codigocero.com

Revista de ciencia e tecnoloxía

Nº 230

Código cero

20 ANOS INFORMANDO

Volta ao cole (dixital)

O sector tecnolóxico é un fervedoiro de novidades no remate do verán

Premios Galicia das Telecomunicacións

A AETG e o COETG distinguen a excelencia tecnolóxica galega

O día en que a Intelixencia Artificial cambiou o mundo

Entrevistamos á comisaria da mostra *AI: more than human*

Plataforma de Mobilidade 4.0

O transporte galego nun único punto de información e xestión

Pont-Up Store 2022

Pontevedra convertida en feira de emprendemento

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

Sumario
nº 230

Equipo

DIRECTOR:
Xosé Mª Fernández Pazos
director@codigocero.com

WEBMASTER:
Marcus Fernández
webmaster@codigocero.com

REDACCIÓN:
Fernando Sarasketa
Sonia Pena
redaccion@codigocero.com

FOTOGRAFÍA:
Adolfo Enríquez Calo • Joferpa

DESEÑO E MAQUETACIÓN:
Óscar Louzán
foro@codigocero.com

PUBLICIDADE:
publicidade@codigocero.com

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

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

Número 230
(setembro-outubro 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 1 e 2 Freepik.com

Membros

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

REPORTAXES

4 O CITIUS constata o potencial terapéutico das experiencias colectivas de Realidade Virtual

5 Carlos Gómez (CITIC) recibe financiamento europeo para o seu proxecto de lingüística

6 Entrevistamos a Alba Meijide, comisaria da mostra AI: more than human

7 A ESEI acollerá en outubro a fase final do primeiro hackathon turístico galego-portugués

8 Pont-UP Store contará con 40 empresas, unha trintena de actividades e un escape room

9 A AETG e o COETG entregarán en Vigo os Premios Galicia das Telecomunicacións

10 Alén Space e EGATEL revolucionan as comunicacións mariñas coa súa tecnoloxía

11 O CPEIG e AMTEGA inauguran na EGAP o Curso Superior de Administración Electrónica

12 O Museo de Pontevedra presenta un pioneiro sistema de visitas virtuais

13 A operadora Rede Aberta estrea no rural tecnoloxía para dotalo de cobertura avanzada

16 Entrevistamos a Valentín Hernández, director de marketing da división de mobilidade de Samsung

14 A Xunta impulsa a Plataforma de Mobilidade 4.0

15 Activadas axudas para mellorar as infraestruturas de telecomunicacións en edificios

16 Entrevistamos a Valentín Hernández, director de marketing de mobilidade en Samsung

18 O CPETIG impulsa este outono unha completa axenda formativa nas nosas aulas CeMIT

22 A Cultura galega encara o remata de verán cunha boa vendima de contidos dixitais

23 O Portal da Lingua consolídase como ferramenta para achegarnos ao mellor da nosa cultura

24 As empresas e as entidades galegas converten a innovación nunha constante

NOVAS

20 Damos conta dalgunhas das principais novidades tecnolóxicas da tempada

TREBELLOS

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

XOGOS

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

30 Chega un xogo xacobeo para mellorar a aprendizaxe da fonética inglesa

31 O novo Museo do Videoxogo abriu as súas portas

A Realidade Virtual como terapia

David Glowacki (CiTIUS) constata o potencial da RV para xerar alteracións seguras da fenomenoloxía perceptiva

Un traballo publicado na revista científica *Nature Scientific Reports* demostra como as experiencias grupais de Realidade Virtual poden producir respostas similares ás desencadeadas por drogas psicoactivas, como os fungos alucinóxenos ou o LSD.

"Perderse mentres se le un libro, ou durante a redacción dun código informático, son mostras cotiás dunha experiencia auto-transcenrdente relativamente débil", afirma desde Santiago David Glowacki, investigador do CiTIUS da USC. "Pola contra, o profundo sentido de interdependencia co cosmos que xorde dunha experiencia mística, ou de *encontro con Deus*, representa unha forma considerabelmente máis intensa deste tipo de vivencias", prosegue o científico estadounidense, quen desde este centro de referencia en Europa para a investigación en intelixencia Artificial, lidera tamén o proxecto NanoVR, unha iniciativa financiada polo Consello Europeo de Investigación con 2 millóns de euros, na que se desenvolverán novas formas de deseño molecular a escala nanométrica mediante Realidade Virtual.

Glowacki, fundador e responsábel do Laboratorio de Realidades Intanxibles (IRL), conta que o uso controlado de drogas psicodélicas representa unha aproximación particularmente

prometedora. Con todo, estas terapias enfróntanse a unha serie de tabús e retos prácticos para a súa administración xeneralizada: a súa intensa fenomenoloxía provoca en ocasións medo ou pánico e respostas fisiolóxicas asociadas. Ademais, seguen existindo aínda moitos interrogantes sobre a mellor maneira de determinar unha dose de diana apropiada, que provoque efectos terapéuticos de forma fiábel e minimice os riscos.

Tendo en conta as complicacións asociadas á administración de psicodélicos, existen xa investigacións alternativas que exploran tecnoloxías non farmacolóxicas para provocar estes estados de xeito seguro. "De entre todas elas, a Realidade Virtual ten xurdido como un candidato particularmente interesante, dada a súa capacidade para crear fortes alteracións na fenomenoloxía perceptiva", asegura David Glowacki.

Xunto aos seus colegas do IRL, leva anos traballando nunha experiencia de Realidade Virtual multipersoa, á que chamaron *Isness*. Nela, grupos de ata cinco participantes experimentan xuntos o xurdimento, a flutuación e a disipación colectiva dos seus propios corpos: Isness crea unha abstracción do corpo humano como esencia enerxética luminosa e difusa, unha representación estética asociada co *espírito* en diversas tradicións de sabedoría e meditación.

Nun traballo recente publicado pola revista *Nature Scientific Reports*, os investigadores van un paso máis aló no deseño destes espazos grupais intersubxectivos, permitindo que participantes situados en distintos lugares do mundo cohabiten o mesmo espazo virtual para ter unha experiencia remota de superposición corpórea. "Seguimos mellorando a nosa tecnoloxía para xerar de maneira segura estas experiencias de autotranscendencia desde a RV e contribuír ao desenvolvemento de alternativas terapéuticas", afirman desde o grupo.

En concreto, o laboratorio de Glowacki construíu unha experiencia de Realidade Virtual multi-persoa montada na nube e denominada *Isness-D (Isnessdistribuída),* que esfuma os límites convencionais do espazo persoal que os humanos adoitan gardar entre si. Os participantes accederon a este espazo virtual desde unha rede de nodos repartidos por distintos países do mundo (Estados Unidos, Alemaña, Reino Unido), e nel aparecen representados unicamente como esencias enerxéticas luminosas, cuxo resplandor concéntrase en torno ao corazón.

Para comparar os efectos terapéuticos desta nova tecnoloxía cos tratamentos farmacolóxicos, Glowacki e os seus colegas adoptaron nesta ocasión un enfoque de ciencia cidadá, coordinando unha rede internacional de nodos de *Isness-D*. "Analizamos os resultados utilizando 4 escalas de referencia aplicadas en estudos previos con psicodélicos para avaliar a fenomenoloxía subxectiva de Isness-D. De feito, e ata onde sabemos, este traballo representa o primeiro intento de analizar unha experiencia de Realidade Virtual utilizando estas escalas de medición", contan, engadindo quue malia as complexidades asociadas a un experimento distribuído como este, as puntuacións de *Isness-D* nas 4 escalas foron estatisticamente indistinguíbeis das dos estudos con drogas psicodélicas recentemente publicados. ■

Novo salto cualitativo do CITIC

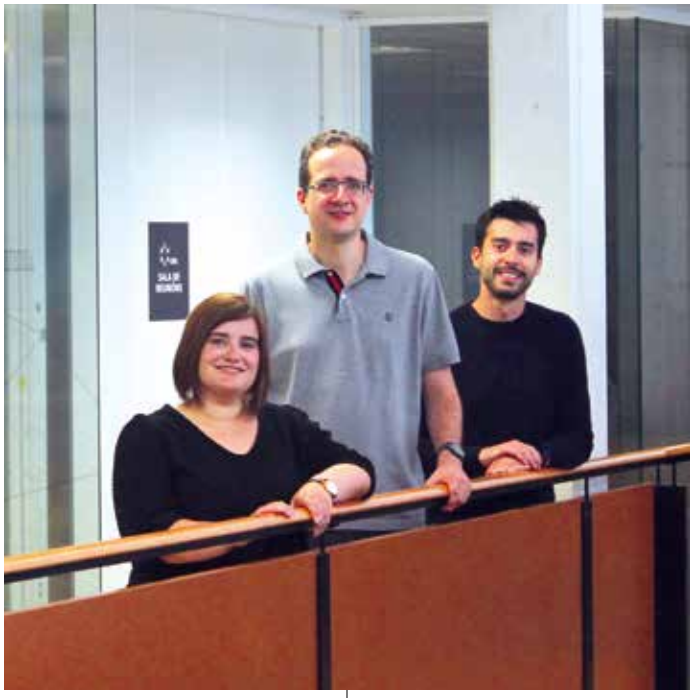
O investigador Carlos Gómez recibe financiamento do Consello Europeo de Investigación para o seu proxecto de lingüística computacional

O Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e as Comunicacións (CITIC) da Universidade da Coruña dá un novo salto cualitativo na transferencia de tecnoloxía e no seu recoñecemento internacional. O proxecto *Efficient Syntactic Analysis for Large-scale Sentiment Analysis (SALSA)*, dirixido polo investigador Carlos Gómez Rodríguez, foi seleccionado pola axencia de financiamento máis importante de Europa, o Consello Europeo de Investigación (ERC), na última convocatoria e financiado con 150.000 € na categoría *Proba de Concepto*.

SALSA é o único proxecto galego recoñecido nesta convocatoria, situando o CITIC no mapa europeo da excelencia investigadora.

O proxecto SALSA enmárcase na área de Intelixencia Artificial do CITIC e é continuación da tamén ERC FASTPARSE, responsábel de crear o algoritmo que reduce a lectura do Quixote a menos de 20 segundos sen perder calidade conceptual. Así, o ERC seleccionou o proxecto SALSA para explorar o potencial de innovación dos resultados da investigación de FASTPARSE, que finalizou recentemente.

SALSA avanza na xeración de códigos, métodos e ferramentas pensadas para traducir a linguaxe natural ás máis sofisticadas contornas dixitais. O obxectivo do proxecto é crear algoritmos que 'traduzan' a linguaxe natural, moitas veces complexa para as TIC (Tecnoloxías da Información e a Comunicación), a contornas dixitais actuais propias da Intelixencia Artificial; e os códigos, ferramentas e programas informáticos propios da chamada lingüística computacional.



SALSA seguirá un modelo de negocio de software de código aberto e pretende contribuír á competitividade do mercado tecnolóxico da UE.

"Acelerar enormemente a análise das opinións presentes en textos da linguaxe natural para facelas máis fáciles de interpretar pola Intelixencia Artificial é o que buscamos con este proxecto", sinala Carlos Gómez, que lembra ademais que o principal obxectivo de SALSA é "democratizar a análise de datos de Internet e redes sociais e transformalos en coñecemento para os tomadores de decisións, utilizando os modelos e algoritmos de análises sintácticas desenvolvidas no proxecto ERC Starting Grant FASTPARSE para crear sistemas de análises de sentimento que sexan á vez precisos e eficientes (ao empregar analizadores rápidos que poden procesar da orde de 1.000 oracións por segundo en hardware estándar de consumo)", apunta o investigador do CITIC.

Este programa é a continuación de *Fast Natural Language Parsing for Large-Scale NLP (FASTPARSE)*, tamén financiado pola ERC en 2016. Este proxecto conseguiu deseñar o algoritmo capaz de axilizar a lectura do Quixote reducíndoa a tan só 20 segundos sen deteriorar a súa calidade conceptual. A finalidade deste innovador proxecto foi desenvolver novas técnicas para mellorar a velocidade dos analizadores sintácticos da linguaxe natural, facéndoos axeitados para o procesamento a escala web.

SALSA seguirá un modelo de negocio de software de código aberto e pretende contribuír, en gran medida, á competitividade do mercado tecnolóxico da UE, "reducindo a súa dependencia do oligopolio de xigantes tecnolóxicos, ademais de crear oportunidades para idiomas como o galego, non prioritarios para as multinacionais", indica Carlos Gómez.

O Consello Europeo de Investigación dá cobertura a través da súa convocatoria *Proba de Concepto* a proxectos de innovación con potencial para ser comercializados e que foron anteriormente financiados polo propio ERC a través das *Starting, Consolidator, Advanced e Synergy Grants*. ■

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

Alba Meijide | comisaria da exposición internacional *AI: more than human*

A Intelixencia Artificial ao alcance da cidadanía

— Até o mes de febreiro a sede coruñesa de Afundación na cidade da Coruña acolle a exposición internacional *AI: more than human*¸ que fai un percorrido pola orixe, os retos e as oportunidades que a Intelixencia Artificial expón ao ser humano, polo que quixemos falar coa comisaria da exposición, Alba Meijide, para afondar nesta interesante mostra.

– Un concepto tan abstracto como a IA pode explicarse a través dunha exposición?

– Considero que é importante que todas as persoas coñezan o que é a intelixencia artificial e as súas capacidades en certo nivel, xa que é unha tecnoloxía que cada vez está mais presente nas nosas vidas.

Esta exposición proporciona unha moi boa explicación, non só do que é a intelixencia artificial, senón tamén de todo o que a rodea, desde o seu contexto histórico até as súas implicacións éticas e morais. Nela convídase aos visitantes para coñecer este mundo e poder extraer as súas propias conclusións sobre as súas aplicacións e como nos afectasen en todos os aspectos da nosa sociedade.

– Como naceu esta mostra?

– Esta exposición nace no Barbican Centre de Londres, onde foi creada e exposta por primeira vez en decembro de 2019, e está co-producida co Groninger Forum de Países Baixos. A motivación detrás da súa creación é contar a historia da IA, e como esta leva connosco desde os inicios da humanidade, e tamén demostrar o seu potencial para revolucionar todos os aspectos da nosa vida.

A mostra reúne os traballos de perfís moi variados, desde artistas e científicos, ata músicos e investigadores de todas as partes do mundo para poder ofrecer este estudo sen precedentes dos desenvolvementos científicos e creativos da intelixencia artificial.

eVidens AI é o único desenvolvemento nacional da mostra, creado pola compañía galega ILUX Visual Technologies, o que eu tiven a sorte de poder deseñar. Trátase dun sistema que achega a IA ao sector do turismo, creando unha plataforma que, a través dunha rede de *Deep Learning*, é capaz de realizar unha análise exhaustiva e categorizada en tempo real da información contida en centos de miles de imaxes.

– A exposición comeza explorando as orixe da IA. Realmente vén de moi atrás esta inquedanza humana?

– Crear vida e intelixencia é un desexo que acompañou ao ser humano desde os inicios da historia. Esta fascinación pola creación de seres vivos artificiais foi explorada polo home en múltiples épocas históricas, como no xintoísmo xaponés, a tradición xudía ou a alquimia árabe. A maxia, a relixión e a ilusión eran algúns dos métodos utilizados por estas civilizacións, pero os avances científicos e tecnolóxicos dos últimos séculos son os que permiten que crear intelixencia sexa unha realidade.

– Na exposición móstranse as máquinas que fixeron historia. Podes comentarnos algunha das pezas que serve para ilustrar o fenómeno?

– O mellor exemplo de máquinas que cambiaron o transcurso da historia son a máquina Enigma e o *Bombe* de Alan Turing, os cales foron decisivos durante a Segunda Guerra Mundial. Os alemáns utilizaban a máquina Enigma para cifrar as súas comunicacións e mensaxes, e para poder descifralas era necesaria unha clave que só eles coñecían e que cambiaba cada dia. Cara o final da guerra era necesario explorar preto de 103 sextillóns de posibilidades cada dia para poder obter estas mensaxes cifradas, unha tarefa imposible de realizar por humanos. Foi neste momento cando Alan Turing e o seu equipo desenvolveron a máquina Bombe, considerada como o primeiro computador da historia. Esta maquina era capaz de extraer diariamente a clave necesaria para descifrar as mensaxes dos alemáns, o que permitiu que os aliados coñecesen todos os seus movementos e gañasen a guerra.

– Estamos ante un material que case ten máis arestas éticas que técnicas?

– Desde logo, a IA utilízase a diario ao noso redor tanto nos medios que consumimos como nos produtos que compramos. Nalgúns casos as manifestacións da IA son obvias, pero noutras ocasións non se comprenden na súa totalidade ou non se perciben. É importante reflexionar sobre todas as implicacións éticas e morais da intelixencia artificial en cada un dos aspectos nos que nos afecta. Falamos dunha

tecnoloxía que pode afectar á verdade, á creatividade, á liberdade de expresión ou á privacidade entre outras moitas areas, o cal mostra a necesidade de coñecela e regulala de forma correcta para sacarlle o maior partido posible sen poñer en perigo as nosas liberdades.

– Que nos deparará a Intelixencia Artificial no futuro?

– A IA experimentou unha evolución espectacular na ultima década, é un campo en expansión constante no cal cada vez atopamos mais aplicacións e usos, que nalgúns casos benefíciannos e noutros supón unha ameaza. Sería moi atrevido tentar predicir o que será desta tecnoloxía nos vindeiros anos, pero creo firmemente que agora mesmo estamos a presenciar o nacemento da intelixencia artificial, o inicio dunha gran revolución, e que quedan moitos desenvolvementos e formas na que esta nos sorprenderá nos próximos ano. ■

Innovación e sustentabilidade en estado puro

A ESEI acollerá en outubro a fase final do primeiro hackathon turístico galego-portugués

O primeiro Hackathon-Laboratorio de Ideas e Innovación abordará os principais desafíos de sustentabilidade do sector turístico en Galicia e norte de Portugal. A iniciativa, nada no marco do proxecto galego-luso Emprende Makers, reunirá a alumnado, emprendedores e profesionais de diferentes eidos para facer propostas innovadoras e cun importante compoñente tecnolóxico neste eido. Podemos ver máis detalles en www.hackathonemprendemakers.com.

O hackathon forma parte do proxecto Emprende Makers, aprobado na segunda convocatoria do programa Interreg V A España-Portugal (POCTEP) 2014-2020 e cofinanciado nun 75% polo Fondo Europeo de Desenvolvemento Rexional (FEDER). Liderado polo Concello de Ourense, Emprende Makers ten como entidades beneficiarias, na parte galega, á Secretaría Xeral de Emprego, á Deputación de Ourense e á UVigo, e por parte lusa ás cámaras de Paredes de Coura, Melgaço e Vila Nova de Famalicão e á Universidade do Minho. O proxecto pretende crear e desenvolver unha rede de emprendemento baseada en centros de fabricación dixital e prototipado da Eurorrexion Galicia-norte de Portugal que actuará como un espazo común de innovación tecnolóxica e creativa.

A convocatoria do Hackathon-Laboratorio de Ideas e Innovación foi presentada o pasado 12 de setembro no Campus de Ourense por Francisco Javier Rodríguez, director da Escola Superior de Enxeñaría Informática (ESEI); Armando Ojea, tenente alcalde do Concello de Ourense, e César Fernández, vicepresidente segundo da Deputación de Ourense.

A actividade terá un formato híbrido (primeira fase online) e segunda fase (final), que se celebrará de modo presencial na Escola Superior de Enxeñaría Informática do Campus de Ourense os días 14 e 15 de outubro. Os equipos serán de tres a cinco persoas, equipos que poden presentarse xa pechados ou ser formados pola organización no caso das persoas que se inscriban a título individual. Trala configuración de equipos e a admisión das súas ideas de proxecto, comezará unha fase de mentoring virtual de cada proposta a cargo de especialistas para na fase presencial rematar os proxectos e presentalos ao xurado. Catro serán os equipos premiados, oscilando a contía dos galardóns dos 500 aos 2000 euros. A inscrición está aberta ata o 25 de setembro a través da web do evento, www.hackathonemprendemakers.com. ■

Pont-Up Store 2022 rompe moldes

A feira pontevedresa contará con 40 empresas, unha trintena de actividades e un *escape room*

O Campus Crea de Pontevedra (UVigo) presentou este 12 de setembro a nova edición do evento de emprendemento innovador Pont-Up Store: unha convocatoria de recuperación *postCOVID* centrada en axudar ás novas empresas galegas a desenvolver competencias que lles permitan madurar os seus emprendementos e iniciar o camiño da internacionalización. O encontro arrancará en Pontevedra este mes de setembro dentro con actividades previas en distintos espazos da cidade e abrirá a carpa da praza de España o venres 23 e sábado 24 con preto de 40 modelos de negocio que "destacan pola innovación, a creatividade e a sustentabilidade", en palabras do Campus Crea.

Na presentación participaron Yoya Blanco Rial, concelleira de Promoción Económica e Igualdade do Concello de Pontevedra; Eva Lantarón Caeiro, vicerreitora do Campus de Pontevedra da UVigo; Carlos López Font, deputado de Economía da Deputación de Pontevedra; e Pedro Figueroa Dorrego, director do Pont-Up Store.

O evento, destacaron, ofrecerá este ano máis de 30 actividades relacionadas co ecosistema emprendedor, e máis da metade serán sesións destinadas a adquirir ou mellorar competencias básicas ou específicas. Entre as competencias básicas, haberá

sesións dedicadas ás posibilidades de financiamento na pequena empresa; ás axudas e subvencións; e á aceleración, dixitalización e *neuromarketing* para pequenas e medianas empresas. Con respecto ás competencias específicas, destacan as relativas ás empresas de economía social e dos emprendementos sustentábeis.

En total, vanse presentar 39 *startups* galegas; 35 serán empresas con *stand*, das que catro desenvolverán actividades demostrativas na carpa e outras 4 participarán tamén na feira de talento Pont-Up Exprés, onde un total de 7 iniciativas empresariais presentarán as súas ideas de negocio ante un xurado composto por 4 representantes de importantes entidades e empresas galegas.

Dentro das actividades programadas arredor do desenvolvemento de competencias emprendedoras, destaca nesta edición a proposta de *Skeirrum*, "o primeiro *escape room* cultural ao aire libre de Galicia", en palabras do equipo organizador, que salientou que vai consisten nunha experiencia especialmente deseñada para a cidade de Pontevedra. Máis polo miúdo, *Skeirrum* é idea de dúas mozas guardesas, Cintia Lomba e Erea Rodriguez, que lograron visualizar o seu proxecto como un dos máis valorados en dous importantes certames: o VIII Encontro Internacional de Mozos Emprendedores 2022 e a Revolta Rural, e que agora se vai presentar dentro do Pont-Up Store. Neste caso, a experiencia está dirixida a fomentar a cultura do emprendemento a través do coñecemento do patrimonio cultural e histórico da cidade. Consiste en que unha persoa que decide emprender debe ser capaz de superar todos os retos que van xurdindo e adaptarse a un mundo en constante cambio para lograr éxito ao longo do seu camiño emprendedor. A experiencia propón a resolución de diferentes probas e enigmas que ofrecen a oportunidade de "simular" como é o día a día dunha persoa emprendedora. O xogo artéllase nun percorrido interactivo a través dos puntos máis emblemáticos da cidade, onde estarán escondidos uns códigos QR que os participantes terán que atopar para acceder a través deles á unha aplicación web. Ao acceder a esta ferramenta atoparán diferentes enigmas e probas contextualizadas coa historia da cidade que terán

Skeirrum Pontevedra ten como obxectivo fomentar o coñecemento da contorna pontevedresa "dunha maneira singular e innovadora", ao tempo que se realiza actividade física e se desenvolven capacidades como a escoita activa, a comunicación asertiva ou a orientación.

A participación é gratuíta e só require un teléfono móbil e "altas dose de imaxinación para resolver os enigmas e descubrir os segredos da cidade", explicaron, engadindo que os grupos serán de entre 2 ata 6 persoas, que terán que rexistrarse en liña na web de Pont-Up. Esta actividade está desenvolvida e financiada desde a dirección do Pont-Up Store e conta co apoio de Abanca, Gadis e o proxecto europeo HEI4Future, no que participa a UVigo.

O Pont-Up Store é unha iniciativa da UVigo e o Grupo G4 Plus, liderada polo Campus CREA de Pontevedra, e conta co apoio da Concellaría de Promoción Económica do Concello como patrocinador principal, e tamén co respaldo da Deputación de Pontevedra, Abanca, Zona Franca e R, entre as máis de 50 entidades públicas e privadas que durante estes anos foron sumándose ata conformar un ecosistema de apoio ao emprendemento pontevedrés e galego. ■

Premios Galicia das Telecomunicacións 2022

O COETG e a AETG entregarán os galardóns ás nosas mellores prácticas TIC o día 23 de setembro en Vigo

O Colexio Oficial e a Asociación de Enxeñeiros de Telecomunicación de Galicia veñen de fallar os Premios Galicia das Telecomunicacións e da Sociedade da Información 2022, que serán entregados o vindeiro 23 de setembro na XXVI edición da Noite Galega das Telecomunicacións e que podemos ver detallados na páxina da asociación, aetg.gal, entre outros datos de interese sobre esta importante celebración. Esta terá lugar no Hotel Attica 21 (Business & Wellness) de Vigo, na devandita xornada do 23 de setembro.

A convocatoria acada a súa 26 edición e distinguirá novamente o emprendemento, a investigación e as boas prácticas xeradas no ámbito TIC (Tecnoloxías da Información e a Comunicación) galego por parte de diferentes persoas e entidades.

O Premio Enxeñeiro do Ano 2022 recoñece a traxectoria de Ricardo Fernández Fernández. O xurado valorou como razóns determinantes desta distinción "o feito de que Ricardo ten sido unha persoa clave na fundación da organización colexial do colectivo dos enxeñeiros de Telecomunicación, á que permaneceu intimamente ligado coma director xerente desde o seu comezo, e coma secretario xeral en diferentes lexislaturas".

O Premio ao Mellor Proxecto TIC con Beneficios Sociais, premio impulsado pola Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), recae este ano no proxecto Smilink, desenvolvido por Damián Vázquez Lavandeira. Valorouse "a súa evidente utilidade para a integración social e a axuda á non desconexión da sociedade, das persoas maiores con problemas de mobilidade ou illamento". Tamén se tivo en conta "a coherencia do proxecto coa estrutura poboacional de Galicia, con moitas persoas maiores que viven en soidade, especialmente no eido rural". Outro dos motivos foi "o seu desenvolvemento técnico, integrando tecnoloxías punteiras para unha finalidade social práctica de xeito inmediato, con posibilidades de continuidade e evolución temporal".

O Premio Axians á Entidade Galega que aposta polo desenvolvemento de Infraestruturas Intelixentes de Telecomunicacións recae este ano na empresa Dinahosting. O xurado tivo en conta para outorgar este galardón, que patrocina a empresa Axians, "os máis de 20 anos que a empresa compostelá Dinahosting leva ofrecendo solucións competitivas para a presenza en Internet, con infraestruturas e tecnoloxías punteiras desde Galicia e con capital independente". Ao tempo, tívose en conta "a súa aposta polo capital humano galego creando emprego estábel e de calidade na comunidade autónoma".

O Premio Vantage Towers ao Mellor Proxecto TIC para a Sostibilidade e Coidado da Terra (de nova creación nesta edición da convocatoria) impulsado pola compañía tecnolóxica que lle dá nome, recae no proxecto Aldeas Intelixentes da Axencia Galega de Desenvolvemento Rural (AGADER), dependente da Consellería do Medio Rural da Xunta de Galicia. Valorouse como razón determinante desta distinción "o modelo de aldeas intelixentes impulsado dende esta Axencia, que trata de garantir a dixitalización e a redución da fenda dixital en contornas rurais da man de solucións sustentábeis que teñan o menor impacto". ■

A Noite Galega das Telecomunicacións

Con posterioridade ao acto de entrega de premios, no mesmo Hotel Attica 21 de Vigo desenvolverase a Noite Galega das Telecomunicacións, que se concibe como "un relevante acto de networking por parte dos profesionais do sector" e nel está previsto que participen arredor de 250 persoas, principalmente enxeñeiros de Telecomunicación asociados, representantes de destacadas entidades que patrocinan o evento, organizacións, profesionais e empresas do ámbito TIC.

Conscientes da importancia que as novas tecnoloxías posúen na sociedade actual para axudármonos a estar máis interconectados, sobre todo no caso de determinados colectivos sociais vulnerábeis ao acceso tecnolóxico, neste 2022 o colectivo teleco celebra a Noite Galega das Telecomunicacións baixo o lema *Dixitalización sen fronteiras sociais*.

Con esta decisión, pretenden poñer o foco nunha cuestión clave: a vontade dos enxeñeiros de Telecomunicación en "cooperar coas diferentes administracións, con institucións e con outros colectivos profesionais para axudar a que ninguén quede atrás no acceso ás TIC", informan dende a AETG e o COETG.

Galicia pioneira

Alén Space e EGATEL revolucionarán as comunicacións marítimas coa validación en órbita do estándar VDES

As firmas innovadoras galegas Alén Space e EGATEL seguen a dar importantes avances en materia de comunicacións marítimas a través do proxecto SATMAR, dirixido a dixitalizar este tipo de comunicacións. Neste intre, as dúas empresas preparan a validación en órbita do novo estándar VDES (*VHF Data Exchange System*). Esta iniciativa, explican, "inclúe o deseño, a fabricación, o lanzamento e a operación dun nanosatélite destinado a avaliar a capacidade desta nova tecnoloxía"o O obxectivo é ofrecer novos servizos á industria naval e impulsar a súa transformación dixital.

Trátase así de probar, nun escenario real, a viabilidade dunha solución completa de comunicacións e servizos satelitais co estándar VDES. Este innovador proxecto, que en palabras de EGATEL e Alén Space, "está chamado a revolucionar as comunicacións marítimas en todo o mundo", é unha das iniciativas seleccionadas polo fondo de capital Ports 4.0, impulsado por Portos do Estado e polas Autoridades Portuarias Españolas.

Ademais da posta en órbita dun nanosatélite 6U, prevista para comezos do ano 2024, o proxecto tamén contempla o desenvolvemento de terminais embarcados e de estacións costeiras, "un paso fundamental para avanzar cara á despregadura real da tecnoloxía VDES", sinalan, engadindo que SATMAR pretende "demostrar a eficacia do novo estándar, que integrará o actual sistema AIS de comunicacións marítimas, e que permitirá ofrecer novos servizos para mellorar a seguridade das embarcacións".

Vantaxes

Entre as vantaxes da tecnoloxía VDES destacan a capacidade de proporcionar comunicación bidireccional, o mantemento da conectividade mesmo a grandes distancias da costa, a prevención de problemas de saturación de redes, a estimación máis precisa dos tempos de chegada das embarcacións, a mellor xestión das alertas marítimas e o cifrado da información transmitida.

Un proxecto pioneiro

Alén Space e EGATEL lembran que arestora non existen operadores de satélite que estean a explotar comercialmente o estándar VDES, polo que SATMAR "pode situarse" como unha solución de vangarda para as comunicacións do sector naval. "Queremos capturar esta oportunidade que temos diante de nós para formar parte deste cambio e apostar pola tecnoloxía VDES", explica Antonio Vázquez, responsábel de desenvolvemento de negocio e co-fundador de Alén Space. "Con SATMAR podemos situar a España e ás empresas que participamos neste proxecto como pioneiros no eido das comunicacións marítimas", engade.

Vázquez engade que a incorporación dos satélites á tecnoloxía VDES supón un "salto disruptivo que permitirá abordar a dixitalización das comunicacións no mar, xa que o seu desenvolvemento é clave para a transformación dixital do sector marítimo".

A maiores, para a execución do proxecto contarase coa participación da Autoridade Portuaria da Baía de Alxeciras e das empresas Oritia & Boreas, S.L. e Hércules Control, S.L., como representantes de pemes do sector marítimo-portuario", comenta Manuel Pozo, responsábel de enxeñaría de ventas de EGATEL. Deste xeito, ao involucrar a participación directa destes axentes, "posibilítase coñecer de primeira man as potencialidades reais da tecnoloxía polo ámbito loxístico-portuario e do sector marítimo en xeral", engade Manuel Pozo.

Recursos en xogo

O satélite de SATMAR contará cunha plataforma de radio definida por software (SDR) de alta capacidade que permitirá implementar nun mesmo módulo un transceptor de VDE satelital (VDE-SAT) para unha banda de frecuencia VHF e un enlace de alta velocidade con terra. Esta tecnoloxía cobre todas as necesidades do proxecto sen desenvolvementos adicionais e permitirá minimizar o volume e a masa do satélite, co que se reducirán os custos de desenvolvemento e de lanzamento, o que á súa vez facilitará a despregadura de constelacións de nanosatélites para proporcionar servizos VDES.

Alén Space e EGATEL xa colaboraran previamente no desenvolvemento dunha solución VDES para a dixitalización das comunicacións navais no marco do proxecto SHIPMATE (*Satellite Hybrid Information Protocol for MAritime TElecommunications)*, no que tamén participaba o Centro Tecnolóxico de Telecomunicacións de Galicia (Gradiant). ■

Coñecemento avanzado para empregados públicos

O CPEIG, a AMTEGA e a EGAP inauguran o Curso Superior de eAdministración

O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) e a AMTEGA inauguraron este 13 de setembro a décimo segunda edición do *Curso Superior de Administración Electrónica 2022* nun acto celebrado no salón de actos da Escola Galega de Administración Pública (EGAP) de Santiago de Compostela, presidido pola directora da EGAP, Sonia Rodríguez-Campos; a directora da Área de Administración Dixital da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, María José García Sexto; e o presidente do CPEIG, Fernando Suárez.

O presidente do CPEIG analizou os obxectivos da Axenda España Dixital 2025, centrada no impulso da transformación dixital que axudará ao desenvolvemento do Estado, coa despregadura da tecnoloxía 5G, o reforzo da ciberseguridade, a dixitalización das administracións públicas e das empresas, o desenvolvemento da economía do dato, a Intelixencia Artificial e os dereitos dixitais da cidadanía, entre outros. "Esta axenda marca que en 2025, o 50% dos servizos públicos estarán dispoñíbeis en *app* móbil e simplificarase a relación da cidadanía e empresas coas administracións", asegurou, salientando outro dos obxectivos: "Preténdese conseguir que en 2025 o 80% das persoas teñan competencias dixitais básicas, a metade delas mulleres". Para alcanzar estes propósitos, Fernando Suárez apuntou que as organizacións públicas deben "cambiar, moverse e actuar", tendo como centro da transformación ao cidadán e os servizos que se lle ofrecen.

María José García Sexto sinalou que a Administración autonómica leva máis dunha década traballando nun proceso continuo de transformación dixital que se reflicte, entre outros indicadores, nun incremento da relación telemática dos galegos coa administración.

Pola súa parte, Sonia Rodríguez-Campos apuntou que desde a Administración pública débese continuar traballando para "consolidar un goberno dixital máis eficaz e eficiente que permita resolver novos desafíos e ofrecer mellores servizos".

O presidente de Alastria e co-fundador e director executivo (CEO) de Add4U, Miguel Ángel Domínguez, impartiu unha conferencia maxistral titulada *Presente e futuro da Administración Electrónica*. Domínguez analizou o papel das tecnoloxías disruptivas destinadas a resolver problemas tradicionais do sector público, tales como a robotización RPA, a automatización *Low Code* e a tecnoloxía *Blockchain* (cadea de bloques) para automatizar a tramitación de expedientes públicos. "A rápida evolución tecnolóxica e os avances nas solucións dixitais deron lugar á aparición de novos sistemas, metodoloxías e ferramentas que favorecen a eficacia e a eficiencia da xestión dos procedementos produtivos e administrativos das empresas públicas incorporando actualizacións tecnolóxicas, normativas de interoperabilidade, de seguridade ou de accesibilidade, entre outras". A maiores, Domínguez explicou que os últimos cambios lexislativos fan imprescindíbel para os organismos públicos adaptarse para poder enfrontar o cumprimento dos novos retos legais e de calidade de servizo que terán que propiciar o cumprimento da citada lexislación. "Nesta sesión, analizamos como esas ferramentas permiten á administración adaptarse aos novos cambios legais e tecnolóxicos para mellorar a experiencia de usuario da cidadanía e empresas aos que a administración presta os seus servizos, analizando as últimas tecnoloxías dispoñíbeis".

O Curso de Administración Electrónica ten como finalidade afondar, desde unha perspectiva técnico-xurídica e cunha importante parte práctica, na transformación das institucións públicas. A dirección académica está a cargo do presidente do CPEIG, Fernando Suárez.

Este curso superior, que servirá para dar formación a 70 empregados públicos, desenvolverase do 13 de setembro ao 25 de outubro. Cun total de 114 horas lectivas, impartirase na modalidade semipresencial, con 30 horas de prácticas presenciais en Santiago de Compostela os días 13, 20 e 27 de setembro e 4, 11 e 25 de outubro, en horario de 11:00 a 14:00 e de 16:00 a 19:00 horas, e 84 horas de teleformación. ■

Colecciónsen fronteiras

O Museo de Pontevedra presenta un pioneiro sistema de visitas virtuais para gozar das colecciónsdende calquera lugar

O Museo de Pontevedra presentou a finais de agosto o seu novo sistema de visitas virtuais, unha solución que facilita "a máxima resolución posíbel das obras" e achega "unha tecnoloxía punteira que supón a estrea mundial das visitas temáticas en liña", sinalou a Deputación de Pontevedra con motivo da inauguración do servizo, salientando o seu carácter pioneiro, xa que "este tipo de visitas nunca foran desenvolvidas con anterioridade malia que os paseos virtuais son algo xa habitual en pinacotecas como o Prado, Thyssen ou Versalles".

Agora, grazas á tecnoloxía habilitada, "calquera persoa dende calquera recanto do mundo poderá visitar o Museo de Pontevedra, pasear polas súas salas sen estar fisicamente nelas e deterse nas pezas que máis lle interesen para coñecelas con profundidade".

Na inauguración participaron o vicepresidente da Deputación e responsábel do Museo, César Mosquera, e máis o director do Museo Xosé Manuel Rey, quen destacou que a transformación dixital supón un grande reto no que o Museo de Pontevedra está a dar pasos continuos que agora se potencian coa nova aplicación das visitas virtuais e a estrea da nova páxina web (museo.depo.gal).

En canto ás visitas virtuais, Rey subliñou que é un instrumento que permite un "salto moi grande" para o Museo porque estende os seus límites máis alá da súa presenza física. Destacou que a pandemia trouxo visitantes novos e externos que chegaron para quedarse, polo que é preciso "avanzar de maneira sostida na mellora das relacións a distancia en liña".

Tamén explicaron que grazas ás visitas virtuais habilitaranse tres tipos de experiencias: unha visita virtual libre, cun tour de benvida a modo de mostra, que consiste en que a persoa usuaria poida moverse libremente por onde queira nos edificios Castelao e Sarmiento, ben indo de sala en sala e contemplando as pezas ou saltando de localización a través do mapa dispoñíbel; as visitas temáticas, unha técnica que se presenta por primeira vez a nivel mundial e que se basean en achegar itinerarios específicos, seleccionados de entre as colecciónsdo Museo; e por último as visitas virtuais, que permiten crear eventos para facer visitas en directo con persoas mediadoras-monitoras do Museo que van dirixindo os percorridos de maneira individualizada permitindo feedback das persoas asistentes.

O técnico da empresa Madpixel, responsábel do desenvolvemento da ferramenta, Iñaqui Arredondo, explicou que as visitas virtuais teñen resolución "xigapixel". Cada un dos puntos de vista e os movementos son posíbeis porque cada "megaimaxe está formada cun mosaico de milleiros de fotografías. Ten a mellor calidade técnica do mundo", comentou.

A nova web

Amais de todo o devandito, presentouse a nova web do Museo de Pontevedra, museo.depo.gal, un sitio en liña que é "froito dun intenso traballo de cooperación entre o persoal traballador do Museo e do Servizo de Novas Tecnoloxías da Deputación, co obxectivo conxunto de mellorar a experiencia de uso, a navegación e a calidade de contidos para poñelos ao servizo da cidadanía". O técnico provincial Rubén Gómez subliñou que o novo portal supón un redeseño estético integral, a reestruturación dos contidos e a implantación dunha nova tecnoloxía punteira, Liferay 7. "A nova versión", dixo, "facilitará unha mellor experiencia a través de fluxos de traballo personalizados, permitindo a publicación dinámica ademáis dunha adaptabilidade a todos os dispositivos: computador, Smart TV, tabletas ou *smartphones*.

En canto ao deseño web destacan como principais novidades o redeseño minimalista e a facilidade de uso; a redución da carga visual; o enfoque cara a valorar o contido; a nova iconografía e simboloxía; e a accesibilidade e a funcionalidade en todos os navegadores.

En canto aos apartados, os principais son un xenérico de Museo, e outros de Visita, Colección, Exposicións, Actualidade, Educación, Biblioteca e Documentación.

Segundo Rey, "hoxe ningún museo carece de web en condicións, xa que é un dos principais elementos de comunicación: é onde din que son e que queren ser", apuntou, para subliñar que será unha ferramenta fundamental no funcionamento diario do Museo, fronte á antiga páxina que tiña máis de 20 anos. ■

Boas novas dende o rural

A operadora Rede Aberta é pioneira en ofrecer tecnoloxía XGS-PON no rural galego

Estes días celebrouse en Chantada un acontecemento que abre novas vías para cubrir o noso rural e as nosas zonas máis illadas da mellor cobertura posíbel e de Internet de alta velocidade: a posta en servizo da tecnoloxía XGS.-PON da operadora neutra Rede Aberta. Celebrouse na Adega Vía Romana, na Ribeira Sacra. "Somos pioneiros en ofrecer esta tecnoloxía no noso rural, unha despregadura que multiplica por 10 a velocidade de Internet por fibra", salientaron os responsábeis de Rede Aberta.

Na presentación, Pere Antentas, director executivo (CEO) de Rede Aberta, explicou que a dita tecnoloxía permite ás empresas dos concellos non urbanos competir en "igualdade de condicións" coas localizadas nas vilas e nas cidades. "Estamos a anticipar o futuro. A demanda de largo de banda medra exponencialmente debido á dixitalización das empresas", comentou, engadindo que Galicia é primeira comunidade autónoma de toda España en dispor desta "tecnoloxía revolucionaria" que beneficiará ás empresas do rural.

En concreto, o servizo de tecnoloxía XGS-PON de Rede Aberta equipa ás firmas das contornas non urbanas de conexión mediante fibra óptica a 10 Gbps, "o que supón multiplicar por 10 as capacidades dispoñíbeis nestes momentos", explicou Pere Antentas, engadindo que na actualidade hai outras operadoras que xa dispoñen desta tecnoloxía en cidades como Madrid, Barcelona ou Alacante, pero Rede Aberta é a "primeira" compañía que aposta pola prestación deste servizo a empresas do ámbito rural e sobre todo en Galicia, unha comunidade cunha elevada dispersión da poboación.

Pere Antentas, explicou que o XGS-PON ofrece ás empresas do ámbito rural unha conexión "ultrarrápida", un "servizo esencial para poder competir en igualdade de condicións coas que se atopan nunha contorna urbana". E engadiu: "Achegamos este servizo pola nosa vontade de anticipar o futuro e o compromiso coas empresas e cidadáns que queren emprender e desenvolver as súas vidas no rural. E deben dispor dos mesmos dereitos que aqueles que residente en contornas urbanas".

Segundo expuxo, "a demanda de larga de banda crece exponencialmente" e nos próximos anos será necesario dispor dunha conexión de 10 Gbps, tanto de subida como de baixada. Servizos como a computación na nube, o vídeo de alta definición, o teletraballo ou o metaverso requiren de maiores capacidades de banda larga", engadiu.

Na cita tamén estivo presente José Ángel Castiñeira, director de Enxeñaría de Rede Aberta, quen explicou que a tecnoloxía XGS-PON supón "máis velocidade, menos latencia e maior radio de acción para as ligazóns". Deste xeito, engadiu, pásase de 1Gbps a 10 Gbps e a latencia rebáixase de 4 milisegundos a 1 milisegundos, "catro veces menos". A maiores, a distancia típica da ligazón óptica pasa de 20 quilómetros a 40 quilómetros, o que supón "duplicar" a capacidade de instalación, "sobre todo nunha comunidade cunha elevada dispersión da poboación, como é o caso de Galicia", comentou.

Pere Antentas puxo de exemplo a oportunidade que representa a nova tecnoloxía para empresas como Vinigalicia, propietaria de Vía Romana e con adegas nas cinco denominacións de orixe de Galicia, que mantén a súa sede en Chantada. Tamén lembrou que Rede Aberta é unha empresa que acaba de cumprir "dous anos de actividade" e xa está "presente en 39 municipios do rural, con máis de 1,3 millóns de quilómetros de cable tendido para dar servizo de fibra óptica neutra a máis de 181.000 fogares". Segundo anunciou, a compañía ten previsto investir 121 millóns ata 2025 para chegar a 400.000 fogares e incrementar os servizos de fibra escura, *housing e ethernet* VPN para as empresas, sobre todo, aquelas que desenvolven a súa actividade no ámbito rural. Así mesmo, a compañía está a promover, xunto a outros socios especializados, a construción dun centro de datos na Ribeira Sacra para ofrecer servizos de *Edge Computing*. O obxectivo é que as empresas teñan os seus datos próximos, sen necesidade de estar nos macrocentros de datos, situados en lugares remotos e que requiren de elevadas cantidades de enerxía. A tecnoloxía XGS-PON ofrecerase na primeira fase de desenvolvemento nas comarcas de Chantada (Lugo) e Melide (A Coruña) e despois estenderase a outros municipios do ámbito rural. Para iso conta coa colaboración de provedores tecnolóxicos como ZTE, Huawei, Alea Soluciones e as galegas Optare Solutions e Dinahosting, entre outras firmas. ■

Plataforma de Mobilidade 4.0

A Xunta impulsa a transformación integral do trasporte público cara a un modelo de dixitalización e sustentabilidade

A Xunta, a través da axencia AMTEGA, vai pór en marcha unha ambiciosa iniciativa para facer realidade a transformación integral do transporte público no ámbito tecnolóxico e sustentábel. Estamos a falar da Plataforma de Mobilidade 4.0, que tamén se dirixe a ofrecer novos e avanzados servizos aos usuarios. O orzamento do proxecto que permitirá o deseño, o desenvolvemento, a implantación, o soporte, o mantemento e a operación desta plataforma será de 9,4 millóns de euros.

A nova plataforma financiase con fondos do Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia, concretamente no marco dos compoñentes 1 e 6. Esta iniciativa está enmarcada no Plan de Transporte Público de Galicia que, entre outros obxectivos, busca facilitar a intermodalidade e a accesibilidade ao transporte públicos para reforzalo como alternativa fronte ao vehículo particular. A Plataforma Galega de Mobilidade 4.0 irá acompañada do desenvolvemento dun portal web e unha aplicación móbil que disporá, entre outras funcionalidades, dun planificador multimodal, que integrará nun punto único toda a oferta de transporte e mobilidade da comunidade autónoma baixo unha visión MaaS (Mobilidade como Servizo).

Segundo informou a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), este novo portal irá incorporando a información de todos os modos de transporte alternativos ao vehículo privado, ofrecerá información en tempo real e permitirá empregarse como un sistema de rexistro, de pago e de reserva de servizos válido. A nova plataforma integrarase co sistema de Axuda á explotación de la mobilidade de Galicia (SAEGAL).

> A Plataforma Galega de Mobilidade 4.0 irá acompañada do desenvolvemento dun portal web e unha aplicación móbil que disporá, dun planificador multimodal, que integrará nun punto toda a oferta de transporte e mobilidade da comunidade.

Novo paradigma de pago

Outro dos obxectivos desta iniciativa é introducir un novo paradigma de pagos denominado pago baseado en conta *(Account Base Ticketing - ABT)* que supón un cambio do modelo actual "pague e viaxe" a un modelo "viaxe e xa pagará". Deste xeito, engade AMTEGA, o viaxeiro poderá elixir o pago mediante móbil, tarxeta bancaria ou una nova Tarxeta de Mobilidade de Galicia (TMG) sen contactos. Para isto, os soportes físicos actuais (tarxeta TMG) converteranse en meros tokens de identificación do pasaxeiro no autobús, simplificando a acción que realizan as máquinas canceladoras. Estas, de feito, só deberán identificar ao viaxeiro, onde se sube e onde se baixa. Cando as máquinas envíen esta información ao sistema central, será este último quen realice o cálculo do prezo da viaxe tendo en conta o perfil do usuario e os descontos aos que teña dereito e procederá ao cobro da viaxe no moedeiro virtual do usuario (modo prepago) ou no medio de pago definido por o usuario (modo postpago). O contrato contempla a expedición de 120.000 novas tarxetas.

Máis de 15 millóns de viaxeiros en 2022

No primeiro semestre deste ano o transporte público regular por estrada deu servizo a 15 millóns de viaxeiros. En 2021 realizáronse máis de 14,4 millóns de viaxes, a través das 127 concesións de transporte público, e superáronse os 57 millóns de quilómetros de servizo ao ano a través de 3.470 liñas, 53.000 paradas e 2,3 millóns de servizos de transporte ao ano. Estas cifras, aínda condicionadas pola emerxencia sanitaria derivada da pandemia, dan conta da importancia e demanda deste servizo que é previsible que se vexan incrementadas de xeito significativo. ■

Internet de alta velocidade, novos avances

Activada unha convocatoria de axudas para mellorar as infraestruturas de telecomunicacións en edificios

A Xunta, por medio da axencia autonómica AMTEGA, vén de impulsar unha convocatoria de axudas para adaptar as infraestruturas de telecomunicación (ICT) ás novas redes de telecomunicación que se están a despregar. Conta cun orzamento de 4,1 millóns de euros, que forman parte dos fondos asignados a Galicia no marco do compoñente 15 do Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia, financiado pola Unión Europea.

A iniciativa busca "eliminar as barreiras para a prestación de servizos avanzados no fogar e incorporar ICT adaptadas ás novas redes ultrarrápidas, especialmente nos edificios de maior antigüidade", explicaron fontes da axencia autonómica AMTEGA, engadindo que a convocatoria está dirixida edificios ou conxuntos de edificios suxeitas ao réxime de propiedade horizontal que estiveran concluídos antes do 1 de xaneiro de 2000, antes da entrada en vigor do Real Decreto 279/1999 de 22 de febreiro.

A liña de axudas sufraga ata o 70% dos investimentos e gastos necesarios para presentar os proxectos susceptíbeis de seren subvencionados, o que inclúe a elaboración do proxecto, a dirección de obra e a certificación final, as memorias e os informes técnicos; ademais de todos os traballos vinculados á empresa instaladora. A convocatoria contempla tres liñas de actuación, en función do equipamento a instalar: instalación completa, parcial ou adaptada exclusivamente á banda larga ultrarrápida.

A convocatoria establece un importe máximo de subvención por liña de actuación. Para a primeira o importe máximo de subvención por vivenda é de 476€ ata acadar os 16.660€ por proxecto. A segunda liña de actuación dispón dun importe máximo de subvención de 420€ por vivenda ata 14.7000€ por proxecto e a terceira establece un máximo de axuda de 339,50€ por vivenda e un máximo de 11.882€ por proxecto.

As comunidades de propietarios poden presentar xa as súas solicitudes. O prazo é de tres meses contando a partir deste 6 de setembro (data en que foi publicada a convocatoria no Diario Oficial de Galicia, o DOG).

Con esta convocatoria a Xunta xa ten en marcha as catro medidas establecidas para a mellora da conectividade no territorio no marco do Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia, o que permitirá afrontar os seguintes desafíos:

- Reforzar a conectividade en áreas empresariais e centros loxísticos, cun investimento de 4,3 millóns de euros, o que permite mellorar a conectividade de 77 áreas empresariais.
- Axudas para a conectividade dos colectivos vulnerábeis, cun importe de 1,4 millóns de euros, o que está a permitir a entrega de case 6.000 bonos dixitais para persoas en risco de exclusión.
- A mellora da conectividade en centros públicos, cun investimento de 8,6 millóns de euros, que permite a mellora da conectividade en 565 centros públicos.
- E para a mellora das infraestruturas de telecomunicacións nos edificios, por importe de 4,1 millóns de euros, o que vai permitir entregar axudas a máis de 700 comunidades de propietarios.
- En total o Estado destinará ás comunidades un 9% dos máis de 4.000 millóns de euros do Plan. O Ministerio de Asuntos Económicos e Transformación Dixital resérvase, polo tanto, o 91% dos fondos para resolver os problemas de conectividade fixa e sen fíos en todos os territorios e cumprir cos obxectivos que marca Europa. Entre eses obxectivos está o de que o 100% da poboación teña acceso a banda larga de polo menos 100 Mbps.n.

- A mellora da conectividade en centros públicos, cun investimento de 8,6 millóns de euros, que permite a mellora da conectividade en 565 centros públicos.
- E para a mellora das infraestruturas de telecomunicacións nos edificios, por importe de 4,1 millóns de euros, o que vai permitir entregar axudas a máis de 700 comunidades de propietarios.

En total o Estado destinará ás comunidades un 9% dos máis de 4.000 millóns de euros do Plan. O Ministerio de Asuntos Económicos e Transformación Dixital resérvase, polo tanto, o 91% dos fondos para resolver os problemas de conectividade fixa e sen fíos en todos os territorios e cumprir cos obxectivos que marca Europa. Entre eses obxectivos está o de que o 100% da poboación teña acceso a banda larga de polo menos 100 Mbps. ■

Apoios a 30 empresas de zonas illadas para conexións de máis de 100 Mbps

Un total de 30 empresas e persoas autónomas do rural galego resultaron beneficiarias das axudas autonómicas para a conexión a redes de banda larga ultrarrápida de máis de 100 Mbps. Trátase da terceira convocatoria destas axudas que estaba dotada con case 880.000 euros, para subvencionar ata o 100% dos custos para dotar de banda larga ultrarrápida á empresa, ata un máximo de 20.000 euros por proxecto.

En total, nas tres convocatorias, concedéronse máis de 1,4 millóns de euros a 121 empresas e autónomos, que suman máis de 1.500 traballadores en zonas rurais que estaban afastadas deste tipo de redes.

Estas subvencións cofináncianse ao 75% polo Fondo Europeo Agrícola de Desenvolvemento Rural (FEADER), no marco do Plan de Desenvolvemento Rural de Galicia 2014-2020 (PDR).

No marco do Plan de Banda Larga 2020 impulsado dende AMTEGA, púxose en marcha en 2016 unha primeira actuación para conectar 81 polígonos industriais das catro provincias a redes de ata 350 Mbps, que non contaban con cobertura de redes ultrarrápidas, nin previsión de dispoñer deste servizo. Deste xeito, actualmente hai un total de 130 polígonos, nos que se concentra case o 93% da superficie empresarial ocupada, que dispoñen de acceso a redes de máis de 100 Mbps.

Valentín Hernández | director de marketing da división de mobilidade de Samsung

O último de Samsung puido verse en primicia na Coruña

— Samsung presentou a primeiros de agosto a nivel internacional os seus novos móbiles encartables, a revisión dos seus reloxos conectados e uns auriculares con son de alta fidelidade que puideron probarse en primicia en Marineda City na Coruña a través da iniciativa Samsung Locals, que consiste nunha instalación efémera situada nunha das entradas principais do centro comercial na que os visitantes poden coñecer as posibilidades destes dispositivos tan interesantes e innovadores para os que resulta crucial probalos en persoa. Esta iniciativa divulgativa de Samsung en colaboración con Google arrincou a nivel estatal na cidade da Coruña, e para saber un pouco máis da mesma conversamos con Valentín Hernández, director de marketing da división de mobilidade de Samsung.

— A que responde que Samsung Locals bote a andar na Coruña?

– O que estamos a tentar é entender cal é a mellor maneira de aproximarnos á xente local, ás cidades locais. Estamos empezando aquí e en Málaga. Empezamos por aquí porque é verán e queriamos localizacións totalmente diferentes, con dous públicos totalmente distintos. Para nós todo o que é Galicia, todo o que é A Coruña, é unha aposta estratéxica á hora de levar a tecnoloxía, entender as necesidades e, sobre todo, ser capaces de demostrar o que podemos facer non só coas persoas, senón tamén cos negocios. E é un dos retos que temos con este tipo de tendas.

– Que buscades con esta iniciativa emprendida en colaboración con Google?

– Despois da pandemia a xente quedou moito nas súas casas e as compañías tecnolóxicas, non só Samsung, cremos que porque lanzamos un dispositivo ao mercado a xente non entende. Nós non podemos sacar tecnoloxía, cada vez tecnoloxía máis importante, máis rápida, con máis funcionalidades. Pero o ritmo ao que imos tecnoloxicamente falando non é o mesmo tempo que teñen todas as persoas. Entón temos que ser capaces facer ver á xente o que a tecnoloxía pode facer por eles nun ambiente onde eles non o esperan. Ou sexa, que non teñan que ir a unha tenda, nós imos a eles. É un dos motivos polos que facemos isto, é saír á rúa, é atoparnos onde normalmente non adoitan, non adoitan esperarnos. Asociámonos con Google porque somos dúas compañías que desenvolvemos tecnoloxía, uns en hardware e outros a nivel de software. O ecosistema de Google a nivel de solucións é tan amplo e tan interesante que non todo o mundo entende todo o que podes facer con Google. Se colles Google e colles teléfono, tes a combinación perfecta para que a xente saiba usar os teléfonos e poida mellorar o seu día a día. Por iso xuntámonos á hora de construír un negocio xuntos, á hora de desenvolver mercados conxuntamente.

– E cal é o enfoque local que temos aquí no caso da tecnoloxía?

– Ben, primeiro é o achegamento que facemos para que calquera persoa poida vir aquí,

poida consultarnos calquera cousa, mesmo podemos ter obradoiros de formación. A Coruña é un primeiro paso para outras cousas que van vir aquí en Galicia. Activacións que imos facer. Imos contar con xente local, xente local que conte como a tecnoloxía está a axudalos no seu día a día. Por exemplo, imos ter un *pop up*, que vai ser un camión que vai ir por universidades. Ios coller a xente local, a cantantes locais, xente que non é coñecida polo grande público, senón que está a empezar. Chegamos a un acordo cunha discográfica para que nos provea desta xente local que permita primeiro dar a coñecer tamén que estamos aquí, pero tamén para que eles que se dean a coñecer. Doutra banda, tamén cos negocios, e con obradoiros moi aptos que imos seguir facendo para que a xente poida vir e poida aprender. Non estamos a pensar en grandes empresas, estamos a pensar en persoas maiores. Estamos a pensar neste tipo de xente que non sabe como utilizar a tecnoloxía.

– E a que tipos de produtos estades a enforcarvos máis? Aos encartables? Aos *werables*?

– Fíxache que retomo un pouco o que che dicía da pandemia. O que nos fixo é que practicamente estivemos dous anos moi encerrados en nós, moi encerrados nas nosas casas. A tecnoloxía pode funcionar de moitas maneiras. Nós una das maneiras que entendemos a tecnoloxía, á parte da innovación, é a sustentabilidade. Ao final se ti colles todos os teléfonos a primeira vista pódenche parecer iguais, polo que os encartables cobran máis importancia. Primeiro porque se dobran, co cal, en calquera dos dous tamaños o que permite ter un tamaño de pantalla moi grande, pero que ocupa a metade. O segundo é que se colles o modelo máis grande que tes coma se foses unha tableta. Isto hai que mostralo e isto teno que ver a xente. Non podemos esperar que a xente vaia ás tendas a velo. Non podemos esperar a que a xente vaia a televisión e entenda o concepto. É moi importante que se tes tecnoloxía nova, se tes algo novo, saias á rúa para demostralo.

– Como enfocades este tipo de actividade divulgativa?

– Creo que a xente unha vez que o proba, a xente quéreo. Unha das cousas que estamos a traballar máis é o que denominamos territorios. Traballamos moito o territorio. Imaxina o dos viaxeiros e o territorio e tamén dos corredores. Porque os viaxeiros, se ti colles o 95% das fotos que se toman nunha viaxe, están feitas co móbil. Se nós falamos de especificacións técnicas, de millóns de visitas, a xente non entende, pero se ti fas talleres onde ensinas como a través dun móbil podes sacar unha foto a xente xa entende por que se ten que ten que investir en tecnoloxía. Iso é o que estamos a facer tamén cos corredores. Estamos a facer talleres con corredores profesionais, para axudar á xente a que saiba como ten que correr, como ten que manter o seu ritmo cardíaco co reloxo, como ten que xuntarse con Google para facer todo con Google Maps e para planificar un roteiro. E ao final, como un dispositivo pode axudar a facer o seu día a día moito mellor. Entón, todo o que sexa mostrarlle á xente, non xa só o dispositivo, senón o que pode facer co dispositivo.

– De cara á xente maior, que procurades máis, que se introduzan nos dispositivos de saúde ou que entendan a tecnoloxía?

–Diríache que o primeiro coa xente maior é axudarlles a entender o que a tecnoloxía pode facer por eles. Unha das cousas que nos está pasando con todo o tema destas tendas, como estás a ver ti aquí, é que se achega moita xente maior a preguntarnos como pode ter WhatsApp ou como pode mirar na Internet, ou se con este dispositivo ou estoutro pode falar coa súa neta que está en non sei onde. Entón estano utilizando como maneira de poñerse en contacto connosco para que lles axudemos. A xente que temos aquí está formada para axudar a que a xente entenda isto. Nas nosas tendas tamén estamos a facer formación para os maiores. Facemos moita formación, pero sobre todo para xente maior. A accesibilidade para dicirlles como teñen que usar un teléfono, os primeiros pasos. No tema dos dispositivos temos que ir paso a paso con eles. Entón creo que o primeiro paso é axudarlles cun teléfono. Sempre digo que non é cuestión de vender por vender, senón de dar a cada persoa o que realmente vai precisar. Para eles, o teléfono converteuse na única forma de manter un contacto coa xente. Agora que hai moita, moita migración. E xa que estamos aquí en Galicia e a xente vaise a Madrid, xa non estou a falar de irse a outros países. O teléfono converteuse nunha ferramenta fundamental que xa non permite só facer chamadas, permite facer videochamadas. Xa non entendemos agora mesmo unha vida sen aplicacións de mensaxería instantánea que nos permiten manter o contacto. E esa xente maior sabe que existen, pero moitas veces non saben utilizalas. Aquí vén aínda xente con teléfonos analóxicos que nos din que se poden instalarlle aplicacións. Pero facemos ese exercicio de axudarlles, o que é súper bonito porque ademais son moi agradecidos. ■

Unha casa aberta chamada Internet

O CPETIG impulsa novas formacións nas aulas CeMIT ao servizo da cidadanía

O Colexio Profesional de Enxeñaría Técnica en Informática de Galicia (CPETIG), en colaboración coa Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), levará a cabo estas semanas unha serie de cursos de formación á cidadanía sobre os servizos dixitais na Administración, a través dos Centros para a Modernización e Inclusión Tecnolóxica (Rede CeMIT). Serán oito xornadas de capacitación tecnolóxica ao servizo da sociedade galega. Os cursos, que se realizarán nos meses de setembro e outubro, desenvolveranse de forma presencial na rede de aulas CeMIT da Xunta de Galicia e tamén serán retransmitidos en directo por vídeo-conferencia para poder seguilos desde calquera punto unha iniciativa que está encadrada dentro do marco das accións definidas na Estratexia Galicia Dixital 2030.

Destinatarios

Tendo en conta que un dos obxectivos desta iniciativa é "mellorar as competencias dixitais da cidadanía para facilitar a súa comunicación e interacción coa administración", as actividades ofertadas estarán destinadas a todos aqueles cidadáns, maiores de 16, que necesiten ter ferramentas para favorecer a súa inclusión dixital co fin de que as tecnoloxías contribúan a aumentar a súa calidade de vida.

Contidos

O programa de formación organizado no marco do convenio de colaboración asinado entre a AMTEGA e o CPETIG abordará ao longo das oito sesións formativas presenciais (cada unha de dúas horas de duración) diversas temáticas orientadas a que os cidadáns coñezas os principais servizos dixitais que se poden levar a cabo coas institucións públicas.

As actividades, que se celebrarán os martes e xoves nun horario de 18.00h a 20.00h, desde o 13 de setembro, serán impartidas por colexiados e colexiadas do CPETIG con ampla experiencia na Administración Electrónica (eAdministración). As mesmas desenvolveranse de xeito presencial en oito puntos diferentes da comunidade, e retransmitidas en directo coa finalidade "de que cidadáns de todas as provincias poidan obter aquelas competencias dixitais que lle faciliten e melloren a súa relación coas administracións".

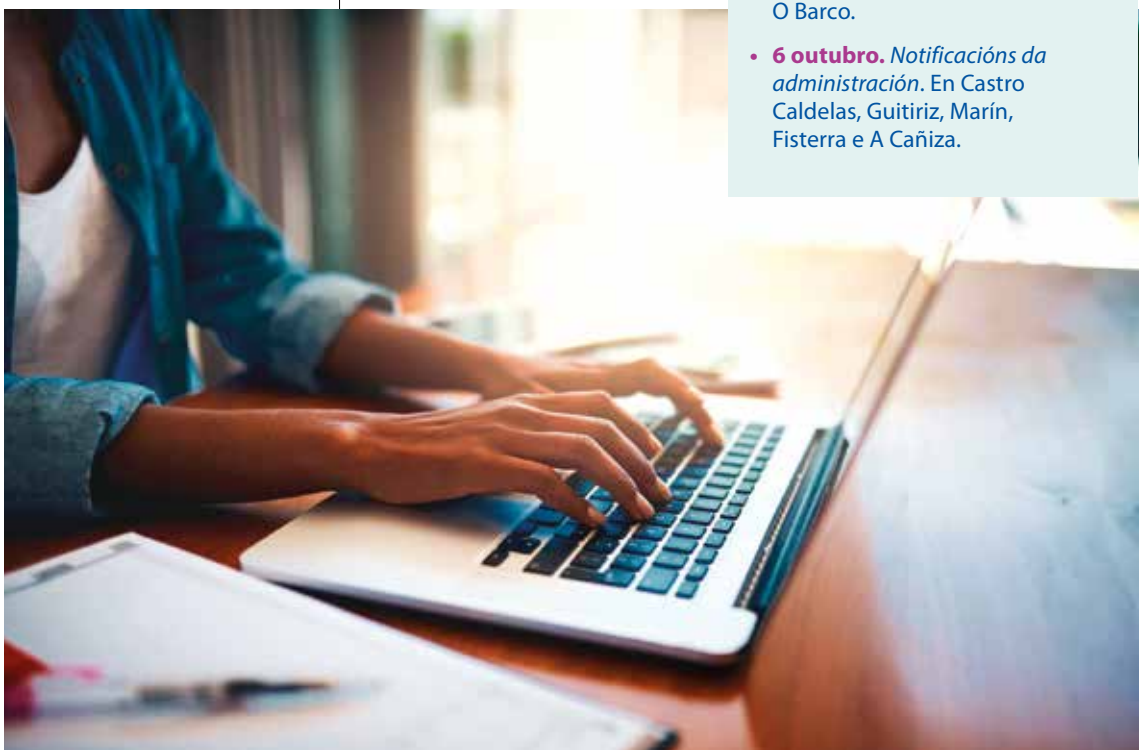
As sesións complementaranse con material de apoio adicional (guías, exercicios, enquisas, lecturas e consultas recomendadas…) que estará dispoñíbel na Plataforma de Teleformación da Rede CeMIT – EMA (formacion-cemit.xunta.gal) asignada ao alumnado.

Rexistro

As prazas asignaranse por orde de inscrición, sendo necesario facer un rexistro previo directamente nas ligazóns indicadas no cadro de datas anterior ou na páxina da Rede CEMIT. ■

Datas, lugares e ligazóns

- **13 setembro**. *As sedes electrónicas e como identificarse ante á Administración*. En Cuntis, Guitiriz, Marín, Fisterra e A Camiña.
- **15 setembro**. *O DNI electrónico e a sinatura dixital.* En Cañiza, Guitiriz, Cuntis, Marín, Fisterra e Santa Comba.
- **20 setembro**. *A sede electrónica da Xunta de Galicia*. En Ribadeo, Guitiriz, Cuntis, Marín, Fisterra, A Cañiza, Santa Comba e Boiro.
- **22 setembro**. *Trámites tributarios.* Guitiriz, Cuntis, Marín, Fisterra e A Camiña.
- **27 setembro**. *Trámites tributarios.* Santa Comba, Guitiriz. Cuntis, Marín, Fisterra, A Cañiza e Boiro.
- **29 setembro.** *Trámites xerais coa administración*. En Negreira, Guitiriz, Cuntis, Marín, Fisterra, A Cañiza e Santa Comba.
- **4 de outubro.** *A miña eSaúde.* En Negreira, Guitiriz, Cuntis, Marín, Fisterra, A Cañiza e Santa Comba.
- **4 outubro**. *A miña É-Saude.* En Leiro, Guitiriz, Cuntis, Marín, Fisterra, A Cañiza e O Barco.
- **6 outubro.** *Notificacións da administración*. En Castro Caldelas, Guitiriz, Marín, Fisterra e A Cañiza.



O **primeiro vehículo autónomo de Compostela** entra na súa recta final

O primeiro vehículo autónomo de Santiago, desenvolvido no marco do proxecto Smartiago (impulsado polo Concello para converterse en Cidade Intelixente) entra na súa fase final da man de Vodafone, compañía adxudicataria da iniciativa, que está a desenvolver un Living Lab de loxística de última milla e que contará con dous vehículos eléctricos autónomos para o seu desenvolvemento. O vehículo foi presentado este 15 de setembro nun acto que contou coa presenza do alcalde de Santiago, Xosé Sánchez Bugallo, o concelleiro do Turismo, Sindo Guinarte, a subdelegada do Goberno na Coruña, María Rivas López, e o director territorial para a zona Norte de Vodafone España, Francisco Vallejo.

Entre os obxectivos do proxecto, dotado dun investimento de 662.970,00 euros, atópanse o de mellorar o transporte de mercadorías no centro da cidade e o de reducir as emisións contaminantes. Así mesmo, a iniciativa contará cun Living Lab, un espazo vivo desenvolvido por Vodafone para asesorar a emprendedores e empresas no uso da plataforma e sobre a súa participación na mesma.

Durante os próximos meses comezará o proceso de cartografado dixital de distintas zonas do centro histórico de Santiago permitindo, non só a condución autónoma do vehículo, senón tamén facilitando aos participantes do Living Lab eses mapas para o seu uso noutros vehículos autónomos que pretendan circular pola cidade.

O vehículo, con capacidade de condución autónoma, está dotado con sensores LIDAR e cámara para recoñecer o que sucede ao seu ao redor. Ademais, dispón dun sistema de comunicacións que permite a súa monitoraxe e a comunicación con outras infraestruturas da cidade. ■

Diversa Technologies, INFONET e **Compostela Monumental** impóñense nos **premios PEL 2022**

A Deputación da Coruña celebrou este verán, en Ferrol, a gala da V edición dos Premios PEL, uns galardóns cos que a institución recoñece cada ano as mellores empresas, asociacións e clúster empresariais da provincia e aposta polo desenvolvemento económico, a innovación e a transformación. Os premios recaeron nas firmas tecnolóxicas compostelás Diversa Technologies e INFONET e máis na asociación de empresarios Compostela Monumental. Recoñeceuse con accésits o proxecto cultural AcercArte de Ferrol, a empresa Equipos Lagos, con sede no polígono de Bergondo, e a asociación de empresarios Agrela da Coruña.

O presidente da Deputación, Valentín González Formoso, presidiu o acto de entrega dos galardóns e asegurou que "estes premios recoñecen o talento e a innovación das peme e persoas autónomas da provincia". ■

O 19 de outubro volve **GaliciaTIC**

Volve unha das feiras máis importantes e históricas do panorama tecnolóxico galego: GaliciaTIC. A edición 2022 celebrarase os días 19 e 20 de outubro en Santiago de Compostela (Edificio Museo Gaiás da Cidade da Cultura), contando como temática central o *Crecemento, Dixitalización e Eficiencia*. Organiza Ineo.

O evento levarase a cabo novamente en modalidade mixta, coa posibilidade de asistencia virtual.

Este ano, GaliciaTIC cumpre 20 anos e así, ademais das actividades habituais, vén con algunhas novidades. Inclúese unha Feira de Emprego e un *showroom* virtual, entre outras accións destacadas. A clausura será xoves ás 14:30h e canda ela farase unha entrega de premios ás entidades que levan máis tempo apoiando GaliciaTIC. Contarase coa presenza de autoridades e patrocinadores. ■

O **CPETIG** abre as inscricións para o VII Scratch Day

O Colexio Profesional de Enxeñaría Técnica en Informática (CPETIG), grazas ao convenio de colaboración que mantén con AMTEGA, desenvolverá unha nova edición do programa de divulgación tecnolóxica (creativa e participativa) Scratch Day. Esta sétima convocatoria oriéntase novamente a divulgar os valores da programación informática para espertar e fomentar as vocacións tecnolóxicas no ámbito da educación STEM (polas súas siglas en inglés, Ciencia, Tecnoloxía, Enxeñeira e Matemáticas) desde idades temperás.

A xornada celebrarase o vindeiro 1 de outubro na Cidade da Cultura de Galicia (Edificio do Museo, Andar -1) e estará destinada a rapazada de entre 6 e 16 anos e os seus pais ou nais, así como o profesorado ou responsábeis dos centros interesados en introducir o Scratch na docencia.

Estes dous grandes grupos participarán, de forma simultánea, en programas deseñados especificamente para coñecer a linguaxe de programación Scratch (creada polo MIT para iniciar dunha forma sinxela á rapazada neste ámbito dunha forma didáctica, práctica e interactiva.)

Ademais de facerse unha introdución á ferramenta Scratch a través de diferentes accións levadas a cabo de forma práctica (movemento, lanzamento e interacción de obxectos) e co desenvolvemento dun videoxogo, nesta edición farase tamén unha introdución ao Microbit (unha pequena tarxeta deseñada para aprender a programar de forma fácil e divertida) sendo a novidade desta VII edición do Scratch Day o uso das placas Microbit para música.

Para os alumnos, a xornada terminará cunha actividade práctica, en formato *Scape Room,* na que poderán poñer en practica os coñecementos adquiridos sobre o Scratch, Microbit e o Cubo Merge.

O período de inscrición para o VII Scratch Day xa está aberto (ata o 29 de setembro) a través da web específica habilitada polo CPETIG (scratchday.cpetig.gal). ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira

Julián Cerviño toma posesión como director da AMTEGA

O Este 2 de setembro celebrouse a toma de posición de Julián Cerviño Iglesia como director da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), acto presidido polo conselleiro de Facenda e Administración Pública, Miguel Corgos.

Julián Cerviño, licenciado en Ciencias Físicas na especialidade de Electrónica pola Universidade de Santiago de Compostela, leva máis de vinte anos traballando en proxectos e programas de tecnoloxías da información estratéxicos de distintas Administracións en Galicia, como a administración electrónica da Xunta e diversas iniciativas relacionadas coa sanidade pública, onde ten demostrado unha ampla experiencia e sólidos coñecementos de xestión e técnicos.

Cerviño colle o relevo de Mar Pereira, quen estivo á fronte da AMTEGA dende a súa constitución en 2012, dando continuidade ao seu traballo para a modernización e a transformación tecnolóxica da nosa terra tras ocupar o cargo de secretaria xeral de Modernización e Innovación Tecnolóxica da Xunta de Galicia en 2009. ■

A nova edición de **XGN R Encounter** abre portas o 7 de outubro

A 2022 edición da histórica *party* informática galega XGN R Encounter celebrarase do 7 ao 9 de outubro, volvendo reunir a profesionais e seareiros da informática e as novas tecnoloxías nunha cita que alcanza xa a súa 22ª edición. O encontro, o maior de Galicia das súas características (unha xuntanza da mocidade para compartiren experiencias e coñecementos arredor das ferramentas dixitais) artellarase nas súas zonas habituais nos dous pavillóns principais da Feira Internacional de Galicia Abanca: a *Intranet*, orientada a inscritos, permitíndolles desfrutar dun posto con dereito a acampar e a participar en actividades exclusivas, e a Extranet, que ofrecerá un completo programa de propostas tanto para inscritos como para quen visite o recinto.

Segundo informa a organización, o evento desenvolverase de novo "no seu formato completo", recuperando a súa área de acceso libre no recinto logo das celebracións *online* de 2020 e presencial (para inscritos en 2021).

A Feira Internacional de Galicia Abanca de Silleda irá deseñando nas vindeiras semanas esta edición, que é a sexta coa operadora galega R como colaboradora e patrocinadora oficial e que de novo conta co apoio da Consellería de Política Social e Xuventude da Xunta de Galicia, impulsora da *party*. ■

O **ITG** coordinará en Santiago unha macro-demostración de operacións seguras con drons

O Instituto Tecnolóxico de Galicia (ITG) é o encargado de deseñar e coordinar en España as demostracións de H2020 AMU-LED, un proxecto de mobilidade aérea urbana da Comisión Europea liderado por NTT DATA no que participan 17 compañías e institucións de Europa e Estados Unidos, que ten como obxectivo demostrar a integración segura e eficiente de distintos tipos de operacións con vehículos aéreos non tripulados no ceo das nosas cidades e "contribuír con iso ao desenvolvemento regulamentario e normativo", segundo explicaron fontes do instituto, engadindo que se trata dunha "ambiciosa iniciativa" que abrangue unha das maiores demostracións de servizos de mobilidade con vehículos aéreos en contorna urbana.

Así, tralas demostracións realizadas en Cranfield (Reino Unido), Amsterdam e Róterdan (Países Baixos), a última semana de setembro AMU-LED recala en Santiago de Compostela, a única cidade española que acollerá as demostracións, coordinadas por ITG, e nas que intervirán aeronaves tripuladas e non tripuladas, que realizarán máis de 30 operacións, tanto reais como simuladas, nun total de 11 vertiportos repartidos entre a Cidade da Cultura, o Aeroporto Rosalía de Castro (Lavacolla); o campo de fútbol da Universidade de Santiago e a base do helicóptero do 061 no Hospital de Conxo. ■

A Coruña xunta un cento de investigadores en procesamento de linguaxe natural

Do 20 ao 23 de setembro, A Coruña acolle a 38ª edición do Congreso Internacional da Sociedade Española para o Procesamento da Linguaxe Natural (SEPLN 2022), onde máis de 100 investigadores internacionais danse cita para presentar os avances máis recentes neste eido de traballo que estuda como lograr que os computadores entendan a linguaxe humana.

O congreso internacional SEPLN 2022 contará coa presenza da doutora **Barbara Plank**, catedrática de Intelixencia Artificial e Lingüística Computacional en LMU Munich e catedrática a tempo parcial da IT University of Copenhagen, é experta en tecnoloxía multilingüe robusta para o procesamento da linguaxe humana e se que aplica en ámbitos como a elaboración de perfís e a determinación do sentimento que se expresa nun texto; e do doutor **André F. T. Martins**, profesor do Instituto Superior Técnico, investigador sénior no Instituto de Telecomunicações e vicepresidente de Investigación de Intelixencia Artificial na empresa Unbabel de Lisboa, experto na definición de modelos que tratan de explicar o que os computadores entenden dos textos humanos.

Esta nova edición da SEPLN está organizada por un comité interdisciplinar de investigadores das facultades de Filoloxía e Informática afiliados ao Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e as Comunicacións (CITIC) da UDC. ■

A Rede, a quinta provincia

O comezo do outono ofrécenos unha proveitosa vendima de contidos dixitais galegos

A RAG volve reivindicar online a nosa riqueza toponímica

A Real Academia Galega vén de iniciar unha nova tempada da serie de micropezas audiovisuais *O Seminario de Onomástica responde,* na que os especialistas do citado seminario divulgan o valor da toponimia como patrimonio inmaterial e afondan no significado, na historia e nas curiosidades que rodean algúns dos nomes de concellos, aldeas e lugares de Galicia. A primeira entrega, dedicada ao lugar de Eirapedriña, no concello coruñés de Ames, xa pode verse en academia.gal, na canle de Youtube da RAG e no portal Toponimia de Galicia.

Segundo informou a Real Academia, a tempada ten como novidade a gravación dalgúns episodios no propio territorio. O académico Ramón Lorenzo é un dos protagonistas da proposta, lanzando un convite a percorrer a xeografía da súa nenez e dando a coñecer a súa casa natal, en Eirapedriña, e a súa parroquia, Bugallido. Outros dos lugares que visitará a serie este ano son A Cebola e O Allo, no concello de Zas, da man do académico correspondente Xosé María Lema; ou A Coruña, co académico electo Gonzalo Navaza. ■

Presentada no Arsenal de Ferrol a segunda tempada de *Rapa*

O 14 de setembro presentouse en Ferrol, no Arsenal, a nova tempada da serie galega *Rapa*, dirixida e escrita por Jorge e Pepe Coira e producida por Portocabo e a plataforma Movistar Plus. Na cita estiveron presentes os protagonistas, Javier Cámara e Mónica López; o creador Pepe Coira; os produtores executivos Domingo Corral (Movistar Plus) e Alfonso Blanco (Portocabo); e representantes das institucións colaboradoras na produción, encabezados polo conselleiro de Cultura, Educación e Universidade, Román Rodríguez, e o alcalde de Ferrol, Ángel Mato, e o almirante do Arsenal de Ferrol, Ignacio Frutos Ruiz.

Na segunda tempada, de seis episodios, o proceso de filmación desenvólvese até finais de ano nas localidades de Ferrol, Valdoviño, Fene, Cedeira e Narón. A estrea está prevista para 2023 na dita plataforma de audiovisual en *streaming*. ■

Manuel Rey gaña o Premio Somos Esenciais 2021

Manuel Rey Pan é o gañador do Premio de Xornalismo Somos Esenciais 2021, organizado polo Colexio Profesional de Xornalistas de Galicia en colaboración con Gadis, co podcast de GCiencia *O ano da pandemia*. O xurado decidiu tamén conceder nesta segunda edición do premio unha mención especial como finalista a *Pechar a fronteira foi como pechar a fiestra da casa,* unha reportaxe de Elena Martín, Pablo Santiago, Sofía Caamaño Deus e Ruben Martins para o medio dixital Xarda e o xornal portugués *Público*. ■

Xa podemos inscribir a nosa webserie no X Carballo Interplay

O Festival de Contidos Dixitais Carballo Interplay prende os motores para volver a converter ao concello de Carballo na capital estatal das webseries e os novos formatos do 29 de marzo ao 1 de abril do 2023. Poderán presentarse a competición as series producidas entre os anos 2021 e 2023 que teñan un mínimo de 3 capítulos emitidos no momento da inscrición. Non hai límites de duración, temática, xénero, técnica ou procedencia. O único límite é temporal: o 20 de febreiro é o día para que formalicemos a nosa inscrición no formulario. ■

Terra de bandas

Go!Go!Zo! Xacobeo 21-22 aposta polo talento de 18 grupos emerxentes da nosa terra

As Novas Músicas en Galego terán o seu espazo en Go!Go!Zo! Xacobeo 21-22. O festival que está a celebrarse no Monte do Gozo acollerá a fin de semana do 24 e 25 de setembro a actuación de 18 grupos emerxentes de Galicia e unha macro actuación simultánea de 500 músicos da escola compostelá A Casa do Rock. Todos estes contidos e moitos máis podemos velos polo miúdo na web gogozo.gal e máis no Portal da Lingua (lingua.gal).

A presentación desta proposta musical tivo lugar este 8 de setembro no Pazo de San Roque. Nela participaron o secretario xeral de Política Lingüística, Valentín García; un integrante da organización de Go!Go!Zo! Xacobeo 21-22, Julio Asorey; e o director da escola de música A Casa do Rock, Adrián Hernández.

Valentín García fixo fincapé "na necesidade de apoiar aos artistas emerxentes da música de actualidade en lingua galega no marco das actuacións do Xacobeo 21-22, no que o galego ten que ser un sinal de identidade, sendo labor da Xunta impulsar e animar este tipo de actuacións".

Así, o escenario de Go!Go!Zo! Xacobeo 21-22 acollerá, entre o sábado 24 e o domingo 25 de setembro (a partir das 17:30 horas), a actuación de 18 bandas emerxentes procedentes das escolas Rock School de A Coruña e A Casa do Rock de Santiago de Compostela. Cada día participarán un total de 9 bandas, integradas todas elas por mozos e mozas de entre 18 e 25 anos, que subirán ao escenario do Monte do Gozo para achegar ao público as súas propostas en quendas de 25 minutos.

Xa o domingo está prevista, a partir das 16:00 horas, unha macro actuación organizada por A Casa do Rock, que reunirá a máis de 500 músicos para tocar en vivo dúas pezas: *Terra*, de Tanxugueiras (as tres integrantes do grupo foron alumnas da escola) e *Forza pra un mundo libre,* a versión en galego creada polo centro compostelá do mítico tema de Neil Young *Rocking In The Free World.*

Máis aló destas actuacións, Go!Go!Zo! Xacobeo 21-22 tamén terá outras dúas datas sinaladas este mes de setembro: un festival de DJs o venres 16, no que participarán catro recoñecidos picadiscos do panorama galego; e a xornada solidaria *Día da Irmandade* entre a cultura galega e ucraína. ■

Tex45 sube á Rede a historia dos naufraxios da nosa costa

A produtora galega Tex45, co apoio da Secretaría Xeral de Política Lingüística, envorcou estes días na Rede un documental que nos desvela os segredos que agocha o noso litoral, escenario de históricos naufraxios. Trátase de *Tesouros somerxidos*, iniciativa realizada ao abeiro do Fondo de proxectos culturais en lingua galega Xacobeo 2021-2022 (Secretaría Xeral de Política Lingüística) e visíbel a través de Youtube ou do Portal da Lingua.

En concreto, *Tesouros somerxidos* é un documental que nos descobre os tesouros arqueolóxicos das profundidades da Costa da Morte. A bordo do *Eureka*, visítanse distintos puntos marcados nun mapa mariñeiro, entre Fisterra e Corrubedo, para descubrir o que agochan.

Lydia Botana celebra no Portal da Lingua o Día Europeo das Linguas

A Rede galega vai conmemorar con diferentes contidos dixitais e actividades o Día Europeo das Linguas, este 26 de setembro. Por exemplo a través da serie audiovisual en galego De aquí para alá, presentada este mércores 14. Trátase dun proxecto dirixido ao público infantil, familiar e docente, concibido para achegarnos ao outras culturas e linguas dende o galego. O secretario xeral de política Lingüística, Valentín García, participou na presentación deste proxecto didáctico musical, creado pola pedagoga da Linguaxe e a Educación Musical Lydia Botana.

A serie inclúe 14 episodios que contan a historia dunha bolboreta que vai polo mundo na procura de algo que faga feliz ó seu novo amigo Gali, un neno que vive en África e está moi triste. O proxecto conta con 21 cancións acompañadas de animacións e coreografías para bailaren os nenos, uns temas que nos levan nunha viaxe musical polo mundo para coñecermos os seus instrumentos e as súas melodías (jazz, rap, samba, reggae, ska, clásica, tradicional balcánico e galego, pop, etc.).

Innovación galega para despedir o verán

Rematamos a tempada estival con importantes contribucións nosas ao progreso tecnolóxico

A Fundación Galicia Europa renova web

A Fundación Galicia Europa (FGE) vén de renovar a súa páxina web (fundaciongaliciaeuropa.eu) para "ofrecer unha mellor información sobre as políticas europeas e a participación de Galicia nos asuntos comunitarios". A entidade pretende deste xeito poñer en valor as súas tres décadas de experiencia na capital comunitaria para mostrar polo miúdo a actividade da UE "dende un punto de vista galego", poñendo o foco nas novas iniciativas lexislativas e políticas que propón a Comisión Europea. ■

Altia adquire Bilbomática por 24 millóns de euros

O grupo galego Altia vén de adquirir o 100% de Bilbomática por 24 millóns de euros. A operación supón para a compañía galega a integración de máis de 550 profesionais da empresa tecnolóxica vasca con sede en Bilbao, co que o persoal sitúase en máis de 3.200 persoas. A compra, en palabras da empresa coruñesa, "reforza a idea de crecemento sólido e ordenado que estamos a levar a cabo desde a nosa saída a Bolsa en decembro de 2010". ■

Chega unha app que nos permite desfrutar da nosa terra dende a bici

O Instituto de Estudos do Territorio vén de achegar detalles da aplicación web *A paisaxe de Galicia dende a bicicleta*, que está a desenvolver a dita entidade co obxectivo de servir de complemento tecnolóxico e informativo aos viaxeiros que visiten os tesouros da nosa terra subidos ao devandito vehículo. A ferramenta, que se atopa en fase de probas (está a ser sometida ás últimas comprobacións técnicas), ten o seu lanzamento previsto para este mes de setembro. O visor conta con máis de 50 itinerarios e todos os recursos para facilitar que a cidadanía se achegue á paisaxe galega "desde unha perspectiva diferente e sustentábel", sinalou o dito instituto. ■

SIVSA transformou xa máis de 150 procedementos empresariais

A empresa tecnolóxica SIVSA, referente galego en novas tecnoloxías, fixo este verán un balance da actividade xerada dende o seu Centro de Excelencia de Automatización, un servizo dende o que se transfomaron cara a meirandes eficiencia e a simplifación máis ede 150 procedementos en clientes dun amplo abano de sectores (saúde, banca, seguros, comercio retallista, telecomunicacións ou motor).

"O balance é moi positivo", sinala a empresa viguesa, que salienta que logrou un aforro medio de entre o 40 e o 60 por cento en tarefas tan diversas como a creación de historiais médicos, a análise de solicitudes de préstamos, a tramitación de sinistros, a xestión de envíos loxísticos ou a provisión de liñas para portabilidades.

O Centro de Excelencia de Automatización de Procesos de SIVSA está integrado por un equipo de vinte profesionais expertos nas tecnoloxías máis avanzadas (UiPath e Power Automate). Os *partners* tecnolóxicos son líderes no mercado de solucións de RPA, BPM ou IA, "o que nos permite deseñar e implantar solucións sustentábeis e a medida para os nosos clientes, que poden ser ademais evolucionadas no tempo, conforme a novas necesidades", engaden fontes da empresa galega. ■

Éutika integra tecnoloxías educativas, talento e nube

O panorama tecnolóxico galego vén de subir un novo chanzo coa incorporación de Éutika, empresa que xorde da confluencia entre tecnoloxías educativas, talento dixital e solucións na nube. Con sedes na Coruña e Madrid, Éutika nace co obxectivo de converterse "nunha empresa de referencia" no dito ámbito das ferramentas formativas e, tamén, de contribuír "de xeito significativo" á redución da fenda dixital existente na sociedade actual.

Segundo contan os seus impulsores, "a escaseza de persoas altamente cualificadas é un dous principais problemas dás organizacións, xa que existe unha gran brecha entre a oferta de coñecemento dispoñíbel e as necesidades reais de talento dixital". Éutika, neste senso, ofrece aos seus clientes un sistema de xestión de talento que conecta a oferta dispoñíbel e a demanda requirida, "facilitando o medre profesional ds persoas e o desenvolvemento das organizacións".

Éutika brinda aos seus clientes as seguintes solucións: Éutika Governor (goberno automatizado de CMSs, permite unha xestión automatizada, segura e ordenada dos cambios), Éutika Content (xestor de contidos), Éutika Challenge (novos modelos de aprendizaxe) e Éutika Ops (servizo de operación baseado nun modelo de custo por uso flexíbel e adaptábel). ■

A cooperativa dixital Kracia, recoñecida en Madrid

A cooperativa de mercadotecnia dixital Kracia, con sede en Boiro, foi galardoada pola Escola de Organización Industrial (EOI) como Mellor Proxecto Emprendedor do Ano. Os seus integrantes recibiron o galardón en Madrid, de mans da ministra de Industria, Reyes Maroto.

Kracia é unha cooperativa formada por cinco mozos e mozas que se dedica á mercadotecnia (*marketing dixital*) e que está afincada no Viveiro de Empresas do Concello de Boiro. A cooperativa é froito da formación *Márketing Dixital, Empregabilidade e Cooperativismo* organizada pola Fundación Paideia Galiza, a EOI e a Deputación da Coruña coa colaboración de Deloa e o Concello de Boiro.

Kracia céntrase en cinco áreas: consultaría e identidade de marca, programación e desenvolvemento web, redes sociais, campañas de publicidade *online* e creación de contidos como imaxe e audiovisuais. "Estamos moi agradecidos por este recoñecemento e porque iniciativas como esta na que participamos promovida por entidades axuden a desenvolver proxectos en sectores con moita proxección como é o *marketing* dixital", afirmaron dende Kracia. ■

Ideaspropias Editorial estréase no ámbito dos audiolibros

Ideaspropias Editorial, selo galego con máis de 15 anos de actividade no sector editorial, vén de marcar un importante (e innovador) fito na súa andaina tras publicar o seu primeiro audiolibro didáctico.

A editorial inaugurou esta colección con *Ecoturismo*, un título de 11 pistas en MP3 no que se profunda sobre a historia e a evolución do ecoturismo, os lugares nos que se desenvolve, o perfil do ecoturista e a relevancia da protección dos recursos naturais e a educación ambiental.

Servicio de vinos o *Teleformación para docentes* son os vindeiros títulos en formato audíbel que incorporará Ideaspropias a súa estreada colección. ■

Telefónica e Spica dixitalizan con éxito o sistema de plenos de Collado Villalba

O Telefónica vén de facer balance do acadado pola solución Seneca no Concello de Collado Villalba, en Madrid. Trátase dunha solución de plenos híbridos que se integra de forma permanente en contornas semipresenciais. Foi implantada e desenvolvida no dito Consistorio por Telefónica Empresas e a firma galega Spica, con sede en Vigo. Segundo fixeron saber, o sistema superou os seus obxectivos nos seus nove primeiros meses de vida. Neste período de tempo gravaronse máis de 100 encontros e eventos, dixitalizado todos os plenos ordinarios e extraordinarios e o seu contido online foi visto por un de cada 21 cidadáns da localidade madrileña. O sistema, engade a operadora, "permitiu unha maior flexibilidade laboral aos traballadores do Concello e facilitou que as máis de 63.000 persoas que forman parte da poboación deste termo municipal poidan estar informadas as decisións que se toman a nivel local". ■

LG presenta un televisor OLED que pode curvarse

Cunha clara orientación ao seu uso en videoxogos LG presenta o televisor LG OLED Flex (modelo LX3), que presume de ter a primeira pantalla OLED de 42 polgadas que pode encartarse, buscando así servir tanto para ver a televisión como para gozar de xogos para PC, consola e a nube, coa posibilidade de que o usuario poida gozar desa pantalla en formato plano ou cunha curvatura 900R para gozar dunha experiencia máis inmersiva.

Sobre a curvatura da pantalla, esta pode axustarse co seu mando a distancia en chanzos do 5%, ou sexa, con 20 niveis. Tamén pode axustarse en inclinación e altura, adaptándose así a distintas posicións e posturas do usuario.

O LG OLED Flex LX3 tamén conta con son Dolby Atmos a través dos seus 2 altofalantes frontais de 40 watts, modo Multi View (que permite presentar simultaneamente 2 fontes de vídeo, podendo seleccionarse a fonte sonora) e tamén integra un micrófono que pode aproveitarse por parte de dispositivos conectados por USB. Os xogadores agradecerán especialmente que conte con resolución 4K cun refresco de 120 Hz e as últimas características do HDMI 1.2 como VRR ou ALLM, polo que é unha pantalla ideal para ordenadores gaming e consolas de nova xeración.

Nokia sorprende cun teléfono básico orientado á reprodución musical

Aínda que parecía que os teléfonos básicos estaban mortos e soterrados, HMD Global sorpréndenos presentando o novo Nokia 5710 XpressAudio, un teléfono sen funcionalidades de smartphone, con dobre SIM e 128 MB de almacenamento interno, que sorprende ao integrar un compartimento deslizable no que albergar e cargar uns auriculares sen fíos incluídos (que ao funcionar por Bluetooth 5.0 son compatibles con outros teléfonos). Este móbil 4G pode presumir dunha boa autonomía (até un mes en espera e até 7,7 horas en conversa), xa que ten unhas funcionalidades moi básicas, e sorprende pola súa orientación para a reprodución musical, xa que inclúe un reprodutor de MP3, botóns específicos nos marcos para controlar a reprodución de música e o nivel de volume e incluso radio FM (que funciona tanto polos auriculares como a través dos altofalantes estéreo do propio dispositivo). Algunhas das súas características poden parecer ridículas, como a súa pantalla QVGA de 2,4 polgadas ou a súa cámara traseira de 0,3 Mpíxeles que integra flash; pero detalles como que a súa batería sexa extraíble e que poida ler tarxetas microSD de até 32 GB (moi práctico para almacenar música). Vaia, que estamos ante un dispositivo orientado a un público moi específico, para o que probablemente o seu principal defecto sexa que a súa carga realízase a través dun conector micro USB. O seu prezo é de 79,99 euros.

Insta360 lanza unha webcam con gimbal

Insta360 revoluciona o mundo das webcams coa nova Insta360 Link, cámara que presenta un deseño moi semellante ao dunha cámara DJI Osmo Pocket, aínda que pensada para usarse sobre unha pantalla ou un trípode, de xeito que o seu gimbal emprégase para que a cámara 4K poida realizar funcións de seguimento baseado en intelixencia artificial.

A Insta360 Link conta cun sensor 4K de media polgada, conseguindo unha grande calidade de imaxe, mentres que o seu gimbal de 3 eixes controla o seu movemento en horizontal e vertical. A intelixencia artificial do seu software sérvelle tanto para poder manter centrado sempre ao usuario en pantalla como para poder empregar a cámara mediante xestos, conseguindo así unha versatilidade que converte a cámara nun excelente accesorio tanto para o traballo remoto como para a docencia, aínda que tamén haberá que aproveite as súas funcións para usos recreativos (como podería ser a gravación de bailes coa cámara en vertical, para poder compartir os vídeos logo en redes sociais).

Pódese adquirir de xeito independente a un prezo de 369,99 euros (404,99 euros no seu kit con trípode).

Motorola presenta un smartphone con cámara de 200 Mpíxeles

Motorola presentou novos terminais da serie Edge 30 dos que resulta especialmente relevante o Motorola Edge 30 Ultra, xa que estamos ante un móbil de alta gama, cun prezo de venda de 899 euros, que presume da cámara coa resolución máis alta do sector: 200 Mpíxeles.

A cámara do Motorola Edge 30 Ultra pode así presumir dun enorme sensor que consegue grandes imaxes nítidas e vivas, aínda que as súas capacidades non se limitan a captar imaxes con alta resolución, senón que tamén conta con estabilizador óptico de imaxe, pode gravar vídeo en 8K e utilizando a tecnoloxía Ultra Pixel consegue filmar vídeo en 4K con HDR10.

Tamén conta cun obxectivo ultra grande angular de 50 Mpíxeles e un teleobxectivo de 2x e 12 Mpíxeles que coa súa apertura f/1.6 resulta ideal para retratos. A cámara frontal tampouco queda curta, cun sensor de 60 Mpíxeles e gravación de vídeo en 4K.

Este impresionante teléfono funciona cun procesador Qualcomm Snapdragon 8+ Gen 1, 12 GB de memoria LPDDR5, 256 GB de almacenamento UFS 3.1, pantalla pOLED Full HD+ de 6,67 polgadas cun refresco a 144 Hz e lector de impresións dixitais, son estéreo con Dolby Atmos, Bluetooth 5.2, Wi-Fi 6E, resistencia IP52 e batería de 4.610 mAh con carga rápida por cable a 125 watts, a 50 watts sen fíos e coa posibilidade de cargar de cargar sen fíos outros dispositivos até a 10 watts.

Adidas estrea auriculares de diadema con carga solar

Aínda que non sexa unha marca moi coñecida polos seus auriculares, Adidas ten un completo catálogo destes dispositivos, aos que nos vindeiros días se sumarán os Adidas RPT-02 SOL, auriculares que na súa diadema integran a tecnoloxía Powerfoyle de Exeger (como os JBL Reflect Eternal), ou sexa, que aproveita a luz natural e artificial para cargar a batería dos auriculares, que teñen unha autonomía de até 80 horas de reprodución.

Os Adidas RPT-02 SOL non só gozan de grande autonomía apoiada pola carga solar, senón que tamén están deseñados para a práctica deportiva, de aí que teñan resistencia IPX4 e a parte inferior da diadema e as almofadas para as orellas sexan extraíbles e lavables.

Estes auriculares Bluetooth 5.2 teñen un control intuitivo medante un botón de control de 5 funcións e un botón de acción (indicador de estado luminoso programable a través dunha aplicación móbil); contan con *drivers* de grande tamaño (45 milímetros); integran micrófono compatible con asistentes de voz; e poden mercarse a un prezo de 229 euros.

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

ASSASSIN'S CREED

Ubisoft anuncia un novo xogo

Ubisoft aposta pola franquía de *Assassin's Creed* con máis forza que nunca, con toda unha serie de xogos que están a desenvolverse, e dos que o principal expoñente sería *Assassin's Creed Mirage*, unha entrega principal da saga que estará ambientada no século IX en Bagdag e protagonizada por Basim Ibn Is'haq, o Oculto que puidemos ver en *Assassin's Creed Valhalla*.

Este xogo promete ser máis breve e narrativo que as últimas entregas da serie (na liña das primeiras entregas, que podían completarse en 10-15 horas), e permitirannos vivir a evolución de Basim, quen irán mellorando as súas habilidades e comprender o novo credo que dá lugar aos Ocultos, orde dos primeiros Assassins que medrarán até converterse en Mestres Assassins.

En *Mirage* veremos como Basim terá que tirar proveito da súa habilidade para trepar nun contorno urbano a grande escala, saltando por tellados, escalando torres e facendo *parkour* para evitar aos gardas polos catro distritos de Bagdad, o que claramente lembra ás primeiras entregas da saga, aínda que tamén teremos elementos modernos como a aguia Enkidu, que inspeccionará as zonas dende o ceo e marcará aos inimigos para a súa eliminación sixilosa.

Assassin's Creed Mirage verá a luz en 2023 en Xbox Series X|S, Xbox One, PS5, PS4, PC e Amazon Luna.

PS5 | Xbox Series X|S | PC

CYBERPUNK 2077

Recibirá unha expansión que deixará de lado as consolas da anterior xeración

O xogo *Cyberpunk 2077* foi un dos lanzamentos máis accidentados que se coñecen, por terse comercializado cando aínda precisaba un ano máis de desenvolvemento para poder considerar que se trataba dun produto rematado, destacando o feito de que non debería terse vendido para consolas da anterior xeración, pois estamos ante un título esixente que non ten un bo desempeño en máquinas vellas.

Pero actualmente podemos considerar que estamos ante un xogo aceptable, que vén de recibir unha actualización chamada Edgerunners que correspondería á versión 1.6 e que, aparte das típicas correccións de erros destaca por incluír contidos inspirados en *Cyberpunk: Edgerunners*, a serie de animación de Netflix. O xogo tamén recibe un sistema de progresión cruzada, ou sexa, que as partidas gardadas na nube son multiplataforma, de xeito que poden continuarse as partidas en calquera máquina que teña o xogo instalado.

Cómpre salientar que en Xbox Series S o xogo reciben un novo modo de xogo orientado ao rendemento, que permite gozar de *Cyberpunk 2077* a 60 imaxes por segundo a 900p con escalado de resolución dinámico entre 800 e 1080p.

Pero a novidade máis importante relativa a *Cyberpunk 2077* é o anuncio de que en 2023 recibirá unha expansión titulada *Phantom Liberty* que estará dispoñibles para PC, PS5, Xbox Series X|S e Stadia, ou sexa, que confírmase que deixan atrás as consolas da anterior xeración.

PC | PS4 | PS5

SPIDER-MAN

O xogo de Insomniac Games estrea versión para PC

O aclamado xogo *Marvel's Spider-Man* de Insomniac Games, lanzado inicialmente para PlayStation 4 e adaptado logo a PlayStation 5, chega finalmente a PC, de xeito que podemos adquirilo na tenda de Epic Games e en Steam a un prezo de 59,99 euros e non se limita a ofrecer as mesmas melloras que o xogo lucía en PS5, senón que tamén incorpora gráficos optimizados para PC (con soporte de tecnoloxías como nVIDIA DLSS, nVIDIA DLAA e AMD FSR 2.0), melloras no trazado de raios e sombras melloradas, compatibilidade con teclado e rato e incluso compatibilidade con monitores ultrapanorámicos, xa que está adaptado para resolucións de 16:9, 16:10, 21:9, 32:9 e 48:9. Incluso pode empregarse con 3 pantallas simultáneas mediante nVIDIA Surround ou AMD Eyefinity.

Loxicamente, para poder tirar proveito das maiores resolucións e das prestacións hai que contar cun ordenador moi ben equipado, pero os requisitos mínimos son bastante asumibles, de xeito que en equipos de sobremesa de hai 7 anos é posible gozar deste título.

O xogo permítenos encarnar a Peter Parker como Spider-Man, protexendo a cidade de New York de ameazas criminais e tamén inclúe as expansións que recibiu o xogo orixinal tras o seu lanzamento, contando así con misións e desafíos adicionais.

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

SONIC FRONTIERS

Teremos novo xogo en novembro

Os seareiros das aventuras do ourizo azul de SEGA están de parabéns, xa que o xogo *Sonic Frontiers* vén de abrir o seu proceso de reserva e fixar o seu lanzamento no 8 de novembro, con versións para PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X|S, Nintendo Switch e PC (Steam), destacándose que en Xbox o xogo será compatible con Smart Delivey (ou sexa, que só haberá que mercalo para unha das plataformas).

O xogo tamén estreou un tráiler en español no que podemos ver as súas zonas abertas e a segunda illa de Starfll Islands (Ares Island) e novo contido da historia deste título que está considerado como a evolución dos xogos de Sonic.

Sonic Frontiers permitirá correr polas novas plataformas das zonas abertas, ofrece liberdade para elixir o noso propio camiño e descubrir misións secundarias e quebracabezas, convídanos a probar a nosa destreza entrando en portais que nos leva a plataformas tridimensionais no ciberespazo, ten un novo modo de combate cibernético e achéganos unha aventura chea de misterios e intrigas na que contaremos cunha misteriosa voz como guía mentres combatemos unha colosal ameaza mecánica.

Galicia escenario *gamer*

O noso lecer dixital encara o outono de 2022 con novidades moi relevantes

Presentado *Retorno Arnoia*

A Cidade da Cultura acolleu en xullo a presentación do prototipo de videoxogo *Retorno Arnoia,* resultado do traballo realizado polo alumnado na UVigo na primeira residencia artística enfocada á creación dixital impulsada de maneira conxunta pola Xunta de Galicia e a institución viguesa.

Trátase da primeira residencia que integrou perfís diversos, desde o artístico ao tecnolóxico, nun equipo que traballou ao unísono para dar forma ao proxecto. O alumnado participante son egresados en Comunicación Audiovisual, Publicidade, Belas Artes, Telecomunicación e Informática e dedicou horas a deseñar, debuxar, animar, programar e sobre todo comprobar e descartar erros nunha estadía intensiva que durou pouco máis de catro fins de semana.

O froito deste traballo é un videoxogo de plataformas inspirado nun clásico da literatura xuvenil galega, *Arnoia, Arnoia,* do escritor ourensán Xosé Luís Méndez Ferrín. Nel, o protagonista ten que superar diferentes obstáculos e inimigos en cada nivel, empregando mecánicas similares a clásicos do xénero como o Super Mario. Na presentación, o alumnado fixo unha demostración comentada en vivo do xogo, aberta tanto ao público asistente ao acto como a toda a audiencia que seguiu a retransmisión en *streaming.* A presentación contou ademais coa participación da profesora da Universidade de Vigo Beatriz Legerén Lago, que formou parte do equipo docente que asesorou ao alumnado durante a súa residencia, e de Antonio Piñeiro, secretario da Fundación Curros Enríquez, que se implicou desde o comezo no proxecto. ■

O novo Museo do Videoxogo abriu as súas portas

A Fundación Museo do Videoxogo de Galicia abriu a se do novo Museo do Videoxogo en Cangas do Morrazo o pasado 10 de setembro. Trátase dun espazo completamente novo, sete veces máis grande có anterior, que conta con colecciónsrenovadas e con representantes de tódalas tipoloxías de sistemas que conforman a historia do videoxogo. Dende máquinas recreativas, pasando por videoconsolas, portátiles e dispositivos bidirecccionais, ata unha escolma dos títulos máis influentes da historia do medio. Un lugar con decenas de pezas para tocar, experimentar e xogar.

Con capacidade para máis de 100 persoas e amplas exposicións cambiantes sobre o medio, este centro de preservación dispón de aulas e áreas de divulgación que posibilitan o desenvolvemento de proxectos no eido do videoxogo e que transcenderán ao ámbito nacional.

A fundación, con motivo da apertura, engadiu que o MUVI manterá a súa entrada semanal de balde e redobrará o seu compromiso coa industria de Galicia, contando agora con zonas exclusivas de preservación e divulgación especificamente dedicadas. Será, en palabras da entidade, "unha viaxe experimental rica e en evolución, a través da cal os visitantes poderán coñecer e probar os videoxogos creados en Galicia e na que o MUVI, xunto con videoxogo.gal, tende a man a empresas e persoas que desexen aportar información e recursos".

No ámbito museístico, a Fundación Museo do Videoxogo anuncia unha nova alianza co Museo Arcade Vintage de Ibi (Alacante) formulando a primeira gran colaboración entre museos de videoxogos de España.

A curto prazo esta colaboración culminará nun intercambio de pezas entre ámbolos dous museos, reforzando a presenza do mundo das máquinas recreativas (un dos alicerces do videoxogo) no MUVI, e do que o prestixioso museo alacantino é un dos maiores expoñentes de Europa.

A inauguración contou coas intervencións de Galo Martínez, presidente da Fundación MUVI; Anxo Lorenzo, secretario xeral de Políticas Culturais da Xunta de Galicia; Luz Castro, presidenta de Videoxogo.gal; Aurora Prieto, concelleira de Cultura do Concello de Cangas; e Jacobo Martínez, director do Museo do Videoxogo. ■

O *Lérez UP* acadou 3.500 visitantes

A área de Xuventude de Pontevedra organizou os días pasados (sábado e domingo 27 e 28 de agosto) a primeira edición do *Lérez UP* encontro deseñado para os fanáticos dos videoxogos, do manga e doutras ramificacións culturais. O evento, celebrado no Pazo da Cultura, veu da man do Concello en colaboración coa Asociación Gaming Troop, e incluíu obradoiros, charlas, competición e ocio; un espazo no que "descubrir novos videoxogos, novos e antigos". Polo *Lérez UP* pasaron finalmente máis de 3.500 persoas. En palabras do concelleiro de Xuventude, Alberto Oubiña, "foi un éxito total". ■

A mostra *Carne y Arena* revolucionou o Gaiás

A instalación de realidade virtual *Carne y Arena, (Virtualmente presente, Fisicamente invisible),* artellada polo director mexicano Alejandro G. Iñárritu puido visitarse na Cidade da Cultura de Galicia até o 18 de setembro. Segundo puidemos saber, case dous milleiros de persoas persoas esgotaron as entradas de xullo á dita instalación, unha innovadora proposta artística que nos achega a experiencia das persoas migrantes que cruzan o deserto entre México e os Estados Unidos.

Premiada cun Oscar pola Academia de Hollywood, esta pioneira proposta inmersiva chega a Santiago de Compostela, sendo a primeira cidade da Península en acoller este proxecto (tras o seu paso por cidades como Milán, Ámsterdam, Montreal, Dallas, Washington D. C., Os Ánxeles ou Cidade de México), producido por Legendary Entertainment, Emerson Collective e Fondazione Prada, en colaboración con PHI Studio, e que se pode vivir en Galicia da man da plataforma cultural 90_20 no marco do Xacobeo 21-22.

Nesta mostra, Alejandro G. Iñárritu colaborou con migrantes e refuxiados mexicanos e centroamericanos para acadar "o maior nivel de realismo". Segundo explicou el mesmo na presentación do proxecto, "a miña intención era permitir ao visitante unha experiencia directa, camiñando nos pés do inmigrante, por debaixo da súa pel, e dentro do seu corazón". O resultado é un espazo multinarrativo con secuencias de extremo realismo que trasladan ás persoas visitantes, descalzas sobre a area, a un escenario de persecución a través do deserto. ■

Chega un xogo xacobeo para mellorar a aprendizaxe da fonética inglesa

Persoal investigador da USC e da UVigo acaban de desenvolver un xogo serio ambientando no Camiño de Santiago que facilita aos seus potenciais participantes mellorar a aprendizaxe da fonética e pronuncia da lingua inglesa. Segundo informaron as dúas entidades académicas, o traballo contou coa colaboración de profesionais de moi distintas áreas, por exemplo a agrupación musical Luar na Lubre que, de xeito altruísta, cedeu cortes da súa obra *Vieiras e vieiros: historias de peregrinos como banda sonora*. Do mesmo xeito, contouse coa colaboración desinteresada do grupo Resonet.

O proxecto ten o obxectivo engadido de mellorar a comprensión da dita lingua a través dos seus acentos e as súas correspondencias entre conceptos, imaxes, sons, grafías e símbolos fonéticos. Ao mesmo tempo, achega coñecemento sobre o Camiño. Poderá usarse nas aulas en dispositivos móbiles e tamén como material aberto ao público en xeral.

Coordinado pola catedrática da USC, Mª de los Ángeles Gómez, e polo profesor da UVigo, Alfonso Lago, este traballo é un dos resultados dun proxecto de investigación financiado polo Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades (na modalidade de Proyectos de I+D+i Retos de Investigación 2019), no que tamén participaron o estudante da UVigo Ánxel Fragueiro, así como investigadores da Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), a UNED, a Universidad de Málaga e o Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA). O proxecto conta coa colaboración do University College of London (Speech Hearing and Phonetic Siences Dept), e tamén de Arasaac (Centro Aragonés para la Comunicación Aumentativa y Alternativa).

Este xogo serio está constituído por 34 etapas do Camiño Francés, dende Sant Jean Pied du Port ata Santiago de Compostela. Para avanzar polo Camiño é necesario que cada xogador ou xogadora afronte os retos que lle permitan alcanzar as competencias de percepción, produción e transcrición no ámbito da fonética e pronuncia inglesas. Nos retos os usuarios terán a axuda de peregrinas e peregrinos que fixeron o camiño, ben no pasado ou no presente, incluíndo participantes na campaña *Las Estrellas del Camino,* que accederon a participar e aparecen ao longo do xogo a medida que se percorre o Camiño Francés, ademais dunha avatar ficticia, *Patience*, que lle servirá de guía dos contido. ■

Colexio Oficial Enxeñeiros de Telecomunicación Galicia

Asociación de Enxeñeiros de Telecomunicación de Galicia

26 Noite Galega

dixitalización sen_fronteiras_sociais

23 setembro 2022
Hotel Attica21, Vigo

Premios Galicia

DAS TELECOMUNICACIÓNS
E DA SOCIEDADE DA INFORMACIÓN

XUNTA DE GALICIA

Xacobeo 21·22

axians · cellnex driving telecom connectivity · CGES · circet España · CROWDSTRIKE · FORTINET · .gal · HUAWEI · minsait An Indra company · NTT DATA · 20 YEARS 2002-2022 Uptare solutions · orange · paloalto NETWORKS · R · REDE ABERTA · satec_ · SEMI · serviguide tech · Telefónica · Televes · tesec audiovisuales · VANTAGE TOWERS