Unha nova veciña chamada fibra optica

Avanza a tecnoloxía nos centros históricos e no rural

As JAI evolucionan

As xornadas da UVigo achégannos aos mil e un xeitos de facer Industria 4.0

Código cero

Nº 206

codigocero.com

Galicia, baluarte tecnolóxico anti-crise

Informamos de máis iniciativas para adaptarnos dixitalmente á nova situación

GaliciaTIC fixo historia

O congreso bateu récords de participación malia a pandemia

Móbiles para frear a pandemia

Chega aos nosos dispositivos a aplicación galega PassCOVID

IMPULSA O TEU PERFIL PROFESIONAL

A maior feira de emprego 100% virtual

SUMMIT´20

SUPERANDO A INCERTEZA

Do 23 ao 27 de novembro

talentiasummit.com

23
27
NOV

CONCELLO DE SANTIAGO

Equipo

DIRECTOR:
Xosé Mª Fernández Pazos
director@codigocero.com

WEBMASTER:
Marcus Fernández
webmaster@codigocero.com

REDACCIÓN:
Fernando Sarasketa
Sonia Pena
redaccion@codigocero.com

FOTOGRAFÍA:
Adolfo Enríquez Calo • Joferpa

DESEÑO E MAQUETACIÓN:
Óscar Louzán
foro@codigocero.com

PUBLICIDADE:
publicidade@codigocero.com

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

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

Número 206
(setembro - outubro 2020)
Publicación periódica.

Prezo: 2 €

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

Fotos páxinas 8, 9, 11 e 19 Deseñadas por Creativeart / Freepik

Membros
ASOCIACIÓN DE MEDIOS EN GALEGO

19 anos informando

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

Sumario
nº 206

REPORTAXES

4 Politica Lingüística impulsa un amplo programa de dinamización do galego a través de FalaRedes

5 XoveTIC conecta a máis dun cento de novos investigadores de toda España e Portugal

6 Dezanove estudantes de carreiras non tecnolóxicas realizarán prácticas en firmas TIC

7 PassCOVID xa está dispoñíbel ofrecendo datos, avisos e alertas sobre a pandemia

8 R, o CPEIG, a UDC, a UVigo e o CITIC impulsan a segunda edición de CyberSec@Gal

9 O Goberno galego envorca esforzos na loita contra a violencia de xénero

10 GaliciaTIC constata até que punto a pandemia acelerou a transformación das empresas

11 GAIN convoca a primeira edición dos Premios Galicia de Innovación e Deseño

12 As JAI seguirán sendo referentes en Industria 4.0 cunha nova edición en clave virtual

13 Talentia Summit '20 será virtual e contará con máis de mil prazas de formación

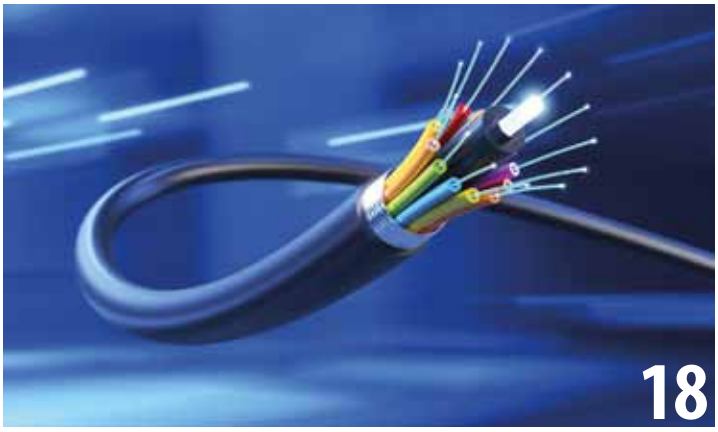
14 A Tecnópole, a enxeñeira Sabela Ramos e a Cidade das TIC serán distinguidas polo CPEIG na Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia

14 O CPEIG premiará a Sabela Ramos e a Tecnópole na Noite da Enxeñaría en Informática

17 XGN R Encounter, edición virtual, foi un éxito de participación malia a crise sanitaria

18 A fibra óptica incrementa a súa presenza no noso rural e nas zonas históricas das cidades

20 Achegamos un novo menú de innovación e creatividade galega



NOVAS

22 Damos conta dalgunhas das principais novidades tecnolóxicas da tempada

TREBELLOS

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

XOGOS

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

30 O MUVI achéganos unha mostra virtual sobre as mulleres nos videoxogos

O agardado regreso de FalaRedes

As actividades de dinamización do galego de Política Lingüística, ao detalle no portal www.lingua.gal

O programa de dinamización lingüística FalaRedes, amais das citas dos Bolechas coa rapazada, conta este outono con outras propostas teatrais, audiovisuais ou musicais.

A Secretaría Xeral de Política Lingüística que dirixe Valentín García impulsou este outono unha nova edición do programa de dinamización do galego FalaRedes, que retoma a súa actividade, unha vez máis, da man da familia galega de máis sona entre a rapazada: a familia dos Bolechas. A axenda de citas con Tatá, Chispa e compañía, que foi dada a coñecer a finais de setembro polo propio secretario xeral dende o Museo do Mar de Galicia, está dispoñíbel no Portal da Lingua Galega, www.lingua.gal, onde se ofrecen non só as diferentes paradas que van realizar nos Bolechas nas nosas vilas e cidades ao abeiro de FalaRedes, senón tamén unha completa relación de todas as actividades de dinamización lingüística previstas para este outono onde se poña o foco nos máis pequenos e tamén na mocidade.

Valentín García explica que o programa de dinamización lingüística FalaRedes, amais das citas dos Bolechas coa rapazada, conta este outono con outras propostas teatrais, audiovisuais ou musicais que ofrecerán opcións variadas de lecer en galego nas catro provincias, con oferta para adultos e para cativos.

Porén, un dos espectáculos estrela do programa é sen dúbida O*s Bolechas e a Porta dos Camiños*, dirixido a nenos de catro a oito anos, que está a percorrer dende finais de setembro 21 localidades e entidades pertencentes á Rede de Dinamización Lingüística, logo de arrincar o itinerario na Casa da Cultura Manuel Lueiro Rey do Grove (Pontevedra). Nesta nova aventura, Carlos, Loli, Pili, Braulio, Sonia e Tatá botaranlle unha man ao programador informático Haker Mater para poñer a punto A Porta dos Camiños, unha máquina que lles axuda a elixir un dos moitos Camiños de Santiago ás persoas que queren peregrinar e non saben por que vía facelo. Para conseguiren que funcione a máquina, os cinco irmáns, acompañados do seu can Chispa, necesitarán a axuda do público, que se divertirá e aprenderá mentres participa neste reto.

As vindeiras representacións de *Os Bolechas e a Porta dos Camiños* celebraranse nas seguintes vilas e cidades: o día 17 de outubro en Cerceda (no Auditorio Municipal ás 18.00 horas), o día 24 en Rois (no Auditorio Municipal ás 12.00 horas), o día 24 en Lalín (no Salón Teatro a partir das 18.30 horas), o día 31 de outubro en Guntín (na Casa da Cultura), o 11 de novembro en Arteixo (no Auditorio do Centro Cívico Cultural), o 14 de novembro na Coruña (no Centro Ágora), o 14 de novembro en Santiago (no Centro Sociocultural de Vite), o 15 de novembro en Oleiros (no Centro Cultural A Fábrica), o 22 de novembro en Barro (na Nave da Música), o 28 de novembro en Tui (no Edificio Francisco Sánchez), o 28 en Ourense (no Auditorio Municipal), o 29 en Mondoñedo (no Auditorio Municipal Pascual Veiga) e o 29 de novembro en Narón (no Pazo da Cultura).

A axenda de FalaRedes tamén inclúe este outono actividades abeiradas ao Fondo de Proxectos Culturais Xacobeo 2021, como a peza teatral *Minia convídate a xogar*, de Teatro Babaluva, que logo da súa estrea en Pereiro de Aguiar (Ourense) comezou unha xira por Cambados, Oroso, Padrón e Mos. Podemos consultar as datas concretas, novamente, no portal www.lingua.gal.

Obxectivos e retos

O programa de dinamización lingüística FalaRedes, da Secretaría Xeral de Política Lingüística (Consellería de Cultura, Educación e Universidade), ofrece aos concellos e entidades pertencentes á Rede de Dinamización Lingüística actividades en galego para o tempo de lecer coa finalidade de ampliar a oferta de ocio no noso idioma, promover o uso e valoración positiva da lingua propia de Galicia e apoiar os artistas que desenvolvan o seu traballo en galego. Un dos seus principais instrumentos de actividade é sen dúbida o portal www.lingua.gal, onde podemos consultar todo o relativo aos contidos e as datas das diferentes accións incluídas na axenda. ■

Talento júnior na plataforma de lanzamento

O III Congreso XoveTIC conecta a máis dun cento de novos investigadores de toda España e Portugal

O Centro de Investigación TIC (CITIC) da Universidade da Coruña celebrou o III Congreso XoveTIC os pasados 8 e 9 de outubro. O evento, que se levou a cabo en modalidade 100 % online, contou coa participación de máis dun cento de asistentes e un total de 60 investigadores de universidades de toda España e Portugal presentaron os seus traballos de investigación.

O III Congreso XoveTIC tivo o obxectivo de potenciar o talento científico júnior e construír un espazo de encontro para o debate científico que contribúa á formación dos investigadores. Este encontro diferénciase doutros congresos que se celebran neste ámbito en España na importancia da participación de novos investigadores que comezan a súa carreira de investigación, que teñen a oportunidade de compartir experiencias con outros profesionais do seu ámbito, creando sinerxías que axuden ao fortalecemento da investigación.

Ademais das presentacións dos traballos, tiveron lugar as conferencias plenarias de Pilar Vila Avendaño, co-fundadora de Forensic & Security e DFTools, que falou de *Peritaxe e ciberseguridade*, e Ignacio Villoch, *Open Innovation Senior Ecosystem Builder* de BBVA, que participou coa charla *Habilidades exponenciais para un cambio de época*.

Os participantes puideron tomar parte en diferentes obradoiros impartidos por empresas da contorna empresarial TIC galega, como Imatia, GBTEC Software AG, Evelb Técnicas y Sistemas e Everis.

A calidade, excelencia e orixinalidade das comunicacións orais foron valoradas con seis premios propostos polo comité científico e patrocinados polo Clúster TIC Galicia, o Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG), a Cátedra ALDABA WIB: Women, ICT & Business, a Cátedra UDC-everis en Transformación Dixital, a Cátedra R en Ciberseguridade, a Fundación CITIC de Galicia e o Instituto Tecnolóxico de Galicia (ITG). Os cinco mellores traballos foron tamén propostos a ser ampliados para a súa publicación como artigo científico nun número especial da revista Applied Sciences.

A sesión de apertura do acto foi a cargo do conselleiro de Cultura, Educación e Universidade da Xunta de Galicia, Román Rodríguez González, o reitor da Universidade da Coruña, Julio Abalde, e o director do CITIC, Manuel F. González Penedo. ■

Investigadores do CITIC acadan premios polo seu labor no ámbito tecnolóxico

Catro investigadores do CITIC recibiron recentemente premios pola súa labor no eido da investigación TIC.

Raúl Santoveña recibiu o Premio de Investigación 2020 na categoría de investigadores mozos, outorgado pola Real Academia Galega de Ciencias (RAGC), polo seu traballo sobre o descubrimento dun novo tipo de estrelas ricas en fósforo.

David Vilares recibiu unha bolsa Leonardo dedicado a Investigadores e Creadores Culturais. Esta bolsa outórgalle financiamento para o seu proxecto *Transferencia de estrutura da linguaxe en modelos PLN para linguas con escaseza de recursos.*

Verónica Bolón foi galardoada cun premio Dona TIC na categoría de revelación, outorgado pola Consellería de Políticas Dixitais e Administración Pública da Generalitat de Cataluña, que honra o seu traballo desenvolvido no ámbito das TIC.

Susana Ladra vén de ser galardoada co premio *Ada Byron joven*, concedido pola Universidade de Deusto, que recoñece a súa labor no sector tecnolóxico, capacidade de superación, implicación social e participación en iniciativas para propiciar cambios cara unha maior igualdade.

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

Unha porta empresarial chamada **DigiTalent**

Dezanove estudantes de carreiras non tecnolóxicas realizarán prácticas en firmas TIC

Os días pasados a axencia autonómica AMTEGA seleccionou as persoas admitidas na convocatoria de bolsas para a realización de prácticas formativas en empresas do sector TIC (Bolsas DigiTalent) dirixidas a estudantes do Sistema universitario de Galicia, e que neste momento xa se atopan en escolla de empresa adherida ó programa para a realización das prácticas.

Son en total 19 estudantes, que cumpren os requisitos de ser menores de 31 anos e estar matriculados en carreiras de Artes e Humanidades, Ciencias da Saúde, Ciencias Sociais e Xurídicas, Enxeñaría e Arquitectura de calquera das tres universidades galegas e que teñan máis do 75% e menos do 100% de créditos aprobados.

25 directivos no programa Aceleratech

Un total de 25 profesionais, directivos de pequenas e medianas empresas de distintos sectores, están a participar (dende o mércores 21 de outubro até o 20 de novembro) no programa formativo *AceleraTech, impulsando a transición dixital*, que desenvolve a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) en colaboración con IESIDE, o Instituto de Educación Superior da Obra Social de Abanca.

A iniciativa vai dirixida principalmente a persoal directivo, xerentes e propietarias/os de empresas, xa que, segundo se especifica nas bases do programa, "estas son as persoas con capacidade de decisión e as que poden impulsar e liderar unha transformación tecnolóxica real destas".

Aceleratech é un programa de difusión, sensibilización e formación orientado a que as pemes galegas e os seus directivos "coñezan algunhas das novas tendencias tecnolóxicas máis relevantes e os beneficios e condicionantes necesarios para a súa translación á estratexia, estrutura e modelos de negocios das pemes".

O programa estenderase ao longo de cinco sesións formativas e un obradoiro final. As temáticas das sesións versarán sobre os seguintes aspectos: A competencia na era dos negocios dixitais; *Big Data, Data Science e Intelixencia Artificial; Internet of the Things e 5G; Blockchain; Ciberseguridade; e Construíndo a transformación dixital da peme: taller Lego® Serious Play®*.

