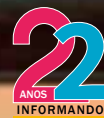


Código cero



Referentes en ciberseguridade

Galicia faise forte fronte as (múltiples) ameazas *online*



Informe da xeografía virtual galega

Analizamos a presenza na Rede dos nosos concellos

A revolución do audiovisual galego

Enchemos de contidos festivais, plataformas e redes sociais



CITIC Cyber Competiton

Talento informático en estado puro



RETINA

Proxecto RETINA

atlan TIC co-impulsará a chegada dos sensores fotónicos de proxima xeración



O Barbanza

Diario dixital da comarca

Martes, 31 de outubro de 2023

Inicio Barbanza-Arousa Muros-Noia Comarca Cultura Deportes Mar e agro Opinión



Cultura, O Son VII VANDALAS A Pobra REVISTA EN PAPEL



Toda a actualidade da comarca nas túas mans



obarbanza.gal
Visita a nosa web

Síguenos en:

 obarbanza  @obarbanzagal  @o_barbanza  608 240 160

O Barbanza

Diario dixital

Sumario

nº 248

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

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:

Tórculo Comunicación Gráfica, S.A.
Tel.: 981 958 321
info@torculo.com

Número 248

(marzo - abril 2024)
Publicación periódica.

Depósito Legal: C-2301/01

I.S.S.N. (Edición impresa): 1579-7546
I.S.S.N. (Edición dixital): 1579-7554

Foto portada: Shutterstock

Fotos páxinas: 1, 2, 9, 11, 30 e 32
Freepik

Membros



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

REPORTAGES

- 4** O Goberno anuncia a creación dun modelo de linguaxe de IA adestrado nas linguas españolas
- 5** Máis de 150 estudantes de toda España participaron na CITIC Cyber Competition
- 6** Orange culmina en Santiago a instalación da fibra óptica na cidade histórica
- 7** O centro galego atlantTic é socio do proxecto europeo RETINA
- 8** A Olimpíada Informática Española 2025 celebrarase na FIC da UDC
- 9** "A constante evolución sobre a percepción da privacidade", por Fernando Suárez
- 10** O CCN recibiu información de máis de 1.400 incidentes nas administracións galegas
- 11** CIBER.gal consolida un ecosistema con administracións, empresas e universidades
- 12** Galicia é un fervedoiro de novos escenarios virtuais
- 14** O audiovisual galego faise forte nas novas plataformas e na Rede



- 12** Ordes e a Cidade das TIC (A Coruña) acollen novos proxectos que marcan (e mostran) o futuro do audiovisual

- 17** Galicia acolleu o máis importante congreso sobre IA lingüística do eido lusófono
- 18** Vodafone impulsa o potencial turístico de Sanxenxo e O Grove cunha nova web
- 19** HackForGood distingue unha proposta de enerxía sustentábel duns estudantes da UVigo
- 20** 20 G4Z4F4NT4SM4S e Elementals estarán na Gran Final Nacional da FIRST LEGO League

- 22** As empresas e as entidades galegas converten a innovación nunha constante
- 30** Víctor Fresco-Barbeito achéganos á realidade da presenza na Rede dos 313 concellos galegos

NOVAS

- 24** Damos conta dalgunhas das principais novidades tecnolóxicas da tempada

TREBELLOS

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

XOGOS

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



20

Un ChatGPT de aquí

O Goberno anuncia a creación dun grande modelo de linguaxe de IA adestrado nas linguas españolas



En marcha a Oficina Nacional de Emprendemento (Plataforma ONE)

En febreiro comezou a súa andaina a Oficina Nacional de Emprendemento, ONE, unha iniciativa do Goberno central posta en marcha por Red.es. O lanzamento inclúe un portal web con información para fomentar as funcións de promoción do ecosistema español. Este portal, a Plataforma ONE (one.gob.es), xa está activo e nace coa misión, en palabras de Red.es, de “apoiar, dar soporte e acompañar a todo o ecosistema emprendedor: *startups*, talento innovador, entidades públicas, asociacións, centros de formación, investidores e profesionais, entre outros”.

A plataforma busca favorecer o emprendemento innovador brindando facilidades e coñecementos a aqueles que queren poñer en marcha o seu proxecto e tamén atraer o talento internacional tendo en conta as novas medidas contempladas na lei de *startups*, incluíndo información clara e concisa dos principais trámites a realizar por aquelas persoas que queiran formar parte do ecosistema emprendedor en España.

Tamén ofrece recursos formativos desenvolvendo contidos de alta calidade dirixidos a novas firmas innovadoras e ao emprendemento innovador, así como a outros axentes do ecosistema, proporcionando estratexias e tácticas para o crecemento empresarial. Ademais, impulsa a cultura emprendedora e pon ao dispor do ecosistema emprendedor informes e eventos presenciais e dixitais que fomenten o *networking*.

O presidente do Goberno, Pedro Sánchez, anunciou ao comezo da cea de benvida do Mobile World Congress de Barcelona a construción, mediante colaboración público-privada, dun grande modelo fundacional de linguaxe de Intelixencia Artificial adestrado especificamente en español e linguas cooficiais.

O xefe do Executivo asegurou que se vai impulsar a despregadura da Intelixencia Artificial xerativa no tecido produtivo, no sistema científico e no deseño de políticas públicas e afirmou que aspira a que España “xogue un papel relevante a nivel internacional no desenvolvemento das tecnoloxías con altas capacidades”.

Por iso, anunciou a construción dun grande modelo de linguaxe de IA, adestrado en español e linguas cooficiais, en código aberto e transparente. Para o seu desenvolvemento, o Goberno vai traballar, en estreita colaboración público-privada, co Barcelona Supercomputing Center e a Rede Española de Supercomputación, xunto coa Academia Española da Lingua e a Asociación de Academias da Lingua Española. Ademais, está previsto facer extensíbel esta iniciativa, incorporando aos países iberoamericanos.

O novo proxecto busca proporcionar unha infraestrutura lingüística aberta, pública e accesíbel para as empresas, de forma que poidan dispoñer dun modelo de linguaxe de gran escala, adestrado en cas-

telán e linguas cooficiais, que facilite servizos en tecnoloxías da lingua para que poidan desenvolver aplicacións avanzadas para a súa posterior explotación económica. Por exemplo, asistentes intelixentes, sistemas conversacionais e de diálogo ou modelos de xeración de contido.

Tal e como expuxo o presidente do Goberno, con esta iniciativa preténdese impulsar “unha economía dinámica e aberta ao futuro, capaz de ofrecer un terreo de xogo equitativo para as empresas e que xere máis e mellores empregos”, aínda que tamén será necesario “buscar o equilibrio entre a promoción activa dunha tecnoloxía chea de oportunidades e unha necesaria visión humanista coa que evitar rumbos e prexuízos”. ■



Habilidades en ciberseguridade... a proba

Máis de 150 estudantes de toda España participaron na terceira edición da CITIC Cyber Competition

O Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e a Comunicación (CITIC) celebrou o pasado 14 de marzo a terceira edición da **CITIC Cyber Competition (C3TF)**, a cita anual que organiza en colaboración co centro de investigación atlantTIC da Universidade de Vigo e a Cátedra R en Ciberseguridade, na que estudantes de toda España poñen a proba as súas habilidades en materia de ciberseguridade. Nesta ocasión foron 157 os alumnos repartidos en 40 equipos que competiron entre si tanto de maneira presencial, nas instalacións do CITIC e atlantTIC, como en remoto.

O encontro, que se celebra dende 2022 baixo o patrocinio da Cátedra R, bateu nesta nova edición o seu récord de participación, con case 40 participantes máis que na edición anterior. Ademais, por primeira vez, celebrouse dentro do evento TalentoCibeR, un novo encontro que ten por obxectivo

dar visibilidade ao talento da mocidade galega no mundo da ciberseguridade.

A cita anual que pon a proba as habilidades dos estudantes

A xa clásica Cyber Competition do CITIC desenvólvese un ano máis en formato *Capture The Flag*, propondo aos participantes o reto de resolver máis de vinte desafíos de ciberseguridade no menor tempo posible.

Durante un total de catro horas, os alumnos de Bacharelato, Formación Profesional e Grao foron superando problemas de áreas tan variadas como a criptografía, a esteganografía, a análise forense, a enxeñaría inversa, o *hacking* de aplicacións web ou a explotación de vulnerabilidades, entre outros. Todos eles foron deseñados por Martiño Rivera, Rubén Pérez, Julián González e David Soler, investigadores do CITIC na área de ciberseguridade.

O equipo *The High Sleuths*, composto polos estudantes Adrià Pérez, Jesús Mosteiro, Jonathan Pichel, Jorge García e Toni Molina foi quen de resolver todas as probas no mellor tempo e recolleron o primeiro premio, valorado en 1.000 euros. A medalla de prata foi para *XORprecha*, formado por Carlos Flethes, Esteban Segura, Ismael Melchor, José Antonio Díaz e Pedro José Navas, equipo gañador da anterior edición do C3TF e que nesta ocasión recibiu 700 euros polo seu segundo posto. Finalmente, o terceiro lugar, pre-

miado con 400 euros, recaeu no equipo *Todo el mundo saltando por Marta en su cumple*, integrado por Diego Fernández, Inés Martín e Jesús Parra.

A entrega de premios correu a cargo do reitor da Universidade da Coruña, Ricardo Cao; Alfredo Ramos, director de R e grupo MASMOVIL en Galicia; Carlos Dafonte, desde o CITIC, e Ana Fernández, directores da Cátedra R na Universidade da Coruña e na Universidade de Vigo respectivamente.

Nace TalentoCibeR para poñer en valor o talento informático galego

Este ano, a C3TF celebrouse no marco da primeira edición de **TalentoCibeR**, un novo evento que busca dar visibilidade ao talento en ciberseguridade de Galicia así como conectar estudantes e empresas para impulsar novas carreiras profesionais no ámbito da informática.

Con este fin, organizáronse diversos obradoiros prácticos no que os asistentes puideron aprender novas habilidades da man de expertos no campo da computación. Manuel García González, arquitecto sénior de Seguridade de Microsoft, foi o encargado de impartir un obradoiro sobre xestión de licencias na suite de Microsoft 365 E5. Pola súa parte, Rafael López García, profesor do CIFP Rodolfo Ucha Piñeiro, ensinou ao alumnado a obter evidencias forenses a través do software e hardware de dispositivos como ordenadores e móbiles.

Tras a celebración dos obradoiros celebrouse o coloquio *Empregabilidade e saídas profesionais de ciberseguridade*, no que Manuel García; Alfredo Ramos; Iago Fortes, director executivo (CEO) de Inpronsec, e Antonio Fernández, responsable de Ciberseguridade de FINSA, orientaron aos mozos e mozas acerca deste mercado profesional. A charla foi moderada por Francisco Javier Nóvoa Manuel, do departamento de Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información da UDC. ■





Internet ultrarrápida na cidade de pedra

Orange culmina en Santiago a instalación da fibra óptica na cidade histórica

O Concello de Santiago, a operadora Orange e a axencia autonómica AMTEGA culminaron este mes de marzo a instalación da fibra óptica na cidade histórica compostelá. Os traballos foron executados pola operadora de telecomunicacións tras un investimento que superou os 2,4 millóns de euros por parte da compañía e de 238.000 euros por parte do Consorcio de Santiago.

Segundo lembraron fontes do Consistorio, a despregadura da fibra óptica foi realizada en 13 fases que se iniciaron unha vez aprobado o proxecto en xuño do 2020 e que tivo como ámbito de actuación as consideradas como "zonas brancas" no Plan Especial da Cidade Histórica, ou sexa, áreas sen servizo de fibra óptica por parte de algunha empresa operadora. "A despregadura enfrontaba retos técnicos e legais de fondo calado ao tratarse dun casco histórico de elevada protección patrimonial", sinalou o Concello.

O acto oficial de remate do proxecto celebrouse este martes 6 de marzo en Raxoi. Participaron a alcaldesa de Santiago de Compostela e presidenta do Consorcio, Goretti Sanmartín, acompañada de Miguel Rodríguez Quelle subdirector da área de Sociedade Dixital da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), de Manuel Chaín, subdirector xeral

de Conservación e Restauración de Bens Culturais da Dirección Xeral de Patrimonio Cultural da Xunta de Galicia xunto con Nani Fernández, directora de Relacións Institucionais de Orange e de Belén Hernández, xerente do Consorcio.

Todos os presentes manifestaron a súa satisfacción pola boa colaboración público-privada entre as partes implicadas para executar con éxito a instalación da fibra óptica na cidade histórica de Santiago.

A colaboración comezou en novembro do 2019 tras unha consulta pública e aberta na que participaron a Consellería de Cultura e Turismo, a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) e o Concello de Santiago; colaboración que para Miguel Rodríguez Quelle foi "o resultado dun equipo de expertos que traballaron arreo pola chegada da fibra óptica á zona vella compostelá, respectando o seu

marcado carácter patrimonial sen perder nunca de vista o obxectivo final de poñer este esencial servizo á disposición da veciñanza".

Como resultado da convocatoria publicada, tres foron as empresas operadoras que presentaron unha proposta técnica de proxecto piloto para a instalación. Iniciábase así un longo proceso de colaboración entre diferentes axentes públicos e privados, empresas contratadas e equipo técnico humano para os que a alcaldesa agradeceu, unha vez máis, o seu traballo. A presidenta do Consorcio e alcaldesa compostelá, Goretti Sanmartín, congratulouse do éxito deste proxecto "de vital importancia para o asentamento de poboación e negocios na Cidade Histórica" e recordou que "non foi un proceso fácil", xa que foi necesario "atopar os equilibrios para dotar de servizos unha zona da cidade que debe estar viva e habitada". ■

Proxecto histórico (e modélico) para Orange

Unha vez fixadas e avaliadas as condicións que debería seguir a instalación da fibra por parte da Comisión Asesora do Plan Especial de Protección e Rehabilitación da Cidade Histórica de Santiago de Compostela, a operadora Orange ofreceuse a realizar a despregadura. Instalación da que Nani Fernández remarcou o fito de ser unha despregadura pioneira que tivo Compostela como proxecto piloto e exitoso que foi trasladado a diferentes cidades patrimoniais en toda España.

Levar a cabo a despregadura e conservar a estrutura patrimonial de Compostela foi todo un reto para organismos públicos e empresa operadora que tiveron que axustarse ás existentes regulacións patrimoniais, sinalou Manuel Chaín, que tamén lembrou o nomeamento da cidade como ben declarado patrimonio da humanidade pola UNESCO fai 39 anos, definiu moi ben a despregadura ao enmarcala como un fito necesario para "preservar o pasado e garantir o futuro".

O Centro de Investigación en Tecnoloxías de Telecomunicación da Universidade

de Vigo, atlantTic, é un dos 13 socios que participan no proxecto europeo RETINA, que ten por obxectivo desenvolver dous sensores baseados en tecnoloxías fotónicas para mellorar procesos no ámbito da saúde, a automoción e a agricultura.

O proxecto, que arrancou o pasado mes de decembro e durará catro anos, conta cun orzamento de 6,2 millóns de euros e está coordinado polo Centro Tecnolóxico AIMEN. O consorcio está composto por socios académicos, pemes e grandes actores clave de 7 países da Unión Europea: 4 RTO (a Asociación de Investigación Metalúrgica do Noroeste en España, o IMEC en Bélxica, a Universidade de Vigo, e o Instituto Fraunhofer Heinrich-Hertz en Alemaña; 1 gran empresa (Quest Medical Imaging B.V nos Países Baixos), 5 pemes (Photonfocus AG de la Suíssa, Aeromedia Uav SL e Abraia Software SL de España, Xenomatix de Bélxica, e Tematys de Francia), 2 asociacións empresariais (a Associação para o Desenvolvemento da Viticultura Duriense de Portugal, e o European Photonics Industry Consortium de Bélxica) e 1 hospital (o Leiden University Medical Center dos Países Baixos).

