

Código Cero

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

NÚMERO 22 XUÑO / XULLO 2004



XACOBEO 2004
Galicia

Microsoft e Galicia

Windows XP na lingua de aquí

Netgame Caixanova 2004

Internet entre amigos... e máis amigos

Ineo chama ás empresas galegas

A forza de moitos

A arte da guerra na nova economía

Guerrillas, Sun-Tzu e outras tácticas recomendables



SOFTGAL

consultoría
integración de sistemas
software factory
infraestructuras TIC



A Coruña

Santiago de Compostela

Vigo

Madrid

Lisboa



CÓDIGO CERO revista de novas tecnolóxicas de Galicia

Director

Xosé María Fernández Pazos
(director@codigocero.com)

Subdirectores

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

Redactores-Xefes

Carlos Lozano
(cuetorubio@yahoo.es)
Fernando Sarasquete
(sarasketa@mixmail.com)

Redacción

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

Colaboraron neste número:

María Soriano, Javier Vidal,
Marcus Fernández, Malú
Bergantiños, David Lombardía,
Xana García, Paula Carballo,
Pablo Grandío, Fernando Bouzas
e Carlos Lozano.

Supervisión lingüística:

Paulino Novo e María Xesús
Vázquez.

Fotografía:

Adolfo Enríquez Calo, Joferra.

Edita:

Grupo Código Cero Comunicación
UNINOVA.
Políg. Ind. do Tambre Vía La
Cierva, s/n (recinto Mercagalicía)
Código Postal: 15890 - SANTIAGO
Tel. 981 51 96 00/93 63 24
Fax. 981 55 77 07
Móbil: 690 60 71 02
http://codigocero.com
redaccion@codigocero.com

Deseño Gráfico:

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

Imprime:

Celta de Artes Gráficas, S.L.
Rúa Colón, 30 - VIGO
Teléfono: 986 81 46 00
Fax: 986 81 46 38

Número 22 (PREZO: 1€) Xuño / Xullo 2004

Publicación periódica
Tirada: 15.000 exemplares
Depósito Legal: C-2301/01
I.S.S.N. (edición impresa): 1579-7546
I.S.S.N. (edición dixital): 1579-7554

neste número...



Na definición do termo "vacacións" ("suspensión temporal dunha actividade laboral ou escolar dedicada ó descanso") nada hai que indique que haxa que prescindir dos servizos que aportan as novas tecnoloxías. Móviles, computadoras, Internet, lectores de CDs, DVDs, mundo dixital... son cuestións que tanto aluden ó traballo como ó tempo de lecer. Sen entrar no tema de que xa moitas persoas chegan a tratar ós seus equipos informáticos como vellos compañeiros de aventuras (quen é o valente hoxe en día que é quen de apagar o móbil durante

un mes?), o certo é que apenas se aprecian grandes descensos nas estatísticas de uso destas tecnoloxías durante o verán (en algúns casos as gráficas dispáranse). Incluso hai quen renuncia ó lecer tradicional para poñerse diante da pantalla da computadora rodeado por centos de persoas que pensan e actúan de xeito similar: os participantes de Netgame Caixanova 2004, unha party informática que se desenvolve no IFEVI de Vigo entre os días 13 e 18 de xullo. A todos estes mozos e mozas pode que a maioría dos galegos non os entenda moi ben (sobre todo os que non se

conectaron nunca á Rede), pero aproximadamente unha quinta parte da poboación deste país (que son os que si que fan uso habitual de Internet), poderá comprendelos perfectamente. Saberán que non se trata só de xogar senón tamén de coñecerse, de compartir experiencias e de afianzar uns coñecementos en ferramentas informáticas que lles serán moi proveitosos no futuro, posto que non se concibe xa un futuro laboral en condicións sen saber manexar un ordenador. Destes e doutros asuntos falaremos polo miúdo neste número de Código Cero (o 22),

incidindo moito na presentación do Windows XP en galego, un acontecemento que de seguro reforzará o papel da nosa lingua na era da información e do que poden beneficiarse xa os usuarios nas webs que incluímos nas páxinas interiores a través de descargas gratuítas (o que limita moito as excusas para non baixar estas actualizacións). O galego instálase así nun lugar que lle pertence por dereito propio: as pantallas dos equipos dos usuarios deste software propietario. A clave reside nun clic. A que esperades (galegos e galegas) para botarlle unha man?

humor por K.Benlloch e S.Covelo



- Aldara, estou feito caquiña... Xulia deixoume. ¡Foi tan humillante!!



- ¡Hai que ver como sodes os tios! que unha parella rompa é motivo de tristura, non unha cuestión de orgullo masculino!!



- Non, non, é que me enterei de que cortaba comigo porque o posteou antes no seu blog...

novas

Resumo da actualidade de e-comercio e de empresas relacionadas coas novas tecnoloxías **3**

reportaxes

Microsoft véñse a Galicia para presentar a tradución á nosa lingua de Windows **7**

Entrevista con José María Ares Abalo, un dos responsables da exitosa web do Concello da Coruña **9**

As vantaxes da fibra óptica: tecnoloxía segura, rápida e escalable **11**

Descarga legal de música en Internet: alternativa real ó pirateo ou moda pasaxeira? **12**

O sector empresarial das TIC en Galicia necesita un nexa de unión, é aí onde entra Ineo **13**

Santiago acolleu un congreso sobre novas tecnoloxías ó servizo da Administración **14**

A maquinaria de Netgame Caixanova acende motores **15**

A Consellería de Familia e Xuventude inicia o programa de actividades de verán **18**

Pechamos o capítulo de e-Gallaecia cunha selección dos mellores artigos e intervencións **21**

O Cesga informa: tódolos centros tecnolóxicos galegos están conectados a RECETGA **25**

Deseño web, un sitio para llegar a todos **28**

nova economía

En tempos de guerra (nos negocios), menos mal que nos queda o Sun-Tzu **26**

opinión

Todo o que hai que saber sobre tarxetas de vídeo **29**

Navegacións cotiás: Recursos de forum **25**

xogos

Crusader Kings: estratexia medieval **30**



Galicia contará con 4 televisións dixitais terrestres autonómicas

Galicia terá catro canles dixitais de ámbito autonómico dentro do novo plan de televisión dixital terrestre, dos que dúas se xestionarán a través da TVG (unha trasladará a programación actual, mentres que a segunda atenderá a necesidades futuras da televisión pública galega) e o resto se adjudicarán a entidades privadas. O Consello Asesor de Telecomunicacións e Audiovisual de Galicia acordou que **as dúas canles privadas emitirán en aberto** e terán contido xeralista, polo que pretenden aumentar a pluralidade informativa e impulsar a industria de contidos en Galicia. As canles concederanse en licenzas de 5 anos renovables e antes de rematar o presente ano agárdase que estea completado o concurso polas mesmas.

Caixanova participa con tecnoloxía na recuperación do casco vello de Vigo

Caixanova asinou convenios de colaboración co Centro Comercial Aberto Vigo Vello para a recuperación do casco vello da cidade de Vigo. A financeira aplicará unhas condicións especiais ás entidades asociadas, sendo a dinamización tecnolóxica dos establecementos un dos obxectivos prioritarios do proxecto. Na iniciativa contéplase ademais a habilitación de liñas de crédito gratuítas para os seus clientes a través da utilización da Tarxeta Comercio e o crédito telefónico Crediventa. Caixanova colaborará coa asociación na promoción da venda dos seus produtos, coa estimulación do desenvolvemento das súas canles de distribución físicas e telemáticas, a introdución e uso das novas tecnoloxías, así como na potenciación de accións de *marketing* para incrementar a produtividade, entre outras cousas. O Centro Comercial Aberto Vigo Vello é unha organización que ten entre os seus obxectivos promover a actividade do pequeno comercio do seu eido de actuación, dinamizando o tecido produtivo do sector servizos na zona.



Microsoft e a Xunta asinan un acordo de colaboración

Microsoft Ibérica e a Xunta de Galicia chegaron a un **acordo de colaboración** polo que crearán un *Centro de Excelencia* para divulgar as tecnoloxías da información entre o sector empresarial, modernizar o sector educativo e impulsar a administración electrónica. Deste xeito Microsoft achegará á Xunta recursos para obter o máximo valor do investimento que realicen con tecnoloxía da compañía de Redmond. Tamén colaborarán na elaboración dun Libro Branco das Tecnoloxías, que recollerá as normas básicas para o desenvolvemento das empresas na sociedade da información e asesoramento sobre as tecnoloxías máis axeitadas.

A Universidade de Santiago presenta a nova cara da súa web, máis accesible agora para tódolos usuarios

Máis accesibilidade para persoas con baixo coñecemento da informática ou con discapacidades visuais. Máis fluidez na comunicación (incluso hai unha sección de cartas directas ó reitor), máis adaptación ó modelo do usuario e noticias integradas. Todo iso é máis é o que presenta a remodelada web da Universidade de Santiago, un servizo que está actualmente no posto terceiro do *ranking* galego de páxinas máis visitadas. Hoxe mércores foi presentada de xeito oficial ante a prensa polo reitor Senén Barro, quen fixo fincapé no soportal como instrumento básico de documentación, información e xestión, elemento integrador de 32 centros e 75 departamentos que ofrece datos actualizados sobre as súas 71 titulacións. Como se dixo máis arriba, a nova web trata de adaptarse ó modelo específico do usuario (inclúese a ferramenta “perfil de acceso”) e de axilizar a comunicación entre o corpo estudiantil e o reitorado. Incorporáanse ademais estes servizos: as contas de correo para os alumnos (reserva de postos para os cursos de informática), información meteorolóxica en tempo real e uns apartados de novas actualizadas que é froito da integración do xornal web na propia páxina da USC.



O Sergas presentou un portal con especial coidado na súa accesibilidade

Hai uns meses que o portal do Sergas na Internet ten unha web específica dos hospitais de Santiago de Compostela, pero que se vén de presentar xa que estiveron a traballar na súa accesibilidade para persoas discapacitadas (grazas á colaboración da ONCE) antes de promocionar o seu lanzamento. A web inclúe datos de utilidade para o público en xeral, pacientes e profesionais, incluíndo información acerca de doazóns, sobre o xeito de contactar con asociacións de enfermos... ou ligazóns a outros datos de interese.



A maioría das webs dos concellos galegos non ofrecen servizos de interese ós cidadáns, segundo un estudo do CCG

A meirande parte das webs dos concellos de Galicia están orientadas principalmente cara a promoción turística, esquecendo case por completo a habilitación de novos servizos cara os cidadáns. Este e outros datos despréndese do estudo desenvolvido entre xaneiro e abril deste ano polo Consello da Cultura Galega a través do seu Observatorio da Cultura Galega. Segundo esta investigación, o 45% das cámaras municipais do noso país tiñan presenza na Rede, un total de 141 (de 315). Detrás da sección “*saída do alcalde*” (presente, segundo o CCG, no 60 por cento dos sitios analizados), o contido máis habitual “*é a información básica sobre o concello, coa localización xeográfica, a historia e outros datos*”, sinala o responsable do estudo, Miguel Valverde.

O autor da investigación manifesta ademais que nótase “*unha forte tendencia a querer facer unha promoción do concello na maioría das webs, pero apenas unha vontade por levar as novas tecnoloxías ós cidadáns*”. Polo que respecta ós servizos, afirmase que o máis habitual é o da información sobre medio ambiente, “*o que responde ó carácter rural de grande parte do territorio galego*”.

A posibilidade de descargar os Plans de Ordenación Urbana é a segunda utilidade que máis se ofrece, seguidos de transportes ou seguridade cidadá. O estudo aporta ademais o seguinte dato: os sitios en Internet das cámaras municipais presenta problemas a múltiples niveis: “*A nivel de deseño nótase un desleixo en canto a contidos o problema máis grave é precisamente a falta de contidos. Agás as webs das entidades unha poboación máis elevada, coma as grandes cidades, as demais carecen de información precisa ou rigorosa, ademais ofrécense poucos servizos ao cidadán*”, engadiu Miguel Valverde.

R incorpora á súa oferta de televisión de pago a canle National Geographic

National Geographic Channel, canle de televisión avalada polo prestixio da Sociedade Nacional Geographic, formará parte da oferta televisiva de R a partires do 1 de xullo para os clientes de televisión multicable. O xoves día 1 realizouse unha presentación conxunta no Aquarium Finisterrae de A Coruña, contando coa presenza de Ramón Núñez Centella, director dos Museos Científicos Coruñeses, Arturo Dopico, director xeral de R e Jesús Perezagua, director xeral do National Geographic Channel. Arturo Dopico subliñou que a incorporación da canle National Geographic vén a reforzar a calidade da oferta televisiva multicable da compañía do cable galega, sendo a primeira operadora de cable española en ofrecer a canle de documentais.

A grilla de canles de R tamén se ve incrementada coa canle deportiva Teledeporte, no que constitúe un cambio constante na oferta de televisión de pago, que nas cidades galegas xa lidera o mercado, cun 60% de clientes que elixen a R en vez de Digital+. O director xeral do National Geographic Channel, Jesús Perezagua, falou dos contidos da súa canle televisiva, que pretende principalmente realizar unha tarefa de divulgación, mentres tamén serve de divertimento familiar. Pola súa banda, Ramón Núñez, director dos Museos Científicos Coruñeses, falou durante o acto de presentación da nova canle e dunha exposición fotográfica no Aquarium Finisterrae baixo o título “*Wild At Heart*” (que se podería traducir por *corazón salvaxe*) do que supón a oportunidade de contar coa exposición e da importancia da oferta televisiva nun momento no que no mercado impera a coñecida como televisión lixo.



CÁMBIATE A MOVISTAR

y refresca tu comunicación este verano

Movistar te lo pone fácil para que cambies la línea que tienes con otro operador sin cambiar de número. ¡No lo dudes! Refresca tu comunicación, cámbiate a Movistar.

Y LLÉVATE UN MÓVIL POR



0 €*



Y ADEMÁS CONSIGUE HASTA UN
30% DE DESCUENTO**
EN TU FACTURA DURANTE 6 MESES



Distribuidor Oficial

Telefonica
Movistar

Vigo - Nigrán - Baiona - Gondomar

BLUCOM

902 386 000

*PROMOCIÓN VÁLIDA DEL 01 DE JUNIO A 31 DE JULIO PARA CLIENTES CON PORTABILIDAD DE NÚMERO MÓVIL, A EXCEPCIÓN DE MOVISTAR PLUS DATOS. **DESCUENTO DEL 30% DURANTE SEIS MESES APLICABLE A CLIENTES PARTICULARES CON UNA FACTURA SUPERIOR A 30€ EN LOS ÚLTIMOS 3 MESES (DESCUENTO MÁXIMO DE 120€/MES POR LÍNEA). I-MODE Y EL LOGO DE I-MODE SON MARCAS REGISTRADAS DE NTT DOCOMO, INC. EN JAPÓN Y OTROS PAÍSES.



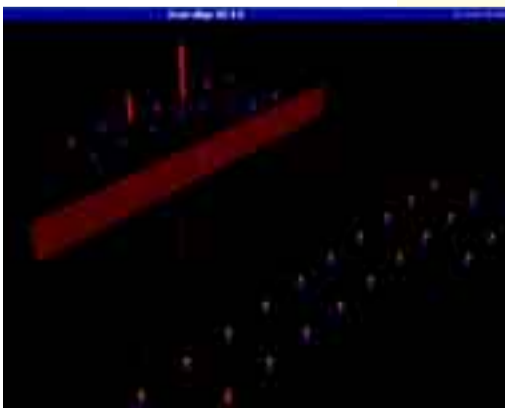
O UMTS está estancado un mes despois do seu lanzamento

Xa hai un mes que Vodafone e Telefónica Móviles lanzaron comercialmente o servizo de UMTS dun espallamento moi lento e poucos terminais no mercado, polo que parece que a nova xeración de telefonía móbil non remata de despegar. Os fabricantes de terminais din que non se fixeron pedidos de móbiles nas filiais españolas, os usuarios avanzados quéixanse do escaseo de tarxetas e da pouca información nas canles de distribución, outros critican a pouca cobertura (só 3.566 estacións base operativas), poucos usuarios (menos de 4.000 terminais)... en definitiva, que o mercado da telefonía 3G aínda está moi verde en España.



Sun abre o código de novas aplicacións Java

Sun, nun intento de achegar a desenvolvedores de programas en código aberto ó seu Java, abrirá parte do código fonte do seu sistema a través do Project Looking Glass, que é unha interface de usuario experimental para ordenadores que da unha aparencia tridimensional ó escritorio. Ó liberar o código fonte de Looking Glass e dun software Java 3D podería chamar a atención dos desenvolvedores de software de cara a tal plataforma, especialmente polas melloras de rendemento que terá o novo sistema na execución dun entorno en tres dimensións.



HP arranxa un problema de hardware nos seus portátiles remitindo un desparafusador ós seus clientes

Un erro de coordinación de procesos cando se empregan certas memorias Samsung, Winbond e Infineon en portátiles HP-Compaq con chipsets das series 845, 852 e 855 de Intel acaba de levar a HP a solucionar dun xeito pouco habitual nos EE.UU., onde lles remite ós clientes un desparafusador, un impreso con instrucións e un sobre franqueado para que poidan abrir o seu equipo e remitir por correo a memoria problemática, de xeito que en breve reciben unha axeitada. En casos similares no pasado pedíase o achegamento dos equipos ó servizo técnico, onde se facía tal operación de balde, pero parece que o número de ordenadores afectados (900.000) fixo que HP tomase unha opción sorprendente, especialmente para os usuarios afectados, que se ven forzados a abrir o seu ordenador aínda que non teñan coñecementos técnicos.



Hotmail incrementa o espazo das súas contas de correo a 250 Mb

Microsoft reacciona ante a multitude de ofertas crecentes do tamaño do almacenamento de correo electrónico incrementando o espazo de cada usuario de Hotmail de 2 a 250 Mb no seu servizo de balde, mentres que os usuarios de pago poderán ter 2 Gb (a mesma capacidade que oferta Yahoo! en tal modalidade, aínda que na gratuíta da 100 Mb). As melloras no almacenamento non será un problema para os usuarios, que terán como importante mellora que o sistema lles permitirá remitir mensaxes de ata 10 Mb fronte o tamaño de 1 Mb da actualidade. O servizo de pago permitiría o envío de mensaxes de ata 20 Mb, sendo o prezo de MSN Hotmail Plus de 20 dólares ó ano.



IT Deusto presenta a solución de seguridade que usa a NASA e o departamento de Defensa de Australia

Dicir que dende España se xestionan ferramentas de seguridade tecnolóxica innovadoras pode que non sexa nada novo. Pero a cousa cambia cando se engade que eses sistemas están xa considerados entre os máis fiables do mundo e que son os que utiliza a NASA, o departamento de Defensa de Australia ou o Air Force One dos Estados Unidos. Detrás destas iniciativas atópase IT Deusto, compañía consultora e servizos especializados en TICs que presentou hoxe en Compostela as súas últimas solucións en seguridade: ObjectVÍdeo e OS/SIM. Código Cero puido falar minutos antes da xuntanza con empresarios, profesionais e xornalistas con Julio Casal, director de seguridade de ITD, e isto foi o que nos contou sobre OS/SIM: "Trátase dun produto de 'open source', é unha das consolas de seguridade mellor recoñecida do mundo por portais web de código aberto (por exemplo www.sourceforge.net) e é o principal proxecto do mundo hispano destas características".

A ferramenta, que está a ser utilizada pola NASA, os gobernos francés (o departamento de Economía) e australiano, General Electric ou Philips, foi desenvolvida por unha comunidade de usuarios de moitos puntos de planeta e está a ser coordinado por IT Deusto (por certo que cada mes efectúanse 1.900 descargas).

Julio Casal describiu así as características de OS/SIM: "É unha 'suite' semellante a Red Hat, na que xuntamos os 25 programas de seguridade de 'open source' máis importantes do mundo. Neste sentido xogamos con vantaxe, porque malia ser paradójico, o mundo Linux sempre vai por diante en seguridade có propietario". Durante o acto en Compostela tamén se presentou Object Vídeo, un software de intelixencia artificial que, aplicado a sistemas de vídeo vixianza, ofrece un nivel máis alto de seguridade, xa que permite distinguir entre movementos non importantes e ameazas reais. Entre os usuarios desta ferramenta atópase o Air Force One.

As grandes cidades galegas superan a media de España en nivel de acceso ás novas tecnoloxías, segundo un estudio de TNS

En materia de enquisas sobre uso de novas tecnoloxías da información, Galicia presenta dous mundos ben distintos. Por unha banda está o eido rural, por debaixo da media de España e, pola outra, o das principais cidades (por enriba). Esta é unha das conclusións que arroxa o estudio presentado hoxe mércores 16 en Santiago pola compañía Taylor Nelson Sofres (TNS) sobre o estado das telecomunicacións en Galicia. Segundo esta investigación, os núcleos urbanos de maior envergadura presenta un grao de penetración de acceso a Internet con alta velocidade claramente superior á media española en cidades do mesmo tamaño. Entre os motivos deste despunte hai que salientar o seguinte: o desenvolvemento do acceso á Rede a través de fibra óptica, un auténtico instrumento de dobre fío, xa que por unha banda fai que se incrementen as conexións entre os cidadáns e, pola outra, fai que mellore a imaxe que estes teñen da Sociedade da Información. Deste estudio tamén se desprende outro dato de interese: o 45,7% dos fogares das principais cidades das nosas catro provincias que teñen acceso a Internet elixiron o operador galego R. O segundo en importancia é Telefónica, cun 35,6% deste mercado.

Unha dobraxe cómica do "Señor dos Aneis" trunfa na Internet



Un grupo de coruñeses afeccionados ó *Señor dos Aneis* decidiu modificar á película cunha nova dobraxe máis cómica que a orixinal baixo o ficticio selo *Trola Films*, e que agora difunden pola Internet con grande éxito, chegando ás 100.000 descargas segundo El Ideal Gallego. Polo momento xa teñen dobradas as dúas primeiras películas do *Señor dos Aneis* e están traballando na terceira e no clásico *O Nome da Rosa*. Cada dobraxe lévalles uns tres meses, realizándoas con poucos recursos e moito humor. Así, Juan Mosteiro e os seus amigos modifican a historia do *Señor dos Aneis* na dobraxe dándolle un toque coruñés no que os *hobbits* son xitanos que viven en Penamoa, os elfos son gais e o malvado Sauron é George Bush, mentres que os orcos son ianquis. Engaden moitas bromas na dobraxe polo que o que comezou nunha difusión en man das películas rematou nas redes de intercambio de ficheiros a través da Internet con grande éxito.

