

Código Cero

Revista de Novas Tecnolóxicas de Galicia - <http://www.codigocero.com>

número 12 • xuño/xullo 2003

AUDIOVISUAL GALEGO
XA SOMOS OS TERCEIROS DE ESPAÑA

POWERLINE TELECOMMUNICATIONS
A REVOLUCIÓN DOS ENCHUFES

NETGAME CAIXANOVA
CINCO DÍAS NO OCÉANO DIXITAL

NOVA EDICIÓN DO FILMO
CON PASO FIRME

INTERNAUTAS GALEGOS
¡¡CADA DÍA SOMOS MÁIS!!



SOFTGAL

consultoría
integración de sistemas
software factory
infraestructuras TIC



A Coruña

Santiago de Compostela

Vigo

Madrid

Lisboa



NESTE NÚMERO...

Recentemente o “Estudio General de Medios” fixo pública a porcentaxe de galegos que se conecta a Internet: o 18,9 por cento, cifra que nos puxo a moitos un auténtico nó na gorxa por todo o que tiña de desesperanzadora. Sen embargo, tamén xurdiron dúbidas ó respecto, dúbidas razoables coas que moitos especialistas interpretan os datos facilitados regularmente polo EGM. Conclusión: as cifras cambian de xeito significativo cando se cambian os métodos de traballo (non enquisar ós menores de 10 anos, obter os datos indirectamente por terceiros, etcétera). Así nolo fixo saber o informe do “Estado das Tecnoloxías da Información e Internet na Sociedade Galega” presentado pola Consellería de Cultura, onde a cifra de internautas galegas ascende a un 25,12 por cento do total, unha porcentaxe que poida que tamén haxa que interpretar criticamente pero que, ¡para que enganarnos!, axuda un pouquiño máis a levantar a moral dos que facemos esta publicación.

E mentres parece que o acceso á rede no noso país segue nos postos baixos da táboa, salienta o número de acontecementos

que teñen na chamada Sociedade da Información e do coñecemento o seu desenvolvemento en Galicia. En a penas un mes e-Gallaecia, Conferencia Internacional ComputerWorld, NetGame, Mundos dixitais, FIMO....etc. O certo é que as novas tecnoloxías e as súas aplicacións acaparan o interese de tódolos colectivos sociais desde o empresariado, a banca, a investigación ou a xuventude. Recentemente o rector da Universidade de Santiago, Senén Barro, afirmou que “sen I+D non se avanza, no mellor dos casos sobrevívese”, esperemos que fagamos caso á esta premisa e que encouemos o camiño, xa que corremos o risco de perder o último tren do século XXI e de quedarnos aínda máis no vagón de cola.

O equipo de Código Cero tómase con este número unhas merecidas vacacións e regresará con forza e moitas novidades a partir de setembro. Mentres chega o reencontro o noso diario dixital, por certo cunha suba espectacular de visitas, seguirá mantendo informados ós nosos lectores e subscritores. Feliz verán e vémonos a diario nos foros de www.codigocero.com

Código Cero

Revista de Novas Tecnolóxicas de Galicia

Director

Xosé María Fernández Pazos
(director@codigocero.com)

Subdirectores

Marcus Fernández
(webmaster@codigocero.com)
Carlos Ballesteros
(cballesteros@codigocero.com)

Redactor-Xefe

Carlos Lozano
(cuetorubio@yahoo.es)

Redacción

Xabier Alcalá (Telecomunicacións)
Antonio Fernández (Linux)
Damián Fernández (Linux)
Manolo Gago (Opinión)
Emiliano Gómez (Informática)
Mariano Grueiro (Mac)
David Lombardía (Nova Economía)
Sevi Martínez (Xogos)
Moncho Paz (Opinión)
Modesto Pena (Redes)
Ramón Puente (Opinión)
Víctor Salgado (Dereito)
Fernando Sarasqueta (Reportaxes)

Colaboraron neste número:

Marcelo Castelo, José Carlos Pérez, Antonio Mosquera, Gustavo Marcos, Ramón Puente, Enrique Hortas, David Lombardía, Manuel Gago, Sergio Pazos, Fernando Bouzas, Antonio Fernández, Xavier García, Mariano Grueiro, Emiliano Gómez e Carlos Lozano.

Supervisión lingüística:

Paulino Novo e María Xesús Vázquez.

Fotografía:

Adolfo Enríquez Calo, Fotolab Xoma-Riveira, Joferpa.

Edita: Grupo Código Cero

Comunicación

UNINOVA. Polig. Ind. do Tambre
Vía La Cierva, s/n (recinto Mercagalia)
Código Postal: 15890 - SANTIAGO
Tel. 981 51 96 00/93 63 24
Fax. 981 55 77 00
Móbil: 690 60 71 02
<http://codigocero.com>
redaccion@codigocero.com

Deseño Gráfico:

eNISA. Servicios Infográficos

Rúa do Río, 30 - SANTIAGO
Teléfono: 981 554 444
correo@mundografico.net

Imprime:

Celta de Artes Gráficas, S.L.

Rúa Colón, 30 - VIGO
Teléfono: 986 81 46 00
Fax: 986 81 46 38

Distribución:

Sinsello

Rúa Aragón, 26 - VIGO
Teléfono: 986 26 26 99

Número 12 (PREZO: 1€)

Xuño-Xullo 2003

Publicación periódica

Tirada: 12.000 exemplares

Depósito Legal: C-2301/01

I.S.S.N. (edición impresa): 1579-7546

I.S.S.N. (edición dixital): 1579-7554

humor por K.Bentloch e S.Covelo



FIRMA INVITADA

Audivisual gallego: sueños realizables

Manolo Gómez, presidente de la Academia Galega do Audiovisual

4

NOVAS

Resumo da actualidade de e-comercio e de empresas relacionadas coas novas tecnoloxías

5

REPORTAXES

De cada catro galegos/as, un/unha aposta por Internet

9

Os ordenadores, moito máis “queridos” nas cidades

10

Powerline Telecomunications: a revolución dos enchufes

19

“La Academia Postal organiza en Netgame dos concursos”

22

O foro e-Gallaecia converte a Santiago de Compostela na capital das TIC

24

ESPECIAL “audivisual”

11

ESPECIAL XULLO

Netgame Caixanova

FIMO

NUEVA ECONOMÍA

Cogiendo aire: ¿burbuja reloaded?

15

Internet como nova canle de atención ó cliente

18

E-COMERCIO

A web do Centro de Competencias estrea unha sección para a cooperación con organizacións

16

Santiago acolle un novo curso de comercio electrónico

17

Como construír unha tenda virtual (II)

17

A OUTRA BEIRA DA MAZÁ: MAC

Instalación do fink e do X11 no Mac Os X (2 parte)

20

OPINIÓN

Matrix remaked

21

Modding

21

BARLOVENTO

Material de proveito para moz@s

29

PC PRÁCTICO

Grabar un Cd

25

XOGOS

Imperivm RTS; Brute force

26



“SERÁ PRECISO QUE NUESTRO ESFUERZO SEA CATAPULTADO CON EL APOYO DE LAS INSTITUCIONES PÚBLICAS, QUE PERMITIRÁN PALIAR, AL MENOS EN PARTE LAS CARENCIAS DE UN PEQUEÑO PAÍS COMO ES GALICIA. CON ELLAS PODREMOS CREAR Y DISPONER DE UNA INDUSTRIA CULTURAL PROPIA, EN LA QUE NUESTRA TRADICIÓN Y NUESTRA CULTURA TENDRÁ UN MAGNÍFICO ESCAPARATE EN EL QUE PODER PROYECTARSE Y DARSE A CONOCER”

Audiovisual gallego: sueños realizables

Manolo Gómez
Presidente de la Academia Galega do Audiovisual

Si aceptamos que los hombres aprendemos de la experiencia, debemos empezar nuestras reflexiones desde el análisis del pasado. Hagamos un rápido viaje por la historia.

La inteligencia (la humana por supuesto)

Hace unos 200.000 años apareció sobre la faz de la tierra el software y hardware más sofisticado, que no sólo nunca ha sido igualado, sino que sigue creciendo. Estamos hablando del Homo Sapiens, nuestro más directo antepasado.

La historia (en constante cambio)

Por el Tratado de Tordesillas, firmado en el año 1494 por España y Portugal, grandes potencias mundiales de la época, acuerdan dividirse el mundo aun sin explorar. Vemos que casi nada ha cambiado en estos 500 años. El nuevo siglo en el que vivimos trae consigo nuevas ideas,

medios de comunicación, herramientas, formas de hacer. Es una oportunidad para todos. Esperemos que las cosas cambien. Falta hace.

Las máquinas (ayudan)

En el año 1873 la compañía americana Remington creaba y producía la primera máquina de escribir. A pesar de los avances en las técnicas de investigación todavía no ha conseguido probarse que adquirir una de estas máquinas convierta al comprador en un escritor de talento.

En el mundo de la pantalla grande (el cine) o la pequeña (la televisión, el ordenador, el móvil, etc.) estamos ahora mismo inmersos en la denominada Revolución Digital, que tiene como primera consecuencia que concede oportunidades a todos, especialmente a los países pequeños y periféricos.

Hoy más que nunca el motor de desarrollo y creación de riqueza de un país está claramente asociado con el nivel de conocimiento, creatividad y talento de sus gentes. Es sin duda una de las consecuencias (¿o causas?) de la autopista que es Internet, que potencia la colaboración,

información, venta, educación y cuantas actividades de interrelación puedan imaginarse, entre personas y/o organizaciones de cualquier punto del planeta.

El Paraíso (Nos expulsarán de nuevo)

Diría que estamos entrando en un Paraíso (en la Red): aparecen oportunidades, tenemos gente con talento, las máquinas no lo son todo, tenemos la oportunidad de aprender de los errores del pasado. Pero este paraíso tiene un riesgo. ¿Cuál? Es el mismo para todos: primer mundo, segundo mundo, tercer mundo y resto de mundos.

Nos encontramos en la misma situación de primacía y dominio de los que, en muchos casos merced a la voluntad y apoyo de sus gobiernos, deciden destinar dosis de inteligencia, unir mentes pensantes, dotarles de medios y encauzar adecuadamente sus proyectos. La fuerza del tamaño, el poder de las instituciones, las infraestructuras de la industria volverán a dejar con la miel en la boca a muchos de los que quieran o queramos disfrutar de la manzana del deseo. Debemos reflexionar: ¿Qué tendrán estos irlandeses, canadienses o australianos, por citar algunos, que son tan vivos y saben aprovechar las oportunidades? ¿Serán Sapiens de la misma rama que nosotros?

Optimismo (hay motivos para ello)

El sector audiovisual gallego precisa, con urgencia, su consolidación como sector cultural-industrial, hecho que permitirá la presencia a nivel internacional de nuestros productos: largometrajes, documentales, series, programas de televisión, animación y multimedia, garantizando así la pervivencia y oportunidad de seguir existiendo y creciendo. Para que esto suceda deben darse una serie de condiciones que pasan todas ellas por la visión compartida de un proyecto ilusionante en el que todos los que integramos el mundo audiovisual gallego sigamos creciendo a través de la formación, el tesón, la ilusión y la unión.

Esta condición es necesaria pero no suficiente. Será preciso que nuestro esfuerzo sea catapultado con el apoyo de las instituciones y administraciones públicas, que permitirán paliar, al menos en parte las carencias de un pequeño país como es Galicia. Con ellas podremos crear y disponer de una industria cultural propia, en la que nuestra tradición y nuestra cultura tendrá un magnífico escaparate en el que poder proyectarse y darse a conocer.

Estoy seguro que todo esto son algo más que ilusiones y que los sueños solo se realizan cuando uno cree en ellos y los persigue con firmeza y determinación.

Me identifico con la afirmación que asevera que en un pesimista todo son excusas y en un optimista todo son proyectos.

Trasmitamos optimismo.



A USC entre as cinco primeiras en I+D

A Universidade de Santiago xestionou o pasado ano 33 millóns de euros para o desenvolvemento de actividades de I+D. Os datos correspondentes á actividade investigadora e de desenvolvemento da USC, foron presentados polo rector da USC, Senén Barro Ameneiro, o vicerrector de Investigación e Innovación, Eduardo García-Rodeja,

o director do CITT, Carlos Hernández-Sande, e mailo director da Oficina de Investigación e Tecnoloxía, Rogelio Conde-Pumpido.

Barro salientou, á vista dos resultados presentados, o incremento experimentado en tódolos ámbitos competitivos no que respecta ós recursos xestionados pola USC para actividades de I+D, e que inclúen convocatorias públicas nacionais, rexionais europeas, así como financiamento público para infraestrutura técnica, contratos de I+D, e recursos propios. Para o rector da USC estes resultados “demostran que o lema da USC, ‘coñecemento e liderado ó servizo da sociedade’ estase a cumprir” e engadiu que “queremos que nos apoiem, porque significará a apoiar á sociedade galega”. Barro dixo ademais que “sen I+D non se avanza, no mellor dos casos sobrevivese”.

Os equipos de investigación da USC acadaron durante o pasado ano 2002 financiamento para 231 proxectos dentro da convocatoria do Plan Galego de I+D, ós que hai que sumar os 91 do Plan Nacional, e 10 por Proxectos Europeos. En total, por conta de proxectos de investigación, a USC captou o pasado ano 17.182.000 euros, fronte ós 12.346.000 do ano 2001.



Foro 2003 da economía galega

O conselleiro de Innovación, Industria e Comercio da Xunta de Galicia, Juan Rodríguez Yuste, na súa intervención no Foro 2003 da Economía Galega refiriuse a diferenza de participación en Investigación, Desenvolvemento e Innovación (I+D+I) entre as administracións e o sector privado. O setenta por cento corresponde a gasto público, e só o 30% ás empresas. “Esa proporción é manifestamente mellorable, engadiu o conselleiro, “ Os empresarios deberán interioriza-lo compromiso coa innovación para que estas cifras se equilibren máis”.

A baixa participación das empresas no gasto en Investigación, Desenvolvemento e Innovación (30%) resulta máis grave si se compara co 50% da media española ou o 60% da Unión Europea.

Rodríguez Yuste expuso algunhas das liñas do Plan Estratégico de Innovación Galicia 2010, que definiu como “un proxecto importante cunha dotación financeira moi considerable, un paso adiante nos camiños da innovación”.

O conselleiro de Innovación, Industria e Comercio apelou ás universidades para que aumenten o seu grao de colaboración na investigación aplicable nas empresas, que deben ser importantes para o seu entorno.

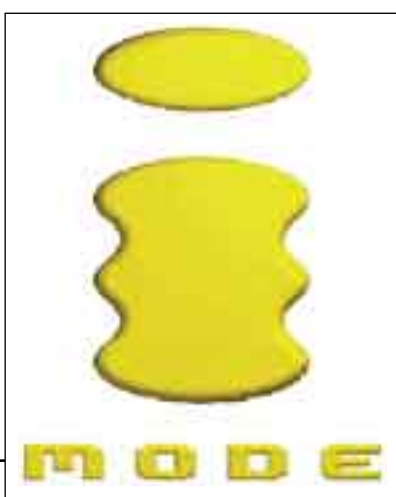
Telefónica lanzou o seu servizo i-mode con máis de 100 provedores de contidos

A tecnoloxía xaponesa de acceso móbil a contidos de Internet de NTT Docomo chegou a España. “Telefónica Móviles” lanzou o seu servizo i-mode que arranca con 103 provedores de contidos, entre eles 20 xogos e máis de 2.000 tons polifónicos.

A compañía, que investiu 20 millóns de euros no desenvolvemento tecnolóxico e comercialización do servizo, ten unha meta clara: obter o 30% dos seus ingresos por servizos de datos a finais de 2006. Casque que o triple do 12,7% logrado ata marzo e que supón 275 millóns de euros.

Telefónica lanzou i-mode integrado en Movistar e-moción e inicialmente comercializará tres teléfonos móbiles (dous Nec e un Mitsubishi), os únicos preparados hoxe para acceder o novo servizo en España. Para final de ano prevese que haxa uns 10 terminais máis. Siemens, Sagem o Samsung anunciaron xa o seu compromiso de lanzar equipos. Quen se resiste é o líder do sector, Nokia, que acusa a Telefónica de apostar por ‘una tecnoloxía propietaria’.

O acceso o servizo non ten nin cota de alta ni mensual. O usuario ten dúas modalidades para o pago de contidos (bonos e subscripción) con prezos de un a tres euros, e tamén por descarga.



PROMOCIÓN EXCLUSIVA PARA LECTORES DE CÓDIGO CERO



Código Cero

AVA Soluciones Tecnológicas ofrece esta promoción exclusiva para todos los lectores de **Código Cero**.

Elige entre estos dos magníficos Portátiles **ACER** la configuración que mejor se adapte a tus necesidades y llévate el **Pack Promocional** que desees, totalmente gratis.

PORTÁTILES EN PROMOCIÓN



ACER ASPIRE 1314LC AMD2400+

- Procesador Mobile AMD Athlon XP-M 2400+
- TFT-XGA de 15,0" res.1024x768 16 mill. col.
- Memoria RAM 512MB (2x256Mb) DDR
- Disco Duro de 40Gb
- DVD/CDRW COMBO integrado
- ModemFax/Ethernet, USB2.0, FireWire, V-Out
- Windows XP Home Edition
- 2 años de Garantía

€ 1299,00

IVA INCLUIDO



ACER TRAVELMATE 654LC

- Procesador Mobile Pentium 4-M a 2.20GHz
- TFT-SXGA de 15,0" res.1024x768 16 mill. col.
- Memoria RAM 512MB (2x256Mb) DDR
- Disco Duro de 40Gb
- DVD/CDRW COMBO integrado
- Batería de Ión-Litio
- Windows XP Home Edition
- 2 años de Garantía

€ 1799,00

IVA INCLUIDO

(*) Consulte otras configuraciones en www.avaforum.com/codigocero o en www.codigocero.com

REGALO A ELEGIR

POR LA COMPRA DE UN PORTÁTIL DE LA PROMOCIÓN



Memory Pocket
USB 64 MB
Energy Sistem

Valorado en 38,33 €



Ratón óptico
inalámbrico
scroll, USB+PS/2

Valorado en 33,10 €



Maletín de
transporte
para portátil

Valorado en 39,95 €

GRATIS uno de los regalos por la compra de un portátil. Los otros dos artículos se pueden adquirir a un precio conjunto de 60 €.