Os obxectivos de RETINA son desenvolver un concepto novidoso de LiDAR baseado en PIC altamente escalable, desenvolver xeradores de imaxes espectrais instantáneas para sistemas sensoriais rendibles e de alta resolución, establecer técnicas de software innovadoras e servizos para o despregue dunha plataforma de detección baseada en aplicacións fiables e precisas, e apoiar o liderado tecnolóxico do ecosistema fotónico da UE impulsando o crecemento en industrias estratéxicas.

Solucións baseadas na tecnoloxía LiDAR

As solucións implementadas por RETINA terán tres aplicacións: identificación de células

Sensores fotónicos de próxima xeración

atlantTic é socio do proxecto europeo RETINA, que achegará vantaxes á automoción, á agricultura e á atención sanitaria

tumorais e monitoraxe da perfusión sanguínea en cirurxías, na área da saúde; sistemas avanzados de detección de colisións de vehículos ADAS (Sistemas Avanzados de Asistencia ao Conductor) en automoción; e plataformas terrestres e montadas en drones para viticultura de precisión.

Francisco Díaz Otero, investigador de atlantTic e líder do proxecto na UVigo, destaca que RETINA desenvolverá os seguintes xeradores de imaxes, un sistema LiDAR fotónico integrado nun chip para capturar imaxes en 3D, e sensores de imaxes baseados en Quantum-Dots para aumentar o rango espectral e a sensibilidade á luz.

No marco deste proxecto crearanse dous tipos de sensores distintos desta tecnoloxía que

demonstrarán as vantaxes da fotónica fronte aos sistemas tradicionais nos que os circuitos electrónicos onde se representa a información se procesan mediante sinais eléctricas a diferenza dos sistemas fotónicos, onde se emprega a luz e son capaces de transmitir e procesar a información dun xeito máis rápido.

“LiDAR é unha tecnoloxía que utiliza luz para detectar/mapear as dimensións de obxectos en 3D. Ao aplicar a fotónica aos sistemas LiDAR, permítenos reducir o tamaño do sistema LiDAR para que caiba nun só chip. Ademais, podemos lograr moitos outros beneficios, como maior resolución espacial, menor consumo de enerxía, detección de obxectos en movemento ade-

mais de obxectos estacionarios e supresión do ruído de fondo (luz)”, explica Francisco Díaz.

Rol estratéxico do QOPHI Lab de atlantTic

O traballo que levará a cabo o equipo do laboratorio QOPHI (Quantum, Communication, Photonics & Integration) de atlantTic, do que forman parte Francisco Díaz, director do laboratorio, Francisco Soares, director científico, David Álvarez, manager de laboratorio e Miguel Carbonell Valiñ, COO, permitirá establecer sinerxías coa coordinación do proxecto e co resto de socios participantes a nivel internacional.

Sinalan que en RETINA “demostrarase que a través da colaboración directa entre desenvolvedores e fabricantes de solucións fotónicas, persoal experto en procesado de datos, Intelixencia Artificial e líderes de sectores estratéxicos, se pode dirixir o desenvolvemento áxil de sistemas sensoriais personalizados e o seu despregamento e validación en contornas operativas que abarquen solucións de hardware e software. Ademais, mostrarase o potencial de adaptabilidade, escalabilidade e transferencia destas solucións baseadas na fotónica ao abordar unha serie de necesidades industriais de maneira eficiente e rendible”. ■





Relievo para a organización da OIE 2025 (De Sevilla a A Coruña)

A Coruña (aínda máis) tecnolóxica

A Olimpíada Informática Española 2025 celebrárase na FIC da UDC



Hugo Domínguez, Fernando Suárez e Pedro Rey na OIG 2024 en Sevilla

A terceira semana de marzo Sevilla acollía a XXVIII Olimpíada Informática Española (OIE) 2024 celebrada na Escola Técnica Superior de Enxeñaría Informática da Universidade de Sevilla. Os galegos gañadores da Olimpíada Informática Galega (OIG), celebrada en Ourense en febreiro, o ferrolán Pedro Rey Anca (estudante de 2º de bacharelato do IES Saturnino Montojo de Ferrol)

e o vedrés Hugo Domínguez Conde (estudante de 1º de bacharelato do CPR Manuel Peleteiro de Santiago), foron os representantes neste certame estatal acadando un diploma pola súa participación.

Os catro gañadores que recibiron a medalla de ouro da competición: Alejandro Vivero, Javier Baeza, Daniel Nieto e Héctor Berdeal, compoñen o equipo español que participará na 36ª Olimpíada Internacional de Informática que se celebrará

en Exipto no mes de setembro.

Indo ao encontro sevillano, dicir que alí tivo lugar a toma de relevo da organización da Olimpíada Informática Española 2025 que recaeu en Galicia, en concreto na Facultade de Informática da Coruña (FIC) da UDC que será a responsábel da XXIX edición do certame. Fernando Suárez, presidente do CPEIG, salientaba que a olimpíada marca realmente o ciclo entre as competicións, polo que indicou que este ciclo para a Coruña “comeza hoxe mesmo” e, dende o CPEIG, “darase todo o apoio posíbel a FIC para celebrar este concurso”.

A Olimpíada Informática Española (OIE) é o concurso nacional de programación informática para estudantes de ensinanza secundaria, bacharelato e grao medio. A OIE celébrase en España desde 1997, co apoio da Fundación Aula Escola Europea de Barcelona e o equipo español sempre participou en todas as súas edicións. Desde 2006, a Facultade de Informática de Barcelona (FIB) da Universidade Politécnica de Cataluña (UPC) e, desde 2019, a Conferencia de Directores y Decanos de Ingeniería Informática (CODDII) colaboran coa Fundación Aula Escola Europea na organización do concurso, así como o Consejo General de Colegios Profesionales de Ingeniería Informática, o Ministerio de Educación y Formación Profesional e a Sociedad Científica Informática de España. ■

15ª edición do Premio TFM en Enxeñaría Informática do CPEIG



Dende o Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) anunciaba este mes de marzo a décimo quinta edición do Premio Trabajo Fin de Máster en Enxeñaría Informática. Con este premio, o Colexio busca achegarse ao colectivo estudantil e defender as vantaxes da colexiación, amais de estimular o traballo dos estudantes. O dito galardón, que se entregará no marco da XVI Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia o vindeiro 21 de xuño en Santiago (no Hotel OCA Puerta del Camino), quere ser un estímulo para o alumnado e titulados recentes no máster en Enxeñaría en Informática.

Informar que poden concorrer ao premio todas aquelas enxeñeiras e enxeñeiros en Informática que presentaran nunha universidade galega o traballo fin de máster da Enxeñaría en Informática nos anos 2022, 2023 e 2024.

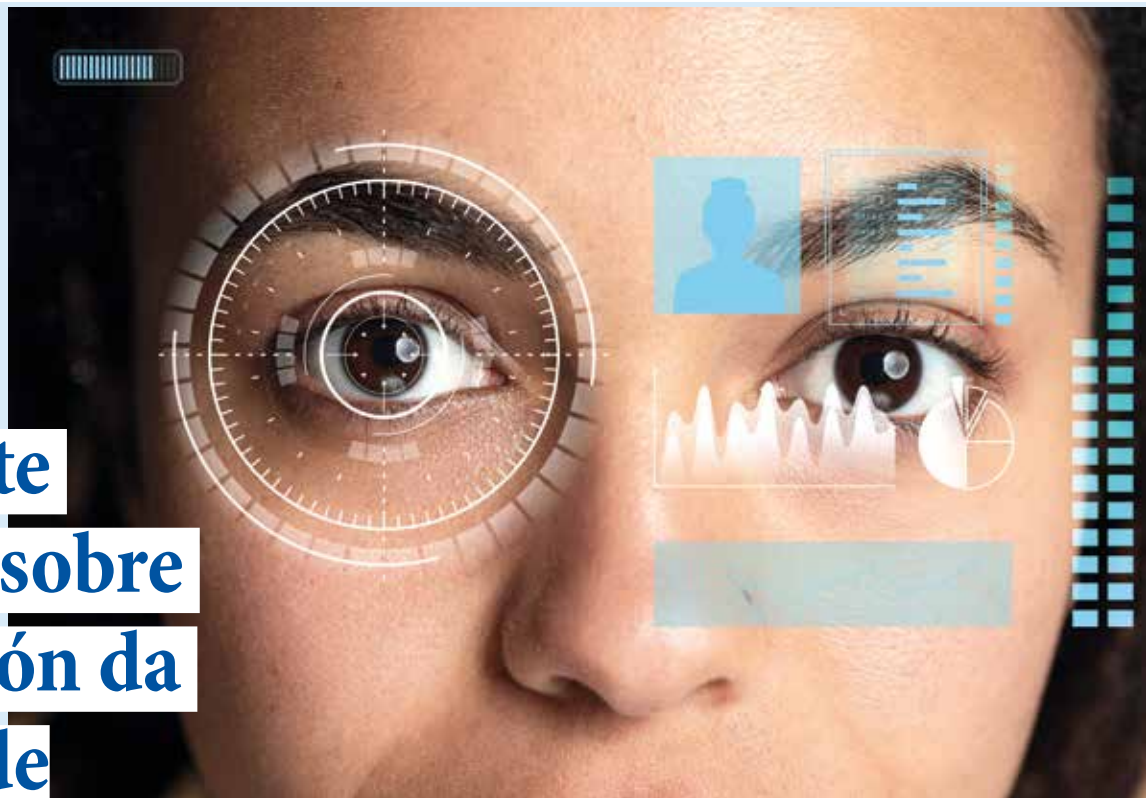
Aqueles estudantes que queiran optar ao premio do CPEIG poden remitir a documentación precisa (ficha resumo do traballo, resumo e memoria completa do mesmo) até o día 21 de abril ao enderezo electrónico: informacion@cpeig.gal. As bases e o formulario para presentar a candidatura pódense atopar na web colexial, cpeig.gal.

En canto a premios, os tres finalistas terán dereito a un ano de colexiación. O TFM gañador recibirá, ademais, unha gratificación económica de 1.000 euros. Unha comisión experta, integrada por representantes do CPEIG e das tres universidades galegas, valorará os traballos recibidos e seleccionará o traballo gañador.



Por Fernando Suárez
Presidente do Colexio Profesional de
Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG)

A constante evolución sobre a percepción da privacidade



Moitas veces comentouse que, na era dixital, cando non pagas por un produto é porque o produto es ti. Sobran referencias como redes sociais, ferramentas de mensaxería instantánea ou os propios buscadores, aplicacións que usamos sen unha achega económica pola nosa banda, pero cedendo datos persoais, os cales teñen un valor enorme.

No vórtice de cambios dos nosos días, isto mesmo evolucionou nas últimas semanas. Por unha banda, desde que en xaneiro entrou en vigor en España a nova guía sobre o uso das cookies elaborada pola AEPD, obrígase a ofrecer de forma visíbel e clara a opción de rexeitar eses ficheiros de datos, pero establécese a posibilidade de cobrar ao usuario que elixe facelo. Por outra, mesmo máis rechamante e preocupante, coa venda (non ten outra deno-

minación posíbel) da lectura do noso iris (ollo, o sistema non almacena escaneos de iris completos, senón unicamente *hashes*) a cambio de criptomonedas da empresa Worldcoin. Ademais das colas nos centros comerciais onde se situaban os dispositivos Orb para esa finalidade, vimos colas para cambiar estes *tokens* WLD por diñeiro en efectivo. En ambos os casos, eran maioritariamente novos os que formaban estas peregrinacións humanas.

Pero estes cambios non se dan só entre os mozos ou por cuestións económicas. Alemaña, onde a privacidade é un ben moi valorado, hai anos Google retirou o seu servizo de Street View debido a que houbo numerosas reclamacións, non xa a eliminar caras de persoas ou matrículas, senón mesmo fachadas de edificios, o que facía que o servizo perdese a súa utilidade. Con todo, reactivouse nos últimos meses xa que se

vían máis beneficios que inconvenientes, non só polos propios cidadáns, senón tamén polos turistas estranxeiros.

Non cabe dúbida de que a dixitalización da nosa sociedade ten consecuencias directas en costumes e comportamentos. Non é a primeira vez que pasa, pero si a esta velocidade e con este impacto. Por exemplo, a migración dos pobos ás cidades acelerouse a mediados do s.XX, cambiando a percepción da privacidade. Nos primeiros, a xente estaba (aínda o está) afeita coñecer practicamente toda a vida dos seus veciños, mentres que nas urbes, canto máis grandes máis ocorre, moitas veces buscamos pasar desapercibidos e con sensación de molestia cando alguén sabe “demasiado” sobre nós.

Esta revolución na que estamos inmersos forma parte tamén, quen o diría hai non moitos anos, do debate público. Xa falei en numerosas ocasións

sobre os menores e o uso de dispositivos móbiles e acceso a redes sociais, pero agora tamén nos preocupa a IA, esa “recentemente chegada” nada no ano 1950. Esta preocupación viuse reflectida nos esforzos da UE no seu regulamento, con especial preocupación no seu uso en sistemas como pode ser a vídeo-vixilancia da cidadanía.

Isto daría para outro debate intenso e múltiples artigos, pero preguntome: esta lei é suficiente? Estamos a educar aos nosos mozos no uso da tecnoloxía e en conceptos fundamentais como a privacidade e a intimidade ou agachamos a cabeza cal avestruz e preferimos prohibir en lugar de ensinar? Pero máis aló, consultámoslles que pensan ou estamos a tomar decisións sen consultar a un espectro da poboación, os mozos, a quen lles afectan directamente e nunha contorna que para eles é moito máis natural que para quen decide e legisla? ■

Ciberseguridade: cuestión prioritaria

O CCN recibiu información de máis de 1.400 incidentes nas administracións autonómica e locais de Galicia en 2023



O

Consello de Goberno da Xunta de Galicia recibiu o

informe sobre a actividade entre 2020 e 2024 no marco do convenio entre o Centro Criptolóxico Nacional e a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), que sinala que este organismo adscrito ao Centro Nacional de Intelixencia recibiu información sobre máis de 1.400 incidentes de seguridade en 2023.

O informe refírese aos incidentes reportados a través da ferramenta LUCÍA, do CCN, que actualmente empregan a Xunta, o Servizo Galego de Saúde (SERGAS), e 16 entidades locais, entre deputacións e concellos de máis de 20.000 habitantes. 12 destas entidades locais reportan a través da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia e 4 dispoñen de instancia propia.

Os reportes a través de LUCÍA pasaron de ser algo máis de 400 en 2022 a máis de 1.400 en 2023.

O convenio entre o Centro Criptolóxico Nacional do CNI e a Xunta de Galicia, vixente dende 2020, refírese á elaboración de auditorías, formación, intercambio de información, uso de ferramentas de seguridade e programas específicos e desenvolvemento de proxectos.

Entre os servizos do CCN atópase a ciberintelixencia e a vixilancia dixital, a través

dos que notificou en 2023 1.524 credenciais expostas. Tamén foron claves as notificacións a través deste servizo de ciberataques.

Por outra banda, os sensores despregados en redes permitiron detectar 1.280 incidentes en Internet dende maio de 2022 e 577 incidentes na rede SARA (que empregan as Administracións) dende marzo de 2016.

