pasado dos contidos de Aula Planeta este ano a plataforma E-Dixgal conta cun cuarto provedor de contidos de inglés, Pearson. Ademais, o provedor Netex reforzará a súa oferta coa incorporación de contidos SMART (colaborativos) en varias materias, que "permitirán desenvolver solucións orientadas á aula para potenciar e reforzar as capacidades de docentes e alumnado", explica AMTEGA, engadindo que grazas ao devandito, o profesorado "vai poder personalizar e actualizar o contido editorial mediante unha sinxela interface", amais de estar en disposición de "dar forma aos seus propios materiais didácticos" e ofrecer "contidos individualizados ao alumnado sen saír da propia unidade didáctica".

Así mesmo, o profesorado terá información do que acontece na aula en tempo real e novas ferramentas para marcar o ritmo da clase e controlar, en todo intre, o que ven nas súas pantallas, como levar ao alumando á unha páxina específica para poder seguir as explicacións, bloquear a navegación polas unidades, etc.

Estes contidos complementan ás 750 unidades didácticas de 45 materias dos provedores Netex Learning e EDEBE, que a día de hoxe ten integradas a plataforma do libro dixital, á que se suman as unidades, recursos complementarios e acceso a banco de contidos da Editorial Planeta, e aos máis de 3.200 contidos dixitais creados polos propios docentes galegos.

AMTEGA tamén sinalou que este curso porase en marcha igualmente o centro de creación de contidos educativos dixitais innovadores, DIXIT, que "proporcionará aos docentes a capacidade de crearen contidos con ferramentas e tecnoloxías innovadoras, obtendo contidos personalizados, colaborativos e con capacidade de adaptación ao alumnado".

Servizo de Soporte Premium

A comunidade de usuarias/os de E-Dixgal terá á súa disposición este curso un novo Servizo Premium de Atención, Soporte e Acompañamento ao alumnado, familias e profesorado participantes na Educación Dixital. Este novo servizo contará con atención en remoto (telefónica, online e por canles innovadoras como mensaxería e bots) as 24 horas do día os 7 días da semana; así como presencial, tanto para resolver dúbidas, como incidencias técnicas da plataforma e dos equipos.

Mellora da conectividade

O 100% dos centros educativos públicos de primaria e secundaria contarán no novo curso con acceso a internet cun mínimo de 100 Mpbs, grazas á iniciativa Escolas Conectadas, desenvolvida en colaboración co Estado cun investimento de máis de 17 millóns de euros.

Aulas Dixitais

A día de hoxe, máis de 900 centros e 6.000 aulas de 5º e 6º de Primaria, Secundaria e Bacharelato, son Abalar, beneficiando a máis de 120.000 alumnos. O Proxecto Abalar foi concibido como unha iniciativa para transformar o proceso educativo, transformando a aula tradicional nunha aula dixital, coa implicación de toda a comunidade educativa: pais, nais, titores legais, docentes, e alumnado. ■

Parques naturais... e dixitais

Medio Ambiente e AMTEGA presentaron iniciativas TIC para mellorar o coñecemento e a conservación dos parques

Ribeira, máis en detalle o Parque Natural de Corrubedo, acolleu este 11 de setembro a presentación dunha iniciativa tecnolóxica que ten moito que ver (precisamente) coa conservación do noso medio natural. Mellor dito: coa conservación do medio a través da súa promoción e divulgación no dixital. A iniciativa foi dada a coñecer pola Consellería de Medio Ambiente e Ordenación do Territorio e a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), impulsoras da mesma. Consiste na dixitalización, este ano, dos sete parques naturais galegos, o Parque Nacional das Illas Atlánticas e catro aulas da natureza. A isto cómpre engadir importantes melloras na web de Galicia Natural e Única e na aplicación dos parques.

En total, o proceso abranguerá 11 espazos de incalculábel valor medio ambiental para equipalos con solucións tecnolóxicas innovadoras e facilitar aos visitantes o acceso información sobre rutas, servizos, patrimonio, flora e fauna de cada parque ou aula dun xeito lúdico e atractivo.

O programa foi presentado no complexo dunar de Corrubedo (nun acto no que participaron a conselleira de Medio Ambiente, Beatriz Mato, e a directora da AMTEGA, Mar Pereira), por ser este enclave costeiro o primeiro dos once espazos previstos por intervir. Segundo fixeron saber, os traballos de dotación TIC fornecidos no complexo de Ribeira inclúen (entre outras cousas) recursos como un *videowall* con contidos dixitais e unha mesa interactiva con 30 fichas que describen a fauna e flora proxectando a información gráfica e textual de cada ficha nun *videowall*.

A listaxe de espazos *dixitalizados* complétase coas Fragas do Eume, O Invernadoiro, A Serra da Enciña da Lastra, A Baixa Limia-Serra do Xurés e O Monte Aloia, amais do Parque Nacional das Illas Atlánticas de Galicia e as catro aulas da natureza da nosa terra.

Mar Pereira lembrou que os traballos insírense nas actuacións da Axenda Dixital de Galicia 2020. A directora de AMTEGA engadiu que a iniciativa abordouse "dun xeito integral e cun enfoque global", que permitise facela evolucionar nun futuro, de aí que incluíuse para a súa elaboración e desenvolvemento unha análise previa das necesidades e das posibilidades de cada un dos 11 espazos. Este estudo, dixo, determinou a dotación do equipamento máis axeitado a cada caso cun mesmo obxectivo: ofrecer información sobre os servizos, rutas, flora e fauna de cada parque e aula da natureza dun xeito más atractivo, lúdico e en soportes audiovisuais e interactivos.

O equipamento tecnolóxico

Entre os traballos a desenvolver salienta unha plataforma de contidos que permite que cada parque xestione a súa información que se proxecta ben a través de *videowalls*, pantallas informativas ou mesas interactivas. O proxecto incorpora tamén solucións de realidade aumentada ou gafas de realidade virtual, amais dun especial coidado nos elementos que garantan a accesibilidade dos contidos dende outras canles, como o portal Galicia Natural e Única (galicianaturaleunica.xunta.gal) e a aplicación dos parques.

Por certo que no marco deste proxecto, tanto a web Galicia Natural e Única como a dita ferramenta móbil ofrecen xa novas versións. Así, o novo portal amplía os seus contidos incluíndo información de todos os parques, reservas da biosfera e espazos naturais de Galicia baixo a etiqueta "espazos imán". Pola súa banda, a *app* dos parques naturais de Galicia, dispoñíbel en iOS e Android, posibilita o selado dixital do Pasaporte Natural ao activar a localización do dispositivo móbil cando se visitan os parques.

Tal e como destacou a conselleira, coa nova *app* de Galicia Natural e Única "lévase a cada dispositivo móbil unha nova experiencia para gozar plenamente en primeira persoa a experiencia de visitar os espazos imán, identificados no Plan de promoción e posta en valor do patrimonio natural de Galicia". Estes espazos son os parques galegos así como o monumento natural da Praia das Catedrais, as zonas de especial protección dos valores de Carnota- Monte Pindo, Canóns do Sil; as Reservas da Biosfera de Terras do Miño, Área de Allariz, Os Ancares lucenses e Montes de Navia, Cervantes e Becerreá, o Río Eo, Oscos e Terras de Burón; a Reserva Transfronteiriza Gerés- Xurés, as Mariñas Coruñesas e Terras do Mandeo, e a Serra do Courel.

Premios para os visitantes

Co gallo de afondar aínda máis na defensa do patrimonio natural que atesouran os parques da nosa terra e máis na súa visualización, o Goberno galego premiará os esforzos dos visitantes que se achegan a estes espazos medio ambientais; polo que se darán tres premios ás tres primeiras persoas que completen o pasaporte dixital. Dito galardón consistirá nunha experiencia natural a elixir entre as distintas actividades ecoturísticas e aloxamento nos parques naturais de Galicia. Para ampliar a información destas experiencias ecoturísticas pódese consultar a web: galicianaturaleunica.xunta.gal/es/experiencias-naturais. ■

Métodos para garantir o éxito dun proxecto TI

#SilverBullet18 celebrarase o 27 de setembro na Cidade da Cultura e da man do CPETIG

Diciámolo os días pasados dende a web de Código Cero: setembro e outubro prometen compensarnos con grandes acontecementos TIC, logo do baixón de agosto, tanto en materia de novidades TIC como en cuestión de grandes eventos nos que intercambiarmos ideas e coñecemento innovador. Sen dúbida un destes grandes acontecementos "compensatorios" é a segunda edición do Congreso de Dirección de Proxectos, #SilverBullet18, organizado novamente polo CPETIG (o Colexio Profesional de Enxeñaría Técnica en Informática de Galicia). A cita, segundo nos confirmou a entidade profesional galega, celebrarase finalmente o 27 de setembro, na Cidade da Cultura.

O CPETIG tamén confirma que esta edición centrarase nas novas tendencias na dirección de proxectos e xestión de persoas no ámbito TI. Organizado en colaboración coa AMTEGA, o foro está concibido "como un foro de debate dirixido a empresas e profesionais ligados á xestión e á dirección de proxectos tecnolóxico-dixitais, expertos, investigadores e docentes implicados na formación de futuros profesionais nesta área".

Ademais, outro dos seus grandes obxectivos é derrubar barreiras entre a oferta e a demanda do sector da xestión de proxectos, achegando "un espazo de encontro para propiciar un intercambio de información e opinión entre as persoas asistentes". En base a isto, búscase fomentar a adquisición de habilidades de comunicación, xestión de recursos humanos e liderado, amais de contribuír a amosar as tendencias metodolóxicas no eido da xestión de proxectos software.