OPCIÓN cambio a Memory Pocket 128MB +20 €

- CONSULTORÍA TIC
- WIRELESS SOLUTIONS
- DESARROLLO WEB
- ACREDITACIÓN ELECTRÓNICA



Pol. Ind. Tambre - Mercagalicia - Uninova, mód.8
15890 Santiago de Compostela - A Coruña
Tel. 981 936 321 - ava.info@avaforum.com

www.avaforum.com



TECNOLOXÍA E DESEÑO

CENTRO DE INNOVACIÓN E SERVICIOS

¿Quiénes somos?

El Centro de Innovación y Servicios de Galicia está creado para ayudar y complementar a la empresa gallega, detectando y asesorándola en sus necesidades tecnológicas y aportando soluciones específicas

¿Qué Hacemos?

SISTEMAS INFORMÁTICOS

Bases de Datos a medida. Desarrollo de Aplicaciones y Sistemas de Información.

MULTIMEDIA

Presentación de actividades y productos en soporte digital, Diseño y Animación 3D, Diseño WEB.

TELEMÁTICA

Desarrollo de servicios para entornos de comercio electrónico, Asesoría y apoyo técnico en las necesidades de comunicación de la empresa.

FORMACIÓN

Formación Multidisciplinar para profesionales recién titulados. Programas Master.

CAPTACIÓN Y GESTIÓN DE AYUDAS Y SUBVENCIONES PARA PROYECTOS

Captación de Recursos a través de las líneas de Ayudas existentes a nivel regional, nacional y europeo.



COMPUTADORES EN GALEGO

Dende a iniciativa cibernética Mil Primaveras Máis (www.milprimaverasmais.org), veñen de avisarnos da dispoñibilidade da primeira tradución beta ao galego do Open Office para Windows e Linux, que pode baixarse de balde dende a súa web. Trátase dun feixe de programas libres que inclúe procesador de textos, xestor de follas de cálculo, programa de gráficos vectoriais e presentacións. Lembrámoslles que na rede hai outros grupos traballando no deseño de ferramentas informáticas: nas webs do Proxecto Xis (www.galego21.org/xis/) e o Freeware World Team poden atopar bo número de utilidades traducidas á nosa lingua.

O PLAN SOTO CONTARÁ CON 1.200 MILLÓNS DE EUROS EN DOUS ANOS

O Plan Soto, sucesor do Info XXI, para o desenvolvemento da Sociedade da Información, contará nos seus dous anos de vixencia dun presuposto de 1.200 millóns de euros, incorporando medidas específicas para a incentivación ó desenvolvemento de infraestruturas de banda ancha para a extensión de Internet a alta velocidade. que se complementarán coa implantación de puntos públicos de acceso á Internet (especialmente no rural e nas bibliotecas). As liñas de actuación serán a Administración Electrónica, a Formación Dixital, as PEME, conéctate.es (información ós cidadáns sobre as vantaxes da Rede), a promoción de contidos atractivos e un Plan de Comunicación desenvolvido por Red.es.

GUERRA O ROUBO DE MÓVILES

Os ladróns de teléfonos móbiles o teñen máis difícil a partir de agora.



Xa está en marcha en toda España o sistema que inutiliza os móbiles roubados. Deste xeito intentase reduci-la sustracción de teléfonos que ronda os 500 terminais por día. O sistema creado para inutiliza-los teléfonos móbiles roubados está xa operativo en toda España, co que culmina o proceso iniciado polos Ministerios de Ciencia e Tecnoloxía, Interior, e Sanidad e Consumo e operadores para respostar o problema. Os usuarios deberán notificarlo número IMEI do seu aparato ás operadoras en caso de roubo. O número figura na parte posterior trala batería do equipo ou ben obtelo marcando *#06*.



Fisterra.com elixida como a mellor web sanitaria en español

A web de Fisterra.com, realizada por médicos do centro de saúde de Cambre e polo bibliotecario do Juan Canalejo, foi elixida como a mellor páxina sanitaria en español segundo un estudio publicado na revista Atención Primaria. O informe elaborado por facultativos de Oviedo analiza a calidade da información sanitaria na Internet en español (incluíndose portais de América Latina) en función da súa utilidade para o médico de atención primaria, seleccionando 280 de entre 2.095 páxinas, obtendo só 5 unha cualificación de excelente, mentres que o 72% das páxinas eran regulares ou malas.

A páxina coruñesa é obra de Arturo Louro e Joaquín Serrano, médicos do centro de saúde de Cambre, e por Carlos González Guitián, bibliotecario do Complexo Hospitalario Juan Canalejo. Esta non é a primeira distinción que obtén Fisterra.com, dado que xa levava o primeiro premio nacional de informática e saúde en 2001. Na actualidade o portal recibe máis de 8.000 consultas diarias, polo que se sitúa nun dos de meirande difusión



Unha productora audiovisual galega desenvolve un sistema para rodar imaxe real en tres dimensións

A productora galega Enxebre Sistemas está a desenvolver-lo equipamento necesario para rodar producións audiovisuais en tres dimensións. Trátase dunha maquinaria que non está comercializada a nivel mundial e que lles permitiría tanto mellora-los procesos productivos como introducir novos servizos.

O proxecto conta co apoio da Consellería de Innovación, Industria e Comercio, dentro do Plan Galego de Investigación, Innovación e Desenvolvemento Tecnolóxico.

A empresa Enxebre Sistemas, fundada no ano 1995, é a única productora a nivel nacional e unha das poucas a nivel internacional que se dedica en exclusiva á produción e desenvolvemento de tecnoloxía no campo da estereoscopia.

Neste momento, estes avances xa se están a aplicar á produción da obra de animación "Jako", un capítulo dunha serie piloto en formato de alta definición, que combina imaxe real e imaxe sintética e que está destinada ó sector do entretemento.

Outra das liñas de investigación nas que está a traballa-la empresa xunto co Grupo de Sistemas Autónomos da Universidade da Coruña é o desenvolvemento dun sistema de edición non liñal, posto que a montaxe e edición da imaxe 3D é tamén diferente dos sistemas convencionais.



FOTO: Santi Alvirte

III CONGRESO INTERNACIONAL DE SPIN-OFF UNIVERSITARIO E CAPITAL RISCO

A segunda sesión do III Congreso Internacional de Spin-Off Universitario e Capital Risco celebrou a súa derradeira xornada coa presentación de aspectos prácticos e tipoloxías de spin-off e capital risco universitario. A xornada comezou coa intervención de Rogelio Conde-Pumpido, portavoz da Rede Otri de Universidades, cun relatorio sobre A creación de empresas a partir da externalización de servizos tecnolóxicos. De seguido o director xeral de Agents Inspired Techonologies, da Universidade de Girona, espuxo o caso práctico da súa empresa. Agents Inspired Techonologies é un spin-off da Universidade de Girona que iniciou a súa actividade no ano 2001. A súa actividade principal é a comunicación e o marketing tecnificado, nicho de mercado onde ten aportado novidosas técnicas de xestión da diversidade, con resultados de aumentos significativos da marxe e eficacia das campañas de marketing de empresas de gran consumo nos sectores de telecomunicacións, banca, seguros e turismo.



COMPUTER WORLD PREMIOU NA TOXA O COMPROMISO COAS TIC APLICADAS Ó NEGOCIO

Tras deixar claro, unha vez máis (vai pola novena edición), que a Conferencia Internacional Computer World é un dos principais foros para o análise e o debate en torno ós novos sistemas informáticos e as súas aplicacións factibles no negocio, fíxose entrega o martes 18 de xuño (na illa da Toxa) dos premios ó director de Tecnoloxías da Información e Comunicación. Con estes galardóns, a revista organizadora do evento (Computer World, membro de IDG) recoñece o traballo de diversos profesionais na súa loita por difundir a Sociedade da Información e aplicala con vontade racional ó crecemento económico. Os premiados foron Santiago Segarra, director de Informática da Axencia Tributaria, Rubén Muñoz, responsable da dirección de Tecnoloxía e Sistemas de Correos e Xosé María Cámara, director de Aprovisionamento de Endesa. Ademais, adicóuselle unha sentida homenaxe ó recentemente falecido José Manuel Franza, director de Sistemas de Unión Fenosa, "por toda unha vida de traballo a prol das novas tecnoloxías".

APRAZADA A SEGUNDA EDICIÓN DO SATT

O Salón Atlántico das Novas Tecnoloxías da Telecomunicación (SATT) detense este ano 2003 para coller impulso. Así llelo comunicou a organización a esta revista, sendo os motivos para que este encontro de Vigo se convirta en bienal (non celebrándose a edición deste ano) os seguintes: a ampliación de sectores dentro das TIC e, por outra banda, a recesión económica no sector, unida a unha lenta recuperación, que ten o despegue aproximadamente programado a partires do próximo ano. Emporiso, aplázase o salón para o próximo ano, sendo o compromiso da organización (segundo fixo saber ésta nun comunicado) exactamente o mesmo: “ofrecer ó sector das telecomunicacións un proxecto sólido, competitivo e dinámico”. Os responsables do evento aproveitaron para agradecer o apoio das firmas colaboradoras e expositoras.

Softgal e EMC2, partners en almacenamento

O grupo tecnolóxico Softgal e EMC2, compañía líder en sistemas, software, redes e servizos de almacenamento, organizaron un almorzo de traballo no Club Financeiro da Coruña baixo o título Consolidación de almacenamento, que contou coa presenza das principais empresas punteiras dos diferentes sectores económicos de Galicia. O acto contou coa presenza de José Luis Solla, director xeral de EMC2 España e Portugal, que falou do negocio de consolidación de almacenamento baseado na centralización dos elementos asociados a almacenamento nunha infraestrutura común. Softgal e EMC2 asinaron un acordo de distribución polo que Softgal asumirá a venda dos sistemas de EMC2

Investigadores lucenses premiados no XIII congreso hispano-francés de economía da empresa

O traballo ‘Innovación educativa e docencia virtual. Análise de experiencias no Campus de Lugo’ realizado por profesores da Facultade de Administración e Dirección de Empresas de Lugo vén de obter un premio na área de educación na xestión da Asociación Europea de Dirección e Economía de Empresa e a norteamericana The Academy of Management. O galardón ós docentes Begoña Barreiro Fernández, José A. Díez de Castro e Fernando Losada Pérez outorgóuselle no transcurso do XIII Congreso Hispano-Francés de Economía da Empresa que tivo lugar na cidade francesa de Burdeos.

Neste traballo examínase o marco teórico e metodolóxico no que se apoia o uso de Internet nas aulas universitarias, describíndose os resultados e conclusións obtidos da experiencia de apoio virtual á docencia realizado por varios profesores en materias da Diplomatura en Ciencias Empresariais e da Licenciatura en Administración e Dirección de Empresas



A Consellería de Innovación premia o “mellor xornalismo científico”

Ignacio Rodríguez Díaz, redactor de El Progreso e Francisco Doménech Casteleiro, de La Voz de Galicia, foron recoñecidos co Premio de Xornalismo Científico Galicia Innovación polo seu labor divulgativo a prol da ciencia e as novas tecnoloxías. A Consellería de Innovación entregoulles o galardón conxuntamente (dotado con 7.300 euros) “por abordar temas científicos enfocados dende perspectivas diferentes, resultando moi representativos do traballo xornalístico especializado neste eido”. No acto, que tivo lugar na Facultade de Ciencias da Información de Santiago, tamén se recoñeceu (aínda que non monetariamente) a Nuria Tobío Fernández, redactora do gabinete de prensa da Universidade de Vigo e a Enrique Neira Pereira, Pilar Pousada Soliño e Andrés Tarrío, xornalistas de Galicia Hoxe. Cerebros privilexiados é o titular da reportaxe de Ignacio Rodríguez que motivou a entrega deste galardón, un artigo de investigación sobre catro licenciados en Física galegos que foron “fichados” por un prestixioso centro de investigación suízo. Pola súa parte, Francisco Doménech contribuíu con Luz verde para la vida artificial, un traballo que xira arredor dun tema de complicado enfoque e desenvolvemento: o home como novo creador de vida.

Na entrega de premios estiveron presentes o Secretario Xeral de Relacións cos Medios de Comunicación da Xunta de Galicia, Alfonso Cabaleiro, o Decano de Xornalismo, Xosé López, o Decano do Colexio de Xornalistas, Xosé M. Palmeiro, e o director xeral de I+D, Pedro Merino, quen, logo de darlles os parabéns ós condecorados, aproveitou para lembrar o importante que é sensibilizar ós galegos nas vantaxes dos avances científicos e no uso cada vez máis xeneralizado das novas tecnoloxías.



Una CONSULTORA DE VIGO DESCUBRE UN FALLO DE SEGURIDAD EN LA FIRMA DIGITAL

El Gobierno permitirá a partir del 1 de septiembre que las compañías privadas realicen operaciones comerciales mediante las firmas digitales que autentifica la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre (FNMT). Actualmente, estas operaciones son inválidas, pues la FNMT niega el acceso de particulares a las listas de firmas revocadas. Ésta es la prueba que tiene el usuario de que la firma de un cliente sigue en vigor y no la ha dada de baja, por ejemplo, tras el robo de su ordenador portátil. Ante la falta de garantías, los abogados desaconsejan usar el servicio público para contratos privados y recomiendan pagar a los notarios y los registradores para obtener un certificado digital con validez judicial.

La consultora viguesa Balms, que recibió el encargo de compañías gallegas de verificar la seguridad del servicio, fue quien descubrió el 10 de junio que el sistema de la FNMT era inseguro para las empresas. Los consultores demostraron que los usuarios privados no podían acceder a las listas de firmas revocadas, lo que puede dar lugar a estafas y abusos. «Usted revocará su firma digital si le roban el portátil. La FNMT tendrá constancia de ello, pero no así una empresa privada. El intruso podría hacer negocios en su nombre sin que el proveedor se percatase. No salta ninguna alarma que advierta que la firma ha sido dada de baja ni es posible comprobarlo», dicen Manuel Lojo, asesor de Telemático en Seguridad y Javier Pascual, abogado especializado en nuevas tecnologías.

Cartografía digitalizada de todas la parcelas del término municipal de Vigo

Todas las parcelas del término municipal de Vigo están ya catalogadas y fiscalizadas dentro de la nueva cartografía digital, según anunció la concejalía de Urbanismo. A partir de ahora la administración local cuenta con una herramienta ágil y muy útil para conocer de forma exacta la situación fiscal de los solares, mejorar la gestión del padrón municipal, y agilizar los trabajos de planeamiento urbanístico. El concejal explica que la precisa información de la nueva cartografía le convierte en una base de datos trascendente para el futuro desarrollo urbanístico de la ciudad. También servirá para combatir el fraude fiscal, en especial en los núcleos rurales donde existen viviendas sin alta municipal.

Realizada en colaboración con el Centro de Gestión Catastral del Ministerio de Hacienda, la nueva cartografía podrá ser utilizada para actualizar el padrón fiscal del Impuesto de Bienes Inmuebles y de la contribución.



Uno de cada diez internautas son adictos a la Red

El 10,5 por ciento de los usuarios de Internet sufren algún tipo de problemas relacionados con la adicción a la Red, mientras que casi el cuarenta por ciento se encuentran en situación de riesgo. Según un estudio ‘online’ realizado por un equipo de psicólogos, sólo la mitad de los internautas no registra problemas de adicción.

El trabajo, promovido por el Observatorio de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información --órgano dependiente del Ministerio de Ciencia y Tecnología--, también establece que este fenómeno afecta más a personas jóvenes con alto nivel de formación que, además, se trata de usuarios que consumen tóxicos con asiduidad.

Realizado a través de Internet en el segundo semestre del año pasado, sus principales conclusiones fueron presentadas en el encuentro ‘Aprovechar la oportunidad de la Sociedad de la Información’, que se celebró en San Lorenzo de El Escorial (Madrid) dentro de los Cursos de Verano de la Universidad Complutense de Madrid (UCM).

NACE UN NOVO PORTAL GALEGO PARA LEVAR TURISTAS “DA MAN”

A empresa “El Muelle” puxo en marcha recentemente un portal orientado a resolverlles as dúbidas, na medida do posible, a todos aqueles que dende dentro ou dende alén de Galicia, teñan proxectado practicar a beneficiosa e de por si necesaria (agora máis ca nunca) actividade turística. O portal chámase www.turismogallego.com, que tra-la experiencia doutra web da mesma empresa, www.barbanzanet.org, nace _segundo os creadores_ para tratar de resolve-las moitas dificultades dos visitantes que chegan a Galicia á hora de dispoñer dunha oferta clara, sinxela e automática para realizar as súas reservas nos establecementos hostaleiros. “Temos constatado a ausencia de oferta real e de sitios moi ben situados en Internet, e que lle sexan doados de acceder ós posibles turistas de Galicia”, manifestan os responsables da web. Como é de supoñer, detrás deste proxecto hai un importante traballo (ó longo de moitos meses) de documentación, programación e contacto con tódolos propietarios de hoteis, casas rurais, hostais, pazos, balnearios, etcétera. O portal leva operativo un mes, e ó longo deste breve período de “vida” xa recibiu a visita de 20.000 internautas.