Uns 24.000 equipos da Xunta e das Administracións locais empregan a ferramenta microCLAUDIA do CCN para protexerse de ataques de ransomware, ou secuestro de datos. Ademais, a Xunta de Galicia, o SERGAS, 3 deputacións e 8 concellos empregan a ferramenta INÉS do CCN para avaliar regularmente os seus sistemas TIC.

Tamén no marco do convenio realizáronse auditorías de ciberseguridade na sede electrónica de Xustiza, no portal de Xustiza, na Consellería de Promoción de Emprego e Igualdade e na sede electrónica da Xunta.

O CCN colabora na realización anual do Curso Superior de Ciberseguridade da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, na Escola Galega de Administración Pública (EGAP). Tamén colabora no Encontro Galego de Ciberseguridade CIBER.gal.

No marco da colaboración co CCN, a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia integrouse na Rede Nacional de Centros de Operacións de Seguridade (SOC).

O CCN forma parte do Nodo Galego de Ciberseguridade CIBER.gal, no que tamén participan, ademais da Xunta, as 4 deputacións provinciais, os concellos a través da Federación Galega de Municipios e Provincias, as universidades e as principais empresas de Galicia. ■

Arranca o proxecto TechAngels

O

pasado 15 de febreiro tiña lugar

na Cidade das TIC da Coruña a inauguración da sesión de presentación de ideas (*pitching*) no marco do proxecto TechAngels, que forma parte dun convenio de colaboración entre a axencia autonómica AMTEGA, o Instituto Galego de Promoción Económica (IGAPE) e o Clúster TIC de Galicia. Na dita sesión, o director da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), Julián Cerviño, salientaba que Galicia “necesita talento local e empresas propias para afrontar os retos dunha transforma-

ción tecnolóxica singular, nun proceso adaptado ás necesidades específicas do noso país”.

O obxectivo de TechAngels é “seleccionar e coñecer proxectos empresariais innovadores non tecnolóxicos que precisen dun socio tecnolóxico e buscar emprendedores e proxectos cunha forte componente tecnolóxica para poñelos en contacto con investidores”.

Julián Cerviño referíuse ás “singularidades” de Galicia relacionadas co territorio, entre elas citou: a poboación, a Administración e servizos dixitais, os sectores estratéxi-

cos, a aposta da Xunta de Galicia polo emprego de tecnoloxías de alto impacto, a Intelixencia Artificial, a Internet das Cousas, a economía do dato, os vehículos non tripulados ao servizo do benestar das persoas e a xeración de riqueza.





CIBER.gal consolida un ecosistema con administracións, empresas, universidades e institucións



Asemade, Cerviño subliñou que o talento de Galicia ten que contribuír a ese desenvolvemento con solucións adaptadas para afrontar os proxectos que a Xunta ten en marcha no marco da Estratexia Galicia Dixital 2030. Entre os proxectos que requiren esa visión "autóc-

tona", Cerviño referiuse á xestión intelixente do territorio cos datos e información procedentes da rede de sensores de iCousas (Internet das Cousas) ou á plataforma de mobilidade que racionaliza e facilita o uso e eficiencia dos transportes públicos.



O ecosistema galego da seguridade de información

víase reforzado o pasado ano 2023 grazas ao Nodo Galego de Ciberseguridade CIBER.gal, coa achega de 10 grandes empresas e a realización ou participación en iniciativas de concienciación, promoción do talento e do coñecemento e prestación de servizos. Arestora, son xa máis de 50 as administracións, universidades, empresas e institucións que forman parte deste modelo de colaboración creado en 2020.

Os responsábeis de CIBER.gal presentaron recentemente, ante a Asemblea do Nodo, a Memoria correspondente a súa actividade no 2023. Cómpre salientar actividades de concienciación e capacitación encamiñadas á cidadanía, ás administracións públicas ou ao tecido empresarial. Entre elas, atópase a celebración

do III Encontro CIBER.gal, que reuniu en Compostela a algúns dos principais expertos nacionais en ciberseguridade; e o desenvolvemento do Curso Superior de Ciberseguridade destinado aos empregados públicos.

Entre as campañas dirixidas á cidadanía, a memoria subliña as máis de 4 millóns de visualizacións que tiveron os vídeos de #CiberEsther; os máis de 6.600 escolares que participaron no concurso *Ciberseguridade no cole!*, ou os case 4.000 participantes nas iniciativas de concienciación e formación en ciberseguridade nos colexios.

Nesta Memoria tamén sinalan que, en 2023, se deseñou e se puxo en marcha o novo espazo web do Nodo CIBER.gal, así como a web ciberseguridadegalicia.gal, que concentra toda a información e recursos de Galicia nesta materia. O Nodo participou tamén na elaboración da Estratexia Galega de Ciberseguridade

e formalizou colaboracións con organizacións internacionais como a Global Cybersecurity Alliance.

Entre a actividade de 2023, é preciso facer fincapé no fomento do talento a través da participación ou implicación en iniciativas como os servizos de ciberseguridade para entidades locais; ou a sinatura do convenio entre o INCIBE e as tres comunidades participantes -Galicia, Cataluña e Comunidade Valenciana- no proxecto do Centro de Innovación en Competencia en Ciberseguridade.

Por último, sinalar que entre os proxectos para este ano 2024 atópase a creación do Centro de innovación e competencias en ciberseguridade no transporte intelixente (RETECH). Esta actuación conta cun financiamento público e privado para Galicia de máis de 19 millóns de euros e forma parte do programa RETECH no que tamén participan Cataluña e a Comunidade Valenciana. ■

Novas formas de facer e chegar contidos

Ordes e a Cidade das TIC (A Coruña) acollen novos proxectos que marcan (e mostran) o futuro do audiovisual

Proseguen as obras na Cidade das TIC

Omeirande escenario virtual de España estará en Galicia, concretamente na antiga Fábrica de Armas da Coruña, agora reconvertida para servir de centro de coñecemento tecnolóxico avanzado (a Cidade das TIC). Este escenario virtual chamado a ser un referente galego e estatal e europeo, o chamado Coruña Estudio Inmersivo (CEI), vén da man da Deputación Coruña e, para quen non o saiba, comezou este mes de febreiro a súa materialización definitiva.

A construción do edificio adjudicouse o pasado decembro por 2.534.538,12 euros, cun prazo de execución de oito meses. Foi o derradeiro paso para a posta en marcha do CEI, logo de que en agosto se adjudicara a tecnoloxía de vangarda do escenario virtual a Telefónica por 6,1 millóns de euros. O inicio da actividade está prevista para o vindeiro outono. En total o CEI suporá un investimento de preto de 9 millóns de euros.

As instalacións contarán “coa tecnoloxía máis avanzada en produción audiovisual virtual”, explica a Deputación da Coruña, engadindo que “servirán para mellorar a competitividade das empresas galegas

do sector, ademais de atraer producións de cine, televisión e videoxogos procedentes de toda Europa”.

O edificio estase a construír nunha parcela de 2.539 metros cadrados da Cidade das TIC da Coruña, dentro da que se levantarán dous edificios interconectados. Nun primeiro bloque, situado na parte leste da parcela, estará o estudo audiovisual, e un segundo, na zona oeste, dará servizo ao plató.

Como eixo desta infraestrutura crearse un patio central que servirá como nexo de unión entre os dous bloques e en torno ao que se disporán dous espazos en forma de L vinculados ao escenario virtual, no que serán artellados os diferentes usos: o acceso e as circulacións, camerinos, vestiarios, unha sala de maquillaxe e peiteados, unha sala de figuración, tres salas polivalentes, dúas de controis técnicos, despachos, salas de produción, unha zona de descanso e conciliación, unha sala de instalacións, e un almacén.

Unha vez completadas as obras do edificio, procederase á instalación dos sistemas de pantallas LED, cunha pantalla semicircular de 28 metros de longo e 6 de alto e resolución 4K e a súa correspondente

pantalla de teito móbil de máis de 100 metros cadrados, coa que se crearán fondos envolventes e dinámicos, dotados de perspectiva e profundidade. Este sistema de pantallas irá emprazado nun gran escenario de 750 metros cadrados co que contará o novo edificio.

A combinación dos sistemas de escenografía virtual VR/AR/XR e pantallas LED da que disporá o escenario virtual permitirá aos produtores de cine e televisión a creación de “contornas virtuais altamente detalladas e realistas que ofrecen unha experiencia inmersiva ao espectador e que posibiliten a creación de contido interactivo e de Realidade Aumentada de forma que os actores poidan interactuar cos elementos virtuais en tempo real”. A tecnoloxía vén proporcionada por Telefónica. ■



AGalega: 396 mil sesións en 125 países no seu primeiro mes de vida

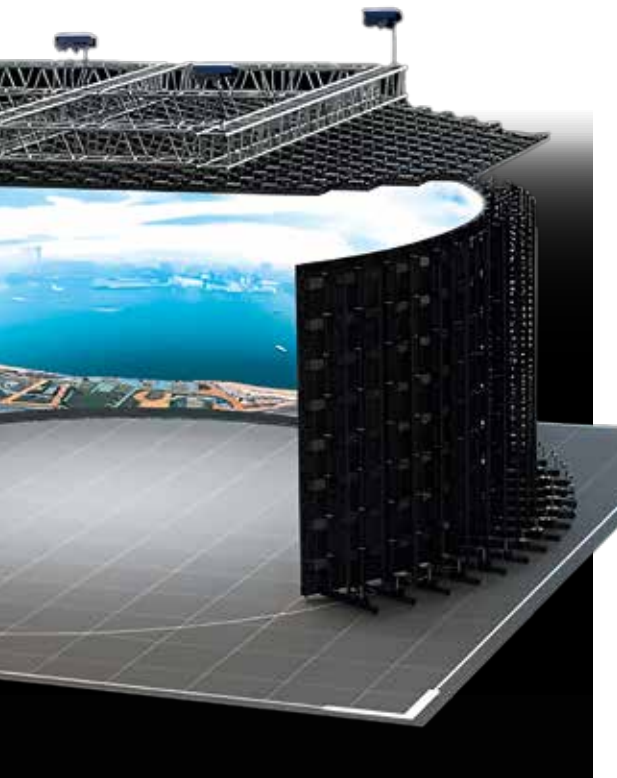
O 17 de xaneiro abriuse oficialmente ao público a plataforma dixital AGalega, acompañada AGalega Audio e Xabarán (para os contidos de radio e infantís respectivamente), e neste primeiro mes de vida rexistraron 396 mil sesións repartidas en 125 países distintos. Tras España, que conta coa meirande parte deste rexistro, en segundo lugar sitúase os Estados Unidos, con case 6.000 sesións. Terceiro posto para Suíza, con máis de 5.000, e, en cuarto lugar,

o Reino Unido, con 4.700. Por riba das 2.000 sitúanse Alemaña, Francia, A Arxentina, e logo seguen destacados Portugal, O Brasil, Holanda, México e O Canadá, todos eles por riba das mil sesións. Completan esta lista de 125 países algúns tan dispares como Seychelles, Togo ou Uzbekistán.

Pola súa banda, AGalega Audio contou con 70.000 sesións abertas neste período, e Xabarán con máis de 47.000. En total, máis de medio millón de sesións desde a posta en marcha da plataforma

O máis visto son as estreas das comedias nativas dixitais *Na Gloria* e *Ghuasapp*, que se poden ver en exclusiva na plataforma. A estas comedias seguen as longametraxes





Escenario innovador de Tex45



Jacinto, Cuñados e O que arde.

En AGalega Audio o máis escoitado nestes primeiros 30 días de vida é o programa de radio *Pensando en ti*, os contidos deportivos de *Ao Contraataque*, con Pedro Pablo Alonso, e o podcast de Cristina García, *Superando a ficción*.

Na aplicación móbil *Xabarín*, para

os máis cativos, os contidos máis vistos foron a película gañadora do *Goya Valentina*, a tamén premiada nos *Goya 2021 A galiña Turuleca* e *Sakura*.

En total, AGalega incorpora a día de hoxe máis de 2.000 contidos audiovisuais que están a disposición da audiencia, a demanda. ■



A empresa Tex45 Producións habilitou en Ordes (A Coruña) un novo e innovador escenario para rodaxes de cinema e televisión. As instalacións recibiron este mes de febreiro a visita do director da Axencia Galega das Industrias Culturais (AGADIC), Jacobo Sutil. De feito, o proxecto contou para o seu total equipamento co apoio da Xunta de Galicia a través do seu Hub Audiovisual Industria Cultural.

Acompañado por Manuel Cernadas e Elba Pedrosa, director e coordinadora de novos formatos de Tex45, o representante da Consellería de Cultura, Educación, FP e Universidades visitou o novo espazo habilitado nunha nave do polígono industrial de Merelle, co que se amplían os servizos que esta empresa xa viña

ofrecendo desde hai anos nun primeiro escenario situado na mesma localidade. En ambos os casos, dispoñen da última tecnoloxía LED tanto en iluminación como en pantallas de vídeo para calquera tipo de filmación.

Entre os dous estudos, Tex45 leva a cabo de xeito simultáneo a gravación de entre catro e cinco programas de televisión e está previsto que comece tamén proximamente a gravación de interiores do filme *Para ver o mar*, título beneficiario das axudas da Xunta á produción audiovisual no pasado ano 2022.

Para levar a cabo o seu novo proxecto, a produtora recibiu unha subvención de preto de 100.000 euros como unha das 42 empresas culturais adxudicatarias en 2023 do fondo tecnolóxico para a adquisición de novos equipa-

mentos, que están a reverter directamente nunha maior competitividade do sector na nosa Comunidade.

Con este segundo espazo en Ordes, engádense 1.100 m² para a filmación de todo tipo de producións audiovisuais, dos que máis de 700 m² funcionan como plató diáfano cun ciclorama verde chroma. Con capacidade para 200 persoas, inclúe tamén outras dependencias destinadas a almacén, oficinas ou camerinos.

Este acondicionamento posibilitou, entre outras accións, a optimización do sistema de climatización para mellorar a eficiencia enerxética e reducir a pegada acústica, o illamento acústico e lumínico do espazo e a instalación de truss de aluminio para empregar nas rodaxes. ■

Impacto audiovisual galego

A nosa terra xerou neste final de inverno grandes novidades tecnolóxicas relacionadas cos contidos e as plataformas

O Hub Audiovisual galego acadou un impacto económico de máis de 32 M€



O Hub Audiovisual - Industria Cultural Galega supuxo un incremento da produción cultural galega en máis de 32 M€, contribuíu á materialización de 109 proxectos de distintas naturezas e disciplinas artísticas e acadou a creación de 777 postos de traballo anuais equivalentes a tempo completo. Así se reflicte no informe presentado polo grupo Posmark da USC, que levou a cabo o estudo. Este reflicte que o Hub propiciou a mobilización de

28,5M€ en dous ámbitos de actuación principais polo seu maior potencial tractor: o audiovisual e a música.

Foron 90 entidades diferentes as que resultaron adjudicatarias dalgunha das subvencións mobilizadas, ás que se presentaron 249 proxectos, dos que 121 foron beneficiarios e 109 os finalmente desenvolvidos.

