

Código Cero

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

NÚMERO 24 AGOSTO / SETEMBRO 2004



XACOBEO 2004
Galicia

GaliciaTic

Obradoiro de talento

"Party" en Ponteareas
debate e lecer

Cartoon Forum, capital Compostela
800 profesionais, factoría de proxectos

Amor en Internet
Ata que o chat nos separe

Microsoft
Tu potencial, nuestra pasión.™

SIEMENS

NOMBRE

Don 417.000 empleados,
130 unidades de negocio
en 190 países,
todas gestionadas
con un único
directorio activo.

"Con 130 unidades de negocio distintas,
somos un ejemplo digno de estudio"

John Minnick
Director de Desarrollo Tecnológico, Siemens

Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Active Directory, Visual Studio, SQL Server, Windows, el logotipo de Windows y Windows Server System son marcas registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y otros países. Los nombres de las empresas, productos y servicios de terceros son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Construya su reputación con Windows Server System™. Para facilitar la gestión de su infraestructura, Siemens utiliza Windows Server System, una gama de software de servidores desarrollada sobre el sistema operativo Windows Server. Así es como Siemens, utilizando Windows Server 2003 con Directorio Activo® y Exchange Server 2003, consiguió crear un único directorio con más de 400.000 identidades en sus 130 unidades de negocio de todo el mundo. De esta manera, puede gestionar las identidades tanto a nivel mundial como local. Gracias a estas soluciones conseguirá más por menos. Conozca los detalles del caso Siemens y de esta eficaz herramienta de gestión en www.microsoft.com/spain/windowsserversystem

Microsoft
**Windows
Server System**





CÓDIGO CERO
revista de novas
tecnolóxicas de Galicia

Director

Xosé María Fernández Pazos
(director@codigocero.com)

Subdirectores

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

Redactores-Xefes

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

Redacción

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

Colaboraron neste número:

María Soriano, Marcus
Fernández, David Lombardía,
Xana García, Paula Carballo,
Pablo Grandío, Fernando Bouzas,
Carlos Lozano, Fernando
Sarasquete, José Ramón Pais,
Manuel Gago, José Antonio
Ortega Barros, Emiliano Gómez.

Supervisión lingüística:

Paulino Novo e María Xesús
Vázquez.

Fotografía:

Adolfo Enríquez Calo, Joferpa.

Edita:

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

Deseño Gráfico:

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

Imprime:

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

Número 24 (PREZO: 1€)
Agosto / Setembro 2004

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

neste número...

En Santiago a convocatoria xacobeava vai deixando paso a un novo tipo de xuntanza, a dos poñentes, empresarios, investigadores e simples asistentes que acudirán á segunda edición de GaliciaTic, congreso que conseguiu nun ano o que moitos non conseguen nunca: que se lle teña en conta en España como exemplo a seguir de encontro serio, ben organizado e onde todo semella estar dirixido a estreitalas relacións entre os sectores económicos en torno ás Novas Tecnoloxías da Información (TIC). **GaliciaTic** durará do 4 ó 6 de outubro e celebrarase un ano máis no Palacio de Congresos e Exposicións. No programa destacan puntos fortes como os seminarios de *Software libre-Open Source* e *Sinatura electrónica*, conferencias dalgúns dos congresistas de máis renome do eido internacional, paneis temáticos e unha sesión inaugural aberta a todo o público na que intervirán **Rafael Sagrario**, director xeral para o Desenvolvemento da Sociedade da Información; **Jesús Banegas**, presidente da Asociación de Empresas de Electrónica Tecnoloxías da Información e Telecomunicacións de España (AETIC) e **Santiago Cortés**, presidente de HP España. Convén facer fincapé en que Santiago tamén vai acoller outro interesante encontro, o dos representantes do mundo da animación a nivel europeo no **Cartoon Forum**, unha xuntanza crucial para o noso país, no que se están a facer cada mellores películas e produtos de animación, dende *O soño dunha noite de San Xoán* ó *Ano da Carracha*, pasando por *Mar Adentro*. O feito de que Santiago sexa a sede dun evento destas características (no que se van dar cita centos de representantes da animación), é un dato que fala por si so: Galicia é escenario e tamén factoría.

firma invitada

José Ramón Pais, presidente da Asociación de Empresas Adicadas a Internet (EGANET) **4**

novas

Resumo da actualidade de e-comercio e de empresas relacionadas coas novas tecnoloxías **5**

reportaxes

Party informática ó longo de tres xornadas, tamén en Pontearreas **10**

Ligando sen saír na habitación (con pixama e zapatillas): amor en Internet **11**

A ADSL, cada vez máis a man **12**

Microsoft presenta o seu Service Pack 2 en castelán **13**

Cartoon Forum en Compostela, unha cidade "animada" **14**

GaliciaTic: tecnoloxía de Galicia para Galicia (e o mundo) **15**

O P2P en España a partires do 1 de outubro **27**

Investigadores galegos empregan unha nova aplicación para o deseño de novos fármacos **24**

Galnix: suma e segue **25**

nova economía

Descargas de música: a loita comeza **26**

opinión

Mercar en Internet (Lozano) e Linguaxe natural (Gago) **23**

deseño web

Menudo Flash: todo o imprescindible sobre esta extendida ferramenta (Flash) **28**

pc práctico

A Taiga: Tradutor de español a galego **29**

xogos

Os Sims 2: o retorno do mito **30**



Ecosistemas tecnológicos: cuestión de supervivencia

Disponemos en Galicia de un caldo de cultivo más que favorable para la aparición y consolidación de grandes proyectos de nuevas tecnologías en nuestra comunidad. Por un lado, hemos superado la debacle de las *punto com* (igual en esos momentos nos quedaba demasiado lejos), y las empresas y proyectos que subsisten en Galicia son, en consecuencia, más reales y cercanas a la realidad de lo que Internet y las TIC significan. Podríamos calificarlas como “conservadoras revolucionarias” que decía Einstein. Por otra parte existe un bagaje, tanto en el tejido empresarial, como en el institucional, universitario y social, el cual facilita la replicación y aparición de sinergias, actividades e iniciativas potencialmente exitosas, que al igual que en los mecanismos genéticos, también producen y producirán mutaciones, introduciendo en el sistema nuevos caminos completamente nuevos, que con el tiempo y el ambiente adecuados, darán lugar a esos grandes proyectos que marcarán el futuro y el avance de las nuevas tecnologías en Galicia.

Al igual que la falta de inteligencia de la Web: un genio en la interconexión, pero pésimo en cuanto a organización; la autoorganización e interconexión de todos los agentes implicados en este sector en Galicia necesita ser canalizada hacia formas específicas que permitan desarrollar el entorno adecuado para resultar en algo que podamos considerar un sistema medianamente inteligente. La toma de conciencia de que todos los que de alguna u otra manera estamos relacionados con este sector en Galicia y al mismo tiempo somos conscientes de la importancia que para el futuro -no sólo de nuestro sector, sino también de todo el tejido económico de Galicia-, representa la tecnología y el retraso que su falta puede significar, debemos no sólo conocernos, sino también retroalimentar el sistema y compartir nuestro conocimiento, de forma que se generen estructuras más lógicas y organizadas, provocando que todos avancemos en un mismo frente, beneficioso para el correcto desarrollo del sector y, en consecuencia, de cada una de sus partes.

Disponemos de unas fabulosas universidades y facultades de Telecomunicaciones, Informática, Ingeniería, de una Administración comprometida con el desarrollo tecnológico, de empresas TIC cada día más consolidadas y referentes a nivel nacional en cuanto a buenas prácticas e innovación se refiere, de medios de comunicación, congresos y ferias especializados en el sector, de interesantes proyectos colaborativos surgidos de la iniciativa privada y con proyección internacional, de un centro de supercomputación, de un parque tecnológico y de unas asociaciones, clusters y patronales involucradas en el desarrollo de las TIC en Galicia. El objetivo ahora es hacer converger todas esas fuerzas en una misma dirección, lo más inteligente y rápidamente posible y que colocar a Galicia en una posición competitiva, no sólo en lo referente a este sector en concreto, sino a todo el tejido empresarial que directa o indirectamente depende de él.

EGANET como patronal y representación de las empresas gallegas de Internet y las nuevas tecnologías, trabaja en este sentido y para ello aglutina en estos momentos a 30 empresas, trabajando en la promoción de aspectos de interés para los asociados, la representación y la defensa de sus intereses, así como en la provocación de las sinergias necesarias para la colaboración interempresarial, la calidad y la formación. Pero el reto y objetivo último es contribuir a desarrollar las TIC en Galicia, tanto mediante la promoción técnica, económica y comercial de sus asociados, como del sector TIC gallego en general, mediante el apoyo a las distintas iniciativas que ayuden a Galicia a posicionarse como referente en este sector. EGANET con la ayuda y apoyo de todos sus asociados, pretende servir de agente catalizador de las nuevas herramientas tecnológicas en nuestra comunidad, abierta a todos los agentes involucrados y dispuesta a trabajar por este ambicioso objetivo, pues al fin y al cabo, en este ecosistema tecnológico, las empresas y sus empresarios somos los mayor involucrados en su avance y mejora, nuestra supervivencia empresarial depende directamente de ello.

“el reto y objetivo último es contribuir a desarrollar las TIC en Galicia, tanto mediante la promoción técnica, económica y comercial de sus asociados, como del sector TIC gallego en general”



O Parque Tecnolóxico de Galicia rexistra a súa maior ocupación da historia

O balance anual do Parque Tecnolóxico de Galicia (PTG) amosa uns resultados sen precedentes, con tódolos seus niños ó completo e as parcelas ó 60% de ocupación, converténdose nun referente tecnolóxico de interese para grandes compañías, sendo un dos poucos parques de España que alberga un centro de investigación universitario. O PTG considera que o resultado positivo se debe á modernización das infraestruturas, ós valores engadidos que aporta o complexo e á comodidade das empresa no entorno. Como exemplo do bo funcionamento do parque está o feito de que entre marzo e xuño de 2004 chegaron ó PTG 14 novas compañías. Entre as novas compañías en establecerse no Parque Tecnolóxico está R, que instalou os seus laboratorios de software MHP (para desenvolver aplicacións interactivas de televisión) ou Edia, que construíra un centro de I+D e desenvolverá software de xestión empresarial.

Unha web promocionará a Torre de Hércules como patrimonio da humanidade



A Deputación da Coruña presentou unha web baixo o dominio patrimonio-humanidad.com co que difundirá os 38 lugares considerados como patrimonio da humanidade pola Unesco, promocionando a designación da Torre de Hércules dentro de tal distintivo. A Torre de Hércules é o faro máis antigo do mundo en funcionamento, polo que dende a web se recollerán sinaturas para apoiar a solicitude do recoñecemento como patrimonio da humanidade do monumento máis emblemático da cidade de A Coruña.

Os estudantes galegos dispoñen dun curso de doutoramento en TIC cunha mención de calidade do Ministerio de Educación

Galicia conta cun doutoramento adicado ó estudo das Tecnoloxías da Información e das Comunicacions (TIC) cunha Mención de Calidade do Ministerio de Educación. O recoñecemento a este curso, que está coordinado polo Departamento de Electrónica e Computación da Universidade de Santiago de Compostela (coa participación do Departamento de Electrónica da Universidade da Coruña), supón un importante respaldo á súa "solvenza científica e formadora". A mención especial a este proxecto interuniversitario que coordina o profesor Francisco Manuel Fernández Rivera foi emitida na derradeira convocatoria do Ministerio. Os obxectivos deste programa de doutoramento son os seguintes: asesorar ós alumnos en cuestións avanzadas do eido das tecnoloxías da información, sobre todo nos aspectos vencellados á arquitectura e a tecnoloxía dos computadores, intelixencia artificial e ciencias da computación. O programa deste curso está aberto a titulados en Física, Matemáticas, Enxeñaría Informática, Enxeñaría de Telecomunicacións, ou Enxeñaría Electrónica.

A Xunta adxudica a R tódolos seus servizos de telefonía e Internet

A Xunta de Galicia adxudicou tódolos seus servizos de telefonía e Internet a R, o operador galego do cable, nunha aposta pola rede de fibra óptica espallada por toda Galicia. A Administración Autonómica convocou un concurso cunha duración de entre 2 e 4 anos ó que concorreron R e Telefónica, por seren as únicas compañías con infraestrutura propia en Galicia. Con esta operación R confirma como clientes ós 3 principais consumidores de telecomunicacións da comunidade autónoma, como son a Xunta de Galicia, Caixa Galicia e Caixanova. Tamén se reafirma a posición de R como o operador de fibra óptica cunha meirande proporción de clientes empresariais de toda Europa.



Sancionan a funcionarios británicos por ver webs pornográficas no traballo

Sancionan a centos de funcionarios británicos por consultar páxinas pornográficas dende os seus postos de traballo. O diario The Sun cita como exemplo que os empregados do Servizo de Xubilacións e Traballo consultaron máis de 2 millóns de páxinas pornográficas en 8 meses, identificándose ós culpables. Deste xeito, un dos funcionarios foi condenado pola xustiza, 16 perderon o seu emprego e 3 renunciaron. Ademais, 2 persoas son obxecto unha investigación xudicial e 221 recibiron unha sanción por mala conduta.



www.premioseganet.org

Premio Xoves Emprendedores en Internet

Premio Mellor Producción Multimedia

Premio Mellor Negocio On Line

Premio Web de Medios de Comunicación

Premio "Presencia en Internet"

Premio "Presencia Institucional en Internet"

Premio Tecnoloxía Accesible

Premio Mellor Uso de Tecnoloxías de Código Aberto

Premio Mellor Aplicación de Mobilidade

Premio á Mellor Solución On-Line

Premio Mellor Acción de Publicidade On Line

Premio Especial EGANET

Acto de entrega de Premios:
Martes 5 de outubro ás 19.30 h.

Pazo de Congressos e Exposicións de Galicia,
Santiago de Compostela

PATROCINADORES:



COLABORADOR:



The Phone House ofrece en España chamadas telefónicas de balde

Dende hai dúas semanas en España é posible facer chamadas telefónicas totalmente de balde, sen restricións de horario ou duración. O grupo empresarial responsable deste servizo, que podería parecer moi pouco consistente senón fose pola súa experiencia que ten detrás noutros países de Europa, non é outro que The Phone House, unha firma inglesa que comercializa a gran escala aparellos telefónicos. A condición indispensable que se lle pide ó usuario para poder gozar deste servizo é que se dea de alta como cliente da empresa. Esta iniciativa é moi similar á que xa se levou a cabo no Reino Unido onde se conseguiron máis de medio millón de clientes. Alí, o servizo (chamado Talk Talk) xa foi desprestixiado dende tódalas fronteiras polo competidor BT, que ocupa en Reino Unido o papel que aquí ocuparía Telefónica. Segundo BT, trátase dunha iniciativa de *marketing* novidosa pero que, ó non poder soste-la á propia empresa, intentará obter beneficios por outras canles.



Unha rede P2P sae vitoriosa dunha demanda en Los Ángeles

Un tribunal de Los Ángeles considerou a pasada semana que non se pode demandar ós servizos de intercambio de arquivos a través da Internet por violación de dereitos de autor nin teñen por qué ser ilegalizados, sinalando ademais que as compañías deben e poden adaptarse á evolución tecnolóxica, o que supón un duro golpe para asociacións como a RIAA e a MPAA. O fallo xudicial produciuse nunha causa contra a rede P2P Grokster, e a propia corte indicou que para evitar a piratería o que debería facer sería reformar os estándares sobre os dereitos de autor, que actualmente resultan "parvos". O panel de 3 xuíces asegurou que a historia probou que os mercados teñen xeitos de auto-corrixirse coa chegada de novas tecnoloxías, polo que os tribunais deben actuar con cautela antes de alterar o mercado.

Caixa Galicia premiou a expresividade no seu primeiro Certame de Videocreación e Formatos Dixitais

A arte é sempre arte, sexan cales sexan os materiais e canles que se utilicen. Primeiro pintura e gravado, logo fotografía e agora deseño gráfico e formatos dixitais, todo Así o entende Caixa Galicia, que fixo entrega dos premios do primeiro Certame de Videocreación e Formatos Dixitais,



un concurso que naceu coa intención de *"achegar ó público as últimas tendencias no eido da arte virtual, mediante a difusión de obras creadas servíndose das novas tecnoloxías"*. En xeral, nesta primeira edición do concurso o xurado valorou sobre todo a orixinalidade, a expresividade e a resolución técnica, que foron as cualidades que máis se valoraron na obra *Bonjour Baudrillard* (na imaxe), do santanderino Manu Arregui, que na especialidade audiovisual obtivo o primeiro premio da categoría A, dirixido a artistas de prestixio recoñecido. O galardón está dotado con 3.000 euros. Na categoría B, na de mellor artista emerxente, os gañadores foron Iñaki López (Valencia) e o galego Marcos González polas súas obras *Zaandammerplain* e *Summer Sun*, respectivamente. A primeira das creacións foi recoñecida pola súa *"excelente construción narrativa e alusións á infancia, ó xogo e a intensidade afectiva e a fraternidade na experiencia da cidade"* mentres que *Summer Sun* destacou polo seu *"eloxio á expresividade duns debuxos de linguaxe deliberadamente austera"*. Ámbolos premios incluíron unha dotación de 1.500 euros. Na categoría C (a dos galardóns ós mozos e mozas estudantes galegos), o xurado recoñeceu a calidade de *Hasta que volviste* (de Antía Moure Arias) e de *Babas* (de Cristina Seoane, Fernando A. Fernández, Roberto Sánchez e Xián Meirás). As dúas obras destacaron polo seu *"desexo de innovar e a frescura unida á eficacia na resolución"*.



Schwarzenegger estudia imprantar o código aberto na Administración californiana

Un informe (The California Performance Review's Report) elaborado por un comité de 21 expertos e observadores independentes para o gobernador de California, Arnold Schwarzenegger, defende unhas medidas que suporían un aforro de 32.000 millóns de dólares en 5 anos para a administración do estado norteamericano, destacándose os seguintes 4 puntos:

Adopción do software libre: para dotar ós programas informáticos de máis flexibilidade e seguridade, sen esquecer o aforro económico.

Migración dos sistemas de telefonía a Voz sobre IP: pasando dos 75 millóns en gasto telefónico anual a só 20 millóns.

Creación dunha división centralizada de administración de sistemas de información: o reagrupamento dos recursos permitiría un aforro duns 24 millóns de dólares.

Comercialización das webs da Administración mediante publicidade: crearían unha fonte de ingresos que axudaría co mantemento das propias webs.

Pero este tipo de medidas non son do agrado de boa parte da industria estadounidense, especialmente no que se refire á adopción do software libre para economizar gastos, xa que o código aberto non significa que as solucións baixo tal tipo de licenza sexan sempre superiores ás solucións con código propietario. A publicidade nas webs públicas tamén molesta por poder dar a imaxe de que o Estado está en venda, aínda que parece ser que preocupa máis ós grandes portais da Internet, pois temen que tal iniciativa puidese chegar a tódalas webs das distintas administracións públicas, polo que terían demasiada competencia para o seu gusto.