O FOGAR, PRINCIPAL ESCENARIO DE CONEXIÓN

Non hai nada como o fogar de cada un. Isto é o que se desprende de moitos asuntos da vida dos seres humanos, e nada hai que indique (polo menos ata o momento) que os usuarios da Rede non son membros da mesma especie. Indo ó gran, a porcentaxe de internautas que accede diariamente dende o fogar é do 45,98 por cento, sendo a segunda cifra en orde de importancia, a dos que o fan desde o traballo, dun 26,13 por cento. Chegados a este punto, e xa que unha idea exposta sempre tira polo menos doutra máis, cabe facerse a pregunta: ¿que fan os galegos na Rede?, ¿cales son eses segredos motivos que os impulsan a conectarse? O estudio presentado pola Xunta non puxo espías entre os encargados de facer a enquisa (que nós saibamos) pero semella que se apostou forte por saber qué beneficio lle sacamos nós a isto de Internet. Imos entón coas cifras. O principal servizo utilizado é o do correo electrónico, cun 83,17 por cento do total dos usuarios que manexan esta ferramenta. A continuación vén a info-web (77,89%), as novas (34,67%), os chats (32,91%) e a mensaxería (25,13%). Polo que respecta ó navegador elixido, o protagonismo do Explorer é total (96,48 % dos casos) fronte ó 1,76 % dos usuarios que se decantan polo Netscape. Igualmente perde a loita o noso idioma, xa que a lingua máis empregada polos internautas é a castelá, utilizada polo 95,73 por cento. As razóns deste esquecemento na Sociedade da Información dos idiomas pequenos proveñen, segundo os reponsables do estudio, da “escaseza de contidos en galego e da vocación universalizadora dun medio como Internet”. No que se refire ás compras, é importante dicir que un 22% dos usuarios galegos se informaron sobre algún produto ou procederon a facer algunha compra a través da Rede no último ano. Entre os artigos máis demandados atopamos material de hardware, entradas para espectáculos, viaxes, libros, música, produtos de electrónica, roupa, películas, alimentos e servizos financeiros. O volume medio de cada unha destas operacións é de 116,56 euros, o que nos leva directamente a un terreo onde, inevitablemente, nos sentimos a gusto (o de cifras nosas que superan medias que vénen de fóra): esta porcentaxe media de cartos desembolsados polos galegos sitúase por enriba da dos españois. Para rematar esta parte do estudio, cómpre facer referencia a todo aquilo que consideramos os galegos benéficos na Rede: o 85% considera que axuda a estar mellor informado e o 62,56 por cento cree igualmente que é un importante instrumento para a mellora da preparación persoal de cara a atopar un traballo ou posición.



REDACCIÓN

E os que facemos esta revista necesitamos datos positivos. Estamos convencidos de que, na nosa contribución (humilde) a apuntalar ben forte o uso das novas tecnoloxías entre os galegos, vale máis informar dun dato esperanzador que de dez desmoralizantes (aínda que sexan estes, que non imos negar que existen, os que mellor se “vendan”).

Na seguinte reportaxe, elaborada a partires dos datos facilitados do devandito estudio da Xunta, hai un pouco de todo. Que cada quen valore as cifras como queira. Sabemos que haberá quen vexa o vaso medio baleiro (e é lóxico e natural que se faga así) e outros saudarán o vaso con alegría por ter algo de contido. O que si que poida que sexa a clave do asunto é que todos os que estamos metidos neste tema da Sociedade da Información temos en certa maneira a obriga de contribuir a que ese 25,1 por cento de internautas galegos se equipare ó 29 por cento da media española, e de aí ó 40 por cento da europea. Os que saben de algo teñen a obriga de ensinar ós que non saben, sempre. E os que saben, os que fan uso da Rede, son na meirande parte galegos e galegas de idades comprendidas entre os 10 e os 30 anos (máis da metade do usuarios).

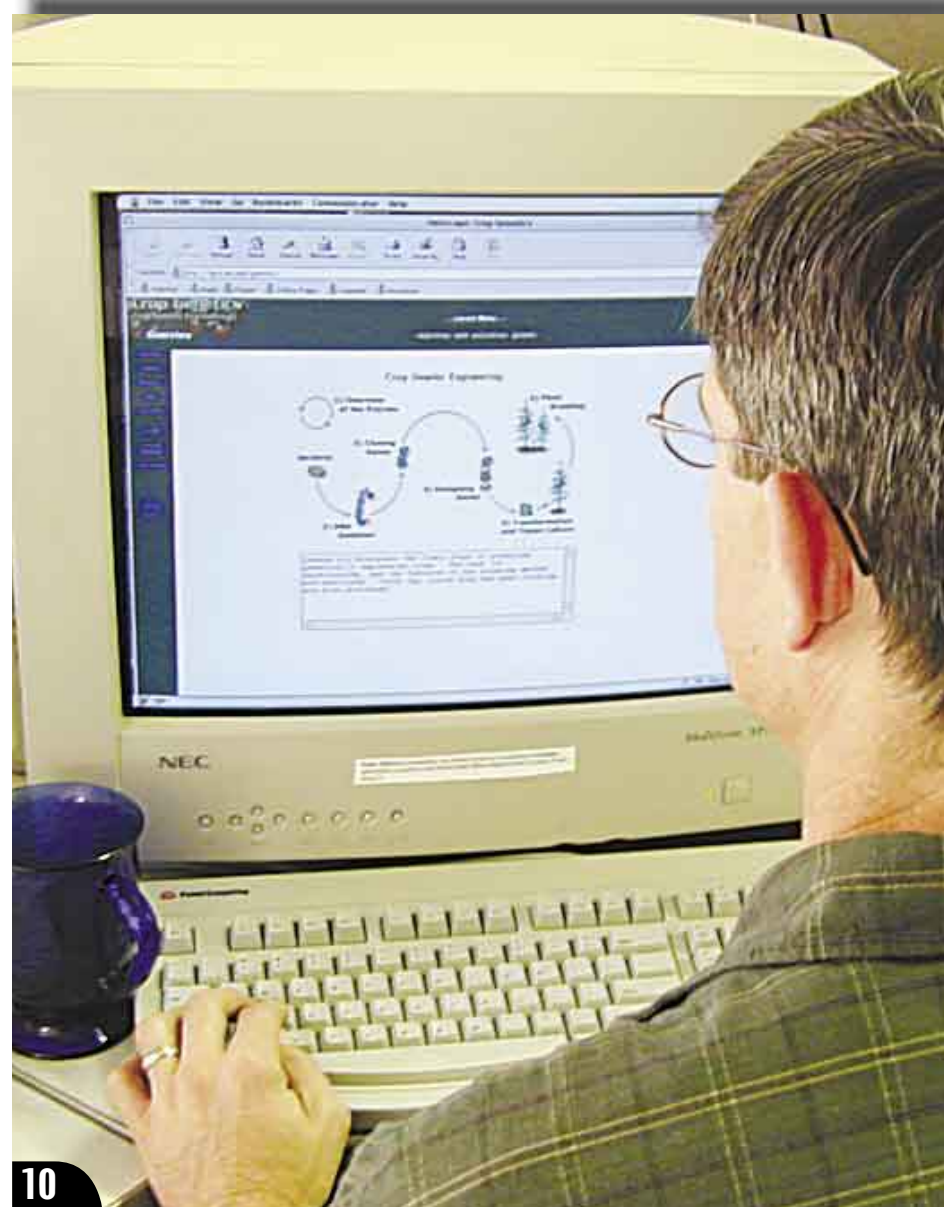
E, seguindo coa “chuvia” de datos, dicir que a gran maioría deses 25,12 galegos de cada cen que se conectan a Internet se incorporaron ás autopistas da información de tres anos cara o presente, sendo só un porcentaxe de 20,1 por cento deles os que o fixeron dende hai máis de cinco anos. Todo isto nos leva á seguinte conclusión: o fenómeno da conexión a Rede dende Galicia é máis ben algo recente.

De cada catro galegos/as, un/unha aposta por Internet

Recentemente, nos seus traballos de finais de 2002, o Estudio General de Medios fixo pública a porcentaxe de galegos que se conecta a Internet: o 18,9 por cento, cifra que nos puxo a moitos un auténtico nó na gorxa por todo o que tiña de desesperanzadora. Sen embargo, tamén xurdiron dúbidas ó respecto, dúbidas razoables coas que moitos especialistas interpretan os datos facilitados regularmente polo EGM. Conclusión: as cifras cambian de xeito significativo cando se cambian os métodos de traballo (non enquisar ós menores de 10 anos, obter os datos indirectamente por terceiros, etcétera). Así nó-lo fixo saber o informe do “Estado das Tecnoloxías da Información e Internet na Sociedade Galega” presentado pola Consellería de Cultura, onde a cifra de internautas galegas ascende a un 25,12 por cento do total, unha porcentaxe que poida que tamén haxa que interpretar criticamente pero que, ¿para que enganarnos?, axuda un pouquiño máis a levantar a moral dos que facemos esta publicación.



Os ordenadores, moito máis “queridos” nas cidades



REDACCIÓN

O estudo presentado pola Consellería de Cultura do que falabamos na páxina anterior tamén proporciona unha serie de datos de interese sobre o nivel de penetración das novas tecnoloxías informáticas nos fogares galegos. Unha vez máis, neste e noutros indicadores, queda claro que no medio rural aínda se mira con meirande desconfianza ós ordenadores persoais. Fóra das cidades, soamente nun 25,49% dos fogares se afirma dispoñer destes soportes de aplicacións informáticas. En termos xerais, abranguendo tódolos escenarios galegos as cifras ascenden; así o 40 por cento do total de todos nós temos hóspede permanente: un ordenador persoal. Como era de agardar, os sistemas operativos máis estendidos seguen a proclamar o seu reinado, sen atopar para o trono novos inquilinos: predominan o Windows 98 seguido do 2000. A meirande parte dos equipos ten uns dous anos de “vida”, equipos que, previsiblemente, renovaranse en breve, proporcionándolle novos folgos ó mercado informático. No mesmo estudo a nosa revista tamén se recreou nesas cifras que aluden ós índices de penetración do acceso a Internet nos fogares dos nosos paisanos. ¿Qué fan estes, os nosos veciños, cos seus ordenadores? ¿cantos deles os usan para acceder ós contidos da Rede? A resposta é a seguinte: practicamente vinte fogares galegos de cada cen dispón deste tipo de acceso. Unha vez máis, o medio rural fai que as cifras caian en picado, o que non deixa de ter a súa lóxica: os modos de vida tradicionais non necesitan de Internet tanto coma os da cidade, no rural predomina a xente maior (xente que quizáis nunca viu un equipo informático na súa vida) e, por se isto fóra pouco, a conexión en boas condicións aínda non é posible en moitas zonas da Galicia interior. A porcentaxe de fogares conectados nas cidades (taxa que é superior á española) triplica ós do medio rural (26,83 fronte a 9,95 por cento). Conclusión: hai dúas Galicias, e é tal o contraste de índices entre elas, que entender a nosa rexión como un todo, como unha única cifra, quizáis non sexa o camiño máis axeitado. Por certo que o noso país si que destaca en toda Europa coa taxa de crecemento interanual maior de Europa no que se refire á incorporación de liñas ADSL: ¡os índices son superiores ó 100%!

¿Como son os que NON PARTICIPAN DA SOCIEDADE DA INFORMACIÓN?

Quizáis moitas máis veces das desexadas se ten falado de cómo é o internauta medio, de qué lle gusta, ónde navega, de cales son as súas motivacións. Gracias a este estudo do que falamos, estamos en disposición de lle dar a volta á tortilla, adentrarnos un pouco na psique dos que non asinaron aínda no libro de visitas, os que viven de costas á Sociedade da Información. ¿Por qué o 75% dos galegos maiores de dez anos non accede habitualmente ós servizos da Rede? Haberá quen poida pensar que por ideoloxía renegan dun sistema universalizador que pon o idioma galego de cara á parede, sen posibilidade de avanzar (e nós dirémoslles que ésa é precisamente unha bora razón para conectarse: loitar polo galego conectándose). En realidade, as causas parecen ser outras. Máis ou menos un 72 por cento dos non internautas aducen que non lle atopan aplicación á Rede. O 24 por cento din que é por razóns económicas e o 17% por falta de coñecementos. Imos aínda máis lonxe: aproximadamente dous tercios da poboación que nos rodea (non usuaria de Internet) nunca utilizou un PC. Como é de supor, é no rural onde se acrecentan estes índices. Sexa como sexa, o mundo cambia e aínda ninguén demostrou que Galicia non estivese no mundo. Os datos facilitados pola Consellería de Cultura apuntan a que o número de usuarios de Internet medrou na nosa rexión un 4,5 no último ano, mentres que a media española apenas medrou. ¿Será este o principio do fin do despegue definitivo?



DATOS TÉCNICOS DO ESTUDIO

A enquisa foi realizada por EOSA Consultores entre decembro de 2002 e xaneiro do 2003, período no que se efectuaron 1.108 enquisas noutros tantos fogares da comunidade.

A recollida de información foi mediante entrevista telefónica.

O universo da análise foi o da poboación maior de 10 de anos.

O tamaño da mostra foi de 875.581 fogares galegos.

O erro mostral sitúa unha confianza do 95%.

O traballo realizouse en dúas etapas: a primeira proporcionou unha caracterización das persoas integrantes do fogar e do equipamento existente, e coa segunda afondouse nos xeitos de uso e nas actitudes persoais sobre Internet, abranguendo tanto a poboación de usuarios como a de non usuarios.

Galicia, con premios ó audiovisual e a seguir “rodando”

REDACCIÓN

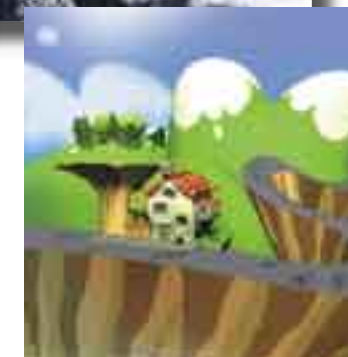
Non faltaron o sábado 7 de xuño as alusións á catástrofe marina que fixo famosa a Galicia (no estranxeiro xa nos coñecen como “os do Prestige”). Ter unha morea de artistas e produtores nun escenario como o do Pazo de Congressos e Exposicións de Santiago e esperar que non falen de determinados temas é, digámolo claro, unha inxenuidade. A fin de contas os Mestre Mateo premian o talento, non o voto de silencio. Os premios (convocados pola Academia Galega do Audiovisual) foron caendo, da man do humorista grovense Javier Veiga e outros convidados (María Bouzas, Antonio Durán “Morris”, Tristán Ulloa ou Asumpta Serna), ó longo dunha noite que se prometía contestaria, pero tamén irónica e un pouco autocrítica. *Entre bateas*, o filme para televisión de Jorge Coira, foi a triunfadora da gala. Como tamén o foi *Os luns ó sol* (mellor longametraxe), de Fernando León. María Bouzas (*Terra de Miranda*) e Luis Tosar (por *Os luns ó sol*) foron mellor actriz e actor e *Pratos Combinados* (Chema Fernández) mellor serie. Sen embargo, por tratarse Código Cero dunha revista de novas tecnoloxías lle prestamos máis atención ós recoñecementos dos que quizáis menos se falou, como por exemplo o que recibiu a productora galega Interacción polo xogo *El Templo* (do que falamos cumpridamente noutro apartado). Entre os nominados (os que, a diferenza de *El Templo*, non obtiveron premio) nesta sección de proxectos multimedia atopamos a *Galicia 360°*, un servizo na Rede que é como unha guía de viaxes por Galicia que che permite ver unha paisaxe en TODA a súa extensión, un proxecto de Fotopanorama co que se pretende, en palabras dos seus responsables, “que o visitante vexa as vistas máis impresionantes, que poida saltar de faro en faro e percorrer toda a costa, adentrarse nas súas rías, subir as súas montañas, coñecer as súas cidades e mergullarse nos seus frondosos vales”. Igualmente estivo nominado o CD multimedia que tivemos o orgullo de presentar no número 10

da nosa revista: *O labirinto dos sonhos*. ¿Lembrades cal era o seu argumento? Seguro que si, posto que o nome do seu protagonista, Ventura Tres Pelos, é dos que non se esquecen doadamente. O cuarto nominado foi *Cecebre ecolóxico* (Triade), un *ecoproxecto* encamiñado a facerlles comprender ós xóvenes a importancia da conservación do medio ambiente, pero sen aburilos, levándoos por un entorno virtual que os impresione, no que (como se dun simulador ve voos se tratase) o usuario poderá obter todo tipo de (bio)fotografías. Deste xeito, coñecerá de primeira man a técnica dos mellores fotógrafos da natureza mundiais (os que traballan nas mellores revistas e documentais) e tamén, un pouco máis e aínda que sexa a través dun produto multimedia, a vida pequena dos animais e prantas. A clave do xogo está no seguinte: que o que fotografía a paisaxe sempre acabará respectándoa, antes ou despois. No apartado de curtametraxes de animación, a que se levou o recoñecemento do xurado foi *A escola das areas*, sendo nominados *Carro, Gallardo y Marela, Good Night Mom AMI e Taxia*.

ACADEMIA GALEGA DO AUDIOVISUAL: FACENDO AMIZADES

A Fundación Artistas, Intérpretes, Sociedad de Gestión Española (AISGE, que preside a actriz Pilar Bardem) asinou recentemente un convenio coa Academia Galega do Audiovisual para colaborar en todo tipo de actividades e proxectos culturais e formativos dos socios da Academia. En virtude deste acordo ábrese todo un abano de posibilidades de colaboración, aínda que polo momento sexan os contidos de festivais e premios (organizar, patrocinar, copatrocinar o participar) o que centren en meirande medida a súa actividade conxunta. Igualmente, os dous organismos poderán colaborar na elaboración de campañas institucionais compartidas, coa fin de traballar na protección dos dereitos da propiedade intelectual e atraer a atención do público ós produtos do audiovisual (e tamén a de posibles produtores).