Así, na listaxe de proxectos financiados cóntanse nove rodaxes: tres longametraxes (*13 exorcismos*, *Amigos hasta la muerte* e *Tratamos demasiado bien*

a las mujeres), cinco series de ficción (*Hasta el cielo*, *Os argonautas e a moeda de ouro*, *Operación Marea Negra II*, *Rapa I*, *Rapa II* e *Los enviados*) presentadas por seis produtoras galegas. Tamén se contribuíu á preproducción de 64 obras audiovisuais a cargo de 25 entidades beneficiarias: foron en concreto 16 proxectos individuais, 13 paquetes de propostas con 48 obras, 49 longametraxes e 15 series de ficción ou documentais (seis dos 64 títulos foron de animación). ■

Xa se poden ver na Rede as contribucións gañadoras de *Enreguéifate*

Finalmente os cinco conceellos organizadores (Ames, Carballo, Pontevedra, Santiago e Teo) do certame *Enreguéifate*, que vai pola súa sétima edición, deron a coñecer as propostas premiadas no concurso, unha iniciativa destinada a visualizar nas redes a nosa tradición de improvisación oral en verso (regueifa) para contribuír por medio dela á promoción do uso da lingua galega. Coma en edicións

anteriores, o certame contou con dúas categorías: unha xeral, para calquera persoa, e outra escolar, para o alumnado dos centros educativos galegos non universitarios; e cun total de seis premios en cada unha das categorías: á regueifa máis brava, á máis aguda, á máis diversa, á máis reivindicativa, á mellor cantada e á mellor falada.

O xurado estivo composto por Carme Pereiro, normalizadora lingüística do

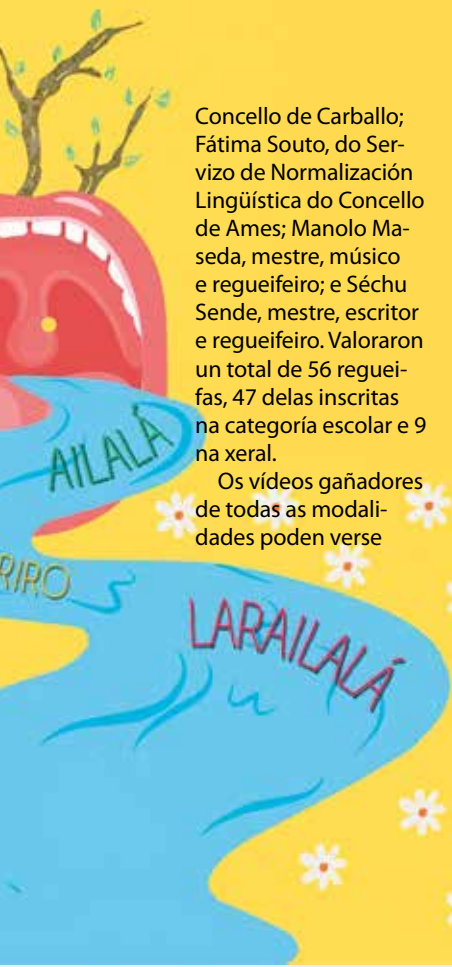
O Carballo Interplay estrea novo galardón en abril

O festival de contidos dixitais Carballo Interplay celebrará a súa nova edición os días 4, 5, 6 e 7 de abril de 2024, convertendo a vila de Carballo no centro da creación dixital. Como novidade, nesta edición estrearase o Premio a Mellor Contido Dixital en Galego, que nace co obxectivo de "poñer en valor e visibilizar aos creadores e creadoras que difunden contidos audiovisuais en lingua galega na Internet".

O Premio a Mellor Contido Dixital en Galego está dirixido a proxectos que se difundan en Instagram, TikTok ou YouTube,

de creación propia e en lingua galega. Dentro desta convocatoria haberá dous recoñecementos, o primeiro destinado á Mellor Canle, que conta cunha contía económica de 600 euros; e o segundo para o Mellor Creador ou Creadora, dotado con 600 euros.

O Premio á Mellor Producción de Contido Audiovisual en Galego ten como obxectivo apoiar a creación audiovisual mediante un premio de 3.000 euros que se dedicará ao desenvolvemento do proxecto gañador. Grazas a esta axuda producíronse series como *Xan*, premiada nos Premios Mestre



Concello de Carballo; Fátima Souto, do Servizo de Normalización Lingüística do Concello de Ames; Manolo Maseda, mestre, músico e regueifeiro; e Séchu Sende, mestre, escritor e regueifeiro. Valoraron un total de 56 regueifas, 47 delas inscritas na categoría escolar e 9 na xeral.

Os vídeos gañadores de todas as modalidades poden verse

na web do certame (enregueifate.gal) ou na canle de Youtube.

Nesta edición tamén se bateron récords de participación, pois logo de pecharse o prazo de inscrición contabilizáronse 56 vídeos recibidos, 47 deles na categoría escolar e 9 na xeral. Entre elas, regueifas chegadas dende todos os recunchos das catro provincias galegas (Ames, Carballo, Pontevedra, Santiago de Compostela, Teo, Vigo, Vilalba, A Coruña, Viana do Bolo, Melide, Vila de Cruces ou Dodro, entre outros municipios).

O mércores, 3 de abril, terá lugar a gala de entrega de premios no Teatro Principal de Santiago de Compostela. ■

A serie *Ghuasapp* dá o chimpo á TVG



A TVG estreou este mes de marzo a serie *Ghuasapp*, comedia familiar que até o momento era exclusiva da plataforma dixital AGalega, e que agora ábrese ao grande público en horario de máxima audiencia na TDT. Esta produción de CTV ten como fío condutor o grupo de *WhatsApp* dunha familia galega, os Freire, transcorrendo a acción nunha vila rural moderna onde os usos e costumes tradicionais se adaptan aos cambios da sociedade.

A familia Freire está formada por Lolo e Carme, os avós, un ex-mariñeiro e a matriarca devota de San Benitiño que ten na retranca a súa mellor arma. Xa xubilados, teñen tres fillos: Sindo, un perruqueiro divorciado cunha filla adolescente; Benito, coñecido como Beni, cantante frustrado e taxista de profesión; e Rosa, unha psicóloga, agora influente, que vive en Londres co seu

marido John, un cirurxián que non pode exercer. O clan complétase co Nerea, filla de Sindo, que é a neta responsable e adestradora tecnolóxica da familia.

A serie, composta por 30 capítulos de 25 minutos cada un (dos que os 7 primeiros xa están dispoñibles en AGalega), está creada a partir dun modelo de realización multicámara. A obra é unha idea orixinal da guionista ourensá Alba Araújo, que traballou noutras producións como *O Faro*, *Los Hombres de Paco* ou *Motel Valkiria*.

Á fronte do equipo técnico atópanse Ghaleb Jaber Martínez e Xosé Arias (produción executiva), o noiés Luis Avilés Baquero (director, coñecido polo seu traballo en *Cuñados*, *Operación Marea Negra: La travesía suicida e Galicia Exprés*); e Luis Miles, Raquel Arias, Raquel Nogueira e Manuel Darriba (guionistas), entre outros profesionais que participaron no proxecto. ■

Mateo, de Miguel Canalejo e Lucía Estévez; *Amnesia 3.0*, de Irene Pin; *Cacola*, de David Fidalgo ou *Pringadas*, de Belén Puime.

Como cada ano, mantense o buque insignia do Carballo Interplay, a súa Competición Oficial de Series en Formato Curto, pensada para producións internacionais realizadas entre 2023 e 2024. O requisito a

cumprir é que teña, polo menos, tres capítulos producidos que non superen os 30 minutos cada un. Os premios outorgados nesta categoría serán á Mellor Serie (dotado de 800 euros e trofeo), Premio do Xurado Novo (dotado de 400 euros e trofeo), Premio do Público (400 euros e trofeo) e un Premio a Mellor Dirección de 200 euros e trofeo. ■



Impacto audiovisual galego II

Mundos Digitales destacarás as producións virtuais



Mundos Digitales, o Congreso Internacional de Animación, Efectos Visuais e Novos Media nado hai máis de dúas décadas na Coruña, regresa á cidade herculina cunha nova edición que terá a súa sede en PALEXCO, e que se celebrará entre o 4 e o 6 de xullo de 2024. Como en edicións anteriores, Mundos Digitales busca dar cabida a numerosos ámbitos da creación dixital de animación, efectos visuais ou videoxogos, con numerosas presentacións en exclusiva, pero este ano incorporará de forma destacada, aparte da IA, a chegada das producións virtuais en tempo real para producións *broadcast*, que cambiará por completo a forma de crear contidos, e que supón a integración entre personaxes reais e virtuais en rodaxe. Escenarios tridimensionais e personaxes virtuais 4D nos que converxerá a imaxe real e virtual como un único ambiente, e todo iso, en tempo real.

A cita, ademais do Festival Internacional de Curtametraxes de Ani-

mación, contará coa súa tradicional Feira de Emprego, outro dos pratos fortes de Mundos, unha actividade que se afianzou como unha das máis relevantes do congreso, e que o ano pasado converteuse na feira de emprego máis grande de Europa por número de empresas participantes.

Ademais, e como xa ven sendo tradición, cada ano Mundos Digitales vincúlase cunha destacada produción que acompañará ao evento como imaxe do mesmo. Nesta ocasión, será *El Fantasma de la Quinta*, unha coprodución de Illusorium Films e Martirio Films. Trátase dun proxecto que narra os últimos momentos do xenio Francisco de Goya, cando decide retirarse a vivir os seus últimos anos afastado da corte. Ao caer enfermo na súa nova casa, Goya é perseguido polas pantasma do seu pasado. Castigado pola súa presenza e nun decadente estado de saúde, Goya pinta as pinturas negras como último recurso para desfacerse dos demos que conviven con el, pagando para iso o prezo da súa cordura e, case, o da súa vida. ■



Nabiza Girl salta á animación en *stop motion* cunha serie web

Nabiza Girl, super-heroína creada pola actriz Isabel Risco, dá o chimpao ao mundo audiovisual grazas a *Así falamos, así sentimos*. Trátase dunha serie de técnica *stop motion* protagonizada por este personaxe que arrincou a súa emisión en diferentes redes sociais. Con esta nova iniciativa audiovisual, lanzada pola produtora coruñesa Algarabía Animación e apoiada pola Deputación da Coruña a través das súas axudas á produción de proxectos singulares de especial interese, a superheroína creada e interpretada por Risco continúa a explorar novos formatos.

Faino tras unha longa traxectoria nos escenarios e despois da publicación en 2023 de *Operación Breogán*, fanzine publicado por Demo Editora, asinado pola propia actriz xunto ao ilustrador Manel Cráneo e o guionista Carlos Ares e cuxo lanzamento coordinou

Marta Horjales.

Este grupo creativo volve unirse neste 2024 para sumar o seu talento ao de Algarabía Animación, produtora encabezada por Tomás Conde e Virginia Curiá. Así, Ares asume a coordinación de guiño xunto a Risco (quen tamén lle pon a voz a Nabiza Girl), Manel Cráneo encárgase da dirección de arte e Marta Horjales desenvolve funcións de coordinacións nunha serie que nace co obxectivo de reforzar a identidade galega entre a mocidade, cun ton natural e desenfadado. A súa difusión, co obxectivo de chegar ao público novo, levarase a cabo a través das redes sociais. Concretamente Instagram e Tiktok. Destacar que o grupo coruñés Tiruleque ponlle a música á serie e que Laura Blanco Caramés é a responsable dos decorados e mais do atrezzo.

A serie está dirixida ao público familiar e adolescente co obxectivo de motivalo para o uso da lingua. ■

A décimo sexta edición do Congreso Internacional sobre Procesamento Computacional do Portugués (PROPOR-2024) tivo lugar en Galicia por primeira vez na historia. Trátase do evento principal no ámbito do Procesamento da Linguaxe Natural e a Intelixencia Artificial (IA) arredor do portugués escrito e falado.

Na sesión inaugural, o vicerreitor de Profesorado da USC Ernesto González Seoane trazou un percorrido histórico pola xeración Nós, inspiradora do nome do proxecto tecnolóxico Nós co que se pretende dar pulo á presenza dixital do galego.

Tamén interveu a alcaldesa de Santiago, Goretti Sanmartín, que salientou a promoción do galego levada a cabo por moitas persoas, grupos e empresas e que axuda a comprender o éxito deste foro, situando Galicia no mapa da IA galega-lusa-brasileira e máis alá. A seguir, o decano de Filoloxía e director da Rede Galabra, Elías J. Feijó, fixo un percorrido pola lingua galega dende a Idade Media até hoxe e polas manifestacións culturais, sociais e políticas máis relevantes. Destacou, asemade, “a importancia deste reencontro coa familia lingüística natural, a galega-portuguesa-brasileira”.

Na apertura oficial do evento tamén participou o secretario xeral Valentín García, que salientou a importancia da chegada deste congreso a Galicia “xa que, como galegos, sentímonos fortemente unidos aos nosos irmáns lusófonos, tanto portugueses como brasileiros ou angolanos”. Ademais, o representante autonómico destacou que é “fundamental para o futuro da lingua galega asegurar a súa presenza nos dispositivos de Intelixencia Artificial”. Neste senso, subliñou os avances do Proxecto Nós, “a gran aposta do Goberno galego e da USC para incorporar o galego ás novas linguaxes dixitais”, no que ambas entidades colaboran desde hai case tres anos.



PROPOR-2024... en Santiago

Galicia acolleu por vez primeira o máis importante congreso sobre IA lingüística do eido lusófono

O congreso, que reuniu preto de 150 investigadores na materia, a maioría procedentes de Portugal e do Brasil, desenvolveuse na Cidade da Cultura baixo a organización do CITIUS, que contou coa colaboración da Secretaría Xeral de Política Lingüística, entre outras entidades.

Baixo coordinación do equipo de investigación do Proxecto Nós, PROPOR-2024 acubillou 70 comunicacións científicas:

presentacións orais, pósters e varios eventos asociados (catro obradoiros, dous titoriais, unha sesión de demostradores, unha xuntanza industrial e dúas mesas redondas).

A primeira das mesas redondas, presidida polo enxeñeiro José Ramon Pichel, foi dirixida ás empresas tecnolóxicas, mentres que na segunda, que contou coa participación do secretario xeral de Política Lingüística,

debateuse a cuestión de política científica á volta da IA e da lingua galega/portuguesa baixo a moderación do profesor António Branco.

Ademais, no congreso interviñeron tres relatores convidados: Elías Feijó, decano de Filoloxía da USC, que fixo unha radiografía da historia da lingua galega/portuguesa desde diferentes puntos de vista; Gemma Boleda (Universidade Pompeu Fabra), que se centrou no estudo dos cambios léxicos, e Marta Ruiz Cosa-Jussà (Meta AI-París), especialista en métodos de avaliación de modelos de tradución.

Por último, PROPOR-2024 tamén lles ofreceu ás persoas asistentes distintas actividades socio-culturais, como a actuación de Quico Cadaval ou o concerto de Laura LaMontagne. ■

Lingua de Namorar, edición XIII

A Secretaría Xeral de Política Lingüística e a Dirección Xeral de Xuventude convocaron a edición XIII do concurso Lingua de Namorar, cuxo obxectivo é “dinamizar o uso da lingua galega entre a mocidade, nas súas relacións persoais coma en Internet”. Trátase dun concurso en liña de mensaxes de amor en galego dividido en tres categorías: dúas delas para a web (A e B) e unha exclusiva para Instagram (C). As mensaxes presentadas en todas as modalidades poderán enviarse até o 1 de abril e deberán estar escritas en lingua galega, en prosa ou en verso. Máis datos en lingua.gal.