A Deputación Provincial de Lugo renova a súa web



A Deputación Provincial de Lugo vén de presentar unha nova versión da súa web co obxectivo de ofrecer ós cidadáns unha plataforma de comunicacións coa Institución Provincial, dividindo a información en 4 seccións (Deputación, Servizos, Provincia e Amo Lugo) que procuran un deseño homoxéneo e unha navegación intuitiva. Quizais resulte máis rechamante a sección Amo Lugo, que se afasta un pouco do obxectivo institucional e contén postais electrónicas, fondos de escritorio e fotografías esféricas dos 67 municipios lugueses. Actualmente están a traballar na tradución ó galego da web, que estará lista o vindeiro mes de setembro. Algunhas cifras:

- 392 referencias de libros no catálogo *on-line* de publicacións editadas pola Deputación
- 151 fotografías esféricas de Lugo e provincia
- 48 postais electrónicas
- Cinco *wallpapers*
- Cinco mapas con rutas turísticas en formato PDF
- Catro rutas por etapas para facer o Camiño de Santiago

Coa vista posta en Linux: logo de Munich, Bergen

Bergen, a segunda cidade máis poboada de Noruega, parece situarse do lado do *open source*: os antigos servidores con versión de UNIX e Microsoft Windows serán agora substituídos polas distribucións para empresas de SuSE, firma recentemente comprada por Novell. Tal como informa o noso colaborador Antonio Fernandes, o cambio non afectará ós equipos de escritorios, polo que Microsoft seguirá a estar presente nas canles administrativas.

Bergen, cidade costeira, únese a Munich neste cambio de rumbo a favor dos programas de código aberto: cómpre lembrar que o concello de Munich anunciou recentemente que ía substituír 14.000 escritorios con software propietario por GNU/Linux. A clave deste redireccionamento parece estar na estandarización dos sistemas a baixo custo. Para concretar aínda máis: o concello de Bergen reemplazará servidores de bases de datos Oracle con sistema operativo HP-UX, Unix de HP, por servidores con SuSE Linux nos novos servidores Itanium da propia HP. Nunha última fase preténdese estandarizar a propia rede da cidade con servidores de Novell SuSE. Os cambios afectarán a bases de datos tan vitais como as dos servizos de saúde.



FOTO: Adolfo Enríquez

O galego necesita de máis presenza no eido das novas tecnoloxías. Compre contrarrestalo efecto monopolizador do castelán e, sobre todo, do inglés. Iniciativas como a tradución do Windows XP á nosa lingua permiten que Galicia se marque un ben merecido tanto nesta especie de tirapuxa entre as culturas grandes e as pequenas. Código Cero acudiu á presentación do sistema operativo e, malia as multitudes alí reunidas (moitos medios de comunicación), puido falar con Rosa García, conselleira delegada de Microsoft, quen tivo a cortesía (e a paciencia) de aturar tódalas nosas preguntas, algunhas delas non necesariamente relacionadas co motivo da súa visita. A representante en España da multinacional sentou á mesa connosco, subliñou o seu compromiso con tódalas culturas e valorou o carácter dinamizador do software no eido da lingüística. “Os profesores usarán Windows en galego para a coñecer mellor esta lingua. Os que traballan nas oficinas non terán por qué traducir mentalmente un texto antes de redactalo. O mercado do software en galego revitalizarse. O neno que dea os seus primeiros pasos no uso do ordenador identificará este coa vosa lingua”, manifestou durante a entrevista con Código Cero.

por **REDACCIÓN**

➤ **Como puido vostede comprobar, houbo moita xente no acto de presentación...**

Si, verdade? Eu creo que esa é a proba concreta de que as novas tecnoloxías si que son de interese para Galicia. Quen dixo que non era así? A proba téndela aí fora.

➤ **Nun comunicado recente, Microsoft manifestaba que as ferramentas Windows XP e Office 2003 estarían en galego a finais de marzo ou principios de abril, por que o retraso?**

Foi moi importante falar coa Real Academia Galega, con Termigal. En primavera houbo cambios na normativa e, loxicamente, quixemos estar ó tanto de todas esas variacións.

➤ **Windows XP finalmente traducíuse ó galego. Supoñemos que foi unha tarefa que precisou da participación de moitos axentes ¿Canto custo representou para a nosa Administración?**

Cero. Isto pagouno ó cen por cen Microsoft.

➤ **¿Que representa esta tradución para unha multinacional como a que representa?**

O que quero destacar é que debemos poñer as novas

tecnoloxías en perspectiva. Os profesores usarán este Windows XP en galego para dar a coñecer mellor o voso idioma. Contribuirá logo a reforzar o mercado do software en galego. As persoas poderán facer uso da lingua que lles sexa máis cómoda, e non terán por qué traducir mentalmente antes de redactar un informe. Esta é a parte que a min de verdade máis me gusta. Non estamos namorados da tecnoloxía. O que nos gusta é ver o que as persoas fan con ela. Como por exemplo, normalizar unha lingua.

➤ **Haberá en breve máis produtos traducidos?**

De momento centraremos en Windows e Office. Imos observar qué o que pasa. A Xunta terá estas ferramentas descargables en Internet e nós tamén. Se a resposta é positiva, como a que vimos hoxe, veremos entón qué podemos facer ó respecto. Depende da demanda.

➤ **De tódolos xeitos, teña vostede en conta que o número de descargas, xa que somos un país que non chega ós 3 millóns de persoas, terá que ser por forza limitada. A situación non é a mesma aquí que en Cataluña...**

Prométtolles que o teremos en conta.

➤ **Nos momentos previos ó anuncio da tradución, hai uns meses, asistimos a unha tirapuxa entre a Mesa pola Normalización Lingüística e Microsoft. A primeira esixía á compañía que vostede representa que ofrecese os seus produtos en galego, xa que consideraban que o noso país estaba a ser discriminado. Microsoft fixo público entón o seu acordo coa Xunta de Galicia e a inminente culminación do proxecto. Que nos pode dicir vostede de todo isto?**

O problema é que a nós gústanos falar pouco. Non queremos que nos digan que vendemos fume. Cando a Mesa comezou a esixir que os nosos produtos foran traducidos e a ameazar con boicotealos, resulta que a nosa colaboración coa Xunta levaba moitos meses en marcha. O que ocorre é que o mantivemos en silencio. Sen embargo, creo que hai que ver todo isto dende o seu lado positivo. Se nos reclaman algo con tanta insistencia é que as TIC deben ser importantes, non? Ese clima de expectación tamén o vimos hoxe, hai uns minutos, na presentación do XP.

➤ **Coméntase que a maior baza de Microsoft deixou de ser o seu sistema operativo a ser un paquete de aplicacións ofimáticas. Podería isto**

Rosa García, conselleira delegada de Microsoft: “Nun futuro moi próximo, os nenos galegos poderán identificalo uso do ordenador coa súa lingua”



A actualización ó galego pódese facer de balde dende:

- www.microsoft.com/spain/windowsxp/gallego/default.asp
- www.edu.xunta.es/portal/index.jsp
- www.codigocero.com (enlace)

transformar a licenza de uso do Windows a un modelo gratuito para protexerse dos sistemas operativos de código aberto?

Hai unha realidade que está fóra de toda dúbida: os usuarios están dispostos a pagar polo software que lles dea valor. Cada vez que facemos unha actualización nova debemos seguir satisfacendo as necesidades dos clientes. O prezo de Windows, a longo prazo, custa menos có da corrente eléctrica que che mantén a computadora acesa.

➤ **Falemos do problema da seguridade, unha cuestión**

que preocupa a moitos dos nosos lectores. Lembremos que algúns fallos dos sistemas operativos de Windows están a ser aproveitados por virus informáticos que se convirten en verdadeiros pesadelos...

A miña recomendación é instalar e ter permanentemente actualizado o Windows Update.

➤ **Con que nos encontraremos logo do vindeiro verán ó instalar o Service Pack 2?**

Encontrarémonos cun Windows máis intelixente, máis precavido e sempre alerta. Eu xa o teño

instalado e estou moi satisfeita. Se hai algo que pode representar unha ameaza en seguida sae unha alarma na que se especifica polo miúdo todo o que pode representar esa suposta intrusión no noso equipo.

➤ **O feito de que StarOffice, Open Office e outros paquetes ofimáticos sexan compatibles cos de Microsoft, están a acarear algún tipo de perxuízo á compañía? Cre que é razoable que as empresas e administracións públicas leven a cabo tal cambio de tendencia?**

A facturación do Office de Microsoft incrementouse nun 18 %, que é moito máis do que medrou a facturación de PCs. Cada vez hai máis clientes mercado Office e a resposta a este feito é a seguinte: as empresas usan os paquetes ofimáticos para incrementar a produtividade dos empregados e os pais, pola súa parte, para mellorar a educación dos seus fillos. Os empresarios, que son persoas razoables, saben que a ferramenta ofimática de Microsoft é máis rendible e competitiva. Non crea fenda dixital algunha e pódela pagar todo o mundo.

➤ **Que opinión lle merece o movemento do software libre en España, incluíndo o apoio de algunhas administracións públicas e máis concretamente Linex e Guadalinex?**

Cada un ten que facer o que mellor lle pareza. Hai empresas como a nosa que traballan de xeito continuo e non imos deixar ós nosos clientes na estacada. Temos dereito a cobrar pola propiedade. Existen persoas, moi respectables por outra banda, que agasallan esa propiedade. Fan este regalo pero exímense de compromisos. O certo que nos atopamos ante dúas formas ben distintas de afrontar o futuro das novas tecnoloxías. Por un lado

temos a nosa, que é a do mantemento do soporte e o compromiso, e pola outra temos a de que ó outro lado da liña non hai ninguén para solucionar os nosos problemas. España está a evolucionar moito. Agora sábese que os defensores do software libre non defenden ningún tipo de propiedade intelectual. E non o digo eu, que o di Richard Stallman, o *gurú* deste movemento. A meirande parte da xente non defende esta filosofía. A pregunta que lle temos que facer ás empresas é a seguinte: vostede quere ter un futuro asegurado ou non o quere ter? Pódese permitir un empresario ou un pai de familia que os seus traballadores ou os seus fillos se formen nun sistema que non se vai usar?

➤ **Trala súa carreira nos Estados Unidos, nota unha gran diferenza na forma de traballo de aquel país coa que se practica en Europa, e máis concretamente en España?**

Sí, é distinta a maneira de traballar.

➤ **De onde é vostede?**

De Madrid.

➤ **Nós pensabamos que era de Cataluña, porque na presentación, cando falou galego parecía que o estaba facendo en catalán...**

(risas) Sí, si, iso me comentaron os meus compañeiros.

➤ **Volvemos, á pregunta...**

Sí, verá, os españois en xeral mirámonos máis ós ollos, dámonos a man e establecemos unha forte comunicación. En Estados Unidos, as relacións legais impoñense ás humanas. O que si que é digno de admiración naquel país é o ben que xestionan o seu tempo. Aí é onde máis podemos aprender deles.

Numerosos empresarios, xornalistas e usuarios acudiron á presentación en Santiago do Windows XP en galego

por REDACCIÓN



De tódolos sectores económico

“Microsoft fala galego”. Esa foi a frase coa que os técnicos da multinacional en España abriron a presentación do Windows XP na nosa lingua, en compañía do presidente da Xunta, Manuel Fraga e de Celso Currás, conselleiro de Educación. No acto, que se levou a cabo na sede da Administración autonómica en San Caetano, deuse cita unha auténtica multitude: políticos, empresarios do sector das tecnoloxías, xornalistas e usuarios en xeral (en realidade ninguén agardaba tal afluencia de xente, moitos dos cales, curiosamente, non eran galegofalantes). Ás 11.00 horas presentouse o obxecto de tanta expectación: o coñecido sistema operativo XP en galego, froito do acordo de colaboración que Microsoft estableceu hai agora once meses coa Xunta de Galicia (Dirección Xeral de Política Lingüística). Na tradución deste

programa, que se completará en breve coa do *interface* do usuario de Office 2003 (despois do verán), tomou unha parte activa Imaxin Software, contándose ademais cunha estreita cooperación da Real Academia Galega (Termigal), do Instituto da Lingua. Ó acto acudiu un dos persoeiros das novas tecnoloxías que máis visita Galicia ultimamente (e anunciou a Código Cero que volverá en breve, aínda que preferiu manter oculto o motivo): Rosa García, conselleira delegada de Microsoft Ibérica, quen, logo de dirixirse ós presentes en galego, incidiu no que considera unha boa nova para a súa empresa e para a nosa país: “O Windows en galego facilitará o acceso de moitos galegofalantes ás tecnoloxías da información, á vez que impulsará o desenvolvemento da industria informática local e abrirá un bo número de oportunidades a empresas relacionadas coa industria do software en Galicia”. Para rematar, fixo entrega do código de Windows en galego



en sinal de agradecemento e total colaboración, ó presidente da Xunta, Manuel Fraga, quen á súa vez falou da importancia da tecnoloxía na nosa sociedade: “A colaboración con Microsoft redundará nun beneficio para a nosa lingua e para a nosa sociedade. A nosa lingua milenaria poderá seguir sendo vehículo da nosa historia e do noso porvir”, manifestou. Por certo que no acto tamén se aproveitou para agasallar a tódolos presentes co novo corrector (2.mil3) de galego para o paquete Office 2000, Office XP e Office 2003, ferramenta que inclúe as últimas actualizacións da normativa galega e que pode ser descargada da web da Consellería de Educación. Este corrector, que é operativo en *word*, *power point* ou *excel*, vai estar presente na nova versión do Office en galego

que se fará público máis adiante. Respecto á posibilidade de actualizar en galego o Windows XP, convén dicir que os usuarios que teñan licenza legal poderán facelo de balde a partires da mañá a través das webs da Xunta e de Microsoft.

Imaxin: un reto de 400.000 palabras

Detrás dun proxecto de tradución de tal envergadura, Microsoft non estivo soa. A tarefa de conversión recaeu en Imaxin Software, a única empresa do noso país certificada pola firma de Redmon. Tamén asumiu o desenvolvemento do corrector 2.Mil.3, que recolle as últimas actualizacións na norma (por exemplo “grazas” por “grazas” ou “espazo” por “espazo”). Así definen a tarefa de tradución do

XP dende Imaxin: “Trátase dun feito sen precedentes tanto por ser a primeira vez que o sistema operativo Windows se traduce ao noso idioma, como pola cantidade de terminoloxía tecnolóxica xerada”. Esta terminoloxía, que foi validada polo Termigal da Real Academia da Lingua, representa o recoñecemento definitivo no noso idioma de termos como “computador”, “atallo”, “roteiro gráfico” ou “disco rixido”. O resultado da suma das partes (o traballo de tradutores+fillo gos+enxeñeiros informáticos) pódese resumir na seguinte cifra: 400.000 palabras. Polo que respecta ó corrector de galego, cómpre dicir que xa poden facer utilizalo os usuarios de Office 2000, XP e 2003 (descárgase en www.imaxin.com).



José María Ares Abalo: "La clave del éxito de la web de A Coruña (www.aytolacoruna.es) es que es un servicio de la ciudad para los ciudadanos"

También se han desarrollado otras webs sectoriales enfocadas a segmentos de población concretos: jóvenes (web de información juvenil), desempleados (web de empleo), etc.

por **REDACCIÓN**

Para poder comprender mejor este éxito, no sólo de la web, sino de todo el conjunto de actividades relativas a las TIC, nos hemos acercado a hablar con José María Ares Abalo, del Departamento de Innovación Tecnológica del Gabinete de Planificación, Coordinación y Control del ayuntamiento coruñés. La clave del éxito, a su juicio, está en concebir la web como un reflejo perfecto de la ciudad, para todos los ciudadanos.

¿Cuál es la clave del desarrollo en TIC dentro del Ayuntamiento de A Coruña?

Nosotros trabajamos bajo la filosofía de Gestión Relacional: vemos la ciudad como un conjunto de redes interrelacionadas (una red Coruña Solidaria, una red Coruña Deportiva, etc.). De hecho, gran parte del éxito de nuestra web puede venir del hecho de que hemos creado un portal web no sólo del Ayuntamiento, sino que es una web de toda la

ciudad para todos los ciudadanos. Por ello, hemos creado una nueva línea de actuación que englobamos dentro de lo que conocemos como *Coruña, Ciudad del Conocimiento*, donde lo que queremos es dar juego a otras entidades, a otros actores, a otras comunidades para ir juntos caminando por tal camino, por el que no marcamos nosotros las pautas a seguir, sino que debe ser fruto de un amplio consenso entre muchos agentes: empresarios, ciudadanos, asociaciones...

¿Cómo estáis enfocando esta relación con las distintas comunidades?

Después del portal web municipal inauguramos otro portal que se llama Coruña Solidaria, que agrupa a más 150 asociaciones que tienen que ver con infancia, juventud, drogodependencia... de las que entre 20 y 25 están participando actualmente en una experiencia piloto para el suministro de contenido en una comunidad colaborativa asociada por detrás del portal web y posteriormente iremos ampliando el número de asociaciones.

Y cómo os acercáis al ciudadano?

Aunque ya es difícil de por sí, nosotros no sólo hacemos portales, sino que tenemos que hacer ver a la ciudadanía que las Nuevas Tecnologías son necesarias para avanzar, lo que es imprescindible para evitar la brecha digital. Otro apartado es la innovación y el impulso de la Administración electrónica para facilitar las relaciones del ciudadano con las Administraciones.

En la ciudadanía, ¿existe una concienciación de cara a las TIC o es necesario que realicéis campañas de difusión de vuestras iniciativas?

Existe concienciación y los propios coruñeses son los que, cuando entran en nuestra página web, nos sugieren mejoras o nuevos servicios, aunque siempre queda un grupo de gente que no se acerca a las Nuevas Tecnologías, por lo que tenemos que realizar algunas campañas (especialmente a través de la prensa) para acercarlos a nuestros servicios telemáticos. De todas formas estamos trabajando en un servicio de

La apuesta de los ayuntamientos por la Internet como vía de comunicación e interrelación con los ciudadanos está siendo cada día más fuerte, pero si hay un ejemplo en Galicia de innovación y liderazgo en dicho campo está claro que es el de A Coruña, que consiguió una posición privilegiada en el índice Alexa, que lo sitúa como la tercera web municipal más popular de España. En nuestro listado de webs galegas ocupa un interesante puesto 15, siendo la web más importante de las Administraciones Públicas después de la Xunta de Galicia.

sugerencias y reclamaciones englobado en nuestras iniciativas de cara a la Ley de Grandes Ciudades para que los ciudadanos puedan acercarnos sus reclamaciones de forma casi directa, permitiendo un seguimiento en tiempo real de todo lo que está sucediendo en la ciudad, marcando una etapa muy novedosa.

Existe concienciación y los propios coruñeses son los que, cuando entran en nuestra página web, nos sugieren mejoras o nuevos servicios

Entonces, los coruñeses sí utilizan los recursos que ponéis a su disposición. Especialmente utilizan los servicios dentro de la *Carpeta del Ciudadano*, que permite desde la consulta de una cuenta de correo (bajo el dominio corunamail.com) hasta el servicio de tributos (que permite el pago on-line), que se ampliará de inmediato con la consulta de expedientes y otras muchas funcionalidades basadas en la implantación de la firma electrónica.

Alguna novedad relevante sobre este tipo de servicios? Una de las últimas inauguraciones corresponde a un sitio sobre formación y empleo, que dispone de una bolsa de trabajo a la que cualquier ciudadano se puede conectar y puede dejar allí su currículum para que puedan acceder al mismo las empresas que se dan de alta en tal espacio, empleando perfiles para sus búsquedas.

La cantidad de servicios parece así muy amplia, ¿tenéis en preparación alguna solución para facilitar al ciudadano su acercamiento y uso? Actualmente el proyecto estrella del Ayuntamiento es la *tarjeta ciudadana*, que pretende la integración de todas las tarjetas que existen actualmente en la ciudad (para autobuses, instalaciones deportivas, etc.) en un único soporte, con la ventaja evidente para el usuario, que también permitirá la implantación de una serie de servicios que actualmente no se podrían desarrollar. Así, la tarjeta podría tener chip de proximidad, monedero electrónico y firma electrónica, por lo que serviría para impulsar la Administración Electrónica desde el Gobierno Municipal.

Está integrada de alguna forma con el futuro DNI electrónico? Utilizaría el mismo certificado, por lo que se podría operar indistintamente con una tarjeta u otra en los servicios que ofrezca la Administración. Sin embargo, el DNI digital no dispondrá de servicios de pago, por lo que en este sentido la tarjeta ciudadana ofrecerá más prestaciones y tendrá otras ventajas para los ciudadanos que se encuentren empadronados en el municipio.

Y, ¿en qué punto del proyecto os encontráis? Actualmente estamos planificando todos los procesos para llevar a cabo el proyecto que se comenzará después del verano, por lo que a finales de año ya se estaría trabajando de forma intensiva en esta iniciativa sin precedentes en España, pues existen muchas similares, pero ninguna aglutina tantos servicios, por lo que constituye una apuesta ambiciosa e innovadora. Las primeras tarjetas estarían disponibles a finales de 2005, mientras que 2006 sería el año de su implantación final, siendo todo el proceso intermedio muy laborioso, pues para la integración de los distintos servicios debemos

cambiar y extender muchos de los procedimientos que tenemos en el *backoffice* de la Corporación, afectando directamente al núcleo de nuestra gestión.

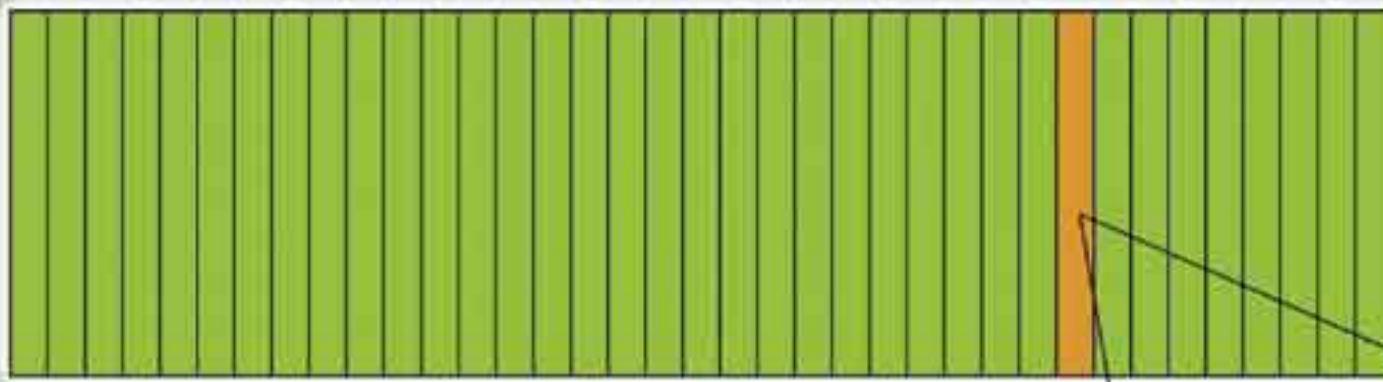
Me imagino entonces que estaréis desarrollando también soluciones para la intranet corporativa. Se está trabajando en un auténtico Portal del Empleado en el que los funcionarios municipales podrán acceder a datos propios de personal (como nóminas, calendario vacacional...), un tablón de anuncios... que se consolidará en una completa herramienta. Aunque se trata de un proyecto interno, no por ello es menos importante, ya que será una manera estupenda de facilitar la colaboración y la gestión del conocimiento dentro de la Organización.

Y tenéis algún desarrollo actual que sea de especial interés? Se está realizando la implantación de un Sistema de Información Territorial o GIS, que busca consolidar y unificar las fuentes de información cartográficas y de datos. Si tenemos en cuenta que el 70% de la información que hay en un ayuntamiento está asociada a una localización, esto nos da una idea del poder que tiene un GIS como herramienta de integración y cruce entre diversas fuentes de datos. Este sistema nos permitirá conocer en detalle la realidad de la ciudad y realizar estudios y análisis demográficos, económicos, urbanísticos, de equipamientos...etc que incrementarán las capacidades de previsión y planificación, permitiéndonos detectar patrones de comportamiento en la ciudad. Por ejemplo, se podrían observar necesidades de construcción de colegios (a partir de la distribución de población infantil de la ciudad) u otros equipamientos, optimización de rutas de transportes públicos, mapa de ruidos...etc. Una parte de esta información estará accesible en Internet, aunque no se han decidido todavía cuál.

Para concluir, ¿qué novedades ofreceréis próximamente a los ciudadanos coruñeses? Ahora estamos finalizando un servicio web de bibliotecas municipales, que permitiría la consulta de los fondos de bibliotecas; reestructuraremos la web de medioambiente; queremos crear un espacio cultural específico que recopile la información sobre la multitud de actos que organiza el Ayuntamiento; empezar a utilizar una plataforma de mensajería SMS para poder lanzar avisos a los teléfonos móviles (que ya se utilizó para poder consultar la mesa electoral que corresponde a cada coruñés) que se quiere utilizar especialmente para la consulta de expedientes con el Ayuntamiento y un archivo audiovisual con toda producción de vídeos que se hace para exposiciones o de eventos oficiales, incluyendo otro tipo de documentos, que en un principio será para uso interno, aunque no se descarta que en el futuro emitamos vídeo a través de Internet, como podría ser la emisión de los plenos municipales a través de Internet. Avanzando en la administración electrónica incorporaremos antes de final de año el registro telemático, servicios de descarga de cartografía y un call-center en web que permitirá atender on-line al ciudadano si tiene algún problema en su navegación a través del portal.

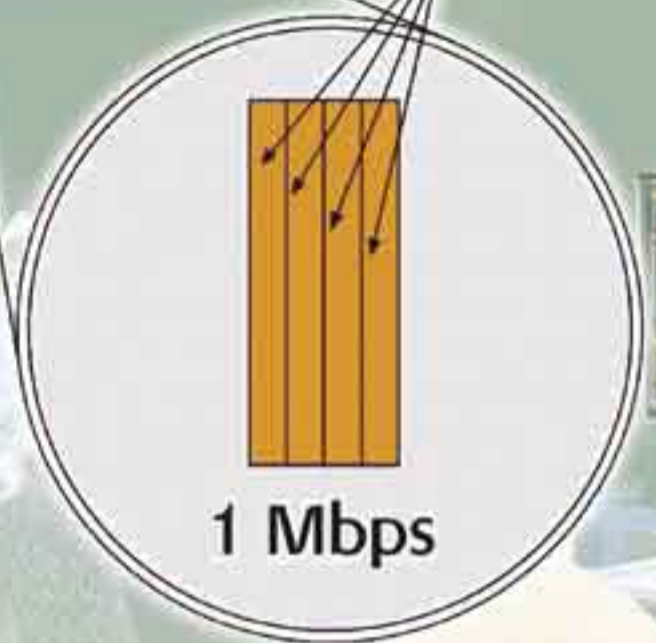


1000 unidades de 1 Mbps




1 Gigabit

4 unidades de 256 Kbps



por REDACCIÓN

 Durante décadas, as empresas tiveron que conectar as redes de área local (normalmente, ethernet, con velocidades de 10 Mbps), situadas en distintas situacións mediante redes públicas convencionais que con dificultades permitían alcanzar velocidades máximas de 2 Mbps a un custo prohibitivo.

Este feito condicionou durante décadas as estratexias de comunicacións e informática das empresas: incrementando os custos de mantemento de equipos informáticos, condicionando o uso de aplicacións de xestión, obrigando a contar con equipos específicos como modems, routers, gateways, etc...

A tecnoloxía gigabit ethernet irrompe con forza no mercado dos servizos de transmisión de datos de alta capacidade, da man das novas redes de fibra óptica. O gigabit ethernet, 1.000 Mbps, é un servizo de interconexión de redes locais que revolucionará o mundo das redes corporativas de datos ó poder centralizar a

xestión das redes remotas e as súas aplicacións, conseguindo, xa que logo, unha importante redución de custos e mellora de calidade das comunicacións.

As novas redes de fibra óptica como a que está a construír R en Galicia, cunha topoloxía en anel, engaden redundancia e unha fiabilidade total, que a converte na tecnoloxía de telecomunicacións do século XXI.

A aposta das grandes empresas

Aproveitando as vantaxes da fibra óptica de R, Caixa Galicia apostou por esta tecnoloxía para unir as súas redes locais distribuídas por toda a comunidade e adjudicou integramente as súas comunicacións ó operador galego. Neste caso, a topoloxía en anel da rede de fibra óptica facilitará a conexión das distintas oficinas de Caixa Galicia nun contorno con taxas de tráfico moi superiores ás que tradicionalmente resolvían as redes ethernet. Esa arquitectura da rede, ademais de achegar a capilaridade necesaria para os

Empresas a 1.000 Mbps

plans de crecemento da entidade financeira, asegura que, en caso de corte en calquera punto da rede, sempre é posible garantir o servizo.

Esta capacidade que só poden ofrecer redes de última xeración como a que R ten despregada por toda Galicia é a que fai que o volume de empresas que confían no operador galego sexa moi elevado. Neste momento, R conta con máis de 28.500 clientes empresariais. Case o 35% dos ingresos da compañía proceden da prestación de servizos a empresas, o que a converte no operador de Europa con maior proporción de clientes empresariais.

As posibilidades da fibra óptica marcaron un antes e un despois no desenvolvemento tecnolóxico das empresas. As súas coñecidas vantaxes como tecnoloxía segura, rápida e escalable superaron case todas as barreiras nos últimos tempos, e só estas modernas redes son capaces de integrar as últimas innovacións tecnolóxicas, entre as que se atopa a tecnoloxía gigabit ethernet.

Unha rede máis sinxela e económica

Con gigabit ethernet pódese albergar calquera servizo que esixa unha gran demanda de capacidade e fiabilidade. Ademais, non é necesario reconverter protocolos ou aplicacións, polo que o armazón da rede de datos se simplifica moitísimo.

Outra das grandes vantaxes da tecnoloxía gigabit ethernet radica en que lles permite sacar o máximo rendemento ós equipos sen aumentar os custos, porque ó organizar unha administración do software única para todas as situacións da rede corporativa local, non é necesario gastar máis.

Recentemente o operador galego incorporou a tecnoloxía DWDM, que deixa preparada a súa rede de transporte para responder ás esixencias e demandas da crecente converxencia de servizos (multiplica a capacidade da rede por 128 veces sen incrementar o número de fibras).

Un euro por canción non é o mesmo ca gratis, pero case. Nos foros de Internet fálase moito estes días do éxito que está a ter o servizo i-Tunes de Apple e da chegada do competidor de Microsoft e a firma británica OD2: Sonicselector. Moitos seguen a facerse a pregunta de se o futuro da música dispoñible na Rede terá que pasar por este tipo de negocios, pregunta que, de tanto facela, xa case se quedou sen significado. A falta de fiabilidade (o futuro ten esas cousas), os analistas recomentan centrarse no presente: que está a pasar que a simple vista tanta xente parece disposta a baixar música de pago? Nunha semana en Europa a tenda i-Tunes rexistrou 800.000 descargas. E o mellor de todo é que unha das maiores supervendas non é a típica "canción do verán" versión británica (supoñendo que alí existe iso... haberá un Georgie Dann inglés?) que arrasa nos pubs e discotecas, senón o novo single dun grupo de culto dos anos 90, The Pixies. Un euro por canción non é o mesmo ca gratis, pero calquera diría que si.



Descarga de música legal en Internet: se fai falta pagar un euro... págase?

por **FERNANDO SARASQUETE**

Ata que punto estaría o internauta español medio disposto a pagar polo que ata o de agora viña facendo de balde? Poría un euro enriba da mesa no mesmo momento en que lle digan que pode descargar unha canción do seu gusto a ese prezo? Sería definitivamente un farol? Polo de agora haberá que agardar pola resposta a esas cuestións, porque os principais servizos non empezarán a operar en España ata finais do verán, principios de outubro. Polas razóns que foran, Apple e a súa tenda de música en Internet, i-Tunes, tomou a decisión de

centrarse nunha primeira fase en Alemaña, Francia e Inglaterra, xa que considera que estes tres países representan preto do 62 % do mercado musical do continente, e máis ou menos unha cuarta parte do mercado mundial. De feito, nos últimos días os usuarios británicos que non se desprazaron ata Portugal para baleirar os bares e ver de paso algún partido da Eurocopa 2004, non deberon facer outra cousa que estar *enganchados* literalmente ó i-Tunes, xa que das máis de 800.000 descargas de ficheiros que se rexistraron na primeira semana, máis da metade foron efectuadas dende o Reino Unido. Que ten i-Tunes que parece contar, polo menos ata o de agora, co apoio de tantos internautas afeccionados á música?

En certa maneira, 0,99 céntimos (incluído o IVE) non parece representar para eles unha cifra demasiado elevada ou escandalosa por ter o privilexio de reproducir nos reprodutores iPod as últimas e máis interesantes novidades do mercado, como por exemplo a primeira canción en trece anos do grupo de culto The Pixies, ós que moitos xa consideraban máis liquidados artisticamente cós en tempos carismáticos Guns n' Roses. O negocio é o negocio, e máis tarde ou máis cedo, incluso ós máis independentes da música lles molesta unha conta corrente baleira.

O éxito acadado en Europa estas



semanas por i-Tunes foi moi probablemente unha das manobras comerciais máis estudadas dos últimos anos, ben desenvolvida e con moito sentido do tempo: durante meses fixose saber no mercado europeo que o que era bo para os norteamericanos (onde a través deste servizo xa se venderon máis de setenta millóns de cancións e unha cantidade inxente de reprodutores portátiles MP3 Ipod), tamén podía selo para os que están a esta beira do Atlántico. Un dos ases na manga de Apple foi conseguir na súa negociación coas grandes distribuidoras (que son as que a fin de contas provén o gran entramado de ficheiros musicais) unha especie de "trato especial" para o uso da música nos devanditos reprodutores. Segundo Wirtschaftswoche, malia que a música que se descarga pódese transferir só a cinco computadoras e 7 CDs, pódese usar de xeito indefinido nos Ipods. En España, como xa dixemos, haberá que agardar aproximadamente ata outubro para efectuar este tipo de compras *on-line*. Ata ese momento, as redes de intercambio P2P (Kazaa, Bit Torrent, Soulseek), seguirán a ser as principais fontes de obtención de cancións por Internet, con todo o que iso conleva de actividade á marxe do legal. Mentres tanto, poderemos seguir vivindo coa ansia de saber dunha vez por todas se en España botarán ou non raíces estes servizos?

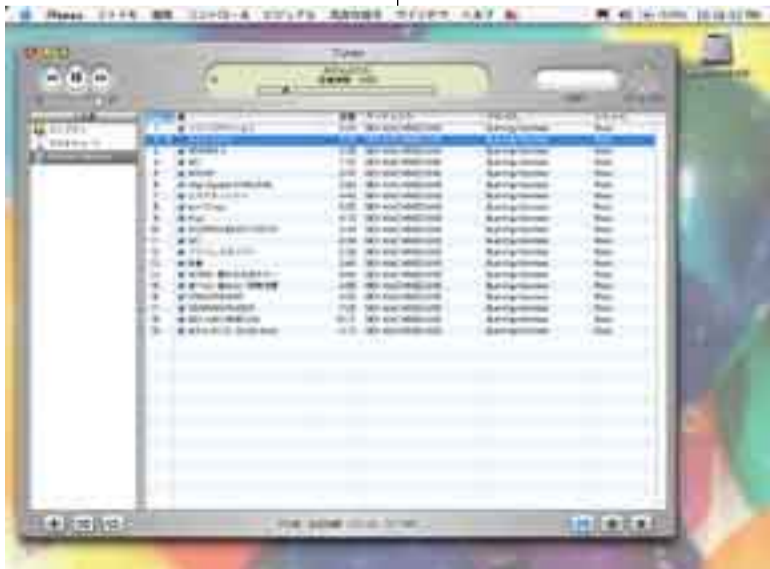
Opinión

Non todo é o que parece

Mentres se escribía este artigo púidose detectar que o éxito das propostas de Apple e OD2, malia ser grande, pódese ver afectado polo factor "regreso da rutina". Ou sexa, que as vellas costumes acaban impoñéndose ás novas que xorden no camiño se estas non teñen arraigo dabondo (e isto, coidado, non é nin moito menos un pensamento político). É dicir, e falando xa claramente, o que de verdade crea que este tipo de negocio vai rematar dunha vez por todas co intercambio libre de ficheiros nas redes P2P debería replantexarse se non estará pecando de inocente. Porque, imos ver, en que cabeza colle que un mozo ou moza pague un euro por algo que pode conseguir ó momento e de balde en redes como Kazaa ou Soulseek? Se a iso lle sumas que os usuarios comezan a queixarse de que nesos servizos, rañando un pouco, en seguida se topan cunha parede (a listaxe de cancións é limitada) e que o que teñen unhas tendas non o teñen outras, entón atopamos que a balanza inclínase aínda máis de cara ó que xa existía. O mundo da música, a fin de contas, hai moitas similitudes cos da política. Hai dúas pequenas franxas nos extremos, os legais e os ilegais declarados, e no medio unha inxente cantidade de usuarios de Internet que non son unha cousa nin outra. Das mentes pensantes da industria mundial do disco depende que estes se inclinen por mercar cancións ou obtelas de balde.

A competencia de OD2 e Microsoft

O servizo i-Tunes de Apple Computer non achou en Europa un mercado totalmente libre (o soño a fin de contas de calquera empresa). A chegada deste servizo de compra de música en Internet tivo dende o principio unha pedra no zapato desas ás que cómpre acostumarse: Microsoft e OD2 uníronse para que os usuarios de Windows Media Player podan mercar descargas musicais dunha selección de tendas europeas. Esta unión entre a multinacional de Redmond e OD2 (a principal firma de descargas do continente, con base no Reino Unido), foi dada a coñecer hai unhas semanas, xusto cando estaba prevista a posta en marcha do novo servizo, chamado SonicSelector. O programa de descarga pódese baixar na devandita web ou ben mediante páxinas de expendedores de OD2, MTV, Tiscali e Packard Bell. Este servizo chegou xa ós mesmos países europeos ca i-Tunes, engadindo a este mercado a outro xigante: Italia. Sexa como sexa SonicSelector non tivo tanta sorte polo momento no Reino Unido como a tenda de Apple, xa que a cifra de descargas foi 16 veces menor na primeira semana de funcionamento. Ó caso de OD2 hai que engadir o servizo máis veterán, o Popfile, que xa estaba operativo antes de que chegase toda esta especie de revolución: leva dous anos ofertando descargas en Alemaña co soporte de T-Online. Pola súa parte, Sony tamén prepara o seu desembarco en Europa.



Un estudo (2003) que aporta o seguinte dato: as empresas galegas están dispostas a colaborar

Unha iniciativa como a do proxecto Ineo, a de facer unha fronte común e estable no sector TIC do noso país (unha especie de rede de colaboración) necesitou, debido á envergadura do plan, dun exhaustivo estudo previo: algo así como averiguar qué quere ser Galicia na Sociedade do Coñecemento, un rastrexo pormenorizado dos seus desexos e posibilidades. Esta investigación materializouse coa publicación da *Análise do Clúster da Información en Galicia. Plan Director 2003*, na que se deseñaban as liñas de actuación para o establecemento dunha entidade que impulsara e reforzase o sector no noso país. Unha rede, un ente defensor dos seus intereses, un núcleo de entendemento, un foco de forza. Este estudo, como ben indican os seus responsables, puxo de manifesto que a principal característica das empresas galegas deste sector é o seu reducido tamaño, “*o que non supón necesariamente unha desvantaxe, pero si que pon de relevo a necesidade de coordinarse para competir con eficiencia nun mercado global*”.

Asemade, fixéronse patentes outras realidades, como o baixo nivel de colaboración existente entre as empresas e os centros tecnolóxicos (apuntándose este como un claro eido de mellora) ou o feito de que case un 80% daquelas estean dispostas a colaborar de xeito continuo en cuestións como a investigación e o desenvolvemento de novos produtos, actividades de formación, compartición de recursos, subcontratación de servizos ou información e coñecemento.

Tendo en conta os obxectivos do estudo, a organización dun foro como o comentado é, segundo os organizadores (Ineo que é unha iniciativa do Consorcio da Zona Franca de Vigo), de gran importancia “*para o estudo da consecución do devandito centro e para conxugar a análise realizada durante os dous anos anteriores coas experiencias xa desenvolvidas no resto de España*”.



por REDACCIÓN

Nas novas tecnoloxías, como en tantas outras cousas, a unión fai a forza, entendéndose por “unión” o seguinte: colaboración e intercambio de experiencias e coñecementos. Así o entende o Consorcio da Zona Franca de Vigo que no seu interese por conseguir cooperación entre as empresas do sector TIC organizou o pasado martes 15 de xuño o XI Foro de Orientación Estratéxica Ineo. Nesta xuntanza tamén se presentou o proxecto Ineo 2004 para a constitución dunha entidade estable no multiseCTOR vencellado á Sociedade do Coñecemento en Galicia e no seu contorno. Entre outros persoeros da Sociedade da Información acudiron ó devandito foro **Vicenç Gasulla**, que presentou a **Fundación Barcelona Digital**; **Tomás Iriondo**, quen falou sobre **GAIA** (Asociación de Industrias de las Tecnologías Electrónicas y de la Información del País Vasco) e **José Ramón García**, director da **Corporación Tecnológica Tecnalia**. Os tres especialistas explicaron polo miúdo os obxectivos e métodos de traballo dos seus respectivos centros, especificando tanto as barreiras como os factores críticos que tiveron que afrontar.

O acto, que se desenvolveu entre as instalacións do Club Financeiro de Vigo (para as empresas convidadas) e as do Consorcio da Zona Franca en Bouzas (sesión pública), foi en si mesmo un fluxo constante de debates e exposicións con estes tres expertos: estudouse o funcionamento, configuración e boas prácticas dos seus diferentes modelos organizativos que, “*con distintos niveis de potencial tecnolóxico e de xestión, comparten a visión e os obxectivos xerais cinguidos a sistemas de colaboración*”, segundo informaron a esta revista os responsables de Ineo.

O movemento GAIA, equilibrio tecno-ecolóxico

Gaia é un termo de orixe grega que designaba á deusa da Natureza e da Terra. Igualmente, é a palabra elixida por un movemento asociativo de 15 firmas de informática e telecomunicacións do País Vasco que en 1983 comezaron unha andaina en común. GAIA é unha asociación de carácter privado e profesional, sen ánimo de lucro, que ten a súa orixe na Asociación de Industrias Electrónicas del País Vasco (AIEPV <http://www.gaia.es/aiepv.htm>),

Ineo segue a fomentar a unión no sector das novas tecnoloxías

creada en 1983 e que no 96 cambiou a súa denominación social pola actual de Asociación de Industrias de las Tecnologías Electrónicas y de la Información del País Vasco - GAIA- Euskal Herriko Elektronika eta Informazio-Teknologien Industrien Elkartea

Logo de evolucionar ó modelo *clúster* en 1994, actualmente agrupa a nada desprezable cifra de 170 empresas, chegando a unha facturación de 1.600 millóns de euros e representando o 5% do PIB vasco. As súas liñas de actuación pasan polas seguintes claves: compartir, desenvolver conxuntamente, abranguer o mercado internacional (xuntos faise mellor e asegúrase un meirande éxito) e traballar a prol da competitividade. Como as galegas, trátase de empresas pequenas. GAIA é un exemplo a seguir, con todas as matizacións que se podan facer ó respecto, dadas as particularidades de Galicia.

Fundación Barcelona Digital, grupo con denominación de orixe

Esta entidade tamén estivo representada no Foro Ineo a través de Vicenç Gasulla, quen falou dos

obxectivos deste novo (creouse hai relativamente pouco en Cataluña) grupo de empresas e institucións. O primeiro obxectivo exposto foi o da **concentración**, un proceso que pasa pola adopción do modelo de “denominación de orixe”, de “zona experta nun produto determinado”. Tamén é necesario, incidíu, constituír redes de **cooperación** e promover a **prescripción**.

Estratexia común: Tecnalia

Ó Foro Ineo tamén acudiu José Ramón García, director de Corporación Tecnológica Tecnalia. Trátase dunha agrupación creada en 2002 constituída por seis centros e que ten como obxectivos ofrecer unha imaxe de grupo especializado en múltiples disciplinas (o que favorece a captación de fondos) e establecer alianzas con outras asociacións europeas de semellante índole. Segundo se puído saber, os centros tecnolóxicos dan servizo habitualmente ó seu entorno e nacen da demanda orixinal das empresas. Asemade, deben estar en contacto coas fontes do coñecemento, é dicir, as universidades e fomentar a innovación de forma consciente, con visión de conxunto.





Santiago: sede de macroconcertos, encuentros, exposiciones... e eventos tecnolóxicos: TICAP 2004

por REDACCIÓN

O Camiño de Santiago foi estes días pasados obxecto dunha particular metáfora. O sentido de culminación do percorrido, de encontro e de intercambio de experiencias foi aplicado en Compostela ó congreso TICAP que organizou Informática El Corte Inglés (IECISA) no Palacio de Congresos e Exposicións. Na xuntanza, que se inaugurou o luns 28 de xuño ás 16.00 horas, tódolos participantes case sen excepción incidiron neses paralelismos entre as actividades con motivo do Ano Santo e os moitos eventos tecnolóxicos que se están a suceder na capital de Galicia. Na autopista da información como camiño de peregrinaxe (e viceversa) tamén incidiron Manuel Fraga, presidente da Xunta e máis Xosé Antonio Sánchez Bugallo, alcalde de Santiago de Compostela, que afondaron ademais na importancia das novas tecnoloxías para mellorar as administracións e, en última instancia, a relación entre elas e os cidadáns. O congreso, que de feito chámase *Tecnoloxías de la Información y las Comunicaciones para las Administraciones Públicas*, trouxo ó longo de tres xornadas a algúns dos máis relevantes persoeiros do país en materia de Sociedade do Coñecemento, tanto do eido privado como do público (empresarios, profesores, políticos). Na inauguración, xunto con Fraga e Sánchez Bugallo, estiveron presentes Miguel M^a Latasa Alzuri, director xeral de Informática El Corte Inglés, Ángel Vaca, director rexional de El Corte Inglés en Galicia, Ángel Ros i Domingo, presidente da Comisión

de Novas Tecnoloxías da FEMP e alcalde de Lleida e máis Domingo Laborda Carrión, director xeral de Modernización Administrativa do Ministerio de Administracións Públicas. Este último incidiu na necesidade de asumir que estamos vivindo unha nova era: *"Debemos pasar de ser os mozos dos PCs a estar no núcleo de transformación. Pasar da operación á estratexia"*. E engadiu, referíndose ó tema central do congreso: *"As TIC, por moito que se incrementen non son quen por si mesmas de mudar profundamente a relación entre as administracións e os individuos. Deben ir acompañadas de técnicas de xestión e produtividade. Se non é así, as TIC poden ficar relegadas a unha optimización da ineficacia e o retardo"*, manifestou Laborda Carrión.

Os congresistas comparten optimismo polo futuro tecnolóxico de España

Vellos cargos para caras novas. E unha carreira de relevos, a da consecución ó cen por cen dunha Administración electrónica, na que participou Rafael Sagrario, novo director xeral para o Desenvolvemento da Sociedade da Información (Ministerio de Industria), que resumiu no congreso TICAP en Santiago as liñas a seguir e os obxectivos do seu departamento e, en última instancia, do novo Goberno. En presenza de centos de asistentes (esta xuntanza que organiza IECISA destacou sen dúbida polo seu enorme poder de convocatoria), Sagrario quixo, ó longo da súa breve intervención, ir ó centro do asunto: *"O reto actual é facer que os cidadáns e as empresas poidan facer a maior parte das cousas que viñan facendo doutra forma distinta, máis rápida e de xeito máis fiable"*. A continuación, falou das estratexias do seu departamento:

- Manter e ampliar accións que incrementen a competitividade empresarial a través do uso das novas tecnoloxías da información. O obxectivo é, ó seu xuízo, que a efectividade dos recursos aportados



sexa máxima. *"Non pode ser que sigamos a escoitar noticias como a que escoitei eu recentemente, a que fai referencia ás patentes que se rexistran en Europa. De cada 100 rexistradas, unicamente unha é responsabilidade dunha persoa residente en España"*.

- Consolidar e desenvolver a Sociedade da Información: *"O problema non é novo. Xa foi afrontado antes por outra xente, pero queremos que desta vez sexa de verdade efectivo"*.

- Situar á educación como un área prioritaria nesta política. Para iso, segundo Rafael Sagrario, é preciso afondar na cooperación entre Ministerios (por exemplo co de Educación) e coas Autonomías. *"O reto non é tanto a instalación de infraestruturas, que o é, senón complementar ese equipamento cunha formación axeitada e unha concienciación"*, dixo.

- Compromiso coa Administración electrónica. Extensión do uso das TIC entre os cidadáns a través da súa relación cos organismos públicos. Aposta polo DNI electrónico.

- Loita contra a inseguridade na Rede, o fraude e o acceso indiscriminado dos menores.

- Reforzar o dereito de tódolos cidadáns a acceder á Sociedade da Información: *"Queremos que en catro anos haxa unha cobertura do cen por cen no que se refire a banda ancha"*.

Nesas importantes posibilidades do país tamén incidiu o presidente e conselleiro delegado de Hewlett Packard, **Santiago Cortés** (na imaxe), quen situou á empresa que representa como unha das máis comprometidas co reforzamento tecnolóxico de España: *"En HP estamos movendo as fronteiras das novas ferramentas moito máis ca calquera outra corporación. Iso é o que estamos a facer neste país, que por certo teño que dicir que ten un potencial enorme. Queremos traer aquí á maior cantidade de proxectos de I+D a nivel global. Cómpre lembrar que o noso investimento en España foi continuo dende 1985, que temos máis de 900 empregados directos e varios miles indirectos, que o investimento anual en investigación aquí é de 50 millóns de euros e que o número de patentes rexistradas nun ano foi de 100"*. Ó seu xuízo, este país atópase neste momento nunha situación de retos continuos (e vinculados uns ós outros). As claves do éxito definitivo pasan, segundo Santiago Cortés, por darlle a volta ós orzamentos: *"Menos gasto en mantemento de infraestruturas e máis en innovación. Debemos entrar no círculo virtuoso do gasto produtivo"*, subliñou.

Manual de supervivencia

O termo "supervivencia" vén sendo moi utilizado no eido da Sociedade do Coñecemento para referirse á necesidade de ser mellores e máis eficaces. Dende atrás, hai centos de milleiros de empresas que empurran e, na vangarda, outras tantas que impoñen un ritmo ó que non todas son quen de adaptarse. A era da globalización é un longa listaxe de baixas.

Disto precisamente, de loita máis alá do posible, falou Nando Parrado na última xornada do congreso TICAP. En realidade, a súa intervención (polo menos en aparencia) non tivo nada que ver coas novas tecnoloxías adaptadas ós sistemas administrativos. Pero só en aparencia. A historia deste deportista, empresario e produtor de televisión de Uruguai é a historia dun home que conseguiu superar a proba máis dura que a vida pode chegar a poñer diante dunha persoa: foi un dos superviventes do accidente aéreo que tivo lugar nos Andes en 1972, cando se esnafrou un avión que levaba a 45 persoas dende Chile a Uruguai (estudantes e xogadores de rugby e os seus familiares).

De todo ese grupo de xente, unicamente 16 foron rescatados con vida. Nando Parrado, que logrou emocionar ós asistentes co seu relato, mostrouse totalmente seguro de que calquera das persoas que estaban nese momento no congreso farían exactamente o mesmo que fixo el naquelas circunstancias, é dicir, alimentarse dos seus compañeiros falecidos.

A vinte graos baixo cero, sen alimento, sen roupa nin equipos necesarios para resistir nesas condicións, esgotados moral e fisicamente e constantemente ameazados polos aludes, os mozos víronse na necesidade de elixir entre a vida e a morte, e eran precisamente os seus amigos mortos os que lles podían dar a vida. Esta historia, que foi levada ó cine polo director Frank Marshall (*Viven!*), aparece perfectamente detallada (historia, fotos, bibliografía) na web www.viven.com.uy.





Netgame Caixanova 2004, vacaciones entre amigos

por REDACCIÓN

Que non vos gusta a praia? Que non vos gusta para nada a montaña? Que preferides conectarvos á Rede na procura de amizade, información variada ou xogos antes que ver cómo o tempo libre vai pasando irremediamente e os coñecementos sobre novas tecnoloxías non se incrementan, nin tampouco (e aí si que vos doe) a vosa listaxe de contactos en Internet? Netgame Caixanova pode que non sexa a solución a todos estes problemas, pero axuda, axuda moito. Como toda *party* que se prece (e é das máis importantes de España, logo da cualificación de "notable alto" acadada o ano pasado a partires da opinión da comunidade internauta) ofrecerá todo o necesario neste tipo de acontecementos: banda ancha e rede interna de alto rendemento (líña ATM de 155 mb, LAN a giga), talleres, concursos, actividades variadas e, para os que cursen ou vaian cursar estudos superiores, un crédito de libre configuración. Detrás de todo isto atópase a empresa Desarrollo Tecnológico de Galicia, quen xa organizou recentemente o Foro Tecnoatlántico, tamén en Vigo. Conta, como se di no propio nome da *party*, coa colaboración estreita da obra social de Caixanova, principal patrocinador da xuntanza. Serán, como xa se dixo, seis xornadas de *party*, tempo dabondo para que o asistente se converta nun experto no uso de todo iso que se vén chamando agora Sociedade da Información. E nunca mellor dito: ó longo deses días haberá *sociedade* (representada a mocidade de Galicia e gran parte de España) e haberá *información* (cantidades inxentes de datos correndo duns ordenadores a outros). O recinto feiral do IFEVI en Cotogrande (Vigo) será o escenario destas actividades, constituíndo unha novidade importante o feito de que para este ano cámbianse os *bártulos* para o pavillón nº 2, onde os asistentes atoparán un ambiente moito máis recollido e agradable, segundo os organizadores da *party*.

Tres son as funcións da "party" viguesa: profesional, social e lúdica

Os motivos polos que se organiza unha festa (malia que non é exactamente unha festa) informática poden ser moitos e variados, pero Desarrollo Tecnológico de Galicia teno ben claro. Tres son as funcións dunha *party* destas características: a profesional, a social e a lúdica.

FUNCIÓN PROFESIONAL.

Non hai que esquecer en ningún momento que se trata dun punto de encontro para afeccionados e profesionais das Tecnoloxías da Información e a Comunicación (TICs), onde os asistentes terán a oportunidade de intercambiar os seus coñecementos sobre a informática cos demais participantes. Netgame, segundo apunta os responsables, ofrece tamén un compendio de actividades, concursos e talleres nos que os inscritos poderán ter contacto coas últimas tendencias e novidades, "ofrecendo un marco excepcional para debater temas de actualidade". En definitiva, que se temos en conta que moitos dos mozos e mozas de hoxe en día serán profesionais o día de mañá perante un ordenador, é lóxico supoñer que, canto máis se formen nestes aspectos, máis posibilidades terán de desenvolverse no traballo (ou de atopalo).

ENCANTRO SOCIAL.

Alguén dubida hoxe en día do poder de convocatoria dunha *party*? Rompe barreiras, une culturas diferentes e anima a todos aqueles que nunca dixeron máis de dúas palabras en público a perder a timidez. Algo así como unha

acampada pero baixo teito, e con Rede. Cómpre relembra que a edición anterior tivo representación de tódolos currunchos de España: Madrid, Barcelona, Valencia, Cádiz, Cidade Real, Vigo, A Coruña, Lugo, Ourense e Pontevedra. Para esta nova convocatoria os responsables da xuntanza amplían obxectivos: queren chegar a máis currunchos aínda, "facilitando así o intercambio cultural e fomentando as relacións persoais, acurtando as distancias xeográficas e as diferenzas culturais".

FUNCIÓN LÚDICA.

Non por ser a última e a menos importante. Probablemente sexa (por que imos a negalo?) a que nun principio máis interese ós participantes. Netgame Caixanova pon a disposición dos participantes a seguinte infraestrutura: banda ancha e rede interna de alto rendemento para intercambiar ficheiros a velocidades superiores ós oito *megas* por segundo. Con este marco tecnolóxico os asistentes poderán participar en torneos LAN dos seus xogos favoritos ou retar a outros participantes doutros países a través da conexión de Internet.

O verán é moito máis que area, mar e tempo libre para non facer nada. Que poden facer as persoas ás que non lles convencen tales argumentos? As novas tecnoloxías e o tempo de lecer poden levar consigo unha boa combinación, pero nada mellor que engadir un terceiro ingrediente: o factor social (compañía). A segunda edición de Netgame Caixanova cumpre estes requisitos. En realidade, trátase dunha "party informática", o que no mundiño dos internautas coñécese como o lugar habilitado para conectarse a Internet ininterrompidamente, intercambiar ficheiros e todo tipo de información, coñecer xente, facer amigos/as, pasalo ben e, en definitiva, afondar máis no coñecemento das novas tecnoloxías da información, tan necesarias para os profesionais do mañá. A continuación facemos un resumo dos obxectivos e "métodos de uso" desta particular xuntanza, organizada por Desarrollo Tecnológico de Galicia en colaboración con Caixanova, a celebrar en Vigo (recinto do IFEVI) entre o 13 e o 18 de xullo, ámbolos dous días incluídos.





Obradoiros, concursos e introdución ó mundo Linux

A organización de Netgame Caixanova propúxose este ano melloralo que para moitos xa era dificilmente mellorable.

Máis actividades, máis talleres, máis concursos. Fotografía dixital, 3D para Internet, cómo sacarlle o máximo rendimento a unha rede "Wi-Fi", seminarios de Flash, Photoshop, publicidade gratuíta en Internet, Microsoft.net e unha longa listaxe de breves pero interesantes cursos que para os responsables da "party" son o complemento ideal para o atracción de conexión ininterrompida a Internet. Por se isto fose pouco, este ano conseguíuse reducir ata "cifras escandalosas" o prezo da inscrición, grazas ó apoio dos principais patrocinadores: Caixanova e máis a Consellería de Industria. De seguido faremos un animado percorrido por todas aquelas cousas que calquera usuario poderá atoparse na vida real (torneos, actividades varias) se de verdade as busca, pero nunca tan concentradas como en seis xornadas de "party".

por REDACCIÓN

Unha party é moito máis ca un party. É un amplo programa de actividades que, dalgún xeito, pon máis claramente de manifesto o aspecto formativo da xuntanza. Os talleres, de moi variada índole, constitúen se cadra a súa parte máis salientable. A conclusión é a seguinte: as persoas que entren pola porta do recinto IFEVI non serán exactamente as mesmas seis días despois, no momento da clausura. O coñecemento acumúlase. A formación pon ó usuario nun nivel distinto na sociedade. Os netgameiros (así se lles chama) son criaturas en constante evolución.

Taller de fotografía dixital

- Introducción á fotografía
- A importancia do CCD na fotografía dixital
- Gama de cámaras dixitais HP
- Gama de impresoras fotográficas HP
- Manexo de material, probas de luz e exposición e impresión fotográfica

Taller de Photoshop CS

A maneira máis divertida de introducirse na fotografía dixital e os retoques. Alguén cre aínda que as imaxes dos medios de comunicación publícanse sen pulir? Este taller desenvolverase durante a tarde do día 17 de xuño, entre as 16.00 e as 20.00 horas.

Publicidade gratuíta en Internet

Certo é que a publicidade gratuíta en Internet é un eido en constante

renovación. Detrás deste sector hai unha importante cantidade de cerebros tratando de idear o tipo de anuncio ideal. Trátase dun mercado en expansión (e segue a medrar). Neste taller tratarase de proporcionar ós participantes de Netgame Caixanova as ferramentas necesarias para mover publicidade nas súas webs, en caso de que as teñan. Outra cuestión a tratar: intercambio de banners. O taller terá lugar no recinto de actividades o xoves 15 de xuño, de 17.00 a 18.00 horas. Patrocina Cinfo.

3D para Internet (perfeccionamento)

Ó mundo do deseño gráfico quedánselle pequenas as dúas dimensións. A creatividade non ten límites. Dúas letras para un novo mundo web: 3D. En Netgame Caixanova, o sábado 17 de xuño, os participantes afondarán nesta nova orde dos obxectos en Internet e en cómo poden crear os seus propios xogos. O taller comeza ás 16.00 horas.

Redes "Wi-Fi"

Internet está no aire. E nunca mellor dito. Cada vez é máis habitual ver ós usuarios conectarse á Rede sen necesidade de cables, malia os problemas inherentes a Galicia: complicada orografía e un clima que non facilita en absoluto estas comunicacións. Sexa como sexa, a tecnoloxía medra. O taller (que reporta ós universitarios un crédito de libre configuración) desenvólvese o sábado a partires das 10.30 horas. O programa inclúe, entre outras, as seguintes materias: instalación e xestión dunha rede inarámica, instalación de infraestruturas (antenas, radioenlaces, etcétera) e conceptos avanzados (tarxetas, configuración en rede). Patrocina PSA-Peugeot-Citroën.

Linux

Segundo a organización de Netgame, tódalas asociacións de usuarios de Linux de Galicia colaboran na devandita party. Ó longo das seis xornadas de xuntanza levaranse a cabo unha serie de conferencias e talleres nos que se pretende resolver tódalas dúbidas que os participantes poidan ter sobre os programas de código aberto. O programa de actividades comeza o venres 16 ás 16.00 coa conferencia *Linux para gamers, instalación e configuración de hardware gráfico*. As distintas intervencións iran sucedendo ó longo da fin de semana (ollo ó programa).

Taller de vídeo e televisión sobre IP

Cómo clasificar os vídeos. Cómo facer para que ocupen menos ou para pasalos dun formato a outro distinto. Cómo organízalos. Patrocina Intelsis. O taller é o xoves 15 de xuño, ás 18 h.

Aspectos técnicos dun "help desk"

Introducírase ós participantes nas áreas de soporte e atención a usuarios de novas tecnoloxías e as súas características técnicas. Trataranse obxectivos e ferramentas. Patrocina IberExpert.

Flash

Unha das ferramentas máis usadas no deseño de material web. Serán tres horas de taller, coas seguintes materias: importación de vídeo, formatos para Flash, xeración de rótulos, mestura de vídeos (máscaras e efectos), mestura de vídeo con animación Flash e optimización e montaxe.

Seminario Microsoft.Net

Iván González Vilaboa, de Microsoft, será o encargado de impartir este seminario, que porá ós asistentes ó tanto das seguintes cuestións: *Legó Mindstorms* e a plataforma .NET. Para os que dubiden entre acudir ou non cómpre dicirlles que anúncianse agasallos e sorpresas. O curso desenvolverase o xoves 15 de xuño, entre as 18.00 e as 19.00 horas.

Concursos

Concurso de fotografía dixital HP

Trátase dun certame aberto a tódolos inscritos nesta segunda edición de Netgame. O contido do concurso e, máis concretamente o das imaxes, deberá ser o seguinte: as fotos presentadas deben transmitir un concepto ou unha valoración entre as persoas e o aeroporto de Vigo. O exemplar (dixital) terá un tamaño de 20 x 30 e o seu número non excederá de máis de tres por inscrito/a. O prazo de presentación conclúe o sábado 17 de xuño e a entrega de premios celebrarase o día seguinte no marco dunha mostra colectiva dos traballos presentados. O xurado estará formado por cinco persoas, representando a HP, a Asociación Protic, Caixanova, ó IFEVI e a Desenvolvemento Tecnolóxico de Galicia. O premio é unha cámara dixital PhotoSmart 735 con 3,2 megapixels.

Concurso de "modding"

O mundo do informática tamén ten o seu tuning particular. O que neste caso é persoalización máis ou menos creativa dun automóbil propio (hai xente que emprega case todo o seu tempo libre na transformación dos vehículos, e á vista está o resultado nas nosas estradas), no das novas ferramentas atínxe basicamente á carcasa da computadora, o que se vén chamando *modding*: a práctica cada vez máis estendida de romper a monotona cromática e física dos ordenadores. Porque, a fin de contas, hai algo máis aburrido e *soso* ca un ordenador de fábrica? E, xa que unha party vén a ser algo así como un salón ou museo da computadora, nada mellor que organizar un concurso e premiar a imaxinación e o talento. En Netgame Caixanova tratarase de avaliar dúas vertentes do *modding*: por unha banda o rendimento e a funcionalidade da modificación e, pola outra, o aspecto puramente estético. O xurado estará composto por voluntarios da party que non participen no concurso, máis dúas persoas da organización.



"Age of Mithology": as vantaxes de ser un deus

Pensar que pode haber un encontro para a mocidade tecnolóxica sen xogos é un xeito como outro calquera de ser máis inxenuos ca ninguén. A clave está en potenciar o aspecto positivo da cuestión: amizade, compañeirismo e intercambio. Os mozos non serán menos sociables por xogar, máis ben todo o contrario. As barreiras que separan a unhas persoas de outras derrúbanse en ocasións por métodos alternativos. A este respecto, cómpre engadir o valor didáctico de *Age of Mithology*, a adaptación do xa lexendario *Age of Empires* ós tempos que corren (un novo motor 3D, máis detalle nas figuras e nos escenarios). Estratexia, habilidades militares e políticas e un pouco de coñecementos históricos. Neste xogo, que será unha das estrelas de Netgame, o usuario poderá elixir, como novidade, situarse como deidade entre tres antigas civilizacións: a grega, a exipcia e a nórdica. Tanto neste torneo como nos restantes os responsables da *party* habilitarán unha serie de ordenadores para a ocasión, diferentes ós dos usuarios. "O xogador chegará e atopará o equipo con todo configurado para que nada máis sentarse a súa única preocupación sexa xogar", explican os organizadores nas bases, e continúan: "Desta forma evítase o uso de posibles 'cheats' e conseguírase a máxima igualdade entre xogadores, posto que todos disporán dun equipo en óptimas condicións".

Que sería dos primeiros cibers sen o "Counter- Strike?"

Pablo Grandío, o noso colaborador habitual da sección *xogos*, comentaba na súa web (vandal.net), con motivo da chegada de *Counter-*

Strike á plataforma Xbox que se trataba este dun dos videoxogos máis importantes de tódolos tempos e que probalo sempre que sexa posible, constitúe un exercicio de nostálgica diversión. Así seguía o artigo: "Non poucos propietarios de cibers deberían facer cada ano unha ofrenda floral, ou mellor aínda, un envío de xamón por Nadal a aquel grupo de estudantes que nos seus ratos libres creou a modificación máis popular da historia do videoxogo. Se 'Half-Life' está considerado un dos mellores da historia, a modificación de 'Counter-Strike', superouno en fama e pasará a posteridade como un xigantesco fenómeno social (...) fonte de ingresos de centenas de persoas que ou ben montaron un 'ciber' ou ben encheron de xente o que xa tiñan; estamos a falar do ano 2000, no que moitas persoas, non necesariamente afeccionadas ós videoxogos, pasaron horas escoitando aquilo de 'lock n'loaded'". O xogo en cuestión, que como xa dixemos reivindicárase (de seguro que xustamente) en Netgame, consiste nunha loita entre terroristas e antiterroristas. O tema, como se pode supoñer, está moi de dramática actualidade, o que moi probablemente lle engada interese ó devandito conflito. Como acontece na vida mesma, é moi doado que o xogador acabe ás primeiras de cambio fóra da contenda (as balas fan verdadeiro dano), e niso precisamente baséase o argumento que esgrimen os críticos do *Counter-Strike* para desacreditalo: para certas persoas é complicado quedar fóra do xogo e ver, cos brazos cruzados, como xogan os demais.

"Warcraft 3", a tolemia do modo multixogador

Outro dos xogos que formarán parte dos torneos é o *Warcraft 3*, que se diferencia da segunda parte no uso das 3D... e pouco máis (pero se cadra

abonda). Cómpre facer memoria: *Warcraft 3* presenta catro razas. Os humanos, os orcos, os mortos viventes e máis os elfos nocturnos. O usuario, con cada bando e con axuda dunha serie de heroes, terá que ir acumulando misións ou campañas. É ben doado supoñer que o modo multixogador será o punto forte en Netgame. O noso colaborador Pablo Grandío incide na "loucura" das partidas de ata 12 bandos vía rede local ou *BattleNet*. Así o define na súa web: "*Warcraft 3 é algo máis ca un lavado de cara da segunda parte, malia non ser revolucionario trae as novidades xustas como para non ser un simple 'flashback' das súas precuelas. Pero sobre todo é diversión en estado puro, con un modo multixogador insuperable e un modo campaña que non é unha simple escusa para aquel*".

"Unreal Tournament", en constante evolución

Unha das características máis importantes deste xogo é que dende hai tempo iniciouse no camiño da renovación constante: cada ano Epic ten previsto actualizala, o que significa un duro traballo de *revisitación* dos mapas, modos de xogo, vehículos ou do motor gráfico. A que se vai habilitar en Netgame é presumiblemente a última (que non derradeira) versión, aínda que o certo é que calquera das anteriores son disfrutables ó cen por cen. *Unreal Tournament* é o que se denomina un *shooter*, un xogo de acción e armas en primeira persoa perfectamente dirixido, sen embargo, a que se lle saque o máximo rendimento cando hai máis dun individuo xogando.



Sumar dous máis dous sempre ten que dar catro, sobre todo nunha xuntanza informática onde tódalas cartas se poñen enriba da mesa. En Netgame Caixanova haberá xoves cos seus equipos informáticos, conexións ininterrompidas á Rede e un clima de diversión e amizade. Resultado da combinación: xogos como valor seguro. A organización ten proxectado sacarlle todo o rendimento posible (coa cooperación incondicional dos asistentes) a "Age of Mithology", "Counter-Strike", "Quake III", "Unreal Tournament" e a "Warcraft 3". Neste artigo que segue faremos un percorrido polas características dos máis salientables, tanto para pór ós experimentados sobre aviso do que atoparán na "party" como para introducir ós novatos, que sempre os hai.

Os xogos, en compañía, disfrútanse mellor



Concerto con outras entidades

A Dirección Xeral de Xuventude, co obxecto de facilitar o uso das instalacións axeitadas ás entidades xuvenís públicas e privadas, publicou en abril unha orde para ceder a utilización durante algunha das quendas do período de entre o 10 de xullo e o 30 de setembro.

Puideron solicitar as infraestruturas da Consellería asociacións xuvenís, escolas de tempo libre, consellos locais e municipais de xuventude, corporacións locais, e outras entidades públicas e privadas que realicen programacións de lecer para mozos.

As actividades de verán de Familia e Xuventude presentáronse cunha oferta de máis de 10.000 prazas

por REDACCIÓN

- Habrá novas iniciativas como a recuperación do barco *Chad Band* decomisado ós narcos galegos.
- Potenciaranse os campamentos de ámbito social.
- Recupéranse as illas Cíes e Ons para a realización de accións de carácter medioambiental.

A cifra sóbouse oficialmente o pasado 12 de abril: este ano ofrecéronse 10.000 prazas das diferentes actividades da campaña de verán 2004, que foi presentada ese mesmo día pola conselleira de Familia, Xuventude, Deporte e Voluntariado, Pilar

Rojo Noguera. Os interesados foron presentando a solicitude entre esa data e o 27 de abril nas diferentes delegacións provinciais da Consellería de Familia.

O programa de actividades, para mozos de entre 9 e 30 anos, desenvolverase durante os meses de xullo e agosto e a última semana de xuño, en quendas dunha semana a quince días. Ademais do cupo específico reservado para menores tutelados e persoas con discapacidade psíquica ou física, na vindeira campaña haberá un tamén para fillos de mulleres maltratadas.

As diferentes modalidades combinan o carácter formativo co ocio en áreas

como o deporte, o coidado medioambiental e a atención social nos diferentes campamentos, centrados en vela, táboa, surf, esquí acuático, excursións en canoa, piragüismo, remo, aventuras na natureza e investigacións acuáticas, e labores en centros de terceira idade ou dedicados a persoas con problemas mentais.

Destacan como novidades a recuperación das illas Ons e Cíes para a realización de campos de traballo e campamentos; as actividades de teatro en Espiñeira (Boiro, a Coruña) e na Residencia Imáns Pedrosa (Lugo), e o encontro de maxia que terá lugar tamén en Espiñeira do 16 ó 30 de xullo.



Iniciación no mergullo e Kaiaks

Para os maiores de 18 anos comezarán este ano tres novas referencias: o mergullo na Ribeira Sacra, que terá como sede o albergue xuvenil de Ordellas (Pereiro de Aguiar, Ourense); a "aventura T", a celebrar nos Chacotes (Palas de Rei, Lugo), centrada no sendeirismo, montañismo e escalada, e as rutas de achegamento ó kaiak de mar, actividade na que se percorreren diferentes itinerarios polas rías

de Arousa, Vigo e Pontevedra. Dentro do calendario de accións complementarias introdúcense os módulos de "Ciencia Divertida", no albergue escola de Vilamarín (Ourense); o de "Astronomía" nos Biocos (Ourense), e o obradoiro fotográfico de Pontemarl (Forcarei, Pontevedra).

Nos campos de traballo potenciaranse os de ámbito social, como o da Peroxa (Ourense), no que se levarán a cabo labores encamiñadas á integración de persoas con deficiencias físicas ou mentais en colaboración coa Casa Fogar

para enfermos mentais desa localidade.

Dous novos campos son o de Vedra (A Coruña) e o de Sober (Lugo). No primeiro caso os asistentes colaborarán na información e atención ós peregrinos do Camiño de Santiago pola Vía de Prata. No segundo, levarase a cabo un inventariado das tradicións populares facendo un traballo de campo cos veciños, especialmente cos maiores do lugar. Ademais, como en edicións anteriores, existe a posibilidade de participar en campos de traballo noutras

comunidades autónomas e noutros países.

Unha das iniciativas máis atractivas será a que se plantexará na Devesa (Foz), onde o obxectivo será a reconstrución do barco *Chad Band*, decomisado ó narcotráfico nas costas galegas e cedido polo xulgado de instrución número 1 de Vilagarcía de Arousa para a loita contra a drogadicción a través de actividades xuvenís, culturais e deportivas.

Os participantes na campaña de verán disporán, unha vez inscritos, dos servizos

de aloxamento en albergue, residencia ou campamento xuvenil, manutención en pensión completa, material necesario para actividade, un equipo técnico de persoal especializado, seguro de accidentes e atención sanitaria de primeiros auxilios. Nas actividades previstas en colaboración coas outras comunidades autónomas inclúese o transporte desde Santiago. Os prezos van desde os 81 euros da actividade "A miña primeira aventura" ós 205 dalgunhas iniciativas de vela e deportes náuticos.



Traballo para os meses de vacacións

Polo que respecta aos campos de traballo esta quincena iniciáronse tres. Dous na provincia de Pontevedra, en Agolada e nas Illas Cíes, e o outro en Celanova (Ourense). Así na localidade dezana vintecinco mozos realizarán diversas actividades de restauración da zona dos Pendellos e medioambientais, mentres que nas devanditas illas trinta mozos de entre 25 e 30 anos realizarán traballos de limpeza de praias, camiños, reforestación de especies autóctonas e traballos arqueolóxicos no xacemento galaico romando do Castro das Cíes.

O último dos campos é o que se desenvolverá en Celanova onde os participantes colaborarán nas escavacións e estudos arqueolóxicos do castro de Castromao, achegándose así á cultura castrexa.

A oferta complementase cos intercambios entre Galicia e outras comunidades autónomas, gracias os que, ao longo do verán, centos de galegos poderán

disfrutar de actividades noutras rexións. Así na primeira quincena de xullo, hai exemplos que inclúen actividades de iniciación ao montañismo ou a realización de obradoiros de inglés, que se desenvolverán en Aragón. En Canarias desenvolveranse diversas actividades recreativas e turísticas, con distintas excursións, e en Cantabria, haberá actividades náuticas como vela, windsurf ou piragua e escalada, rappel ou tiro con arco, na residencia xuvenil de San Antonio e no albergue de Picos de Europa.

Castela-León tamén oferta un campo de traballo de iniciacións á vela, ao piragüismo e ó windsurfing, outro de multiaventura e un terceiro de actividades de montaña e orientación. Na Rioxa comezaron o día 2 de xullo sendos campamentos, un de actividades culturais ao aire libre e outro de iniciación á montaña e á escalada. Moitas destas actividades continuarán en próximas quendas ao longo dos meses de xullo e agosto.



por REDACCIÓN

Un total de 2.218 mozos comezaron a disfrutar o pasado 30 de xuño das distintas actividades incluídas na "Campana de Verán 2004", da Xunta de Galicia, na que é a primeira das catro quendas nas que a Consellería de Familia, Xuventude, Deporte e Voluntariado, divide a súa oferta de campamentos e campos de traballo. Por idades, haberá 2.124 rapaces con idades comprendidas entre os 10 e 17 anos, e 94 participantes maiores de 18 anos.

Por provincias, A Coruña é a que suma maior número de xoves, con 1.004; en Lugo empezan as súas actividades 255 mozos, en Ourense o mesmo número e, en Pontevedra, 703. Ademais, un neno de Cáceres disfrutará dun campamento de verán en Galicia.

Os xoves coruñeses poderán optar por realizar en Gandarío actividades de mar e natureza ou de vela ou táboa, podendo ademais tomar parte nun obradoiro de informática; nas localidades de Porto do Son e de Boiro, haberá actividades de aire libre, rutas cicloturísticas e sendeirismo e, por último, en Melide, no campamento de Furelos, a principal particularidade será a combinación entre rotas en bicicleta e a cabalo.

Na provincia luguesa, as distintas iniciativas dividiranse entre o albergue xuvenil da Devesa (Ribadeo) e o de Area (Viveiro). Nas primeiras instalacións o campamento de multiaventura inclúe actividades de natureza, orientación, bicicleta todoterreo, sendeirismo, construción en madeira e excursións. No campamento viveirense a mocidade poderá practicar deportes náuticos de vela, táboa e esquí náutico. Terán á súa disposición unha aula mariña que lle permitirá achegarse ao coñecemento da flora e fauna do litoral da zona a cargo de persoal especializado.

O campamento de Penedos de Xacinto (Entrimo), a residencia Colexio Pablo VI (A Rúa), o albergue escola de Vilamarín, o de

Máis de 2.200 mozos iniciáronse xa na "Campana de Verán" en máis de vintecinco localidades galegas

O Corgo (Muíños), e o dos Biocos (San Xoán de Río) completan a serie de instalacións, polo que se refire á provincia de Ourense, que acollerán a partir de mañá e ata o 15 de xullo, un grupo moi variado de actividades, entre as que se atopan sendeirismo, rutas ecolóxicas en bicicleta de montaña, piragüismo, labores de semente da terra, xeoloxía, fotografía ou rutas ecolóxicas.

Por último, na provincia de Pontevedra, as distintas técnicas dos deportes acuáticos poderanse aplicar no albergue das Sinas (Vilanova de Arousa), mentres que no campamento xuvenil de Pontermaril (Forcarei) poderase practicar sendeirismo, rutas ecolóxicas en bicicleta, baloncesto e natación. Na Illa de Ons (Bueu) os rapaces realizarán actividades de exploración e coñecemento da flora e fauna da zona





BERGONDO, punto de partida da campaña co taller "Actividade no mar. Obradoiros de informática e inglés"

por REDACCIÓN

O albergue xuvenil da Mariña Española (Bergondo) acolleu as primeiras accións incluídas na "Campaña de Verán 2004" da Xunta de Galicia. Trátase do primeiro turno correspondente á modalidade "Actividade no mar. Obradoiros de Informática e Inglés", que tivo lugar nesta localidade coruñesa entre os días 26 de xuño e 3 de xullo.

Ao longo da semana os preto de vinte participantes, nenos de entre 9 e 10 anos, realizaron divesas actividades encamiñadas á súa diversión e ao desenvolvemento das súas habilidades físicas, ao mesmo tempo que lle servirán para despertar o interese polo contorno e a convivencia no medio rural.

Ademais, tamén houbo (e haberá aínda) cursos de informática e clases de inglés. Habilitáronse catro quendas máis desta actividade: do 3 ao 10 de xullo, do 10 ao 17, do 17 ao 24 e do 24 ao 31 de xullo.

O domingo, 27 de xuño, iniciouse a actividade "Mar e Deporte", que se desenvolveu ata o 3 de xullo no campamento xuvenil da Devesa, en Ribadeo. Dirixido a rapaces de entre 10 e 12 anos, este obradoiro pretende iniciar aos máis novos na convivencia, a través de todo tipo de actividades culturais, deportivas... e mesmo de xogos. Os chavales tamén practicaron sendeirismo, estudaron a flora e a fauna da zona e participaron en diversas actividades de mar. O 4 de xullo comezou o segundo e último turno desta modalidade, que se prolongou ata o día 10.

Tamén empezou no albergue xuvenil Benigno Quiroga (Portomarín) a actividade "A nosa aventura: iniciación ao deporte de vela e do piragüismo. A informática". No primeiro turno, que é o que comezou o día 27 e durou ata o 3 de xullo, participaron ao redor de vinte rapaces de 9 a 11 anos, que practicaron deportes de vela e piragüismo. Ademais, tamén se desenvolveron actividades complementarias: bicicleta, piscina, talleres, iniciación ao sendeirismo ou xogos. Tamén se darán obradoiros de informática no que os rapaces aprenderán a comunicarse entre si empregando o correo electrónico. Desta actividade haberá seis quendas: do 4 ao 10 de xullo, do 11 ao 17, do 18 ao 24, do 25 ao 31, do 1 de agosto ao 7, e do 8 ao 15 dese mesmo mes.

iVémonos en XGN 2005!

Unha das actividades estrela da Consellería de Familia e Xuventude ó longo deste ano foi sen lugar a dúbidas Xuventude Galicia Net 2004. Esta party informática dobrou o seu poder de convocatoria con respecto a 2003: nesta nova edición conseguiu atraer a 20.000 persoas no recinto exterior. Polo que atinxe ó espazo interno, onde se deron cita os mozos e mozas inscritos, as cousas non cambiaron moito: 1.500 persoas de Galicia e outros puntos do territorio nacional intercambiando todo tipo de información a través das canles habituais (falando) ou ben (porque para iso estaban alí) por Internet. O Palacio de Congresos de Santiago ferveu de plena actividade. A organización quixo potenciar este ano os aspectos máis divulgativos (conferencias), pero sen esquecer o divertimento e a creatividade: entregáronse uns 100 premios nos diferentes torneos. Código Cero, que ofreceu ós seus lectores un especial de oito páxinas con motivo da quinta edición da party, céntrase agora no que queda despois de tres días de conexión ininterrompida. É hora de facer relato.

¿Que queda exactamente logo de tres días de conexión ininterrompida ás redes?



Despois de tres días con milleiros de mozos (1.500 inscritos e uns 20.000 na extranet) xogando ou compartindo habilidades no eido da informática poderíase dicir que basicamente o que queda é un gran silencio, pero cómpre ir alén da superficie. Cada ano o tempo en que se cubren as inscricións é menor (este ano as vacantes duraron o que dura acender e apagar un ordenador: tres minutos), e con cada edición vén máis xente a saber qué pode dar de si a party informática máis importante de Galicia. Asemade, a

difusión nos medios informativos incrementouse, polo tanto é doado supoñer que o que quede logo da batalla é unha vontade entre os participantes de atoparse no mesmo lugar polas mesmas datas en 2005, ou polo menos de intentalo. Xuventude Galicia Net e outros encontros similares crean fidelidade. Auténticos adeptos. ¿É posible de verdade permanecer durante tres xornadas en permanente conexión? Os organizadores (a Consellería de Familia a través da Dirección Xeral de Xuventude) quixeron

ofrecer un programa variado, facendo especial fincapé nos aspectos divulgativos: conferencias e mesas redondas. Ninguén pode estar tres días perante o seu ordenador sen tomarse un respiro. Ningunha persoa é unha illa, e menos se está rodeada de 1.499 persoas da súa idade. Tarde ou temprano, ata o máis retraído acaba facendo amizades. É unha tendencia natural, e do que se trata é de comunicarse. A Dirección Xeral de Xuventude trouxo ademais a especialistas de renome para que

ofreceran a súa opinión sobre o momento que os 1.500 mozos e mozas estaban a vivir: o momento da consolidación de Internet como centro de comunicación de tódolos medios (segundo Manuel Alonso, responsable de Satec). Polo Palacio de Congresos e Exposicións pasaron Álvaro Rodríguez, arquitecto tecnolóxico de Microsoft (quen falou de seguridade na Rede) e Manuel Barreira e Luis Daura, de Filmax (que explicaron ós asistentes como se fai unha película de animación en tres dimensións). Tamén estivo José Carlos Campos, técnico da Dirección Xeral de Sistemas Informáticos da Xunta, quen analizou as vantaxes da tecnoloxía inarámica (wireless): mobilidade, máis ancho de banda, creación de comunidades.

¿Houbo, como noutras ocasións, presenza predominantemente masculina?

Si, pero con certas matizacións. O mundo da informática colectiva e compartida parece ser ata o de agora un universo masculino, pero se cadra nesta edición víronse máis fémias ca noutras anteriores, digamos nunha proporción dun 20% sobre o total. Ó panorama, malia non ser tan desolador como noutras ocasións similares (chegouse a rebautizar o evento, en clave de broma, como Homes Galicia Net), lle queda moito por mellorar. Sexa como sexa os datos oficiais confirman que a presenza da muller no mundo internauta é cada vez máis importante.



Phil Zimmermann lanza en e-Gallaecia dardos contra o goberno de George Bush e a tecnoloxía que coarta as liberdades

Onde o ex hacker Kevin Mitnick (estrela da edición anterior da Semana Internacional das TIC) dixo “pechado”, Phil Zimmermann, o protagonista da edición 2004, dixo “aberto”.

Ese foi o talante do creador do PGP (programa que permite a encriptación das mensaxes electrónicas e impide que sexan violadas), aberto sempre a preguntas dos asistentes e da prensa, sendo el mesmo o que propiciou a comunicación: chegou a cualificar ó público de “xaponés”, polo pouco proclive que foi nun principio a formularlle cuestións que el esixía. Zimmermann, ó igual que moitos dos seus colegas asistentes ó congreso, amosouse un tanto preocupado polo progreso tecnolóxico: “A poboación humana non se pode dobrar cada 18 meses, pero a capacidade dos ordenadores para vixiarnos si que o fai. Pensemos nos centos de cámaras da cidade de Londres. Creo que se deixamos que os gobernos saiban demasiado dos nosos movementos, iso lles permitiría ser deuses. E a democracia, penso eu, aínda non se viu na situación de enfrontarse a un goberno con poderes de omnisciencia”, manifestou.

Ó longo do seu discurso foi doado atopar críticas (en absoluto veladas) ó goberno de George Bush, chegando incluso a enxalzar a labor do seu compatriota Michael Moore, ou autor da moi crítica película *Bowling for Columbine*, ó que considera que se lle está a facer unha importante campaña de promoción, precisamente por parte do executivo dos EE. UU., que di ante tódolos cidadáns que Moore miente e é unha persoa a perseguir.

Similar doses de crítica tamén a houbo para os británicos: “Coa instalación de todas esas cámaras na capital do seu país, non están a conseguir nada, non se atrapou a ningún terrorista, unicamente se traballou por violar un pouco máis a intimidade dos cidadáns”. Zimmermann amosouse en todo

momento preocupado polo que lle pode reportar a tecnoloxía ó servizo da vixianza á nosa cidade nun futuro próximo (chegou a dicir que non quere en absoluto un futuro como o que se retrata no filme *Minority Report*), e que todo este estado de crecente paranoia incluso comeza a provocar nos cidadáns certa presión no subconsciente: “Se unha persoa está dentro dun ascensor cunha videocámara é máis difícil que se acabe metendo o dedo na nariz, pero ¿por qué non podería facelo? Toda esta observación á que nos someten ten un efecto sutil na nosa conduta e iso reduce as sensibilidades que enriquecen as sociedades”.

Por suposto, Zimmermann tamén tivo palabras para o programa de encriptación PGP e para facer un percorrido pola súa historia, dende o momento en que se ideou, ó servizo dos dereitos humanos e a súa protección de cara os gobernos (de novo unha alusión ó de Estados Unidos).

Nin sequera o DNI electrónico que se estenderá en breve en España quedou indemne das súas reflexións: “En Estados Unidos non temos DNI. Temos unha tradición imperante, a que provén da independencia do Reino Unido, pioneira, libre. Non nos gusta a idea de ter un goberno que nos controle cun documento. Eu non quero telo no meu país. Pero iso non quere dicir que estea en contra dunha tarxeta cun chip que nos identifique nas nosas transaccións comerciais. Algo que traballase en contra da suplantación de personalidade”.

Ó seu xuízo, o uso dunha tarxeta con parámetros biométricos non axudará a que se capturen máis terroristas: estes poden usalas baixo nomes falsos, sinalou. Zimmermann tamén estivo crítico con Microsoft: “Windows non ten portas traseiras. Non as necesita, posto que xa ten moitos fallos. Eu teño Macintosh. Non digo que Windows sexa terrible pero ten problemas de seguridade. Non quero dar a impresión de que menosprezo este sistema operativo, porque coñezo a enxeñeiros de moita valía que traballan en Microsoft e sei que ó final conseguirán eliminar estes problemas de seguridade. Pero falo do que ocorre hoxe en día”, concluíu.

“A poboación humana non se pode dobrar cada 18 meses, pero a capacidade dos ordenadores para vixiarnos si que o fai. Pensemos nos centos de cámaras da cidade de Londres. Creo que se deixamos que os gobernos saiban demasiado dos nosos movementos, iso lles permitiría ser deuses”

A Semana Internacional das TIC

adquire carta de madurez perante 400 profesionais e 64 relatores de prestixio

Un especial de **FERNANDO SARASQUETE**

A Semana Internacional das TIC que organiza o Foro e-Gallaecia inaugurouse ante a presenza de algúns dos máis relevantes especialistas no eido internacional das novas tecnoloxías (máis de 400 profesionais e 64 relatores de renome). Os asistentes de a pé, entre os que nos contamos os redactores de Código Cero, case tivemos que facer esforzos para non vernos abrumados ante tanto nome e apelido de calibre. Sexa como sexa, non quixemos deixar pasar a oportunidade de falar con algúns (persoas de carne e óso, a fin de contas), xa que nun mundo, o tecnolóxico, onde todo semella evolucionar a velocidades dificilmente percibibles, é necesario que alguén pare a gran maquinaria por un momento para dar a súa opinión sobre o que acontece. Ou é que ninguén se decatou de que seguir o carro da tecnoloxía e non quedar atrás é, nestes días, francamente complicado? Nesta páxina e nas seguintes incluímos algúns dos artigos máis destacados que fomos publicando na nosa web mentres se desenvolvía o congreso.

A Semana Internacional das TIC acolleu a presentación do VirusTotal



Cando as organizacións só detectan o 5 % dos ataques informáticos e cando algúns dos programas antivirus máis estendidos nin sequera detectan o 80% das infeccións ¿Qué lle queda por facer ó usuario medio, ó internauta de a pé que traballa nunha empresa ou institución pública perante esta constante (e rematadamente molesta) ameaza informática? Hoxe martes, na Semana Internacional das TIC, algúns dos relatores quixeron contribuír na medida do posible a abrir camiños na procura dunha resposta definitiva. Código Cero tivo a sorte de falar con Julio Canto, de Hispasec, minutos antes de que presentase ante os asistentes o servizo VirusTotal, unha ferramenta de análises de arquivos sospeitosos a través do uso simultáneo de 13 motores de busca e 12 solucións antivirus diferentes. “Trátase dun servizo”, puntualizou Canto, “non é un produto en venda. Nun principio concibiuse como unha ferramenta interna que naceu a partires de comparativas de antivirus que facemos cada certo tempo”. A solución parte do seguinte principio: todo usuario, hoxe en día, corre o risco de ser atacado por unha infección que aínda non se tivese identificado. Neste momento, Hispasec

conta con 12 casas de antivirus participando no proxecto dende moi variados enclaves mundiais: “Do que se trata é de usar a potencia do número. A tecnoloxía destas ferramentas é a mesma, o que cambia é a maneira de aplicala. Non falamos de contar con todos eles para cubrir ocos, de tapar furados. Falamos de cubrir superficies, como os conxuntos con espazos comúns. Con isto aglutinamos os esforzos de cada unha das compañías nun único proxecto”. Á pregunta de si todas amosáronse igual de participativas, Canto recoñeceu que unhas, loxicamente, teñen máis interese en mostrarse ó público ca outras. Julio Canto acudiu á Semana Internacional das TIC do Foro e-Gallaecia acompañado por un dos fundadores de Hispasec, Bernardo Quintero, quen fixo fincapé (e o demostrou con feitos perante os asistentes) en que a instalación dun único programa antivirus non garante en absoluto a defensa do sistema informático. Dacordo cos exames feitos pola súa consultora, publicados a tempo real no enderezo www.virustotal.com, o 80 por cento das infeccións non é detectada por algún dos 13 programas analizados: un dato preocupante.

Soumitra Dutta advertiu da saturación que pode desencadear nos cidadáns a tecnoloxía



A xornada do mércores, tal e como se agardaba, foi moi completa no que se refire a intervencións realmente interesantes na Semana Internacional das TIC. Un dos puntos álxidos foi sen lugar a dúbidas o relatorio de Soumitra Dutta, decano da INSEAD (Francia), quen se aliou (conscientemente ou non) coa meirande parte dos poñentes do día ó ofrecer unha visión un tanto preocupante da Sociedade do Coñecemento. Para poñer ós asistentes ó tanto do tema da súa conferencia, comezou falando sobre o cambio experimentado ó longo da historia na percepción do uso das novas tecnoloxías. “Nos anos sesenta e setenta, todo o mundo o tiña moi claro, as TIC eran un apoio para as transaccións das oficinas principais. Nos oitenta as cousas

comezaron a cambiar, e a xente decatouse de que podían representar unha vantaxe competitiva. As regras do xogo comezaron a cambiar. Actualmente a tecnoloxía corre o risco de saturarnos, de converterse nunha especie de carga tamén cando está ausente, xa que as empresas poden quedarse paradas se as tecnoloxías fallan. A perspectiva das TIC cambiou, si, pero en moitos sentidos deixounos no mesmo lugar có principio. Estivemos dando voltas en círculo”.

Ó seu xuízo, as TIC teñen principalmente tres niveis de impacto: **reemprazo** da tecnoloxía antiga pola nova (deixamos de ir en carreta para ir en tren), **crecemento** (as TIC son máis baratas e eficaces e a xente lánzase a utilizalas) e **transformación** (aparecen novas formas de vivir e tamén de traballar: “O uso do móbil, por exemplo, leva consigo nas novas xeracións novas formas de interacción social”, puntualizou). Ó seu xuízo, os novos xeitos de vida teñen repercusións en procesos de políticos de relevancia: “Non hai máis que pensar nos atentados de Madrid, nas mensaxes e nas eleccións posteriores”. Hoxe en día, incidiu, hai unha grande frustración (agora que parece que se empeza a falar máis ca nunca do estres tecnolóxico), e as TIC non son completamente inocentes. “O home vive en modelos lineais”, proseguíu, “pero a tecnoloxía pola súa parte medra a niveis

exponenciais. Estamos ante un claro desfase. No século XIX os homes progresaron en tecnoloxía o mesmo que nos nove séculos anteriores. Nos primeiros anos do século XX produciuse unha evolución equivalente á de todo o XIX. ¿A onde nos leva todo isto hoxe en día? Pódese comparar o progreso que vivimos co dos últimos 200 anos. Sufrimos á hora de adaptarnos ós cambios. Isto é o que eu chamo desfase de capacidade”, subliñou.

“O home vive en modelos lineais, pero a tecnoloxía pola súa parte medra a niveis exponenciais. Estamos ante un claro desfase. No século XIX os homes progresaron en tecnoloxía o mesmo que nos nove séculos anteriores. Nos primeiros anos do século XX produciuse unha evolución equivalente á de todo o XIX. ¿A onde nos leva todo isto hoxe en día? Pódese comparar o progreso que vivimos co dos últimos 200 anos. Sufrimos á hora de adaptarnos ós cambios. Isto é o que eu chamo desfase de capacidade”

Rosa García: “España está nun cruzamento de camiños”

“España está nun cruzamento de camiños: dentro duns anos estaremos no vagón de cola ou na cabeceira”. Son palabras de Rosa García, conselleira delegada de Microsoft, quen acudiu por segunda vez consecutiva á Semana Internacional das TIC para falar da situación actual de España no sector da tecnoloxía e o seu desenvolvemento (nas súas opinións quedou patente certa preocupación), para defender o papel de Windows no que se refire a vulnerabilidades e para presentar, nunha segunda parte do seu relatorio, un moi animado exemplo práctico de cómo as TIC poden contribuír á rendibilidade de tódolos negocios e, por extensión, a unha economía enteira, a nosa. O futuro, ó seu xuízo, está lixeiramente cargado de incertidume: “Os novos países da Unión Europea



foron ben acollidos pero economicamente as cousas van a cambiar, e non sei se para mellor ou para peor. Os membros recén chegados poden ser un mercado potencial, pero tamén competidores. ¿A España que queremos é a que depende dos sectores primarios e o turismo? Eu agardo de verdade que isto non pase”. Na súa intervención sinaloulles ós asistentes uns cantos obstáculos no camiño do progreso de España:

- O investimento en I+D só representa o 0,9% do PIB. “Trátase ademais dun investimento estraño”, engadiu, “xa que non somos quen de crear riqueza. Se ben é certo que o número de investigadores medrou, non o fixeron así os recursos”.
- Ó seu xuízo é necesario que se cree (e se respecte) propiedade intelectual.
- En España hai grandes innovadores. Temos un talento moi exportable. O preocupante é cando estas persoas xeran riqueza no estranxeiro.
- Polo que respecta ó nivel de produtividade, Rosa García é clara: nos últimos anos notouse unha baixada, da mesma maneira ca no nivel de competitividade.

Os virus

A conselleira delegada de Microsoft engadiu que unha das prioridades das empresas de hoxe en día é precisamente a seguridade. A este respecto relembroulles ós presentes a súa total satisfacción (e orgullo) cos produtos da multinacional que representa: “As nosas vulnerabilidades van

a menos cada ano. O feito de que chamen tanto a atención hai que entendela nun contexto de gran extensión dos nosos produtos. Estase a mellorar moito ademais o control dos accesos”. Os virus, incidiu, son motivo de preocupación para todos: “¿Recordan vostedes os primeiros? Estes explotaban a nosa necesidade de ser queridos. Enganaban ó usuario dicíndolle que recibira unha carta dunha persoa que o quería. O Sasser ía por un camiño semellante. Advirte de que non se puido entregar un correo, e isto tamén apela ó noso interese por comunicarnos”. Ó seu xuízo, os virus (estendidos por persoas ás que cualificou de “criminais”) deben ser combatidos porque, entre outras cousas, producen baixas de produtividade nas empresas.

“Os novos países da Unión Europea foron ben acollidos pero economicamente as cousas van a cambiar, e non sei se para mellor ou para peor. Os membros recén chegados poden ser un mercado potencial, pero tamén competidores. ¿A España que queremos é a que depende dos sectores primarios e o turismo? Eu agardo de verdade que isto non pase”

Tom Roosendaal presenta en Santiago a ferramenta de deseño Blender, programa aberto pero con matices: "Non é un xoguete para calquera"

Ningunha das intervencións da Semana Internacional das TIC en Santiago comezou de xeito tan espectacular como a de Tom Roosendaal. Unha curtametraxe de animación, repleta de efectos visuais e sonoros, puxo ós asistentes nunha situación inesperada: a de crer por uns intre que estaban nunha sala cinematográfica asistindo á preestrea dun filme de ciencia ficción. En realidade, os que pensaron iso non andaban moi desencamiñados, posto que Roosendaal veu precisamente a presentar unha ferramenta de deseño en 3D (con código aberto), técnica usada en múltiples producións audiovisuais

europas e norteamericanas (e non sempre de ciencia ficción). A plataforma presentada por Roosendaal (presidente da Fundación Blender en Holanda) ten unha particularidade que a pon no punto de mira de moitos analistas: é de distribución libre. Hai máis características que convén resaltar: *"Pódese utilizar sobre calquera sistema operativo. Permite ós artistas traballar en moi variadas fases do proceso de creación, dende o modelado á montaxe. Pódese usar en imaxes, filmes, xogos ou incluso en programas de arquitectura. É software libre pero non é un xoguete para todo o mundo, senón que está orientado ós artistas. Hai que ter unha preparación, e moitas das persoas que fan uso do Blender necesitaron dous anos de entrenamiento en materia de deseño en tres dimensións"*, matizou Roosendaal. E proseguíu: *"A linguaxe usada é o OpenGL. En 2003 tiñamos rexistradas unhas 250.000 persoas e houbo preto de dous millóns de descargas"*. A Fundación que dirixe, centrada en torno a esta ferramenta de deseño, naceu sen ánimo de lucro, perseguindo (subliñou) sempre o ben común e o desenvolvemento do software. *"Publicar algo libremente deste xeito reportounos unha serie de vantaxes: prestixio, motivación dos participantes (mellora a calidade de vida), exportación das creacións, diversidade de opinións e coñecemento, entre outras cousas"*. Ó seu

xuízo, o feito de que o código fonte estea aberto é unha vía para que o programa sexa mellorado polos propios usuarios. Xa na rolda de preguntas dos asistentes, dende Código Cero preguntóuselle cómo cría el que se fa ver afectada Blender en caso de que se aprobe a Directiva Europea de Patentes. E isto foi o que nos contestou:

"Malia haber un movemento antipatentes, non creo que sexa un problema tan grave. Sempre se poden sortear este tipo de leis se o potencial afectado desenvolve ideas propias. En realidade, non só vai afectar ó software libre senón tamén ás propias empresas. Eu confío en que o sistema acabe por corrixiarse a si mesmo".

"Malia haber un movemento antipatentes, non creo que sexa un problema tan grave. Sempre se poden sortear este tipo de leis se o potencial afectado desenvolve ideas propias. En realidade, non só vai afectar ó software libre senón tamén ás propias empresas. Eu confío en que o sistema acabe por corrixiarse a si mesmo"



Amparo Moraleda analizou a Sociedade do Coñecemento e algunha das súas características: rapidez, renovación e incertidume

No mundo da Sociedade do Coñecemento todo vai máis rápido. Os ciclos de evolución son máis curtos, pasan máis cousas en breves lapsos de tempo, segundo lembrou hoxe luns Amparo Moraleda, presidente de IBM España e Portugal, na Semana Internacional das TIC: "Se o sector da automoción tivese avanzado tanto coma o tecnolóxico, poderíamos ter a oportunidade de percorrer un billón de quilómetros cun litro de gasolina". A intervención de Moraleda foi sen lugar a dúbidas unha das máis agardadas desta

primeira xornada, por varios factores: 1.A súa condición de representante de España dunha das realmente históricas multinacionais do sector (para moitos, a máis histórica). 2.A súa sona (que a precedía) de boa conferenciante. No seu relatorio aportou un pouco de reflexión onde posiblemente máis se necesite: nun mundo, o das TIC, en continua renovación. "Hoxe en día a única realidade irrefutable é o elemento incertidume. Os ciclos son cada vez máis curtos, pasan máis cousas en menos tempo. Hai cambios continuos e ameazas imprevistas.

O que sobrevive non é o máis forte, senón o que mellor se adapta ós cambios". Son algunhas das características que Moraleda considera propias da Sociedade do Coñecemento, esta que estamos a vivir e que substitúe á *Sociedade dos Servizos* (que á súa vez substituíu á *Sociedade Industrial*). Un mundo este que vivimos, insistiu, "onde tecnoloxía e negocio uníronse como nunca, e no que xa non se pode falar de tecnoloxía no eido empresarial sen falar, ó mesmo tempo, dunha solución a un problema de negocio". Ó seu xuízo, asemade, as empresas tenden a centrarse cada vez máis nas súas actividades específicas: "Asistimos a una nova familia de procesos de externalización. Hai compañías que

incluso externalizan os seus departamentos de administración de recursos humanos.

Temos diante un repensamento do que é estratéxico e o que non (...). En IBM investimos ó ano uns 5.000 millóns de dólares en I+D. Temos o *record* de patentes en Estados Unidos. Antes investíamos máis, pero o 40 por cento deses investimentos do pasado perdíanse. Hoxe facemos uso dun investimento útil, que máis ou menos rolda o 90 por cento, ó servizo dos clientes e do sector". Moraleda, quen ofreceu unha visión abondo positivista das repercusións que as novas tecnoloxías teñen na vida cotiá e empresarial, cualificou a todos estes fenómenos de "ecosistema da innovación", escenario onde participan moi variados axentes nunha especie de cadea onde todos e cada un son perfectamente necesarios.

"Hoxe en día a única realidade irrefutable é o elemento incertidume. Os ciclos son cada vez máis curtos, pasan máis cousas en menos tempo. Hai cambios continuos e ameazas imprevistas. O que sobrevive non é o máis forte, senón o que mellor se adapta ós cambios"



O profesor José A. Mañas afonda no problema do spam, "un negocio que non fai a ninguén de ouro pero que dá cartos"

A escena é a seguinte: cada mañá, en todo o mundo, centos de milleiros de persoas usuarias de Internet teñen que dedicar unha boa cantidade do seu tempo (por outra banda de seguro que valioso) a eliminar correo electrónico non solicitado, máis coñecido como *spam*. Diso falou precisamente hoxe martes na Semana Internacional das TIC José Antonio Mañas, catedrático de Enxeñería de Sistemas Telemáticos da Universidade Politécnica de Madrid. O seu relatorio foi un animado percorrido pola historia e as particularidades deste andazo informático para desembocar logo en métodos de loita e aspectos legais. Con moito humor e sen darlle tregua ós asistentes (tal era a cantidade

de información subministrada por Mañas) definiu a infección que nos ocupa: "*Spam* é correo que recibes e que non queres, enviado masivamente ó receptor e a millóns de persoas máis, acción na que se sobreentende, e non se sabe moi ben por qué, que o destinatario que mercar unha longa listaxe de produtos de farmacia". A este respecto, Mañas recoñeceu que é moi raro que o *spam* que lle chega a el mesmo baixe dunha porcentaxe do 50 por cento. Pero, que é exactamente *spam*, que quere dicir ese termo? *Spam* era o nome dunhas latas de xamón cocido, sinalou Mañas, dos Estados Unidos que durante determinados episodios bélicos chegou a saturar sobremaneira ó corpo de soldados, tal era a cantidade subministrada (seguro que inxente). Máis tarde, o grupo humorístico Monty Python afondaría na cuestión (sempre dende o punto de vista irónico) facendo unha gran parodia do asunto no ano 1969. Ó seu xuízo, o *spam* ten unhas determinadas razóns de ser, moi ben definidas:

- É un negocio no que se necesita obter listaxes de correo. Pódense obter de balde ou mercalas a moi baixo prezo.
- Mandar e-mail é algo moi económico
- A relación custo/beneficio é moi interesante.

Malia estes factores, Mañas tamén sinalou que hai unha compoñente moi baixa de

éxito: de cada 1.000 correos que se envían, posiblemente só un deles será atendido. Sexa como sexa, isto abonda. Detrás do negocio do *spam* non hai xente facéndose de ouro, pero é algo que dá cartos. Mañas tamén fixo fincapé nos métodos de loita, algúns deles con máis problemas ca vantaxes. Algúns dos mencionados son os seguintes:

- Elaboración de listaxes negras: relacións dos correos non requiridos. É algo que funcionou ó principio, "pero logo os *spammers* aprenderon"
- Elaboración de listaxes brancas: en lugar de definir o que non queres recibir, indicas o que queres recibir. "Isto ten complicacións", sinalou, "e non hai máis que pensar nos 350 alumnos que eu teño como potenciais subministradores de correo, vou montar unha listaxe branca con eles?"
- Sistema de cualificación por puntos
- Centros *bayesianos*: estimar a probabilidade de que unha mensaxe sexa *spam* ou non cando unha palabra clave aparece na mensaxe. Resultado: temos as palabras como indicadores. Mañas incluso mostrou un caso concreto e particular de termos con moitas probabilidades de ir cinguidos a correo lixo: *madam, promotion, republic, quality*, etc.
- Filtros de URL: un dos mecanismos máis efectivos.



Sánchez Mazas, de PSA Citroën, defendeu o equilibrio entre software de código pechado e solucións abertas

¿Que é exactamente o software libre?, ¿seguriría existindo en canto houberse posibilidade de negocio?, ¿código aberto e código pechado son posturas irreconciliables? Estas e outras preguntas foron xurdindo na cuarta xornada da Semana Internacional das TIC, dedicada ó *open source* e máis a cuestións de mobilidade (*Wi-Fi*). Código Cero falou con José María Sánchez Mazas (na imaxe), responsable da prevención de riscos informáticos do Grupo PSA Peugeot-Citroën, sobre quen recaeu a tarefa de mediar entre extremos: os defensores do *open source* e, pola outra banda, as compañías comerciais de software, representadas neste caso por

Microsoft. “Eu probablemente sexa o máis neutro desta mesa”, comentou con humor Sánchez Mazas xusto cando as preguntas dos asistentes chegaban ó seu momento máis álxido. Ó seu xuízo, é posible un termo medio, un clima de variedade, un equilibrio entre as partes que sexa enriquecedor.

-É certo que é posible a convivencia?

-O software libre é libre e o *cautivo* é *cautivo*. Todo está encamiñado a favorecer ás empresas e á súa actividade, sempre que se saiba facer uso desas ferramentas. Estas poden convivir con cada unha das ferramentas. A información é o meirande activo que ten unha compañía, de aí a liberdade para elixir unha cousa ou outra. É certo, como podemos ver ó longo dos relatorios de hoxe, que hai certo enfrontamento, pero iso non significa que non poidamos convivir. Nun departamento de informática dunha empresa uns tenderan a unha cousa e outros a outra, pero esa especie de loita de opostos sempre é positiva.

-Nese sentido está de acordo vostede con Mario Casasola, enxeñeiro de Seguridade de Microsoft, quen dixo hai un pouco o mellor é a mestura e a variedade e que o cliente poida elixir.... Sexa, como sexa, ¿ata que punto non lles foi a vostedes complicado abrir as portas a novas solucións?

-No Grupo PSA levamos anos traballando con TIC traballando con tecnoloxía *cautiva*. Iso non pode romperse da noite á mañá ¡Xa é bastante con que nos teñamos iniciado en software libre! Isto é o que temos agora, neste momento, pero non sei qué sucederá dentro duns anos. Todo depende de cómo vaian evolucionando as ferramentas.

-Ou sexa que é imposible facer algunha predición...

-Estamos a falar de conceptos simples. Xa o dixen ó principio. O que é libre é libre, e o seu antónimo é *cautivo*. Poderán saír cousas da súa unión, unha gran paleta de grises, pero produto da súa mestura non será máis negro ou branco. Sairá unha terceira cor, completamente distinta. Uns piden liberdade absoluta e outros queren protexer a propiedade intelectual. Creo que estamos abocados a que convivan ámbalas solucións. Iso favorece a liberdade. O relator de Microsoft dixo que os prezos das solucións *cautivas* non se modificaron e tende cada vez máis a achegarse ó tódolos cidadáns. Pero non esquezamos que tralas outras solucións, as de código aberto, hai cada vez máis oportunidade de negocio. A fonte de todo isto é económica. Ese é o quid da cuestión.

“A información é o meirande activo que ten unha compañía, de aí a liberdade para elixir entre software cautivo e libre. É certo que hai certo enfrontamento, pero iso non significa que non poidamos convivir. Nun departamento de informática dunha empresa uns tenderan a unha cousa e outros a outra, pero esa especie de loita de opostos sempre é positiva”.