Que se celebre en Galicia unha entrega de premios do audiovisual non é a solución que agardaba o sector para afianzarse definitivamente, malia que vaia polo bo camiño, non é a resposta pero si que é un síntoma do que está pasando: que hai un interese empresarial e artístico por situar a esta comunidade como exportadora de primeira orde de filmes (de animación ou de personaxes reais) e material multimedia. Os xérmolos agromaron cando alguén cometeu a loucura de facer “El Bosque Animado”. O camiño do éxito non se rixe case nunca pola sensatez. A Academia Galega do Audiovisual convocou os Premios Mestre Mateo 2002 e nós, dende fóra, assistimos a un desfile de galardoados/as que, se teñen sorte, farán posible ese soño que tivo unha vez Chano Piñeiro: Galicia filmase a si mesma, e faino ben.





REDACCIÓN

“Que a brisa dos sauces te acompañe no teu camino”. Con esta misteriosa frase finaliza o argumento de “O Templo”, titánico esforzo da compañía galega Interacción, que se viu recompensado co Premio Mestre Mateo á mellor produción multimedia na gala que tivo lugar en Santiago de Compostela o día 7 de xuño. Código Cero, por tocalle tan de preto esta condecoración (a nosa é unha revista de novas tecnoloxías, non o esquezades, comprometida con Galicia) animouse finalmente a facer unha incursión neste templo, mentres aínda bailaban (intimidándonos) perante a nosa vista as ominosas recomendacións coas que comezabamos este artigo. De certo que impón ata ás vontades máis curtidas este proxecto, inspirado nas lendas e mitoloxías celtas, como ben poderán comprobar os/as lectores/as na páxina que vos damos: *eltemplo.info*, rebordante de cumprida e ben artellada información (sinopse, galería interactiva, imaxes panorámicas, descargas, etcétera). A iniciativa parte do (lóxico) aproveitamento da bretmosa cultura que é común a gran parte do occidente atlántico europeo, incluída Galicia: a cultura celta. Os que se animen a xogar con este produto terán que meterse no personaxe dun aprendiz de druída sobre o que descansa o futuro do seu pobo, a piques de esmorecer entre fames repetidas e sinais inequívocas de morte, condenado a ver cómo o seu xefe se debate entre a cordura e a tolemia (en ocasións non é máis ca unha pantasma vagando pola fraga). Así que o xogador terá que (¿adivinares?) tocar nas portas do temido templo, onde deberá atopar á única persoa que o lle pode emprestar axudar na súa loita pola

supervivencia do seu clan. Nun proxecto de tal envergadura é lícito pensar que participou activamente unha morea de especialistas. Así é, e sendo Código Cero unha revista de espazo limitado só destacaremos que en labours de produción estivo a firma galega Interacción, creada en 1997, sendo a súa especialidade o desenvolvemento de proxectos multimedia baseados nas novas tecnoloxías. Como se poderá supoñer (e que nós mesmos comprobamos nestes magníficos escenarios diseñados para dárle “vida” ó recinto *templario*), a empresa tivo claro dende o principio que sen un claro compromiso pola calidade non chegarían a ningures. Interacción forma parte, xa antes incluso de que lle deran o premio (o premio en realidade non che fai mellor nin peor) dese grupo de novas empresas galegas que provocan envexas dende fóra.

A nosa Comunidade, 3ª no Rankin de Desenvolvemento do Audiovisual

Recentemente foi presentada a Memoria do Audiovisual 2002, resumo de contas que serve moi ben para tomarlle o pulso ó sector en Galicia a través do que se fai por éste dende a Xunta. No documento en cuestión enuméranse as actividades levadas a cabo pola Consellería de Cultura, Comunicación Social e Turismo para consolidar definitivamente os alicerces (dámoslles o beneficio da dúbida de que non se fai nada por perxudicar) do sector. Logo de facer pública a cifra destinada para a realización dos premios do audiovisual dos que falamos noutra

“El Templo”: BÚSCANSE APRENDICES DE DRUÍDA

sección desta revista (60.000 euros), o conselleiro Pérez Varela aproveitou para poñer de manifesto que as 226 empresas do audiovisual galego tiveron uns ingresos durante o pasado ano de 98 millóns de euros, o que sitúa a Galicia, segundo o responsable de Cultura, no terceiro posto do *rankin* a nivel de Comunidades en España no que se refire a desenvolvemento deste eido empresarial e artístico, só por detrás de Madrid e Cataluña. Na memoria do 2002 presentada polo conselleiro apúntase ademais a situar o ano pasado como o verdadeiramente crucial en canto á consolidación real e factible (e creíble) do sector en Galicia, o que se viu reforzado “coa posta en marcha do Consorcio Audiovisual de Galicia, o asentamento da Galicia Film Commission, a creación do Rexistro do Audiovisual ou a posta en marcha das primeiras

medidas de apoio á promoción, comercialización e distribución dos produtos deste eido empresarial”. Para dicilo máis claramente: aumentaron as axudas, fenómeno que non é síntoma de boa saúde en si mesmo pero que posiblemente vén sendo moi oportuno, polo menos agora, neste momento, que é cando cómpre apuntalar ese terceiro posto do *rankin* para que non se escape endexamais. Outro dato presente nesta Memoria do Audiovisual é que no pasado ano realizáronse en Galicia 151 obras audiovisuais: 10 longametraxes, 8 series de ficción, 4 telefilmes, 18 curtametraxes, 41 documentais, 6 series documentais e 64 vídeos de ficción ou videoclips. Ademais, o audiovisual galego conseguiu máis de 25 premios e distincións en festivais nacionais e internacionais.

Enxebre: o cine como a vida (en tres dimensións)



Compostela

A estereoscopia non é unha técnica recente, existen rexistros do século IX neste formato, sen embargo, os requirimentos para gravar vídeo e cine neste sistema son moi altos. Isto explica que esta técnica non esté implantada polo momento e que sexan moi poucas as empresas que se dedican a ela en todo o mundo. A empresa galega Enxebre Sistemas enfróntase agora ó reto de desenvolver un equipamento e un software propio para dar resposta ás necesidades que existen actualmente no mercado e conta, neste empeño, cunha axuda da Dirección Xeral de Investigación e Desenvolvemento da Consellería de Innovación, Industria e Comercio

REDACCIÓN

Estereoscopia significa literalmente ver con dous ollos e refírese ás técnicas que nos permiten que cada ollo vexa unha imaxe distinta para poder observa-lo efecto de profundidade, máis popularmente coñecido como 3D. Xa Euclides e Leonardo Da Vinci observaron e estudaron o fenómeno da visión binocular, sendo considerados pioneiros neste tema. Tamén o famoso astrónomo Kepler levou a cabo estudos sobre estereoscopia, unha técnica considerada predecesora da fotografía. Na actualidade, gracias ó desenvolvemento tecnolóxico, a informática permite ver imaxe 3D na pantalla do ordenador sen necesidade do antigo estereoscopio. A productora galega Enxebre Sistemas está a desenvolver-lo equipamento necesario para rodar producións audiovisuais en tres dimensións. Trátase dunha maquinaria que non está comercializada a nivel mundial e que lles permitiría tanto mellora-los procesos productivos como introducir novos servizos. O Plan Galego de Investigación, Innovación e Desenvolvemento Tecnolóxico, a través do Programa de Tecnoloxías da Información e das Comunicacions, apoia economicamente este proxecto.

Equipos únicos

“A maior vantaxe da imaxe estereoscópica é a sensación de realismo que produce, xa que o ser humano percibe a realidade en tres dimensións. Sen embargo, a televisión

ou o cine quedaron un paso atrás nesta evolución e reproducen imaxes planas, imaxe en dúas dimensións”, informa Enrique Criado, responsable de Enxebre Sistemas. “Cremos que o futuro está na produción estereoscópica, porque se está producindo unha sensibilización a nivel internacional cara este sistema que fai que directores da talla de James Cameron ou Robert Rodríguez comencen a traballar con imaxe en 3D. Ademais, o irrefreable avance tecnolóxico anuncia que en breve existirán salas de cine e exposicións equipadas con monitores que non precisen do uso de gafas especiais”. Polo momento este é un dos límites da produción que sae da factoría Enxebre, non pode ser emitida en televisión nin en cines convencionais, polo que o mercado ó que se dirixe é fundamentalmente o dos parques temáticos e locais de entretemento norteamericanos. O público existe cada vez máis a introducción da estereoscopia en formatos de alta definición e cinematográfico, unha calidade que ata o momento non puidera acadar Enxebre. Con este fin, está a deseñar un soporte universal motorizado, para todo tipo de cámaras, para o correcto rexistro de imaxes 3D, xa que a estereoscopia require o axuste de parámetros que non inclúe a filmación convencional en 2D. Neste momento, estes avances xa se están a aplicar á produción da obra de animación “Jako”, un capítulo dunha serie piloto en formato de alta definición, que combina imaxe real e imaxe sintética e que está destinada ó sector do entretemento.

A empresa Enxebre Sistemas, fundada no ano 1995, é a única productora a nivel nacional e unha das poucas a nivel internacional que se dedica en exclusiva á produción de tecnoloxía no campo da estereoscopia. A súa dimensión é reducida fronte a empresas como a Disney ou Eyeworks, que constitúen a súa competencia máis directa. De feito, o capital inicial co que naceu a empresa hai oito anos era moi modesto, sen embargo esta cifra multiplicouse por 24 neste período gracias á forte inversión feita en formación e tecnoloxía. O seu equipo humano está formado por profesionais das áreas de enxeñería, informática e audiovisual.

Mundo submarino

Despois do éxito do filme de animación estadounidense *Buscando a Nemo* (Pixar) unha historia de peixes no fondo mar que bateu a fin de semana da súa estrea as plusmarcas de recadación nos EEUU dun filme animado, ábrese un campo moi interesante. A gravación de imaxe submarina en 3D é algo novidoso e, neste senso, Enxebre Sistemas está a deseñar un sistema completo de filmación submarina en 3D (composto de caixa estanca, base motorizada, software de control, sistema de alimentación remota, iluminación, etc.). Este sistema vai permitir abordar dous proxectos de documental submarino que a empresa ten en marcha e que levan por título “Os ecosistemas submarinos galegos en 3D” e “Derradeiros paraísos somerxidos en 3D”.



REDACCIÓN

A meirande parte das ponencias coas que contará este encontro “animado” revisten un indubidable interese. Como por exemplo as que correrán a cargo de xente provinte de Dreamworks, Disney, Framestore ou Pixar, empresas participantes que quizáis se coñezan mellor polos seus logros: *Mounstros S.A.*, *Caminando entre dinosaurios*, *Hormigaz*, *Bichos*, *Toy Story* ou o mesmísimo *Shrek* (na foto), éste último famoso (e atrevido) filme de animación no que o bo da película é o ogro, o malo é o príncipe, e o dragón (en realidade unha dragoa) é unha besta de alma sensible que se namora perdidamente dun burro. Mundos Dixitais, que vai dirixida tanto a estudantes como a profesionais do sector, quere servir así de escenario referencial de intercambio pleno de coñecementos, onde non só serán os responsables de *Shrek* os que levanten expectación, senón tamén os membros de firmas galegas como Dygra (creadores da primeira película de animación europea en 3D) ou Bren. Éstes últimos xa andan movendo á curiosidade por toda España e países circundantes coa súa necesaria revisión dun heroe que presumiblemente seguirá a gañar batallas (moitos séculos despois da súa morte), pero desta vez nas taquillas: *El Cid*. Os creadores destes mundos son videLAB e o Programa de Postgrao en Creación e Comunicación Dixital (Universidade da Coruña), o Centro Galego de Artes da Imaxe e o Consorcio do Audiovisual de Galicia, coa participación de Dygra e a financiación da Consellería de Cultura. Como se pode comprobar, detrás destes encontros, organizando e promovendo, están representandas as tres voces que, nisto do audiovisual galego e o seu afianzamento, máis alto falan: as empresas do sector, a Administración autonómica e a comunidade docente e investigadora. Como cartade presentación de cara ó sector internacional Galicia ben pode mover ficha: aquí se produciu a primeira longametraxe animada europea en tres dimensións, *O bosque animado*, responsabilidade de Dygra Films, que

como xa dixemos en números anteriores lle vai dando cada vez máis vida ó seu propio mundo dixital, posto que en breve recibirá un novo hóspede: o seu segundo filme, *O soño dunha noite de San Xoán*.

CONFERENCIANTES E ARTESANIA ANIMADA

Os Mundos Dixitais que os asistentes van coñecer serán uns mundos de moita animación (en calquera dos sentidos da expresión) pero tamén de apartados divulgativos: talleres e ponencias. Éstas últimas desenvolveranse no auditorio do Museo de Belas Artes da Coruña. Entre os que máis interese poden espertar están Lucas Ives, director técnico de Pixar, Isaac K. Kerlow, director de produción dixital de Walt Disney; Carlos Grangel, diseñador de personaxes de Dream works y Manuel Cristóbal y Juan Nouche, de Dygra, que presentarán o seu devandito segundo filme (recoméndase consultar o programa na web de Mundos Dixitais, onde aparecen detalladamente tódolos conferenciantes e os temas das intervencións). Pero non só de ponencias vive o asistente a un encontro destas características, os talleres avanzados engándenlle un punto de interese. Fagamos pois un reconto destas actividades, que por certo se levarán a cabo na facultade de Socioloxía, no laboratorio de Creación e Comunicación Dixital: *Hiperrealismo en arquitectura e Taller de diseño de personajes* (luns 7), *Pautas anatómicas para animación 3D y recreación iconográfica* (a partir del martes 8), *Definición de shaders e interacción desde XSI para aplicaciones en tiempo real* (mércores 9), *Técnicas de animación tradicional aplicadas a 3D y Composición digital en las producciones cinematográficas* (xoves 10 e venres 11). Para rematar, cómpre facer referencia ó outro apartado, o das proxeccións, que se desenvolverá no Centro Galego de Artes da Imaxe, e no que os habitantes destas dimensións do audiovisual poderán disfrutar de cortos (feitos por alumnos de diferentes escolas internacionais), spots publicitarios e filmes de animación en 3D que estaban por determinar cando fixemos este artigo.

Hai outros mundos (dixitais), pero están en éste

Efectivamente, non será preciso moverse fóra de Galicia para asistir a unha reunión dos representantes das empresas internacionais más punteiras no eido da imaxe de síntese, a animación e os efectos especiais, gracias á segunda edición de Mundos Dixitais. Todo un luxo para quen saiba aprecialo que terá lugar en diversos escenarios da Coruña, entre o 7 e o 11 de xullo, e que se artellará en torno a talleres prácticos, ponencias e, por suposto, proxeccións en de cortos, anuncios publicitarios e longametraxes de animación en 3D. Xentes da Terra, estades avisadas: Galicia é xa unha porta principal de acceso ás novas dimensións dixitais.

Cogiendo aire: ¿burbuja reloaded?

Han cambiado muchas cosas en Internet desde 1999 y el estallido de la burbuja puntocom. Hoy algunos expertos apuntan a una recuperación de la Red, pero ¿es real o nos están vendiendo humo una vez más?

Cuando la crisis de las puntocom arreciaba, nadie se fiaba de Internet, o al menos nadie se fiaba de Internet para hacer negocios, pero la situación parece haber cambiado en los últimos meses, con la irrupción de los servicios de pago y las buenas cifras que presentan algunas empresas de la Red. Algunos afirman ya que al fin "Internet se empieza a valorar" mientras que otros advierten sobre una nueva burbuja.

Pero no se puede considerar a la red como un todo indisoluble que, o va bien, o por el contrario va mal en su conjunto. En el 99 se abría mercados nuevos, y cada vez que esto sucede, es lógico que aparezcan en estos sectores muchas más empresas de las necesarias, de las que finalmente sobrevivirán. Esto se vió amplificado por la enorme demanda de ahorro e inversión en valores, procedente de nuevos inversores que, guiados por sus asesores, se introdujeron en ese mercado

naciente ante las perspectivas de crecimiento que se esperaban.

Tras la corrección de la situación, quedó cierta actitud negativa hacia todo lo que tuviese que ver con internet, tuviese o no perspectivas positivas, lo que hizo que algunos valores se hundiesen más allá de lo que se suponía. Esto se achacó en buena parte a la falta de modelos de negocio claros y, sobre todo, de fuentes de ingresos alternativos a la publicidad.

El tiempo, dicen algunos, pone poco a poco las cosas en su sitio, aunque ciertamente no todas. Lo antes mencionado, y repetido hasta la saciedad en los últimos años explica el repunte de la nueva "Nueva Economía" en los últimos meses, de la mano de empresas con modelos de negocio mucho más claros, como la Yahoo! comandada por Terry Semel, que ha conseguido unos notables beneficios gracias a los contenidos de pago y a otros ingresos que han reducido la dependencia de la publicidad (la compra de HotJobs supuso un importante revulsivo), o Ebay, que ha multiplicado su facturación desde la compra del sistema de pagos PayPal, que se complementa a la perfección con su negocio.

Pero no es oro todo lo que reluce, y una vez más se tiende a considerar Internet como algo inseparable, lo que hace que mientras algunas empresas pueden que incluso estén subvaloradas, otras estén experimentando una situación similar a la de 1999 que tendrá que finalizar pronto. Son servicios nacientes, ahora de pago, en los que se está llegando a la fase de saturación del mercado y que, si continúa la tendencia a hacer de Internet un objetivo de análisis uniforme pueden acabar con la racha positiva de los primeros tipos de empresas. Es el caso, por poner un ejemplo, de los sistemas de personalización de móviles o de los servicios de búsqueda de amigos



y/o pareja, que contaban con buenas perspectivas de crecimiento e incluso con modelos de negocio no basados en la publicidad. Pero la culpa de la burbuja no la tienen en última instancia elementos como la publicidad, sino que como ya hemos dicho en cantidad de ocasiones en estas páginas, una empresa tiene que tener una estrategia, y en la estrategia no deben estar presentes sólo los aspectos internos como los costes de proveer el servicio o el precio al que vamos a venderlo, sino también aspectos externos, que son a menudo menospreciados. El único que parece tenerse en cuenta es el tamaño del mercado, o incluso del mercado potencial, pero ello sirve de poco sin plantearse los otros términos de un análisis del entorno genérico y del entorno específico del proyecto. Así, tan importante como saber cuántas personas van a desear buscar pareja y estarán dispuestos a pagar por ello, es saber cuántos competidores tenemos y cuántos pueden aterrizar en el mismo sector que nosotros. Se hace muy necesario tener en cuenta la frase "Si tu puedes, los demás probablemente también", porque las previsiones más optimistas suelen ser las que más fracasan. Muchas empresas nacidas para prestar estos y otros servicios nacientes, muy probablemente acaben desapareciendo en unos casos por falta de negocio, o integrándose en grandes proveedores de contenidos en otros. ¿Cuántas sobrevivirán? Lo veremos en unos meses.