5G en 71 novos concellos galegos

Vodafone está a ampliar a cobertura da súa rede 5G en Galicia, coa incorporación de 71 novos concellos antes de rematar o presente ano, até chegar a un total de 210 concellos. Deste xeito, dous millóns e medio de galegos disporán dunha mellor cobertura, especialmente en interiores de edificios, e de gran dispoñibilidade de largo de banda e de transmisión de datos, tamén en entornos rurais e pequenas localidades.

Esta ampliación de cobertura abranguerá concellos das catro provincias. En concreto, chegará a poboacións con máis de 10.000 habitantes como Ames (A Coruña), pero sobre todo a localidades de menos de 5.000 como A Gudiña (Ourense), Corcubión (A Coruña) ou Rábade (Lugo).

Os novos concellos galegos que contarán co 5G de Vodafone son: Moeche, Vilasantar, Corcubión, Frades, Mesía, Dodro, Dumbría, Mazaricos, Cabana de Bergantiños, Muxía, Camariñas, Ponteceso, Coristanco, Outes, Vimianzo, Melide, Cee, Porto do Son, As Pontes de García Rodríguez, A Laracha e Ames na provincia da Coruña; Crecente, Agolada, Pazos de Borbén, Pontecesu- res, Ponte Caldelas, O Rosal, Silleda, A Guarda, Salvaterra de Miño e A Estrada na provincia de Pontevedra; Rábade, Pol, O Vicedo, Antas de Ulla, Pantón, Guntín, Taboada, A Pastoriza, Xove, A Fonsagrada, Friol, Cervo e Sarria na provincia de Lugo; e Larouco, Punxín, Montederramo, Manzaneda, A Veiga, Cenlle, Sarreaus, Melón, Castro Caldelas, A Gudiña, Carballeda de Avia, Vilar de Barrio, Castelo de Miño, Riós, Bande, Carballeda de Valdeorras, Cualedro, Avión, A Merca, A Pobra de Trives, Amoeiro, Monterrei, Maside, Viana do Bolo, Maceda, Coles e San Cibrao das Viñas na provincia de Ourense. ■

Vodafone presentou o pasado 20 de marzo, no Real Club

Náutico de Sanxenxo, a nova web turística da Mancomunidade de Salnés para os municipios de Sanxenxo e O Grove, a páxina www.destinosalnes.com, un portal que permitirá a residentes e turistas dispoñer de toda a información necesaria para gozar ao máximo dos distintos atractivos turísticos destas localidades.

Segundo explicou a operadora, "trátase dunha web dinámica, intuitiva e de fácil navegación, que se deseñou de maneira *responsive* e pensando nos usuarios finais e en base a criterios de usabilidade centrados na facilidade da aprendizaxe, a baixa taxa de incidencias, os baixos niveis de frustración, a satisfacción subxectiva e a universalidade". A compañía tamén salientou que os contidos do portal actualízanse en tempo real dende o xestor de contidos, cuxos detalles tamén se debullaron este mércores. Respecto das súas características, serve como repositorio dos contidos que se utilizan en plataforma e permite á Mancomunidade "dispoñer de contido turístico actualizado de forma automática e centraliza-

Conexión directa co mundo

O Grove e Sanxenxo impulsan o seu potencial turístico da man de Vodafone

da", destacou Vodafone, detallando deste xeito as súas principais vantaxes: permite que os propios comercios, restaurantes e aloxamentos poidan dar de alta os seus establecementos e manter ao día a información mostrada na páxina web; pode integrarse con ferramentas de mensaxería e de mercadotecnia por correo electrónico, posibilitando o envío de correos a grupos de usuarios, a xeración de boletíns, confirmacións de alta de usuarios, etc; e usa motores de procura, facilitando a integración con outros motores de procura de forma eficiente e sinxela.

O desenvolvemento do novo portal turístico forma parte do proxecto Sanxenxo e O Grove: Polos

Turísticos Intelixentes, adxudicado a Vodafone por Red.es, entidade adscrita ao Ministerio para a Transformación Dixital e da Función Pública a través da Secretaría de Estado de Dixitalización e Intelixencia Artificial no marco da convocatoria de Destinos Turísticos Intelixentes (DTI). ■



Heroes e heroínas do universo *hacker*

HackForGood distingue unha proposta de enerxía sustentábel duns estudantes da UVigo

Do 14 ao 16 de marzo, máis de medio centenar de estudantes distribuídos en 12 equipos de diferentes titulacións da UVigo competiron creando solucións de innovación social baseadas nos 17 Obxectivos de Desenvolvemento Sustentábel da ONU (ODS) na IX edición de HackForGood de Telefónica, impulsada pola Rede de Cátedras de Telefónica.

O gañador deste certame foi o equipo *BACH-E* e o seu modelo de resalto capaz de aproveitar a enerxía dos vehículos por estrada para xerar electricidade. O segundo e terceiro premio foron para *Soil4Good* e *Neuro-Bridge*.

Os tres equipos, que foron galardoados cun premio de 1.000, 600 e 400 euros, respectivamente, disputarán agora a fase nacional do *hackaton*, na que competirán xunto aos tres mellores proxectos elixidos en cada certame local.

BACH-E, salientou polo novo uso que achega aos resaltos viarios e que expón un novo método de desenvolvemento de enerxía sustentábel e até agora non aproveitada, que podería ser de gran utilidade en contornas rurais ou con escasa iluminación. Conséguese a través dun sistema mecánico que é capaz de xerar rotación, grazas ao peso do vehículo, e transmitila a un xerador eléctrico para producir enerxía. Segundo as súas estimacións, só coa implantación desta

innovadora solución en 20 *badéns* dalgúns dos viarios máis transitados da cidade de Vigo poderíase xerar enerxía abonda para alimentar durante un ano 170 farois LED. Pola súa banda, *Soil4Good* presenta unha aplicación web para dispositivos móbiles e navegadores, con diferentes funcionalidades para grandes e pequenos agricultores. En canto a *Neuro-Bridge*, achega un dispositivo neuronal a medida e pensado para ser prescrito por un facultativo e baixo demanda, para a recuperación de persoas con mobilidade reducida.

Asemade, na IX edición de HackForGood de Telefónica tamén se outorgaron catro premios temáticos, dotados

cada un con 500 euros. No equipo *Phykos* recaeu o premio á *Innovación Enerxética e Ambiental*, coa súa proposta para reducir a pegada de carbono a través da utilización de granxas de algas; *Cultivando Benestar Social* levou o premio de *Innovación Social*, coa creación dun novo concepto de centro social que favorece a reinserción laboral de persoas con escasos recursos e problemas de acceso aos alimentos, a través da creación de hortos sustentábeis e inclusivos; *Byte Busters*, fíxose co premio de *Innovación e Responsabilidade Social Empresarial*, coa súa proposta para empregar a tecnoloxía RFID para mellorar a xestión da despensa nos fogares e reducir o desperdicio de produtos; e *Clean Forest*, levou o premio de *Transformación Dixital*, coa súa innovadora solución para revitalizar parcelas forestais abandonadas ou en desuso. ■

Telefónica Tech transformará o alumeadado compostelán

Adixitalización da iluminación pública de Santiago vén de ser asignada a Telefónica Tech como socia tecnolóxica da UTE formada por Ferrovial e Endesa X. A través deste proxecto, Telefónica Tech (en colaboración con Tellink) aplicará a súa solución de iluminación intelixente que permite a Ferrovial e Endesa X telexestionar por completo as luminarias LED e conseguir melloras de eficiencia e de aforro enerxético. Para iso, Telefónica Tech despregará máis de 10.000 nodos con conectividade NB-IoT, deseñados e fabricados por Tellink, sobre os diferentes farois do termo municipal para monitorizar o seu funcionamento, reportar posíbeis fallos en tempo real e enviar toda a información recollida a unha avanzada plataforma de software para a súa análise e xestión.

O novo sistema de iluminación LED intelixente de Santiago permitirá xestionar individualmente de maneira remota o acceso e apagado de cada farol, modificar os niveis de intensidade lumínica durante a noite ou adaptar os niveis de iluminación de cada zona para a celebración de eventos especiais.



Equipos de dez

G4Z4F4NT4SM4S de Narón e Elementals de Ourense representarán a Galicia na Gran Final Nacional da FIRST LEGO League



O reitor da Universidade da Coruña, Ricardo Cao, entregou o Primeiro Premio Ingeniera Soy ao Gañador aos e ás integrantes do equipo G4Z4F4NT4SM4S, da escola multidisciplinar Gazapo de Narón

Máis de 300 mozos e mozas de entre 4 e 16 anos participaron este sábado na décima edición da FIRST LEGO League Galicia (FLL Galicia) que se celebrou o sábado 2 de marzo no Campus Industrial de Ferrol. As presentacións dos Proxectos de Innovación realizáronse na Facultade de Humanidades e Documentación e na Escola Politécnica de Enxeñaría de Ferrol (EPEF) mentres que o Xogo do Robot disputouse no Pavillón de Esteiro. Pola súa banda, o Auditorio Municipal de Ferrol acolleu o acto de entrega de premios, xa en horario de tarde, ao que asistiron participantes, autoridades

e familias. Logo dunha intensa mañá de actividade (presentacións, probas, etc) o equipo G4Z4F4NT4SM4S, da escola multidisciplinar Gazapo de Narón, acadou o Primeiro Premio Ingeniera Soy ao Gañador.

Pola súa banda, o equipo *Elementals*, da academia Captioma de Ourense, logrou o Segundo Premio Universidade da Coruña ao Gañador. Deste xeito, ambos os dous equipos conseguen clasificarse para participar na Gran Final Nacional da *FIRST LEGO League* que se celebrará o vindeiro 16 de marzo no Edificio do Paraninfo e na Facultade de Dereito da Universidade de Alicante.

Destacar tamén, na proba do Campus de Ferrol, o destacado papel do equipo de Ribeira

FIRST – MEGA RIBEIRA SUPER LEGO, que acadou tres recoñecementos: o Segundo Premio Deputación da Coruña aos Valores, o Segundo Premio ao Deseño do Robot e o Premio ao Comportamento do Robot.

O reitor da Universidade da Coruña, Ricardo Cao, e a vicerreitora do Campus de Ferrol e Responsabilidade Social, Ana Ares, foron os encargados de entregarlles os trofeos e diplomas aos dous equipos gañadores. Con todo, no acto de entrega de galardóns tamén participaron a concelleira de Educación, Universidade e Política Lingüística do Concello de Ferrol, Patricia Cons; o director do Campus Industrial da Universidade da Coruña, Marcos Míguez; a directora xeral de Empreende-

Que é a FIRST LEGO League?

A FIRST LEGO League é un programa internacional que desafia a mozos e mozas de entre 4 e 16 anos, divididos en tres categorías, a resolver problemas do mundo real como poden ser a reciclaxe, a educación ou as enerxías renovábeis. Ao mesmo tempo, aprenden valiosas habilidades para o seu futuro profesional e persoal como son o traballo en equipo, a resolución de problemas e a comunicación. Este é un desafío conformado por tres ámbitos de traballo:

- Diseñar, construír e programar un robot
- Desenvolver un proxecto de innovación que dea solución a un problema proposto por eles mesmos dentro da temática anual
- Demostrar uns valores de equipo

A FIRST LEGO League ten unha dobre misión: por unha banda fomentar as vocacións científicas e tecnolóxicas entre os máis novos; e pola outra desenvolver habilidades e competencias de futuro.



A vicerreitora do Campus de Ferrol e Responsabilidade Social, Ana Ares, entregou o Segundo Premio Universidade da Coruña ao Gañador aos e ás integrantes do equipo *Elementals* da Academia Captioma de Ourense

mento e Apoio ao Emprego da Xunta de Galicia, Margarita Ardao; o decano do Colexio Oficial de Enxeñeiros Industriais de Galicia (Icoiig), Julio García Cordoné; o presidente de Ingenier@Soy, Javier Butragueño; o director da Escola Politécnica de Enxeñaría de Ferrol (EPEF), Vicente Díaz; o representante de Gabadi, José Luis Manso; a responsábel de Marketing de PuntoGal, Cristina Ríos, ou a alcaldesa do Concello de Narón, Marián Ferreiro, entre outras autoridades.

A Universidade da Coruña, a través do Campus Industrial e da Escola Politécnica de Enxeñaría de Ferrol, e en

colaboración con ingeniera.soy, organizou a décima edición da FLL Galicia, un campionato no que participaron un total de 43 equipos (25 na categoría FLL Challenge, 16 na FLL Explore e 2 na FLL Discover), máis de 300 mozos e mozas de toda Galicia e preto de 100 voluntarios e voluntarias. O evento, coordinado polo profesor José Antonio Becerra Permuy, puido seguirse en directo a través da canle de YouTube da FLL Galicia.

Como cada ano, colaboraron nesta iniciativa a Xunta de Galicia, a través da Dirección Xeral de Emprendemento e Apoio ao Emprego (dependente da Consellaría de Promoción

do Emprego e Igualdade), a Deputación Provincial da Coruña e o Concello de Ferrol. Ademais, patrocinan a FLL Galicia a empresa Gabadi SL, o Ilustre Colexio Oficial de Enxeñeiros Industriais de Galicia (ICOIIG), o Colexio Profesional de Enxeñaría Informática de Galicia (CPEIG), Gadis, ERROR! Ferrol, PuntoGal, Neodyn e Todo Ocio.

Palmarés

Primeiro Premio Ingeniera Soy ao Gañador – G4Z4F4NT4SM4S, Gazapo Xestión (Narón, A Coruña)

Segundo Premio Universidade da Coruña ao Gañador – *Elementals*, Captioma Galicia (Ourense)

Primeiro Premio Concello de Ferrol aos Valores FIRST – *Las Acacias BOT*, Colexio Montecastelo (Vigo, Pontevedra)

Segundo Premio Deputación da Coruña aos Valores FIRST – *MEGA RIBEIRA SUPER LEGO*, *MEGA Riveira* (Ribeira, A Coruña)

Primeiro Premio Xunta de Galicia ao Proxecto de Innovación – *Os robots do pazo*, IES de Fene (Fene, A Coruña)

Segundo Premio ICOIIG ao Proxecto de Innovación – *PINTUZ4POS*, Gazapo Xestión (Narón, A Coruña)

Primeiro Premio ao Deseño do Robot – *MontecasteloBOT*, Colexio Montecastelo (Vigo, Pontevedra)

Segundo Premio ao Deseño do Robot – *MEGA BUILDER TEAM*,

MEGA Ribeira (Ribeira, A Coruña)

Premio ao Comportamento do Robot – *MEGA BUILDER TEAM*, *MEGA Ribeira* (Ribeira, A Coruña)

Premio Gabadi á Excelexencia en Enxeñaría – *ROBTIGUEIRA*, IES de Ortigueira (Ortigueira, A Coruña)

Premio PuntoGal ás Novas Promesas – *CTRL+T*, IES As Telleiras (Narón, A Coruña)

Premio ao adestrador/a – *Teresa Cercido Galdo* de *CTRL+T*

Nominación National Innovation Award – *Os robots do pazo*, IES de Fene (Fene, A Coruña)

Os servizos principais que se achegan dende a Rede son os seguintes: formación profesional (cun amplo catálogo de cursos gratuítos), alfabetización dixital (actividades de iniciación no mundo dixital adquirindo coñecementos básicos no manexo seguro do ordenador e na navegación por Internet), capacitación dixital (itinerarios de empregabilidade, seguridade na rede, administración electrónica, redes sociais, ocio...), innovación socio-dixital (actividades para o fomento da creatividade e de novas formas de relacionarnos e participar, ao que se suma a xeración de ideas innovadoras para a resolución de necesidades sociais a través das TIC) e teleformación (a través da plataforma virtual de teleformación EMA onde atoparemos cursos adaptados a distintos niveis e necesidades). ■

O certame Cajamar UniversityHack premia á UDC co Mellor rookie

A maior competición analítica de datos de España, Cajamar UniversityHack, vén de outorgar o premio ao *Mellor rookie* á Universidade da Coruña na categoría *UniversityHack Hall of Fame*. Este premio reconece á universidade mellor clasificada entre os centros universitarios españois incorporados nas tres últimas edicións a este certame, no que participaron, ao longo das súas sete edicións, 35 universidades e centros de formación de toda España.