A Opinión

Soft. libre en E-Gallaecia

por JAVIER VIDAL

Os últimos dous días de e-Gallaecia xiraron arredor do mundo do software libre. Houbo dous casos moi interesantes. Un deles foi o de Coren, a empresa radicada en Ourense: os seus servizos informáticos corren sobre programas de código aberto. Por poñer algúns exemplos, o seu CPD opera totalmente con software libre e o seu servidor de correo é Sendmail (aínda que agora cambiaron a Qmail xa que leva mellor o do *spam*). O *corrafogos* traballa coas *ipchains* e *iptables*, a súa rede comercial de *thin clients* é unha Tarantella, que, malia ser de pago, segue a ser software libre. Ademais, teñen un servidor Radius nun Pentium I a 200 Mhz e a súa rede interna esta desenvolvida totalmente con este tipo de ferramentas abertas. O máis salientable da conferencia dos representantes de Coren foi cando aseguraron perante os presentes que o servidor nunca se lles ten caído, que se lles cae o clúster de base de datos Oracle,

pero non o Linux. Por poñer apuntes negativos, cómpre dicir que os problemas que se lles presentaron para cambiar ó software libre foron o rexeitamento social, novas necesidades de formación e o pouco apoio dos fabricantes, aínda que agora estes están a apostar moito máis por este tipo de programas. O paso do software propietario ó aberto lles supuxo un aforro do 30%, incluíndo custos, hardware, software.

O seguinte caso foi o proxecto Escolapio e Sinhue, unha iniciativa para centralizar a xestión médica na Comunidade de Castilla La Mancha. Este proxecto tamén vai sobre software libre aínda que non na súa totalidade, pois algúns ordenadores levan Windows XP, debido ó rexeitamento que a algúns lles pode causar o cambio de escritorio. Os seus responsables gardan os *records* médicos nuns servidores centralizados en Toledo que traballan con Red Hat 8 e Samba para exportalos datos os Windows. Nos centros médicos onde non había unha gran carga de traballo instalaron estacións Intel con Debian, aquelas que ofertaban na tv como terminais para navegar pola Rede e foron un absoluto fracaso. O uso deste tipo de terminais éelles proveitoso por varias razóns: son mercados a un prezo moi baixo, para o

uso que se lles dá serven abondo e ó ser ordenadores antigos evítase a tentación de que os rouben. É de reseñar o feito de que non teñen problemas cos virus. Máis concretamente: en 6 meses non tiveron dificultade algunha con estas *infeccións* en 2.249 ordenadores instalados. Tamén quero salientar o feito de que teñen instalada a suite OpenOffice e a xente, polo que se dixo en e-Gallaecia, está plenamente satisfeita. “*Aforramos as licencias do Office en 2000 ordenadores*”, dixerón.

O venres chegou a intervención máis agardada, a que correu a cargo de SCO, a compañía ex amiga de Linux. A conferencia foi en realidade moi curiosa. O director xeral para España incidiu en que SCO ten os dereitos sobre Linux e dixo que había código de Unix no código fonte de Linux (pero incluso de copiar e pegar), pero ó mesmo tempo atopámonos co feito de que non pode ensinar o código indiscriminadamente. Xa que Linux é código aberto e calquera pode acceder o código fonte, Por que SCO non ensina as liñas de código que se lles copiou? A fin de contas esas liñas xa están dispoñibles para que calquera as poida ver. Non sería a forma máis axeitada para SCO de probar as súas alegacións? Por certo (isto vai para os usuarios de Linux),

que xa hai un prezo que cobraría SCO no caso de saír vitorioso en algún dos xuízos: sería de aproximadamente 750 dólares por CPU traballando con Linux, pero non a tódolos usuarios, só ós que usan Linux para fins lucrativos, o cal é un prezo “*razoable*”, tendo en conta que SCO cobra 1400 dólares por usar Unix. Eu, persoalmente, se teño que pagar 750 pásome o Windows. Outra cousa máis, a licenza GPL. Cal é o problema con esa licenza? Por que SCO non criticou esa licenza hai 20 anos cando Linux era algo de *hippies* e as multinacionais non o tiñan en conta? Desta conferencia quedome cunha frase: “*A propiedade intelectual é a base do capitalismo*”. Alguén debería patentala, e cobrar dereitos por dicila. Tamén se deu a entender que a única distribución de Linux é Red Hat. Quixera corrixir que cada día hai máis, sen ir máis lonxe o usuario pode visitar www.linuxiso.org, onde terá un cento para baixar.

Novell amosounos as tecnoloxías baseadas en Linux que pretende comercializar, xa que Novell mercou o ano pasado Suse e Ximian. Logo de que se preguntase qué opinaba sobre a demanda de SCO contra Novell, o poñente preferiu non dicir nada, xa que estaba nun congreso, que a cousa sería

Coa incorporación o pasado 11 de xuño do Centro Tecnolóxico Armando Priegue (AIMEN) á Rede de Ciencia e Tecnoloxía de Galicia (RE-

CETGA), quedan conectados a esta rede de banda ancha a totalidade dos Centros Tecnolóxicos de Galicia.

RECETGA, xestionada desde o ano 1993 polo Centro de Supercomputación de Galicia

(CESGA) en colaboración con RETEGAL, continúa deste xeito o seu crecemento para ofrecer servizos avanzados de rede aos sete campus universitarios galegos, aos Centros de Investigación dependentes da Xunta de Galicia,

aos Centros Tecnolóxicos, ao Consejo Superior de Investigacións Científicas (CSIC), ao Instituto Español de Oceanografía, a Laboratorios de Investigación de Complexos Hospitalarios e a máis de vinte institucións e empresas con actividade en I+D+I.

RECETGA é unha rede soportada sobre fibra óptica e radio enlaces, cun ancho de banda de ata 1 Gbps. O nodo central desta rede localízase no Cesga, que tamén alberga o nodo da RedIRIS en Galicia e o Punto Neutro de Intercambio de Tráfico de Internet en Galicia, galNIX.

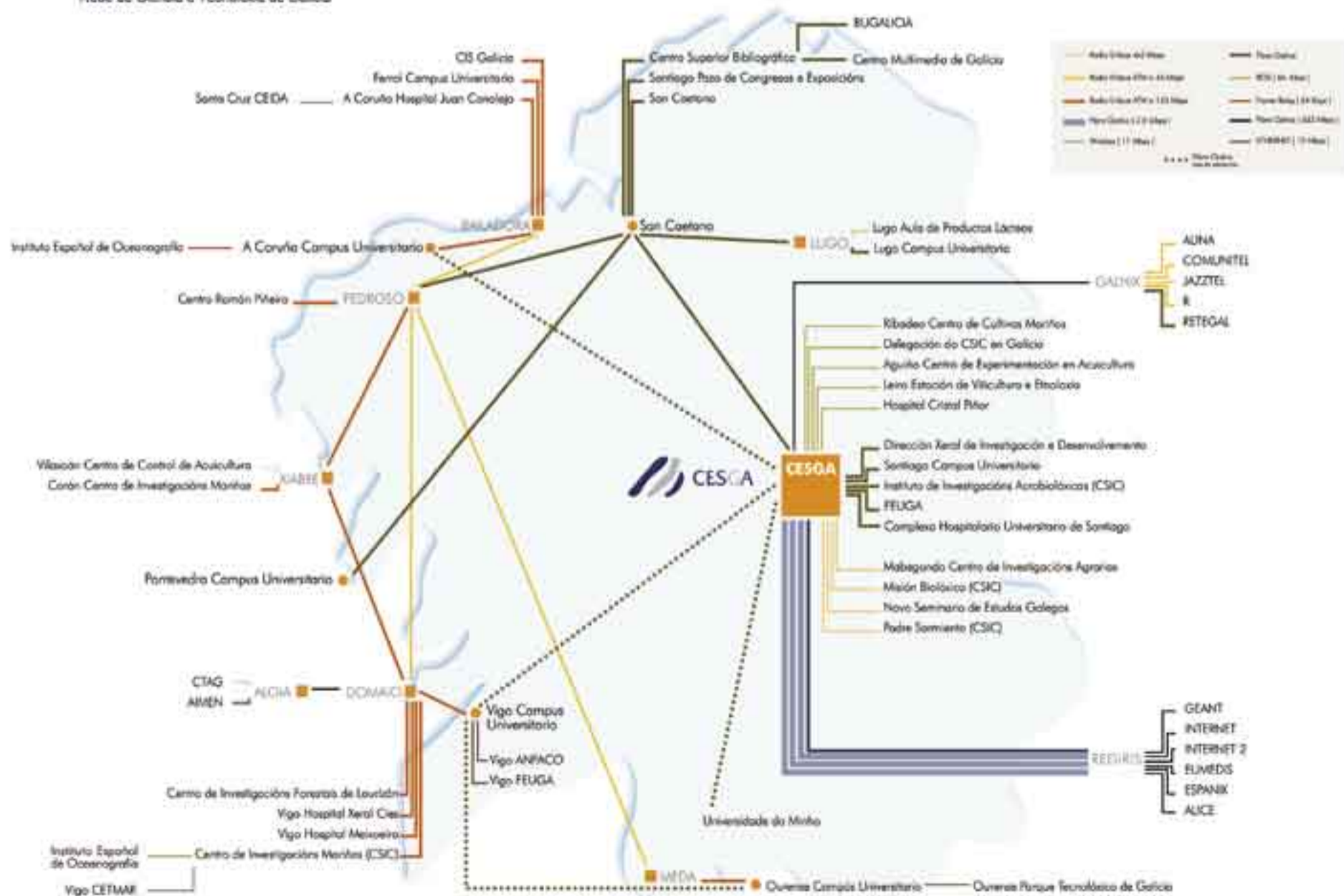
Coa posta en marcha do proxecto europeo TORGANET a rede galega conectará antes do remate do presente ano á Universidade do Minho, en Portugal.

O Centro Tecnolóxico Armando Priegue (AIMEN), localizado en Porriño, está participado na actualidade por 63 empresas. Este Centro Tecnolóxico leva máis de 35 anos dando servizo en I+D a máis de 400 compañías adicadas a actividades industriais destacando os sectores de automoción, naval e metalúrxico.

Tódolos centros tecnolóxicos galegos están xa conectados á REDE RECETGA

CENTROS TECNOLÓXICOS DE GALICIA

- Centro de Innovación e Servizos (CIS Tecnoloxía e Deseño)
- Centro de Innovación e Servizos Tecnolóxicos da Madeira (CIS-Madeira)
- Instituto de Electrónica Aplicada Pedro Barrié de la Maza (IEA)
- Instituto de Cerámica
- Centro Tecnolóxico Armando Priegue (AIMEN)
- Centro Tecnolóxico Nacional de Conservación de Produtos de Pesca (ANFACO - CECOPECA)
- Centro Tecnolóxico do Mar (CETMAR)
- Centro Tecnolóxico de Automoción de Galicia (CTAG)
- Centro Tecnolóxico Galego de Acuicultura (CETGA)
- Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA)





ESTO ES LA GUERRA: Del marketing de guerrilla al Sun-Tzu

por
David Lombardía
david@elvilmetal.com

El de los negocios nunca ha sido un mundo fácil. En un entorno cada día más competitivo, el mercado parece un campo de batalla y cada cliente un objetivo a tomar. En este contexto, adoptar términos y estrategias con claro componente militar para el mundo económico no resulta en absoluto descabellado. Algunos estudiosos han relacionado ambos mundos, con inevitables coincidencias, lo que ayuda a entender mejor conceptos como el de *marketing de guerrilla*, que J.C. Levinson definió como “*conseguir metas profesionales, a través de métodos no convencionales*”, generalmente sustituyendo dinero por creatividad, esfuerzo, trabajo y originalidad. Al igual que las guerrillas se enfrentan a poderosos ejércitos con muchos más medios, usando la capacidad de sorpresa y la entrega de los guerrilleros, las *pymes*, las empresas con poco presupuesto para publicidad o, en general, todas aquellas que hacen uso del *marketing* de guerrilla, se enfrentan los *ejércitos* publicitarios de las multinacionales con menos medios pero haciendo uso de otras capacidades. Otras capacidades que se emplean, generalmente, para conquistar

nichos muy concretos, frente a los grandes presupuestos que se dirigen a conquistar un mercado muy amplio.

Aprovechar los huecos dejados por esas multinacionales para hacerse con un lugar estable es precisamente el objetivo del *marketing* de guerrilla, generalmente abordando al cliente potencial mediante la sorpresa –para ello hay que conocer bien al cliente–, para sacar más partido así al presupuesto. Existen numerosos ejemplos de uso de este tipo de *marketing* en las *puntocom*, algunos de ellos francamente curiosos, como la ocasión en que a los responsables de AskJeeves se les ocurrió que los productos *branded* (con el logotipo de la empresa) al uso, tales como camisetas o gorras estaban demasiado vistos como para dar a conocer la web, de modo que inventaron la *branded fruit* o fruta marcada, pegando pequeñas pegatinas con el logotipo de la web en varios millones de piezas de fruta.

Pero tal vez la última tendencia a la hora de considerar los negocios como una auténtica guerra sea el Sun-Tzu, aunque desde luego, no es nada nuevo. Sun-Tzu era un general chino de en torno al siglo V antes de Cristo, al que

se le atribuye la autoría de *El arte de la guerra*, una filosofía que se extendió por Asia influyendo a otros autores, que llegó a Europa en el siglo XVIII traducida por un monje jesuita y que recientemente ha sido recuperada por su aplicación a otros ámbitos de la vida no estrictamente militares, como el mundo de los negocios. Así, se han sucedido los libros de gestión fundamentados en esta filosofía del arte de la guerra aplicando sus principios a la gestión empresarial, como ya hicieron con Maquiavelo (a quien muchos consideran bastante influido por la obra de Sun-Tzu).

Partiendo de premisas como que, la mejor victoria es la que se obtiene sin combatir o que el arte de la guerra se basa en el engaño –lo que a priori, no parece del todo edificante–, Sun Tzu escribió un tratado sobre el arte de la guerra que podríamos considerar como *integral* pues se refiere a prácticamente todos los aspectos de la guerra, la mayor parte de los cuales pueden aplicarse a otros ámbitos de la vida: desde la logística, hasta el análisis del terreno (que tal vez podríamos asemejar con el mercado). Sun Tzu nos dice por ejemplo que “*generalmente, el que ocupa primero el campo de batalla y espera al enemigo puede descansar, y aquel que llega más tarde a escena y se precipita a la lucha, comienza cansado. De este modo, el que es experto en la guerra atrae al enemigo al campo de batalla, y no se deja llevar allí por el enemigo.*” Diríamos hoy que “*el que da primero, da dos veces*”, lo que es un buen ejemplo de la aplicación a muchas *puntocom*, como ocurre



ahora con las cuentas de correo de gran tamaño, donde Google anunció primero que pondría en marcha su servicio de 1 *gb*, de forma que Yahoo! tuvo que actuar como seguidor, al rebufo del anuncio del primero, ofreciendo ahora cuentas gratuitas de 100 *mb*, aunque cabe preguntarse si conseguirá con ello contrarrestar el futuro éxito de la propuesta del buscador, que ha conseguido que sus competidores se ocupen de contrarrestar sus avances, al tiempo que marca la señal de que la lucha no se va a librar sólo en el terreno de los buscadores.

Y es que, como ocurre con muchos otros tratados escritos hace siglos (como el *Negociando con Príncipes*, que comentamos en esta sección hace meses) prácticamente cada frase de cada capítulo es digna de toda una reflexión, lo que ha dado lugar al maremagno de libros sobre el arte de la guerra de Sun Tzu (algunos de los cuales reseñamos a continuación) que hoy tenemos en el mercado. Sin embargo, nada como leerse alguna de las traducciones de la obra original de Sun Tzu, que se pueden encontrar relativamente fácil y de forma gratuita y que resultan toda una experiencia si se busca el fondo y las posibles aplicaciones de las enseñanzas que en ella se contienen. Y es que, tal y como intuíamos, la vida y los negocios de hoy en día son más que nunca, una lucha constante.

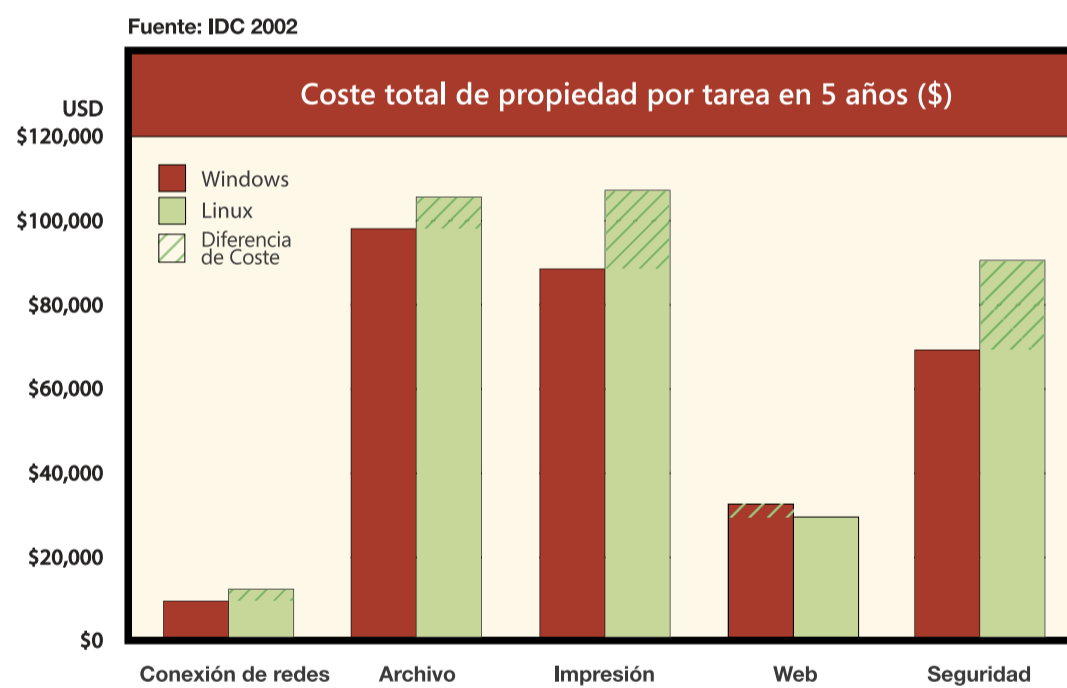


LIBROS

Gerald A. Michaelson escribe un volumen introductorio (*Sun Tzu: el arte de la guerra para directivos*, ISBN: 8480889101, 184 páginas) que revisa los principios contenidos en el libro original y propone 50 aplicaciones a la estrategia empresarial para triunfar en los negocios. Otra visión más específica es la que da **Shawn P. Mc Carthy**, aplicada a la *nueva economía*, en su libro *El arte del combate* (8480886552, 234 páginas), que aplica el Sun Tzu al competitivo mundo de los negocios en Internet. Podrá encontrar traducciones de *El Arte de la Guerra* de forma gratuita disponibles en Internet (gracias a que los derechos de autor están más que caducados), aunque si la desea impresa, es posible encontrar ediciones a la venta desde 3 euros.

Más información en
www.elvilmetal.com

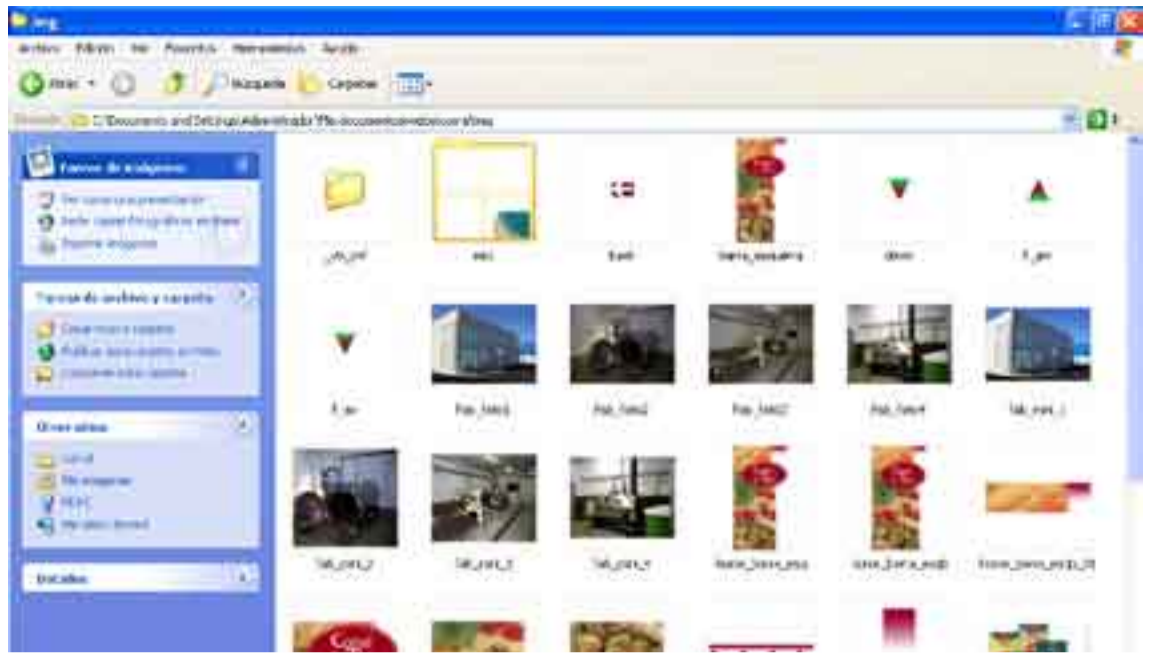
SE HA ESCRITO MUCHO SOBRE WINDOWS Y LINUX. VEAMOS CUÁLES SON LOS HECHOS.



Un estudio realizado por IDC comparó el coste de propiedad del entorno de un servidor Linux con el de Microsoft Windows a lo largo de 5 años. La conclusión resultante fue la siguiente: el coste de Windows fue menor en 4 de las 5 tareas analizadas, con una reducción global del coste del 11% al 22%*. Para consultar el estudio completo u otros informes realizados por terceros, visite www.microsoft.com/spain/hechos



Diseño web: un sitio para llegar a todos



por **MARÍA SORIANO**



Son muchos los pequeños detalles que tenemos que cuidar. Lo que deseamos es atraer la atención de los internautas y que la información que ofrecemos sea atractiva, que sigan navegando por nuestro sitio y que, si es posible, vuelvan a visitarnos en otra ocasión. Cada vez son más los usuarios de la Red y no todos cuentan con los mismos medios. Es algo que debemos tener en cuenta para una correcta accesibilidad y usabilidad. Es conveniente ir preparando los contenidos que vamos a necesitar, imágenes y textos, de una manera bien organizada y apropiada. De esta manera vamos estableciendo los eslabones de una cadena que luego sólo tendremos que unir para empezar a funcionar.