LIBROS

Hablar en público es algo que todos tenemos que hacer en alguna ocasión, y en mayor medida aquellas personas vinculadas al mundo de los negocios, que deben saber manejarse con soltura en muy distintas situaciones comunicativas ante audiencias más o menos amplias y con altos niveles de exigencia. Aún así, muchas personas sienten auténtico pánico ante ese tipo de situaciones, e incluso los más experimentados oradores y comunicadores dudan alguna vez. En este libro se aborda cómo mejorar la comunicación con los demás por medio de la palabra, añadiendo a los aspectos generales de la misma y a otros específicos de distintos tipos o medios de comunicación. Así, en el libro se ofrecen consejos de gran utilidad para abordar entrevistas de trabajo, intervenciones en radio y televisión, presentaciones, conferencias y otras muchas situaciones. Además, al final de cada capítulo se ofrecen una serie de ejercicios de gran interés y que conviene llevar a cabo para experimentar con lo aprendido en la lectura. El libro, que edita Gestión 2000, ofrece gran cantidad de consejos útiles y es de lectura sencilla y amena, aunque conviene seguirlo con calma y practicando lo aprendido, para que, como dice el autor "lo aprendido no se olvide al día siguiente". Una buena opción para quien desee aprender a comunicarse mejor tanto en los negocios como, por qué no, en su vida cotidiana.

FICHA DEL LIBRO:

Título	Cómo hablar bien en público
Autor	Manuel couto
Páginas	155
Precio	17 € (aprox.)
Nota	7/10
ISBN	84-8088-751-6



Nueva economía



Centro de Competencias en Comercio Electrónico

A web do Centro de Competencias estrea unha sección para a cooperación con organizacións

Un espacio dedicado á comunicación e á cooperación con outras organizacións é a última novidade da web do Centro de Competencias en Comercio Electrónico de Galicia. A nova área, baixo o nome de Cooperación, pretende ser un servicio que proporcione unha canle directa de comunicación a todas aquelas institucións e empresas interesadas en colaborar e participar en proxectos comúns co Centro de Competencias.

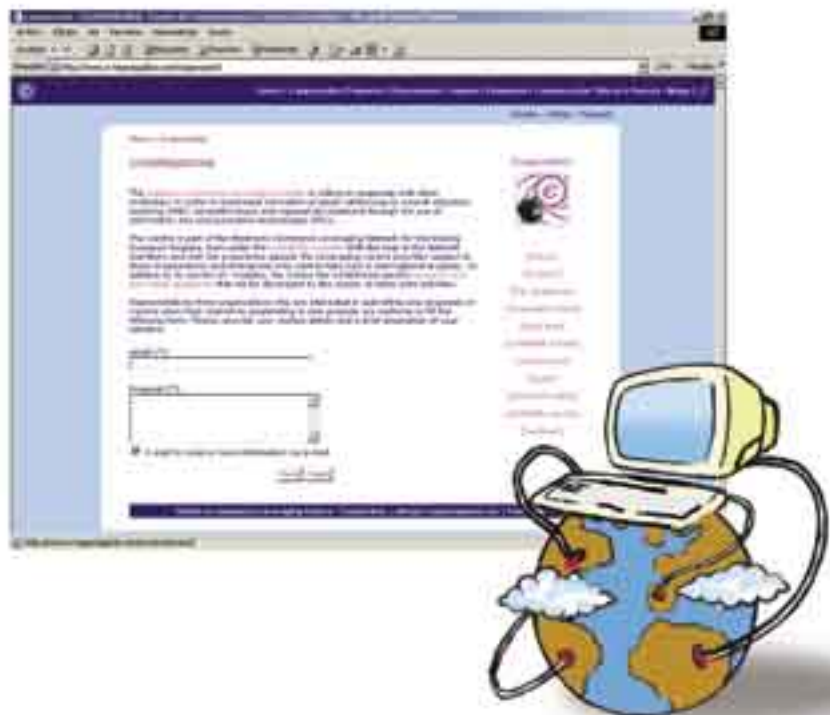
Coa nova sección web de Cooperación, o Centro de Competencias quere facilitar o contacto con outras organizacións para realizar actividades e proxectos converxentes cos obxectivos xerais do Centro: a mellora da competitividade das empresas galegas e o desenvolvemento rexional mediante o uso das Tecnoloxías da Información e da Comunicación (TIC).

O Centro de Competencias ofrece así o seu apoio a todas as organizacións e empresas galegas interesadas en participar ou establecer contactos a nivel internacional, pero tamén ás compañías e institucións de fóra de Galicia que queiran achegar o seu valor ó tecido empresarial galego.

A creación deste espacio responde a unha necesidade da área de Cooperación Exterior do Centro de Competencias, que ten como función identificar organizacións rexionais, nacionais e internacionais para a creación dunha rede que involucre a operadores clave na área de apoio á innovación para PEMES.

Na sección de Cooperación todos os interesados poden formular as súas propostas e deixar os seus datos de contacto cubrindo un sinxelo formulario, onde deberán incluír unha pequena descrición da súa iniciativa.

Para chegar ó maior número posible de axentes, a área de Cooperación conta con versións en galego, castelán, inglés e portugués.



Santiago acolle un novo curso de comercio electrónico

Santiago acollerá entre os días 15 e 17 de xullo o cuarto e derradeiro curso de comercio electrónico que o Centro de Competencias en Comercio Electrónico celebra nesta cidade. O curso está dirixido ós pequenos e medianos empresarios interesados no Comercio Electrónico.

O Programa de Formación do Centro de Competencias que comenzo en maio do ano pasado, chegará ó seu remate en setembro, despois de percorrer as sete principais cidades da xeografía galega e obter unha moi boa acollida entre os empresarios. Este curso celébrase en colaboración co Centro Multimedia de Galicia e é o cuarto que se celebra en Santiago de Compostela. Será durante tres tardes, do 15 ó 17 de xullo en horario de 16:30 a 20:30 horas. As inscricións para este evento xa están abertas e pódense facer por teléfono ó 981-569810 ou a través da páxina web do Centro:

www.e-negociogalicia.com/formacion

Os cursos organizados polo Centro de Competencias en Comercio Electrónico en colaboración coa Universidade de A Coruña son totalmente GRATUITOS e están dirixidos ós empresarios e persoal das PEMES que queren aprender como o comercio electrónico pode supoñer unha valiosa ferramenta para o seu negocio tradicional.

Profesores da Facultade de Informática da Universidade da Coruña serán os encargados de impartir o curso, que combina teoría con exemplos prácticos e estudos de caso de empresas que implantaron procesos de negocio electrónico.

DERRADEIRO CURSO DE COMERCIO ELECTRÓNICO EN SANTIAGO	
Días	15, 16 e 17 de xullo
Hora	De 16:30 a 20:30 (12 horas en total)
Lugar	Centro multimedia de Galicia Hórreo 61 - Santiago de Compostela
Inscricións en	www.e-negociogalicia.com/formacion



Como construír unha tenda virtual (II) A creación da páxina web

No número de Marzo-Abril de Código 0 publicábase o paso nº1 para a creación dunha tenda virtual, correspondente á infraestrutura. Agora que xa contamos cos ordenadores, coa conexión a Internet e co dominio para a nosa web, chegou o momento de poñernos mans á obra para construír o que será a fachada da nosa empresa na Rede. Neste segundo paso trataremos a planificación previa, os custos e os provedores necesarios para poñer a andar a web da nosa empresa.

Chegou o momento de construír o que será a imaxe da nosa empresa na Rede: a páxina web. Trátase dun momento crítico no que as decisións condicionarán os seguintes pasos, polo que cómpre actuar segundo unha planificación previa. Neste sentido, existen varias cuestións que deben ter resposta para construír a nosa web:

👉 Paso 1: ¿A QUEN VAI DIRIXIDA A PÁXINA?

Crear a nosa web supón que a empresa continúe traballando coma sempre, pero empregando unha nova canle de negocio. O perfil do público final debe influír no deseño e contidos da páxina web. Non é o mesmo crear a páxina dunha tenda de surf, que ten usuarios máis novos e (a priori) expertos, que a web dunha tenda de sanitarios, que ten clientes cunha media de idade máis alta. Como nota común, cabe salientar que o esforzo en deseño e navegabilidade (característica que define a unha web con fácil acceso ós contidos) sempre revertirá en máis visitas, interacción do usuario, mellora da imaxe e, polo tanto, negocio.

👉 Paso 2: ¿PARA QUE SE VAI EMPREGAR A WEB?

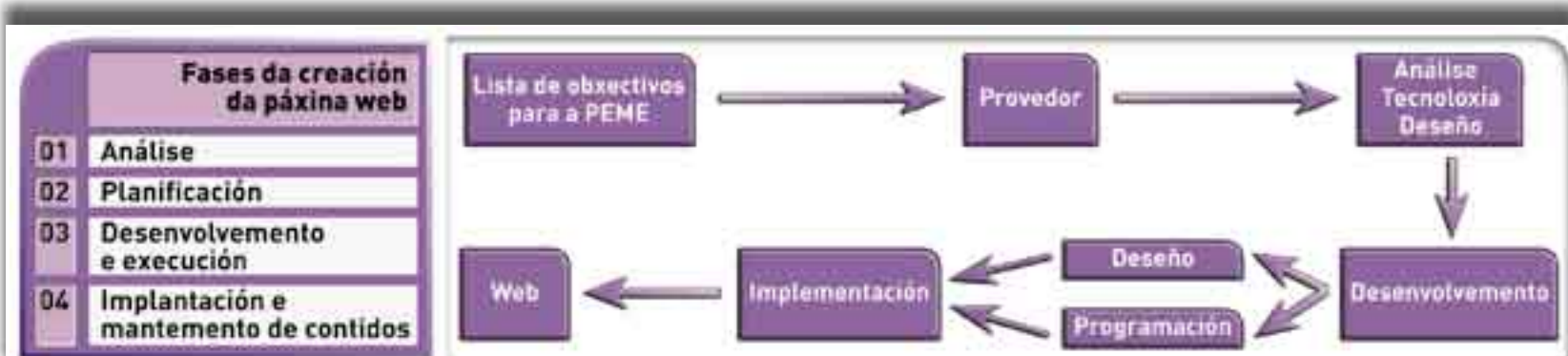
Ter unha web supón ir engadindo servicios e contidos a modio e por etapas, tanto dende o punto de vista de empresa como do usuario. Non hai que atordar ós usuarios con moitas posibilidades. Primeiro, pódese ofrecer un catálogo de produtos (con información sobre características técnicas, referencias...) cun enderezo, teléfono e e-mail de contacto. Posteriormente, pódese desenvolver a posibilidade de pechar a transacción on line, incluíndo a función do carrito da compra e a pasarela de pagos. No caso de publicar o catálogo de produtos da empresa, débese prever a posibilidade de ter un servicio de loxística e de atención ó cliente eficaces.

👉 Paso 3: ¿QUE PROVEDOR PODE CONSTRUIR UNHA WEB?

Existen diversas opcións. A máis barata é botar man de recursos propios. Sempre se coñece a alguén que sabe facer unha páxina web (un coñecido, un informático da empresa...), pero esta opción deberase considerar debidamente. Por exemplo, ¿queremos que a imaxe da nosa empresa dependa da creatividade do noso informático? A construción dunha web debe correr a cargo de profesionais con experiencia en deseño e programación. Por iso, é importante escoller a empresa provedora do desenvolvemento da web. En Galicia, fundamentalmente existen varios tipos de provedores:

- Os "free lance" (ou autónomos).
- As axencias de publicidade.
- As empresas de multimedia.
- Grandes consultoras.

No vindeiro número de Código Cero trataremos a segunda parte da fase de creación dunha web. Entre outros aspectos, falarase dun baremo orientativo de prezos para os distintos gastos a ter en conta na creación dunha páxina web.



INTERNET como nova canle de atención ó cliente

María Carril Fachal
Banca Virtual Caixa Galicia

A función principal dunha Entidade bancaria é o asesoramento para a resolución das necesidades financeiras dos seus clientes e isto, desexablemente, co máximo grao de Calidade de Servizo. Dentro desta función, a atención ás consultas directas dos clientes ha ser unha das nosas prioridades.

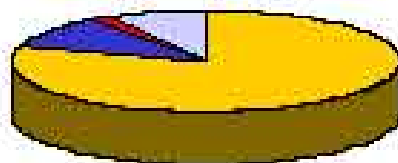
Por Calidade de Servizo debe entenderse tamén, as facilidades que se lle dan ó cliente para acceder á súa Caixa ou Banco, e máis no contorno actual, no que as obrigas reducen o tempo dispoñible para realizar de xeito óptimo as súas xestións a través das canles tradicionais, xa sexan operacións, asesoramento financeiro, solicitude de información, etc...

Por ese motivo, nos últimos anos, xorde a necesidade de incorporar ás canles tradicionais (oficina física e teléfono) un novo medio de comunicación cos clientes: **Internet**

Esta canle virtual moitas veces xoga un papel importante á hora de que un cliente se defina por unha ou outra Entidade, xa que é a calidade da atención ó cliente un dos maiores factores diferenciadores que pode achegar calquera empresa. O cliente que utiliza Internet agarda unha resposta rápida e unha atención personalizada.

Por isto, Caixa Galicia pon á disposición dos seus clientes un **Servizo de Consultas** que lles permite dispoñer dun centro en Internet que ofrece a posibilidade de se comunicaren coa Entidade de maneira clara, sinxela e eficaz.

Este Servizo atópase no menú superior da Web de Caixa Galicia



(www.caixagalicia.es) baixo o epígrafe **Consulta**, e nos últimos anos amosou un espectacular aumento de usuarios. O número de consultas que se reciben ó mes neste Servizo medrou nos dous últimos anos nun 500%, incrementándose tamén o número de visitas á Web, que superan as 400.000 visitas mensuais.

Este Servizo consta dun Formulario no que se solicitan uns datos persoais en función da categoría do correo. As categorías que ofrece o Formulario son as seguintes:

-Solicitude de Información, que permitirá ó cliente resolver calquera dúbida ou ampliar información sobre calquera produto ou servizo de Caixa Galicia.

-Solución de Incidencias que lle puidesen xurdir ó cliente, resolvéndooas coa maior rapidez posible.

-Suxestións, que nos permiten mellorar a calidade do noso servizo en xeral ou dalgún produto ou actividade en particular.

Este Servizo está dirixido tanto ós clientes de Caixa Galicia como ós non clientes, xa que calquera persoa pode acceder á nosa páxina web e solicitar, por exemplo, información das nosas hipotecas, sendo, ademais, unha práctica moi habitual, posto que isto permite realizar de xeito cómodo unha comparativa entre os produtos

de diferentes Entidades; trataríase dunha primeira toma de contacto.

Ademais deste Servizo de Consultas, os clientes de Caixa Activa -o noso Servizo gratuíto de Banca Electrónica e Telefónica- tamén poden realizar as súas consultas a través da **Sección de Mensaxes** que hai dispoñible neste Servizo.

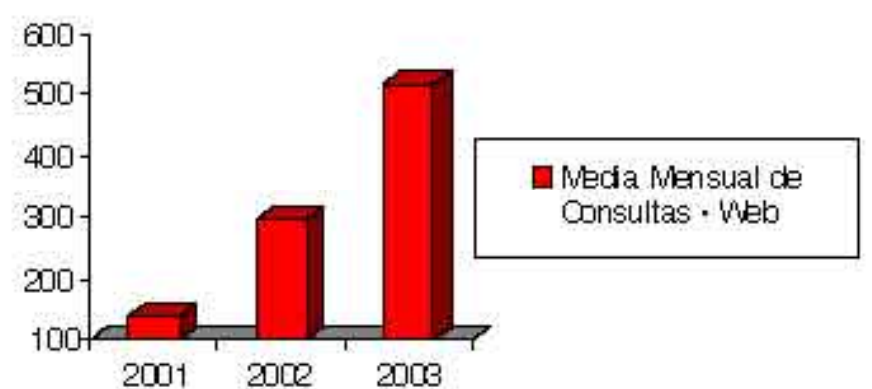
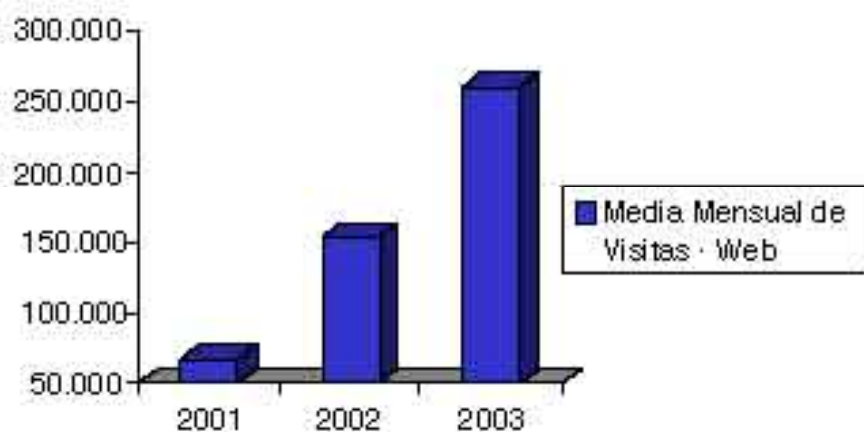
A diferenza entre o Servizo de Consultas dispoñible na Web e a Sección de Mensaxes de Caixa Activa está en que esta última ofrece un trato máis personalizado, xa que permite identificar ó cliente e coñecer o seu perfil, polo que a información que se lle ofrece se facilita en función das características particulares de cada cliente.

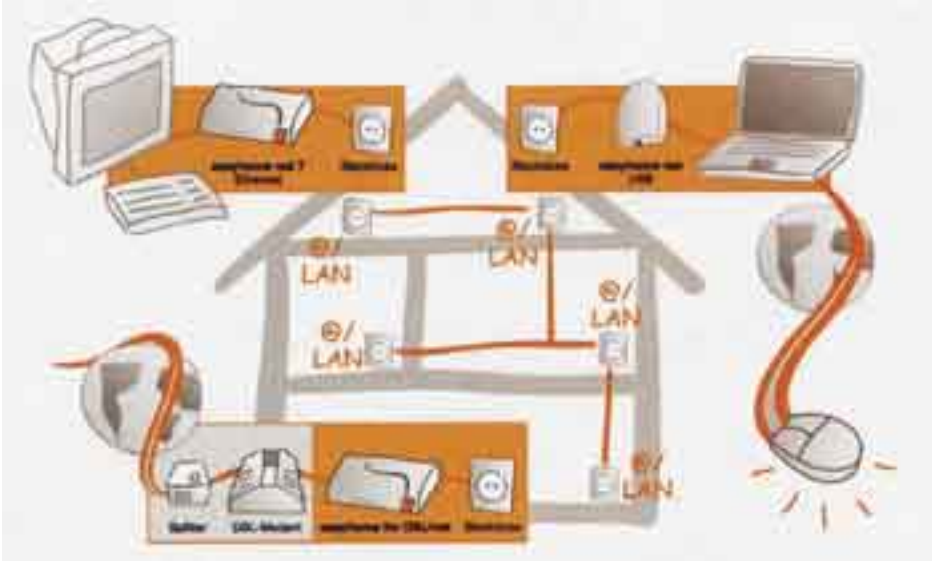
Por motivos de seguridade non sempre se pode facilitar a través de correo electrónico toda a información solicitada polo cliente, xa que moitas veces se trata de datos confidenciais. Estas situacións soluciónanse coa **Sección de Mensaxes de Caixa Activa**, dado que permite identificar ó cliente mediante as claves que se solicitan ó comezo do Servizo, polo que é posible realizar todo tipo de consultas de xeito seguro.

A carón deste Servizo de Atención por Internet, sempre se ofrece a posibilidade de chamar a un **Servizo Telefónico de Axuda**, de maneira que a **conxunción de canles permita acadar o máximo grao de satisfacción do cliente**.



nos últimos anos, xorde a necesidade de incorporar ás canles tradicionais (oficina física e teléfono) un novo medio de comunicación cos clientes: Internet





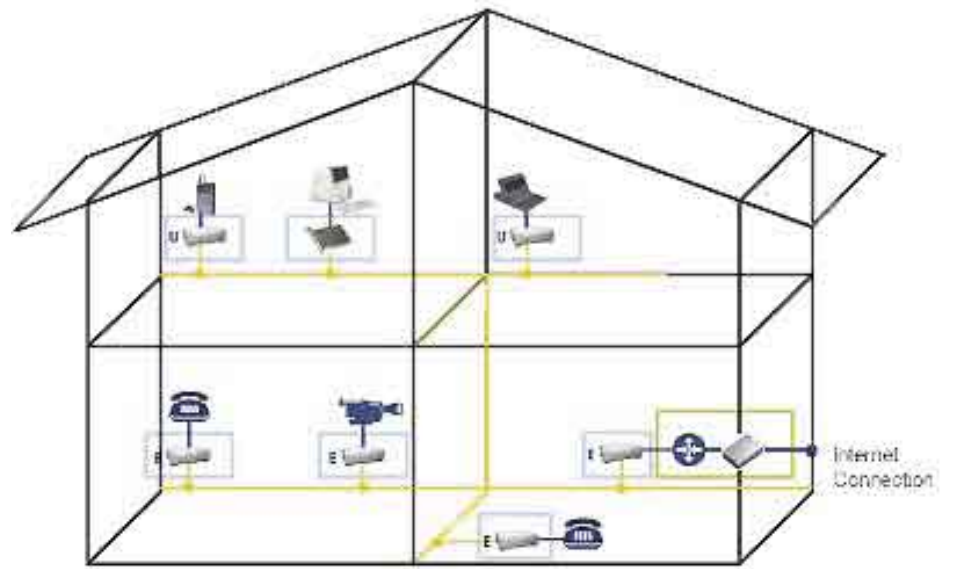
REDACCION

A comercialización desta tecnoloxía, como ben confirmaron a esta revista compañías eléctricas como Unión Fenosa, Endesa ou Iberdrola, non está lonxe. É máis: a terceira destas empresas prevé poñer en marcha estes servizos (a pequena escala) a finais deste ano, logo de efectuar unha serie de probas piloto en varias provincias españolas e comprobar, seguro que con moita satisfacción (non é un mercado desdeñable o que se lles presenta, e non fai falla que o lector estea moi introducido no mercado das comunicacións para facerse unha idea xeral de posibles dividendos) que se trata dunha tecnoloxía viable. Pero empezamos por onde normalmente se empeza unha reportaxe: polo principio. Hai aproximadamente uns 6 anos as compañías United Utilities, de Canadá e Northern Telecom, de Gran Bretaña, presentaban en sociedade unha aplicación que permitía a conexión a Internet a través doutra rede distinta á telefónica pero igualmente (ou máis) presente na meirande parte dos fogares, a eléctrica. Este sistema chamouse Power Line Communications, e a súa aparición debeu de acender moitas luces nos cerebros dos responsables de I+D de moitas empresas mundiais: motores mentais a pleno rendemento para conquistar que todo isto deixase de ser un soño para adquirir dimensións de realidade. Pero houbo obstáculos. Un dos máis importantes foi este: nun principio só se podían transmitir 2mg. Finalmente os esforzos deron resultado e se chegou a unha velocidade de 12 mg ou incluso máis. Todo isto gracias ós enchufes de toda a vida, que xa temos todos nos nosos fogares e que evitan a incorporación de novos cableados, unicamente instalar un terminal que ó parecer xa se comercializa. As posibilidades que se presentan non son infinitas, pero tampouco merecen ser esquecidas: Internet por banda ancha, datos, telefonía, televigilancia (importante agora que a vigilancia privada medra a pasos de xigante), videoconferencia, servizos multimedia, música, radio dixital ou televisión. Tódalas compañías eléctricas arriba citadas efectuaron probas prácticas con esta tecnoloxía, de maior ou menor envergadura. Endesa

comezou a traballar nestes servizos en Sevilla e Barcelona, hai uns tres anos, cuns 50 usuarios, e recentemente fixo unha proba en Zaragoza con máis de 2.000 clientes. Ademais, ten proxectado iniciar unha “experiencia masiva” cuns 5.000 usuarios nunha cidade que ben podería ser Palma de Mallorca. Polo que respecta a Unión Fenosa, dicir que puxo en marcha unha serie de aplicacións de alcance limitado en Madrid, Alcalá de Henares e Guadalaxara, que serviron para “validar diferentes condicións de liñas eléctricas (aéreas, subterráneas) e distintos servizos de telecomunicacións: telefonía, acceso a Internet a alta velocidade, videoconferencia...”. En declaracións a esta revista Unión Fenosa descataba recentemente o moito que se ten avanzado nesta tecnoloxía nos últimos dous anos, salientando por exemplo o desenvolvemento de sistemas base por parte de DS2, empresa española que suministra chips de Powerline Com.

¿ONDE ESTÁN AS VANTAXES?

Sen lugar a dúbidas é este un dos capítulos que máis interese esperta. Porque algunha vantaxe terá que existir, ¿non? En primeiro lugar cómpre facer referencia ós enchufes. Todo o mundo ten un. Todo o mundo sabe para qué sirven, pero poucos esperaban que por aí viñese agora a nosa nova conexión ó mundo. O tendido eléctrico chega a case tódolos fogares e lugares de traballo. ¿E que ocorre coa velocidade de transmisión de datos? Ben, determinados especialistas opinan que se poderían acadar unhas cifras trinta veces superiores á das conexións RDSI. Non está mal. Sexa como sexa estes novos servizos necesitan regulacións á súa medida. E aí se atopan os directamente implicados: as devanditas compañías eléctricas á espera de que se amplíen as licencias de telecomunicacións C1 que ata o de agora lles permitían, entre outras cousas, dar servizos de transmisión de datos. Poida que isto non ralente precisamente a súa implantación definitiva pero o certo é que, malia o entusiasmo xeralizado que esperta o Powerline aínda quedan uns cantos flecos soltos (viabilidade real). Veremos qué ocorre.



Powerline Telecommunications: a revolución dos enchufes

As grandes operadoras das telecomunicacións poderían saírlles en breve unha serie de inesperados (polo menos entre o común da cidadanía) competidores: as compañías eléctricas, que se atopan dándolle os derradeiros retoques a unha tecnoloxía que, de ser viable, viría a variar sustancialmente os métodos cos que o usuario entra a formar parte da Sociedade da Información. Estamos a falar duns termos, Power Line Communication, que poida que ó/á lector/a non lle digan moito, pero, ¿qué lles parece si lles dicimos que se trata de telecomunicacións a través do tendido eléctrico de media e baixa tensión? Falando aínda máis claro: un sistema que facilita os servizos de Internet a través da rede eléctrica que, se nada cambia, se comercializará de xeito oficial a finais deste ano, aínda que, iso si, a pequena escala. É a revolución dos enchufes, parte consubstancial a cada fogar/oficina terrícola.





Instalación do fink e do X11 no Mac OS X (2 parte)



Mariano Grueiro
grueiro@infonegocio.com

No número anterior de Código Cero publicamos a primeira parte da instalación do fink e do X11 no Mac OS X. Nesta entrega terminaremos de explicalo proceso para implementala aplicación. Lembrade que si tedes dúbidas podedes consultala no noso foro sobre mac no enderezo <http://www.codigocero.com/foros>, onde respostaremos a toda-las vosas preguntas.

Agora que temo-lo fink instalado, precisaremos indicarlle o fink que xa temos o X11 instalado. Para iso teclearemos no terminal:

```
rehash
```

Agora, pechamos a sesión de terminal e comecemos unha nova. Comezamos tecleando (non esquezas darlle a retorno despois de escribir cada comando):

```
fink scanpackages  
fink index  
fink selfupdate
```

Despois do último comando o sistema preguntaranos se queremos utilizar o sistema CVS. Dímoslle que si (e para utiliza-los repositorios e actualizar versións; e do que falei anteriormente cando me refería a que interesábanos descargar as ferramentas de desenrolo). Despois damoslle a aceptar que si a cada pregunta.

Agora precisaremos escribir:

```
sudo apt-get update
```

Para que nos poña o día o sistema. O utilizar sudo coma operación de superusuario, pedíranos o contrasinal do administrador. Dámoslla (o contrasinal do usuario principal do ordenador).

Ben, disque xa teremos o fink despachado. Hay quen recomenda repeti-los procesos entre fink scanpages e fink index para asegurarnos. Eu non o precisei, mais sodes libres de facelo. E coma dicía antes, agora teremos que dicirlle o fink que o servidor X11 está instalado. Teremos

```
que escribir o comando:  
fink list xfree
```

O cal daranos unha lista de programas. O primeiro será system-xfree86 4.2-5. Podería pasar (lin sobre esa posibilidade, a min non me pasou) que teñamos outra versión, coma a 4.2-1. Ben, non nos poñamos nerviosos. Nese caso chegaría con repetir os seguintes comandos:

```
fink selfupdate  
sudo apt-get update  
fink scanpackages  
fink index
```

(como dicía, isto so é se non temos a versión axeitada)

Agora teremos que pasar a instalación do paquete xfree

```
fink install system-xfree86
```

E se foi todo como ten que ir, remataranos desexandonos un bo día en ingles (have a nice day)

Para instalar programas, o proceso será moi sinxelo. Vou dar o exemplo de instalar o archicoñecido The Gimp (ferramenta para a edición de imaxe dixital). Teclearemos o comando:

```
sudo apt-get update
```

Ben, este comando non é propiamente para instalar ningún programa. Pero é moi útil, pois o que fara e obrigará o noso sistema a que se descargue un listado coa derradeira versión que existe de cada programa. E despois:

```
sudo apt-get install gimp  
gimp
```

e o nome do programa a instalar. O que fará agora o sistema e conectarse por internet, descargar o arquivos precisos, e instalalos.

Unha vez feito isto (moitas veces o rematar a descarga o sistema fainos preguntas para personalizar a instalación) seguramente gustaranos ver que tal vai esa aplicación. Ben, iremos no noso disco duro a parte de "aplicacións", e ali teremos o servidor X11. Iniciámolo, e na ventá de terminal tecleamos o nome do programa que instalamos. Neste exemplo:

```
gimp
```

Como moitas veces non lembraremos o nome de tódolos programas, o X11 ten unha sección moi práctica, na cal poñeremos unha especie de "acceso directo" a tódolos programas que teñamos instalados. Para iso na sección das aplicacións do X11, asignamos un nome da aplicación e a

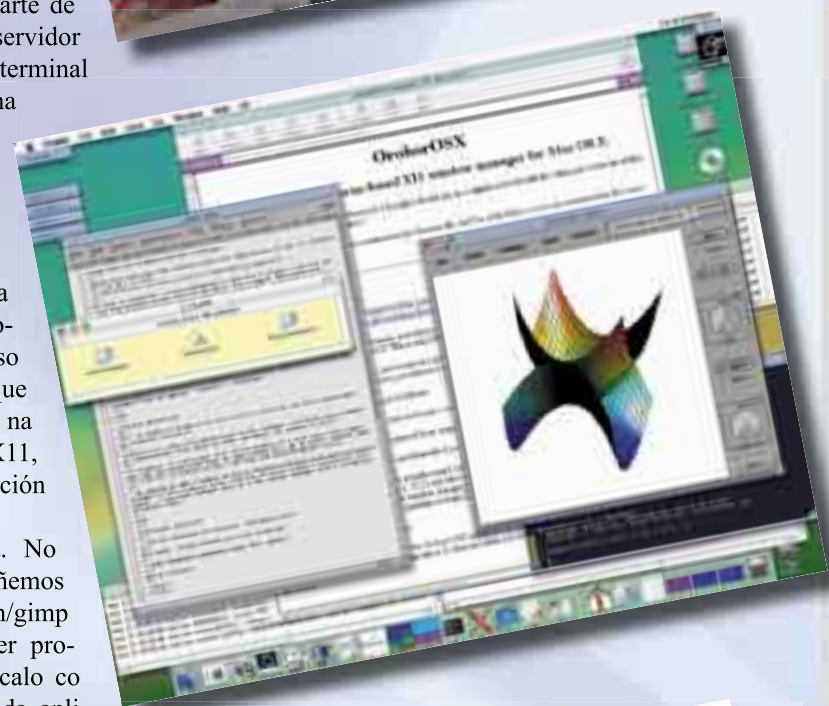
ruta de acceso da mesma. No exemplo do gimp, en nome poñemos gimp e na ruta de acceso /sw/bin/gimp

Se queremos buscar calquer programa tan so teremos que buscalo co comando `sudo fink list nome da aplicación`

Onde eu poño nome da aplicación poñemos o nome da aplicación que queiramos buscar.

E para instalala, igual que antes, `sudo fink apt-get nome da aplicación`.

Unha vez instalado o fink no sistema, existen programas que funcionan sobre Mac OS X que xestionan mediante unha aplicación de vendas as búsquedas e aplicacións do fink. Máis adiante tratarei deste tema, polo de agora desfrutade da potencia do código aberto no voso mac utilizando o fink.



Navegacións
cotidianas

MATRIX REMAKED



Por Manuel Gago
magago@usc.es

Vexo nestes días Matrix Reloaded. Gusto de prepararme para as miñas pelis de culto con tempo e calma: randeo polas webs oficiais e non oficiais, escoito as bandas sonoras, miro os making of que se emiten nas canles de televisión, escoito as críticas de "Días de cine". Pero no caso de Matrix puiden facer de todo menos consultar a súa web. Quero dicir, si a visitei, pero foi incapaz de transmitirme nada. Cun deseño que parece estar feito polo catedrático dun departamento universitario de columbofilia no ano 93, What is the Matrix, que así se chama a web oficial que mantén a Warner Bros, decepciona a calquera persoa que fiquese fascinada pola estética e a filosofía destilada neste novo universo popular. O outro día, a web xa chegaba ao seu propio esperpento. Un mapa na parte inferior interpretaba a interface da parte superior.

A Matrix que emprega os artellos de cibercomunicación, a Matrix que discute sobre a delgada liña que separa o real e o virtual, a Matrix que creou o máis interesante mundo de ciencia ficción da última década, despreza a rede que inspirou a súa creación. Internet, mesmo para grandes corporacións como a Warner, segue a ser un complemento, que non servirá nin para vender un só ticket, segundo a filosofía que semella bulir dos executivos da distribuidora. A segunda entrega da triloxía revelou que Matrix é e será máis cine de acción que de ficción. Os irmáns Wachowsky falan só co público ao que lle gusta ver as películas de Van Damme mentres di "¡mimá, neno!". A aqueles que estabamos interesados entre a confluencia dun bo argumento cun poderoso guión visual non nos quedou máis remedio que satisfácernos co menú que se oferta. Matrix Reloaded é un remake, unha volta de torca, do primeiro filme. Aos Wachowsky quedálles moito de aprender de contar historias, aínda que contraten a grandes coreógrafos de kung fu. Pasas un bo rato. Esquécela pouco despois.

A verdade é que agardaba con esperanza que Matrix se convertera nunha triloxía que definira, de novo, as angueiras dunha época. Na literatura, o caso máis emblemático do mundo actual está en "O señor dos Aneis", de J.R.R. Tolkien, rematado no ano 48 cando aínda se cheiraba pola campaña inglesa o xofre das bombas nazis. "O señor dos Aneis" é un exemplo dun mundo recén tensionado por unha guerra brutal: expresa as iniquidades dos europeos de posguerra plasmadas no mundo imaxinario. A súa excelente adaptación ao cine veu precedida por unha confianza cega nas posibilidades promocionais de Internet entre os adeptos máis fieis a través da magnífica web oficial: lordoftherings.net.

Matrix representaba con visos de éxito o mundo cibernético e desestructurado no que vivimos. Máis que unha épica ética, como os grandes relatos concebidos ata agora, era unha épica estética, preocupada por estender un determinado xeito de vestir, de ver, de concibir as relacións co exterior: nace da paixón pola moda, pola música, por ese sentimento multimedia de grupo do que nos rodeamos todos. A confusión entre o real e o virtual —a propia diversidade de personaxes que oscilan entre cal das dúas portas prefiren—. Un certo sincretismo posmoderno e gnóstico que mestura as mitoloxías pagás —Morfeo- coa cristiá —Neo, Trinity, o Sión de moda entre os predicadores evanxelistas do lumpen norteamericano—. O propio respecto da tradición de ciencia ficción de asociar universos, culturas e caras asiáticas ao futuro imaxinado, perfilaban unha nova épica para as xeracións que xa aprendemos a amar e odiar en Internet. Pero todo se queda nunhas patadiñas ben dadas, unhas gafas de sol simpáticas e en camiños dobrándose como en acordeóns. Mágoa de oportunidade perdida.

Modding



Por Carlos Lozano
cuetorubio@yahoo.es

A tristura embárganos, pero non lle hai que facer: o PC, tal como o coñecemos ata o de agora, está oficialmente morto. A tradicional cor café con leite clara que adornaba a nosa máquina, e que tantos anos leva acompañando as nosas mesas de traballo, está definitivamente "out".

Apple, sempre por diante en "cosmética" informática, sobre todo, xa sentenciara hai tempo o monocromatismo aburrido que seguimos padecendo o resto dos usuarios. As súas atrevidas propostas foron acollidas con entusiasmo por un número elevado de primeiros compradores de equipos, aínda que tamén por outros máis ben cansos de sempre o mesmo. Agás en círculos tecnófilos, falouse moito máis das cores, estética e deseño dos Mac que de súa tecnoloxía, que non deixaba de ser moi novedosa tamén.

Isto debiera dar unha pista ós fabricantes de por ónde ían os tiros, pero o sempiterno argumento do destino "oficinista" da maioría dos PCs anubrou a vista empresarial dos grandes fabricantes que, como moito, cambiaron a cor beixe tradicional polo aínda máis aburrido "gris marengo".

E como case que sempre ocorre cos monopolios, aínda que sexan unicamente estéticos, son os mesmos usuarios os que se deciden a poñer fin a esta situación. Liderados por unha presa de inconformistas, o fenómeno da personalización ("modding" en inglés) está a varrer o mundo da informática persoal. Un pouco coma o "tunning" no mundo automobilístico.

En realidade todo comezou polo desexo, meramente práctico, de obter do ordenador mellores rendementos dos que especificaban as súas características. Alguén fixo público que a velocidade dos procesadores se fixaba en valores máis baixos dos teoricamente posibles: xa que era moi difícil determinar o entorno de funcionamento, xogábase sobre seguro non arriscando inestabilidades e o procesador ía máis descansado se funcionaba máis frío, a menor velocidade. De aquí a que alguén pensara en espremer un pouco máis as posibilidades do procesador, pasou pouco tempo. Isto deu orixe ó no seu tempo famoso "overclocking": aumentar a velocidade do reloxo interno da máquina para obter maior potencia de cálculo.

Pero, efectivamente, este tratamento soía facer que a máquina fose moito máis inestable, e os "cuelgues", ou "fusión" no peor dos casos, por sobrequecemento do procesador moitas veces facían o experimento pouco gratificante. O máis lóxico sería que o "overclocking" non pasara de ser unha anécdota tecnolóxica, pero hai que contar con que á hora de obter máis por menos a inventiva humana non ten límite. Aínda que ó final o aforro de cartos non fora tal. Así que se o procesador sobrequecía, a solución non foi baixarlle a velocidade, senón poñerlle refrixeración: ventiladores e radiadores. Ás veces non eran suficientes, así que, coma os motores de explosión: refrixeración líquida. As paredes da caixa non deixaban saír tanta calor, solución: rañuras e buratos.



E despois de todo este traballo, o fachendoso propietario da "turbo máquina" pensaría: ¿quen vai crer o choio que leva esto dentro?, pois nada que se vexa: hai que poñer luces, de neón mellor; o líquido de refrixeración azul ou verde; os buratos para os ventiladores tallados co perfil dun dragón; e as aspas dos ventiladores de cor fosfórica molan máis. E todo á vista: a caixa de metacrilato transparente.

Por suposto que nisto sempre hai quen leva as cousas ós seus extremos. De feito hai un par de anos un participante de Xuventude Galicia Net trouxera unha máquina nun carriño e refrixerábase cun motor dunha pequena neveira, coma as dos hoteis. Polo feito de que aínda conservaba parte do corpo do electrodoméstico, sospeito que, á parte do procesador, tamén arrefriaba a bebida do inventor.

Pouco a pouco a febre da personalización vai chegando ós fabricantes de accesorios, que sendo compañías máis pequenas son quen de adaptarse ás necesidades mellor cós grandes fabricantes. E se hai ben pouco tempo a oferta de caixas para ordenadores se reducía a unha soa cor, hoxe ofrécenche cousas do máis

estranho. Aínda que o realmente auténtico é modificala por un mesmo, trade en man, bote de pintura, e moita imaxinación. "Kits" de refrixeración, luces e ventiladores xa se poden encontrar por Internet sen demasiado esforzo nin desembolso.

Pero moitos que non teñen a habilidade, o tempo ou as ganas para poñerse a fabricar un ordenador personalizado, tampouco queren prescindir del. Así que con darse un paseo polas tendas de informática "On-line" vese que xa circulan polo mercado realizacións comerciais que abraiarían a calquera "preboste" de IBM, Dell ou Compaq, pero estou seguro de que o fenómeno de posuír "algo diferente" preocupa tamén nas grandes compañías.

E para rematar, recollo un pequeno apunte sociolóxico: ¿por que neste principio de século tan aparentemente globalizado existe este desexo de ser diferente? Na roupa, nos coches..., nos ordenadores. Ó final vai ser certo que desexamos quitarnos de enriba as ataduras da uniformidade. De aquí a buscar de novo a praia debaixo das pedras hai un paso.



REDACCIÓN

-¿Qué labor desempeña la Academia Postal en este evento?

-Además de realizar el montaje técnico de la *party*, ofrecemos a los asistentes la posibilidad de participar en dos importantes concursos que se celebrarán en nuestro *stand*, situado en la parte de la exposición que se celebra paralelamente a la *party*. Uno de los concursos consiste en realizar prácticas de configuración y enrutamiento, los participantes con los dos mejores tiempos obtendrán dos becas para trabajar en la Zona Franca de Vigo, el otro taller trata sobre la seguridad, más conocido como concurso de *hackers*, y se premiará al ganador con una XBOX.

-¿Por qué Academia Postal ha sido la empresa responsable del montaje técnico de esta "party", siendo un centro de formación?

-Porque Academia Postal es una Networking Academy de Cisco Systems.

-¿Que es una Networking Academy?

-Básicamente es una empresa dedicada a la formación y de reconocido prestigio, en la cual una multinacional como Cisco Systems deposita su confianza para llevar a cabo un programa de formación de alta calidad reconocido a nivel mundial.

-¿En que consiste este tipo de formación?

-En cuanto a los cursos de "técnico especialista en redes Cisco" (CCNA Y CCNP), primero hay que destacar la actualización continua de los contenidos, así como un alto porcentaje de horas de prácticas en sofisticados laboratorios dotados con un gran número de dispositivos Cisco. Es importante resaltar que este tipo de cursos son impartidos por Instructores Certificados, que previamente han tenido que superar duras pruebas para demostrar sus cualidades a nivel docente. Todos estos aspectos garantizan al alumno la calidad de este tipo de curso.

-¿Qué tipo de titulación se obtiene con un curso de estas características?

-Cuando el alumno finaliza el curso

“La Academia Postal organiza en Netgame dos interesantes concursos”



Sonia Álvarez de Neira es gerente del departamento de consultoría de Academia Postal. Esta empresa de formación participa ampliamente en un de los encuentros informáticos más esperados por muchos de nuestros lectores: Netgame Caixanova. A continuación nos ofrece una serie de claves acerca de cuál es su aportación a esta "party". Se recomienda prestar atención a los dos concursos que organiza la academia: hay premios muy interesantes.

y después de realizar varios exámenes durante el mismo, está formado para presentarse al examen de certificación, y una vez superado éste, obtendrá su acreditación correspondiente.

-¿Qué otros cursos de este tipo se pueden realizar en Academia Postal?

-En la actualidad el abanico de posibilidades es amplio, disponemos de cursos en diferentes áreas de informática y como en el caso de Cisco, también certificados por multinacionales que los avalan. Este es el caso de Microsoft con sus certificaciones MCSA (administrador de sistemas) y MCSE (ingeniero de sistemas), Sun Microsystems con el Master de programador Java y como novedad destacar la incorporación a esta lista de multinacionales de IBM.

“Hay mucha gente trabajando para que esta party funcione”

Antón Iglesias, instructor de Cisco Systems, arroja un poco de luz en todo ese complicado mundo de la instalación del material técnico de una "party" como Netgame. A su juicio, y aunque muchos creen que las cosas vienen por sí solas, hay muchas personas trabajando para que en un encuentro informático de estas características se opere el milagro: la conexión.

-¿En que consiste el montaje técnico de una "party"?

-La mayoría de los participantes no son conscientes del trabajo que hay detrás. Ellos llegan, enchufan sus equipos, conectan el cable de red, y a disfrutar. Pero mucha gente ha tenido que trabajar para que eso suceda. Es necesario hacer muchos cables de red, en este caso más de 15 Km. de cable; Es necesario tender todos esos cables para que lleguen a todos los puestos y debemos conectarlos todos entre si.

-Parece largo, pero no complicado....

-En líneas generales no lo es. Pero algunos aspectos del montaje sí requieren una formación. La configuración de los *switches* necesita de práctica en su manejo. Y está la cuestión de la conexión a Internet, para la que es imprescindible un técnico que sepa configurar el equipo que proporciona la salida (en este caso un Cisco de la serie 7000).

-Ese es otro tema interesante, se habla de una conexión muy rápida...

-Así es. Para este evento se cuenta con una conexión ATM de 155 Mb.

-Todo ese trabajo lo realiza mucha gente o poca?

-Nosotros somos una Networking Academy de Cisco, por ello colaboran en el montaje alumnos nuestros; por otro lado, se ha intentado abrir esta experiencia al mayor número posible de personas. La creación del Voluntariado ha tenido en cuenta a casi todos los centros de Formación Profesional de la provincia, con lo que, finalmente, se cuenta con más de 150 personas, todas voluntarias, para montar la red.



A páxina web www.rix.org, é un portal dirixido á xuventude que recolle toda a información de utilidade para os mozos e mozas tanto galegos como doutras comunidades autónomas ou países. Está xestionada polo Centro Coordinador de Información e Documentación Xuvenil de Galicia, que é o encargado do seu mantemento. Este portal componse dos seguintes servizos:

- ☞ **Buscador:** para poder visualizar a información introducida na base de datos (oposicións, axudas, voluntariado, etc).
- ☞ **Chat:** canal da rede galega de información xuvenil que pretende ser un punto de encontro da xuventude da nosa comunidade no seu tempo de ocio.
- ☞ **Información dos programas que anualmente convoca a Dirección Xeral de Xuventude,** por exemplo: Condución Segura, Espacios Naturais, Campaña de Verán, Certames Artísticos, Galicia Net, Atlántida, Coñece España, Coñece a Galicia Verde, Espráiate, Agora Moto, etc.
- ☞ **Formularios,** para participar en calquera dos programas que organiza a Dirección Xeral de Xuventude.
- ☞ **Carné Xove e Carné Máis:** apartado adicado en exclusiva ó carné xove e ó carné máis e tódalas súas vantaxas.
- ☞ **Expo Arte Xove Virtual:** trasladamos a este apartado as exposicións que tenen lugar nese momento na Sala de Exposicións "Expo Arte Xove" do Centro Coordinador, mediante un percorrido pola mesma a traves de imaxes rotatorias.
- ☞ **Bolsa de vivenda:** mostra tanto as ofertas como as demandas de vivenda en aluguer para mozos. Este servizo canalízase a través dos departamentos de información xuvenil das OSIX, por considerar os campus universitarios como núcleo da súa demanda.
- ☞ **Mercadillo:** ponse a disposición do usuario un espacio virtual de compra e venda.
- ☞ **Alertas:** para recibir a través de correo electrónico información de interese.
- ☞ **Anuncios:** espacio reservado para a publicación de ofertas e demandas de emprego non catalogadas.
- ☞ **Enquisas:** utilizamos este apartado para facer sondaxes sobre temas concretos que consideramos importantes para a xuventude.
- ☞ **Mapas sensibles:** é un xeito máis de navegar pola información, a través de mapas sensibles de Galicia e de España, máis atractivos e dinámicos.

Tamén existen uns apartados onde se poden consultar as publicacións elaboradas dentro da propia Consellería ou en colaboración con outras Consellerías como pode ser o Boletín Xove, FM-X, Información Semanal e dossiers.

A páxina web da RIX tivo durante o ano 2002 un total de **223.761** visitas, o que representa un incremento respecto ó ano 2001 dun 21,6%.

Material de proveito para moz@s



ACTIVIDADES INFORMÁTICAS NA CAMPAÑA DE VERÁN 2003

Desde hai tres anos a Consellería de Familia, Xuventude, Deporte e Voluntariado, a través da Dirección Xeral de Xuventude, organiza nalgúnhas instalacións nas que se desenvolven as actividades da Campaña de Verán (albergue xuvenil Gandarío –Bergondo-, albergue xuvenil Marina Española –Bergondo-, albergue xuvenil Benigno Quiroga –Portomarín-, albergue escola Vilamarín –Vilamarín-, albergue xuvenil Os Biocos –San Xoán de Río-, albergue xuvenil As Sinas –Vilanova de Arousa-) clases de informática como complemento das diferentes actividades de ocio e tempo libre que se desenvolven durante a campaña de verán, nos meses de xullo e agosto. Nestas clases os participantes teñen a oportunidade de formarse con diferentes programas informáticos. Poderán comprender a compatibilidade de internet como ferramenta de aprendizaxe e como instrumento de ocio. Aprenderán a buscar información da rede para utilizar en traballos escolares e profesionais. Iniciaránse no deseño de páxinas web así como no manexo do correo electrónico e teñen a posibilidade de comunicarse con rapaces doutros campamentos.

INSTALACIÓNS	PARTICIPANTES	DATAS
A. X. Gandarío	1100	16/06/03 a 31/08/03
A. X. Marina Española	600	21/06/03 a 31/08/03
A. X. Benigno Quiroga	350	29/06/03 a 20/08/03
A. E. Vilamarín	240	01/07/03 a 15/08/03
A. X. Os Biocos	195	01/07/03 a 15/08/03
A. X. As Sinas	560	21/06/03 a 31/08/03



e erros humanos. Microsoft está a traballar seriamente en construír unha informática de confianza, con iniciativas dirixidas a fortalecer os seus produtos, aínda que tamén consideran que é preciso adoptar posturas críticas ante as fases do deseño empresarial e ter presente que se producen fallos no sistema, para poder superalos con poucas dificultades.



A ENXEÑERÍA SOCIAL DA MAN DO HACKER MÁIS FAMOSO DO MUNDO

De importancia tamén foi a ponencia que fixo Kevin Mitnick, o presidente de Defensive Thinking, e coñecido autor de delitos informáticos no pasado que inspirou múltiples libros e películas, que falou da Enxeñería Social. Sobre esta personaxe faremos un achegamento máis profundo no vindeiro número da nosa publicación, dedicando un espacio a lembrar ós hackers máis importantes do mundo.

O foro e-Gallaecia converte a Santiago de Compostela na capital das TIC

Dende o día 2 ó 6 de xuño celebrouse en Santiago de Compostela a III Semana das Tecnoloxías da Información e da Comunicación, no que conformou un encontro de profesionais de grande prestixio que pretende ser un referente na Península Ibérica.

As xornadas divídense en 3 congresos temáticos que tratarán a Seguridade, as Bases de Datos e o Desenvolvemento e as Novas Tecnoloxías, ós que os asistentes podía asistir en

conxunto ou por separado, contando cada un deles de ponentes de peso. Así, persoeiros como Rosa García (Microsoft), Miguel Ángel Davara (Davara & Davara), Juan C. García Cuartango (Instisec) ou Carlos Jiménez (Secuware) deron sendas ponencias ante un auditorio interesado por coñecer as últimas inxerencias do sector.

O FUTURO CHEGARÁ CON FOGARES INTELIXENTES

O certame serviu para mostrar as posturas de profesionais e empresas e así, Rosa García, conselleira delegada de Microsoft Ibérica, defendeu a creación dun sistema educativo insertado nunha sociedade do coñecemento global, considerando que no sistema educativo actual a figura do profesor é cuestionada dado que a información está na Rede. García tamén amosou a visión de Microsoft sobre un futuro no que as casas intelixentes estarán intimamente ligadas coa tecnoloxía, escenario no que a compañía de Redmond está a poñer moitos dos seus esforzos para dominar un futuro mercado no que o PC será o centro do fogar.