O pasado 1 de marzo o reitor Ricardo Cao, recibía de mans do director de Cajamar na Coruña, Jose Mateo Moinelo Allegue, o recoñecemento logrado polos seus estudantes de Intelixencia Artificial (IA) e ciencia de datos, que amosaron “un elevado nivel”, destacaron.



Innovación... innovadora

As nosas empresas e institucións afrontan a recta final do inverno con grandes novidades tecnolóxicas

Optare renova tecnoloxías de Finetwork



→ A operadora española Finetwork, que presta servizos de fixo e móbil a nivel nacional, continúa a súa senda de crecemento tras superar os 145 millóns de facturación no ano 2023. A empresa quere dar un novo paso no seu proceso de medre ao confiar á empresa galega Optare Solutions a transformación dos seus sistemas de soporte á operación (OSS).

Este proxecto, iniciado o ano pasado, permitirá á compañía con sede en Elda (Alacante) axilizar a creación de

novos servizos de rede e dixitais, reducindo o *estafe-to-market* e os custos de operación e evolución.

Como parte da colaboración con Finetwork, a consultora galega está a implantar novas solucións para a orquestración e inventario de recursos e servizos, unha ferramenta *Field Service Management*, integración con provedores de servizos dixitais, así como unha nova arquitectura de integración baseada nas últimas tecnoloxías de nube e microservizos. ■

Alberto Ruibal, quinto Premio Altia



→ Promover proxectos tecnolóxicos que acheguen solucións innovadoras a distintos tipos de retos, fomentando o talento e a creatividade no eido tecnolóxico é o obxectivo que persegue Altia Premia, que celebra este ano a súa quinta edición. Desta volta o gañador foi Alberto Ruibal, co seu proxecto *Aplicación móbil Android de axuda na enfermidade de Crohn*.

Indo ao proxecto de Alberto Ruibal, dicir que é o resultado do seu traballo de fin de grao, é unha aplicación móbil deseñada para asistir a persoas con enfermidade de Crohn no seguimento da súa alimentación e a identificación de alimentos potencialmente daniños. A través dunha análise polo miúdo dos patróns alimenticios e os síntomas asociados, esta ferramenta permite aos e ás usuarios/as personalizar a súa dieta e mellorar a súa calidade de vida. Asemade, integra funcionalidades para o seguimento de distintos parámetros de saúde, achegando un enfoque holístico no manexo desta doenza.

O xurado de Altia Premia considera que "o traballo de Alberto distinguíuse pola súa rigorosidade e enfoque profesional. Ao incluír enquisas a persoas que padecen a enfermidade de Cro-

hn, logrou dirixir o seu proxecto cara a un obxectivo de gran valor social, mellorando a comprensión da enfermidade e axudando na detección de brotes. A súa adicación e esforzo exceden con fartura o esperado para un TFG, demostrando como a adversidade pode converterse nun motor para o crecemento persoal e profesional".

"Diagnosticáronme Crohn cando tiña 15 anos, co que ao escoller a temática do TFG tiña claro que quería contribuir de maneira positiva ás persoas que padecen esta doenza", comenta Alberto Ruibal. "Ao presentarme a Altia Premia quería darlle visibilidade ao proxecto, permitindo concienciar á poboación sobre esta doenza. Estou moi agradecido a todas as persoas que están a usar a aplicación e ao persoal sanitario que me apoiou sempre. Agora poderéi destinar o premio a seguir financiando o proxecto".

A V edición de Altia Premia subliña a importancia da tecnoloxía como ferramenta para afrontar os desafíos de saúde da nosa sociedade e recoñece o talento e a adicación da mocidade innovadora, á vez que reforza o compromiso de Altia co desenvolvemento de solucións tecnolóxicas que teñen un impacto real na comunidade. ■

Balidea desenvolve a plataforma *Green AI*

→ A empresa tecnolóxica Balidea, con sede principal en Santiago de Compostela, está a levar a cabo o deseño e desenvolvemento do software para a construción da plataforma *Green AI*, un proxecto crave dentro do Programa Nacional de Algoritmos Verdes (PNAV) do Ministerio para a Transformación Dixital e da Función Pública, que dará cobertura a todas as súas actividades.

O Programa Nacional de Algoritmos Verdes (PNAV) é unha das medidas do Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia (PRTR) e encádrase na Estratexia Nacional de Intelixencia artificial (ENIA). Conta cun investimento de 257,7 millóns de euros dos fondos europeos Next Generation EU para o desenvolvemento dunha tecnoloxía respectuosa co medio ambiente e aplicada ao desenvolvemento de accións contra o cambio climático.

Despregarase antes do 2025 e ten tres obxectivos fundamentais: impulsar unha Intelixencia Artificial (IA) máis respectuosa e responsábel co medio natural

que incorpore variábeis de sustentabilidade ambiental desde a súa concepción e desenvolvemento; integrar a IA nas cadeas de valor para transformar o tecido económico; e favorecer a transición ecolóxica e a redución da pegada de carbono.

O Ministerio para a Transformación Dixital e da Función Pública definiu catro grandes proxectos aliñados entre si, co obxectivo fundamental de “ofrecer os servizos de apoio necesarios para o desenvolvemento do PNAV”. A empresa Balidea logrou liderar o primeiro deles, consistente no *Deseño e desenvolvemento do software para a construción da plataforma Green AI*, un espazo web dirixido principalmente a emprendedores, profesionais da Intelixencia Artificial e outras disciplinas e investigadores, que dará cobertura a todas as actividades relacionadas co PNAV.

A plataforma incluírá os seguintes grandes bloques:

- Un portal Web accesible e de gran usabilidade que ofrezca información relevante e de calidade ao público obxec-



tivo, así como unha visión agregada o máis completa e contextualizada posíbel das distintas iniciativas do PNAV.

- Un asistente conversacional que permita a procura de contidos dentro do portal e a navegación áxil e intuitiva polos mesmos.
- Un conxunto de ferramentas de cadro de mando con indicadores de interese respecto ao desenvolvemento do PNAV.
- Unha solución flexíbel que

permita a publicación e xestión de contidos por parte de usuarios sen coñecementos tecnolóxicos.

- Un sistema de publicación de datos abertos de máxima calidade que formen parte dos desafíos *Green AI*, ademais do enlazado de exemplos de algoritmos IA medio-ambientalmente sostíbeis, que dean solución a retos *Green AI* e sirvan como exemplo para a comunidade de desenvolvedores. ■

Galvintec presentou os seus logros recentes en MWC

→ Galvintec, empresa tecnolóxica do grupo galego Alvariño, estivo presente na feira MWC Barcelona 2024, que se celebrou no recinto Gran Vía de Fira de Barcelona do 26 ao 29 de febreiro. A súa participación materializouse a través da undécima edición do Pavillón de España, impulsado pola entidade pública empresarial Red.es. Compartiu recinto con 45 empresas punteiras de todo o ámbito estatal, un 18% máis que en 2023.

As firmas pertencen a sectores do ámbito tecnolóxico como a Intelixencia Artificial, o *Big Data*, a Internet das Cousas e as Cidades Intelixentes, entre outros.

Neste evento a firma do Grupo Alvariño presentou dous desenvolvementos punteiros: Galvintec aproveitará o encontro para



amosar dous desenvolvementos punteiros: Moodular, unha plataforma 4.0 para a xestión integral do *e-commerce*, e Duel, unha plataforma *cloud* para a organización e xestión de torneos de *eSports*.

Red.es, entidade adscrita ao Ministerio para a Transformación Dixital e da Función Pública, seleccionou a esta empresa viguesa entre o grupo das 45 pemes tecnolóxicas nacionais máis innovadoras, que integran o Pavillón español no MWC 24.

Galvintec aproveitou o encontro para amosar dous desenvolvementos punteiros: Moodular, unha plataforma 4.0 para a xestión integral do *e-commerce*, e Duel, unha plataforma *cloud* para a organización e xestión de torneos de *eSports*. ■

En marcha unha academia online en galego: Medra.gal

→ Este mes de marzo lanzouse dende a Costa da Morte unha nova plataforma galega para axudarnos a avanzar en transformación. Trátase de medra.gal, unha páxina web con formación en emprendemento, mercadotecnia e negocios dixitais na que participa Javier Boquete, emprendedor e dinamizador do rural afinado en Carnota

Esta academia online en galego está dirixida a persoas que queiran lanzar un negocio en Internet ou desexen tirar máis proveito na Rede dun negocio xa creado. Medra.gal, se-

gundo explicou Javier, “é unha solución creada por emprendedores e para emprendedores que está baseada en formación impartida por emprendedores galegos que comparten as súas aprendizaxes e experiencias con casos reais tanto de erros coma de acertos”.

En Medra hai xa publicados seis cursos iniciais de contidos que van desde “os pasos estratéxicos imprescindibles para emprender ata conseguir vender en redes sociais ou crear unha primeira campaña publicitaria en liña”. As persoas que accedan á academia

poderán tamén aprender a crear unha páxina web desde cero ou iniciarse no mundo do posicionamento en buscadores.

Entre os docentes que xa teñen cursos publicados atópanse o carnotán de adopción Javier Boquete, mentor de mercadotecnia (*marketing*) en proxectos de emprendemento e dinamizador do rural, Raúl Vérez, consultor en SEO (posicionamento) e deseñador web; Bárbara G. Vilariño, consultora de comunicación; Ana Díaz, especializada na xestión de proxectos de mercadotecnia; e Anxo Sánchez, mentor de emprendedores especializado en proxectos dixitais. ■



A Politécnica de Ferrol organiza a súa III Olimpíada Robótica o 12 de abril

→ O A Escola Politécnica de Enxeñaría de Ferrol (EPEF) organiza en colaboración co Campus Industrial da Universidade da Coruña a súa III Olimpíada Robótica, un torneo dirixido a alumnado de ESO toda Galicia. A cita será o venres 12 de abril, de 09:30 a 14:00 horas, no Campus Industrial de Ferrol e máis no pavillón cuberto do Centro de Educación Infantil e Primaria de Esteiro. Ao longo da xornada, o alumnado participante dividirse en equipos de entre tres e seis persoas e terá que superar tres retos.

Estes desafíos son: un sigue liñas con obstáculos, a proba do varrendeiro e unha competición de sumo. No sigue liñas, o robot debe seguir unha traxectoria impresa e salvar aqueles obstáculos que se interpoñan no seu camiño. Na proba do varrendeiro, o e alumnado terá que empregar algoritmos similares aos que empregan as aspiradoras ou as máquinas de cortar o céspede para varrer todos os obxectos do taboleiro. Por último, na competición de sumo, os equipos medirán as súas forzas nun cara a cara no que deberán expulsar ao robot contrario do taboleiro de xogo. ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira





Julio Sánchez Agrelo, novo presidente do Consello de Enxeñarías

→ A renovación de cargos da xunta directiva do Consello Galego de Enxeñarías (CGES) levábase a cabo o pasado mes de febreiro. Na dita asemblea xeral renovouse a presidencia, vicepresidencia, secretaria, vicesecretaría e tamén os cargos de tesoureiro, contador e vogais. Nesta

nova etapa, Julio Sánchez Agrelo, decano do Colexio Oficial de Enxeñeiros de Telecomunicación de Galicia (COETG), até agora vicepresidente, asume o cargo de presidente do CGES e a secretaría pasa a mans do responsable dos enxeñeiros navais, Jorge Dahl de Sobrino.

Por outra banda, o

secretario na lexislatura anterior, Pedro Calaza Martínez (do Colexio de Enxeñeiros Agrónomos), pasa a ser o novo vicepresidente; mentres que o novo decano do Colexio de Industriais, Julio García Cordonié ostentará o cargo de vicesecretario.

Segundo afirmou o novo presidente, “como colectivo, os

enxeñeiros estamos chamados a desempeñar un papel fundamental no desenvolvemento e progreso da sociedade, e en Galicia, esta responsabilidade adquire un significado aínda máis profundo”. Así, nesta nova etapa, adquire o compromiso de traballar para promover os intereses da profesión, incidir na formación e o desenvolvemento profesional e colaborar estreitamente con institucións e empresas para impulsar a investigación e a innovación na enxeñería. ■

Gradiant abre nova sede na Coruña

→ O Centro Tecnolóxico Gradiant, referente estatal en desenvolvemento tecnolóxico e transferencia, con máis de 200 persoas dedicadas á innovación no ámbito das TIC, establécese na Coruña co obxectivo de seguir reforzando o ecosistema galego de innovación e o tecido empresarial da cidade. As novas oficinas súmanse ás de Vigo sendo a previsión que estean operativas neste mes de abril, formando parte da contorna dixital Hi, ecosistema de incubación tecnolóxica situado no centro da Coruña.

Fernando Jiménez, xerente de Gradiant, sinalou que “a localización elixida permitíranos ter unha maior proximidade ao tecido empresarial e institucional do centro e norte de Galicia; moitos dos nosos clientes están aquí e tiñamos dependente establecementos nesta cidade,

capital das TIC, onde as sinerxías son inevitables e imprescindibles”. Segundo lembrou, Gradiant é “o único Centro Tecnolóxico do ámbito TIC de Galicia e un de máis grandes de España da área das Tecnoloxías de Información e Comunicacions”. Tamén destacou os seus

15 anos de historia e a súa capacidade para “xerar novo tecido empresarial a partir das súas tecnoloxías”. Así, recordou que en 2024 Gradiant puxo en marcha a súa terceira *spin-off*, unha nova firma innovadora que está xa creando por si mesma empregos de profesionais de alta tecnoloxía. ■



Volve en abril o curso de selección de perfís TI de Vitae

→ A Vitae achéganos en abril unha nova actividade formativa dirixida a fomentar a creación dos mellores equipos profesionais nas empresas innovadoras e tecnolóxicas, impartida polo experto Marcos Carbonell. Trátase da edición 22 do curso *Avaliación e Selección Avanzada de Perfís TI*, de quince horas de duración. Celebrase os días 16, 18, 22, 24 e 25 de abril. Desenvolverase novamente en formato de aula en liña. Será unha boa ocasión para mellorar o día a día dos responsábeis dos equipos humanos nas empresas tecnolóxicas e, tamén, das persoas encargadas dos departamentos de Recursos Humanos.

Segundo informa a consultora galega, unha das complexidades máis frecuentes coas que se atopan os profesionais de selección e avaliación de equipos humanos reside no baleiro formativo xeneralizado que existe en materia de ferramentas psicolóxicas básicas para avaliar a un profesional. “Isto leva a que todo o modelo de estimación falle, pois falla a base, é dicir, quen avalía non foi formado nin capacitado para tal fin”, explican dende Vitae, engadindo que o primeiro paso para calibrar o perfil dun profesional é o autoconecemento. En base a isto, “coñecemos a nós mesmos é clave para lograr a meirande obxectividade na avaliación das candidatas e candidatos”.