La conexión

Aunque nosotros contemos con una línea ADSL, todavía es algo que no está al alcance de todo el mundo, lo que a nosotros se nos abre rápidamente, a otros usuarios que se conectan a través del modem, se le puede hacer una eternidad y si la página tarda mucho en descargarse, con seguridad, se irán a otro sitio. El contenido por tanto, debe ser lo más ligero posible, para ello, trataremos de la forma correcta las imágenes.

El formato que normalmente se utiliza en el diseño web es el GIF, para elementos del diseño, como pueden ser los botones, logotipos, admiten animación y transparencia y tienden a cargarse rápidamente; o JPG para las imágenes con

mayor gama de tonalidades. En Photoshop hay una opción muy fácil que nos ayuda a transformar las fotografías con una resolución idónea y óptima para web (mediante un sistema de comprensión, cuanto menor sea la calidad más información de la imagen se pierde). Primero ajustaremos el tamaño de la fotografía. Después vamos a archivo en el menú y seleccionamos "guardar para web". En la nueva ventana que se nos abre, elegiremos "jpeg" y en ajustes, si la fotografía no necesitamos que tenga mucho detalle, bastará con marcar "baja". Si necesitamos que tenga una mayor calidad, podemos utilizar "media". En cualquier caso, por ejemplo, se puede pasar mediante estos ajustes de una resolución de 1600x1200 y que ocupaba 416 KB, a una fotografía de 800x600 que tan sólo ocupa 51,1 KB.

Cuando nombremos la imagen, utilizaremos nombres que tengan que ver con la misma para que luego nos sea fácil su localización a la hora de utilizarla y las ubicaremos todas dentro de una carpeta. Al nombrar las imágenes o las carpetas, hay que tener en cuenta que todas las letras sean mayúsculas o minúsculas, no mezcladas y que no lleven ni tildes ni caracteres especiales entre los que se encuentra la eñe. De utilizar un guión, mejor el bajo.

La pantalla

Otro aspecto que nos diferencia a los usuarios de internet es la resolución de la pantalla. Aunque la tendencia es a una mayor calidad de los monitores y unas pantallas de 17" que utilizan una resolución de 1.024x768 pulgadas, la realidad

es que muchos internautas tienen una resolución de 800x600. Hay que tener en cuenta, por tanto esta última para que sean accesibles los contenidos ya que una web diseñada en una resolución mayor se *saldría* de la pantalla para la gran mayoría. Así mismo, si la información que estamos dando pensamos que puede ser interesante para imprimir, debemos facilitar esa opción para que entre todo en un DIN-A4. El ideal para una página de impresión son 535 píxeles. Hay que evitar en todo lo posible los *scrolls* o barras de desplazamientos horizontales, a pie de página pues hace muy incómodo la visión del contenido de la pantalla, sobre todo si tenemos otro vertical. Si el contenido de la página es muy amplio, conviene poner al final la opción de volver arriba, mediante *link*

Las fuentes

También es importante elegir una tipografía estándar. Nosotros podemos tener unas fuentes que nos parecen las idóneas, perfectas para el diseño de nuestro *site*, pero si el internauta no las tiene, puede simplemente no son usuales, puede llegar a ver algo que nosotros no deseamos, ya que el navegador la convertirá a una fuente que sí tenga en el PC.

Los más usuales son: Arial, Verdana o Times New Roman.

Lo normal es utilizar una o dos tipografías para todo el sitio, que todo siga una línea uniforme y coherente.

En cuanto al tamaño, se puede utilizar la misma fuente un poco más grande o en negrilla para los titulares y el cuerpo de texto en un tamaño que no sea muy grande pero que se pueda ver con claridad.

Para la edición del texto nos basta tener el bloc de notas. También podemos utilizar Word, que nos ayudará a corregir pequeños errores ortográficos. Después sólo tendremos que copiar y pegar en el editor de páginas web, aunque también se puede ir metiendo el texto directamente. Para guardar las páginas, seguiremos los mismos criterios que con las fotografías a la hora de nombrarlos y de ubicarlos en carpetas para facilitar su búsqueda.

El navegador

El navegador lee el lenguaje *html* y lo convierte en las páginas webs que vemos. Hay muchos navegadores y aunque todos deben seguir unas normas estándares establecidas, no siempre es así. El navegador usado por la mayoría es el Internet Explorer, le siguen Netscape y Opera. Podemos chequear la web en los distintos navegadores para verificar que todo se ve correctamente en cada uno de ellos. También sería correcto visualizarlo en un PC o en un Mac, ya que los navegadores actúan de diferente manera.





por
Manuel Gago
magago@usc.es

Recursos de fórum

Paseo polas avenidas do Fórum das Culturas coa cara de envexa –e tamén de admiración– que se nos pon aos galegos cando chegamos a Catalunya e vemos como a lingua que usa a xente é a lingua maioritaria dos negocios e dos xogos dos nenos e que, aínda por riba, as cousas vanlles ben. Aquí, onda estes carruseis de artrópodos movidos por pedais, ou alá, nesa exposición sobre violencia e muller, ou acolá, onde un monstro de sete mares observa o voo de acróbatas chineses. Neste zorrégallo de fermosas sorpresas é difícil manter a cabeza fría.

Teño que reconecer que, xa agora, de volta en Galicia, sigo sen saber exactamente de que vai o Fórum, aínda que o desfrutei coma un neno. Para comprender exactamente o seu sentido, tento imaxinarmelo dentro dun ano, xa baleiro e sen chamados moralizantes sobre a fame do Terceiro Mundo. Sole imaxinaba para este vindeiro tempo no Port do Forum unha explanada de discotecas pijas. E no resto do espazo unha enorme área comercial para uso e desfrute da luxosa urbanización Diagonal Mar nunha zona un tanto distante do paraíso de diversións que é o centro de BCN. Meu deus, cando pasara por aquí hai un par de anos, este era un espazo infecto que os cataláns escondían ao estranxeiro debaixo da alfombra persa do salón. Dáme a impresión de que o feito de que o leit motiv sexa frouxo non importa demasiado, porque esa xente se xunta e desprega unha batería de potencia creativa. Un exército de mensaxes e ideas. E cartos para acompañalas. Un exército de virtualidade no que todo é unha enorme mensaxe e onde non hai diferenzas esenciais entre aparencia e contido. Co bo e o malo que isto comporta.

Un chega á conclusión de que hai unha diferenza importante entre Barcelona e Santiago de Compostela. En Barcelona tómanse decisións; sen embargo, en Santiago cómese moi ben e a cidade é moi bonita e máxica. As comparacións dan noxo, por suposto, e non vou caer no rolo fácil de pensar que o de fóra é necesariamente mellor que o de dentro. Non seremos –nin pretendemos– nos vindeiros anos unha urbe financeira e mediterránea, pero si podemos ser un contorno urbano atlántico disperso con alta calidade de vida e medio ambiente privilexiado. No que temos que pegar a orella á parede é en aprender da imaxinación para fabricar paraísos –aínda que sexan artificiais– a partir de territorios perdidos para a habitabilidade –vale, hai algunha cousa neste sentido coma o vertedoiro de Bens, na Coruña. Fabricar pero tamén vendelos de múltiples

xeitos: moderno, sofisticado, clásico, para nenos, para xubilados, para adolescentes, para niños. Atopar un sentido do escaparate cunha visión de país.

E do mundo. O Fórum, e a propia BCN, fabrica unha sociedade global, inzada de correos electrónicos e negocios con bases en diferentes océanos. Á marxe do que teñan conseguido, o que si está claro é ao que aspira a sociedade na que nace e os políticos que a rexen. Onde quere estar nos vindeiros anos, e que é o que quere ensinar de si mesma. Séntome logo ao carón das vieiras xacobeas, os caxatos con cabazas e como un delicioso arroz con lumbricante: sempre nos quedarán os recursos mariños para termos riqueza. Ou nin sequera.

é produto dun territorio globalizado, atravesado por correos electrónicos, negocios con bases en diferentes océanos e intereses en Londres ou París. Tamén é o territorio de ollos riscados, de fazulas negras e acentos austrais. A só 1.000 quilómetros de aquí

Non se trata especialmente de decisións políticas, senón sobre todo un traballo dos axentes sociais. Desconfío de quen pensa que son os políticos e os gobernos os que van solucionar as cousas porque, como di o amigo Ramón, cando se xunta unha comisión ministerial para facer un camelo, o que sae é un dromedario. Será a sociedade civil –a que consume cafés nas cafeterías e pasea polas alamedas– a auténtica responsable do noso futuro urbano. Se deixamos aos nosos políticos, seguirán vendéndonos caxatas con cabazas e músicos da era Reagan durante toda a eternidade e continuarán convencidos de que simplemente unha batería e un cantante con pendentes nas orellas bastan para vender modernidade. O Forum non ten un contido especialmente interesante, pero o resultado é unha infraestrutura rendíbel para o futuro e un logotipo que sobrepasou con diferencia o vacuo esforzo Xacobeo, cando menos na representación exterior. O asunto é complexo pero penso que algo que ver teñen os terribes axustes orzamentarios do Goberno autonómico do ano pasado debidos ao affaire Prestige. E a necesidade de considerar que, para o vindeiro ano de bula compostelana, xa non abonde cunha colección de igrexas románicas e os gorgoritos do rotundo Pavarotti –aínda que no seu momento tiveron unha incidencia positiva–.

Hai moitos tipos de modelos urbanos: non sei se é o máis interesante para nós.

Tarxetas de vídeo



por
Carlos Lozano
cuetorubio@yahoo.es

Dende hai algún tempo cando un abre polas mañás os periódicos é normal atopar os folletíns estes de publicidade de tendas de electrodomésticos nos que comparten espazo ofertas de lavalouzas máis aparellos de última tecnoloxía, dirixidos, tanto uns como os outros, a xente da rúa inqueda polas novidades. Entre estes aparellos tecnolóxicos un dos que máis aparecen nos folletíns son os gravadores de DVD domésticos. Refírome os sucesores do vídeo, que agora sei, teñen os días contados. Porque os prezos destes gravadores de DVD (en realidade gravan nun disco duro interno, despois pódese pasar a un DVD o que nos interese) teñen baixado moitísimo de prezo, e xa se poden atopar unidades de marcas máis ou menos coñecidas por menos de 300 euros. Pero en realidade non quería eu falar dos gravadores de DVD, se non da posibilidade de facer o mesmo con noso ordenador. Só necesitamos unha tarxeta gráfica ou unha capturadora de vídeo e o programa axeitado; máis unha gravadora de DVD se queremos gardar os programas dun xeito máis definitivo.

A tarxeta de vídeo, tanto se é capturadora como se está integrada na tarxeta gráfica do sistema, é a parte máis delicada. Se queremos converter noso PC en un centro de ocio audiovisual –como gustan de definir este proceso os fabricantes de accesorios– debemos tomarnos en serio a selección da tarxeta que vai ser a principal responsable do traballo.

Se somos ambiciosos e queremos tamén que a tarxeta gráfica permita xogar coas últimas aparicións no catálogo de videoxogos debemos pensar en gastar unha cantidade de cartos relativamente importante. Se optamos pola tarxeta de vídeo separada da gráfica –e dicir, por unha capturadora– debemos verificar que permita a función ViVo (*video in video out*), que é ver e gravar unha sinal ó mesmo tempo. Debe ofrecer a posibilidade de seguir gravando no disco duro mentres nos vemos algo xa gravado. Isto denomínase en inglés “*time shifting*” e nos permitiría, por exemplo, gravar unha película e empezar a vela antes de que remate a gravación. Ou gravar un partido e facer as nosas repeticións das xogadas máis interesantes sen deixar de gravar. Outra característica desexable é que faga a codificación a MPEG2 *por hardware*, sen cargar o procesador do ordenador con ese traballo, isto permite manter unha calidade de vídeo máis que aceptable, ocupando moito menos espazo en disco duro que se fora formato AVI sen comprimir.

Teño que advertir a aqueles que queiran *experimentar* coa recepción de sinais codificadas que deben ter en conta o fabricante do *chip* conversor analóxico-dixital. Este pode ser PHILIPS ou CONEXANT; a calidade da conversión é similar, tal vez algo mellor no PHILIPS, pero o CONEXANT é moito máis aberto e permite o funcionamento de programas desenrolados por outras empresas, distinta á fabricante das tarxetas. Non sei si se me entende. Por último hai que lle botar unha ollada o sintonizador de TV que teña a tarxeta. O de mellor calidade é o PHILIPS, seguido do



TEMIC, calquera outro podería ter problemas coa sintonización e a calidade de imaxe en entornos complicados (moita tirada de cable de antena, baixa sinal de recepción, interferencias).

Se andamos mal de conectores libres no ordenador, ou queremos simplificar a instalación, pode ser interesante mercar unha tarxeta gráfica con función capturadora. Se ese fora o noso caso, aparte das consideracións sinaladas anteriormente para as capturadoras independentes, debemos ter en conta o que se chama *chipset* da tarxeta, é dicir, o procesador gráfico. Actualmente o mercado está repartido fundamentalmente entre dous fabricantes: ATI e nVIDIA, deixaremos fora a Matrox, por estar moi especializada en tarxetas semi ou profesionais. Olo porque a tarxeta gráfica pode ser de calquera das moitísimas marcas que hai no mercado, pero o procesador gráfico debe estar fabricado polos sinalados anteriormente. Dentro dos produtos fabricados por ATI ou nVIDIA hai unha gama ampla de prezos e potencias, e moverse polas denominacións para cada un deles merecería un artigo aparte. Polo tanto darei unhas pequenas indicacións.

O mínimo recomendable é un procesador GeForce FX 5200 de nVIDIA ou un Radeon 9200 de ATI. Subindo un pouco máis na capacidade gráfica –e no prezo– teremos a familia 5700 de nVIDIA, e a 9600 de ATI. Hai que observar que as versións *Ultra* de nVIDIA teñen unha potencia apreciablemente maior que os normais, aínda compartindo o mesmo procesador, e pode ser interesante pagar a diferenza de prezo. No mundo ATI os sufixos para os seus procesadores son moito máis complicados: SE é o menos rápido, logo ven o *Pro*, e o máis rápido é o XT. As tarxetas ATI con sintonizador chámanse *All In Wonder*.

Para aqueles con presupostos *indecentes* que queren xogar co último, a resolucións e velocidades altas temos a nVIDIA GeForce 5950 ou a ATI Radeon 9800, en versións

Ultra ou *Pro* no caso de querer abraiar ós amigos.

Cando teñamos a nosa tarxeta teremos que instalala. Se é unha capturadora independente unicamente hai que pinchala nunha ranura de expansión valeira, arrancar o ordenador e instalar os *drives* cando o pida Windows. Hai que mirar sempre as instrucións, porque o proceso pode ser distinto. No caso de que cambiemos a nosa tarxeta gráfica principal, as instrucións son un pouco máis complicadas. É recomendable quitar primeiro os *drives* da tarxeta antiga. En Win XP a través de Panel de Control > Agregar/Quitar Programas. Noutras versións de Windows é mellor facelo en modo *A proba de fallos*. Cando solicite autorización para reiniciar hai que cancelar e apagar o equipo en Inicio > Apagar.

Desenchufar o monitor, abrir o ordenador, quitar o tornelo de fixación da tarxeta e retirar esta con coidado, tirando dela suavemente pero con firmeza, nunca abaneala. Introducir a nova tarxeta, con máis coidado aínda, no porto AGP, fixar o tornelo, conectar de novo o monitor, pechar ordenador e arrancar. Cando Windows detecte a tarxeta instalar os *drives*. Pode ser interesante buscar en Internet, ou nas revistas, as últimas versións, porque nalgúns casos as diferenzas de rendemento son considerables.

Despois hai que instalar as utilidades que veñan coa tarxeta, particularmente os programas de visualización e gravación. As tarxetas nVIDIA poden funcionar cunha aplicación recente: Personal Cinema. Pero hai moitas outras, algunhas incluso gratuítas, ou programas de reprodución de DVDs con esa funcionalidade incluída como o WinDVD Recorder.

Polo que nos custaría un reprodutor/gravador de DVD para o salón, poderíamos mercar unha tarxeta gráfica moi potente e facer o mesmo co noso ordenador. Ademais poderíamos xogar cos últimos xogos cunha calidade gráfica espectacular. ¿Por que non?

A vindeira máquina de Nintendo, "Revolution"

Na conferencia da feira E3 de maio, Nintendo dixera que a súa vindeira consola, que será a sucesora de GameCube, sería "unha revolución" no entretemento interactivo. A compañía xaponesa confirmou en xuño que o nome en crave da máquina agora é oficialmente "Revolution", aínda que non revelou máis detalles sobre ela máis aló de que sairá no ano 2006, disposta a competir coas novidades de Sony e Microsoft.

Toca Race Driver 2, tamén para PS2

Codemasters anunciou recentemente que *Toca Race Driver 2*, o xogo de carreiras do que os falamos hai uns números, sairá tamén para a consola PlayStation 2 de Sony. Ata o de agora, o xogo só estaba dispoñible para PC e Xbox, plataformas nas que saíu en abril. A versión PS2 conservará o xogo online e incluírá novidades coma o circuito de Cataluña ou un novo modo de xogo con maior realismo.

Warhammer Online cancelado

Un día triste para os afeccionados ó xogo de mesa de Games Workshop. Clímax Entertainment e a devandita firma de xoguetes anunciaron a mediados de xuño que o proxecto Warhammer Online está cancelado. Tal decisión, segundo Clímax, a que o estaba a desenvolver, debeuse á avaliación dos custos do proxecto ata esa data e os custos que levaría rematalo.

Anúnciase Ninja Gaiden 1.1

Por primeira vez, un xogo de Xbox terá un parche ou extensión que e poderá baixar de Xbox Live. Tecmo anunciou unha versión 1.1 de *Ninja Gaiden*, o seu soneado xogo de acción, que traerá novos inimigos, xefes de final de fase e armas, ademais de mellora-la intelixencia artificial e aumenta-lo ritmo do xogo, que xa era frenético na versión orixinal. Os que descarguen esta actualización poderán participar no segundo *Master Ninja Tournament* que se celebrará en Xbox Live.



Crusader Kings: estratexia medieval

por **Pablo Grandío**
Vandal.net

A compañía sueca Paradox adquiriu durante os últimos anos un prestixio internacional na realización de xogos de estratexia, e a súa nova creación chegou ó mercado español hai tan so unhas semanas. Despois de *Victoria*, que nos introducía na época imperial do século XIX, e *Hearts of Iron*, que facía o propio na Segunda Guerra Mundial, *Crusader Kings* viaxa dez séculos atrás no tempo ata a época das cruzadas. Como nos demais xogos de Paradox, o xogo céntrase na xestión de territorios e na estratexia máis que nas batallas. De xeito que mediante alianzas e diplomacia incluso poderemos gañar sen loitar nunca.

Nós tomarémo-lo control non so dun reino, ducado ou condado senón tamén de toda unha dinastía, coa súa corte, a súa orde de herdanza e tódalas características do sistema feudal. A nosa dinastía poderá ser herdeira de títulos, e unha das técnicas do xogo será procurar (ou agardar) a morte de alguén que nos poida proporcionar herdanzas. O obxectivo do xogo



non é a conquista pola forza senón por unións dinásticas, algo similar ó acontecido na península ibérica na época medieval, onde mediante unións matrimoniais creáronse dous grandes reinos (Castela e Aragón) que se uniron definitivamente a mediados do século XV.

O xogo está soportado por un espectacular traballo de documentación, con moitas culturas representadas (determinarán, por exemplo, o nome dos personaxes) e tódolos escudos heráldicos imaxinábeis, incluídos o de Galicia e o da Coruña, por nomearmos os exemplos que máis preto nos quedan. O xogo inclúe tres escenarios principais: Hastings (século XI, a conquista de Inglaterra por Guillerme de Normandía), a

terceira cruzada (século XII) e a guerra dos cen anos entre Francia e Inglaterra, acontecemento final da idade media antes da caída de Constantinopla. Poderemos xogar con calquera reino, ducado ou condado nas tres épocas, diferindo os estilos: por exemplo, sendo reis non teremos a ninguén por riba de nos, pola contra sendo condes teremos que argallar coma medrar de status. Os Duques son un termino medio, podendo ser independentes (como Bretaña ou Pisa) pero estando sempre baixo a presión da ambición dun reino veciño. En conclusión, trátase dun completo xogo de estratexia, non dos orientados á acción, senón dos de facer estratexias a longo prazo, e gustará os fans da época medieval pola boa recreación que fai dela.

Shrek 2

O ogro de Dreamworks volta ós cinemas nunhas semanas, e Activision xa lanzou en España o xogo oficial de película, que non ten que ver co da primeira parte (feito por Digital Illusions e con moi pouco éxito de crítica). Nesta ocasión estamos ante un xogo de plataformas no que controlaremos a catro personaxes, podendo trocar o control entre eles. Un deles é Shrek, como é de agardar, o outro a princesa (na súa forma de ogro) e os outros dos Asno e a Galleta. Cada un deles terá as súas vantaxes para plantar cara as diferentes situacións que nos irán xurdindo, xeralmente relacionadas coa resolución de puzzles simples



(é un xogo para tódolos públicos) ou coa esnaquización de inimigos.

Está dispoñible para tódalas plataformas e ten un bo traballo de

producción detrás, reproducindo con éxito a sensación das películas e as súas voces, as mesmas que as dos actores que dobran a película en castelán.



You'll love the future

Certifícate como

Técnico Especialista en Redes



Prácticas reales
en laboratorios Cisco

Obtención de Título
Oficial Certificado

Instructores
Certificados Cisco

Iniciamos
preparación
de nuevos grupos
¡¡Matricúlate!!

Infórmate sin compromiso en:

WGO: Zamora, 100 y López Mora, 10	986 211 295
PONTEVEDRA: Pasco Colón, 7	986 860 391
OURENSE: Reza 3 y Progreso 34	988 366 063
SANTIAGO: Santiago de Chile, 17	981 598 590
A CORUÑA: Pl. de Pontevedra, 18-2º	981 148 471
LUGO: Plaza de Santo Domingo, 2 1º	982 252 859
FERROL: C/ Mendez Nuñez, 13	981 369 790/91



CENTROS DE FORMACIÓN
**GRUPO
ACADEMIA POSTAL**

www.turgalicia.es



"Aquí podo gozar do meu tempo
sen pensar no tempo"



En Galicia o tempo cobra outro sentido. En Galicia descubrirás o valor das cousas auténticas compartindo cos teus, momentos inesquecibles. En Galicia os soños non se soñan: vívense. Natureza, cultura, patrimonio, gastronomía. *Fuxe da rutina. Sínte Galicia.*