A axencia informou de que está previsto que tras publicar a resolución definitiva estes bolseiros comecen o período de prácticas a primeiros de novembro nunha vintena de empresas do sector tecnolóxico por un período de 3 meses. Contarán cun plan de formación e recibirán asesoramento, orientación e dirección das persoas responsables das empresas TIC, as bolsas teñen unha duración de 20 horas semanais e son remuneradas.

O primeiro paso desta iniciativa foi a convocatoria para que as empresas tecnolóxicas presentasen as súas solicitudes de adhesión ao programa así como as súas preferencias en canto ás áreas de coñecemento ou titulacións dos bolseiros en función das necesidades que presenten.

AMTEGA sinala que as 21 entidades colaboradoras seleccionadas teñen experiencia en proxectos relacionados con tendencias tecnolóxicas emerxentes tales como análise de información a gran escala *(Big Data)*, tecnoloxías móbiles, deseño de servizos e aplicacións cloud, ciberseguridade, Internet das Cousas (IoT), cadea de bloques *(Blockchain)*, Realidade Aumentada, Intelixencia Artificial, dispositivos carrexábeis *(wearables)*, entre outras. A listaxe completa de entidades que participan no programa está dispoñíbel na páxina web do programa, https://digitalent.xunta.gal/gl/iniciativa/bolsas-digitalent.

As bolsas DigiTalent artéllanse a través dun convenio de colaboración asinado pola Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional, a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), as Universidades de Santiago de Compostela, Vigo e A Coruña e a Fundación Empresa-Universidade Galega (FEUGA). O obxectivo é que o convenio contribúa a dar resposta á demanda de novos perfís dixitais e facilitar a hibridación entre os sectores TIC e non TIC. ■

Móbiles en pé de loita contra a pandemia

A aplicación autonómica PassCOVID xa está dispoñíbel ofrecendo datos, avisos e alertas sobre a pandemia

O pasado 17 de outubro activouse finalmente a aplicación PassCOVID para todos os dispositivos iOS, ofrecendo información actualizada, avisos e alertas sobre a situación da crise sanitaria a todas as persoas usuarias dos aparellos co devandito sistema operativo. Polo que se refire aos trebellos con Android, ao peche desta edición agardábase que Google publicase a versión a maior brevidade. Aproveitando estes lanzamentos, a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia lembrou que se trata dunha ferramenta voluntaria de apoio á xestión da pandemia conectada directamente co Servizo Galego de Saúde. PassCOVID tamén é unha canle de contacto telemática cos cidadáns. Asemade, é un complemento do labor de rastrexo automatizado que realiza a app estatal RadarCOVID.

Á ferramenta lanzada polo Goberno central, PassCOVID engade múltiples funcionalidades como ofrecer información actualizada da situación da pandemia; facilitar a comunicación de contactos estreitos en caso de ser confirmado positivo; acceso ao código alfanumérico para introducir en RadarCOVID e alertas de establecementos nos que se rexistren concentración de contaxios.

Calquera usuario da aplicación terá acceso a información sobre a situación da pandemia en toda a Comunidade e poderá seleccionar o concello do seu interese.

A Xunta explica que as persoas que descarguen PassCOVID poderán optar por facelo como usuarios identificados, empregando o sistema de claves concertadas Chave 365, ou facelo de xeito anónimo. En función do perfil que elixan a información que recibirán será máis ou menos personalizada. O Goberno galego tamén explica que "calquera usuario da aplicación terá acceso a información sobre a situación da pandemia en toda a Comunidade e poderá seleccionar o concello do seu interese para estar ao tanto das restricións o medidas que se adopten nese municipio; ademais, todos os usuarios recibirán alertas, avisos e recomendacións que as autoridades sanitarias emitan sobre a evolución da COVID-19".

A persoa que se identifique empregado o Chave 365 recibirá información sobre se foi identificado como contacto estreito ou diagnosticado da COVID-19. Neste caso, poderá informar a través da app dos contactos estreitos ao Centro de Seguimento de Contactos do SERGAS. Tamén recibirá no móbil o código para introducir en RadarCOVID e iniciar a comunicación a posíbeis contactos de proximidade que permite esa aplicación.

Neste labor de apoio á xestión da crise, a app facilita tamén o acceso ás ferramentas do SERGAS para o seguimento da enfermidade en pacientes en domicilio; dos contactos estreitos así como ao rexistro de viaxeiros para aquelas persoas que chegan á Comunidade procedentes dunha zona de alta incidencia do virus.

Para facilitar a xestión temperá de posíbeis contactos en establecementos PassCOVID permitirá ao usuario rexistrar, a través dun código QR, aqueles establecementos nos que estivese. No caso de que a autoridade sanitaria determine que nun establecemento concentrouse un número de contaxios relevante nunha data ou datas concretas, poderá enviar un aviso á PassCOVID. Se un usuario da aplicación estivo nese local e o rexistrou debidamente, recibirá un aviso da situación e as instrucións adecuadas. ■

Coa ciberseguridade no punto de mira

R, o CPEIG, a UDC, a UVigo, AMTEGA e o CITIC impulsan a segunda edición de CyberSec@Gal

En novembro vaise celebrar a segunda edición dun evento no que se vai falar arreo sobre unha das cuestións máis candentes do panorama tecnolóxico e produtivo actual: a ciber-protección de datos, servidores e comunicacións. Estamos a falar de CyberSec@Gal (https://catedrarciberseguridade.com), o foro galego sobre seguridade na empresa dixital, impulsado pola Cátedra R en Ciberseguridade (materializada pola operadora galega de telecomunicacións en colaboración coas universidades da Coruña e de Vigo) e o Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia, o CPEIG. A cita, que este ano porá o foco nos riscos no teletraballo, conta coa colaboración do Centro de Investigación TIC da UDC, o CITIC.

O evento desenvolverase do 2 ao 5 de novembro e abordará a normativa, solucións, retos e ameazas no eido da seguridade do universo dixital no teletraballo.

Amais, no capítulo de recoñecementos ao traballo innovador, CyberSec@Gal premiará pola súa excelencia académica a estudantes das universidades galegas cun premio á Tese de Doutoramento en Ciberseguridade, valorado en 700 €; dous premios á Tese de Fin de Mestrado en Ciberseguridade na UVigo e UDC, valorados en 400 € cada uno; e dous premios á Tese de Fin de Grado en Ciberseguridade na UVigo e na UDC, valorados en 300 € cada un deles.

As dúas primeiras xornadas de CyberSec@Gal acubillarán obradoiros en liña orientados a estudantes do Sistema Universitario Galego e de Formación Profesional, que teñen como fin captar talento en ciberseguridade. Durante a terceira xornada levaranse a cabo charlas técnicas orientadas a profesionais e lanzarase un *ciber-reto online* cun premio final de 500 €. O sistema empresarial galego estará tamén representado na cuarta xornada do evento, que se desenvolverá de xeito semipresencial e tratará os riscos no teletraballo nunha mesa redonda específica nesta temática. ■

Programa de actividades

- **Luns 2 de novembro**
  - **16:00 - 20:00 Obradoiro:** *Explotación de vulnerabilidades en servidores Windows.*
- **Martes, 3 de novembro**
  - **16:00 - 20:00 Obradoiro:** Detección, identificación e análise de ameazas en redes e aplicacións.
- **Mércores, 4 de novembro**
  - **16:30 - 17:00 Charla técnica**
  - **17:00 - 19:00 Reto**
- **Xoves, 5 de novembro**
  - **10:00 - 10:30 Apertura** con Isidro Fernández, director Empresas de R, Mar Pereira, directora de AMTEGA, Fernando Suárez, presidente do CPEIG, e Roberto Baratta, Capítulo Galego do ISMS Forum.
  - **10:30 - 11:00 Relatorio.** *Security: cyber defence, awareness and network measurements*
    A cargo de Olaf M. Maennel - *Full Professor at the Centre of Digital Forensics and Cyber Security at Tallinn University of Technology*
  - **11:15 - 11:00 Presentación nodo Ciber.gal.** Adrián Lence, director de Infraestruturas e Telecomunicacións de AMTEGA
  - **11:30 Mesa de debate: riscos no teletraballo.** Contarase coa presenza de Carlos Escudero, director da Área de Informatica UDC, Jose Andrés Freire Dapena, xefe do Departamento de Implantación e Xestión do Cambio de AMTEGA, Marco Lozano, responsábel de Empresa INCIBE, Antonio Fernandes, responsábel de Ciberseguridade de FINSA, e Pedro Santamaría, responsábel de Sistemas ROEIRASA. Modera: Manuel Vicente
  - **12:15 - 12:25 Presentación Capítulo Galego ISMS FORUM.** Participa Susana Rey, membro ISMS.
  - **12:25 - 13:05 Relatorio Privacidade por deseño en tempos do COVID**
    Carmela Troncoso. Tenure Track Assistant Professor at EPFL in Lausanne, Switzerland.
  - **13:05 - 13:15 Clausura**
    Clausura e entrega premios CyberSec@

Medidas e recursos contra o maltrato en tempos de COVID-19

A Xunta fortaleceu a atención ás vítimas da violencia de xénero durante a emerxencia sanitaria

A crise sanitaria que estamos a vivir, alén dos moitas problemáticas e desafíos novos que desencadea, ten tamén a capacidade de agravar problemáticas e desafíos que xa veñen de antigo. Por exemplo a situación na que viven as vítimas de violencia de xénero, que se viu en moitos casos prexudicada por mor do confinamento domiciliario e da convivencia continuada. Co obxectivo de apoiar a este colectivo de mulleres ante un máis que posíbel aumento dos conflitos por perfís violentos, a Xunta de Galicia impulsou un plan con varias medidas de fortalecemento. O obxectivo primordial foi que as medidas habilitadas mitigasen estas situacións pese o illamento, e, tamén, que as mulleres se sentisen acompañadas e protexidas.

O plan estableceu en primeiro lugar o mantemento da operatividade normal de servizos á súa disposición: teléfono de atención da Xunta de Galicia 900 400273 ao servizo das usuarias todos os días as 24 horas do día; asesoramento xurídico *online*; apoio psicolóxico (terapias, ben en atención presencial ou a través de sesións telemáticas); apoio psicolóxico específico para vítimas de violencia sexual; quenda de garda psicolóxica permanente para apoio nos momentos iniciais de presentación de denuncia ou apoio en sede xudicial; seguimento das vítimas dende Punto de Coordinación das Ordes de Protección; apoio psicolóxico e social nas Oficinas de Atención ás Vítimas en sede xudicial; servizos de carácter administrativo con operatividade *online*, por teléfono e por correo electrónico, e todas as axudas económicas; o Centro de Recuperación Integral para mulleres que sofren violencia de xénero e o Centro de Emerxencia de Vigo.

Por outra banda, ao abeiro deste programa de recursos para axudar ás mulleres vítimas da violencia durante a crise sanitaria, o Goberno galego fortaleceu a rede de centros de acollida con medidas como a apertura dun novo recurso de acollida; coa operatividade dos centros de titularidade municipal, os das ONG e as entidades sociais; e coa posta en marcha de recursos alternativos como albergues, hostais e pensións para cubrir a maior demanda durante o período de alarma. Nestes casos constituíronse grupos de intervención e apoio psicolóxico, social e de asesoramento xurídico, con persoal especializado. Tamén estivo a pleno rendemento o servizo de traslado de vítimas a centros de acollida que proporcionou a Xunta en colaboración con Fegataxi, ampliándose a outro tipo de de traslados inescusables que necesiten estas mulleres.

Por outra banda, para mitigar o impacto económico que o estado de alarma tivo sobre as vítimas, o Goberno galego ampliou o bono de aluguer social que a Administración autonómica ten ao dispor das vítimas de violencia de xénero. ■

Datos sobre a atención durante o primeiro semestre do ano en Galicia

- A Xunta concedeu axudas económicas a 505 mulleres vítimas de violencia de xénero, 109 máis que no mesmo período do ano anterior (27,5% máis).
- O Teléfono de Información á Muller recibiu no primeiros seis meses 1.842 consultas, 477 máis que no mesmo período de 2019, un incremento do 35%.
- Os 82 Centros de Información á Muller que hai en Galicia atenderon 5.465 consultas, 779 máis (16,6% máis).
- O programa de atención psicolóxica a mulleres vítimas da violencia de xénero, aos seus fillos/ as e persoas dependentes ao seu cargo atendeu a 624 persoas no primeiro semestre (32 persoas menos).
- Nas casas de acollida aloxáronse sucesiva e temporalmente 142 persoas: 78 mulleres e 64 menores, un 13,4% menos que no mesmo período do ano pasado.
- Ampliouse o orzamento en 485.000 € da orde de axudas destinadas ao fomento da contratación de mulleres que sofren violencia de xénero destinadas aos concellos.
- Incrementouse o orzamento das axudas de pago único destinadas á atención das vítimas de violencia de xénero en 600.000 €.

Armas para atallar a crise sanitaria

GaliciaTIC pon de manifesto a influencia da pandemia na aceleración dos procesos transformadores das empresas e organizacións

Baixo o lema *Empresas e persoas dixitais e conectadas* deu comezo este 14 de outubro na Cidade da Cultura de Galicia unha nova edición de GaliciaTIC, o foro de referencia para o sector tecnolóxico galego, que neste 2020 cumpre 18 anos e adapta o seu formato a unha nova modalidade que combina os ámbitos presencial e en liña para cinguirse, deste xeito, ao contexto actual marcado pola incidencia da COVID-19. Máis de 400 persoas inscribíronse para participar no foro, no que interviron máis dunha trintena de expertos durante tres días de actividade.

Precisamente, tal e como puxo de manifesto Miguel Merino, director de GaliciaTIC 2020, durante a sesión inaugural, o contexto xerado pola pandemia obrigou a acelerar o proceso de transformación dixital tanto nas administracións públicas, coma nas empresas e organizacións galegas. Segundo asegurou Merino, "nestes seis meses de pandemia produciuse un avance antes agardado para os vindeiros cinco anos" nesta materia.

Ademais, tal e como expresou o director do foro, GaliciaTIC sempre fomentou a implantación de tecnoloxía nas empresas e na sociedade en xeral, pero neste momento "a transformación dixital deixou de ser opcional e esta necesidade supón un pulo para certos sectores con baixa intensidade de implantación tecnolóxica, non só para evitar a brecha dixital, senón pola esixencia desta nova era".

Na sesión de apertura, na que se analizaron os *Retos da transformación dixital en Galicia*, participaron a directora da AMTEGA, Mar Pereira; Luis Álvarez-Sestelo, presidente da Asociación de Empresas de Tecnoloxía de Galicia (Ineo); Carlos Suárez, director de Edisa; Fernando Vázquez, CEO e fundador de Imatia e José Luis Latorre, director xeral de Inycom.

Mar Pereira, na súa intervención, destacou a importancia de acadar acordos para que os fondos anunciados por Europa para a recuperación, cunha parte importante destinada a dixitalización, destínense ao financiamento de iniciativas que permitan facer cousas "realmente útiles". Subliñou, ademais, o papel tractor das administracións públicas para arrastrar a outros sectores no proceso de dixitalización así como a capacidade do sector tecnolóxico galego, ao que cualificou como "un sector de éxito" nun contexto global difícil.

A responsábel da AMTEGA aproveitou para agradecer a operadores e empresas tecnolóxicas a súa colaboración para poder manter os servizos públicos dixitais nos momentos iniciais da crise cando se requiría unha resposta inmediata e masiva para atender sectores especialmente críticos como a sanidade ou a educación.

Mentres, pola súa banda, o presidente de Ineo fixo fincapé en que a situación xerada pola pandemia provocou, en moitas empresas TIC, melloras de produtividade. "Case todas as firmas do sector asumiron que a presencialidade non é obrigada, que non é xa preciso coller un avión para ir a unha xuntanza de media hora a Madrid e que os acordos e contratos poden pecharse de xeito telemático", afirmou.

Carlos Suárez incidiu en que a adopción do teletraballo pasou de ser a excepción a ser a norma. Pero, lembrou que para que funcionen, os cambios organizativos han de ir, moitas veces "acompañados de redeseños nas estruturas das empresas".

Fernando Vázquez quixo destacar que a aceleración do proceso de transformación dixital permite agora "que se poida traballar e contratar en calquera parte del mundo", o que é unha vantaxe para as organizacións, "que poden acceder ao mellor talento".

Finalmente, Latorre alertou de que un dos riscos do teletraballo, que convén evitar, "é que pode provocar a deshumanización das organizacións" e avogou por favorecer que as empresas TIC "sexan máis atractivas para as persoas e para os clientes".

Trala inauguración e durante tres días de intensa actividade, GaliciaTIC acolleu un completo programa de relatorios, demostracións, sesións virtuais, mesas temáticas e webinars centrados en asuntos diversos como a necesidade de impulsar a creación dun ecosistema innovador ou os novos retos de seguridade para contornas SAP, o 5G ou a transformación dixital e a automatización de procesos, entre outros asuntos. Outras temáticas tratadas foron as posibilidades para o comercio electrónico e a ciberseguridade que abre a cadea de bloques *(blockchain)* ou a potencialidade dos servizos en liña actuais para favorecer ao máximo o traballo en remoto e a colaboración. ■

Altofalante de talento

A Xunta a través de Gain convoca a primeira edición dos Premios Galicia de Innovación e Deseño

Os Premios Galicia de Innovación e Deseño están destinados a visualizar e distinguir o labor das persoas e empresas que están a contribuír "de xeito significativo ao desenvolvemento económico e social en Galicia a través da innovación e o deseño"

A Xunta de Galicia, a través da Axencia Galega de Innovación (Gain), convocou a primeira edición dos Premios Galicia de Innovación e Deseño, uns recoñecementos dirixidos a visualizar e distinguir o labor das persoas e empresas que están a contribuír "de xeito significativo ao desenvolvemento económico e social en Galicia a través da innovación e o deseño".

Haberá dúas seccións (innovación e deseño) cunha contía total de recoñecementos de 60.000 euros.

En concreto, con estes premios, informa a Xunta, búscase "salientar as mellores prácticas para que sirvan de inspiración a todo o tecido empresarial galego, poñendo de relevo como a innovación e o deseño son esenciais para mellorar a competitividade das empresas e, en definitiva, a calidade de vida das persoas".

As seccións e as categorías son as seguintes:

• Sección innovación

Trátase da sección específica destes galardóns que recoñecerá as persoas e empresas galegas coas traxectorias e prácticas de innovación máis destacadas conta con tres categorías:

- *Traxectoria innovadora:* 15.000€ Empresarios e profesionais cunha traxectoria de alomenos dez anos na que a innovación fose unha das súas características relevantes.
- *Pequena e mediana empresa:* 15.000€ Pequenas e medianas empresas con demostrada actividade innovadora durante alomenos os últimos cinco anos.
- *Gran empresa:* carácter honorífico, para grandes empresas cunha actividade innovadora ao longo de, como mínimo, a última década.

• Sección deseño

Nesta sección recoñecerase ás persoas e empresas que mellor representen a contribución do deseño galego á innovación conta con tres categorías:

- *Profesionais:* 15.000€ Profesionais do deseño (persoas físicas ou equipos de profesionais) cunha traxectoria de alomenos dez anos de recoñecido prestixio no sector.
- *Deseñadores/as mozos/as:* 15.000€ Creadores de ata 35 anos de idade cunha traxectoria profesional inferior a dez anos.
- *Empresas:* carácter honorífico. Distinguirase o labor de empresas consolidadas que incorporasen o deseño a súa estratexia empresarial ao longo de, como mínimo, a última década.

Prazos e requirimentos

O prazo de presentación de candidaturas ficará aberto ata o 9 de decembro de 2020. Poderán ser candidatas as persoas físicas e as persoas xurídicas que teñan polo menos un establecemento permanente en Galicia, validamente constituído e que manteña a súa actividade. As candidaturas da categoría *Traxectoria innovadora* da sección de Innovación do certame, así como as das categorías *Profesionais e Deseñadores/as mozos/as* da sección de deseño, deberán contar, como mínimo, con dous avais de persoas de recoñecido prestixio nos ámbitos da innovación e do deseño, respectivamente. ■

Xornada online sobre vixilancia tecnolóxica

O CIS Tecnoloxía e Deseño da Axencia Galega de Innovación (Gain) vai organizar o 28 de outubro unha xornada online sobre os *Desafíos e oportunidades da Vixilancia Tecnolóxica no contexto actual*. Na sesión avaliarase até que punto están preparadas as nosas empresas para a seguinte revolución industrial e, entre outros asuntos, cales son os retos aos que se enfrontan hoxe en día os profesionais que se adican a tarefas de vixilancia tecnolóxica e intelixencia competitiva.

Será a primeira de tres accións dedicadas á devandita temática que o CIS Tecnoloxía e Deseño organizará no marco da súa experiencia en actividades e proxectos relacionados coa xestión e implantación da vixilancia tecnolóxica en empresas e entidades de Galicia. Participará o experto Enric Escorsa O´Callaghan, director executivo de IALE Tecnología.

Unhas JAI reformuladas

As Xornadas de Automatización Industrial (JAI) comezan o día 26 de outubro baixo un formato totalmente virtual

A organización das Xornadas sobre Tecnoloxías e Solucións para a Automatización Industrial (JAI) decidiu manter a edición de 2020 desta cita, apostando firme polas posibilidades que abren as tecnoloxías para a comunicación e o traballo en remoto e ofrecendo, finalmente, un formato totalmente virtual para estes históricos encontros arredor da Industria 4.0. A nova convocatoria das JAI desenvolverase entre os días 26 e 30 de outubro nun formato totalmente virtual. Participantes e relatores poderán acceder ás xornadas a través do Remote Congress de Teltek.

O director do evento, José Ignacio Armesto, acompañado por Eduardo Gómez de Tostón, director xeral da empresa Alisys, nunha presentación presidida polo reitor da UVigo, Manuel Reigosa, explicou o proceso de conversión das JAI nun evento dixital, "que aínda que perde frescura, no que a interacción entre as persoas se refire, gaña en que temos máis contidos e non quedamos restrinxidos a un espazo concreto como foi a cidade de Vigo en edicións anteriores".

Coa participación confirmada de máis empresas que en 2018, preto dunha trintena, 75 relatores e máis de 40 horas de conferencias, a primeira edición dixital das xornadas introduce como unha das súas novidades a celebración de varias mesas redondas na que destacados relatores e relatoras abordarán cuestións relacionadas coa automatización, a ciberseguridade ou a dixitalización no sector alimentario.

Pola súa banda, o director xeral de Alisys, que acompañou a súa presentación con demostracións das capacidades de varios robots de servizo e socias da firma, entre os que destaca *Spot*, o robot cuadrúpedo máis avanzado do mundo, capaz de avanzar en terreos accidentados, baixar e subir escaleiras e evitar obstáculos, incidiu na importancia da relación entre a universidade e a empresa, "nesta cuarta revolución industrial na que nos atopamos, movida pola Intelixencia Artificial, o *Big Data* e a Internet das Cousas", dixo Eduardo Gómez de Tostón.

Tras explicar que a raíz da cancelación doutros eventos do ámbito da automatización, as Digital JAI "gañaron status" dentro do sector, o director do evento detallou algúns aspectos innovadores desta primeira edición das xornadas, como o feito de que as empresas participantes disporán de postos dixitais, que serán xemelgos virtuais dos da última edición o evento. "Neses stands as empresas terán interaccións dixitais con documentos .PDF, ligazóns a vídeos, o programa de actividades e tamén poderán celebrar seminarios web en paralelo, pero en horarios diferentes, ás conferencias plenarias", explica o director da Digital JAI e profesor do Departamento de Enxeñaría de Sistemas e Automática da UVigo.

Se nas máis de 40 horas de sesións técnicas de media hora de duración, os fabricantes poderán presentar as principais novidades nos seus desenvolvementos, en colaboración con AER Automation e ISA Sección Española, as Digital JAI acollerán catro mesas redondas nas que concorrerán destacados representantes da industria, tanto do ámbito da tecnoloxía industrial, como usuarios finais. Nestas sesións, o foco centrarase en cuestións como a robótica, a automatización na industria da alimentación ou a ciberseguridade.

Organizadas polo Departamento de Enxeñaría de Sistemas e Automática; a Escola de Enxeñaría Industrial e a Universidade de Vigo, as I Xornadas Dixitais sobre Tecnoloxías e Solucións para a Automatización Industrial contan entre os seus socios con Beckhoff, Bonfiglioli, Bosch Rexroth, B&R, Delta, Endress+Hauser, Festo, HMS Networks, HP, IFM, Kepware (Logitek), KUKA Robots Ibérica y Lapp, OnRobot, Phoenix Contact, Pilz, Rockwell Automation, SAS, Schneider Electric, Sick, Siemens, Universal Robots, WEG, Weidmüller, Yamaha e Yaskawa.

Quen desexe máis información sobre este importante evento arredor das tecnoloxías industriais intelixentes pode facelo a través da páxina web digitaljai.uvigo.es, ou ben a través de uvigo.gal. ■

A gran feira galega do emprego faise maior

"Talentia Summit '20" será virtual e contará con máis de mil prazas de formación

A nova edición de Talentia Summit ten como finalidade propor "unha alternativa sólida para a reconstrución económica baseándose nos alicerces da innovación e o talento"

O Concello de Santiago vai organizar en clave virtual a nova edición da feira de emprego Talentia Summit 2020, a finais de novembro (do 23 ao 27) e contando con máis de mil prazas de formación. Amais, o Goberno local fixo saber que participarán máis de 100 empresas. Alén das sesións *online*, que serán o groso do programa, convocaranse sesións híbridas emitidas por *streaming* para as poucas actividades que requiran asistencia en persoa.

A nova edición de Talentia Summit ten como finalidade propor "unha alternativa sólida para a reconstrución económica baseándose nos alicerces da innovación e o talento e, á vez, xerar oportunidades que permitan conectar o talento humano coas organizacións e entidades que actúan como potenciais empregadoras". Ofrecerá, ademais, formación continua de balde para a mellora da empregabilidade da cidadanía.

O Concello lembra que esta edición conta cos mellores precedentes, entre eles o éxito de participación das edicións anteriores, nas que participaron arredor de 5.000 persoas. "Nesta edición", engade a organización, "reunirase de novo a importantes autoridades institucionais, a destacadas empresas, a conferenciantes de renome, e a centos de persoas que pretenden impulsar o seu perfil profesional ou procuran novas oportunidades laborais".

As persoas que se inscriban e/ou participen en Talentia Summit '20 poderán presentarse ante os responsábeis de recrutamento de empresas; acreditarse mediante certificacións de competencias dixitais ou idiomas; asistir a conferencias, obradoiros ou webinars; e outras moitas actividades que as axudarán na mellora das súas competencias profesionais.

Está previsto que a principios de novembro abra o prazo para reserva de prazas a través da web de Talentia Summit '20, www.talentia-summit.com/.

Datas e prazos

A feira celebrarase entre o 23 e o 27 de novembro e, dada a situación sanitaria actual, presentará novidades acordes á pandemia mundial. Será como dixemos unha edición 100% virtual. Ao longo dos meses de outubro e novembro darase a coñecer a oferta de cursos e avanzarase máis información das empresas participantes, os relatores e todos os segredos que acubilla Talentia 2020.

Organización e precedentes

Trátase dunha iniciativa do Concello de Santiago. Parte da Axencia Local de Colocación dentro da área de Emprego da Concellaría de Igualdade, Desenvolvemento Económico e Turismo. Estamos, en palabras do Goberno local, "da gran feira de emprego de Galicia".

Talentia Summit nace en 2018 cun obxectivo claro: inserir o talento e dinamizar o emprego desde Santiago de Compostela. A primeira edición foi quen de congregar a máis de 3.500 persoas. En 2019, superouse a barreira dos 5.000 asistentes, onde se trazou unha división en canto á oferta do evento que se manterá na presente edición, pero cun cambio radical, derivando nun evento 100% virtual.

Talentia Summit trata de establecer un espazo tanto para desempregados, como para usuarios en procura activa de emprego. "Pero tamén", explica o Concello, "quere incluír a profesionais que pretenden mellorar e impulsar o seu perfil profesional e académico".

Os asistentes poden optar a diferentes ofertas de emprego en Galicia, realizar cursos de formación para perfeccionar e mellorar o seu currículo, asistir a seminarios profesionais e contar co asesoramento de mentores contrastados. ■

Tres maneiras de apostar polo tecnolóxico

A Tecnópole, a enxeñeira Sabela Ramos e a Cidade das TIC serán distinguidas polo CPEIG na Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia

O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) vai conceder o Premio Innovación Tecnolóxica no Ensino ao Parque Tecnolóxico de Galicia, Tecnópole, pola súa "aposta pola divulgación científica entre a xente nova, co fin de espertar vocacións e incentivar o seu espírito emprendedor".

Ademais, o Premio Ada Byron que o colexio destina a visualizar as importantes contribucións das mulleres no eido tecnolóxico-dixital, irá dar este ano á enxeñeira en Informática Sabela Ramos.

A estas dúas distincións cómpre engadir o Premio Grandes Proxectos TIC para a iniciativa de transformación da Fábrica de Armas da Coruña na Cidade das TIC, un galardón dado a coñecer ao remate do verán e que debullamos nos seus detalles no anterior número de Código Cero.

Estes e outros galardóns, que serán desvelados ao longo destes días, entregaranse no marco da da XII Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia.

Recoñecendo a traxectoria dun parque senlleiro inaugurado en 1992

O CPEIG lembra que o parque foi inaugurado en 1992 en San Cibrao das Viñas, en Ourense, e dende aquela non cesou de impulsar diversos proxectos e actividades para espertar vocacións científicas e tecnolóxicas entre a rapazada da nosa terra e toda España, como Galiciencia, STEAM Kids Tecnópole, as Aulas Tecnópole e o campamento tecnolóxico de verán T2 W. Neste panorama, o parque conseguiu que Galiciencia, creada en 2006, se convertese na maior feira científica que se celebra en Galicia, co obxecto de achegar a ciencia á sociedade. Ao seu abeiro organízase un certame científico para estudantes de Primaria, Secundaria, Bacharelato, como punto de encontro para rapaces e rapazas de todas as idades con ideas innovadoras e con ganas de mostralas ao público nos stands que a Tecnópole pon á súa disposición durante tres días no mes de maio.

Tamén para achegar a ciencia e a tecnoloxía á mocidade, pero desde unha óptica artística e creativa, Tecnópole ten o programa STEAM Kids Tecnópole para escolares de 8 e 11 anos. E nesta liña, tamén dispón das Aulas Tecnópole, pensadas para espertar vocacións científicas e incentivar o espírito emprendedor entre o alumnado de 12 a 18 anos.

E como actividade innovadora neste contexto COVID, a Tecnópole convocou este verán o primeiro Campamento Tecnolóxico Online de Galicia, en colaboración coa Consellería de Economía da Xunta de Galicia. O T2 W –*Tecnópole Technological Workshops*–, que ata esta oitava edición fora presencial, destínase a mozos e mozas de toda Galicia de entre 12 a 18 anos.

Derivado deste campamento, a Tecnópole e Atresmedia lanzaron unha plataforma educativa virtual de ciencia e tecnoloxía, STEAMbites, para rapaces de 8 a 16 anos de toda España. Os participantes aprenderán a crear aplicacións para móbil, achegaranse á cociña molecular e á realidade aumentada e virtual.

A Noite

A Noite da Enxeñaría en Informática en Galicia modificou a súa data de celebración debido ás últimas restricións anunciadas pola Xunta de Galicia, pasando do 30 de outubro ao 27 de novembro, cando finalmente será o acto no Hotel OCA Puerta del Camino de Santiago de Compostela. Este ano celebrarase un encontro presencial e virtual que reunirá ás empresas máis destacadas do sector TIC en Galicia. Os premios da Noite corresponden a dez categorías onde os colexiados e colexiadas recoñecen as iniciativas ou persoas destacadas no ámbito da Enxeñaría en Informática.

A maiores de todo o devandito, a Tecnópole forma parte do proxecto *Ciencia e Tecnoloxía en feminino,* que promove a Asociación de Parques Científicos e Tecnolóxicos de España (APTE). No marco desta acción, publicou recentemente en galego a guía *Que quero ser de maior?* para animar ás rapazas a estudar carreiras vencelladas coa ciencia e a tecnoloxía. Asociado tamén a este proxecto para fomentar as carreiras STEM entre as mulleres, a Tecnópole celebrou este mes de outubro un espectáculo de ciencia en liña para alumnos de Secundaria, que reuniu a máis de 10.000 rapaces de toda España que realizaron experimentos e xogos para amosar que a ciencia pode ser atractiva e divertida para todos. ■

Premio Ada Byron 2020

Este 2020 o Premio Ada Byron do CPEIG, dirixido a mostrar as cruciais contribucións das mulleres ao ámbito TIC, irá dar a mans da enxeñeira en Informática Sabela Ramos Garea. O anuncio do premio coincidiu coa celebración do Día Internacional Ada Lovelace que se conmemorou o pasado 13 de outubro para enxalzar os logros das mulleres en Ciencia, Tecnoloxía, Enxeñaría e Matemáticas (STEM) e alentar ás novas xeracións de rapazas a realizar estas carreiras profesionais.

Quen foi Ada Lovelace

Ada Lovelace foi unha escritora e matemática británica (1815-1852), considerada a primeira programadora informática da historia ao describir a máquina analítica de Charles Babbage. Como autora do que se considera o primeiro algoritmo da historia, a tamén chamada Ada Byron deduciu e preveu a capacidade dos ordenadores para ir máis alá dos simples cálculos numéricos.

A traxectoria de Sabela Ramos

Sabela Ramos (Padrón, 1986) é enxeñeira en Google Research onde traballa actualmente en ferramentas para *Reinforcement Learning* –aprendizaxe por reforzo–, unha rama do *Machine Learning*. Antes de traballar en Google, Sabela obtivo o seu doutoramento en Computación de Altas Prestacións na Universidade da Coruña (UDC) e realizou un posdoutoramento na Escola Politécnica Federal de Zúric (ETH Zúric) onde investigou para crear modelos matemáticos do rendemento de microprocesadores.

A enxeñeira, natural de Padrón aínda que residiu gran parte da súa vida en Cee, confesa que desde sempre lle gustou a informática, "un eido moi amplo no que sempre atopas problemas novos que aínda non teñen solución e no que tes que estar continuamente aprendendo".

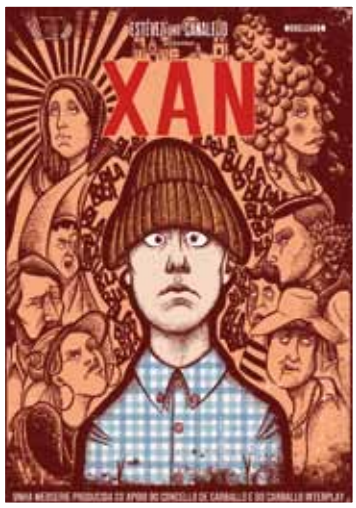
Cando comezou o seu doutoramento na UDC, Sabela Ramos tiña pensado dedicarse á investigación para seguir buscando problemas sen resolver. Pero mentres cursaba unha bolsa posdoutoral na dita cidade suíza decatouse de que a súa investigación estaba moi afastada das aplicacións reais e, aínda que cre firmemente no valor da investigación, apostou por traballar en algo que tivese "un impacto máis directo na vida real".

Actualmente, e despois de tres anos traballando en YouTube, volveuse a achegar á investigación nun equipo de infraestrutura de Google Research, onde as súas funcións lle permiten a outros investigadores avanzar en campos como o *Reinforcement Learning*.

Ademais, Sabela Ramos forma parte do colectivo Google Women in Engineering, onde se estimula a presenza feminina no sector TIC. A profesional considera que "actualmente a informática segue sendo unha profesión na que o número de mulleres é moi baixo". Segundo fai saber, "hai datos que nos din que aos nenos se lles anima a seguir unha profesión técnica e que ás nenas fáltalles referencias que lles fagan sentir que o sector TIC é un campo no que poden ter éxito" –indica–. Destaca tamén que moitas mulleres tenden a abandonar as carreiras técnicas en maior porcentaxe que os homes. "Hai que crear unha cultura de inclusión no espazo de traballo que permita que se aborden estes problemas e que todos sexamos conscientes de que existen. Non só son problemas que afectan ás mulleres, tamén a outros grupos con menor representación nas profesións TIC. Un entorno inclusivo no que se valora a diferencia fai que todos nos sintamos máis a gusto no noso traballo e sexamos máis produtivos", conclúe.

Longa vida ao noso audiovisual

O Carballo Interplay ofrecerá un concerto de Verto e as estreas das *webseries* gañadoras da anterior edición



O festival de contidos dixitais e *webseries* Carballo Interplay vaise celebrar este ano cun formato híbrido baixo o que se combinarán proxeccións, presentacións, estreas e, tamén, concertos. Como por exemplo a actuación do "grupo revelación da escena musical galega", a banda Verto, que estará no CIP achegando á audiencia música en directo (baixo estritas medidas de control e distanciamento) e por *streaming*. O festival celebrará do 18 ao 21 de novembro unha oitava edición anti-COVID na que tamén haberá un menú degustación de *podcast* do país, seleccionados por Isaac González, e un percorrido polas etapas e xeracións do Youtube galego, da man de Miguel Silva Conde (aquel-e).

Amais, o CIP acollerá a estrea de dúas novas *webseries* galegas producidas co apoio do Interplay *(Amnesia 3.0 e Xan)* e un xurado composto por Alfonso Zarauza, Lorena Iglesias, Antón Varela e María Yáñez elixirá un novo proxecto de webserie en galego que verá a luz en 2021. Unha vez máis, o obxectivo da organización (Interplay Producións e o Concello) é seguir impulsando o talento audiovisual nos novos formatos e canles a través do que xa é, lembran, "o festival de contidos dixitais máis importante do ámbito estatal".

Concerto e entrevista con Verto

O grupo Verto está formado por dous estudantes de medicina -Alberto Mira e Fernando Peleteiro- que en menos dun ano conseguiron converter o seu proxecto musical divertido e desenfadado nun referente para a mocidade do país. A organización do CIP lembra que "aínda que o seu público se concentra na Rede, o punto de inflexión da súa exitosa carreira foi a estrea do hit *Oie Gayego* no Luar da Televisión de Galicia".

Ademais do concerto e da entrevista con estes creadores, o festival tamén ofrecerá, en directo e en liña, un menú degustación dos mellores *podcast* galegos, seleccionados por Isaac González, e un percorrido polas etapas e xeracións do Youtube galego, da man de Miguel Silva Conde (aquel-e).

Estrea de Amnesia 3.0 e Xan

Amais de todo o devandito, a nova edición do CIP acollerá a estrea das contribucións gañadoras da pasada edición do certame. Amnesia 3.0 é unha serie futurista escrita e dirixida por Irene Pin, producida por Natalia Porca e Cristela Torres e protagonizada por Daniel Celester, Sara Ferro, Vanessa Dorrei, Monti Castiñeiras e Duarte Galbán, coa participación especial de Isabel Naveira e Sabela Arán. Definida polas súas creadoras como "unha macroprodución con micropresuposto", Amnesia 3.0 demostra que se pode facer ciencia ficción sen grandes efectos especiais, con historias universais contadas desde aquí. O argumento xira arredor dun software que é implantado no cerebro humano e que borra a memoria a curto prazo cada noite, así as persoas poden desenvolver as súas funcións dentro do sistema na engrenaxe perfecta, sen pensar nin preguntarse. Porén, hai quen sobrevive na marxe.

Pola súa banda, Xan é a historia dun peculiar millenial que non emite ningunha palabra. Trátase, en palabras do CIP; "dunha webserie cómica cun certo ton surrealista co-dirixida por Lucía Estévez e Miguel Canalejo, quen tamén a protagoniza". Xan non fala, pero é quen de analizar todo o que acontece ao seu redor. Fai unha vida bastante normal, ten colegas cos que pasa as tardiñas, come xeados e le banda deseñada, pero sempre hai algo que fai perigar o equilibrio natural da súa existencia. Calquera cousa pode acontecer no seu mundo. Calquera cousa, menos a súa propia voz.

Premio 2020

O Premio a proxectos de *webseries* en versión orixinal galega chega á súa quinta edición. A achega gañadora será elixida por un xurado composto por Alfonso Zarauza, Lorena Iglesias, Antón Varela e María Yáñez elixirá a *webserie* gañadora. Entre as finalistas hai unha proposta de animación *(Cacola),* unha miniserie documental *(The Foundry)* e dúas ficcións *(Óleo e Cebo&Allo).* ■

XGN R Encounter, novo capítulo de éxitos

A festa informática galega pechou a súa primeira edición *online* coa participación de máis de 700 persoas

A XGN R Encounter, a maior e máis referencial *lanparty* da nosa terra, pechou con éxito a súa primeira edición destes tempos marcado pola COVID, unha circunstancia que motivou a adaptación do encontro á contorna *online*, con máis de 50 actividades organizadas en remoto. A participación nas sesións formativas e nos concursos de arte dixital, software libre e hardware, ou nas competicións de xogos, superaron as expectativas das organizadoras, un equipo de entidades formado pola Feira Internacional de Galicia Abanca, a operadora R (colaboradora, fornecedora de tecnoloxía e patrocinadora oficial) e a Consellería de Política Social da Xunta.

No evento, que contou cunha velocidade de conexión de 10 Gbps grazas á tecnoloxía de R, participaron finalmente máis de 700 persoas, unha cifra que foi valorada "moi positivamente" polos impulsores da *party,* tanto "pola dificultade de manter o interese da cita ao perder o seu compoñente presencial e de relación persoal, como "polo alto grao de actividade demostrado polos participantes".

A nova edición da XGN R Encounter celebrouse entre o sábado 10 de outubro e o domingo 11.

Seguindo co balance de cifras, sinalar que as inscricións nas competicións de creatividade dixital, programación, hardware e videoxogos foron semellantes "en termos xerais" ás dunha edición presencial da festa informática emprazada en Silleda. E en canto ás charlas, espertaron especial interese as relacionadas coa Intelixencia Artificial, o posicionamento SEO, o deseño 3D ou a programación.

Amais, o maratoniano programa de Twitch emitido durante os dous días desta cita tecnolóxica, que pechou a súa edición o 11 de outubro pola noite, acadou unha audiencia acumulada de varios miles de espectadores. O programa, que serviu de fío condutor de XGN R Encounter, ofreceu entrevistas co ex xogador de baloncesto Iñaki Zubizarreta, que narrou a súa experiencia como vítima de bulling, ou con José Antonio Pérez, guionista de *Mi Mesa Cojea* e *Orbita Laika*, que falou entre outras cousas da súa experiencia como divulgador. Tamén brindou citas humorísticas con Grison Beatbox e Jaime Caravaca e encontros musicais con DirectoD2, Elesky ou Pablo Nova (ex Golpes Bajos e La Marabunta).

▲ Inauguración XGN R Encounter 2020

◀ Unha das persoas da organización, situada no pavillón 1 da FIGA

Inauguración

A festa informática foi inaugurada o sábado 10 nun acto institucional que contou coa presenza do vicepresidente da Xunta de Galicia, Alfonso Rueda; a conselleira de Política Social, Fabiola García; o deputado da Deputación Provincial de Pontevedra, Carlos López Font; e o alcalde de Silleda, Manuel Cuiña. Todos coincidiron en fecilitar aos organizadores porque "esta cita coa informática e as novas tecnoloxías foi quen de manterse e saír adiante nun ano marcado pola loita contra a COVID-19".

Así mesmo, as autoridades presentes, que tamén estiveron acompañadas polo director corporativo Empresas de R e do Grupo Euskaltel, Isidro Fernández de la Calle, recoñeceron o papel fundamental que tiveron as novas tecnoloxías durante a pandemia, destacando "como as redes sociais e as ferramentas informáticas revelóronse como elementos claves para manter as relacións persoais e a actividade económica durante a pandemia". ■

Unha ración de fibra óptica

Operadoras e administracións impulsan iniciativas para equipar coas mellores conexións o noso rural e, tamén, os nosos centros históricos

Medra a cifra de fogares e empresas de Rianxo con tecnoloxía de R

A operadora R vén de incrementar a cantidade fogares e negocios de Rianxo con posibilidade de conectarse á súa fibra óptica FTTH (polas súas siglas en inglés, fibra até o fogar). Os núcleos de O Cruceiro e de A Carballeira xa dispoñen de accesos ultrarrápidos a Internet de ata 500 Mbps e poden desfrutar doutros servizos avanzados de telecomunicacións grazas ás redes de nova xeración de R. O despregue destes equipamentos levouse a cabo "aproveitando ao máximo as infraestruturas destes lugares".

Deste xeito, arredor de 132 novos fogares e negocios das ditas localizacións quedaron preparados para recibir os servizos avanzados de teléfono, Internet de ata 500 Mbps simétricos e televisión dixital multicanle de R. Segundo informou a operadora a peche de ano estaremos a falar dun total de 900 novas residencias particulares conectadas ás súas redes de última xeración.

O operador galego lembra que leva anos investindo no fornecemento de rede en Rianxo, onde a día de hoxe xa dispoñen da cobertura das redes de nova xeración de R un total de 1.820 fogares e empresas deste municipio da provincia da Coruña.

Estas e outras actuacións na provincia da Coruña forman parte dun dos tres proxectos do Plan PEBA-Avanza do Ministerio de Economía e Empresa dos que R resultou adxudicataria en 2018 para despregar, antes de 2021, a tecnoloxía FTTH en 512 núcleos de Galicia que non dispoñan de alta velocidade ata o momento ("zonas brancas"). ■

A fibra óptica chegará ao 85 por cento de Vedra

O 85% do termo municipal de Vedra disporá de fibra óptica antes de finais de 2021. Así o informou o Goberno local, que deu conta dos traballos despregados pola operadora Telefónica no seu territorio. Neste intre, a compañía atópase afrontando o deseño da alimentación e a definición das zonas nas que se situarán as distintas cabeceiras de distribución. O Concello sinalou que a nova rede irá en paralelo á existente, o que facilitará o seu despregue, implicando ademais un importante aforro de custes e traballos.

Esta distribución levará a fibra óptica a máis de 90 lugares e rúas do concellos coa posibilidade de que no futuro este número poda ser ampliado. A previsión do Goberno local e da operadora é a de alcanzar o cincuenta por cento da poboación antes de finais de ano e o resto ata o 85% antes de que remate 2021 conectado en total 1.165 unidades inmobiliarias.

O seguinte paso será a solicitude dos permisos particulares precisos para elaborar os estudos técnicos de campo dos que sairán o deseño final da rede. A fibra óptica instalarase nas canalizacións xa existentes e só en caso de que fora necesario, por calquera causa non prevista, realizaríase obra civil previa solicitude dos permisos necesarios.

A respecto das potencialidades que se lle abren á cidadanía con este fornecemento tecnolóxico, o Concello explica que a fibra óptica é un tipo de cable realizado con vidro ou plástico cun algo máis de grosor có cabelo humano. As dúas principais vantaxes son

A contribución do Goberno central

O Executivo central anunciou en outubro unha serie de medidas relevantes para incrementar a presenza de banda larga no rural galego. Os detalles da iniciativa foron dados a coñecer polo delegado do Goberno, Javier Losada, quen sinalou que se van investir este ano 13,6 millóns de euros para levar Internet de calidade a 56.159 fogares e empresas dos nosos concellos, poñendo o foco nas áreas non urbanas. Segundo fixo saber Losada, a medida ten especial importancia tendo en conta até que punto a pandemia "puxo e manifesto a necesidade de termos boas conexións dixitais".

En materia de contías concretas, contarase cun orzamento de 13.608.088 euros. Estas cifras corresponden ás axudas que acaba de conceder o Ministerio de Asuntos Económicos e Transformación Dixital dentro da convocatoria 2020 do Programa PEBA e diríxense a operadores privados de telecomunicacións para que estendan a

a posibilidade de xuntar, en moi pouco espazo, milleiros de cables de conexións e achegar, ademais, unha maior velocidade na transmisión de datos.

"No contexto actual as posibilidades de teletraballar, teleformarnos ou comunicarnos plenamente con outras persoas pasan por forza por ter unha boa conectividade", apunta o equipo de Goberno local, engadindo que "a fibra óptica en Vedra suporá un valor engadido para un concello próximo a capital de Galicia pero coa tranquilidade e as vantaxes do medio rural". ■

cobertura de banda larga de nova xeración a núcleos sen cobertura actual e a zonas con conexión de baixa velocidade. No caso de Galicia os proxectos empregarán como tecnoloxía a fibra ata o fogar ou FTTH (acrónimo da denominación inglesa Fiber To The Home) e suporán investimentos totais por valor de 17.286.066 euros sobre o territorio.

No caso da Coruña, a operadora beneficiaria será Telefónica e o orzamento financiábel de preto de 4,9 millóns. Está previsto chegar a 14.030 vivendas e firmas.

No caso de Lugo, a empresa encargada será Adamo, sendo o orzamento financiábel de preto de 7,5 millóns. O número de unidades a cubrir será de 25.530.

Polo que respecta a Ourense, os traballos virán da man da operadora Telefónica, novamente, cun presuposto financiábel de 2,3 millóns de euros, e un número de empresas e fogares a cubrir de 10.047.

No caso de Pontevedra, será Telefónica a encargada dos traballos, unha vez máis. Contarase cunha contía de preto de 2,6 millóns e unha área de unidades a cubrir de 5.552. ■

Luz verde para a FTTH na zona vella de Santiago

O Concello de Santiago aprobou conceder a licenza a Orange/Jazztel para executar o plan de despregue de rede fibra óptica (tecnoloxía FTTH) na contorna da zona histórica formada polas rúas do Franco e do Vilar 34-84. Os traballos levaraos a cabo a empresa Orange España e contará cun orzamento de execución material de 39.946,95 euros. Dos temas tratados na reunión do executivo municipal informou, en rolda de prensa, o alcalde de Santiago, Xosé Sánchez Bugallo. Segundo fixo saber, a nova documentación presentada pola empresa, sobre a que se concede a licenza, "presenta unha serie de melloras respecto á anterior do mes de xuño". Entre as modificacións destaca o cambio no ámbito de intervención, de xeito que a rede esténdese dende a rúa do Franco até parte da rúa do Vilar (entre os números 34 e 84), co obxecto de "resolver quinteiros ou mazás completas".

A dita ampliación, dixo, "permite eliminar a práctica totalidade do tendido de fibra prevista inicialmente no lado impar da rúa do Franco, xa que a maior parte dos edificios dos números impares teñen o portal de acceso ás vivendas na rúa do Vilar". Asemade, dixo que os cambios amplían a penetración prevista da instalación, que se proxecta para dar cobertura ao 100% dos usuarios e incorpora un novo deseño da rede de distribución no que se empregan Caixas Ópticas Terminais con divisor (CTO) con capacidade para catro portos, "en lugar das previstas que permitían un máximo de dous portos". O alcalde salientou que con este novo deseño redúcese o número total de caixas necesarias, minimízase o número de cables e redúcese o número de fusións, xa que a terminación dos portos na caixa incorpora a conectividade necesaria. ■

> Con este novo deseño redúcese o número total de caixas necesarias, minimízase o número de cables e redúcese o número de fusións.

Sempre nos quedará a innovación

Empresas e entidades da nosa terra combaten a crise, este outono, con ideas e ferramentas tecnolóxicas

Akademia: combatendo a crise con coñecemento innovador

Mergullados como estamos nunha pandemia que recrúa, o coñecemento innovador preséntase a todas luces como a gran reposta que estabamos a buscar. Dende a Universidade de Santiago veñen de lanzar a nova edición dun programa que este ano promete ser un bastión contra a crise sanitaria e social, o Programa de Innovación Akademia para a creación de produtos ou servizos innovadores.

Vén da man da Área de Valorización, Transferencia e Emprendemento da USC e Uninova, en colaboración coa Fundación Innovación Bankinter, e consiste nun curso en liña que se desenvolverá en tres convocatorias distintas para "adaptarse mellor aos distintos horarios do alumnado".

Na edición deste ano, os mozos e mozas terá a oportunidade de integrarse en grupos formados por estudantes das catro universidades participantes: USC, Politécnica de Valencia, Pompeu Fabra e Universidade de Loyola. A diferencia dos anos anteriores, a participación na presente edición terá carácter gratuíto para o alumnado da USC.

> Dende a Universidade de Santiago veñen de lanzar a nova edición do Programa de Innovación Akademia para a creación de produtos ou servizos innovadores.

O programa Akademia quere "poñer en valor todo o coñecemento técnico adquirido nos cursos universitarios", mostrando como se poden crear produtos ou servizos innovadores cun valor sustentábel para a nosa sociedade. A través desta iniciativa, mozos e mozas de diferentes universidades e diferentes carreiras realizarán unha viaxe práctica para experimentar un proceso de innovación real, dende aprender a predicir tendencias futuras ata o desenvolvemento dun algoritmo baseado na Intelixencia Artificial. ■

Un campo de probas de alumeado intelixente no Campus de Ourese

O enxeñeiro industrial Eduardo Balvís vén de propor unha solución para tirar proveito das lámpadas LED como rede de información para a xestión de Cidades Intelixentes, achegando e compartindo datos sobre parámetros como os niveis de contaminación, a polución acústica ou outras variábeis de interese. Este é un dos principais resultados da tese de doutoramento do devandito investigador vencellado ao Campus de Ourense (UVigo), na que profundou na aplicación de tecnoloxías fotónicas e modelos matemáticos para o alumeado intelixente e a eficiencia enerxética.

A tese estivo dirixida polo catedrático da Universidade de Vigo Humberto Michinel e foi realizada ao longo dos últimos anos no grupo de Enxeñaría Física do Campus de Ourense, seguindo as liñas de investigación do grupo máis orientadas á transferencia de coñecemento cara sectores produtivos do tecido empresarial circundante. "En particular, o obxectivo principal deste traballo foi o desenvolvemento de tecnoloxías e métodos computacionais para xerar innovación no sector da iluminación LED", indica o xa doutor.

A tese ten o seu alicerce na Internet das Cousas aplicada aos elementos urbanos, neste caso concreto ás lámpadas LED. Os resultados do seu traballo foron probados nos farois instalados no Campus de Ourense polos membros do equipo que desenvolven esta liña de investigación, que son, ademais de Balvís, Humberto Michinel e Ricardo Bendaña. Na investigación explícase o proxecto de iluminación intelixente levado a cabo no contexto do proxecto Nanoeaters, aínda en desenvolvemento. "Discútense os elementos fundamentais (chips, sensores, computador central) usados para fabricar os prototipos e danse detalles sobre o software desenvolvido para controlar o sistema", comenta o profesor da UVigo, engadindo que o traballo "permitiu instalar os prototipos no propio Campus de Ourense, utilizando as lámpadas para medir e transmitir en tempo real os valores de diversas variables ambientais". Trátase do "emprego de técnicas electrónicas de baixo custo que, combinadas con adecuados algoritmos matemáticos, permiten dispor dun sistema de adquisición, transmisión e procesado de determinados datos", explica. ■

AtlantTIC impulsa unha tecnoloxía para o control do lavado de mans

O Centro AtlantTIC da Universidade de Vigo, centrado na investigación e desenvolvemento de tecnoloxías intelixentes, puxo nesta pandemia boa parte do seu potencial ao servizo da loita mundial contra a COVID, argallando propostas e solucións para facerlle fronte. Froito deste traballo abrollaron contribucións como a que deu a coñecer este mes de outubro a Universidade de Vigo e que vén da man dos investigadores Juan Manuel Santos Gago, Luis Álvarez Sabucedo e Mateo Ramos, do Grupo de Enxeñaría de Sistemas Telemáticos (GIST). Trátase dun proxecto para a unha ferramenta telemática con capacidade para asegurar que nos lavamos as mans (un dos máis importantes hábitos para combater o contaxio) da mellor maneira posíbel.

Na presentación da proposta, que coincidiu coa celebración o 15 de outubro do Día Mundial do Lavado de Mans, AtlantTIC puxo o foco no que sería o obxectivo concreto da iniciativa: dar forma a unha solución tecnolóxica que ofreza soporte á aprendizaxe do devandito procedemento hixiénico cotián atendendo ás recomendacións da Organización Mundial da Saúde (OMS). Como explican os investigadores, o proxecto baséase nas técnicas do aprendizaxe a distancia (aprendizaxe autorregulada) e da Intelixencia Artificial para desenvolver unha aplicación para *smartwatch* ou móbil capaz de identificar cando o usuario realizou un lavado de mans correcto e efectivo, sempre en base aos datos que xera o propio dispositivo dixital.

O equipo de AtlantTIC lembra que se ben na actualidade existen dispositivos que permiten levar a conta dos lavados de mans ou *apps* para medir canto tempo se lle dedica a esta tarefa, a detección automática do lavado de mans é un campo "que aínda está nunha fase moi incipiente de desenvolvemento". O proxecto dos investigadores avanza neste camiño baseándose na recolección de datos que se xeran nos diferentes sensores que inclúen os reloxos intelixentes ou *smartwatchs*. Os datos recollidos transmítense despois ao móbil da persoa usuaria e alí serán procesados por un algoritmo de clasificación que determina cando se produce un lavado de mans, e se este atende ou non ás recomendacións da OMS.

> O proxecto baséase nas técnicas do aprendizaxe a distancia e da Intelixencia Artificial para desenvolver unha aplicación capaz de identificar cando o usuario realizou un lavado de mans correcto.

Actualmente, a investigación atópanse na fase de desenvolvemento do algoritmo, na cal os usuarios "piloto" dispoñen dunha aplicación no seu *smartwatch* e outra no móbil para que "apunten" cando se lavan as mans, distinguindo dous tipos de procedemento: o lavado libre e o lavado normativo, que sería o recomendado pola OMS. Os datos que se xeran no reloxo e na *app* do móbil transmítense a un servidor analítico e serven como base para o adestramento de clasificadores fundamentados en técnicas de *Machine Learning*. ■

Unha iniciativa para avanzar en accesibilidade premiada nos terceiros premios Innovatia 8.3

AFinalmente a Universidade de Santiago comunicou quen son as gañadoras da edición actual, a terceira, do seu certame Innovatia 8.3, convocados pola USC e o Instituto da Muller para fomentar iniciativas empresariais innovadoras no eido científico-tecnolóxico, lideradas por mulleres e con orixe nos campus. As gañadoras foron Libera Bio e Tilúa Asisencia, esta última centrada en tirar abaixo o meirande número de barreiras entre as novas tecnoloxías e os colectivos de persoas con diversidades funcionais ou cognitivas. ■

Coremain fornecerá aos nosos centros docentes de computadores

A empresa tecnolóxica Coremain, con sede principal no Polígono de Costa Vella en Santiago, vén de anunciar que será a encargada de fornecer á Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) do equipamento microinformático para os centros educativos galegos que forman parte do proxecto Abalar, cuxo obxectivo é facilitar o acceso ás novas tecnoloxías na aula.

A actuación, explica a empresa TIC, forma parte do primeiro contrato derivado da adxudicación para a dotación de 3.000 computadores persoais e monitores aos colexios públicos participantes na iniciativa durante o actual curso escolar. O acordo contempla o subministro de até un máximo de 6.500 unidades en contratos sucesivos por un período de 2 anos. ■

Os selos acreditativos dos peregrinos convértense en dixitais

A Fundación Catedral de Santiago deu en outubro un novo paso no proceso de transformación tecnolóxica de todo o relativo ao devandito tempo compostelán, do remate do Camiño e, tamén, das experiencias, cada vez máis ligadas ao universo dixital, dos visitantes da capital de Galicia. Estamos a falar da presentación da credencial dixital do peregrino, que estará dispoñíbel con feitura de *app* o vindeiro ano xubilar 2021.

A presentación celebrouse no Centro Internacional de Acollida do Peregrino da rúa Carretas. Contou coa presenza do deán da Catedral, Segundo Pérez, o director da Fundación Catedral de Santiago, Daniel Lorenzo e máis a directora de Turismo de Galicia, Nava Castro.

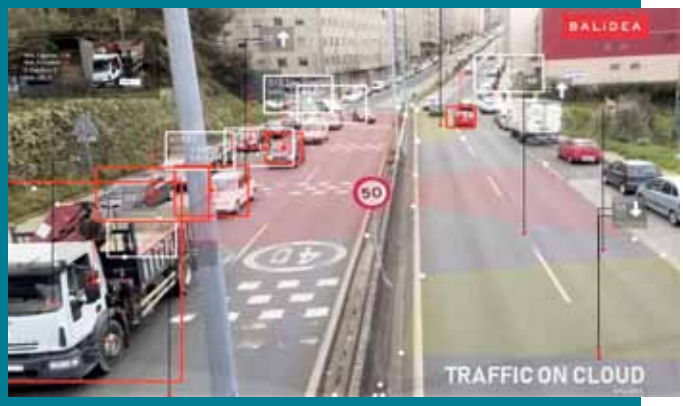
Segundo fixeron saber, a credencial dixital ten un obxectivo duplo: por unha banda responde á natural evolución tecnolóxica de todo o relacionado co ámbito xacobeo (unha evolución que mellora e facilita a experiencia dos visitantes) e, pola outra, xorde da necesidade de garantir a seguridade sanitaria da cidadanía, xa que o novo modelo de certificacións evita o contacto persoal e axilizan ao máximo os trámites para a súa obtención.

A credencial dixital estará dispoñíbel en varios idiomas para as plataformas iOS e Android. Amais, mostrará as distintas rutas do Camiño de Santiago e, tamén, posibilitará a captura dos selos dixitais a través de códigos QR e permitirá a integración dos datos no rexistro do peregrino. ■

Traffic On Cloud de Balidea, seleccionada por Innowwide entre 600 proxectos de 43 países

Traffic On Cloud, a ferramenta desenvolvida pola empresa galega Balidea para optimizar a mobilidade, foi seleccionada entre 600 candidatos de 43 países na segunda convocatoria de Innowwide, que avalía a viabilidade de solucións empresariais innovadoras nos mercados de todo o mundo. A través do proxecto que levará a cabo en Panamá, coa colaboración do socio local IAD Proxectos, Balidea comeza a fase de internacionalización da súa solución Traffic On Cloud, un recurso moi axeitado para axudar á xestión da mobilidade urbana, a toma de decisións para a mellora da seguridade viaria e o fomento dunha mobilidade sustentábel.

Traffic On Cloud basea as súas funcionalidades na análise intelixente de vídeo a partir de modelos de Intelixencia Artificial e aprendizaxe profunda *(Deep Learning)*. Supón, en palabras da firma de Santiago, "unha disruptiva ferramenta que facilita ás cidades a creación e implantación de estratexias que posibiliten unha xestión máis eficiente e sustentábel da mobilidade, e por extensión das contornas urbanas". ■



Fiestra.gal leva os nosos audiovisuais aos centros de ensino

O pasado 2 de outubro presentouse en Ourense, no marco do Festival de Cine OUFF, a plataforma dixital Fiestra.gal, unha contribución *online* da Academia Galega do Audiovisual que promove o uso de producións galegas (curtametraxes principalmente) como ferramentas pedagóxicas en educación Infantil, Primaria e Secundaria. Na cita, celebrada no Centro Cultural Marcos Valcárcel, explicouse que a escolma de audiovisuais puxo o foco nos valores educativos e na calidade artística da producións.

Tamén se fixo saber que na plataforma Fiestra cada unha das obras vai acompañada dunha serie de recursos didácticos cos que poder traballar as nenas e os nenos nas aulas. A iniciativa busca "dar resposta ás demandas dos docentes de educación Primaria e Secundaria que queren empregar o audiovisual galego como ferramenta pedagóxica", explicou a Academia, sinalando que o catálogo foi seleccionado polo equipo de programación e asesoramento pedagóxico formado por Marcos Nine, Jorge Rivero e Álvaro Dosil.

Fiestra é unha iniciativa da Academia Galega do Audiovisual que conta co patrocinio da Deputación de Ourense e a colaboración do grupo de investigación Terceira Xeración da USC. ■

O ITG organizou un simulacro de rescate no mar cun dron totalmente autónomo

O Instituto Tecnolóxico de Galicia (ITG) desenvolveu na mañá do 16 de outubro un simulacro de rescate con drons na costa en Áncora, o Centro Experimental para Vehículos non Tripulados de San Cibrao (Lugo). A actividade, levada a cabo en colaboración coa Axencia Galega de Emerxencias (AXEGA), consistiu na procura e localización dun pescador nunhas rochas de difícil acceso mediante un vehículo aéreo non tripulado con alto nivel de autonomía e de xeito desatendido. A tecnoloxía empregada foi a DroneSafeBox, equipamento innovador desenvolvido polo ITG para permitir aos drons, en canto a lexislación o permita, voar de forma totalmente autónoma.

Durante o simulacro púxose en marcha unha misión de emerxencia desde o campo de voo de Áncora. Así, a partir da chamada do accidentado ao 112, a AXEGA púxose en contacto co centro de operación Áncora de ITG, desde onde se activou o mecanismo que fixo que un dron, equipado con cámara térmica e visíbel, despegase do niño de recarga intelixente e autónomo de DroneSafeBox para proceder ao seguimento en tempo real da misión.

"Esta manobra", informou o ITG, "permitiu comprobar nunha situación realista a aplicación da nosa tecnoloxía no ámbito das aeronaves non tripuladas, que ten como obxectivo favorecer a posta en marcha de negocios no ámbito das aplicacións civís para drons, proporcionando maior autonomía e intelixencia de voo xunto a menores custos operativos, así como o desenvolvemento de tecnoloxía para a prestación de servizos con vehículos aéreos non tripulados".

Drone in a Box, engadiu o instituto, consiste nunha contribución tecnolóxica que pon en xogo puntos de aterraxe, recarga e comprobación totalmente autónomos (cunha mínima intervención humana) en distintas localizacións dun percorrido específico. O ITG tamén salientou que a proba supuxo "a materialización dun dos casos de uso que permitirá a futura normativa europea no ámbito dos drons".

O simulacro levado a cabo enmárcase nas probas finais da UMI FASTFly (Full Autonomous Systems for UAS), na que participan o ITG e Star Defence Logistincs & Engineering (SDLE). Trátase da única Unidade Mixta de investigación que, impulsada pola Xunta de Galicia, está especializada en aeronaves non tripuladas. ■

Televés, nas primeiras emisións 8K de Ultra Alta Definición por TDT en DVB-T2

RTVE e a Escola Técnica Superior de Enxeñeiros de Telecomunicación da Universidade Politécnica de Madrid (ETSIT-UPM) presentaron o 21 de outubro, no marco da Cátedra RTVE na UPM, a primeira emisión a nivel mundial de sinal UHD 8K en DVB-T2. Como noutras ocasións, este piloto foi posíbel grazas á colaboración de todos os membros que conforman o Comité Asesor da Cátedra en aspectos tecnolóxicos entre os que se atopan as empresas de Televés Corporación, Gsertel, TRedess e Televés.

A presentación, dada a crise sanitaria, tivo feitura de evento semipresencial, onde os asistentes puideron seguir o acto de forma remota, grazas ao sinal de streaming que proporcionará o Instituto Oficial de RTVE.

O sinal foi radiado desde a cabeceira de TV da ETSIT-UPM, situada na Cidade Universitaria de Madrid e emitido por Cellnex Telecom desde os centros emisores de Torrespaña e San Fernando de Henares en Madrid, pola canle 36; Collserola e Baix Llobregat en Barcelona, pola canle 43; Valencina, en Sevilla, pola canle 36; Mijas, en Málaga, pola canle 26; Monte Pedroso, en Santiago de Compostela, pola canle 33; e La Muela, en Zaragoza, pola canle 23. ■

Miracle Tunes de Portocabo chega a app de Xabarín e á TVG2

A serie *Miracle Tunes* da produtora galega Portocabo xa está dispoñíbel na nosa lingua na aplicación móbil do Xabarín e máis na canle segunda da Televisión de de Galicia, a TVG2. Trátase dunha ficción dirixida polo ourensán Toño López que vén con feitura de *live action* musical e que inclúe 51 capítulos nos que se combina música, baile, estética futurista e apoderamento feminino. A serie vén cos mellores precedentes, logo do importante éxito de público acadado en Italia e, no caso dos capítulos xaponeses orixinais, en boa parte do mercado asiático. Amais, ten o privilexio de ter sido a contribución audiovisual elixida polo ente público para estrear a plataforma dixital do Xabarín.

A serie, producida pola galega Portocabo, ShowLab (Italia), Blasteem (Italia), Mediaset (Italia) e Kamca Group (Suiza), é a adaptación para Europa da ficción xaponesa do mesmo nome, que se estreou en 2017 e que desde entón se converteu nun auténtico fenómeno en múltiples países asiáticos. ■

R incrementa a cobertura de fibra na Pobra do Caramiñal

R achegou este 22 de outubro un balance sobre o despregue recente (e o vindeiro) de fibra na Pobra do Caramiñal. Segundo fai saber, os habitantes do núcleo da Lomba xa dispoñen de accesos ultrarrápidos a Internet de ata 500 Mbps simétricos e poden desfrutar doutros servizos avanzados de telecomunicacións grazas ás redes de nova xeración da compañía.

Deste xeito, 72 novos fogares e negocios da Lomba quedaron preparados para recibir os servizos avanzados de teléfono, Internet de ata 500 Mbps simétricos e televisión dixital multicanle de R. Segundo informou a compañía galega de telecomunicacións, a peche de ano estaremos a falar de máis de 170 residencias particulares e empresas da contorna conectadas ás súas redes de última xeración.

Cando se complete este plan na Pobra, tras o exercicio de 2021, a localidade coruñesa contará xa con preto dun milleiro de fogares e empresas con conexión ás redes de nova xeración do operador galego.

A maiores do Plan Avanza, R leva tempo investindo no fornecemento de infraestruturas na Pobra do Caramiñal, onde a día de hoxe xa gozan de cobertura das devanditas redes avanzadas arredor de 3.440 fogares e empresas. ■

Vitae móstranos como xestionar o tempo en proxectos TIC

A crise sanitaria fixo que a nosa necesidade de formarnos como mellores profesionais das novas tecnoloxías gañase un extra de relevancia, e as academias e consultoras encargadas de achegarnos esta formación puxeron todo da súa parte para satisfacer as nosas demandas. Un exemplo perfecto é Vitae Consultores, que dende a súa aula virtual ofrécenos este outono unha chea de recursos para sermos máis eficaces, eficientes e, sobre todo, áxiles. Disto trata precisamente o curso Axilidade Avanzada: Xestión do Tempo en Proxectos e Equipos Áxiles. Serán dez horas de formación en remoto, a desenvolver os días 23, 24, 25, 26 e 27 de novembro. En palabras de Vitae, "estamos ante unha oportunidade para coñecer polo miúdo os hábitos que nos levan a un mal uso do recurso Tempo nos proxectos TIC". Para máis información sobre este e outros cursos de Vitae, cómpre visitar a web www.vitaedigital.com. ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira

A Deputación da Coruña axuda con 1,85 millóns á modernización das pequenas empresas e dos autónomos

A Deputación da Coruña anunciou que vai destinar 1,85 millóns de euros para apoiar a 238 pequenas empresas e profesionais autónomos dos concellos da provincia a través da liña de axudas PEL-Emprende. A contía adicarase a facilitar a consolidación e modernización do tecido produtivo, ao tempo que se apoian medidas que redunden na súa competividade. Nun plano máis concreto, estas axudas, que se suman ás liñas de creación de emprego do PEL (que este ano permiten a creación de 666 postos de traballo), permitirán a adquisición de aplicacións informáticas, mobiliario, maquinaria ou equipos tecnolóxicos e procesos de modernización e dixitalización.

O presidente da Deputación da Coruña, Valentín González Formoso, explicou que a liña PEL-Emprende subvenciona ata un 70% dos investimentos, con axudas que van dos 2.450 aos 17.500 euros, e que o 62% dos beneficiarios/as son autónomos, seguidos por un 37% de microempresas, empresas que conta cun máximo de dez traballadores/as. Tamén fixo saber que "máis do 62% das firmas beneficiarias das axudas PEL-Emprende 2020 están dirixidas por mulleres e céntranse sobre todo no sector terciario". ■

Youtubeir@s repartirá 7.500 en premios

As entidades organizadoras dos Premios Youtubeir@s pecharon este 23 de outubro o prazo para entregar vídeos. O obxectivo desta nova edición, que xa superou dende hai semanas a participación das anteriores convocatorias, será encher as redes de contribucións audiovisuais na nosa lingua.

Os cuartos Premios Youtubeir@s contan con cambios significativos nas súas bases en comparanza con anos anteriores e un incremento da súa dotación económica, que pasa dos 6.500 euros de 2019 a 7.500 euros para repartir nas doce categorías do certame neste ano.

Unha das grandes novidades será a reorganización e ampliación das diferentes categorías. Se en 2019 o certame estaba dividido en oito galardóns, para este 2020 haberá doce diferentes. Así, o concurso contará cos seguintes premios: canle, vídeo, youtubeir@, calidade lingüística, impacto, calidade técnica, comunicación, creatividade, musical, didáctico, pioneiro e premio do público. Os tres primeiros acompañaranse cunha dotación económica de 1.000 euros, mentres que os nove restantes chegarán aos 500 euros.

Ademais de todo o que o xurado experto seleccione, tamén caberá a opinión xeral do público. Nesta cuarta edición, serán os/as seguidores/as quen propoñan os seus vídeos preferidos para concorrer ao Premios do Público.

Esta cuarta convocatoria do proxecto Youtubeir@s organízana os servizos de normalización lingüística dos concellos de Ames, A Baña, Moaña, O Grove, Ourense, Pontevedra, Rianxo, Ribadeo, Santiago e Teo; ademais das tres universidades galegas e da Deputación da Coruña. ■

A nova edición da **Maker Faire Galicia** será cen por cen *online*

Se algunha conclusión podemos sacar da pandemia e da crise sanitaria é a necesidade de reivindicar a ciencia e na tecnoloxía e, tamén, os métodos cooperativos, libres e abertos de desenvolvelas e impulsalas. Disto especialmente vai tratar a cuarta edición da feira galega Maker Faire Galicia, un dos encontros argalleiros máis relevantes de Europa e que este ano pon en xogo unha clara viraxe cara a un ámbito que lle foi natural dende a súa orixe: o ámbito dixital. Así, a nova convocatoria desenvolverase 100% *online* e contará por primeira vez cunha xornada destinada en exclusiva á educación.

"O novo formato permitirá que esta sexta edición da feira de innovación se poida seguir desde todo o mundo, o que fortalecerá os valores diferencias da cita no referido ao coñecemento compartido e ao seu carácter interactivo", sinala a organización, o proxecto Vermis.

O evento celebrarase do 18 ao 22 de novembro a través dunha plataforma que integrará un Museo Gaiás Virtual. Contará con dúas xornadas profesionais, que se desenvolverán os días 18 e 19 de novembro, e que estarán organizadas por sectores, poñendo en valor aqueles onde Galicia ten un gran potencial como son a alimentación, saúde, aeronáutica, automoción, enerxía e téxtil.

Esta Maker Faire Galicia celebrarase co apoio da Xunta de Galicia, o Concello de Santiago, a Fundación Cidade da Cultura e Asociación para el Progreso de la Dirección (APD). ■

Comezaron os **Encontros con Profesionais TIC** impulsados polo CPEIG e AMTEGA

Continúa a dar froitos unha colaboración que vén de antigo: a que manteñen o Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) e a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA). Do traballo que as dúas entidades impulsan de xeito conxunto abrollaron este mes de outubro os *Encontros con Profesionais TIC*, unha serie de xornadas *online* entre rapaces e rapazas e profesionais das novas tecnoloxías. Abéiranse ao marco do convenio de colaboración asinado entre ambas entidades e enmárcase na Axenda Dixital de Galicia 2020, para a realización de accións de difusión da Sociedade Dixital de Galicia.

O programa, sinalan o CPEIG e AMTEGA, desenvolverase coa celebración de 30 encontros en *streaming* entre un profesional TIC e un grupo de 12 rapaces e rapazas de 6 a 18 anos, que poderán interactuar co relator e con calquera dos asistentes. Ademais, seguindo este fío da comunicación segura e do distanciamento anti-COVID, o resto de persoas inscritas poderán seguir as charlas a través da canle do CPEIG en Youtube e no Facebook do colexio, aínda que só os rapaces participantes e os profesionais TIC poderán intercambiar impresións e dúbidas durante os encontros.

As temáticas dos encontros serán: axencias dixitais, publicidade en Internet, Internet das Cousas (IoT), coches autónomos, asistentes de voos, Cidades Intelixentes, deporte e tecnoloxía, empresa na nube, robótica, animación 3D ou videoxogos. A primeira sesión foi o 20 de outubro. Para máis datos, consultar www.cpeig.gal. ■

TREBELLOS

A Amazfit Band 5 chega a Europa integrando Alexa

DHai uns meses Xiaomi presentou a Mi Smart Band 5, unha pulseira de actividade con pantalla de 1,1 polgadas que actualmente véndese en España por 39,99 euros na súa versión sen NFC, e para a que vén de chegar a Europa unha competidora moi directa, xa que é do mesmo fabricante (Huami) baixo unha marca de seu, a Amazfit Band 5.

Esta nova pulseira de actividade, cun prezo de 44,90 euros, externamente é cuspidiña á Mi Smart Band 5, pero diferénciase principalmente por incluír un par de prestacións adicionais bastante interesantes, como pode ser a monitorización da saturación de osíxeno en sangue (valor que están a incorporar boa parte das pulseiras deportivas nos últimos meses, en boa medida por mor do coronavirus, xa que unha caída deste valor pode ser un síntoma que alerte de padecer a COVID-19) e a incorporación do asistente Alexa de Amazon para realizar preguntas, consultar traducións, configurar alarmas, comprobar o estado do tempo ou incluso controlar os dispositivos conectados no fogar.

Polo demais estamos ante unha pulseira de actividade con prestacións moi coñecidas, como un bo sistema de notificacións do teléfono, control da reprodución musical, 11 modos deportivos, monitorización cardíaca, monitorización do sono, seguimento do ciclo menstrual, disparo remoto da cámara do móbil, resistencia á auga e unha autonomía duns 15 días para un uso normal.

Lenovo presenta un portátil con pantalla encartable

O concepto de smartphone con pantalla encartable que levou á práctica do Galaxy Fold de Samsung vén de trasladarse ao mundo dos ordenadores portátiles por parte de Lenovo, fabricante que presenta o ThinkPad X1 Fold, que xa pode reservarse nos EE.UU. por un prezo que parte dos 2.499 dólares.

Dende Lenovo aseguran que o ThinkPad X1 Fold é froito de 5 anos de traballo, e busca ser un equipo portátil que teña unha pantalla de bo tamaño durante o seu uso, pero que poida encartarse para reducir o seu tamaño durante o transporte, así como para ofrecer novos usos, como pode ser empregar a pantalla lixeiramente encartable a xeito de libro.

Este equipo complétase con accesorios como un teclado Bluetooth opcional que pode gardarse dentro do equipo encartado, así como o Lenovo Mod Pen (lapis dixitalizador que facilita a toma de notas ou sinatura de documentos) e o Lenovo Easel Stand (soporte que facilita a colocación da pantalla en vertical ou horizontal no escritorio.

Sony pon á venda unha pantalla que permite ver en 3D sen lentes

Coa vista posta nos creadores Sony pon á venda a súa nova Spatial Reality Display, unha pantalla que fai uso da tecnoloxía ELFD de Sony que permite que os profesionais do deseño, os efectos visuais ou de calquera outra ámbito da creación tridimensional poidan ver os seus deseños coma se fosen reais sen ter que empregar cascos de realidade virtual ou lentes 3D.

Esta pantalla ofrece unha experiencia de visualización 3D sen lentes especiais, para o que conta cun sensor de visión que segue os ollos do usuario para reaccionar á súa posición no espazo para así xerar unha imaxe que permita percibir un contorno tridimensional realista dende calquera ángulo.

Esta pantalla de 15,6 polgadas é compatible con ferramentas estándar como Unity e Unreal Engine, de xeito que resulta doado o seu aproveitamento para xogos, realidade virtual ou para traballos de deseño industrial. A previsualización dos modelos 3D nunha pantalla deste tipo pode axilizar extraordinariamente os fluxos de traballo, deixando claro o seu prezo de 4.999,99 dólares que estamos ante un produto para un mercado profesional que realmente poidan sacar rendemento dun hardware tan revolucionario.

Canon presenta os seus primeiros prismáticos monoculares

Para usuarios que gusten da aventura e a natureza, e non queiran ter que cargar con pesados equipos fotográficos, dende Canon presentan os seus primeiros prismáticos fotográficos monoculares, o PowerShot ZOOM, que ten un tamaño moi compacto (103,2 x 50,8 x 33,4 milímetros) e pouco peso (145 gramos) e achega a experiencia de teleobxectivos de 100, 400 e 800 milímetros, para así poder ver a grande distancia, podendo capturar o que vexamos en fotografía ou vídeo nunha tarxeta microSD, podendo conectar este dispositivo cun smartphone para usalo como visor en vivo ou para descargar os contidos rexistrados.

Este curioso dispositivo ten enfoque automático mentres se emprega o seu visor electrónico, integra seguimento de caras, utiliza estabilización óptica de imaxe para corrixir vibracións, toma fotografías de 12 Mpíxeles e vídeo Full HD a 29,97 fotogramas por segundo, integra unha batería recargable por USB-C de 800 mAh (que permitiría disparar até 150 fotografías ou gravar vídeo durante 70 minutos) e sairá á venda nos EE.UU. en novembro a un prezo de 299,99 dólares.

Logitech renova o seu rato sen fíos para equipos portátiles

Un dos ratos compactos de Logitech máis populares renóvase, e así temos o novo MX Anywhere 3 (e a súa versión específica para Mac), que busca ser un complemento ideal para equipos portátiles.

O MX Anywhere 3 integra a última xeración da roda de desprazamento MagSpeed, capaz de desprazar até 1.000 liñas por segundo de xeito silencioso e cunha precisión capaz de deterse nun píxel; que tamén resulta moi agradable para o usuario por estar feita de aceiro mecanizado, de xeito que transmite unha sensación de calidade e inercia dinámica. O rato realiza o seguimento en practicamente calquera superficie, incluíndo o cristal.

Véndese por 92,99 euros en cor negra, branca ou rosa na versión para PC, mentres que a edición para Mac só está dispoñible en cor branca. A edición para Mac, en vez de estar orientada a funciona con varios ordenadores á vez, pretende servir para conectarse a equipos Mac e tamén a tabletas iPad.

Os novos reloxos Amazfit incorporan oxímetro

Atendendo ás últimas tendencias de mercado chegan os novos reloxos de Huami con prestacións moi semellantes a un prezo de 999 iuans (126 euros) e incorporando medición do osíxeno en sangue, co que parecen querer comprarse directamente co Apple Watch, aínda que desta volta ofrecen unha maior elección de formato, xa que aínda que o Amazfit GTS 2 chega cunha pantalla AMOLED rectangular de 1,39 polgadas claramente inspirada no reloxo de Apple, o Amazfit GTR 2 opta por unha pantalla AMOLED circular de 1,39 polgadas.

Ambos reloxos contan con conectividade Bluetooth 5.0, NFC e Wi-Fi, medición de pulso, medición de osíxeno en sangue, acelerómetro, GPS, micrófono, altofalantes e resistencia á auga até 5 atmosferas, ou sexa, que estamos ante reloxos orientados á monitorización da actividade física (conta con 12 modos de deporte), que tamén poden empregarse para a reprodución multimedia, para recibir notificacións do móbil, para realizar chamadas telefónicas e para invocar a asistentes de voz, contando cunha boa autonomía que no caso do GTS 2 chegaría até os 7 días grazas á súa batería de 246 mAh, mentres que os 471 mAh do GTR 2 permitiríalle un uso de até 14 días.