O curso virá da man de Marcos Carbonell, profesional con máis de tres décadas de experiencia nos sectores do deporte, as novas tecnoloxías e os recursos humanos. ■



Saen á venda os auriculares Pulse Elite para PlayStation 5

Tras o éxito dos auriculares Pulse 3D para PlayStation 5 chegan ás tendas os novos auriculares sen fíos Pulse Elite, que achegan audio nítido e envolvente á experiencia de xogo coa PS5, podendo conectarse tamén a equipos compatibles con PlayStation Link e con Bluetooth, conseguindo unha grande versatilidade.

Estes auriculares comunícanse coa PS a través dun adaptador USB PlayStation Link incluído, e poden configurarse dende a consola para deixar os axuste de audio 3D e volume ao noso gusto, aínda que tamén cómpre salientar que mentres xogamos tamén podemos acceder a un menú rápido de axustes de son con premer tres veces o botón PlayStation Link (situado no

lado dereito da diadema dos Pulse Elite), de xeito que así pode controlarse a ecualización ou balancear o nivel de volume do chat de voz co volume do xogo.

Tamén resulta moi práctico o seu micrófono *boom* axustable e retráctil, situado no lado esquerdo, e que pode silenciarse dende o mando DualSense ou no botón dos propios auriculares (que contan cun LED para saber de xeito instantáneo se están silenciados).

A súa batería promete unha autonomía de até 30 horas. Sumando todas as melloras incorporadas queda na man do usuario elixir entre estes auriculares á venda por 149,99 euros ou a súa versión máis básica (á venda por 99,99 euros).

BenQ estrea un monitor que pode sincronizar a súa configuración de cor con equipos de Apple

BenQ está a traer ao mercado o seu novo monitor para deseñadores, o BenQ PD3225U, que cun tamaño de 32 polgadas e resolución 4K ofrece unha relación de contraste 2.000:1 e destaca especialmente polo seu soporte para P3 Thunderbolt 3 compatible con Mac.

Este monitor, que chega cunha calibración de fábrica moi precisa, cubre o 98% do espazo de cor P3, o 99% do sRGB e o 99% do Rec.709, de aí que sexa tan atractivo para os profesionais da imaxe. Tamén promete un nivel de negros moi profundo coa tecnoloxía IPS Black. Admite HDR10 e conta con certificación DisplayHDR 400.

Como grande atractivo para os usuarios de equipos

de Apple o monitor ten un modo M-book que permite a sincronización de cor activa con equipos Mac, ou sexa, que os perfís ICC no monitor sincronízanse de xeito automático co Mac ao que estea conectado, conseguindo así unha consistencia de cor moi apreciada en certos escenarios de traballo.

Cómpre salientar que o BenQ PD32205, equipado con portos USB-C para Thunderbolt 3, portos HDMI, DisplayPort e un concentrador USB, pode configurarse como KVM (para empregalo con dous equipos informáticos distintos compartindo teclado e rato) e tamén conectar un accesorio chamado Hotkey Puck G2, que facilita o seu manexo.





Chega ao mercado español o proxector LG CineBeam Q

De cara a CES de Las Vegas dende LG sorprenderon cun proxector de vídeo compacto con resolución 4K e un deseño tan elegante como orixinal que finalmente chega ao mercado baixo o nome LG CineBeam Q.

Estamos ante un proxector capaz de xerar unha imaxe con resolución 4K de até 120

polgadas cunha relación de contraste 450.000:1, que conta cun sistema de axuste automático para que non resulte complexo configurar correctamente a súa xeometría e o seu enfoque ao colocalo en distintos espazos.

Este proxector no só ofrece unha grande calidade de imaxe, senón que tamén

resulta moi práctico ao incorporar webOS, de xeito que se comporta como un Smart TV, podendo así achegar de xeito autónomo acceso a YouTube, Netflix, Disney+, Prime Video outras plataformas de streaming, así como tamén pode proxectar contidos achegados a través das tecnoloxías AirPlay 2 e Miracast.

A webcam MX Brio aposta pola ultra alta definición

Logitech presentou a nova cámara web MX Brio, para usuarios esixentes, de aí que estea integrada na Serie Master xunto aos teclados e ratos MX que son todo un referente para os usuarios profesionais. A webcam 4K axuda aos profesionais creativos e desenvolvedores a mellorar a súa presenza virtual e compartir eficientemente resultados e ideas.

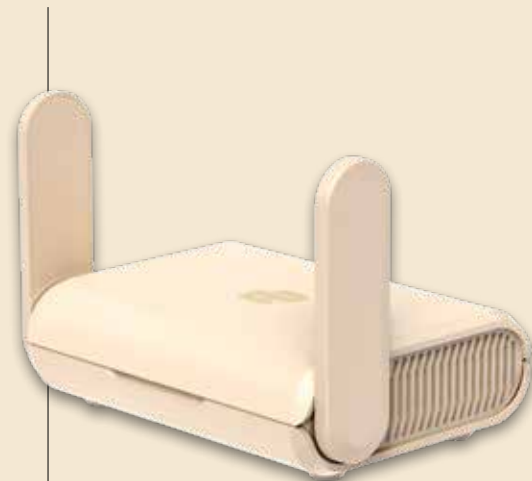
A resolución 4K da webcam MX Brio e o seu sensor avanzado demostran a innovación continua de Logitech con un 70% de píxeles máis grandes que a Brio 4K, a webcam insignia anterior, ofrecendo unha imaxe ultra nítida. A calidade de imaxe

mellorada con IA leva a corrección automática de luz máis lonxe con melloras de imaxe baseadas na cara que proporcionan unha imaxe máis natural e vídeos con 2 veces mellor visibilidade da cara e 2 veces máis detalles de imaxe en condicións de iluminación difíciles en comparación coa Brio 4K.

A MX Brio é capaz de captar vídeo 4K a 30 imaxes por segundo ou vídeo Full HD a 60 imaxes por segundo, o seu sensor de imaxe Sony STARVIS de 8,5 Mpíxeles tamén facilita que poida realizarse un zoom dixital de 4x, conéctase ao ordenador a través dun cable extraíble USB-C de 1,5 metros e inclúe un clip de montaxe extraíble

(podendo tamén empregarse con tripodes que contén con rosca estándar).

A nova cámara está dispoñible en opcións de cor gris grafito e gris pálido a un prezo recomendado de venda ao público de 239 euros.



Aircove Go, un router compacto que facilita o uso de ExpressVPN

Dende ExpressVPN están a promocionar un novo router, o Aircove Go, que destaca polo seu deseño compacto e lixeiro, de xeito que é ideal para quen quere gozar da protección dunha VPN no fogar ou en calquera lugar no que un se atope, sen ter que realizar complexas configuracións nos distintos dispositivos, xa que é o propio router o que se encarga de todo.

O novo router está dotado só con 2 antenas, polo que limita a súa cobertura a uns 70 metros cadrados, o que non debería ser un problema, xa que a súa virtude é poder empregarse en mobilidade, xa que só pesa 250 gramos e pode alimentarse a través de USB-C.

O Aircove Go pode conectarse á Rede por Wi-Fi ou por cable, e os equipos clientes poden conectarse ao router mediante algúns dos seus 2 portos Ethernet ou a través de Wi-Fi. Deste xeito, ao viaxar un pode empregar unha conexión pública (por cable ou sen fíos) para conectarse á Rede empregando este router como intermediario, para garantir a seguridade das comunicacións, mantendo a actividade en liña cifrada.



PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X|S, PC

TOPSPIN 2K25

Abril será o mes de lanzamento

En xaneiro adiantaron que a saga de xogos *Top Spin* preparaba o seu regreso, e finalmente confirman que *TopSpin 2K25* verá a luz o vindeiro 26 de abril con versións para PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X|S e PC (Steam) coas estrelas Roger Federer e Serena Williams na portada das edicións estándar e Grand Slam, mentres que a portada da edición *Deluxe* estará protagonizada por estrelas actuais: Carlos Alcaraz, Iga Świątek e Francis Tiafoe.

O xogo de tenis contará cun cadro de máis de 24 xogadores profesionais, empregará a voz de Joh

McEnroe no centro de adestramento, terá modo competitivo para un xogador e modos multixogador, incluírá os 4 torneos Grand Slam históricos e moitos máis, para que os seareiros deste tipo de xogos acollan cos brazos abertos o regreso dunha marca que levaba 13 anos apartada das consolas de videoxogos.

TopSpin 2K25 pode reservarse nas súas distintas edicións, incluíndo contidos adicionais pola compra anticipada e no caso das edicións *Deluxe* e *Grand Slam* incluíría a posibilidade de gozar do xogo dende o 23 de abril, ou sexa, 3 días de acceso anticipado.



PS5

FINAL FANTASY VII REBIRTH

Chega a PS5

Tras *Final Fantasy VII Remake* son moitos os xogadores que quedaron pendentes da súa secuela, *Final Fantasy VII Rebirth*, que por fin chegou a PlayStation 5 acompañado por un grande éxito de crítica (en España recibiu un 10 de Vandal e un 9,7 de Meristation, mentres que no Xapón a revista Famitsu outorgoulle unha valoración de 38 sobre 40).

En *Final Fantasy VII Rebirth* meterémonos na pel do mercenario Cloud Strife e dos seus compañeiros, que perseguen ao lendario guerreiro Sefirot, unha figura do pasado de Cloud que pretende

dominar o planeta, por un fascinante mundo enorme e cheo de perigos, aventuras, ledicias e dúbidas.

Estes insólitos heroes, entre os que se atopan os inesquecibles personaxes de Tifa, Barret, Aeris e Red XIII, unen as súas forzas ás de novos compañeiros, como a enérxica ninja Yuffie e o bromista robot felino Cait Sith. *Final Fantasy VII Rebirth* ofrécenos unha experiencia inesquecible chea de viraxes sorprendentes, personaxes memorables e escenarios que deleitarán e deixarán abraídos a afeccionados de sempre e aos recentemente chegados por igual.



PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X|S, Nintendo Switch, PC



MOTOGP 24

Verá a luz o 2 de maio

Milestone e Dorna Sports S.L. veñen de anunciar MotoGP 24, o videoxogo oficial de MotoGP con tódolos pilotos e circuitos oficiais da tempada 2024 para as categorías MotoGP, Moto2 e Moto3, así como o campionato do mundo FIM Enel MotoE. A nova entrega estará dispoñible o 2 de maio de 2024, con versións para PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X|S, Xbox One, Nintendo Switch e PC (Steam).

Co obxectivo de ofrecer unha experiencia que reflecta á perfección a emoción das carreiras na vida real, a saga que segue engadindo algunhas das características máis solicitadas pola comunidade. Tras a introdución do Tempo Atmosférico Dinámico e as carreiras Flag-to-Flag do ano pasado, MotoGP 24 achegará aínda máis aos usuarios á compe-

tición real mediante a incorporación do Mercado de Pilotos e os MotoGP Stewards.

O apartado en liña de MotoGP24 enriquecerase cos LiveGP Championships, un novo modo multixogador concibido para os xogadores máis competitivos. Trátase de tempadas compostas por un número determinado de LiveGPs; os usuarios terán o reto de escalar posicións na clasificación xeral do campionato sumando puntos en cada LiveGP no que participen. O xogo cruzado permitirá saír á pista e competir independentemente da plataforma e a xeración da consola, desde o lanzamento. Ademais, o modo de pantalla partida en rede local para dous xogadores confirmouse só nas versións de PlayStation, Xbox e Steam, para permitir desafíos corpo a corpo cos amigos.

PC

GHOST OF TSUSHIMA

Chegará a PC en maio

O galardoado e admirado xogo *Ghost of Tsushima*, desenvolvido por Sucker Punch para consolas PlayStation, está a pasar polas mans de Nixxes Software para dar o salto a PC o vindeiro 16 de maio, estando xa dispoñible en reserva en Steam e na tenda de Epic Games a un prezo de 59,99 euros.

A versión para PC corresponde ao *Director's Cut* do xogo, ou sexa, que aparte do título completo, tamén inclúe a expansión *Iki Island* e o modo multixogador cooperativo en liña *Lendas*. Os amantes do cine xaponés clásico tamén poderán activar o Modo Kurosawa, xogando así en branco e negro, con diálogos en xaponés e subtítulos en inglés.

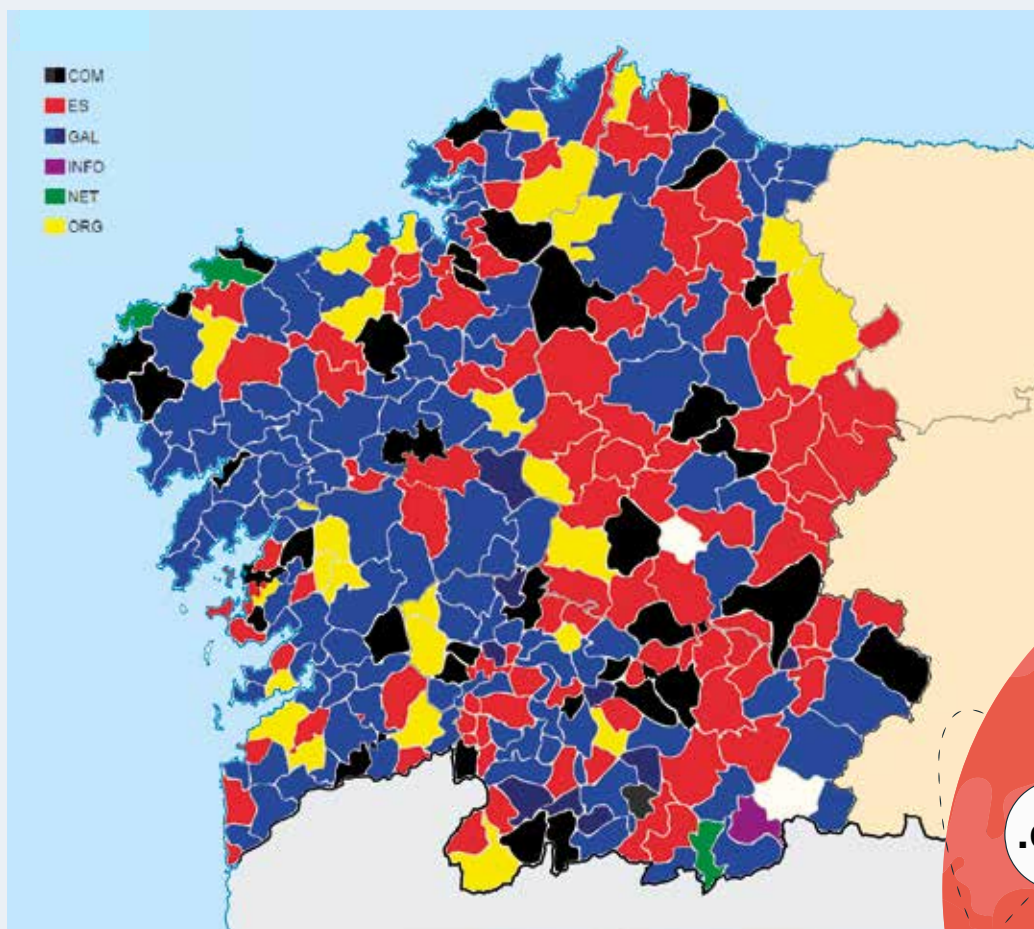
A nova versión de *Ghost of Tsushima* chegará coa taxa de fotogramas desbloqueada, contará con numerosos axustes, poderá controlarse con rato e teclado e, como vén a ser habitual neste tipo de conversións, facilitará o seu funcionamento en formatos ultrapanorámicos, de xeito que funcionará optimamente en pantallas con proporcións 21:9 e 32:9, admitindo incluso 48:9 (para configuracións de 3 monitores).