> Búscase fomentar a adquisición de habilidades de comunicación, xestión de recursos humanos e liderado, amais de contribuír a amosar as tendencias metodolóxicas no eido da xestión de proxectos software

Programa

8:30	**Rexistro e entrega de material**
9:00	**Presentación** **Marcos Mata.** Presidente do CPETIG **Mar Pereira.** Directora da AMTEGA
9:10 -10:00	**Open Pm2. En Europa xogamos así** **Laurent Krummer,** experto en xestión de proxectos e coautor de PM2
10:00 - 10:50	**Funciona? Non fagas nada!... Ou si?...** **Rafa García,** fundador de valor 2.0. Premio best Evernote EMEA consultant 2018
10:50 - 11:20	**Café - Networking**
11:20 - 12:10	**Ser un gran sitio para traballar está tirado... Seguro?** **Santiago Cabaleiro,** responsable de valor Persoas do Grupo Visual MS, empresa premiada como Best Workplace 2017
12:10 - 13:00	**Existen os equipos felices en TI?** **Santiago Vázquez,** director do Instituto de Liderado do Tecnolóxico de Monterrei (México)
13:00 - 14:00	**Mesa de debate** Modera: **Berta Candendo,** responsable Content Factory en Netex Learning
14:00 - 15:30	**Xantar Networking**

En termos máis concretos e de programa de actividades, a xuntanza artéllase en catro relatorios, presentados por algúns dos máis relevantes profesionais do panorama actual, e unha mesa de debate. Para explorar as tendencias comunitarias, abrirá a sesión Laurent Kummer, co relatorio *Open Pm2. En Europa xogamos así*. Kummer, segundo informa o CPETIG, é co-autor da metodoloxía oficial de xestión de proxectos das institucións europeas, publicada en 2016 como OpenPM², e autor da obra de éxito *The Lean Project Management*, publicada en 2017. En posesión da certificación Lean Six Sigma Black Belt, Kummer é pioneiro e promotor activo da xestión de proxectos lean.

De seguido, Rafa García intervirá co título *Funciona? Non fagas nada!… Ou si?* García é *Project Management Professional, Certified Scrum Master, Premio Best Evernote EMEA consultant 2018* e fundador de Valor 2.0. Na sesión organizada polo CPETIG exporá a súa visión como experto en produtividade persoal e contornas colaborativas.

O terceiro relatorio, *Ser un gran sitio para traballar está tirado. Seguro?"*, será presentado por Santiago Cabaleiro, responsábel de Valor Persoas do Grupo Visual MS, empresa viguesa premiada como Best Workplace 2017. Licenciado en Administración e Dirección de Empresas, incorporouse ao Grupo Visual MS no primeiro ano da súa constitución, en 2005 asumiu a Coordinación de Visual Trans, empresa especializada en solucións software de xestión para transitarios, axentes de aduanas, consignatarios e operadores loxísticos integrais.

O cuarto relatorio propón a pregunta *Existen os equipos felices en TI?*. Será presentado por Santiago Vázquez, director do Instituto de Liderado do Tecnolóxico de Monterrei (México). Doutor en Economía pola USC, sociólogo, economista e licenciado en Ciencias Políticas pola Universidade Complutense de Madrid, é tamén autor do libro *La felicidad en el trabajo… y en la vida* e foi director de Persoas de R, onde desenvolveu un modelo de xestión orientado á felicidade no traballo, aplicando a psicoloxía positiva.

O evento #SilverBullet18 rematará cunha mesa de debate, moderada por Berta Candendo, licenciada en Informática e responsábel de Content Factory en Netex Learning.

A razón do nome

Respecto do nome do congreso, #SilverBullet, lembrar que está inspirado nun "coñecido antipatrón" da xestión de proxectos, ou sexa, un concepto que serve de "anti-referente" para darmos da maneira máis doada posíbel co camiño de desenvolvemento empresarial polo que nunca, baixo ningún concepto, debéramos introducirnos: o camiño de algo que xa foi probado e que deu sinais claros de non ser de utilidade ou requirido ou demandado. Silver Bullet sería polo tanto "a bala de prata", un concepto acuñado polo enxeñeiro de software Frederick P. Brooks en 1987 en alusión á inexistencia de metodoloxías, ferramentas ou solucións milagreiras que permitan que un proxecto que xa se converteu nun monstro polos adiamentos, os custos, a calidade, etc, volva ser un proxecto ben xestionado, "algo que unicamente se podería facer cunha bala de prata".

Empresas patrocinadoras

O II Congreso de Dirección de Proxectos, #SilverBullet18, desenvolverase co patrocinio das empresas tecnolóxicas Balidea, Plexus, Councilbox e Hacce Conversion&Design.

A asistencia é de balde para colexiados e precolexiados. Quen precise máis información sobre o evento ou ben formalizar a inscrición poderá facelo na web específica do congreso, silverbullet.cpetig.gal. ■

Relatores

Laurent Krummer

Rafa García

Santiago Cabaleiro

Santiago Vázquez

Berta Candendo

MARCOS MATA

O presidente do CPETIG, achéganos ás cousas que debemos saber sobre o evento do 27 de setembro

"En SilverBullet falaremos de persoas, liderado e propostas metodolóxicas"

Quen queira información nova sobre o novo, vaina ter. O Colexio Profesional de Enxeñaría Técnica en Informática de Galicia (CPETIG) vaise encargar de proporcionala, o vindeiro 27 de setembro, co evento #SilverBullet18, unha das grandes citas TIC da tempada. Segundo nos conta máis en detalle o presidente do colexio, Marcos Mata, amais de cousas novas, vaise falar de tecnoloxías pero tamén de persoas, de liderado e, tamén, de propostas metodolóxicas a aplicar para garantir o éxito e a eficacia dos nosos proxectos. E todo, sinala, cun cariz marcadamente internacional.

- O CPETIG comeza setembro con forza. Por unha banda organiza o #SilverBullet18 e pola outra lánzase a formarnos nas oportunidades laborais que se abren co novo regulamento de protección de datos (poñendo o foco na figura do DPO). Significa isto que imos ter unha recta final de 2018 máis completa en actividades do CPETIG?

- Este ano o inicio do curso está sendo especialmente intensivo, é verdade. Por unha banda, cun curso de formación especializado en protección de datos, e por outra o II Congreso de Dirección de Proxectos e a nova edición de Iuristicgal que preparamos para outubro. Por razóns organizativas e debido principalmente ás eleccións á xunta de goberno do Colexio, este ano actividades de difusión e formación si que se concentran máis no segundo semestre. Pero a dinámica natural é distribuír ao longo do ano a oferta de actividades e así agardamos facelo no futuro.

- O fío temático da nova edición de #SilverBullet18 son as novas tendencias na dirección de proxectos e na xestión de persoas no ámbito TI. Cales son en liñas xerais estas tendencias?

- Ás veces, as novas tendencias teñen realmente pouco de novo, e máis de recuperar ou afondar en conceptos xa antigos. O manifesto áxil, por exemplo, ten máis de 17 anos cumpridos e o concepto de *peopleware*, que fai fincapé na importancia das persoas no ámbito tecnolóxico, emprégase dende os anos 70. No SilverBullet falaremos de xestión de persoas, de liderado, pero tamén de propostas metodolóxicas, como o estándar proposto pola Unión Europea, o PM2, para o que contaremos nada menos que cun dos seus co-fundadores, ou de técnicas específicas para enfrontarnos a escenarios propios da xestión de proxectos de TI.

- Cóntanos algo do equipo de relatores cos que contades este ano. Que destacarías deles?

- Este ano o SilverBullet volveuse máis internacional, con relatores que estarán con nós procedentes de México ou Bruxelas, o que coido que enriquecerá aínda máis a visión da dirección de proxectos e dará a oportunidade de ampliar o punto de mira, abrindo o foco de interese máis aló do horizonte nacional. Esa mirada internacional ten os nomes propios de Laurent Kummer, coautor da metodoloxía oficial de xestión de proxectos das institucións europeas, publicada en 2016 como OpenPM^2; e Santiago Vázquez, director do Instituto de Liderado do Tecnolóxico de Monterrei (México).

O panel de relatores complétase con Santiago Cabaleiro, cunha intervención moi agardada, porque desvelará as claves para facer que un lugar de traballo sexa un entorno excelente para a produtividade, e falará con coñecemento de causa, porque o Grupo Visual MS, do que el é directivo, foi premiado como Best Workplace 2017.

E tamén estará Rafa García, fundador de Valor 2.0 e experto en productividade persoal e contornas colaborativas. Redondearemos a sesión cunha mesa redonda, moderada por Berta Candendo, para avivar o debate e favorecer a participación do público sobre as cuestións máis candentes.

Cremos que se trata dun programa moi completo e compensando, no que se abordarán cuestións metodolóxicas moi técnicas pero baixo o prisma do factor humano, sempre determinante no desenvolvemento e no éxito dos proxectos.

- En termos concretos e brevemente, cales son os obxectivos de #SilverBullet18?

- Por riba de todo, SilverBullet é un punto de encontro e debate que busca sensibilizar sobre a importancia dunha boa xestión de proxectos, en tódolos ámbitos, pero especialmente nun escenario, a informática, onde é tan importante una boa xestión de todo o ciclo de vida do noso proxecto, e, onde, aínda que estamos a falar dunha enxeñaría, o factor humano é fundamental. Trátase de pór en valor factores como a capacidade de liderado para motivar ao equipo e favorecer o espírito colaborativo. En definitiva, a capacidade de que os profesionais se sintan comprometidos co proxecto nun entorno de traballo motivador e positivo.

- Que salientarías da edición do ano pasado, non só en termos de pegada mediática, que foi ampla e que aínda rexistra actividade, senón en cuestión de froitos conseguidos?

SilverBullet é un punto de encontro e debate que busca sensibilizar sobre a importancia dunha boa xestión de proxectos, en tódolos ámbitos, pero especialmente nun escenario, a informática.

- Pois a verdade é que a primeira edición tivo o sabor doce que teñen sempre as cousas que se estrean. Persoalmente quédome coa imaxe dun auditorio onde estaban presentes estudantes, traballadores públicos, profesionais das empresas do sector TI e doutras áreas, que por primeira vez tiveron a oportunidade de asistir en Galicia a un foro destas características.

A boa acollida daquela primeira edición e a positiva valoración dos participantes foi para o CPETIG un estímulo que nos leva a presentar agora esta segunda edición, coa esperanza de que cumpra coas expectativas xeradas. ■

Formación para impulsar a figura do Delegado de Protección de Datos

O Colexio Profesional de Enxeñaría Técnica en Informática de Galicia (CPETIG) estanos a achegar aos desafíos que abre o novo regulamento de protección de datos, poñendo o foco nas oportunidades profesionais que veñen da man deste novo estado de cousas, máis controlado, específico e rigoroso. Nesta liña insírese o seu curso especializado sobre a figura do Delegado de Protección de Datos, o DPO, que desenvolve en colaboración coa axencia AMTEGA. A actividade celébrase na Cidade da Cultura en dúas fins de semana consecutivas deste mes de setembro, os días os días 7, 8, 14 e 15 de setembro.

O curso, de 20 horas de duración, lévase a cabo en horario de tarde para as sesións dos venres e de mañá para as sesións dos sábados.

Impartido por profesionais do Centro de Formación de AENOR, os contidos poñen o foco nos fundamentos e principios da nova regulamentación de protección de datos, nos dereitos das persoas interesadas, nas obrigas dos responsábeis do tratamento de datos e nas medidas de seguridade, así como no estatuto da figura do Delegado de Protección de Datos, DPO, nas autoridades de control e no réxime sancionador.

O curso, en definitiva, ofrecen unha visión xeral da normativa europea de salvagarda da información, incidindo en aspectos prácticos para as entidades con competencias e responsabilidades en tratamento de datos. Entre outros obxectivos, o curso concibiuse para coñecer os principios básicos da nova normativa, cunha análise detallada das obrigas que afectan ás entidades públicas e privadas implicadas; e afondar nas funcións do DPO, acadando o nivel de coñecemento preciso para poder levalas a cabo.

Segundo o CPETIG, esta formación vai dirixida sobre todo a persoas que teñan entre os seus cometidos velar pola seguridade e o cumprimento normativo, auditores internos ou externos que deban avaliar a observancia da normativa, consultores, avogados e, en xeral, a profesionais interesados en prestar servizos neste ámbito.

O colexio que preside Marcos Mata, a respecto do marco no que se insire a actividade, informou que a formación a subministrar está aliñada co esquema de certificación da Axencia Española de Protección de Datos e concibida para que calquera persoa que desexe certificarse como DPO poida facelo, aínda que non teña experiencia. O CPETIG tamén recoñece que a organización deste curso responde á crecente demanda do novo perfil profesional do DPO, cuxa figura e funcións veñen determinadas no RGPD. Entre outros cometidos, este novo perfil profesional ten a responsabilidade de informar e asesorar á empresa e aos empregados sobre as súas obrigas no tratamento dos datos, supervisar o seu cumprimento e actuar de interlocutor entre a empresa e as persoas propietarias dos datos, ao obxecto de que estas poidan exercer os seus dereitos. ■

O CCG dixitalizará *A Nosa Terra*

O Consello da Cultura Galega dixitalizará o semanario *A Nosa Terra*, unha das nosas máis históricas e senlleiras publicacións, de gran relevancia para achegarnos historicamente aos tempos da transición e ás orixes da autonomía galega. Os traballos previstos, que contribuirán a un coñecemento maior da revista, e tamén á súa preservación, foron dados a coñecer pola presidenta do CCG, Rosario Álvarez, e polo escritor, xornalista e presidente da Fundación A Nosa Terra, Afonso Eiré.

O acordo entre as dúas entidades prevé a cesión provisional do fondo da Fundación A Nosa Terra para a dixitalización e a súa posta a disposición pública e de balde a través do web do Consello da Cultura Galega, consellodacultura.gal.

Segundo explicaron, o semanario *A Nosa Terra: periódico galego semanal* iniciou a súa andaina o dous de decembro de 1977 e rematou en 2011, "cubrindo cun estilo xornalístico singular a actualidade política, económica, social e cultural de Galicia a través de contidos de longo alento". ■

O día en que a cultura fíxose dixital

O remate de verán ferve de novidades respecto das nosas letras e as novas formas de achegarnos a ela

Arnoia, Arnoia de Ferrín converterase en videoxogo

Sabíamos que a literatura galega é unha fonte inesgotábel de argumentos e persoeiros memorábeis para o cinema e as series de TV, pero se cadra non estaba tan clara a cousa en materia de vídeoxogos. Con todo, cómpre proclamalo aos catro ventos: temos un rico patrimonio literario e, con el, podemos construír un igualmente rico panorama de contidos de lecer dixital. Este verán fomos testemuñas desta senlleira sinerxía, co anuncio da transformación en videoxogo da novela Arnoia, Arnoia (1985), de Xosé Luis Méndez Ferrín.

A iniciativa foi dada a coñecer polo coordinador do proxecto e axente cultural en Celanova, Antonio Piñeiro, a especialista en mercadotecnia dixital Luz Castro, o profesor da Escola de Telecomunicación de Vigo Martín López Nores, e o presidente da Deputación de Ourense (colaboradora deste proxecto), Manuel Baltar.

Segundo fixeron saber, a adaptación contribuirá a "trasladar a todos os públicos a riqueza literaria e turística de Celanova e da provincia de Ourense por medio dun formato innovador e interactivo". Na xuntanza, celebrada no pazo provincial da Deputación, Baltar salientou que se trata dunha iniciativa que "mestura tradición e vangarda, e amosa a creatividade da nosa provincia no ámbito audiovisual, neste caso coa obra dun dos nosos escritores máis insignes como é Méndez Ferrín, unindo historia e innovación tecnolóxica".

O proxecto, que terá versións en galego, español e inglés, busca "dinamizar didáctica e turisticamente as Terras de Celanova e da Baixa Limia; divulgar a literatura dos autores de Celanova alén dos libros; e tirar proveito das novas tecnoloxías para aproximar a literatura dos autores de Celanova á xuventude". Tamén pretende "promover a dinamización local e o fomento do emprego por medio da creación de industria cultura baseada no patrimonio literario e cultural de Celanova e a súa zona de influencia".

O videoxogo, que se poderá descargar como aplicación móbil para tirarlle partido en liña, virá complementado cun formato de xogo de mesa. A aventura consistirá en dispor unha serie de pescudas para percorrer no plano turístico a comarca de Celanova a través de xeolocalizacións, conxugando escenas de realidade aumentada con escenarios reais.

Na presentación fíxose saber que a obra na que se basea o videoxogo narra a viaxe de Nmógadah, un mozo de dezaseis anos, un dos Príncipes Segredos das terras de Arnoia, na procura de aventuras. Entre os escenarios que figurarán nesta proposta audiovisual figuran o alcázar de Milmanda, a ponte de Freixo, Cortiña Grande, Castromao, os ríos Arnoia e Tuño e a Chaira, entre outros. ■

As bibliotecas afrontan en outubro os seus retos de dixitalización

O vindeiro 26 de outubro celébrase na Cidade da Cultura unha cita coa innovación no ámbito das bibliotecas: un encontro con todos os elementos que poden seguir converténdoas en centros referencias da cultura e o coñecemento pero tamén en dinamizadores sociais e, por suposto, en espazos dixitais. Estamos a falar da I Xornada de Bibliotecas Públicas de Galicia, que contará coa presenza dun importante número de especialistas de renome no eido bibliotecario e servirá, tamén, para mostrar experiencias innovadoras e boas prácticas aplicadas a estes centros locais de lectura e coñecemento.

A cita, organizada pola Consellería de Cultura e Educación (Subdirección Xeral de Bibliotecas), desenvolverase baixo o seguinte epígrafe: *As bibliotecas públicas do futuro: as bibliotecas en proceso de cambio*. O director técnico da Biblioteca Nacional de España (BNE), José Luis Bueren Gómez-Acebo, será o encargado de pronunciar a conferencia inaugural dun encontro que ten como destinatarias e destinatarios os profesionais bibliotecarios de toda a Comunidade.

Os obxectivos xerais da xuntanza son favorecer o intercambio de recursos, propostas e experiencias para afrontar os retos do eido bibliotecario, moitos deles dixitais, e poñer de manifesto a necesidade que teñen estes centros de adaptárense aos cambios de hábitos dos novos usuarios e usuarias.

A primeira edición da xornada vaise centrar "nas bibliotecas como espazos abertos á comunidade, acolledores e sociais", que provén de servizos innovadores e facilitan tamén a innovación dixital. A xornada está enfocada á participación activa dos seus protagonistas, a través de comunicacións, debates, obradoiros e tamén compartindo unha experiencia real de innovación e traballo coa comunidade, a da biblioteca de Muskiz, en Bizkaia, pioneira no uso das novas tecnoloxías e comprometida coa memoria histórica do seu pobo. O seu bibliotecario, Fernando Juárez Urquijo, será o encargado de debullar polo miúdo as actividades. ■

Cultura lanza vídeo para fomentar a lectura

A Consellería de Cultura e Educación quere fomentar o hábito da lectura entre xentes de todas idades, poñendo o foco (principalmente) nas novas xeracións. Por este motivo, vén de lanzar un vídeo nas redes que serve de complemento á campaña Ler Conta Moito, que vén cunha contía de axudas de 195.000 euros e que este mes de agosto materialízase en 56 actividades a desenvolver en 35 concellos dda nosa xeografía.

A devandita campaña, para quen non o saiba, posibilita que 228 bibliotecas e axencias de lectura municipais de 173 municipios se beneficien até finais de outubro das actividades que ofrece este proxecto.

Volvendo ao devandito vídeo, é unha achega audiovisual para divulgar *Ler Conta Moito* e incrementar ao máximo a súa incidencia, facilitando o achegamento da cidadanía aos espazos das bibliotecas como "puntos de encontro". O vídeo pode verse na web de Cultura (www.cultura.gal/gl/videos/47113) e na canle de YouTube (https://youtu.be/ZsgPksLHaZI). ■

Embaixada.gal, comunidade virtual galega no mundo

Temos na Rede, a toda vela, unha nova plataforma para facer comunidade galega no mundo e para que esa comunidade na diáspora sexa tamén un punto de axuda para todos os demais colectivos en tránsito e/ou afastados da súa terra de orixe. Estamos a falar de Embaixada.gal, plataforma informativa e participativa por un grupo de galegas e galegos migrantes e non migrantes dende a que queren fornecer unha comunidade virtual e "facilitar un punto de encontro, apoio e orientación para galegas e galegos da diáspora do século XXI". A web, a súa ferramenta para pechar fileiras e coller impulso, comparte coa asociación a vontade de "ser global, políglota, moderna, tecnolóxica e innovadora".

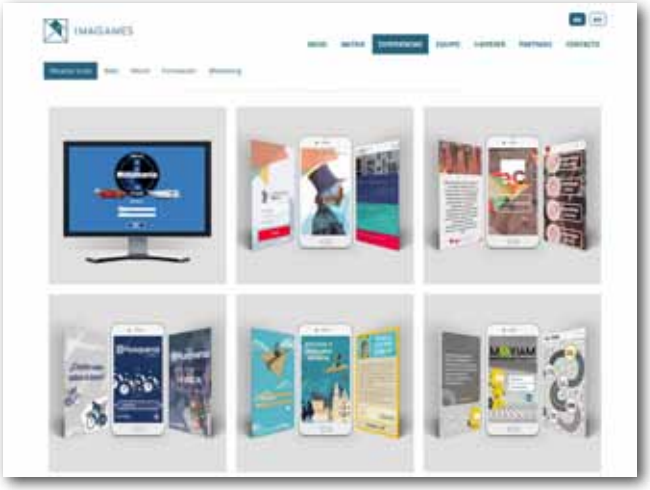
A comunidade, baixo a súa arela de medrar e de ser colaborativa, fixo este verán un chamamento para recibir propostas, divulgalas e poñer solucións ás inquedanzas do colectivo emigrante galego. "Queremos ser o voceiro da nova emigración sen esquecernos da máis vella. Somos un aire novo envolto en experiencia", explican as impulsoras e impulsores do colectivo, mostrando un ideario que é extrapolábel, punto por punto, á actividade do embaixada.gal.

Entre os principais obxectivos da Embaixada.gal figuran os seguintes: promover o coñecemento de Galicia e a súa cultura internacionalmente, fomentar o uso do galego coma lingua habitual entre a comunidade galega no exterior ou crear unha comunidade virtual que sexa "a referencia para a nova emigración e punto de encontro entre as distintas xeracións de emigrantes". Tamén se busca (entre outras cousas) impulsar e establecer nexos de unión entre todos os membros con independencia da situación xeográfica e, tamén, coordinar e canalizar as relacións con tódolos organismos estatais e autonómicos, tanto públicos como privados, especialmente coa Xunta de Galicia e a Unión Europea. ■

As moitas e variadas vantaxes de innovar

Premios e tecnoloxías que marcan un antes e un despois marcaron a recta final do verán para as nosas empresas TIC

Imagames, premiada por *gamificar* a política



A compañía galega Imagames (orientada ao desenvolvemento de solucións de *gamificación* na formación, ás técnicas de aprendizaxe virtual ou á mercadotecnia dixital) vén de obter un importante premio internacional ao seu labor. O recoñecemento enmárcase nos Napolitan Victory Awards que outorga a entidade The Washington Academy of Political Arts & Sciences e que son concedidos regularmente aos máis referenciais representantes mundiais do ámbito da consultoría pública.

O premio foi concedido, na categoría de Tecnoloxía do ano aplicada á política, á aplicación móbil de *gamificación* que Imagames desenvolve para o Partido Nacional de Honduras e que ten como obxectivo a captación, formación e mobilización de simpatizantes e cadros do partido.

Segundo informa a empresa galega, a dita ferramenta (que só está dispoñíbel arestora para iOS) busca tirar partido das tecnoloxías propias do lecer dixital para lanzar mensaxes, posicións e argumentarios políticos do devandito partido "dunha maneira rápida (inmediata) e divertida", explican dende Imagames, salientando tamén a capacidade destas canles para "calar na cidadanía e formar simpatizantes, afiliados e militantes na liña política da agrupación".

A *app* permite transmitir á contorna de persoas que rodean a unha fronte política un ideario único e claro en diferentes temas de actualidade "dunha maneira inmediata e sumamente divertida", creando unha rede social entre grupos de cidadáns en función dos seus vencellos co partido.

O galardón recolleuno Ruben Turienzo, colaborador de Imagames amais de consultor político e conselleiro do Goberno de Honduras, con quen se desenvolveu a aplicación distinguida. Turienzo, por outra banda, é experto na xestión de recursos humanos en grandes compañías e actualmente ocupa o posto de *Head of Talent* en Telepizza, onde Igamames ten implantada a súa tecnoloxía para a formación de empregados a través da *gamificación*.

Dende a firma galega engaden tamén que malia os seus tres anos de existencia, multitude de clientes importantes xa posúen a súa tecnoloxía. Entre eles cómpre salientar empresas como a propia Telepizza, Alcampo, Sociedade Téxtil Lonia (Carolina Herrera e Purificación Garcia), New Balance, FINSA, ABANCA, ou COTY (Max Factor, Rimel). ■

Marine Instruments colaborará na limpeza dos océanos

Marine Instruments, empresa galega centrada en innovación e tecnoloxías marítimas, vai colaborar activamente nun dos proxectos referenciais, a nivel internacional, para loitar contra a contaminación mariña con medidas efectivas e eficaces, The Ocean Cleanup. A firma de Nigrán participará cos seus sistemas de localización vía satélite, achegando barreiras flotantes para apañar plásticos e outros refugallos que se desprazan polos océanos seguindo pautas coas correntes mariñas. Estas boias determinarán o emprazamento exacto das barreiras flotantes de The Ocean Cleaup e terán entre os seus cometidos subministrar aos buques, vía satélite, datos en tempo real (xeolocalizados) para que aqueles acometan a súa retirada.

Segundo lembra SOGAMA, as boias de Marine Instruments foron desenvolvidas en orixe para a pesca de atún e logo atoparon novos usos noutros contextos, como por exemplo na prevención de ataques de quenlla en Australia e Illa Reunión, onde serviron para enviar alertas cada vez que os ditos peixes picaban nun anzol específico, posibilitando a marcaxe do escualo e controlar se se aproxima á zona de bañistas. Segundo puidemos saber, dende a implantación do sistema non se rexistraron ataques de quenllas nas ditas contornas.

Volvendo aos traballos a desenvolver para The Ocean Cleanup, os sistemas da empresa galega complementarán unha rede de 50 barreiras flotantes, disposta coa idea de servir de colleitador xigante de refugallos marítimos.

A día de hoxe, a organización internacional The Ocean Cleanup (formada por máis de 70 enxeñeiros, investigadores, científicos e modeladores computacionais) está investigando a masa total de residuos plásticos e a súa distribución polos mares, e ten previsto realizar unha expedición de limpeza a gran escala no Pacífico que arrancará o vindeiro mes de setembro coa pretensión de retirar, nun período de cinco anos, a metade do plástico nesta zona. ■

Primux revoluciona a volta ao cole

O fabricante galego Primux encara a recta final do verán con novidades a ter en conta. Trátase do lanzamento do seu novo portátil ioxbook 1402MC, que vén a acompañado de *Minecraft*, o lendario xogo de aventuras e construción lanzando aló polo 2009 e renovado cada pouco con novas funcións e posibilidades (mapas ampliados, minixogos, irrupción en todo tipo de dispositivos, unha comunidade en constante proceso de medre). Segundo informa Primux, a combinación entre o devandito portal e mailo xogo é unha maneira inmellorábel de volver ao colexio.

Segundo puidemos saber, o computador portátil ioxbook 1402MC conta cunha memoria interna de 32 GB que poderemos ampliar mediante un disco SSD M2 2242. "Isto", sinala Primux, "achegaranos diversión asegurada con todas as opcións que nos ofrece *Minecraft* de maneira rápida e eficiente ou traballar en todo tipo de procesos sen preocuparnos por nada". E de precisarmos máis almacenamento, poderemos aumentalo até os 128 GB cun cartón microSD.

E afondando nas características técnicas e físicas do portátil, lembrar que pesa só 1,27 quilogramos e ten unicamente 18,2 milímetros de grosor, acubillando unha pantalla de 14,1 polgadas de resolución 1366×768.

Primux tamén salienta as características do bisel da pantalla (moi estreito, para reducir o tamaño da carcasa sen prescindir das comodidades dunha gran pantalla) e do seu propio miolo interno: conta con grao A+, o que se traduciu nunha política estrita sen *píxeles* mortos durante os controis de calidade.

Como o resto dos dispositivos portátiles de Primux, vén co sistema operativo Windows 10. Por outra banda, ten unha memoria RAM de 4 GB DDR3L e acubilla un procesador Intel Celeron N3350 Dual Core de até 2,4 Ghz. Amais, goza dunha batería que traballa até 10 horas sen necesidade de enchufes ou fíos. ■

VIGÍA facilita o quefacer dos analistas de redes sociais

Entre as tecnoloxías de raizame galega que tivemos ocasión de coñecer este verán atópase un recurso que vén moi a conto para os cada vez máis demandados profesionais adicados ao *Big Data*, a información inxente que non cesa de medrar. Estamos a falar de VIGÍA, un sistema para facilitar a cerna das tarefas diarias dos analistas en redes sociais. A ferramenta en cuestión pode ser integrada en ferramentas de mercadotecnia dixital e ten a capacidade de agrupar de maneira automática mensaxes de contido semellantes en comunidades, permitindo identificar as relacións que hai entre os seus usuarios en base aos seus comentarios e valoracións.

VIGÍA é un proxecto do Centro Tecnolóxico Gradiant e axencia de publicidade en liña Elogia (ambos con sede en Vigo) que responde ao reto de varias cousas en fase acelerada de crecemento: as propias comunidades dixitais (Facebook, Twitter, Facebook, Instagram, YouTube) e, en consecuencia, a información xerada ao seu abeiro. Segundo lembran os responsábeis de VIGÍA para facernos unha idea da envergadura dos datos aos que se enfrontan os analistas, cada día publícanse 500 millóns de chíos en todo o mundo (uns 6.000 por segundo) e só en España existen case cinco millóns de usuarios activos a rede Twitter, o que nos pode axudar a facernos unha idea da cantidade de información que se xera nos medios dixitais.

VIGÍA busca proporcionar un conxunto de tecnoloxías que axuden aos analistas de medios sociais no seu traballo diario, explorando comunidades dixitais de gran tamaño a través do contido xerado polos usuarios que as compoñen. Ademais permite agrupar de maneira moi rápida mensaxes que conteñan contido semellante ver que relacións existen entre os usuarios que os emiten, ademais de detectar cales deles son máis relevantes. ■

SIVSA fornece 5.000 ultraportátiles ao alumnado galego

A empresa galega SIVSA, histórico referente tecnolóxico na nosa terra (foi fundada en 1987), está a abastecer os nosos colexios públicos con equipamentos avanzados para seguir impulsando e ampliando o concepto de aula dixital, un fornecemento que anunciamos a finais de 2017 dende Código Cero salientando a cifra de computadores a subministrar: 14.600 computadores. Agora, SIVSA informou da entrega de 5.400 ordenadores ultraportátiles para os colexios galegos participantes durante o vindeiro curso no proxecto Abalar E-Dixgal, impulsado pola Xunta (Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, AMTEGA) co obxectivo de "facilitar o acceso ás novas ferramentas na aula".

Esta nova actuación forma parte do terceiro contrato derivado da adxudicación para a subministración e mantemento dos equipos outorgado a SIVSA en 2017, e asinado o pasado mes de xullo por un importe de 2.519.772 euros.

Segundo informa a empresa con sede en Vigo, esta nova adxudicación abrangue tamén o soporte técnico durante o vindeiros cinco anos. ■

Foto de David Romero para Que pasa na costa ▼

eAdministración emitindo a tempo completo

Houbo actividade tecnolóxica dos concellos no medio e medio do mes de agosto? A resposta é si

Cangas lanza plataforma para resolver incidencias

Este verán o Concello de Cangas deu un importante paso en participación cidadá co lanzamento de Emerxia, unha plataforma de incidencias destinada a mellorar a xestión da Administración local a través dunha maior e mellor comunicación e colaboración coa veciñanza. A través da aplicación, de feito, calquera cidadán terá oportunidade de empregar o seu teléfono móbil para conectarse en tempo real e remitir suxestións, incidencias ou urxencias. Poderá facelo remitindo unha fotografía ao servizo correspondente xunto á localización. "Deste xeito, os servizos municipais estarán en disposición de xestionala no menor prazo de tempo posíbel segundo sexa a incidencia", informou o Concello.

Respecto dos procedementos a seguir polos usuarios, se estes atopan por exemplo unha fuga de auga causada por unha avaría, poderán sacarlle unha fotografía, conectarse á plataforma e logo remitir a imaxe aos servizos do Concello, xunto coa localización do emprazamento exacto, que tamén se enviará de maneira automática. A cidadanía pode non só enviar, senón tamén recibir no seu móbil o estado no que se atopa esta incidencia, se está en trámite (recibida polo servizo correspondente), pendente ou resolta.

Ferrol reivindícase cunha innovadora web turística

Coincidindo co verán e cos meses de meirande afluencia de visitantes, reais e potenciais, os nosos concellos están a impulsar novas e innovadoras iniciativas dixitais de comunicación e de promoción. Entre as máis salientábeis da tempada, por amplitude de horizontes e pola creatividade posta en xogo, atópase sen dúbida a nova web turística de Ferrol, www.visitferrol.com, que xa se atopa dispoñíbel e que foi presentada polo concelleiro Jesús Basterrechea, salientando cousas como o seu deseño (que permite compartir contidos a través das redes sociais, vía Whatsapp ou correo electrónico) ou seus principais obxectivos (potenciar a marca Ferrol, ofrecer un mellor servizo a visitantes, turistas e peregrinos e mellorar a visibilidade das empresas e entidades turísticas locais).

Detrás do proxecto atópase a Sociedade Mixta de Turismo de Ferrol, empresa de promoción turística representada maioritariamente polo Concello de Ferrol, pero tamén pola Asociación de Empresarios de Hostalaría de Ferrol e Comarcas, que coordinou a iniciativa durante o último medio ano e preparou os contidos, amais de supervisar o deseño da web. Segundo fai saber a Sociedade, trátase dunha plataforma "de deseño moderno e atractivo", onde priman a imaxe e a socialización e onde todo está disposto para que os usuarios poidan tirarlle o máximo proveito informativo dende calquera dispositivo, sexa computador, *smartphone* ou tableta (deseño *responsive*).

Igualmente, conta con Google Analytics integrado, "fundamental", en palabras do Concello, para "analizar o comportamento dos usuarios no sitio e ir poñendo en marcha posíbeis melloras".

Os obxectivos desta nova web son tres. Primeiro, potenciar nas redes a marca do destino Ferrol, promovendo a súa imaxe no mercado turístico galego, estatal e internacional. En base a isto, o espazo en liña achegarase nunha importante cantidade de idiomas (aínda que parte da liña de saída con tres linguas: galego, castelán e inglés, introducíndose o francés e o alemán a partir do outono) e porase o foco na mercadotecnia 360º, pretendendo chegar ao público obxectivo a través de diferentes medios, ademais de Internet.

O segundo obxectivo é dar un mellor servizo aos visitantes, turistas e peregrinos que queren planificar a súa estadía en Ferrol, ou ben se atopan xa no municipio, sen esquecer ao viaxeiro profesional ou ás empresas e entidades interesadas en organizar un congreso ou evento na cidade galega e a súa contorna.

Precisamente, o terceiro obxectivo da nova web é dar maior visibilidade ás empresas e entidades turísticas locais, polo que os usuarios do sitio disporán de toda a información sobre as súas actividades, horarios e contacto.

Lalín contará cunha ferramenta colectiva de mantemento

O Concello de Lalín presentou estes días o seu proxecto de ferramenta móbil para resolver incidencias botando man da participación, a implicación e a comunicación cidadá. A aplicación, impulsada ao abeiro da estratexia Lalín Ssuma 21, foi dada a coñecer polo tenente de alcalde, Nicolás González Casares, que debullou boa parte das funcionalidades que terá: xeolocalizar incidencias ou fallos nos servizos e equipamentos municipais, mellorar a súa xestión ou optimizar o seu arranxo. Ademais, tamén permitirá facer seguimento integral das incidencias e un control pormenorizado de todas as notificacións que se fagan a través da ferramenta.

Esta tamén incorporará unha canle de comunicación cos cidadáns para que estes teñan parte activa na resolución dos problemas diarios relacionados con servizos e equipamentos. A plataforma contará con administradores, persoal municipal encargado da xestión de incidencias e técnicos responsábeis do seu mantemento e arranxo. A plataforma estará dispoñíbel para todos os navegadores web, para todos os sistemas operativos e para calquera tipo de dispositivo, tanto computadores persoais como *smartphones* ou tabletas.

O Concello de Lugo entregou os diplomas do TIC Arqueolóxico

O Concello de Lugo vén de facer reconto dos froitos acadados ao abeiro da iniciativa Obradoiro TIC Arqueolóxico, posta en marcha hai aproximadamente un ano e dirixida a dinamizar o Vello Cárcere a través das novas tecnoloxías. Segundo lembrou o Goberno local, o taller contou con 224.000 euros de orzamento e tivo como obxectivo "pór en valor e comunicación do patrimonio arqueolóxico de Lugo", amais de facilitar a formación de 13 desempregadas e desesempregados maiores de 18 anos e fornecelos de coñecementos para a súa posterior inserción laboral. Estes e outros datos foron dados a coñecer pola alcaldesa de Lugo, Lara Méndez, xunto ao delegado da Xunta na provincia, José Manuel Balseiro. O patio central do Vello Cárcere serviu de escenario ao acto de clausura e entrega de diplomas do obradoiro de emprego.

A formación e traballo do alumnado do TIC Arqueolóxico, coordinado por dous profesores e o director, Manuel Barreiro, ademais do arqueólogo do Concello, centrouse en dúas vertentes. Por unha banda, nun labor intenso de dixitalización en 3D de pezas arqueolóxicas achadas nas escavacións realizadas na cidade, en torno a medio milleiro, para o cal foi precisa a realización de máis de 20.000 fotografías.

Asemade, revisáronse máis de 10.000 pezas arqueolóxicas coa finalidade de identificar e seleccionar as máis significativas, que á súa vez foron dixitalizadas.

En base a este traballo, elaborouse un catálogo virtual con preto de 200 pezas arqueolóxicas, presentado no acto de clausura polo arqueólogo do Concello e un dos profesores do obradoiro, Rubén Pintor, e que se porá a disposición da cidadanía a través dunha ligazón na páxina web da Administración local, www.lugo.gal.

Smartiago colle novo impulso coa entrada en xogo da UDC

O proxecto Smartiago do Concello de Compostela segue a recadar colaboradores e co-impulsores, logo da incorporación á iniciativa da USC, achegando a súa experiencia investigadora recente en tecnoloxías *smart*. Agora, o proxecto do Goberno local para crear unha cidade máis sustentábel, eficiente, intelixente e mellor xestionada e comunicada, materializado a través da fórmula da compra pública innovadora, vén de obter novos azos coa adhesión da Universidade da Coruña, que foi formalizada este mes de setembro polo alcalde, Martiño Noriega, e o reitor da UDC, Julio Abalde.

Na sinatura do convenio de colaboración Abalde e Noriega salientaron "a oportunidade que supón este programa para que o coñecemento xerado no Sistema Universitario Galego sexa aproveitado polas institucións públicas e polo conxunto da sociedade".

Segundo explicou o rexedor, o convenio asinado complementa o acordo formalizado hai uns días coa Universidade de Santiago, porque "o coñecemento xerado polas nosas universidades é fundamental para o bo funcionamento das institucións públicas", e, tamén, "porque o acordo coa UDC permitirá chegar a algúns ámbitos nos que a USC sinalou que non podería atender".

Pola súa banda, Abalde mostrou a súa ilusión cos resultados dos traballos a desenvolver, "xa que Smartiago é un proxecto que vai ser referencia, non só en Galicia senón tamén a nivel internacional". Julio Abalde defendeu a necesidade de que o Sistema Universitario de Galicia "traballe de forma colaborativa ao servizo do país", e de que cada universidade colabore con todas as institucións posíbeis, "máis alá do seu ámbito xeográfico máis próximo".

Laxe estreou web de turismo

O Concello de Laxe celebrou o 17 de agosto a celebración de O Naufraxio, festa de Interese Turístico, e o Concello quixo acompañar este verán e máis a senlleira e célebre festividade coa posta en marcha da nova páxina turística local, www.turismolaxe.gal. De feito, un dos grandes piares temáticos da nova web é a devandita celebración mariñeira.

A páxina, sinxela e de gran pegada visual (vertente fortalecida co impacto das impresionantes paisaxes deste treito da Costa da Morte), artéllase en seis seccións ben visíbeis que aglutinan o miolo da información: descúbrenos, como chegar, onde aloxarse, servizos públicos, axenda e contacto.

Asemade, achégase un buscador de gran utilidade, xanelas ás redes socias e un deseño adaptado ás esixencias e necesidades dos dispositivos móbiles. ■

Henrique Neira Pereira móstranos o carácter visionario da obra do senlleiro escritor ourensán

Vicente Risco: de androides e cibernética

Vicente Martínez Risco e Agüero (Ourense, 1884-1963) foi un dos membros máis activos da chamada Xeración Nós, que renovou a literatura galega nas primeiras décadas do século XX, e un dos principais teóricos do nacionalismo galego da preguerra. A variedade de intereses que amosa a súa obra literaria –desde as lendas ata a filosofía- chega ata a ciencia ficción. Logo da Guerra Civil a maioría da súa produción é en castelán e na década de 1950 escribe *La verdadera historia del niño de dos cabezas de Promonta* e a súa continuación *Doce años después,* obras inéditas ata 1994 e que recuperou a Editorial Galaxia na edición da súa obra completa.

Na primeira destas dúas novelas, a partir do nacemento en 1959 dun bebé con dúas cabezas na cidade de Promonta preséntanos unha sociedade na que se fala de fecundación artificial, selección xenética, agricultura industrial, domótica ou enerxía nuclear, promovendo a televisión e os xornais o debate sobre os avances científicos.

Por exemplo, no ámbito da domótica imaxina o Gran Hotel Sesostris no Cairo no que "eran debidos a la industria egipcia todos los aparatos eléctricos, ópticos, acústicos, magnéticos, atómicos y mecánicos, incluso el que de cuando en cuando, difundía por todo el hotel suaves aromas de aire perfumado de rosa, de sándalo, de canela, de alcanfor, de incienso, de mirra, gomas de Arabia y otros olores propios del Asia misteriosa y de África tantos siglos desconocida".

En *Doce años después* narra a fundación da megalópole chamada Cosmópolis en 1977 ou 1978 no antigo deserto do Sáhara. No centro da cidade, planificada para cen millóns de habitantes, o Templo Simbólico de la Humanidad -un rañaceos de corenta pisos de altura- estaba coroado por un autómata que indicaba o estado da meteoroloxía, anunciaba as horas e ademais "hablaba, aunque sólo con los directivos de la Administración de la ciudad, a quienes comunicaba las noticias de todo el mundo captadas por los receptores de radio alojados en su cabeza, y que mediante un sencillo ingenio, quedaban registrados en cinta magnetofónica. Igualmente encontraban allí diariamente los directivos una película impresionada en la que aparecían todos los acontecimientos ocurridos en Cosmópolis en las veinticuatro horas, incluso los más insignificantes, pues allí se recibían, clasificaban y registraban toda suerte de radiaciones, a través de toda clase de materias".

No norte de Promonta, o autor sitúa "una fábrica de autómatas en serie, que se podían dedicar a los más diversos menesteres; tenían el cuerpo de aluminio, pintado de colores vivos, imitando uniformes variados, con un barniz brillante y alegre; la cabeza y las manos eran de un plástico flexible, como de carne humana; ejecutaban toda clase de movimientos, hablaban y entendían. Les dijeron que tenían un pedido de dos mil, para Cosmópolis, la mitad para servir de camareros de bar y la otra mitad para guardias de tráfico".

E preto do final da novela describe un "proyecto grandioso" en Cosmópolis, "encerrar todos los servicios públicos de Cosmópolis en un sistema cibernético integral, actuado y controlado por un cerebro electrónico. Los métodos de coordinación automática aplicados ya a la regulación de la circulación y del tráfico se aplicarían también a los servicios públicos".

Mais o proxecto enfróntase ás críticas, que na novela expresa o profesor polinesio Noa Noa: "El mundo nuevo que de este modo se crearía –y se creará, si no ponemos todo nuestro esfuerzo en evitarlo- no sería un mundo humano, sino un mundo exclusivamente mecánico, completamente independiente del hombre, funcionando él solo por sí mismo, sin ulterior iniciativa ni control humano, sino dirigido para siempre por un cerebro electrónico siempre igual a sí mismo". ■

Canon anuncia a primeira PowerShot con gravación de vídeo en 4K

As cámaras dixitais compactas son un produto cada vez menos frecuente, xa que foi desprazado polas cámaras dos smartphones, pero continúa a haber un público que busca sacar fotografías cando vai de viaxe ou gravar vídeos cunha calidade superior á dun teléfono e sen prescindir da posibilidade de publicar as imaxes nas redes sociais, de aí que o 10 de agosto chegase ás tendas a nova cámara Canon PowerShot SX740 HS a un prezo de 409,99 euros (en cor negra ou prata).

Esta nova cámara compacta, cunhas medidas de 110,1 x 63,8 x 39,9 milímetros e 299 gramos de peso, chegará cun sensor CMOS de 20,3 Mpíxeles, un zoom óptico de 40x (equivalente a un obxectivo de 24-960 milímetros) e, por primeira vez na familia PowerShot, a posibilidade de gravar vídeo en 4K.

A Canon PowerShot SX740 HS ten un procesador de imaxe DIGIC 8, estabilización de imaxe, transferencia de imaxes automática, flash retráctil, pantalla LCD traseira capaz de rotar 180 graos (polo que incluso serviría para realizar *selfies*), pode disparar 7,4 imaxes por segundo e, para facilitar a súa comunicación co noso smartphone, conta con Wi-Fi e Bluetooth. ■

Sennheiser lanza un micrófono sen fíos para smartphones

A familia de auriculares Momentum de de Sennheiser incorpora un novo membro co gallo da feira IFA de Berlín, os Momentum True Wireless, que son os primeiros auriculares do fabricante que eliminan por completo os cables á vez que manteñen as excelencia propia do seu fabricante, xa que aparte dun *drivers* dinámicos de 7 milímetros, os auricualres integran a última tecnoloxía Bluetooth, soporte para o codec AAC e compatibilidade con aptX, de xeito que consegue son de grande calidade e mínima latencia.

Os Momentum True Wireless tamén son compatibles con Siri e o asistente de Google, de xeito que cun simple toque podemos invocar ao asistente virtual que teñamos no smartphones vinculado aos auriculares, para así poder manexalo mediante ordes de voz. Tamén integran un par de micrófonos para conseguir optimizar a recepción de voz tanto para falar co asistente como para realizar chamadas telefónicas nas que á voz se reciba correctamente.