MICROSOFT PRETENDE CREAR UNHA INFORMÁTICA DE CONFIANZA

Outro profesional de Microsoft, o director de seguridade Héctor Sánchez, comentou que preto do 95% dos problemas de seguridade das empresas se producen por deficientes configuracións informáticas, ou sexa por procedementos de seguridade mal definidos

CONCLUSIÓNS

A congregación de profesionais de tal peso na III Semana Internacional das TIC organizado polo foro e-Gallaecia consolidouse así como un congreso de referencia a nivel de toda España, cubríndose de xeito importante por tódolos medios de comunicación, en grande parte, pola presenza de figuras atractivas como Kevin Mitnick, pero que resulta dun meirande interese para os profesionais do sector tecnolóxico, que poden contrastar este tipo de eventos información e opinións sobre os panoramas da lexislación informática, a organización e a planificación da seguridade, a seguridade física e lóxica, a enxeñería social, o deseño de bases de datos, a enxeñería do software, o desenvolvemento informático, o software aberto ou as tecnoloxías inarámicas, que son os motores do sector na actualidade.

A nova Facultade de Xornalismo da Universidade de Santiago de Compostela foi o escenario de luxo para tal evento, do que só resta agardar a que o vindeiro ano acade o nivel do presente.

e-GALLAECIA



Grabar un CD práctico



Por Emiliano Gómez
emiliagv@usc.es

Basicamente, gravaremos un cd de tres xeitos:

1. Copiando un cd enteiro, é dicir, facerlle un duplicado, por exemplo no caso das películas ou os cds de música.

2. Copiando cousas que temos no disco duro, cartafol, ficheiros..

3. Preparar un cd de música coas cancións que seleccionamos entre tres ou catro cds; basicamente o proceso é igual que o segundo caso, só que hai que ir inserindo os cds orixes de un en un na lectora.

REQUISITOS

Necesitamos ter unha unidade lectora de cd e unha unidade gravadora de xeito que na primeira lea o cd e na segunda o escriba, tamén podemos ter unha unidade combo, é dicir, as dúas funcións integradas nunha única unidade lectora/gravadora.

Por suposto hai que ter uns cds virxes, e basicamente os tipos son de unha soia gravación ou discos regravables, pódense usar moitas veces (como os disquetes)

Os cds virxes hai que darlles formato, por elo necesitamos uns programas especiais de gravación.

OS PROGRAMAS EASY CD CREATOR E NERO

Cando se compra a gravadora ven con un programa de gravación, aínda que no mercado existen moitos programas para gravación, os dous programas de gravación de cds máis utilizados en español, sen ter en conta a versión ó funcionamento en termos xerais e a filosofía de traballo é o mesmo, aínda que o interface de ambo dos sexa distinto.

• EASY CD CREATOR

É un dos programas máis sinxelos.

1 Copiando de disco duro a cd

O proceso consiste en seleccionar do disco duro unha ou máis cartafol ou ficheiro/s e arrastralos ó cd, indicar gravar, escoller as opcións de gravación e comezar a gravación.

O programa arranca mediante a secuencia botón "Inicio", opción "Programas", opción "Roxio Easy CD Creator 5", opción "Aplicaciones", e elixindo a opción "Easy CD Creator" que serve para copiar cousas do disco duro, ou de varios CD a un só.

A pantalla que xorde está dividida horizontalmente en dúas partes, na parte superior, elixa co rato o/s cartafol/es e o/s ficheiro/s que desexa gravar no cd (fágao igual que o faría dende o "Explorador de windows"). Arrastre istos a parte inferior esquerda (será o contido que se gravará no cd) e prema no botón da cor roxa "Grabar" situado na barra horizontal central da pantalla.



Podendo escoller na pantalla que xorde, a velocidade de escritura, o número de copias a facer, copiar primeiro

ao disco duro, gravar xa ou "Probar e grabar" (opción máis lenta pero máis segura). Resaltando a opción, por defecto, "Finalizar sesión. No finalizar CD" que serve para poder continuar engadindo ficheiros ó cd noutra ocasión, e cando queiramos pechar o cd escolleremos a opción "Finalizar CD". Premer no botón "Comenzar grabación".



Iniciándose entón o proceso de queimado do cd.



Acepte a mensaxe de remate sen erros e prema, para rematar, no botón "Aceptar".

Do mesmo xeito gravaríamos nun cd varias cancións doutros cds.

2 Duplicando un cd

O proceso consiste en inserir un cd orixe e outro de destino, escoller as opcións de gravación e comezar a gravación, duplicación, neste caso.

Arrancar o programa mediante a secuencia botón "Inicio", opción "Programas", opción "Roxio Easy CD Creator 5", opción "Aplicaciones", e elixindo a opción "CD Copier" que serve para facer duplicados de cds.



Cos dous discos inseridos nas unidades, prema na pestana "Avanzada" e se o desexa, escolla na pantalla que xorde, a velocidade de escritura, o número de copias a facer, copiar primeiro ao disco duro, gravar xa ou "Probar e grabar" (opción máis lenta pero máis segura). Prema no botón "Copiar" para comezar a gravación, acepte a mensaxe de remate sen erros e prema, para rematar, no botón "Aceptar".

• NERO

1 Copiando de disco duro a cd

O proceso consiste en seleccionar do disco duro unha ou máis cartafol ou ficheiro/s e arrastralos ó cd, indicar gravar, escoller as opcións de gravación e comezar a gravación.

O programa arranca mediante a secuencia botón "Inicio", opción "Programas", opción "Ahead Nero", opción "Nero - Burning Rom".

Xorde un asistente, do que escolleremos as seguintes opcións:

1. "Compilar un cd nuevo" e premer no botón

"Siguiete"

2. "CD de datos" e premer no botón "Siguiete"



3. "¿Compilar un nuevo cd de datos?" Se o cd é novo, ou ben "¿Continuar un cd de datos existente (multisesión)?" no caso de que o cd xa tivera datos e quixéramos seguir gravando nel.

4. Premer no botón "Finalizar"

5. A pantalla está dividida verticalmente en dúas partes, na parte dereita, elixa co rato o/s cartafol/es e o/s ficheiro/s que desexa gravar no cd (fágao igual que o faría dende o "Explorador de windows"). Arrastre istos a parte esquerda (será o contido que se gravará no cd) e prema no botón da cor roxa "Grabar" situado na barra de ferramentas (parte superior, horizontal) para comezar a gravar o cd.



6. Iniciándose entón o proceso de queimado do cd.

7. Ó rematar o queimado, acepte.



2 Duplicando un cd

O proceso consiste en inserir un cd orixe e outro de destino, escoller as opcións de gravación e comezar a gravación, duplicación, neste caso.

Arrancar o programa igual que no caso anterior



1. Escolla a opción "Copiar un CD" e prema no botón "Siguiete"

2. Escolla a opción "Copia rápida" e prema no botón "Siguiete"

3. Escolla a velocidade de gravación e prema no botón "Grabar"

4. O proceso de queimado e a xanela é igual que no caso anterior.

XOGOS



Pablo Grandío Portabales
Vandal.net

Imperivm RTS

FX Interactive segue coa súa política de levar ó mercado español xogos de alta calidade, completamente traducidos ó castelán e a un prezo moi atractivo. Esta estratexia demostrou ser axeitada e Imperivm, que esta nas tendas dende o 23 de Outubro, converteuse no sexto número un da compañía, tralos éxitos de xogos como The Longest Journey ou TZAR. Precisamente Imperivm é obra dos creadores deste último xogo, a compañía búlgara Haemimont Entertainment.

Imperivm é un xogo de estratexia en tempo real, ó estilo do famoso Age of Empires, onde poderemos tomalo papel das lexións de Roma ou ben dos seus inimigos, nunha contenda ambientada no ano 51 a.C., cando Roma, baixo o mando de Xullo César, está intentando conquista-la Galia, cousa que historicamente conseguiría. Tanto se eliximos axudar ó imperio como defende-las Galias dos invasores, o xogo transcorre de forma similar. Avantaremos na nosa conquista coa fundación de aldeas, as cales teñen o seu centro civil no "Centro da aldea"

e o seu centro militar e político no clásico Foro, que tamén está dispoñible para os galos. Ampliarémoslos nosos asentamentos mediante a construción de novos edificios, que nos darán acceso ó recrutamento e á formación de máis tipos de unidades, ascendentes en poder. Como unidades de combate extraordinarias estarán os heroes, capaces das máis imposíbeis fazañas, e tamén romperán á monotona os obxectos máxicos, que poden cambia-lo signo dunha batalla.

Como conclusión, Imperivm é un xogo moi recomendable. Por so 19.95 euros acadaremos un moi bo título de estratexia con moitas horas de diversión, opcións multixogador e o soporte dunha compañía que mellora activamente os seus produtos e nunca perde o contacto co xogador. Na súa páxina web pódense encontrar trucos e guías de tódolos seus xogos.



Brute Force

Microsoft segue apoiando activamente a súa consola de videoxogos Xbox, e o último gran lanzamento de Microsoft Game Studios para esta chámase Brute Force. Seguindo a estela do famoso Halo, e obra dos creadores de Freelancer, en Brute Force controlaremos a un grupo de mercenarios de diversas habilidades, que terán que cumprir unha serie de misións coordinando os seus talentos.



A Forza Bruta está composta por Tex, o xenuíno soldado esaxeradamente masculino, Brutus, un alienígena réptil experto en albiscar inimigos ocultos, Hawk, especialista na infiltración, e Flint, unha androide con prodixiosa puntería. Nós controlaremos a un dos catro personaxes, puidendo cambia-lo control a calquera deles, e darlles ordes ós outros, facendo que permanezan nunha posición, procuren ó contacto co inimigo ou nos sigan. Nos niveis teremos que utiliza-las técnicas dos diferentes soldados para avanzar da mellor maneira posíbel, facendo fronte a todo tipo de inimigos por tódala galaxia.



SONY LANZA O KIT ONLINE DE PLAYSTATION 2 EN ESPAÑA

Finalmente, Sony Computer Entertainment España lanzou o adaptador de rede para a consola PlayStation 2, que permitirá ós seus posuidores gozar do xogo online, malia que polo momento solo dous xogos o soportarán: Socom, un xogo de acción táctica cuspidado ó Counter Strike, e Twisted Metal Black Online, de esnaquizar coches en espectaculares escenarios. Véndese a 39.95 euros, ou en pack co devandito Twisted Online por 59.95 euros. A conexión, por sorte, é gratis.

INFOGRAMES TRÓCASE O NOME A ATARI

A compañía francesa Infogrames levou a cabo a iniciativa máis importante na súa historia de quince anos trocando o seu nome a Atari, a mítica marca de videoxogos americana coa que se fixo fai dous anos, cando adquiriu a filial de videoxogos da xoguetera Hasbro. Esta aposta polo cambio de nome dirixese a potencia-la expansión da compañía polos mercados americano e asiático, e coincide co lanzamento do xogo oficial das películas de Matrix.

MATRIX TAMÉN TRUNFA NOS VIDEOXOGOS

O estreo da segunda película de Matrix nos cines veuse acompañado polo videoxogo oficial da saga, alicerzado na primeira e na segunda película e intimamente relacionado con esta última, xa que continúa unha liña argumental de esta e desvela algunhas das claves da enleada historia. O xogo, producido por Atari/Infogrames, xa vendeu 2.5 millóns de copias en todo o mundo, excedendo as previsións da súa compañía, que espera chegar ós catro millóns de xogos vendidos antes do fin do ano.

VIVENDI UNIVERSAL GAMES ESTÁ EN VENDA

Vivendi Universal Games, a división de videoxogos do grupo francés Vivendi, decide o seu futuro a partir do 23 de Xuño, cando a compañía nai comezará a escoitar puxas por ela. Vivendi Universal Games posúe estudos coma Blizzard ou Sierra, e sagas de videoxogos do renome de Starcraft, Warcraft, Diablo ou O Señor dos Aneis (a baseada nos libros). Entre as compañías que parecen interesarse pola súa compra están Electronic Arts, Take Two e Microsoft.

SORTEO DE XOGOS

Para participar no sorteo de 10 xogos de ordenador IMPERIVM, agasallo de FX interactive, debes fotocopiar ou mandar este cupón a:
CÓDIGO CERO EDICIÓN • Apartado de Correos, 700 • 15703 SANTIAGO DE COMPOSTELA

nome: _____

endereço: _____

vila/cidade: _____

provincia: _____

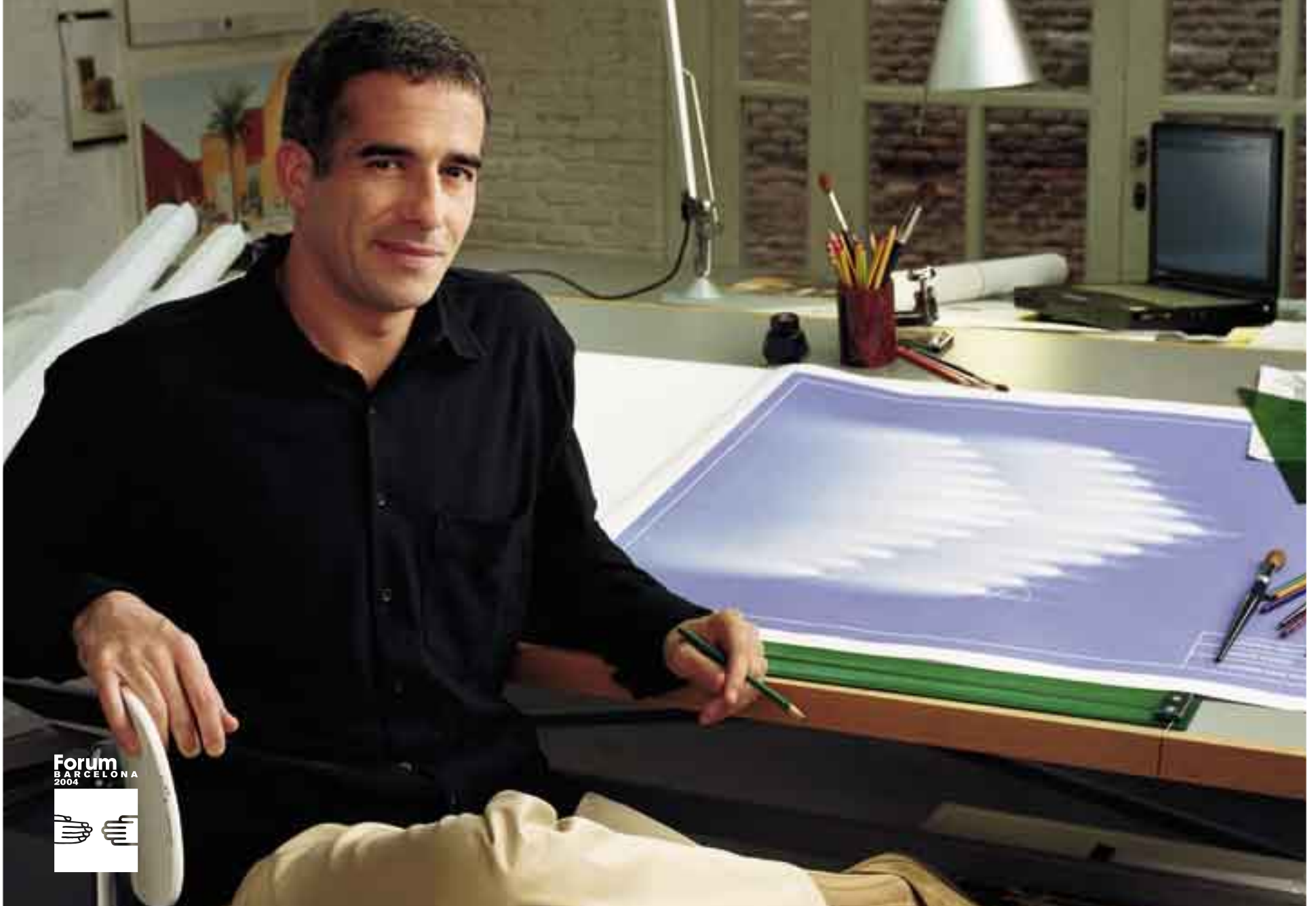
código postal: _____

endereço electrónico: _____

Para participar no sorteo vota por 3 webs galegas e 3 webs de fora de Galicia:

Solucións para
NEGOCIOS E PROFESIONAIS

“Desde que Internet vai tan rápido xa non rexeito proxectos por falta de tempo”



Solución ADSL »
Acceso

A BASE PARA MEDRAR EN INTERNET

Desde que este negocio traballa coa Solución ADSL beneficiase de Internet de alta velocidade con tarifa plana 24 horas, transmisión simultánea de voz e datos, maior capacidade de correo electrónico e un conxunto de funcionalidades avanzadas para facilitar a xestión e desenvolver o seu traballo. A partir de 40 € ó mes (IVE non incluído) vostede tamén poderá facer medrar o seu negocio tan rápido como queira.

Impulsar o seu negocio coa Banda Ancha nunca foi tan fácil e accesible.

Contráetea xa en
telefonicaonline.com
e leve de agasallo un
REPRODUCIDOR DE CD MP3



Ata fin de existencias.

telefonicaonline.com/solucionacceso

Telefónica

Infórmese no **1004**, Tendas Telefónica ou Distribuidores Autorizados



contratación exclusiva /
a través de internet



CAIXAGALICIA

→ UNA CONEXIÓN MUY RENTABLE

www.caixagalicia.es ←

→
**Hipoteca
On Vivienda 0,50**

Primer año: **3,50%**

Resto de períodos: **Euribor+0,50**
SIN REDONDEO

→
TAE^(*)
2,86%
HASTA 35 AÑOS

(*) TAE calculada para un principal de 60.101 EUR a máximo plazo (35 años). Tipo de interés nominal 1º año: 3,50%. Resto del período: Euribor + 0,50% sin redondeo. Tipo de interés mínimo: 2,75%. Tipo de interés máximo: 10%. Comisión de apertura: 0,15% mínimo 200 EUR. Último Euribor a 1 año publicado en el mes de Junio, correspondiente a Mayo de 2003; 2,252%.

→ **NUEVOS TIEMPOS NUEVOS CANALES**

Autorizado por D.F.P.F.T.: 25/06/2003



902 209 166
www.caixagalicia.es

CAIXAGALICIA