PC | Xbox One | PS4 | Nintendo Switch

TORCHLIGHT III

Estrea versións para PC, PS4, Xbox One e Switch

Torchlight é unha serie de xogos de rol de acción moi apreciada polos amantes da saga *Diablo*, coa que comparte moitas características, polo que moitos ben as entregas de Torchlight como un complemento a Diablo, para paliar as esperas entre entregas ou, simplemente, para alimentar as ansias de xogos deste xénero, e agora, tras pasar por unha fase de acceso anticipado, chega *Torchlight III* a PC (Steam), PlayStation 4, Xbox One e Nintendo Switch.

Torchlight III ambiéntase un século despois dos eventos de *Torchlight II*, co Imperio de Ember en declive e cunha ameaza de invasión que volve sobre Novastria, o que lévanos a formar un equipo para viaxar á fronteira e enfrontarse a numerosos inimigos, aventura que podemos vivir pola nosa conta ou acompañados polos nosos amigos en liña.

No xogo atoparemos novas mascotas, armaduras, armas e moitos obxectos máis percorrendo alxubes ou vencendo terribles inimigos; poderemos construír os nosos heroes elixindo entre 4 clases heroes e 5 subclases de reliquias, podendo tamén recoller equipamento durante a aventura; poderemos construír e mellorar o noso forte; e tamén temos de volta as mascotas, ás que poderemos outorgarlle habilidades e darlle equipamento.

Cómpre salientar que, aínda que as primeiras entregas de *Torchlight* fosen de Runic Games (estudio desaparecido en 2017), desta volta o desenvolvemento correu por parte de Echtra Inc. mantendo a Perfect World Entertainment como compañía editora.

PC | Stadia

BALDUR'S GATE III

Está dispoñible en acceso anticipado

A serie de xogos de rol de *Baldur's Gate* ambientada no universo de *Dungeons & Dragons* leva máis de dúas décadas dando guerra, e para retomar esta serie de éxito Larian Studios está a traballar en *Baldur's Gate III*, xogo que vén de estrearse en acceso anticipado en Steam, en GOG e tamén en Stadia, plataformas que por 59,99 euros permiten gozar deste xogo que aínda está lonxe de rematar o seu desenvolvemento, polo que a súa compra agora só estaría recomendada para os máis entusiastas do rol, que non queren agardar ao lanzamento do produto final, á vez que tamén queren ver como o xogo evoluciona durante os vindeiros meses.

Prevese que *Baldur's Gate III* teña tres actos, e actualmente só conta cos contidos do primeiro (o que achegaría unhas 25 horas de xogo na primeira partida), o que pode darnos unha idea do lonxe que está de converterse nun produto final, aínda que o feito de que veña da man dos creadores de *Divinity: Original Sin 2* é toda unha garantía de que teremos un traballo de calidade que recibirá contido e melloras progresivamente á vez que atenderá aos comentarios dos usuarios para coller forma.

Xbox One | PC

HALO 3: ODST

Estrea versión para PC

A recompilación Halo: *The Master Chief Collection* prosegue a súa conversión de Xbox a PC, e tras *Halo, Halo: Reach, Halo 2: Anniversary* e *Halo 3* trae agora a ordenadores persoais *Halo 3: ODST,* ou sexa, a precuela de Halo 3 na que podemos ver a acción dende os puntos de vista dos Orbital Drop Shock Troopers (ODST), quedando pendente de incorporarse á colección a versión para PC de Halo 4.

Halo 3: ODST chega a PC con *framerate* variable, soporte para teclado e rato, controis configurables, soporte para monitores ultrapanorámicos e outras relacións de aspecto, campo de visión axustable, melloras en texturas e sombras e a posibilidade de gozar do xogo até en 4K a máis de 60 imaxes por segundo, de xeito que os usuarios con ordenadores especialmente potentes poderán gozar do xogo cunha calidade visual nunca antes vista.

Lembremos que esta recompilación de xogos de *Halo* para PC pode adquirirse a través de Steam ou da tenda de aplicacións de Microsoft, aínda que un dos xeitos máis populares para facerse con estes xogos é con Xbox Game Pass para PC.

PC | Xbox One | PSD4

STAR WARS: SQUADRONS

Sae á venda

Os combates de cazas estelares, que tantos bos momentos deron en ordenadores persoais durante a década dos 90 con varias series de xogos ambientados no universo de Star Wars, están de volta con *Star Wars: Squadrons*, xogo que xa está dispoñible para PC, Xbox One e PlayStation 4 a un prezo de 39,99 euros (co que deixan claro que non é unha superprodución).

Este novo título de Electronic Arts desenvolvido por Motive convídanos a participar en combates espaciais multixogador en primeira persoa, permitindo que nos poñamos aos mandos de cazas do Imperio ou da Nova República para combater en batallas de 5 contra 5 nas que hai que completar obxectivos tácticos en escenarios moi recoñecibles do universo de Star Wars.

Aparte da trepidante acción tamén é posible personalizar armamento e aparencia, desviar a enerxía a marcas, escudos ou motores e gozar dunha inmersión total na cabina dos cazas, algo que en PlayStation 4 poderán gozar de xeito especial os usuarios que conten cun casco de PlayStation VR, mentres que en PC tamén é compatible coa meirande parte de cascos de realidade virtual, o que é un punto moi a favor deste título que, ao non chegar a *prezo completo* terá moito máis doado captar a atención de xogadores que tanto sexan seareiros dos clásicos xogos de *X-Wing vs. TIE Fighter* como de simples curiosos que queiran gozar dunha experiencia de realidade virtual ambientada nun universo cinematográfico moi familiar (cómpre lembrar que o xogo está ambientado tras os acontecementos de *O Retorno do Jedi*).

Gamers e desenvolvedoras

O MUVI crea unha mostra virtual en 360º sobre mulleres e videoxogos

A Fundación Museo do Videoxogo de Galicia colaborou os días pasados coa Universidade da Coruña nas segundas xornadas *Mulleres detrás dos videoxogos*. Ao abeiro destas actividades, a fundación achegou dende a súa sede en Cangas do Morrazo a que sería, en palabras dos seus responsábeis, "a primeira exposición de corte museístico, exclusivamente virtual interactiva, cun enfoque feminista, histórico e social". Podemos vela na web do MUVI, nun apartado específico centrado nas xornadas, a través de http://mulleresvideoxogos.muvi.gal/. Tamén é accesíbel por medio dos nosos móbiles.

A fundación argallou a mostra a petición da Universidade da Coruña, nunca actividade enmarcada dentro das ditas xornadas. "O obxectivo da exposición", sinalan dende o MUVI, "non soamente se limita a ser unha solución tecnolóxica innovadora dentro do eido museístico, cultural e expositivo, senón que busca, a través da súa formulación físico-virtual, explorar novas vías de eficacia á hora de presentar e relacionar contidos, obxectos, obras ou ideas".

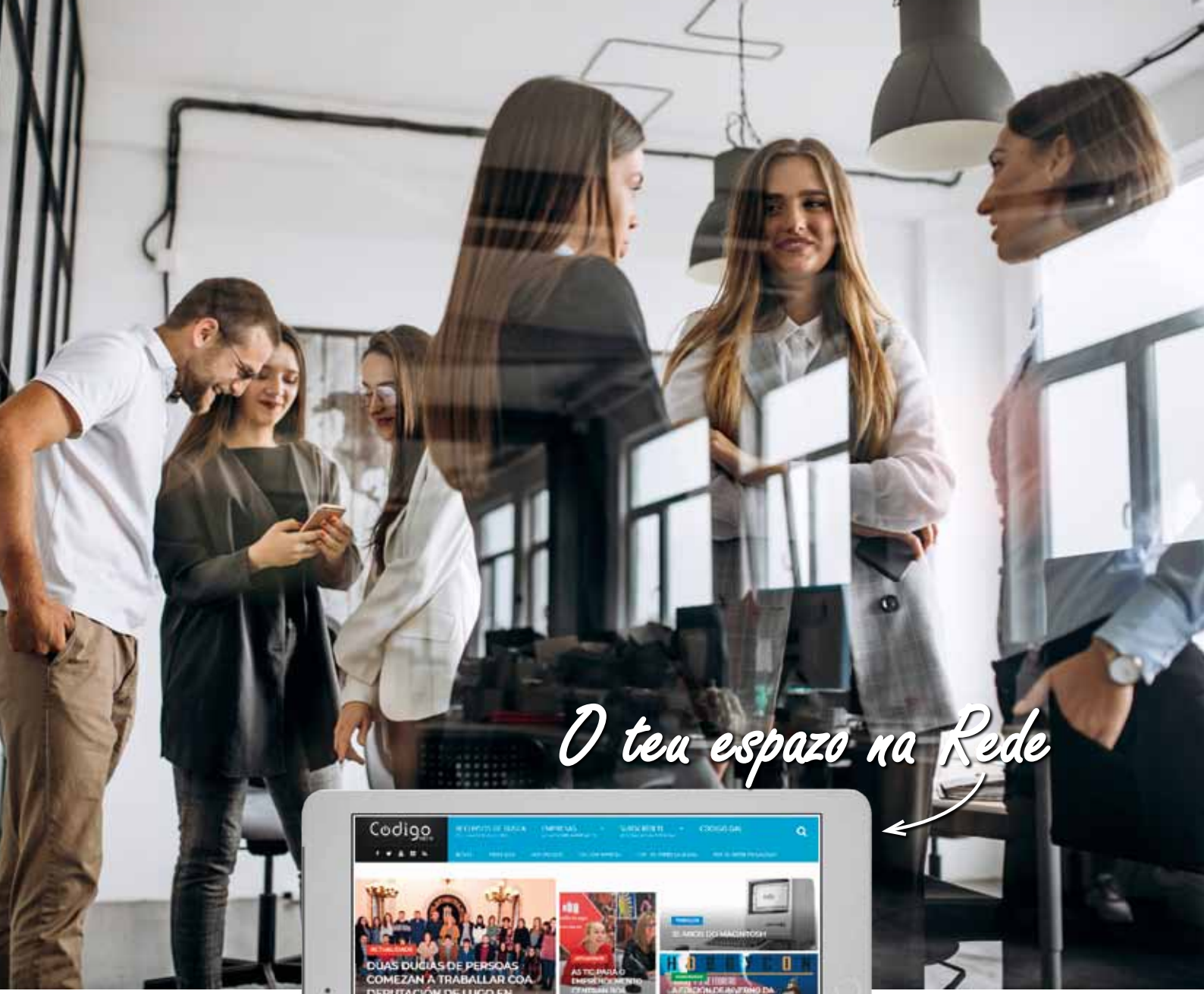
Navegando por ela, os visitantes teñen a posibilidade de gozar "cunha experiencia profunda", con gran cantidade de información audiovisual e con ligazóns externas que nos convidan a afondar en diferentes vertentes da temática tratada", explican, engadindo que se "trata dun resumo práctico, elegante e innovador que trata de poñer cara e contexto a algunhas das mulleres máis relevantes da industria a través dun percorrido cultural, ambientado no único museo sobre videoxogos de Galicia".

A xornadas

A Facultade de Ciencias de Comunicación da UDC organizou a segunda edición das xornadas internacionais *Mulleres detrás dos videoxogos*, que este ano celebráronse de forma virtual, dende o día 2 ao 9 de outubro. A actividade achegou un programa con relatorios e faladoiros en directo, abertos á participación do público, con outro tipo de contidos en vídeo e a devandita exposición virtual sobre pioneiras dos videoxogos.

A exposición virtual

A Fundación Museo do Videoxogo de Galicia presenta un modelo de exposición que permitirá descubrir e analizar ao longo de case 50 anos de historia a obra dunha chea de mulleres vencelladas ao eido do lecer interactivo, dende os comezos ata a actualidade, "fomentando deste xeito a comprensión e alcance do seu legado", explican dende o MUVI. Na visita virtual temos acceso íntegro aos espazos do museo e neles poderemos atopar instalacións expositivas distribuídas en puntos de referencia, con videoconsolas e videoxogos representativos das biografías de cada unha das mulleres abordadas na mostra. ■



codigocero.com

DIARIO DE NOVAS TECNOLÓXICAS DE GALICIA

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

Síguenos en:

www.codigocero.com

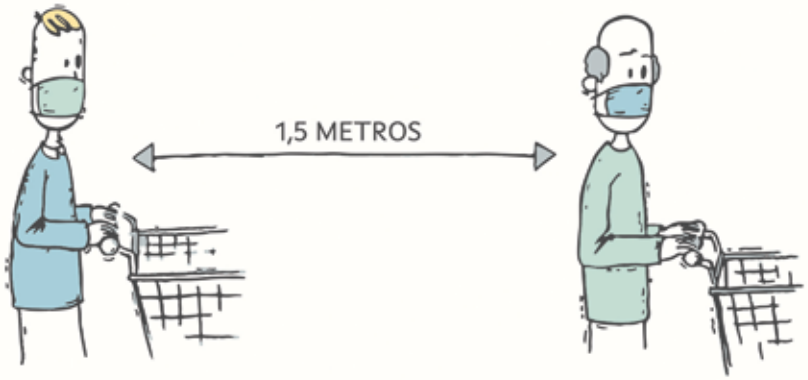
SAIAMOS DISTO CON

SENTIDIÑO

NON TIREMOS POLA BORDA O TRABALLO FEITO ATA AGORA

DISTANCIA

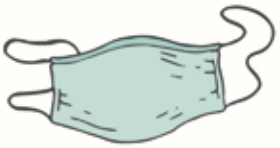
Mantén sempre a distancia de seguridade cando esteas en calquera lugar con xente



HIXIENE

Lava as mans a miúdo, durante alomenos un minuto.

MÁSCARA



Usa máscara sempre que non poidas manter a distancia de seguridade.

#SENTIDIÑO

PROTEXÁMONOS A NÓS MESMOS E AOS QUE NOS RODEAN

XUNTA DE GALICIA

coronavirus.sergas.gal
900 400 116