Estes auriculares, resistentes á suor e a salpicaduras (IPX4), poden xestionarse a través dunha aplicación para o móbil, facilitando así que o usuario personalice o son conforme ás súas preferencias. A súa autonomía é de até 4 horas, podendo recargarse con só introducilos na súa caixa de transporte, que tamén integra batería, de xeito que en conxunto sumarían máis de 12 horas de autonomía. Tamén inclúen adaptadores de silicona para os ouvidos de 3 talles diferentes.

Chegarán ao mercado a medidos de novembro e o seu prezo de venda ao público será de 299 euros. ■

Sennheiser lanza un micrófono sen fíos para smartphones

Un dos grandes puntos febles da gravación de vídeo co móbil é, sen dúbida, o apartado sonoro, xa que os smartphones non contan con micrófonos deseñados para captar son a distancia, o que fai que en moitas ocasións non poidamos realizar gravacións que recollan os momentos que queremos rexistrar coa calidade axeitada, de aí que dende Sennheiser sorprendan cunha atractiva solución, o Memory Mic, un micrófono que conéctase co smartphone a través de Bluetooth, pero que conta cunha memoria para almacenar até 4 horas de audio, de xeito que, aínda que se perda a comunicación sen fíos, o son continuará rexistrándose para a súa posterior sincronización co vídeo gravado no smartphone a través da aplicación móbil deste accesorio (dispoñible para iOS e Android).

Esta solución, á venda por 199 euros, promete recoller o son cunha magnífica calidade, de xeito que, por exemplo, podemos rexistrar as palabras da persoa á que estamos a gravar con independencia da distancia á que nos atopemos da mesma.

Este accesorio pode prenderse na roupa mediante un clip magnético, ten un tamaño de 51 x 37 x 16 milímetros, pesa uns 30 gramos e integra unha batería de 360 mAh que pode cargarse por USB.

O Sennheiser Memory Mic estaría recomendado para creadores de vídeo, músicos e incluso familias, sendo un accesorio resistente e versátil, que como principal atranco ten o seu elevado prezo, de xeito que só sería apto para quen quixera realizar producións de vídeo coidadas. ■

Logitech comercializa unha base de carga indutiva para o iPhone

Mentres Apple non comercializa a súa agardada base de carga AirPower hai fabricantes que atopan unha magnífica oportunidade para presentar produtos innovadores como o novo soporte de carga sen fíos POWERED for iPhone de Logitech, un accesorio para iPhone 8, 8 Plus e X (tamén compatible con outros produtos compatibles coa carga Qi como os Samsung Galaxy dende o S7 até o S9+) que aproveita a carga por indución para facilitar o uso do teléfono durante a súa carga.

Deste xeito, o soporte permite que mentres se carga a batería do smartphone poida consultarse a mensaxería, navegarse pola web ou incluso ver unha película, xa que un dos detalles máis salientes deste accesorio é que a superficie de carga pode rotarse 90 graos, para así poder cargar o terminal en orientación horizontal.

O soporte ten un ángulo de inclinación de 65 graos, o que fai que achegue unha visualización óptima e, no caso do iPhone X, tamén facilita que o teléfono poida desbloquearse mediante Face ID, para así poder acceder ás notificacións con só mirar ao smartphone, sen ter que mover un dedo.

A superficie do soporte está recuberta de goma, para facilitar a súa suxeición e que o móbil non caia por mor das vibracións que xeran numerosas chamadas e notificacións. O accesorio tamén integra unha discreta luz de carga, que permitirá saber cando a carga ten lugar sen problemas e alertar se ai algún obxecto metálico interferindo coa carga. Logitech tamén indica que a carga pode realizarse en teléfonos cunha funda (de silicona ou coiro) de até 3 milímetros de grosor sempre que non teñan pezas magnéticas.

O soporte POWERED for iPhone está á venda a un prezo de 71,99 euros. ■

Poco F1: o novo móbil de Xiaomi que compite coa alta gama a prezos reducidos

A marca Poco de Xiaomi bota a andar co Poco F1, un terminal móbil que conta co procesador máis potente para dispositivos con Android, o Qualcomm Snapdragon 845 e ten prezos que en España partiron dos 299 euros, ou sexa, que achegaría prestacións de gama alta a prezo de gama media.

O Poco F1 chega cun procesador de alta gama Qualcomm Snapdragon 845, 6/8 GB de RAM, 64/128/256 GB de almacenamento interno, tecnoloxía de refrixeración LiquidCool, pantalla de 6,18 polgadas cunha resolución de 2.246 x 1.080 píxeles, cámara traseira dual de 12 + 5 Mpíxeles con aperturas f/1.9 e f/2.0, cámara frontal de 20 Mpíxeles, recoñecemento facial por infravermellos, lector de pegadas traseiro e unha xenerosa batería de 4.000 mAh con Quick Charge 3.0. Podería mirar de igual a igual a moitos smartphones de alta gama do mercado se non fose porque carece de certas prestacións moi establecidas en Occidente como son a resistencia á auga e o NFC (para pagamentos móbiles).

O Poco F1 parte dos 329 euros no seu modelo con 6 GB de RAM e 64 GB de almacenamento (que nalgunhas ofertas puido conseguirse por 299 euros), subindo a 399 euros para a súa versión con 6 GB de RAM e 128 GB de almacenamento. O seu modelo superior, con 8 GB de RAM e 256 GB de almacenamento, terá dúas versións (unha normal outra *Armoured Edition* que contaría cunha traseira de fibra de Kevlar) pero aínda non se coñece o prezo nin a data na que chegarán a España. ■

Logitech lanza un dos ratos máis ergonómicos do mercado

Logitech soubo innovar no ámbito da ergonomía mesturando un rato cunha forma máis propia dun trackball de escritorio co novo Logitech MX Vertical, un rato que busca conseguir un agarre natural ao inclinarse verticalmente 57 graos, o que aseguran que reduce o esforzo do antebrazo, a presión no pulso e a actividade muscular até un 10% comparado dun rato estándar. Aparte da súa orixinal forma, este rato tamén ten unha textura que facilita o seu agarre.

Para contribuír á reducir a fatiga, este rato ten un sensor de alta precisión cunha resolución de 4.000 puntos por polgada, o que permitiría reducir até catro veces os movementos da man. O Logitech MX Vertical tamén conta cun conmutador para poder axustar a precisión e velocidade do cursor.

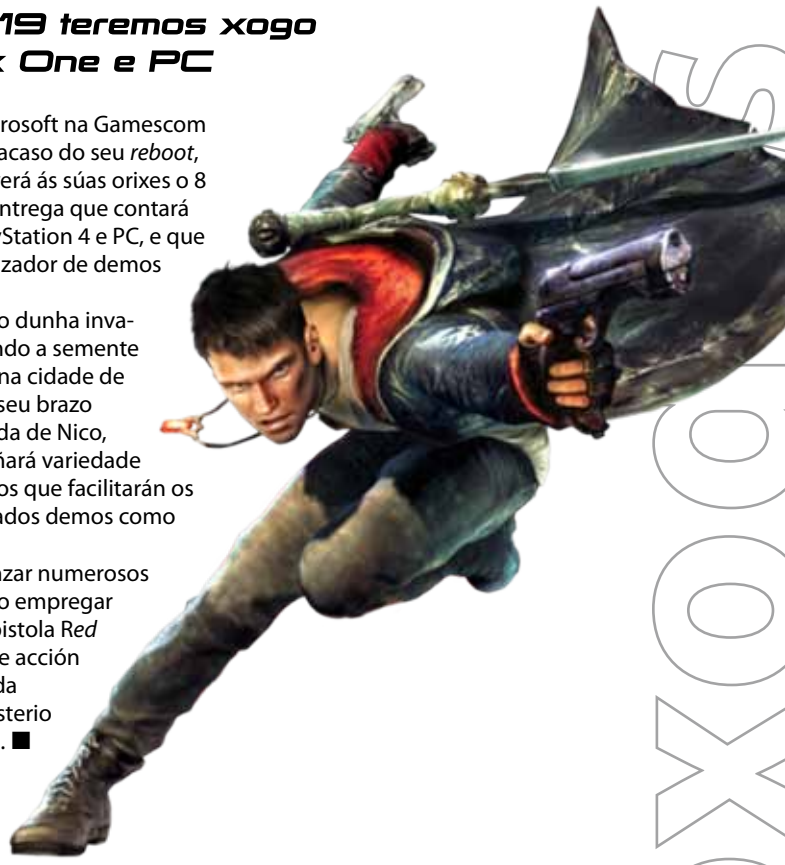
No que a autonomía se refire, non semella que vaia ter problemas, xa que pode operar até 4 meses cunha carga completa, ou até 3 horas con só 1 minuto de carga. A súa conexión ao equipo informático pode realizarse po USB-C, por Bluetooth ou tamén cun receptor Logitech Unifying.

Este novo rato está xa á venda por 109 euros. ■

PS4 | Xbox One | PC

DEVIL MAY CRY 5

En marzo de 2019 teremos xogo para PS4, Xbox One e PC



Na presentación de Microsoft na Gamescom confirmouse que, tras o fracaso do seu *reboot*, a saga de *Devil May Cry* volverá ás súas orixes o 8 de marzo de 2019 cunha nova entrega que contará con versións para Xbox One, PlayStation 4 e PC, e que como protagonista contará co cazador de demos Nero.

Devil May Cry 5 supón o regreso dunha invasión demoníaca, que comeza cando a semente dunha árbore demoníaca radica na cidade de Red Grave, na que Nero, sen o seu brazo demoníaco, contará coa axuda de Nico, artista de armas que deseñará variedade de brazos mecánicos únicos que facilitarán os enfrontamentos con malvados demos como Empusa e Goliath.