Tamén será posible empregar o mando PlayStation DualSense para gozar da tecnoloxía háptica e os gatillos adaptativos, que serven para transmitir a tensión ao disparar co arco e os golpes da espada.



Concellos galegos: cada vez máis .gal

Víctor Fresco-Barbeito fai neste artigo un exhaustivo achegamento á presenza na Rede dos 313 concellos galegos



Subdominios

O seguinte detalle máis rechamante é o nome de presentación. Para isto, cómpre ter en conta que as URL impiden o uso sen problemas da letra Ñ (cunha excepción que veremos ó final) e das vogais acentuadas (o cal acontece en 79 concellos) e dos espazos. Con carácter maioritario (186 casos; tamén a nivel provincial coa excepción da provincia nororiental) recorren simplemente ó nome completo do concello con algunhas excepcións, pois hai seis que lle retiran o artigo (**arnoia.es**, **irixo.gal**, **valadouro.gal**; **caniza.org**, **coruña.gal** e **carballino.gal** tamén sen Ñ). Parecería que os topónimos compostos deberían manter a súa segunda parte para ser suficientemente significativos (ou Mondariz-Balneario, Paderne de Allariz e Ribeira de Piquín se confundirían cos monónimos), pero entre as excepcións existen outros tantos concellos que lle retiran o apelido (**fornelos.gal**,

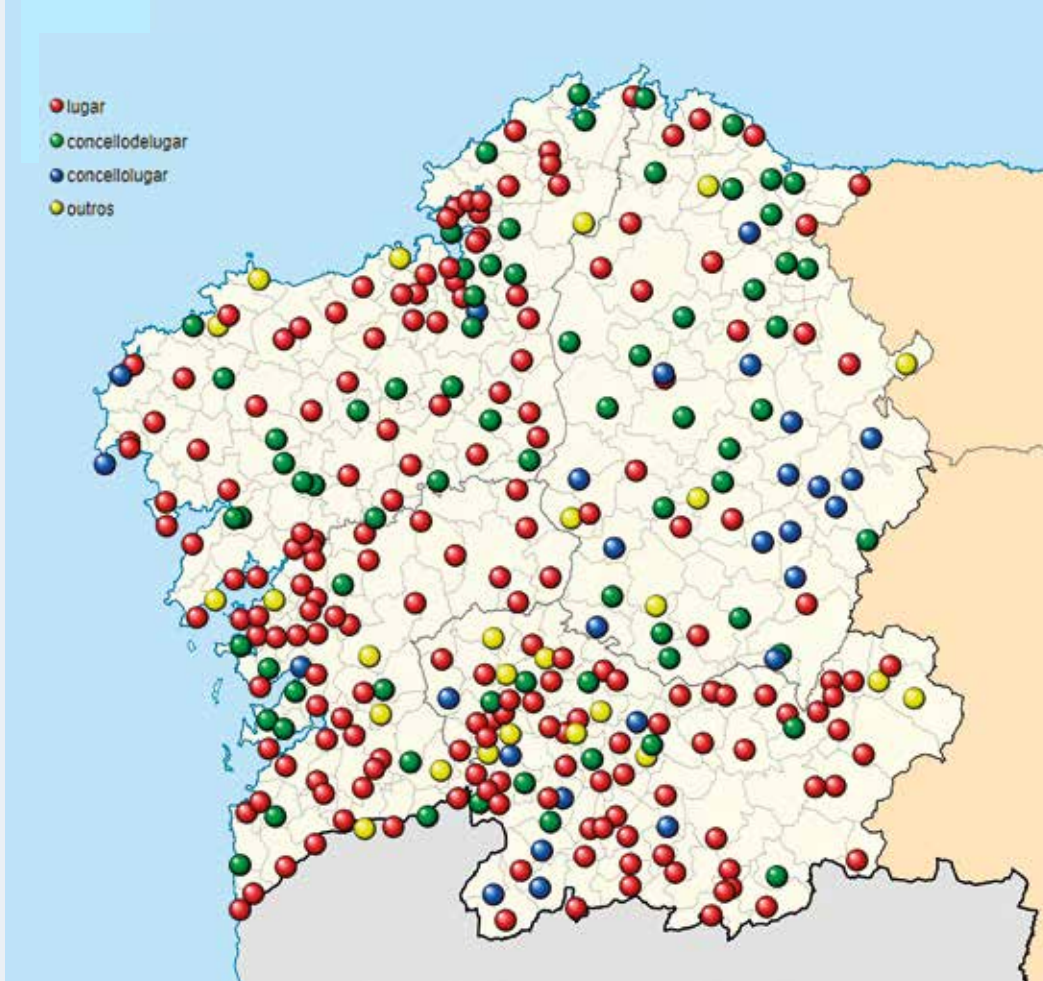
A análise da implantación tecnolóxica en Galicia pode abranguer moitos e diversos aspectos: a implantación de computadores e conexións a Internet, o espallamento de teléfonos intelixentes ou a existencia doutro tipo de aparellos nas casas e nos negocios como drons, coches eléctricos, VR, IA ou GPT. Ímonos fixar desta vez na presenza dos 313 concellos galegos na Rede, en concreto no URL de destino definitivo, sen contar redireccións.

Dominios

O xeito máis básico de clasificar os URL oficiais dos concellos (o chamado enderezo electrónico ou enderezo web) é pola súa terminación. Este remate, separado do anterior por un punto e chamado TLD (*top level domain*), está restrinxido a unha lista pechada que se xustifica por ámbito institucional (comercial, educativo, industrial, comunicativo), xeográfico ou cultural. Entre os primeiros que se usan nos concellos galegos destacan **.com**, **.org**, **.net** e mesmo **.info**, mentres que os segundos son de dous tipos: o nacional **.es** e o cultural **.gal**. Pois ben, na actua-

lidade o maioritario é **.gal**, con 131 concellos (e outros nove máis dentro do dominio sedelectronica.gal), seguido de 102 municipios con **.es**: xa moito máis lonxe están os 36 de **.com** (un deles, o de **Trasmiras**, como subdominio a través do seu provedor interposto) e os 28 de **.org**. Aínda así, a distribución non é uniforme, pois nas provincias occidentais hai maior proporción de **.gal**, onde iguala ou supera o 50%, mentres que nas orientais predomina a proporción do dominio **.es**.





sancibrao.es, vilagaracia.es, as-pontes.org; apobra.gal, que se refire á do Caramiñal, **castrelo.gal**, que é o do Miño) e **pereiro.gal** en concreto retira varias partes á vez (artigo e modificador).

Por outra banda outros municipios especificanse ó estilo "*concello delugar.tld*" (63 en total, con algúns tamén simplificados, como **concello de paramo** sen artigo e **concello de antas.org, concello de negueira.es, concello do barco.gal** e **concello de salvaterra.com** sen modificador), con nove máis onde fan a contracción da preposición á galega (ó estilo de **concello da lama.com**), xeito que é concretamente o máis frecuente da provincia luguesa.

Outros á parte son os do tipo "*concello lugar.tld*" sen ningunha clase de conector (entre eles **concello malpica.com** sen segunda parte), estilo infrecuente (28) pero que se concentra especialmente na provincia de Lugo.

Tres casos son sorprendentes posto que **concello de molgas.es** e **concello de cece.com** eluden a primeira parte do nome (Baños de, San Cristovo de) e **concello carbal de aval de orras.com** omite a preposición, mentres que o contraste con todos aparece con **cercedo-cotobade.gal** e **concello cabana.com**, que utilizan un guión.

Iconas

Un detalle adicional que queremos destacar é a da icona en miniatura coa que o sitio web aparece no navegador. Este elemento identificador permítenos localizar fácil e rapidamente a web do noso concello entre os nosos favoritos, polo que a súa escolla non é tan frívola como podería parecer. Pois ben, a escolla para máis da metade dos nosos concellos é representarse mediante o escudo. O brasón municipal aparece en 169 concellos (54%), sendo deles 22 cun deseño bastante simplificado e 17 cunha parte do escudo ou unha estilización moi xenerosa. Cómpre destacar ademais o de Vigo, que utiliza a bandeira municipal sen escudo, e o de Cambados, que sitúa o escudo sobre a bandeira galega. Outra opción menos habitual (49

concellos) consiste en aproveitar os logotipos da imaxe corporativa do concello, que se dividen case por metade en dous tipos. Por unha banda hainos que representan unha parte moi concreta do escudo, ou un monumento local importante (Lugo, Santiago, A Capela), ou unha construción ou resto arqueolóxico senlleiro (Vedra, Amoeiro), ou unha paisaxe ou animal asociado ó topónimo (Mazaricos) ou simplemente coas letras do nome, ás veces xogando con elas (Oia, Cerceda). Por outra, están aqueles 24 nos que o seu símbolo é unha representación da súa inicial, sexa en minúscula (Ames), sexan dúas iniciais (Cercedo-Cotobade, Salceda de Caselas), sexa xogando con formas do escudo (O Rosal, Moeche) ou cunha letra non inicial (O Rosal, A Coruña, A Baña).

Os restantes xa non ten nada que ver co concello. Un pequeno grupo deixa o logotipo do sistema de administración de contidos (CMS): cinco de WordPress, tres en Joomla! e oito no que aparenta unha versión especial de Joomla! (todos da provincia de Ourense), nove no sistema da sede electrónica no dominio GAL e dous nun sistema descoñecido (Baños de Molgas e Mondariz).

Con todo, unha boa parte dos concellos consultados (55) non especifican nada e déixanlle a elección ó navegador, mentres que Vilagaría de Arousa deixa un cadrado branco e noutros tres (A Lama, Lámbara e Muíños) o cadrado é transparente.

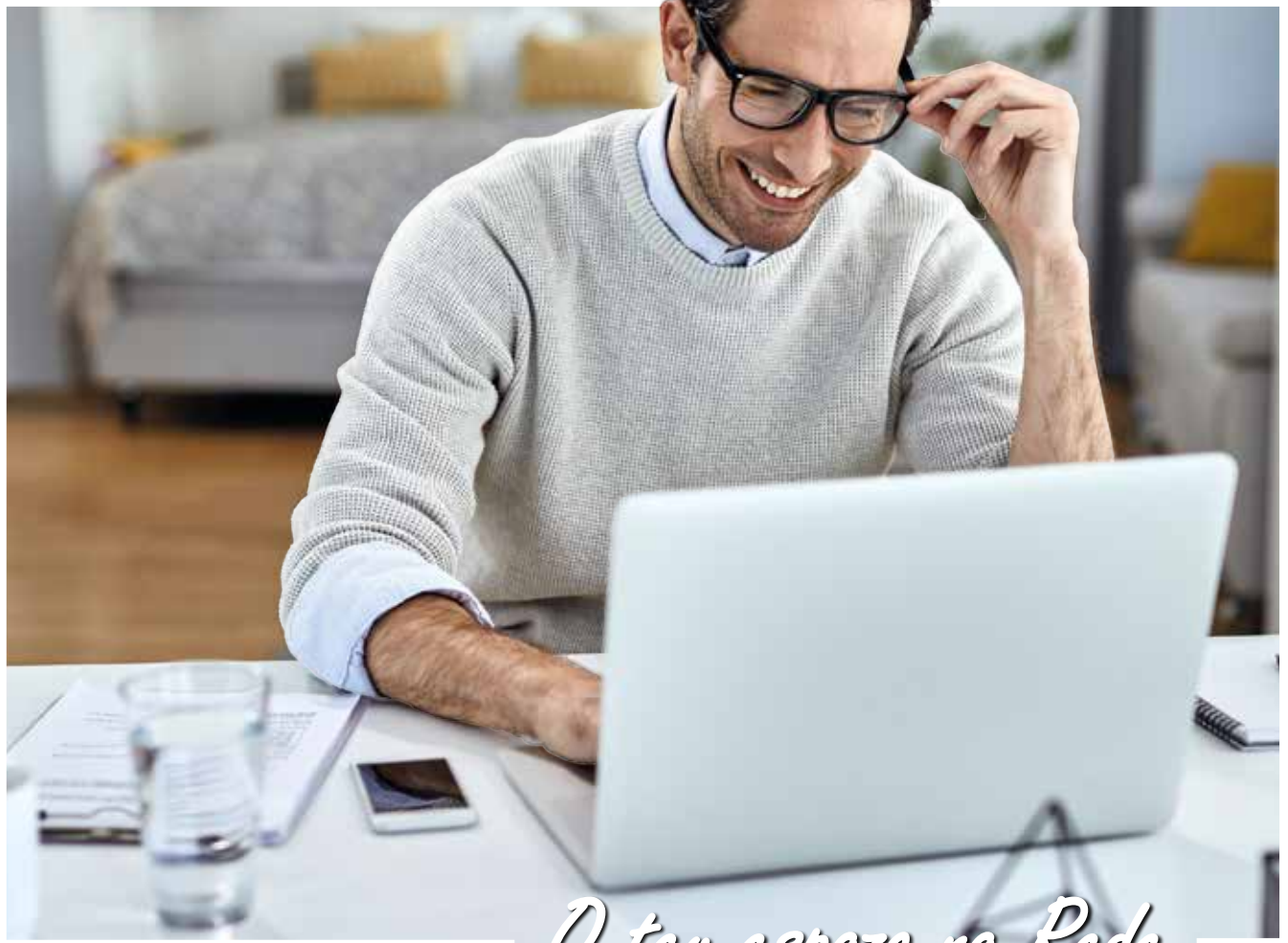
Evolución

Sen embargo, esta distribución de dominios e subdominios procede duns antecedentes bastante distintos, posto que hai tres anos (de agosto de 2020 a agosto de 2023) o palmarés estaba liderado por **.es** (151), seguido de **.com** (67) e **.org** (53). O noso **puntoGal** aínda tiña un percorrido escaso con 22 sitios web, e a lista completábase con sete concellos dentro de **.net**. Só 153 enderezos se mantiveron sen cambiar, mentres que o resto dos concellos se crearon novos (12) ou desapareceron (1), cambiaron só de subdominio (9) ou cambiaron tamén de dominio (137).

Excepcións e seguridade

Facendo números, pode chegarse lóxicamente á conclusión de que faltan concellos para chegar ós 313 actuais. Pois si, é certo, e isto débese a que hai dous municipios ausentes na súa representación dixital oficial (A Gudiña e Bóveda), nin sequera a través da sede electrónica intermunicipal, e outros sete que son bloqueados polo antivírus do navegador (Monfero, O Pereiro de Aguiar, Pontearreas, Tomiño e Vilardevós). Este nivel insuficiente de seguridade esténdese a outros 69 concellos (un 22%) que aínda usa o protocolo HTTP, mentres que o resto xa actualizou a súa seguridade a HTTPS. Isto indica o pouco que nos falta para acadar unha administración electrónica global a nivel local.

Outros detalles de esixencia residen en varias webs (**apobradetrives.es, ateixeira.es, concello de friol.es, concellosamos.gal**) que obrigan a explicitar o subdominio **www** ulterior ó do concello, pois non se redirixen á páxina de inicio (como si se fai a **concello de chantada.org** e **vigo.org**). En contraste con eles, o único que permite unha grafía que contemple un Ñ sen restricións é **concello dosaviñao.com** (aínda que despois faga unha redirección). ■



O teu espazo na Rede

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 gratuito do máis destacado en materia de novas tecnolóxicas.

A que agardas? Subscríbete XA! É de balde.



www.codigocero.com

Síguenos en:

