



Código cero



A

importancia dunha profesión

XIV Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia



Volve Pont-Up Store

50 xeitos de transformar o mundo

Sector en proxección ascendente

Nace o Clúster do Ecommerce Galego



Talentos Inclusivos (CITIC + ASPACE)

Novos investigadores expertos en derrubar barreiras



Balidea presenta GiDi

Autonomía e calidade de vida para os nosos maiores





Toda a actualidade da comarca nas túas mans



obarbanza.gal

Visita a nosa web

Síguenos en:

 obarbanza  @obarbanzagal  @o_barbanza  608 240 160

O Barbanza
Diario dixital

Sumario

nº 228

Equipo

DIRECTOR:

Xosé Mª Fernández Pazos
director@codigocero.com

WEBMASTER:

Marcus Fernández
webmaster@codigocero.com

REDACCIÓN:

Fernando Sarasketa
Sonia Pena
redaccion@codigocero.com

FOTOGRAFÍA:

Adolfo Enríquez Calo • Joferpa

DESEÑO E MAQUETACIÓN:

Óscar Louzán
foro@codigocero.com

PUBLICIDADE:

publicidade@codigocero.com

EDITA:

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

IMPRIME:

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

Número 228

(xullo - agosto 2022)
Publicación periódica.

Prezo: 2 €

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

Fotos páxinas 2, 8, 9, 25 e 32
Freepik.com

Membros



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

REPORTAXES

- 4 Máis de 50 proxectos serán seleccionados para participar na 9ª edición do Pont-Up Store
- 5 A rapazada de Talentos Inclusivos mostra unha decena de revolucionarias solucións
- 6 RAGC e GAIN entregan os premios á transferencia tecnolóxica de Galicia
- 7 GAIN mobiliza unha nova liña de axudas directas á innovación das empresas
- 8 Xunta dixitalizará todas as aulas dende Infantil até segundo de Bacharelato
- 9 As asociacións e AMTEGA achegarán este ano máis de 20 actividades conxuntas
- 10 AtlantTIC: Uncover celebrou a súa reunión anual en Vigo
- 11 O Campus de Ourense recibirá unha relevante incorporación: o Grao en Intelixencia Artificial
- 12 O Congreso Flúor acolleu a posta en marcha oficial do Clúster do Ecommerce Galego
- 13 Especial CPEIG: Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia



13 Especial XIV Noite da Enxeñaría en Informática do CPEIG

- 21 Balidea crea un asistente para axudar aos nosos maiores a ficar nos seus fogares
- 22 As empresas e as entidades galegas converten a innovación nunha constante
- 30 30 A canción galega AII-LALELO, finalista do AI Song Contest
- 31 Danse a coñecer os premios do certame de podcast O Vello dos Contos

NOVAS

- 24 Damos conta dalgunhas das principais novidades tecnolóxicas da tempada

TREBELLOS

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



XOGOS

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



O talent-show do noso emprendemento

Máis de 50 proxectos serán seleccionados para participar na 9ª edición do *Pont-Up Store*



O pasado 16 de xuño presentouse en Pontevedra a novena edición da *Pont-Up Store* (pontupstore.com), a feira de innovación e emprendemento da cidade do Lérez, que este ano vaise celebrar durante os días 23 e 24 de setembro na habitual carpa instalada na praza de España, e que terá tamén un programa de actividades paralelas en diversos puntos da cidade. Amais, acubillará máis de 50 emprendementos seleccionados.

Este ano volverá haber tres modalidades de participación: presentar un emprendemento nun dos 35 stands gratuítos dispoñíbeis; propoñer actividades demostrativas dentro do programa; e participar na feira de talento *Pont-Up Exprés*. As candidaturas poderanse presentar a unha ou varias modalidades ata o 6 de xullo a través da web www.pontupstore.com. A decisión da xunta directiva farase pública o 21 de xullo. En total, van ser seleccionados para participar nesta novena edición máis de 50 emprendementos.

O director do encontro (e profesor do grupo de investigación G4 Plus da Universidade de Vigo), Pedro Figueroa Dorrego, avanzou que esta edición porá o foco "na internacionalización das empresas a través de varias actividades de *networking* que permitirán aos novos proxectos de mercado galegos conectar con proxectos doutros países para intercambiar experiencias e coñecemento". A sustentabilidade será a outra gran liña de traballo do encontro, que incluírá no programa unha interesante actividade para promover a economía circular.

Dentro das actividades dedicadas a promover a cultura emprendedora, co apoio de Abanca e Gadis presentarase unha aplicación pensada para promover os valores do emprendemento a través dunha actividade organizada pola empresa Skeirrum mediante unha Street Escape ou Escape Room ao aire libre, na que participarán equipos de alumnado de Secundaria e da Universidade, co



obxectivo de promover o patrimonio cultural e histórico da cidade de Pontevedra así como a cultura emprendedora, a través dun percorrido interactivo polos puntos máis emblemáticos da cidade, nos que estarán escondidos códigos QR, que as persoas participantes terán que atopar para acceder a través deles a unha aplicación web na que encontrarán diferentes adiviñas, enigmas e probas contextualizadas na historia da cidade.

Ademais volverán os obradoiros de R, enfocados a despertar a vocación emprendedora en contornas tecnolóxicas a idades temperás; e dentro do ámbito do emprendemento social, mostrarase o labor que desenvolve a asociación solidaria Publicitarios Implicados, nacida para dar un servizo completo de comunicación publicitaria a micro-ONGs, plataformas de afectados ou colectivos solidarios, que non poden asumir os custos dunha axencia de publicidade.

Dentro do programa desta edición, o director do *Pont-Up Store* destacou o *Pont-Up Exprés*, "o talent show do emprendemento galego", que permitirá a 10 iniciativas empresariais presentar os seus proxectos a un xurado integrado por catro representantes de importantes empresas e entidades galegas. A finalidade desta actividade é "facilitar o achegamento e o diálogo entre persoas emprendedoras e o tecido empresarial galego a través da presentación de 10 proxectos de novo emprendemento, cun formato dinámico e áxil, que se organiza en presentacións de cinco minutos de duración". Figueroa presentou o xurado desta edición, que estará integrado por: Rosa María Seoane Domínguez, xerente de Abanca Innova e xerente de Comunicacións, Xoán Martínez Reboredo, director executivo de Kaleido, Ideas & Logistics, Eva López Barrio, coordinadora do Proxecto Innovatía 8.3 do Instituto das Mulleres (USC) e Iago González Penedo, director comercial en Disgobe.

A feira *Pont-Up Store* é unha iniciativa do Grupo G4 Plus da Universidade de Vigo, liderada polo Campus Crea de Pontevedra, e conta co apoio da Concellaría de Promoción Económica do Concello de Pontevedra como patrocinador principal, e tamén co respaldo da Deputación de Pontevedra, Abanca e R entre outras entidades públicas e privadas. ■

CITIC e ASPACE achandan o camiño



A rapazada de Talentos Inclusivos mostra unha decena de revolucionarias solucións

O proxecto Talentos Inclusivos, posto en marcha polo Centro de Investigación TIC (CITIC) da Universidade da Coruña e ASPACE Coruña, finalizou a súa segunda edición con preto dunha vintena de solucións tecnolóxicas desenvolvidas por parte de estudantes para mellorar a calidade de vida de persoas con parálise cerebral. A iniciativa conta co apoio do Consello Social da UDC, a Fundación Española para a Ciencia e a Tecnoloxía (FECYT), a Consellería de Cultura, Educación e Universidade da Xunta de Galicia e o Concello da Coruña.

Este proxecto ten o obxectivo de espertar vocacións tecnolóxicas entre a xuventude, á vez que trata de sensibilizar sobre a diversidade funcional. Durante todo o curso escolar, preto de 200 estudantes de secundaria e bacharelato de 10 centros educativos da provincia da Coruña, xunto con arredor de 30 usuarios de ASPACE, resolveron retos tecnolóxicos propostos polos propios usuarios, para facilitar diferentes actividades da súa

vida diaria. Estes desenvolvementos xa teñen aplicación real, posto que están sendo utilizados polo centenar de usuarios de ASPACE Coruña.

Neste acto de peche, os equipos de estudantes presentaron os seus traballos, introducidos polo investigador principal do proxecto e subdirector do CITIC, Javier Pereira Loureiro, e a coordinadora do proxecto en ASPACE, Iria Robles Viqueira.

Os centros educativos participantes nesta segunda edición foron o **IES Miraflores de Oleiros**, que desenvolveu

ramplas de accesibilidade en impresión 3D; o **Colexio Calasanz PP. Escolapios de Coruña**, que realizou un comunicador en contorna Scratch que interactúa con Alexa; o **IES Terra de Trasanços de Narón**, que elaborou un dado electrónico con Arduino con carcasa con impresora 3D e un licornio en impresión 3D; o **IES de Ortigueira**, cun timbre sen fíos adaptado para avisar ao cuidador; o **IES Sofía Casanova de Ferrol**, que creou adaptacións dun timbre sen fíos, un mando a distancia de televisión e o videoxogo *Tetris*, así como un xogo de luces para traballar a mobilidade; o **IES Agra do Orzán** da Coruña produciu un xogo de luces para traballar a mobilidade e un mesturador de datos con premedor; o **IES Ramón Menéndez Pidal - Zalaeta**

da Coruña levou a cabo os retos dun dominó para persoas con baixa visión e diferentes elementos de ocio-musical controlados por sensores; o **IES As Mariñas de Betanzos** desenvolveu unha mesa de luz sensorial e un dominó adaptado; o **IES David Buján de Cambre** realizou produtos de accesibilidade para o ordenador e a tableta con impresión 3D; e o **IES Rego de Trabe de Culleredo** elaborou un comunicador en téxtil intelixente que envía mensaxes en resposta a estímulos.

A mesa de apertura do acto contou coa presenza do vicerreitor de Política Científica, Investigación e Transferencia da UDC, Salvador Naya Fernández; a subdirectora xeral de Innovación, Orientación e Formación de Recursos Humanos da Xunta de Galicia, M^a Eugenia Pérez Fernández; a directora do departamento de Cultura Científica e da Innovación da FECYT, Rosa Capeáns Garrido; o concelleiro de Educación, Memoria Histórica, Innovación, Industria e Emprego do Concello da Coruña, Jesús Celemín Santos; o secretario do Consello Social da UDC, Jesús Spósito Prado; e a presidenta de ASPACE Coruña, Carmen Barreiro Santos. Finalmente, o director do CITIC, Manuel F. González Penedo, pechou a xornada e avanzou que o proxecto terá unha terceira edición. ■





Prestixio galego

A RAGC entregou os seus galardóns e reivindicou os esforzos por comunicar a investigación á sociedade

A Real Academia Galega de Ciencias (RAGC) celebrou na tarde do 15 de xuño, no Pazo de San Roque de Santiago, o acto de entrega dos Premios á Transferencia de Tecnoloxía en Galicia, do Premio de Xornalismo Científico Celia Brañas e do Premio RAGC de Divulgación Científica 2022; convocados coa colaboración da Axencia Galega de Innovación (GAIN) da Xunta de Galicia. Resultaron distinguidos proxectos da ESEI (UVigo), do CiQUS (USC) e da colaboración entre Óptica da USC e o FIDIS. Amais, recoñeceuse o traballo xornalístico da rianxeira Teresa Abuín e do químico Manuel Luis Casalderrey.

O evento, presidido pola vicepresidenta da RAGC, Alicia Estévez, contou coa asistencia da directora da Área de Centros da Axencia Galega de Innovación (GAIN), María José Mariño; o reitor da Universidade da Coruña, Julio Abalde; o vicerreitor de Política Científica da Universidade de Santiago, Vicente Pérez Muñuzuri; e a vicerreitora de Comunicación e Relacións Institucionais da Universidade de Vigo, Mónica Valderrama; entre outras autoridades e académicos da RAGC.

Premio Francisco Guitián Ojea

Os Premios á Transferencia de Tecnoloxía en Galicia comprenden tres categorías, premiadas con 6.000 euros cada unha. O Premio Francisco Guitián Ojea a un traballo de investigación aplicada recaeu no proxecto *PolyDeep: Sistema inteligente de detección y clasificación en tiempo real de lesiones colorrectales mediante Deep Learning*. Foi realizado por investigadores da Escola Superior de Enxeñaría Informática da Universidade de Vigo (Campus de Ourense), liderados por Miguel Reboiro e Daniel González, en colaboración co Complexo Hospitalario Universitario de Ourense. Recolleu o premio o investigador Miguel Reboiro, quen agradeceu á Academia este galardón.

Premio Fernando Calvet Prats

O Premio Fernando Calvet Prats a un caso de éxito de transferencia de tecnoloxía dun grupo de investigación foi dar a *Ligandos fluorescentes como alternativa al uso de la radioactividad en la industria farmacéutica* do grupo de Descubrimento e Síntese de Fármacos do Centro de Investigación en Química Biolóxica e Materiais Moleculares (CiQUS) e da facultade de Farmacia da Universidade de

Santiago; integrado por Eddy Sotelo, Javier Sardina, Mabel Loza e José Brea, impulsores da empresa Celtarys Research.

Premio Ricardo Bescansa Martínez

O Premio Ricardo Bescansa Martínez a un caso de éxito de implantación de tecnoloxía transferida foi para a posta en marcha da *spin-off* BFlow. Nace en maio de 2020 froito da colaboración entre grupos de investigación das facultades de Óptica e Física da Universidade de Santiago e a Fundación de Investigacións Sanitarias de Santiago (FIDIS) para optimizar o proceso de descubrimento de moléculas e fármacos grazas á aplicación da tecnoloxía microfluídica máis avanzada.

Premio Xornalismo Científico Celia Brañas

Amais, entregouse o Premio de Xornalismo Científico Celia Brañas, que na súa sétima edición foi para a reportaxe *Costa inundable*, da xornalista Teresa Abuín Tubío (Rianxo, 1970), emitida no programa *Vivir Aquí* da CRTVG e centrada na subida do nivel do mar en Galicia. O xurado destacou deste traballo "a súa boa planificación para abordar desde Galicia un tema global como é o cambio climático e o seu impacto na subida do nivel do mar". A xornalista recibiu unha dotación de 3.000 euros.

Ademais, o xurado outorgou un accésit deste premio ao segundo traballo mellor valorado, a reportaxe titulada *A ameaza de macrogranxas na Limia*, de Mar Álvarez Rama (Santiago de Compostela, 1999), publicada no xornal *Nós Diario*. Recibiu unha dotación de 1.000 euros.

Premio RAGC de Divulgación Científica 2022

Finalmente, o Premio RAGC de Divulgación Científica 2022 foi para o químico Manuel Luis Casalderrey García (A Coruña, 1941). A Academia recoñece con esta concesión a súa "ampla e frutífera traxectoria persoal no eido da divulgación científica en Galicia, particularmente a publicación regular desde o ano 1989 no xornal *La Voz de Galicia* de artigos de divulgación científica sobre temas de candente actualidade e ámbito moi diverso". A súa traxectoria no ámbito da divulgación inclúe máis dunha ducia de libros de temática diversa, na súa maioría relacionados coa química na vida cotiá. ■

Bonos para innovar

Galicia conta cunha nova liña de axudas directas ás empresas para reforzar o seu pulo innovador

O Goberno galego, a través da Axencia Galega de Innovación (Gain) que dirixe Patricia Argerrey, acaba de convocar unha nova liña de axudas directas destinada a microempresas e pemes que ten como obxectivo “mellorar con carácter inmediato a súa capacidade de innovación como ferramenta para fomentar a competitividade empresarial en Galicia”.

Cun orzamento dun millón de euros, os Bonos de Innovación pretenden chegar a 50 beneficiarios poñendo o foco nas firmas que incorporan por primeira vez o factor transformador na súa estratexia. Amais, preténdese “dar visibilidade á innovación oculta que se está a realizar na actualidade en moitas pemes galegas”.

O novo programa da Xunta de Galicia emárcase dentro do compromiso da Estratexia de Especialización Intelixente (RIS3) galega 2027. Neste sentido, as micro e pequenas empresas “son unha prioridade da RIS3 e por iso define itinerarios de apoio completo que respondan á heteroxeneidade do tecido empresarial e que apoiem nos diferentes estádios nos que se atopan as empresas que empezan a innovar”.

Esta axuda “xorde tras o éxito de InnovaPeme como resposta ás necesidades concretas daquelas compañías que aínda non contan cos medios e capacidades para participar nesta convocatoria”.

A axencia tamén fai saber que estes bonos complementarán as capacidades das empresas a través da contratación de servizos externos, ben a través de servizos de apoio á innovación (incluídas actividades para a protección do coñecemento, transferencia tecnolóxica, comercialización ou desenvolvemento de produtos e servizos, por exemplo), ben con servizos como a xestión do financiamento da innovación (tramitación de incentivos e beneficios fiscais para a I+D+i ou de presentación de axudas estatais, europeas ou internacionais de I+D+i).

As axudas, de concorrencia competitiva, cubrirán o 70% do custo elixíbel e chegarán a un máximo de 35.000 euros no caso do bono de servizos e 10.000 no de xestión. Os criterios de valoración terán en conta as características da empresa solicitante, a experiencia previa en innovación, así como a avaliación obxectiva de cada proxecto.

Esta convocatoria forma parte do conxunto de medidas do Programa de Impulso á Innovación nas Pemes, como ReAcciona, a aceleradora Galicia Avanza, InnovaPeme, DeseñaPeme

ou os préstamos IFI Innova. No caso concreto do programa InnovaPeme, en activo desde o ano 2017, xa se teñen apoiado 160 pequenas e medianas empresas (sen contar a convocatoria deste ano) con axudas por 16,1M€. Delas, o 48% foi para microempresas, o 31% para pequenas empresas e o 21% para medianas, o que está permitindo crear e manter 767 postos de traballo. Nos dous últimos anos conseguíuse, ademais, incorporar 51 pemes ao ecosistema innovador, engaden fontes da Administración galega. ■



O Polo Aeroespacial de Galicia, en Expodrónica

Expodrónica 2022, o maior evento estatal centrado nos vehículos aéreos non tripulados, acolleu o 21 de xuño a presentación do Polo Aeroespacial de Galicia, o proxecto impulsado pola Xunta para converter á nosa terra nun referente no sector. A encargada de dar a coñecer os detalles do Polo foi a directora de Gain,

Patricia Argerrey. A feira celebrouse até o xoves 23 no marco do World ATM Congress, no recinto feiral IFEMA de Madrid. O obxectivo foi situar á nosa Comunidade no punto de mira dos axentes investidores da industria dos sistemas non tripulados.

A directora da Axencia Galega de Innovación, Patricia Argerrey, puxo en valor que a Civil UAVs Initiative naceu

“coa mirada posta en especializar e fortalecer o sector industrial galego”. A directora sinalou que “contamos cun número crecente de integrantes do ecosistema que viñeron para quedar e seguir aumentando a súa dimensión, as súas metas e os seus servizos” e destacou “as capacidades das empresas e centros de coñecemento que participan no Polo Aeroespacial de Galicia”.

Galicia referente en e-docencia

A Xunta dixitalizará todas as aulas dende Infantil até segundo de Bacharelato

AXunta, a través da Consellería de Cultura e Educación e a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) vai contratar, mediante un acordo marco, o subministro e instalación de 9.000 aneis interactivos para aulas de centros educativos por un valor estimado de 23,8 millóns de euros. Este contrato marco, segundo informou a axencia autonómica que dirixe Mar Pereira, permitirá completar e evolucionar todas as aulas de centros públicos dependentes da Xunta de Infantil até segundo de Bacharelato dotándoas de paneis interactivos e iniciará a extensión das aulas dixitais a centros ensinanza especiais.

O acordo marco, cunha vixencia de dous anos, consta de dous lotes, aos que poderán optar un único empresario por cada lote. O primeiro, cunha dotación de 21,6 millóns de euros, destinarase á subministración dos paneis interactivos. O segundo, de 2,25 millóns de euros será para a instalación destes equipamentos. Este convenio é o segundo que se autoriza para estender a dixitalización das aulas en centros dependentes da Xunta de Galicia. A actuación abéirase ao Plan de Infraestruturas Dixitais Educativas (Plan EDU100) que ten en marcha a Xunta, a través da Consellería de Cultura, Educación e Universidade e da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia.

O Plan EDU100 ten un investimento total previsto de 134,6 millóns de euros co obxectivo, entre outros, de que o 100 por cento do alumnado de entre infantil e segundo de Bacharelato teña dotación de banda larga nos seus centros, Wi-Fi en todos os espazos docentes e os equipamentos necesarios para o modelo educativo dixital do Proxecto Abalar.

O Plan permitirá a dotación de fibra óptica e a renovación de servidores a todos os centros educativos públicos, ao que se destinarán 11 millóns de euros. Amais, explican AMTEGA e a Consellería de Educación, os centros disporán tamén de Wi-Fi en todos os espazos docentes e o cableado de desdobres necesario. Este capítulo suporá un investimento de 6,7 millóns de euros.

O Plan EDU100 inclúe tamén o obxectivo de estender ao 70% do alumnado de entre 5º de Primaria e 4º da ESO o programa de libro dixital Edixgal, con aulas específicas, cun investimento de 44,3 millóns de euros

Ao abeiro dese horizonte 2023, reforzase a dotación de equipamento para dos docentes de centros públicos dun ordena-



dor portátil. En concreto, subministráranse uns 23.000 equipos ao profesorado; outros 9.000 equipos para ciclos formativos; 20.000 ordenadores de sobremesa e renovarase o 100 por cento do equipamento de postos administrativos.

Galicia, á cabeza dos indicadores estatais na implantación da aula dixital

AMTEGA e a Consellería de Educación aproveitaron para facer balance dos esforzos feitos en innovación docente na nosa terra ao longo dos últimos anos. Segundo explicaron, Galicia iniciou a transformación da aula tradicional en dixital hai unha década e as liñas de actuación desenvolvidas ata agora "permitiron que sexa a Comunidade española líder nos principais indicadores sobre implantación da aula dixital". Así, informan, a nosa terra ocupa "o primeiro posto da clasificación estatal en centros con Entorno Virtual de Aprendizaxe (EVA) cun 91% fronte a media española do 68,6%". Tamén, engaden, está no primeiro posto das comunidades nas que o subministrador da EVA é a Administración.

Ademais, Galicia é a terceira comunidade autónoma con mellor media de alumnos por ordenador (1,7, fronte aos 2,5 da media española) e está entre as catro comunidades autónomas con maior porcentaxe de centros con conexión de, ao menos, 100 Mbps (un 88,8% fronte ao 51,1% da media española).

No balance AMTEGA e educación tamén recordan que "estamos á vangarda do libro dixital con 55.000 alumnos no curso 21-22 (máis do 40% dos centros incluídos no programa Edixgal) con contidos curriculares completos gratuítos de catro editoriais, que se complementan cunha base de datos con máis de 1.800 contidos elaborados por docentes publicados no repositorio de contidos de espazoAbalar". A isto engádense os 47 contidos interactivos intelixentes desenvolvidos ao amparo da iniciativa DIXIT ata o momento

Por outra banda, explican, as aulas virtuais están presentes en todos os centros e integrados na rede de vídeo-conferencias docentes, que "o pasado curso acadou picos de máis de 100.000 usuarios conectados e 4.000 vídeo-conferencias con máis de 21.000 usuarios ao día". Ademais o sistema educativo galego dispón das plataformas de información e colaboración Abalar e Abalar Móbil que contan con máis de 350 mil usuarios rexistrados. ■

A alianza galega do software libre refórzase

As asociacións e AMTEGA achegarán este ano máis de 20 actividades conxuntas

A actividade das asociacións galegas que centran o seu traballo no impulso do software e o hardware libre vai ter novamente o apoio da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), que confirmou o seu respaldo un ano máis a través dun novo convenio de colaboración. Ao abeiro deste acordo as asociacións realizarán máis de 20 actividades de difusión por toda a comunidade, “abertas a toda a cidadanía”, informou a axencia autonómica que dirixe Mar Pereira.

A axenda deste ano abrangue desde actividades de difusión con charlas, obradoiros, organización de eventos ou colaboracións con outro tipo de asociacións ata a publicación de recursos educativos ou catálogos patrimoniais e culturais.

Dentro do mundo do hardware libre organizaranse talleres de robótica e impresión 3D “especialmente dirixidos ás xeracións máis novas”, e tamén ás súas nais e pais, para “que poidan compartir tempo argallando sobre estas novas tecnoloxías”, sinala AMTEGA, engadindo que “os movementos maker tamén estarán moi presentes”, por exemplo a través de proxectos centrados na Internet das Cousas (IoT) ou en solucións

de domótica con hardware e software libre que poden ser replicadas de xeito sinxelo.

AMTEGA tamén salientou, ao abeiro deste convenio, a celebración en Vigo (a última fin de semana de xuño) do congreso esLibre, “o encontro nacional de software libre máis relevante nestes momentos, que trouxo á comunidade a empresas e persoas dende diversos puntos da xeografía española”. Coa finalidade de garantir unha asistencia

plena, achegouse unha bolsa de viaxe que permitise financiar o desprazamento a persoas de diferentes colectivos.

Asociacións galegas de software libre

En Galicia existe un importante núcleo de asociacións que teñen por obxectivo a difusión, promoción e fomento do uso do software e tamén o hardware libre. Son coñecidas como as AGUSL (Asociacións Galegas de Usuarios de Software Libre) aínda que hoxe en día evolucionaron e temos en Galicia un ecosistema moi rico con asociacións que tamén se dedican á difusión do hardware libre, con iniciativas baseadas na robótica, a impresión 3D ou ao Internet das cousas (IoT). Estas asociacións, formadas por persoas voluntarias, tenta facer chegar as vantaxes e o espírito de colaboración do software libre a través de diferentes actividades. ■

Impulso das accións

A Xunta, a través da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia vén colaborando con este ecosistema cun convenio de colaboración de carácter anual, este ano cun importe de 30.000 euros, que lles permite realizar actividades con maior impacto, mentres que a Xunta de Galicia reforza así o seu compromiso de difusión do software libre entre a cidadanía, un dos eixos principais do Plan Anual de Software Libre. O carácter local destas asociacións permite que se fagan actividades de difusión en diversos puntos da xeografía galega, adaptadas ás diferentes realidades e necesidades, facilitando que máis persoas poidan participar das mesmas.



Investigadores galegos contra o crime

Uncover, o proxecto europeo para detectar mensaxes ocultas, celebrou a súa reunión anual en Vigo

Uncover, o proxecto europeo que busca detectar mensaxes e datos ocultos enviados por criminais e terroristas en todo tipo de documento dixital multimedia, celebrou este mes de xuño a súa reunión anual en Vigo. Nela avaliando avances, participaron axencias de seguridade, centros de investigación, institutos forenses e empresas de nove países europeos. Tamén estiveron presentes nas sesións Fernando Pérez-González e David Vázquez Padín, do Centro de Investigación de Tecnoloxías de Telecomunicación da Universidade de Vigo, AtlantTIC, que é o único grupo académico español que forma parte de Uncover.

O proxecto está composto por 22 socios entre os que se atopan tamén -pola parte española- a Ertzaintza, o centro tecnolóxico galego Gradient ou a empresa alacantina Ethical&Legal Plus, responsábel dos aspectos éticos e legais do proxecto; todos eles coordinados pola Real Academia Militar de Bruxelas.

Segundo explicaron Fernando Pérez e David Vázquez, “estase a desenvolver unha ferramenta na que empregando a Intelixencia Artificial poidamos detectar mensaxes en arquivos multimedia de grupos terroristas ou mesmo de pederastas” que, empregando a técnica da esteganografía, envían comunicacións ocultas imposíbeis de percibir a simple vista.

“As forzas de seguridade dos Estados son as destinatarias das ferramentas nas que estamos a traballar que deberán funcionar no mundo real coa mesma eficacia que o fan nun laboratorio. O obxectivo é que o algoritmo debe estar adestrado para poder analizar calquera disco duro ou comunicación á que teña acceso a policía”, engadiron.

Uncover ten un financiamento de 7 millóns de euros en tres anos dentro do programa Horizonte 2020. Tras un ano de traballo, a de Vigo é a segunda reunión presencial á que asisten todos os membros do consorcio.



O Grupo de Procesado de Sinal en Comunicacións, GPSC, do que forman parte os investigadores Fernando Pérez e David Vázquez, posúe unha ampla experiencia na análise forense de arquivos multimedia, de aí que fose un dos grupos de investigación europeos seleccionados das oito universidades europeas e centros de investigación que participan. Froito desta experiencia é Fawrensian, unha ferramenta capaz de verificar un millón de arquivos ao día e “detectar falsificacións tanto en documentos de identidade como tarxetas bancarias, principalmente, en transaccións

vía móbil ou web”, sinalan dende AtlantTIC.

O catedrático da Escola de Enxeñería de Telecomunicación da Universidade de Vigo, Fernando Pérez, fundou hai 25 anos o Grupo de Procesado de Sinal e Comunicacións cuxa competencia está avalada polos máis de setenta traballos publicados en cabeceiras científicas internacionais e a ducia de patentes internacionais acadadas. En 2021, este grupo recibiu o recoñecemento da Real Academia Galega de Ciencias por un traballo para protexer a información de ordenadores ante un posible ataque cuántico. ■

Eivas do galego en desenvolvemento de tecnoloxía lingüística

AtlantTIC participa tamén no proxecto *European Language Equality*, que analiza a dispoñibilidade de recursos e ferramentas no eido da tecnoloxía lingüística de máis de 70 linguas de Europa. O labor xerado ao abeiro deste proxecto non guinda un panorama positivo para o galego: segundo advirten os investigadores de AtlantTIC, o galego é a lingua co-oficial

cun menor desenvolvemento de tecnoloxías lingüísticas. O estudo pretende servir como folla de ruta para mudar esta situación e alcanzar o pleno equilibrio de todas as linguas en 2030. Para este reto, preparárase unha axenda estratéxica de investigación, innovación e transferencia.

O proxecto ELE está financiado pola UE, e a UVigo forma parte do

consorcio ao que están adheridos un total de 52 universidades, consorcios e empresas de Europa. De feito, o grupo de investigación en Tecnoloxías Multimedia (GTM) do Centro de Investigación en Tecnoloxías de Telecomunicación (AtlantTIC) da Universidade de Vigo foi o encargado de analizar a situación en canto a recursos, servizos e comunidades de falantes do galego.



A ESEI, referente en IA

O Campus de Ourense recibirá no novo curso unha relevante incorporación: o Grao en Intelixencia Artificial



A oferta de titulacións da Universidade de Vigo para o curso 2022/2023 vai medrar con dúas importantes novidades: Relacións Internacionais e Intelixencia Artificial, as dúas localizadas no Campus de Ourense. Igualmente, pónense en marcha na UVigo catro novos mestrados, en Enxeñaría Biomédica; en Exercicio Terapéutico e Funcional en Fisioterapia; en Intelixencia Artificial e en Desafíos das Cidades. En total, a UVigo ofertará nos seus campus de Ourense, Pontevedra e Vigo até 59 titulacións de grao e 65 de mestrado e un total de 5.383 prazas de novo acceso (3.626 de grao e 1.757 de mestrado).

Dado "o protagonismo do Campus de Ourense nesta ampliación", a oferta de prazas da institución académica para o curso 2022/2023 foi presentada o pasado martes 21 de xuño na cidade das Burgas, tendo como anfitroia á Deputación de Ourense. No acto, Natalia Caparrini, vicerreitora de Estudantando e Empregabilidade da UVigo, foi a encargada de explicar a oferta da institución académica para o vindeiro curso facendo especial fincapé nas novidades para o Campus de Ourense, do que subliñou que "cubre de sobra as prazas ofertadas" cada ano. As novidades, apuntou, son a posta en marcha en setembro do Grao en Intelixencia Artificial, que se impartirá na Escola Superior de Enxeñaría Informática do Campus de Ourense, onde se ofertarán 50 prazas. "Trátase", dixo, "dunha titulación

interuniversitaria no Sistema Universitario de Galicia, de catro cursos (240 ECTS), na que as materias dos dous primeiros cursos son comúns ás tres universidades (A Coruña, Santiago e Vigo) e en terceiro e cuarto na

Universidade de Vigo impartirase a orientación en Sistemas de Información Intelixentes". O título de graduado/a en Intelixencia Artificial quere proporcionar "a formación ampla, profunda e multidisciplinar que precisan os e as profesionais deste ámbito e que resulta imprescindible para construír con éxito os servizos e aplicacións intelixentes que están a ter un impacto tan relevante na sociedade actual a todos os niveis", tal e como recolle a memoria deste título.

Ademais desta oferta de grao, conformada tamén polo Grao de Relacións Internacionais, na UVigo poranse en marcha en 2022/2023 catro novos títulos de mestrado de diferentes características. Trátase de dous novos títulos en exclusiva: Enxeñaría Biomédica (20 prazas), adscrito á Escola de Enxeñaría Industrial do Campus de Vigo, e Exercicio Terapéutico e Funcional en Fisioterapia (20 prazas), que se impartirá na Facultade de Fisioterapia do Campus de Pontevedra. A estas titulacións cómpre engadir os mestrados interuniversitarios en Intelixencia Artificial, que ofertará as tres universidades galegas, con 20 prazas na Escola Superior de Enxeñaría Informática do Campus de Ourense, e o Mestrado en Desafíos das Cidades, que compartirán UVigo, USC e UDC con tres universidades portuguesas no marco de UNISF. ■

Europa premia a FEUGA por Outro colector, que marrón!

A campaña de comunicación e concienciación social Outro colector, que marrón!, lanzada pola Fundación Empresa-Universidade Galega (FEUGA) no marco do proxecto Ecoval Sudoe, foi recoñecida co Premio Especial Europeo na cerimonia da Semana Europea de Prevención de Residuos (EWWR) celebrada en xuño en Bruxelas. O premio foi outorgado como recoñecemento ao impacto da campaña, a súa creatividade e carácter participativo, así como o seu bo uso das redes sociais.

Máis de 12.400 accións participaron na edición *Comunidades circulares* dos premios que anualmente promove ACR+, unha rede internacional de cidades e rexións que comparten o obxectivo de "promover unha xestión sustentábel dos

recursos e acelerar a transición cara a unha economía circular".

A campaña *Outro colector, que marrón!* conseguiu situarse entre as 60 accións preseleccionadas polo xurado, manterse entre as 16 finalistas e lograr finalmente a distinción.



Sector en auxe

O Congreso Flúor acolleu a posta en marcha oficial do Clúster do Ecommerce Galego

Entre as novidades (todas elas relevantes) que foron dadas a coñecer no marco do Congreso Atlántico de Mercadotecnia Dixital que se celebrou este mes de xuño en Pontevedra, o Congreso Flúor, destaca a posta en marcha oficial do Clúster do Ecommerce Galego. A entidade presentouse como “a reunión das empresas galegas que se adican a vender a través de Internet” e como “un grupo de compañías que teñen obxectivos, necesidades e dificultades comúns”.

As 10 empresas fundadoras son Carrick, Selmark, Fuikamar, El Vino del Mes, Krack, Cafés Candelas, Don Disfraz, Aceites Abril, Martín Codax e Cenor Electrodomésticos, e convidaron a unirse a máis compañías porque é “un proxecto aberto, que está a arrincar, e queremos ser máis socios fundacionais”. En palabras do presidente do Clúster, Xosé Luís Reza, “somos un sector que non nos coñecemos aínda entre nós e pensamos que hai moitas cousas que compartir”.

Xunto co presidente, integran o comité executivo a vicepresidenta, Judith Cabana, o secretario xeral, Alberto Cochón, e o tesoureiro, Iván Medina. No acto de presentación, Reza explicou que o obxectivo é “que convivan empresas nativas dixitais con empresas físicas que teñen unha importante actividade dixital, e que unhas aprendan doutras”.

A participación está aberta a toda empresa que teña o seu domicilio social en Galicia, e que teña actividade de comercio electrónico. Igualmente, reunirá a empresas provedoras e tecnolóxicas do sector.

Segundo confirmaron, “o calendario de actividades ini-

ciarase xa este verán, e incluírá eventos en diferentes cidades galegas, onde achegaremos casos de éxito e exemplos de boas prácticas locais”.

Os obxectivos do Clúster son “incentivar, apoiar e promover o desenvolvemento e expansión do comercio electrónico, compartir experiencias e aprendizaxes no ámbito do comercio electrónico, mellorar a competitividade dos nosos asociados para facer fronte aos retos tecnolóxicos e o poder dos grandes actores internacionais, e fomentar a colaboración con outras entidades, empresas ou organizacións que axuden a promoción e consolidación do *ecommerce*”.

300 asistentes e 22 relatores

O 4º Congreso Atlántico de Mercadotecnia Dixital (Con-

greso Flúor) clausurouse o pasado 10 de xuño. Fixoo cunha participación de máis de 300 asistentes presenciais e máis de 1.000 conectados por Internet (*streaming*). O obxectivo foi achegarlles dúas xornadas sobre novas tendencias, como a mercadotecnia consciente, os podcast, as novas estratexias de captación de clientes e, sobre todo, o metaverso, “un auténtico mundo dixital que se converterá nunha realidade efectiva para a mercadotecnia e os negocios de Galicia e de todo o mundo”, segundo coincidiron os expertos convidados. Flúor celebrouse no auditorio de AFundación en Pontevedra. Participaron 22 relatores de España e Portugal.

O venres 20 o congreso ofreceu catro talleres prácticos sobre temáticas especializadas como os *podcast*, o metaverso ou a aplicación da ciencia de datos en mercadotecnia.

Samuel L. París, creador de contidos e estratexias en Axencia Nasas, falou sobre o *Podcast como ferramenta de mercadotecnia*. Pola súa banda, Pablo Borrás García, director executivo e fundador de 2beDigital, titulou o seu obradoiro *A oportunidade do Metaverso: Da web 2 á web 3*.

Patricia Ricon Rodríguez, planificadora de medios en Avante Evolumedia, falou sobre eficacia e publicidade no seu taller *É xa o banner un formato mainstream?* e Joan Miró, co-fundador e manager xeral en Kraz (Viko Group), falou sobre Clusterización de clientes aplicando ciencia de datos.

Tamén nesta xornada de clausura, o Congreso Flúor deu este ano un paso máis na súa colaboración coa Universidade de Vigo e a súa Facultade de Comunicación, cun encontro novo de citas rápidas ou *speed dating*, no cal 17 alumnos a piques de graduarse na Facultade presentáronse en poucos minutos ante 11 de axencias de mercadotecnia, coa finalidade de incorporárense ao seu persoal.

Para pechar, o congreso finalizou cun percorrido pola zona histórica de Pontevedra, guiados pola Concellaría de Turismo.

O congreso está organizado polo Clúster de Comunicación de Galicia. ■



e|s|p|e|c|i|a|l|

14 NOITE DA ENXEÑARÍA EN INFORMÁTICA DE GALICIA

PROGRAMA:

18:30 Control de Acceso

19:00 Cóctel de benvida

21:00 Acto de entrega dos premios do CPEIG

Mestre de cerimonias: Raúl Pérez, humorista e imitador.

22:00 Cea de gala.

23:30 Actuación musical: Dúo Queen Forever. Barra libre.

PREMIOS:

Premio Traballo Fin de Máster | Premio e-Inclusión | Premio Iniciativa Emprendedora | Premio Iniciativa Empresarial | Premio Iniciativa da Administración | Premio Ada Byron, dirixido a mulleres enxeñeiras en Informática | Premio Innovación Tecnolóxica no Ensino | Premio Traxectoria Profesional | Colexiado/a de Honra | Premio Obxectivos de Desenvolvemento Sustentábel (ODS) | Premio Impulso Dixital de Galicia | Premio Especial CPEIG

Tecnoloxías para un mundo mellor

A XIV Noite da Enxeñaría en Informática do CPEIG celébrase este 1 de xullo en Santiago

Una vez máis toca festexar a Enxeñaría en Informática e dende a nosa terra, que non é pouca cousa, xa que celebrar este ámbito formativo e profesional (no marco da XIV Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia do CPEIG, anoite.gal) é festexar, tamén, todos os grandes descubrimentos que nos depa-
raron as novas tecnoloxías na historia recente e todos os retos resoltos e por resolver, que serán, a curto e medio prazo, moitos e variados.

Entre estes desafíos, para facernos unha idea da dimensión da informática e da importancia das e dos seus profesionais, atópanse algúns que teñen un claro compoñente de actualidade, por exemplo: atopar a fórmula que compatibilice progreso e sustentabilidade ecolóxica; loitar contra pandemias e desastres; contribuír a atopar a cura para grandes doenzas; combater o despoboamento do rural; incrementar a nosa autonomía e o noso apoderamento; facer posíbel a educación onde esta aínda non chegou, ou en países en guerra como Ucraína; favorecer a igualdade e a diversidade; incrementar a eficiencia, a eficacia e rendibilidade das empresas; e, tamén, axudar á calidade de vida das persoas maiores e reducir o seu illamento e a súa dependencia.

Na gala do 1 de xullo que organiza novamente o Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) falarase destas e doutras moitas cuestións, entre outras cousas porque os galardóns abeirados á gala premian os esforzos nalgún ou en varios destes aspectos, esforzos levados a cabo polos nosos profesionais da Informática, as empresas, as institucións públicas, os grupos de investigación ou as organizacións sen ánimo de lucro.

Serán en Santiago, no Hotel OCA Puerta del Camino, a partir das 19.00 horas.

O evento, un punto de encontro entre os colexiados e colexiadas do CPEIG e un gran número de empresas e profesionais TIC de Galicia, contará novamente coa implicación de numerosos cargos empresariais, institucionais e políticos.

Segundo recalca o presidente do CPEIG, Fernando Suárez, a Noite é “xa unha gala consolidada onde o Colexio profesional pretende mostrar á sociedade o traballo desenvolvido por enxeñeiros en Informática dentro da Sociedade da Información e as iniciativas relacionadas co ámbito das TIC. A tecnoloxía demostrou neste tempo de crise pandémica o seu valor para soste a economía, a educación e as relacións sociais, e A Noite representa ese impulso da dixitalización en todos os sectores”. No marco da gala entregaranse os Premios da Noite, con doce categorías nas que os colexiados e colexiadas recoñecen as iniciativas ou persoas destacadas no ámbito da Enxeñaría en Informática.

Manfred, Premio Iniciativa Emprendedora do CPEIG

O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) anunciou esta primavera o nome do proxecto destinatario da edición 2022 do seu Premio Iniciativa Emprendedora, que se entregará (como os restantes once galardóns convocados) no marco da XIV Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia. A distinción irá dar á compañía de *recruiting* ou de recursos humanos especializada no sector tecnolóxico, a galega Manfred.

Segundo destaca o colexio, Manfred nace “coa intención de axudar aos profesionais do sector tecnolóxico a xestionar a súa carreira profesional e poñer en contacto ao mellor talento coas empresas máis innovadoras, empregando unha

ferramenta que permite crear o CV e sincronizalo en múltiples plataformas *online* de forma automática, ofrecendo un maior control sobre os datos”.

Manfred foi fundada en 2019 polo emprendedor David Bonilla Fuertes (Madrid, 1977), a piques de rematar o seu grao en Enxeñaría en Informática. O obxecto foi cambiar por completo o mundo do *recruiting*, aportando transparencia e humanizando o mesmo. O CPEIG salienta que se ben “a aposta foi arriscada, esta demostrou ser acertada, posto que, apenas tres anos despois, o proxecto medrou até acadar un cadro de persoal de 40 persoas e facturar máis de 2 millóns de euros ao ano, competindo en certa maneira co xigante de LinkedIn”.



Equipos @, Premio Iniciativa da Administración

O CPEIG desvelou tamén nesta primavera o nome da entidade destinataria este ano do seu Premio Iniciativa da Administración. O galardón irá dar ao proxecto Equipos @, enmarcado no Plan Estratégico contra la Cibercriminalidad do Ministerio del Interior. A iniciativa creouse para garantir a seguridade e a protección dos dereitos e liberdades dos usuarios no ciberespazo. O delegado do Goberno en Galicia, José Miñones, asistirá á Noite da Enxeñaría en Informática (o 1 de xullo) para recoller esta distinción concedida a Equipos @.

Segundo lembra o CPEIG, a iniciativa consta de equipos funcionais encargados



de reforzar a resposta en materia de ciberdelincuencia, en particular ante estafas na Rede.

En Galicia, operan desde

o pasado mes de novembro seis equipos que están integrados por 20 gardas civís dedicados exclusivamente a este fenómeno.

Gustavo Herva, Premio Traxectoria Profesional



O CPEIG decidiu outorgar este ano o seu Premio Traxectoria Profesional ao enxeñeiro en Informática Gustavo Herva Iglesias, xefe da Subárea da Seguridade da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA).

Gustavo Herva Iglesias (Fene, 1977) é enxeñeiro en Informática pola Universidade da Coruña (UDC) desde o ano 2000. En 2021 é nomeado xefe da Subárea de Seguridade na AMTEGA, onde é responsábel da definición e implantación das políticas corporativas de seguridade da información, ciberseguridade e protección de datos persoais da Xunta. Ten impulsado múltiples proxectos de mellora da seguridade da información na Xunta de Galicia, entre os que cabe destacar: implantación de plataformas de ciberseguridade, xestión da ciberseguridade corporativa, creación de CSIRT.es, adecuación ao regulamento xeral de protección de datos persoais, a decuación ao Esquema Nacional de Seguridade, formación e concienciación en materia de seguridade da información e impulso da posta en marcha do Nodo Galego de Ciberseguridade.

The Waylanders, Premio Iniciativa Empresarial do CPEIG

Polo que respecta ao Premio Iniciativa Empresarial, irá dar este ano ao videoxogo *The Waylanders* creado pola compañía coruñesa Gato Salvaje Studio. Segundo explica o colexio, trátase dun xogo de rol clásico, pero “cunha característica especial”, que é “a inspiración en localizacións do norte de España”, de xeito especial en Galicia, cun toque fantástico dos mitos celtas e o escurantismo dunha era medieval invadida por unha corrupción máxica”. A un nivel máis concreto, o xogo está ambientado en distintos escenarios históricos como a Torre de Hércules ou a Catedral de Santiago, ademais doutras contornas como O Ézaro e Fisterra.

O proxecto desenvolveuse durante

cinco anos e saíu á venda en febreiro de 2022. Aínda que inspirado nun xogo moi popular do inicio dos 2000, *Dragon Age*, o xurado do CPEIG salienta que “The Waylanders ten un estilo que destaca pola ambientación e a mitoloxía galegas, con toques de tema celta, de folclore, e apuntes medievais

e de cristianismo moi arraigados en Galicia”.

O guión foi creado por dous profesionais que traballaron en grandes producións internacionais: Emily Grace Buck (*The Walking Dead*, *Batman: The Enemy Within*, *Gardiáns da Galaxia*) e Mike Laidlaw (sagas *Dragon Age* e *Mass Effect*).



Núria Castell e Karina Gibert, Premio Ada Byron

O CPEIG decidiu outorgar o Premio Ada Byron á doutora en Informática **Núria Castell Ariño**, e á catedrática Karina

Gibert Oliveras, ambas da Universidade Politécnica de Cataluña-BarcelonaTech (UPC). Núria Castell Ariño (Hospitalet de Llobregat, 1958) é especialista en procesamento automático da linguaxe natural. Ten publicado artigos en congresos,

revistas e libros relacionados con esta temática, así como sobre a enxeñaría do software e outros temas referentes á educación universitaria. Tamén ten participado activamente no deseño e innovación de programas educativos e traballado en de igualdade de xénero. Formou parte do deseño de varios plans de igualdade da UPC, como membro da súa comisión de igualdade e liderando proxectos internos como o +noiesTIC (+chicasTIC). Neste ámbito, colaborou no proxecto europeo H2020 *Gender Equality in Engineering through Communication and Commitment* (GEECCO), que recibiu diversos premios. Núria é co-fundadora da comisión de xénero do Colexio Oficial de Ingeniería Informática de Cataluña (COEINF) do 2018 á actualidade e forma parte do comité de expertas da comisión de xénero da Intercolegial de Colegios Profesionales de Cataluña (2021-actualidade).

Karina Gibert Oliveras, natural de Figueres (Girona), é catedrática en Intelixencia Artificial e Ciencia de Datos da Universidade Politécnica de Cataluña-BarcelonaTech (UPC). É licenciada e co doutoramento en Informática coas especialidades de Estatística Computacional e

Intelixencia Artificial (IA), sendo co-fundadora e directora desde febreiro de 2021 do centro de Investigación en Intelligent Data Science and Artificial Intelligence (IDEAI-UPC). Actualmente, tamén é a vicedecana de presidencia para Igualdade e Ética do Colexio Oficial de Enxeñaría Informática de Cataluña (COEINF), e anteriormente foi vicedecana de Big Data, Data Science e IA do COEINF.

IT4Ukrainians.com, Premio e-Inclusión

O colexio outorgará o Premio e-Inclusión á plataforma IT4Ukrainians.com, de axuda aos refuxiados ucráinos, fundada por Mobile World Capital Barcelona e CIONET Iberoamérica coa colaboración de Widerpool e RDT Ingenieros, ademais de múltiples organizacións adheridas e colectivos do ámbito dixital e das tecnoloxías da información como o Consejo de Colexios de Enxeñaría Informática de España (CCII).

IT for Ukrainians é un proxecto sen ánimo de lucro dirixido a ofrecer oportunidades de futuro ás persoas refuxiadas ucráinas e as súas familias que atesouran capacidades e coñe-



cementos no ámbito tecnolóxico e dixital. Trátase dunha iniciativa pioneira para axudar a estas persoas, obrigadas a marcharse do seu país, a buscar emprego estábel e de calidade de carácter indefinido, mentres se prolonga a estada noutros países, conectando o seu talento dixital coa demanda destas capacidades e competencias por parte de empresas punteiras e innovado-

ras do sector en toda Europa. O CIO e director de Conectividad Inteligente de Mobile World Capital Barcelona, Eduard Martín, explica que a iniciativa contribúe a mellorar as súas condicións de vida mentres dure o conflito. Eduard Martín recollerá a distinción do CPEIG na gala da Noite acompañado polo director Xeral Corporativo de CIONET, Bruno Méndez.

Os programas #IMPACT da Fundación GoodJob, Premio Innovación Tecnolóxica no Ensino

O CPEIG decidiu conceder o Premio Innovación Tecnolóxica no Ensino á Fundación GoodJob polos seus programas #IMPACT de empregabilidade, programas online e de balde impulsados “co obxecto de dar acceso ao mercado de traballo ordinario a persoas con discapacidade no sector da tecnoloxía”. O colexio destaca o traballo de GoodJob achegando un novo modelo

no que se aposta pola integración a través de accións de formación profesional para o emprego, rutas de inserción socio-laboral para superar situacións de exclusión, plans de inclusión xunto ás empresas e con acompañamento por parte da Fundación, proxectos e programas e intermediación laboral.

O Programa IMPACT#include forma a 246 persoas con discapacidade no sector da ciberseguridade nas

súas cinco edicións, cunha empregabilidade do 85% e a participación de 35 entidades colaboradoras

Os programas #IMPACT teñen como obxecto ofrecer un maior abano de actividades de base tecnolóxica, permitindo unha maior diversidade de roles e postos de traballo, amais de crear máis capacitacións de impacto que permitan o acceso ao emprego nun período máis curto de tempo.

UNICEF/USC/CCII, Mundos Digitales e Trison, Premio Especial CPEIG



O Premio Especial CPEIG vai dar este ano á fronte de colaboración formada por UNICEF España, a Universidade de Santiago de Compostela e o consello estatal de Colexios Profesionais de Enxeñaría en Informática (CCII). Tamén se distinguirá ao festival galego Mundos Dixitais e á empresa coruñesa Trison.

Unha das distincións desta categoría de Premio Especial CPEIG é para o estudo *Impacto da Tecnoloxía na Adolescencia. Relacións, riscos e oportunidades*, elaborado por UNICEF España coa colaboración da USC e o CCII, que dirixiu o soporte tecnolóxico

mensaxes de contido erótico/sexual; un de cada dez recibiu algunha proposición sexual por parte dun adulto; un de cada cinco podería estar sufrindo ciberracoso; e uns 70.000 terían participado en xogos ou apostas *online*.



Amais, na súa 20 edición, o colexio profesional concederá tamén este Premio Especial CPEIG ao Congreso Internacional de Animación, Efectos Visuales y Nuevos Media, **Mundos Digitales**, que neste 2022 celebrarase do 7 ao 9 de xullo no recinto PALEXCO da Coruña. Neste evento danse cita algúns dos máis destacados profesionais da industria dos contidos dixitais, artistas, estudantes e persoas interesadas no mundo dos gráficos por ordenador para descubrir, debater e facer *networking*, coa finalidade de promover sinerxías, apoiar a creatividade e o debate, fomentar a creación de emprego e converterse en punto de encontro do talento.

Outra das iniciativas premiadas na categoría Premio Especial CPEIG é a da empresa coruñesa **Trison** (con sede en Sada), compañía referente en Europa do sector da integración audiovisual, especializada na dixitalización de espazos para xerar experiencias de cliente únicas a través da integración de sistemas audiovisuais, a creación de contido dixital espectacular e o desenvolvemento de solucións innovadoras de mercadotecnia sensorial e olfactiva.

Actualmente, conta con 16 delegacións propias en 13 países de Europa, Asia e América e acaba de inaugurar a súa propia sede no Metaverso, na plataforma virtual de Decentraland. Desenvolve un promedio de máis de 2.500 proxectos anuais nun total de 112 países e desde a súa creación en 1999 na Coruña culminou máis de 19.000 proxectos e instalado máis de 80.000 pantallas.

Estratexia Galicia Dixital, Premio Impulso Dixital de Galicia



O CPEIG entregará a dos seus galardóns anuais, o Premio Impulso Dixital de Galicia, á Estratexia Galicia Dixital EGD2030 da Xunta de Galicia a través da axencia AMTEGA. Segundo salienta o colexio, a Estratexia Galicia Dixital 2030 (EGD2030) foi deseñada polo Goberno galego a través da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, como “un marco dixital común que facilite a actuación das tres administracións – estatal, autonómica e local– nun mesmo territorio de maneira complementaria”. E engade: “É un elemento que pode ser clave para executar de maneira efectiva os proxectos de dixitalización no marco do plan de recuperación e resiliencia”.

Este proxecto distinguido mobilizará máis de 4.000 millóns de euros para impulsar solucións intelixentes que faciliten un desenvolvemento social, económico e ambiental sustentábel. Ademais, o CPEIG salienta que se trata dunha iniciativa que “afonda na construción de maiores capacidades en Galicia nas tecnoloxías chave para a transformación dixital da sociedade nos vindeiros dez anos, como a Intelixencia Artificial, a ciberseguridade, a intelixencia do dato e a 5 G; de feito Galicia foi unhas das primeiras comunidades en contar cunha Estratexia de Intelixencia Artificial, un Nodo 5G e tamén puxo en marcha o Nodo de Ciberseguridade de Galicia”.



do informe. O CPEIG salienta que “coa recollida de datos en institutos de toda España e unha mostra significativa e representativa de 50.000 alumnos da ESO (Educación Secundaria Obrigatoria) de entre 11 e 17 anos de todas as comunidades autónomas, converteuse no maior estudo sobre esta temática en España e a nivel europeo ata a data”. Na investigación, entre outros datos de interese, faise saber que 1 de cada 3 fai un uso problemático de Internet e as redes sociais e, ademais, 1 de cada 5 adolescentes podería ter un certo enganche aos videoxogos. Tamén arroxa conclusións alarmantes: máis do 40% dos adolescentes asegura ter recibido



Luis López-Riobóo, Premio TFM en Enxeñaría Informática



O CPEIG outorgará o Premio Tráballo Fin de Máster en Enxeñaría Informática a Íñigo Luis López-Riobóo Botana, polo seu proxecto de desenvolvemento dunha ferramenta de maximización de negocio na plataforma TripAdvisor. A investigación deste enxeñeiro en Informática pola UDC (*A Deep Learning Approach to Predict Users' Preferences Based on Textual Reviews*) achega un sistema para a presentación de recomendacións personalizadas baseadas en texto, un proxecto no que o estudante desenvolveu un modelo de aprendizaxe profunda que selecciona, entre as opinións de cada restaurante, as que mellor se axustan a cada usuario, personalizando pares (usuario, restaurante) en TripAdvisor.

O modelo aprende das interaccións dos usuarios na plataforma para coñecer as súas preferencias de contido. Desta forma, maximiza as probabilidades de que se visiten os restaurantes. Amais, segundo salienta o CPEIG, móstralles os aspectos máis vinculados cos seus gustos. É unha ferramenta de maximización de negocio na plataforma TripAdvisor.

Nesta décimo terceira edición do galardón foron tamén finalistas Daniel Pena Docampo da UDC, que desenvolveu un sistema baseado en scraping para facilitar a compra en liña en supermercados a través do móbil, e José Morano Sánchez da UDC, autor dunha ferramenta de análise automática e visualización de marcadores de diagnóstico vascular sobre retinografía.

A rede Dinapsis de Viaqua e o grupo SING, Premio ODS

O CPEIG anunciou os galardoados no Premio Obxectivos de Desenvolvemento Sostible (ODS): a rede **Dinapsis de Viaqua** e o grupo de investigación SING da ESEI da UVigo. O CPEIG premiou á empresa do sector do medio ambiente Viaqua, que xestiona todos os procesos relacionados co ciclo integral da auga en Galicia. A compañía integrou os ODS na súa estratexia ata convertelos nunha panca de cambio para favorecer “un ecosistema urbano sustentábel, resiliente e próspero”. En concreto, Viaqua impulsou en Galicia Dinapsis, rede de hubs de transformación dixital para a xestión da auga e o medio ambiente promovida por Agbar, grupo ao que pertence. Fomenta o desenvolvemento de cidades e municipios intelixentes, resilientes e verdes, coa incorporación de novas tecnoloxías (*Internet of Things*, xemellos dixitais, *Big Data*, Intelixencia Artificial, visión por computador ou *Machine Learning*) destinadas a incrementar a eficiencia na prestación de servizos.



A outra entidade premiada nesta nova categoría é o grupo **SING**, Sistemas Informáticos de Nova Xeración da Universidade de Vigo (UVigo), formado por investigadores da Escola Superior de Enxeñaría Informática (ESEI) do Campus de Ourense, integrado no Centro de Investigacións Biomédicas (CINBIO) da UVigo e que forma parte do Instituto de Investigación Sanitaria Galicia Sur (IISGS). O grupo SING traballa en varias liñas de investigación, enmarcadas en bioinformática, na análise intelixente de textos biomédicos, na bioinformática traslacional (ferramenta PanDrugs), na enxeñaría biomédica (PolyDeep) e na informática médica (InNoCBR), empregando en moitas destas liñas Intelixencia Artificial e facendo desenvolvementos de enxeñaría de software avanzados.

Coordinado polo catedrático Florentino Fernández-Riverola, o grupo SING está formado por nove investigadores principais da ESEI da UVigo, aos que se suman investigadores contratados de predoutoramento e postdoutoramento.

Bernardo Quintero, novo Colexiado de Honra

O CPEIG nomeou Colexiado de Honra a Bernardo Quintero, director de Enxeñaría de Seguridade de Google, cargo que ostenta na compañía dende maio, amais de ser o promotor do primeiro Centro de Excelencia en Ciberseguridade de Google para Europa que se inaugurarán a mediados de 2023.

Segundo informa o CPEIG, Bernardo Quintero Ramírez

(Vélez-Málaga, 1973) é un dos maiores expertos en ciberseguridade do mundo. Quintero comezou creando os seus propios videoxogos aos 10 anos e construíu o seu primeiro repositorio de virus aos 14 tomando mostras dos ordenadores dos seus amigos, e xa en 1998 funda Una-al-día, primeira newsletter de ciberseguridade en español. É co-fundador en 2000 de Hispasec Sistemas,

unha das primeiras firmas de *hacking* ético en España. Tamén contribuíu a crear VirusTotal, que foi adquirida por Google en 2012 converténdose no primeiro equipo de ciberseguridade en entrar en Google X en 2015. Froito do seu paso por Google X naceu Chronicle Security en 2018, da que tamén é co-fundador Bernardo, e que foi adquirida por Google Cloud en 2019.

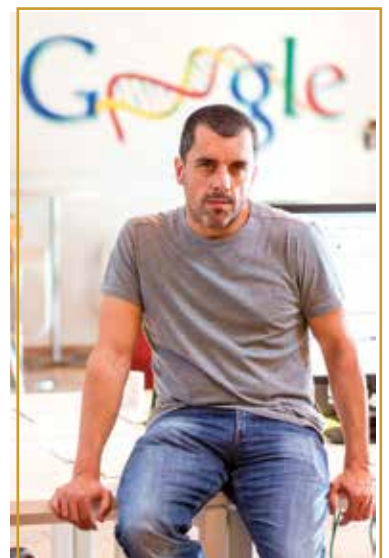




Foto: Antonio Hernández

“As máquinas deben tornarse máis humanas para que o novo mundo dixital tamén o sexa á súa vez”

— Un ano máis e unha Noite máis. Estamos, sen dúbida, ante o evento profesional de referencia en Galicia e que se celebra este 1 de xullo no Hotel Oca Puerta del Camino, en Santiago. Falamos da XIV Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia, que dará comezo a partires das 19.00 horas.

- Presidente, con que nos va sorprender nesta edición?

- Despois de trece edicións xa é complicado sorprender, pero sempre gardamos un pequeno ás na manga que se revelará ao longo do propio evento. A nosa intención é continuar cun acto distendido e divertido, pero que garde a formalidade dunha entrega de premios na que, un ano máis, poremos de manifesto o enorme talento que hai ao redor do noso sector. Contaremos ademais con dúas actuacións que agardamos sexan do agrado de todos os asistentes: por unha banda está o humorista Raúl Pérez, que conducirá a gala coas súas imitacións; e por outra, o colofón final, cun concerto cun grupo tributo a Queen.

- Sempre facedes un oco para recoñecer a traxectoria dunha muller, coa intención de fomentar as vocacións femininas. Bota un pouco para atrás o nome de Escola de Enxeñeiros e non Escola de Enxeñaría?

- Por desgraza as profesións STEAM contan cunha taxa de mulleres moi inferior á de homes, que no caso da Enxeñaría en Informática é, se cabe, máis preocupante por dous motivos: unha curva descendente nos últimos anos que amosa unha tendencia preocupante máis alá dun dato puntual, e unha de-

manda insatisfeita de profesionais que ademais teñen que ter coñecementos transversais en outras moitas materias. Polo tanto non o debemos de ver en termos de impacto na propia profesión, senón na perda de competitividade que nos afecta como sociedade. Dende o Consello de Colexios fixemos un chamamento a todos os colexios que aínda manteñen o termo “enxeñeiros en informática” para trocalo por “colexio de enxeñaría en informática”, como temos no CPEIG dende a nosa creación. Do mesmo xeito, manter o Premio Ada Byron para recoñecer a traxectoria de mulleres na nosa profesión permítenos xerar referentes femininos que non só afectan ás rapazas que deben de tomar unha decisión sobre que estudos iniciar, senón tamén ás súas familias e ao profesorado. Son pequenos xestos, pero todo suma para visibilizar unha profesión clave para o futuro do país e co maior índice de empregabilidade nos últimos anos e con visos de manterse nesta situación.

- En numerosas ocasións fas referencia á necesidade da regulación da profesión. O feito de que aínda non estea regulada, que problemas causa ao voso gremio, Fernando?

- Creo que a demanda de regulación da Enxeñaría en Informática o único que pretende é situala ao mesmo nivel do resto de enxeñarías. Non se entende, por exemplo, que na Lei de Emprego Público de Galicia, na Escala de Enxeñeiros (en masculino, por certo), non apareza a nosa profesión, cando incluso este mesmo ano se teñen incluído outras (con toda xustiza), como Química ou Aeronáutica. A falta de regulamento afecta á profesión tanto no acceso á propia función pública, como aos títulos universitarios e aos profesionais no acceso ao mercado laboral. Pero sobre todo, afecta á sociedade, ao eliminar a garantía que aportaría contar con profesionais con acreditada formación e competencias para o desenvolvemento de produtos e servizos que poden ter impacto directo na seguridade física e xurídica das persoas, na competitividade das empresas, na ciberseguridade das administracións públicas ou á formación de calidade de futuros profesionais, por mencionar só algún ámbito. Cunha axeitada regulación, acabaríamos co “erro informático” como desculpa sinxela para moitos problemas que non teñen esta orixe, xerando maior confianza na tecnoloxía a todos os niveis.

Cada vez máis profesións requiren dunha aplicación maior da informática para o seu desempeño, e por iso temos que entender a todos os niveis a importancia do noso sector.

- Hai quen pensa que é o mesmo a “dixitalización” que a “transformación dixital”?

- Efectivamente, son conceptos distintos e coincido en que hai que ter clara a súa diferenza. Podemos definir a dixitalización como o proceso que permite pasar información dun formato físico a un dixital. Pola contra, a transformación dixital trata dos cambios que realiza unha empresa ou entidade nos procesos internos para adaptalos ás súas necesidades e á realidade do mundo actual. Para iso é precisa a posta en marcha de procesos que actualicen as ferramentas e obxectivos da empresa a un mundo de por si xa dixitalizado. Do mesmo xeito, cómpre resaltar tamén a diferenza entre “competencia dixital” e “informática” no que moitas veces se erra dende o punto de vista da educación. Poderíamos dicir que a competencia dixital é á informática o que usar unha calculadora ou unha folla de cálculo é as matemáticas. Ninguén concibe que baste con saber usar unha calculadora para afirmar que se ten unha boa educación matemática. Analogamente, non abonda con saber usar dispositivos dixitais ou programas para afirmar que se ten unha boa educación informática ou que se ten familiarizado co pensamento computacional.

- A tecnoloxía é transversal a todas as áreas que nos imaxinemos, pero non cres que ás veces esa mensaxe non chega ben á sociedade. Cres que se coñece adecuadamente toda a potencialidade que ten o voso sector?

- Hoxe en día practicamente calquera profesión se beneficia do uso da informática, polo que é necesario o desenvolvemento de coñecementos específicos. Deste xeito, cada vez máis

profesións requiren dunha aplicación maior da informática para o seu desempeño, e por iso temos que entender a todos os niveis a importancia do noso sector. Un bo número de profesións necesitan persoal cunha mínima formación en informática, para poder explotar os datos, resolver problemas computacionais no seu dominio ou para entender como desenvolver ferramentas para avanzar no progreso da súa área de especialización.

- Que papel xoga a ética en todo isto?

- Considero que estamos nun contexto de oportunidade, pero ao mesmo tempo de grandes desafíos. A brecha dixital, o impacto nos empregos e na educación, o uso axeitado dos datos, a seguridade e a privacidade, ou a distribución da riqueza son algúns dos retos aos que nos enfrontamos e debemos de facelo dende un punto de vista dun uso ético da tecnoloxía. Aparecen novos debates éticos, como os relacionados cos avances en Intelixencia Artificial ou en biotecnoloxía. Pero ao ritmo que avanza o progreso, poderíamos afirmar que apenas é o principio do que está por vir.

Para atopar a resposta axeitada a estes retos presentes e futuros necesitamos valores. Valores que teñen que adaptarse ás novas realidades e evolucionar con elas. Do mesmo xeito, necesitamos o humanismo, porque todo debe xirar ao redor da persoa, dos seus dereitos e das súas obrigas no novo mundo dixital. As máquinas deben tornarse máis humanas para que o novo mundo dixital tamén o sexa á súa vez. O obxectivo debe ser asegurar que o potencial de desenvolvemento inherente á dixitalización se faga realidade para beneficio de todos.

- Galicia ten moito que dicir en tecnoloxía?

- Moito. Temos moitísimo potencial a todos os niveis: empresas vangardistas, unidade a través dun clúster TIC cada vez máis forte, unha administración tractora e, sobre todo, talento, moito talento.

Poderíamos dicir que na ecuación da sociedade da información, a tecnoloxía é tan só un compoñente; pero que o máis importante, que non pode ser adquirido ou incorporado facilmente, son as persoas. O futuro é cuestión de actitude e de talento, e creo que Galicia ten amosado a súa capacidade neste sentido e os premios que entregamos na Noite son boa proba diso.

Proxecto GiDi

Balidea e Axym desenvolverán un asistente para axudar aos nosos maiores a ficar nos seus fogares durante máis tempo



do como GiDi, búscase atopar solucións que melloren a eficiencia na prestación de servizos sanitarios tendo en conta a dimensión social na prestación do servizo. Segundo salientou Balidea, o proxecto encádrase nun dos grandes piares da súa actividade: traballar para as persoas, e facelo empregando Intelixencia Artificial (IA) e tecnoloxías da linguaxe de comunicación por voz, neste caso para facer un seguimento continuo dos pacientes desde as súas casas. “Grazas á posibilidade de dar asistencia simultánea a través de GiDi, as capacidades dos sistemas de atención sanitarias vense melloradas, sen esquecer que se incrementa e mellora tamén a atención personalizada”.

Segundo informaron, este robot é “unha resposta chave ao illamento social das persoas maiores, representando un compañeiro dixital capaz de comunicarse con elas, que lles permitirá resolver dúbidas de forma autónoma ou levar a cabo consellos de forma dixital”. O sistema, de feito, será capaz de xerar avisos e alertas tanto a familiares como aos servizos médicos a través dun sistema interoperábel e seguro.

Neste proxecto o papel de Balidea centrarase no deseño e desenvolvemento da interface de usuario conversacional (CUI).

O obxectivo é establecer unha canle de comunicación cos pacientes a través dun asistente virtual robótico capaz de interactuar coas persoas usuarias mediante a voz en dous idiomas, castelán e galego. Usando tecnoloxías da linguaxe, GiDi clasificará aos pacientes segundo a gravidade da súa condición e implementará protocolos personalizados de actuación.

Así mesmo, Balidea desenvolverá un algoritmo predictivo usando Intelixencia Artificial (IA) que lles permitirá aos servizos médicos dispoñer dunha predición de evolución dos pacientes e picos para os servizos de saúde e, polo tanto, unha óptima xestión dos recursos.

Por último, creará un *backend* intelixente para a ferramenta capaz de aplicar fluxos dinámicos baseados en modelos de datos e regras que permitirán a GiDi mostrar diferentes escenarios dependendo do perfil do usuario e a aplicación de protocolos médicos e sociais en función do resultado do cribado (*Screening Protocol at Home, SPH*). Este *backend* está deseñado para soportar unha arquitectura de servizos, o que permitiría a comunicación cos sistemas de saúde públicos e privados.

O papel de Axym vai estar relacionado principalmente co deseño do robot. Evolucionarán un robot social que ademais de dar seguimento aos usuarios desde o punto de vista médico, moverase de forma autónoma polos seus fogares, podendo localizalos, identificalos e

comunicarse con eles co comportamento máis humano e amigábel posíbel.

Como colaboradores de Balidea participarán o Grupo de Tecnoloxías Multimedia (GTM) da Universidade de Vigo, que achegará apoio no desenvolvemento das interfaces conversacionais, e a Fundación IDIS, que se encargará de definir os cribados e protocolos médicos a aplicar. ■

Balidea presentou na súa sede de Santiago os detalles dun dos grandes proxectos tecnolóxicos galegos deste ano, arredor do que xuntaron forzas a dita empresa TIC de Compostela e máis a francesa Axym. Trátase do desenvolvemento dun asistente virtual robotizado para mellorar a atención sociosanitaria das persoas maiores e que se poderá implementar a través de móbil, tableta ou robot. “Esta iniciativa”, explicaron nas xornadas de arranque do proxecto, nas que participaron todos os socios, “propón unha solución a un dos grandes desafíos das vindeiras décadas: o avellentamento da poboación, co consecuente medre das súas necesidades en materia de

coidados e atención, así como o aumento das doenzas crónicas, da dependencia e da soidade”. O proxecto dispón do selo europeo para o financiamento a través do Programa Eurostars e enmárcase na chamada Medicina KM 0.

Co desenvolvemento do robot asistencial que propoñen estas dúas compañías, bautiza-



Innovación galega en clave de verán

Comezamos a tempada estival con importantes contribucións nosas ao progreso tecnolóxico

PhotoLike axiliza o tempo de xestión da venda dunha vivenda



→ A empresa da Coruña PhotoLike, centrada en mellorar o mercado de vivendas con Intelixencia Artificial, vén de compartir os seus últimos avances tecnolóxicos. Estes pasan, entre outras cousas, por achegar tecnoloxías intelixentes que revolucionen a xestión de vendas de inmóbeis, simplificando uns procesos que sen as ferramentas innovadoras axeitadas tenden a alongarse (selección de imaxes, etiquetado, ordenamento correcto e outros mecanis- mos para conseguir que os pisos e casas se aluguen ou venda en períodos máis breves de tempo). En concreto, os investigadores de PhotoLike conseguiron certificar os resultados do seu

servizo AutoAd constatando, entre outras cousas, que os vinte minutos de xestión dunha vivenda se reducen a vinte segundos coa aplicación de Intelixencia Artificial.

En termos de vendas, conseguiron demostrar tamén que o uso da dita ferramenta da empresa coruñesa incrementou máis do 15% a conversión de anuncios inmobiliarios de Abanca a través do portal inmobiliario Idealista, referente no sector. "O uso sinxelo de AutoAd non fai máis que pór en evidencia que as mellores tecnoloxías cuxo desenvolvemento é complexo e custoso, deben ser manexábeis polo usuario final", sinalan dende a firma galega, salientando tamén os esforzos

postos en xogo para afinar os resultados: "O 95% dos anuncios que tiveron éxito para vender inmóbeis foron xestionados co software AutoAd".

Detrás desta innovadora empresa atópase un equipo de profesionais relacionados coa Universidade da Coruña, entre os que está Juan Romero, quen acaba de recibir o premio *Award for Outstanding Contribution to Evolutionary Computation in Europe*, outorgado pola *Society for the Promotion of Evolutionary Computation in Europe and its Surroundings (SPECIES)*, un galardón que avala a nivel internacional aos investigadores que máis contribúen ao ámbito da Intelixencia Artificial e a Computación Evolutiva. ■

Tecalis permite verificar avatares no Metaverso



→ Tecalis, empresa tecnolóxica de Ames centrada en solucións de verificación de identidade de persoas no mundo real, vén de dar un paso relevante na súa actividade, *securizando* a identidade dos avatares do Metaverso a nivel mundial. Faino co sistema Tecalis Avatar Identity (unha tecnoloxía que demostra que un avatar é quen di ser a través dunha solución que verifica, identifica e certifica a súa identidade) e co obxectivo de "combater as accións fraudulentas e delitos que xa se están a cometer no Metaverso, tanto en espazos de negocios como persoais, mediante diversas formas de suplantación".

A finalidade última é "permitirnos operar con seguridade nos novos espazos virtuais", explican fontes da empresa con sede en Milladoiro (Ames), engadindo que a nova solución presentada "será a primeira tecnoloxía que combaterá este tipo fraude no Metaverso e ás persoas que se agochan detrás dos avatares falsos".

No evento de lanzamento, que tivo lugar na Cidade da Cultura (Santiago de Compos-

tela), os expertos de Tecalis profundaron en como os novos escenarios que ofrece este Metaverso ás empresas e ás persoas "traerán infinitas oportunidades en diversas situacións cotiás e, sobre todo, nos negocios". Ademais, de xeito paralelo, expuxeron os grandes riscos que poden xurdir neste novo universo virtual e, para máis, alertaron da irrupción das actividades fraudulentas, que "medrarán exponencialmente segundo a adopción desta tecnoloxía inmersiva", sinalaron.

Respecto da tecnoloxía achegada por Tecalis, a súa clave reside na verificación dobre con proba de vida e biometría, empregando o vídeo para a certificación segura. "Aínda que esta tecnoloxía tería sentido en todos e cada un dos metaversos, a realidade é que a súa pronta adopción acontecerá sobre todo naqueles destinados a menores, á educación, aos espazos de coworking virtuais, ás compras, ás videochamadas entre persoas, ás competicións, ao intercambio de activos virtuais, etc", explicaron dende Tecalis. ■



Aldaba doa equipos aos refuxiados ucráinos en Galicia

→ A empresa coruñesa Aldaba vén de compartir os detalles dunha iniciativa solidario-tecnolóxica co pobo ucráino, asolado pola guerra perpetrada por Rusia. A iniciativa consistiu nunha doazón de equipos informáticos destinados a persoas refuxiadas do país da Europa do

Leste en Galicia. En concerto, irán dirixidos a 11 estudantes ucráinos residentes agora na nosa terra, coa finalidade de facilitar as súas clases *online*. Aldaba, ao abeiro das súas firmes liñas estratéxicas en materia de RSC (Responsabilidade Social Corporativa), entregou formalmente os

equipos informáticos á organización AGA-Ucráina.

A doazón de equipos informáticos xurdiu a través dunha proposta dos profesores da Universidade da Coruña, Virginia Mato, directora da Cátedra Aldaba-WIB (Women, ICT & Business), e Miguel González. ■

Galicia, na vangarda internacional en silicio sustentábel



→ Estes días a nosa terra púxose no punto de mira da futura industria de dispositivos e compoñentes electrónicos. O motivo? O impulso dado polo Centro de Investigación e Tecnoloxía Matemática de Galicia (CITMAGA) a un proxecto europeo que posibilitará un xeito de producir silicio (un dos grandes elementos usados na informática) de maneira sustentábel e limpa, e con moito menos impacto ambiental. Segundo confirmou o CITMAGA, Galicia será a primeira comunidade española na fabricación deste produto, tirando proveito da nosa experiencia en xerar aluminio de silicio con aplicacións nos sectores aeronáutico, ferroviario e industrial. O novo produto, máis respectuoso co medio e máis lixeiro có aluminio (ao mesmo tempo que ofrece mellores propiedades técnicas), será fabricado en Fundicións Rey (Vilagarcía) e Rey Bronze Castings (Cuntis). Investigadores procedentes de nove países de Europa, África e Estados Unidos reuníronse estes días de xuño na Facultade de Matemáticas da Universidade de Santiago para pór en común os avances no proxecto europeo SisAl Pilot, ao abeiro do cal séntanse os

alicerces para xerar silicio de calidade con baixo impacto ambiental. Amais do CITMAGA, centro impulsado polas nosas tres universidades, forman parte de SisAl Pilot centros de investigación europeos e empresas nacionais e internacionais para a aplicación dos resultados.

Na mañá do 22 de xuño os participantes neste encontro visitaron as instalacións de Fundicións Rey en Vilagarcía de Arousa e de Rey Bronze Castings en Cuntis, co obxectivo de ver en funcionamento este proxecto piloto. Bullon explicou que se seleccionou a fundición Rey para realizar as probas deste proxecto porque está a desenvolver un novo produto, unha aliaxe de aluminio e silicio con aplicacións específicas en aeronáutica, debido a que é máis lixeira que o aluminio e con mellores propiedades técnicas. Tamén explicou que "na actualidade non existe ningún fabricante desta aliaxe en España e tampouco en Europa, excepto unha empresa do Reino Unido; a súa produción mundial limítase practicamente a China". Así, a empresa galega incorporouse a este proxecto para favorecer o seu lanzamento a este novo e prometedor mercado. ■

Hack A Boss presenta un novo curso intensivo de programación

→ Hack A Boss, a escola coruñesa de programación, vén de presentar o seu novo *bootcamp* de programación *full stack*, agora en formato intensivo. Baixo o nome de *Summer Bootcamp*, a empresa de formación ofrece agora a opción de aprender todas as habilidades técnicas necesarias para entrar no sector tecnolóxico en só 10 semanas, sendo esta una das áreas con máis de-

manda laboral polas empresas.

A novidade reside en que a persoa que elixa formarse coa escola coruñesa farao agora en menos tempo, 10 semanas de formación, con 7 horas de clase de luns a xoves. "Unha das grandes vantaxes deste *Summer Bootcamp*", comentan desde a escola, "é que calquera persoa sen coñecementos previos pode aprender os fundamentos bási-

cos das tecnoloxías web máis demandadas polo mercado nun tempo moi curto". E engaden: "En 10 semanas, formamos aos nosos estudantes nunha das áreas tecnolóxicas con maior índice de empregabilidade. O que é unha gran oportunidade para acceder ao sector tech"

Este *Summer Bootcamp* dará comezo o 4 de xullo, estendéndose así ata o 8 de setembro. ■



Vodafone leva a 5G real a máis dun milleiro de praias

→ Vodafone despregou a súa rede 5G real nun total de 1.004 praias distribuídas en 173 municipios de todo o territorio español para ofrecer “a mellor conectividade a cidadáns e turistas”, especialmente durante o verán. Este despregamento forma parte da ampliación do 5G real na frecuencia de 700 MHz ao longo de 2022, que prevé marcar a diferenza nas zonas costeiras para os próximos meses.

A operadora dará acceso a conectividade 5G a clientes situados principalmente en



10 comunidades: Galicia, Asturias, Cantabria, Euskadi, Cataluña, Andalucía, Comunidade Valenciana, Murcia, Illas Canarias e Illas Baleares. Desta maneira, Vodafone adáptase ás necesidades da poboación naqueles lugares onde hai unha maior concentración de persoas en período estival, centrando a súa atención nas zonas de praia, con especial énfase nas zonas rurais.

Con estes despregamen-

tos, a operadora maximiza a cobertura e proporcionará unha experiencia 5G real a todos os clientes que visiten ou vivan nestas zonas. Grazas á rede 5G, os habitantes destes municipios contarán con conectividade para descargar contidos a unha velocidade tres veces superior, unha menor latencia para poder visualizalos e a posibilidade de ter un maior número de dispositivos conectados de forma simultánea. ■

Adamo achega fibra óptica a máis de 8 concellos lucenses



→ A operadora Adamo confirmou que xa están en marcha os traballos de enxeñaría para dotar de fibra óptica a máis de 7.200 vivendas de 8 concellos lucenses: Abadín, Castroverde, Chantada, Friol, Guitiriz, Monforte de Lemos, A Pontenova e Riotorto. Diferentes áreas destes municipios contarán a finais de verán coa conexión a Internet que Adamo cualifica como “a máis rápida que existe hoxe no mercado (1.000 MB)”.

A subdelegada do Goberno na provincia, Isabel Rodríguez, recibiu os días pasados a David Llano, responsable de Adamo en Galicia, quen lle explicou os detalles sobre o novo equipamento, así como sobre o conxunto de despregaduras previstas para o terceiro e o cuarto trimestre. Neste último período, Adamo engadirá unha cifra similar ao anterior, cuns 7.000 fogares conectados por medio da súa fibra óptica. ■

Vigo converterase en destino turístico intelixente

→ O alcalde de Vigo, Abel Caballero, deu a coñecer detalles do proxecto municipal para converter a cidade en destino turístico intelixente. Segundo informou, solicitaranse 200.000 euros de fondos europeos para o dito proxecto, que incluírá a activación dun novo portal web de turismo, un novo observatorio con sistemas de análise de información a gran escala (*Big Data*) ou rutas temáticas interactivas.

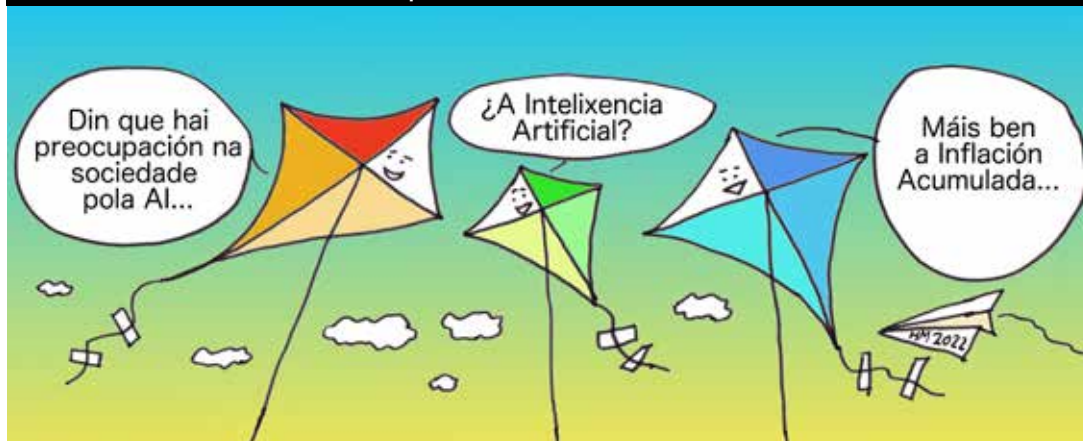
O rexedor avanzou algunha das propostas: un novo

portal web de Turismo de Vigo adaptado á estratexia de Destino Turístico Intelixente; un observatorio de Turismo cun sistema de intelixencia turística en destino a través de solucións *Big Data*; o deseño e o desenvolvemento de folletos dixitais; a xeración de rutas temáticas interactivas; a creación dun arquivo con imaxes inmersivas 360º dos principais puntos turísticos da cidade e das Illas Cíes; a dixitalización dos recursos turísticos e a posta en marcha de tecnoloxías de dinamiza-



ción mediante *gamificación* e Realidade Aumentada. ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira





O Goberno resérvanos 52 millóns para a nova convocatoria de banda larga no rural

➔ O delegado do Goberno en Galicia, José Miñones, vén de presentar a nova convocatoria de investimentos do Executivo central en materia de conectividade rural, unha despregadura de recursos que Miñones cualificou de “aposta histórica”. Segundo lembrou, o Estado reserva 51,9 millóns de euros para levar a banda larga a territorios da nosa terra (zonas brancas) onde esta aínda non ten presenza nin existen previsións para emendar esta eiva.

Sinalou que este investimento servirá para proporcionar “conexión a Internet ultrarrápida ás vivendas e empresas de zonas illadas e remotas de Galicia para avanzar na a igualdade entre os territorios”. Isto farase a través da segunda convocatoria de axudas do Programa Único-Banda Larga, dentro do Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia.

Miñones informou de que xa está aberto o prazo para que as empresas operadoras presenten as súas solicitudes e mostrou o seu convencemen-

to de que “esta convocatoria suporá un chimpo cualitativo para Galicia de igual magnitude que a contía reservada”.

Para definir as zonas, o Ministerio abriu un proceso de información pública, do que saíu un novo mapa de conectividades que empregou de base para definir a convocatoria. No caso de Galicia, as zonas candidatas son “zonas brancas”, é dicir, áreas que non dispoñen de cobertura de redes de velocidade de polo menos 30 Mbps, nin plans para a súa dotación no próximos tres anos.

O delegado explicou que os proxectos resultantes da primeira convocatoria xa están en execución. ■

Un investigador do CITIC recibe un prestixioso premio para investigadores mozos



➔ O investigador da Universidade da Coruña Álvaro Leitao vén de ser recoñecido co Premio Peter Carr Memorial for Young Researchers durante

o *International Congress on Computational Finance* que se celebrou en Wuppertal, Alemaña. Este galardón recoñece o mellor traballo presentado por un investi-

gador novo. Álvaro Leitao forma parte do grupo de investigación Modelos e Métodos numéricos en enxeñaría e ciencias aplicadas (M2NICA), adscrito ao Centro de Investigación TIC (CITIC) da UDC. Ademais do recoñecemento e a dotación económica do premio, o investigador galardoado será conferenciante plenario na próxima edición do congreso en 2024.

O Congreso Internacional sobre Finanzas Computacionais é unha conferencia internacional organizada nesta edición pola Universidade de Wuppertal. Con anterioridade se celebrou na Universidade da Coruña (2019), na Universidade de Lisboa (2017) e na Universidade de Greenwich (2015). ■

Vitae mergúllanos na realidade presente e futura da IA

➔ A consultora galega Vitae vai organizar este verán, a través do formato de aula virtual, a primeira edición do curso Intelixencia Artificial e Computación Cuántica. Serán 10 horas de formación, a desenvolver os días 12, 14, 19 e 21 de xullo. O curso é un achegamento á gran revolución tecnolóxica do noso tempo: a protagonizada polas máquinas e os sistemas con capacidade para analizar, compartir e comprender inxentes cantidades de información, axudando en múltiples tarefas de gran complexidade a facilitando a toma de decisións a respecto de todo tipo de procesos.

Segundo informa Vitae, tecnoloxías emerxentes como a Intelixencia Artificial e a Computación Cuántica, entre as cales é posíbel establecer sinerxías, serán claves para afrontar os maiores retos da sanidade, o sector empresarial, as aplicacións militares, a sustentabilidade enerxética, o medio ambiente ou o mundo das finanzas. “Neste curso”, explica a consultora, “avaliarase dende unha perspectiva global o nivel de desenvolvemento actual da Intelixencia Artificial e da Computación Cuántica na nosa contorna: Europa, España e Galicia”.

O curso será impartido por Vicente Moret, especialista de recoñecido prestixio internacional e senior member do IEEE. ■

TREBELLOS



Chega a España a última pulseira de actividade de Xiaomi

A Xiaomi Smart Band 7 xa está aquí a un prezo de lanzamento promocional de 49,99 euros, converténdose na pulseira de actividade máis completa do fabricante chinés, que mantén no seu catálogo versións de xeracións anteriores a prezos bastante económicos, estratexia coa que consegue dominar o mercado deste tipo de dispositivos.

Esta nova pulseira de Xiaomi destaca pola súa xenerosa pantalla AMOLED de 1,62 polgadas con máis dun cento de deseños personalizados, correas de cores, moni-

torización da frecuencia cardíaca, monitorización do nivel de osíxeno en sangue durante todo o día, supervisión do sono, máis de 110 modos de deporte, resistencia á auga de até 5 atmosferas e unha batería cunha autonomía de até 14 días de uso normal (ou 9 días de uso intensivo).

Aparte das funcións de actividade física, a Smart Band 7 tamén serve para recibir notificacións do smartphone, desbloquear o teléfono, consultar o prognóstico do tempo ou incluso para axudar a buscar o teléfono en caso de perdelo.

Realme estrea móbiles potentes con carga rápida

Realme trae a España os smartphones Realme GT Neo 3 e GT Neo 3T, que presumen de grandes prestacións e baterías con carga rápida a prezos relativamente axustados, estando destinado a ter grandes vendas o máis económico, o Realme GT Neo 3T, que tería un prezo promocional de lanzamento de 399,99 euros, o que está bastante ben para un dispositivo cun procesador Qualcomm Snapdragon 870 5G e batería de 5.000 mAh con carga rápida SuperDart de 80 watts (capaz de completar a metade da súa carga en só 12 minutos). Este móbil cun deseño de raias de carreiras e pantalla

AMOLED de 120 Hz está equipado con 8 GB de RAM, cámara traseira tripla cun sensor principal de 64 Mpíxeles e cámara frontal de 16 Mpíxeles, así como NFC para pagamentos e altofalantes estéreo para unha boa experiencia sonora.

Curiosamente o Realme GT Neo 3T tamén está dispoñible nunha *Dragon Ball Z Edition*, cun prezo de 499,99 euros, e que basicamente é o mesmo móbil, pero mudando a súa aparencia (en carcasa e software) para homenaxear á serie de animación de *As Bólas Mágicas*, polo que será un produto ideal para os seareiros das aventuras de Son Goku.



Os televisores de Samsung permitirán gozar dos xogos de Xbox mediante streaming

Samsung Electronics anunciou hoxe o peche dun acordo con Microsoft para incorporar Xbox no Samsung Gaming Hub dos Smart TV da compañía surcoreana de 2022, incluíndo os Neo QLED 8K, Neo QLED 4K, QLED, Crystal UHD e a serie Smart Monitor. Deste xeito os televisores de Samsung serán os primeiros do mundo en incluír a aplicación de Xbox, que permite gozar de xogos da consola de Microsoft a través de streaming.

A integración de Xbox Game Pass nos televisores de Samsung do presente ano é un importante avance na estratexia de Microsoft de achegar o xogo na nube a cada vez máis dispositi-

vos, para que no futuro calquera poida gozar de xogos de grande calidade dende case calquera pantalla conectada con tal de ter unha boa conexión á Internet.

O Samsung Gaming Hub chegará aos últimos televisores de Samsung a partir do 30 de xuño,

facilitando o xogo en streaming a través de nVIDIA GeForce NOW, Google Stadia e Xbox Games Pass, sendo esta última plataforma a máis atractiva, polo feito de incluír un importante catálogo de xogos coa súa subscripción mensual, converténdose

nun dos servizos deste tipo con maior valor engadido, que coa súa integración en televisores fará realidade o concepto de consola sen consola, xa que para funcionar chegará con empaquetado un mando compatible co televisor.



O MacBook Air renóvase e incorpora o procesador M2

No marco da conferencia para desenvolvedores de Apple, a WWDC, a compañía da mazá presentou o novo MacBook Air, que como principal novidade ten a incorporación dun procesador M2 (que promete unha mellora de rendemento do 18% na CPU e do 35% na GPU), aínda que para moitos usuarios resultará máis relevante que o novo equipo teña pantalla Liquid Retina de 13,6 polgadas, cámara FaceTime HD a 1080p (integrada nunha pestana superior en pantalla), sistema de audio con 4 altafalantes, batería con até 18 horas de autonomía e carga con MagSafe (sendo posible facerse cun cargador de 67 watts que permite completar o 50% de carga en só 30 minutos).



Con esta actualización o MacBook Air pasa a contar cunha CPU de 8 núcleos e unha gráfica con 10 núcleos, así como coa posibilidade de configurarse con até 24 GB de memoria unificada, de xeito que pode competir con moitos equipos dirixidos a o público profesional á vez que conserva detalles que o fan notable como o seu grosor de 11,3 milímetros e o seu peso de 1,2 quilogramos, que xunto á resistencia da súa carcasa de aluminio conforman un ordenador extraordinariamente portátil.

Por desgraza, a renovación deste equipo vén acompañada por unha revisión de prezos á alza, que parte dos 1.519 euros. Chegará ao mercado no mes de xullo.



PS5

FINAL FANTASY VII

A segunda entrega do remake chegará no inverno

Square Enix está a celebrar o 25.º aniversário de *Final Fantasy VII*, aproveitando a ocasião para amosar como será *Final Fantasy VII Rebirth* para PlayStation 5, secuela do *Final Fantasy VII Remake* de 2020 (que vén de estrearse en Steam nunha edición que inclúe un episodio adicional do xogo e compatibilidade con Steam Deck).

Final Fantasy VII Rebirth será a segunda historia do remake de *Final Fantasy VII*, que chegará o vindeiro inverno a PlayStation 5, aínda que cómpre salientar

que os desenvolvedores esforzáronse para que puidesen gozar do xogo os que non xogaran ao xogo orixinal.

O director creativo do xogo, Tetsuya Nomura, confirmou que *Final Fantasy VII Rebirth* será a segunda das tres entregas coas que completarán a revisión do clásico *Final Fantasy VII*. Pola súa banda, o produtor da serie de xogos, Yoshinori Kitase, asegura que os tres anos que lles está a levar esta entrega están xustificadas, prometendo unha experiencia superior á de *Final Fantasy VII Remake*.



PC | Nintendo Switch | PS4 | Xbox One

TARTARUGAS MUTANTES

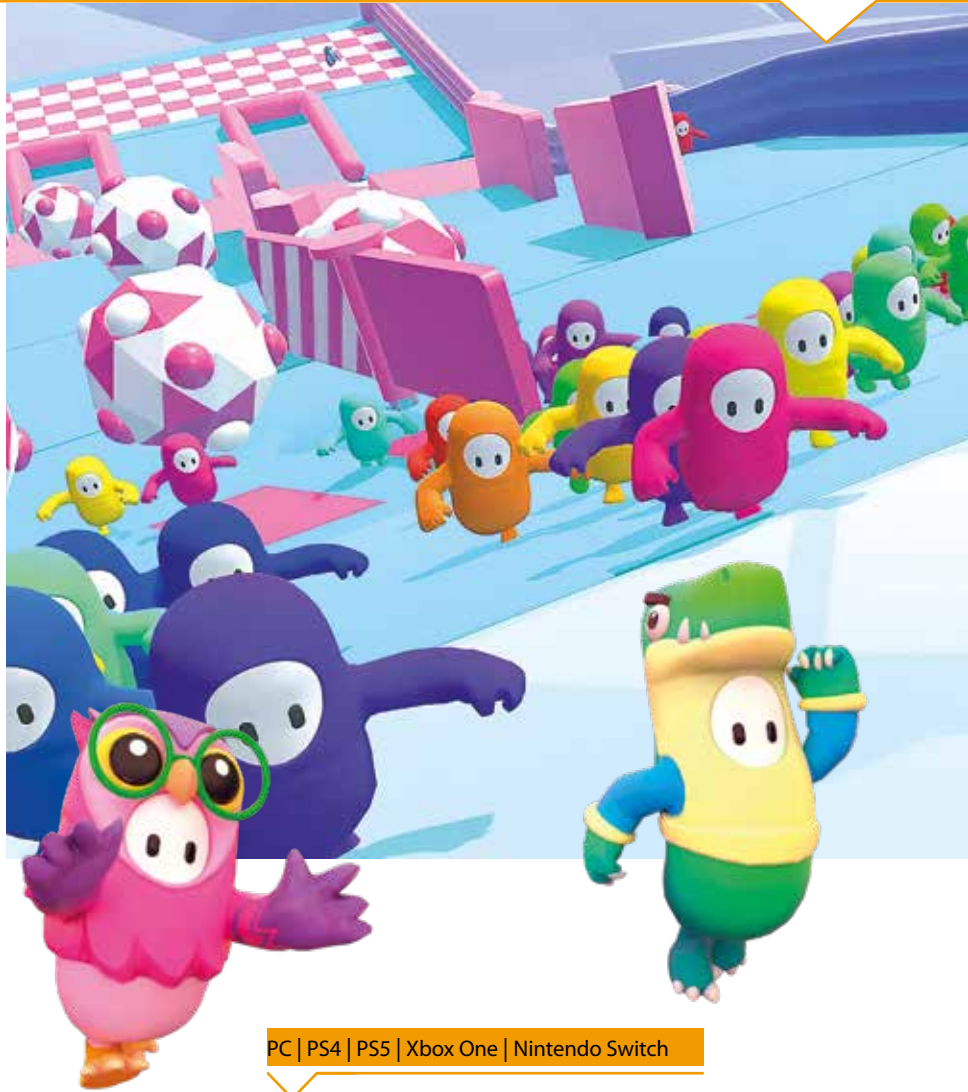
Novo xogo

O agardado xogo das Tartarugas Mutantes inspirado nos clásicos *beat'em up* dos salóns recreativos, *TMNT Shredder's Revenge (A Vinganza do Desfibrador)* chegou finalmente coa sorpresa de que aparte das célebres tartarugas, a reporteira April O'Neil e o mestre Acha, é posible xogar encarnando a Casey Jones, ou sexa, que temos 7 personaxes a elixir neste título que permite que cooperen até 6 persoas tanto en local como en liña.

Este xogo coa estética da serie de animación de 1987 das

Tartarugas Mutantes conserva as mecánicas dos xogos de recreativa, presenta gráficos pixelados para darlle unha aparencia *retro* e tamén coída aos distintos loitadores para contar con cadanseus movementos especiais para enfrontarse aos salvaxes Bebop e Rocksteady, aos malvados Krang e o Desfibrador, aos soldados do Clan do Pé e incluso a inimigos chegados da Dimensión X.

TMNT Shredder's Revenge chegou a PC (Steam), Nintendo Switch, PlayStation 4 e Xbox One a un prezo de 24,99 euros.



PC | PS4 | PS5 | Xbox One | Nintendo Switch



FALL GUYS

Será de balde para todos

O célebre xogo *Fall Guys*, que conseguiu grande popularidade ao lanzarse para PlayStation 4 hai un par de anos dentro de PlayStation Plus, de xeito que tivo un número masivo de xogadores até converterse para moitos no xogo do verán, quere manterse vivo e atraer a novos xogadores, polo que estrea versións para Nintendo Switch e Xbox, á vez que en plataformas xa presentes amplía posibilidades con versións para PlayStation 5 e para a Epic Games Store, sendo en todos os casos un título de balde (con compras integradas).

O xogo non só é de balde e multiplataforma, senón que tamén destaca polo xogo cruzado, de xeito que os usuarios poderán xogar indistintamente

en diferentes dispositivos e plataformas, podendo tamén enfrontarse aos seus amigos con independencia da plataforma que empreguen, conseguindo así xuntar a moitos usuarios de todo o mundo nesta proposta de diversión extrema.

Para que este título, que Igúns describen como unha sorte de *Humor Amarillo*, poida ser rendible basea o seu negocio en compras dentro da aplicación e, aínda que é posible xogar e progresar sen pagar, para poder desbloquear contidos anímase ao usuario a pasar por caixa, aínda que sexa principalmente para personalizar a súa estética dentro do xogo para ser máis recoñecible (práctica que trunfa en moitos outros xogos masivos en rede).

AI-LALELO, finalista do AI Song Contest

A canción do equipo galego PAMP!
competirá con outros 14 temas o 6 de
xullo en Bélxica

Tras dúas semanas de deliberación, o xurado profesional do AI Song Contest, concurso de cancións escritas por Intelixencia Artificial, decidiu que a canción galega *AI-LALELO* competirá na final do concurso o vindeiro 6 de xullo en Bélxica. O tema impulsado por un equipo de Galicia competirá xunto a outras 14 cancións de países como Países Baixos, China, Tailandia, Reino Unido, Suecia, Estados Unidos, Corea do Sul, Francia e Alemaña. A axencia creativa compostelá CECUBO Group lidera esta iniciativa, co xornalista galaico-catalán Joel Cava á fronte.

A candidatura galega fora presentada o pasado 1 de xuño, ao igual que as máis de 100 propostas de todo o mundo, nunha semifinal interna. Tras esta primeira fase, o xurado de especialistas en Intelixencia Artificial escolleu as 15 cancións que se enfrontarán na final do AI Song Contest. Os expertos emitiron un veredicto onde destacaron que as cancións finalistas "brillan pola súa diversidade xeográfica, cultural e algorítmica".

Dende o 16 de xuño e até a gala final do vindeiro 6 de xullo en Liège (Bélxica), o público poderá votar de balde pola súa

canción favorita a través da páxina oficial do festival. O gañador decidirase pola suma dos puntos do 50% do televoto e dun 50% do xurado.

O equipo, baixo o nome de PAMP! (Proxecto Ana María

Prieto, en homenaxe á primeira programadora galega), está composto por un grupo multidisciplinar de seis artistas, enxeñeiros, investigadores e músicos galegos. O seu obxectivo é promover a lingua e cultura de Galicia no eido internacional a través das novas tecnoloxías.

"Chegar á final supón un éxito para toda Galicia xa que permite amosar a nosa cultura ao mundo e reivindicar o talento galego no eido da Intelixencia Artificial", celebra o equipo PAMP! quen pide á cidadanía que vote en masa pola canción, para que Galicia logre unha candidatura gañadora nesta particular edición de Eurovisión.

Nun proceso creativo de 4 meses, o equipo galego compuxo *AI-LALELO* a partir da Intelixencia Artificial aplicada á composición

da letra, harmonías, instrumentos e vídeo-clip da canción, cuxo éxito está avalado polas máis de 9.000 reproducións acumuladas nas distintas plataformas de *streaming*. A iniciativa supón un proxecto punteiro no uso das tecnoloxías con altas capacidades, posicionando o talento galego como referente neste eido. A axencia compostelá CECUBO Group, impulsora do proxecto, é punteira na aplicación de Intelixencia Artificial na comunicación.

Co resultado final, o grupo de traballo concluíu que a dispoñibilidade dunha ferramenta adestrada en IA podería supoñer un seguro cultural para a música tradicional galega. Tamén descubríronse, coa obtención de liñas melódicas moi próximas ao estilo trobadoresco, fortes vínculos históricos entre a música de raíz conservada nas aldeas e o corpus musical altomedieval galego-portugués.

PAMP! está formado por profesionais como Juan Alonso, tecnólogo en Machine Learning e redes neuronais; a ferrolá Sofía Oriana, especialista en Composición en IA e compositora de Elisa y Marcela (2019) de Isabel Coixet; Xandre Outeiro, produtor ourensán de bandas sonoras e músico no Projeto Trépia; o vigués David Santos, doutor en Telecomunicacións e músico, arraxista e compositor; Marta Verde, artista dixital pontevedresa responsable dos visuais de Tanxugueiras no Benidorm Fest e profesora asociada no Berklee College of Music de València; e Joel Cava, responsable creativo de CECUBO Group.

No caso de que a candidatura gañe con *AI-LALELO* a terceira edición deste certame, sumaríase ao histórico de vencedoras dos anteriores anos xunto a *Beautiful the World* de Australia (2020) e *Listen To Your Body Choir* de Estados Unidos (2021). ■



Pequenos-grandes especialistas en *podcasts*

O CEIP San Tomé de Cambados e o IES Alexandre Bóveda de Vigo, gañadores do certame *O Vello dos Contos*



Finalmente resolveuse a cuarta edición dos Premios Internacionais de Podcast *Xosé Mosquera, O Vello dos Contos*, convocados polo IES Rosalía de Castro e Arraianos Producións en colaboración con Ponte nas Ondas e a Xunta de Galicia (a través da Secretaría Xeral de Política Lingüística que dirixe Valentín García). As gravacións dixitais gañadoras foron as seguintes: na categoría de Primaria o CEIP San Tomé de Cambados por *Entrevista a don Maio Galán*, e na categoría de Secundaria o IES Alexandre Bóveda de Vigo por *As letras de Flow(rencio)*. O obxectivo deste certame, dirixido ao alumnado de 10 a 18 anos, é promover a lingua e a cultura galega e portuguesa entre a mocidade mediante a elaboración de gravacións sonoras *online* e orixinais relacionadas coas nosas nosas escritoras e escritores. No caso desta edición (a cuarta) púxose o foco en Florencio Delgado Gurriarán, quen tomou a remuda de Xela Arias (homenaxeada no 17 de maio en 2021) como figura das Letras Galegas 2022.

Premio especial

O xurado tamén decidiu por unanimidade outorgarlle este ano un premio especial ao podcast titulado *A rimar con Florencio Delgado do CEIP Raíña Fabiola de Santiago de Compostela (A Coruña)* pola "súa participación activa nos obradoiros de gravacións sonoras dixitais" e pola "alta calidade do traballo do

alumnado de 4º de Primaria". O xurado quixo destacar o extraordinario nivel dos traballos realizados e o esforzo do alumnado e do profesorado.

Finalistas na categoría de Primaria

CEIP San Tomé - Cambados, Pontevedra | *Entrevista a don Maio Galán*; CEIP Mestre Manuel García - Oia, Pontevedra | *Pandeirada*; CEIP de Figueiroa - A Estrada, Pontevedra | *A Estrada, terra de lendas*; CEIP Sada y sus Contornos - Sada, A Coruña | *Tarabelo nas ondas*; CEIP Raíña Fabiola - Santiago de Compostela, A Coruña | *A rimar con Florencio Delgado*; CEIP Mestre Valverde Mayo - Sanguiníeda, Pontevedra | *Ouh Capitán, meu Capitán*; CEIP Antonio Carpintero - O Pazo, Pontevedra | *Radio Horacio. Falando sobre Galicia*; CEIP das Vendas da Barreira - Vendas da Barreira, Ourense | *O Galeguismo e Florencio Delgado Gurriarán*; CEIP Antonio Carpintero - O Pazo, Pontevedra | *Cadea Arbo. Aprende galego, non sexas parvo*; e CEIP Antonio Carpintero - O Pazo, Pontevedra | *Radio Arbo. Podcast galeguista*.

Finalistas na categoría de Secundaria

IES Alexandre Bóveda - Vigo, Pontevedra; IES Mendiño - Redondela, Pontevedra; CMUS Profesional da Coruña - A Coruña; IES Poeta Díaz Castro - Guitiriz, Lugo; IES Poeta Díaz Castro - Guitiriz, Lugo; IES O Ribeiro - Ribadavia, Ourense | Grupo 3; IES Mendiño - Redondela, Pontevedra | *Sentimos o próximo e creamos versos*; CPR Plurilingüe María Assumpta - Noia, A Coruña | *Xóvenes historiadores - Laudas gremiais de Santa María a Nova*; CPR Plurilingüe Losada - Vigo, Pontevedra | *Espertade pobo galego*; e CPR Plurilingüe Divino Salvador - Vigo, Pontevedra | *Delgado Gurriarán nas ondas*. ■

No Portal da Lingua e en YouTube a serie que percorre a organería galega: *Corpo de vento*

O 9 de xuño presentouse en Santiago, un novo contido para a nosa Rede: a serie documental *Corpo de vento: viaxe ao corazón dos órganos galegos*, realizado pola produtora Sirgo Torcendo ao abeiro do Fondo de Proxectos Culturais Xacobeo 21-22. Na cita participou o secretario xeral de Política Lingüística, Valentín García, quen fixo fincapé "na necesidade de revelar esta historia pola riqueza que posúe desde o punto de vista do patrimonio histórico usando o galego como lingua asociada á cultura". Xunto ao secretario xeral estiveron presentes Belén Bermejo, directora artística e produtora executiva do proxecto, e Andrés

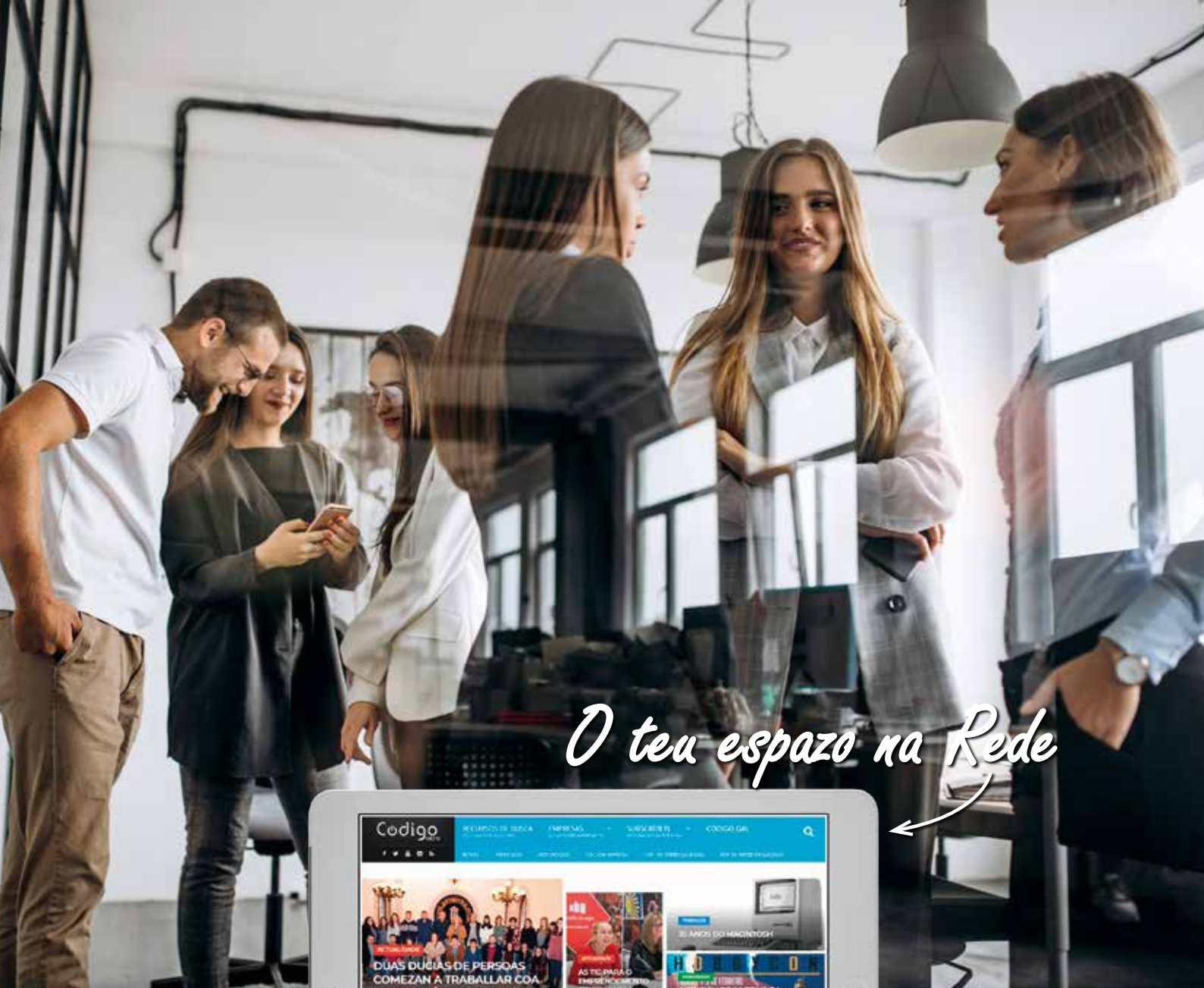
Díaz Pazos, encargado da dirección e do guión.

Corpo de vento consta de catro capítulos sobre o mundo dos órganos, que ten como obxectivo "achegar un amplo público ás paisaxes organísticas e á historia da organería en Galicia ao tempo que contribúe a facer do galego unha lingua asociada a ámbitos que tocan a ciencia, a historia, a técnica e a arte".

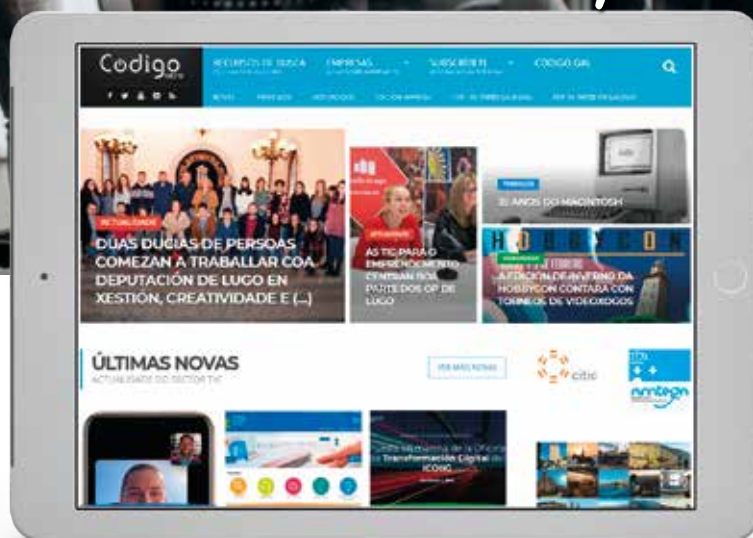
Os catro capítulos, de 20 minutos cada un aproximadamente, abordan diferentes aspectos relacionados con estes instrumentos.

A iniciativa conta coa colaboración do actor José Manuel Fernández Pepes e dos escritores Eva Veiga e Carlos Penela e pode visualizarse no Portal da Lingua Galega (lingua.gal) e na canle de YouTube de Política Lingüística.





O teu espazo na Rede



codigocero.com

DIARIO DE NOVAS TECNOLÓXICAS DE GALICIA

Sigue a última hora de todo o que che interesa en materia de I+D+i.

O noso boletín diario é o de maior difusión por subscrición en Galicia, tal como o amosan os máis de 3.000 subscritores que reciben no seu correo electrónico un resumo de xeito gratuíto do máis destacado en materia de novas tecnolóxicas.

A que agardas? Subscríbete XA! É de balde.

Síguenos en:



www.codigocero.com