Temos así que Nero poderá lanzar numerosos ataques cos seus brazos, así como empregar a súa espada *Red Queen* e a súa pistola *Red Rose,* desatando así secuencias de acción frenética na loita pola salvación da cidade e o descubrimento do misterio detrás desta invasión demoníaca. ■

PS4 | Xbox One

NBA LIVE 19

Permitirá crear xogadoras personalizadas

O ano pasado o xogo *NBA Live 18* conseguía destacar ao incorporar o baloncesto feminino, de xeito que a WNBA está agora presente de xeito oficial no mundo dos videoxogos, pero de cara á vindeira edición do xogo non queren deixar a cousa aí, e avanzan que levarán a creación de xogadoras a *The One*, ou sexa, que cando *NBA Live 19* vexa a luz en setembro será posible que empreguemos a nosa propia xogadora na competición no Tour Mundial The Streets, no Eventos Live e en Live Run.

Esta medida pretende atraer a xogadoras a este título, convidándoas a importar o seu rostro coa aplicación complementaria de *NBA Live que con GameFace HD* permite dixitalizar caras, estando tamén dispoñibles varios modelos de cabeza predeterminados entre os que elixir como opción alternativa, tras o que poderase tamén elixir entre centos de peiteados.

Aparte do aspecto, tamén poderase definir o estilo de xogo, a altura e o peso, podendo así trasladar ao xogo cada estilo persoal.

As mulleres poderán acceder a todo o sistema de progresión, ao igual cós homes, e permitirán definir se preferimos que xogar como base, aleiro ou xogadora alta, con cadanseu estilo de xogo.

Como curiosidade, as xogadores poderán progresar a súa carreira, viaxando por distintas cidades e países para pórse a proba contra a elite do baloncesto, tanto da WNBA como da NBA, ou sexa, que haberá partidos mixtos, que contribuirán a mellorar as habilidades das xogadoras. ■

Xbox One | PS4 | PC

WE HAPPY FEW

Convídanos a fuxir da falsa felicidade

O pequeno estudio de videoxogos Compulsion Games, que no seu día sorprendeu con *Contrast*, estrea *We Happy Few*, unha perturbadora aventura ambientada en Inglaterra en 1960 nunha especie de universo alternativo no que a poboación de Wellington Wells vive alegre grazas á negación que permite unha droga (Joy) e da que tres rebeldes cidadáns con narrativas entretecidas queren fuxir, para o que teñen que pasar desapercibidos.

O xogo non só ten un argumento curioso, senón que a súa estética tamén é moi peculiar, e con grande personalidade, e para que a experiencia sexa sempre diferente o mundo ao que nos enfrontemos será xerado de xeito automatizado. Tamén é posible elixir entre distintos niveis de dificultade e outras opcións de personalización, para que cadaquén se enfronte á experiencia que lle resulte máis atractiva.

Aínda que podería parecer que estamos ante un xogo modesto, realmente temos unha produción moi completa, que incluso ten pase de tempada que incluirá tres contidos descargables que irán saíndo nos vindeiros meses.

Amais, como un xeito de introducir aos usuarios neste mundo, teñen dispoñible para PlayStation VR o xogo *We Happy Few: Tío Jack en directo VR*, que podemos descargar de balde na PS4 para así axudar ao tío Jack a producir un espectáculo televisivo contando só as novas máis felices e asegurar así que os habitantes de Wellington Wells non esquecen a súa dose de *alegría*. Aparte de ter que tratar co tío Jack tamén haberá que sobrevivir ao ataque dunha rebelión que chega até o estudio e explorar máis de 40 episodios do tío Jack, o que é un xeito moi orixinal de introducirse no mundo de *We Happy Few* que agradecerán os que teñan un casco de VR na PS4.

Aparte de para PlayStation 4, *We Happy Few* tamén pode mercarse xa para Xbox One e para PC (Steam). As versións de consola poden atoparse en formato físico, mentres en PC o xogo só está dispoñible como descarga. ■

Nintendo Switch

DIABLO III

Chegará este ano a Nintendo Switch

En abril SEGA anunciou que, anticipBlizzard está a ultimar unha versión do xogo *Diablo III* para Nintendo Switch, que chegará ao mercado este mesmo ano como unha *Eternal Collection* que incluiría as expansións *Reaper of Souls* e *Rise of the Necromancer* que completarán o xogo que leva trunfando en diferentes plataformas dende 2012.

A versión para Nintendo Switch de *Diablo III* tamén incluirá algúns engadidos exclusivos, como unha armadura cosmética de *Legend of Ganondorf*, un marco de retrato de Tri-Forza, un polo mascota e unhas ás cosméticas de *Echoes of the Mask*.

O xogo poderá gozarse tanto en mobilidade como conectado ao televisor, e permitirá que até 4 usuarios xoguen xuntos nunha única Switch, que até 4 usuarios xoguen xuntos en 4 Switch diferentes comunicadas sen fíos (sen conexión á Rede) e tamén contará con modo cooperativo en liña (para o que será preciso o servizo de pagamento Nintendo Switch Online que verá a luz en setembro).

Este lanzamento para Switch non só é importante por incrementar as posibilidades de xogo da *consola de moda*¸ senón que tamén sería moi significativo, xa que sería o primeiro xogo de Blizzard para unha consola de Nintendo dende *StarCraft 64* (xogo de Nintendo 64 que veu a luz en 2000). ■

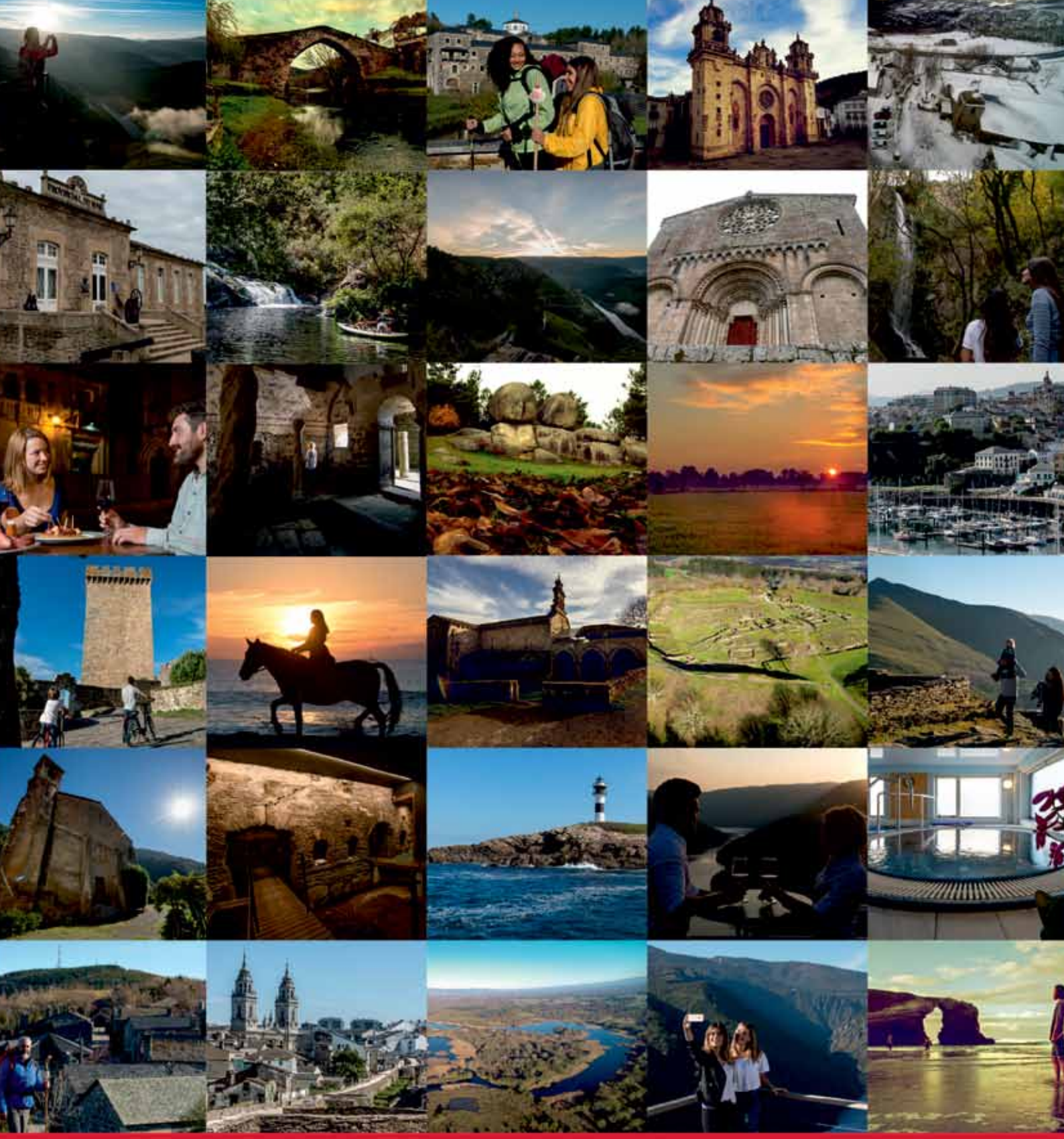
codigocero.com

DIARIO DE NOVAS TECNOLÓXICAS DE GALICIA

Sigue a última hora de todo o que che interesa en materia de I+D+i.
O noso boletín diario é o de maior difusión por subscrición en Galicia, tal como o amosan os máis de 3.000 subscritores que reciben no seu correo electrónico un resumo de xeito gratuíto do máis destacado en materia de novas tecnolóxicas.
A que agardas? Subscríbete XA! É de balde.

Síguenos en:

www.codigocero.com



Lugo cambia

DEPUTACIÓN DE LUGO