A Asociación Española contra o Cancro centraliza a loita contra a enfermidade a través dunha renovada web

As asociacións sen ánimo de lucro canalizan cada vez máis as súas actividades en Internet (unha causa pola que loitar, un portal electrónico). A partires de agora, as persoas interesadas en aportar a súa cooperación na loita contra o cancro poderán facelo de xeito directo e inmediato a través da nova faciana de www.todocancer.org, un espazo promovido pola Asociación Española contra o Cancro e elaborado por un equipo dirixido polo doutor Vicente Guillem, xefe do Servizo de Oncoloxía Médica do Instituto Valenciano de Oncoloxía. Os obxectivos son os seguintes: ofrecer información rigorosa e rápida sobre a enfermidade e cubrilas necesidades dos enfermos, familiares e profesionais e da poboación en xeral. Na posta en marcha da remodelada páxina, que recibiu 257.472 visitas o ano pasado, colaboraron amplamente as seguintes empresas e institucións: Accenture (no deseño conceptual da web), Fundación Telefónica (que aloxa no seu servidor o portal da devandita entidade) e Microsoft Ibérica (que cedeu as licenzas de uso das ferramentas de software que se precisan para a implementar a iniciativa).

Un casco de moto permite falar polo móbil mediante tecnoloxía bluetooth

Motorola e Momo Design crearon un novo casco para motocicletas, o Fighter Prestige, que inclúe auricular e micrófono con tecnoloxía bluetooth incorporado. O sistema de telefonía poderíase sacar do casco, polo que se podería empregar en calquera momento, aínda que o usuario se afaste da moto, quedando aberta a posibilidade de comercializar un modelo adaptable a calquera casto. A autonomía do sistema bluetooth é de 5 horas para conversación e 100 horas en espera.

Arrouxada XI porá a proba na Coruña os sistemas de protección de Windows e Linux

En materia de seguridade e protección, ¿Que é máis efectivo, Windows ou Linux? Os organizadores do maratón informático Arrouxada XI intentarán atopar unha resposta a esta pregunta (ou polo menos, algo que se aproxime a unha resposta), entre os días 29 de outubro e 1 de novembro na Coruña. Así, o certame deste ano, que vai adicado á seguridade de sistemas informáticos e a mellor forma de protexelos, organizará unha sumamente interesante mesa redonda entre dous bandos en ocasións enfrontados: os administradores de sistemas Windows e os administradores de sistemas Linux. Paralelamente ó desenvolvemento do debate, os participantes no maratón terán a posibilidade de poñer a proba os seus coñecementos sobre a cuestión intentando "reventalos devanditos sistemas", segundo palabras dos responsables do evento. Estes habilitarán dous servidores Windows e Linux que servirán precisamente de "diana" para os ataques dos asistentes. Na web de Arrouxada XI aínda non se indica onde se vai celebrar o encontro (o portal vai engadindo información cada día), pero si que é posible formalizar unha inscrición.

Toshiba mellora a súa serie P20 con grandes prestacións de conectividade e multimedia

Toshiba mellorou as prestacións da súa serie Satellite P20, que inclúe unha pantalla panorámica TFT WXGA de 17 polgadas, culminando no modelo P20-711, que cun procesador Pentium 4 (con tecnoloxía HyperThreading) a 3,40 GHz, un DVD-SuperMulti, unha tarxeta nVidia GeForce 5700 e conexión sen fíos rivaliza sen problemas cun ordenador de sobremesa. O novo equipo ten así grandes capacidades de conectividade (soporta conexións Wi-Fi 802.11b e 802.11g, así como bluetooth) e multimedia (cunha saída de vídeo para televisión e un porto S/P DIF para transmitir audio con calidade dixital).



Forum
BARCELONA
2004

Le falta un cable

Zona ADSL »
Wi-Fi

Ya puedes trabajar por Internet sin cables.

Accede a tu correo desde la cafetería de un centro de convenciones, trabaja con archivos de tu oficina desde un hotel o utiliza la impresora de tu empresa desde un puerto deportivo.

Estar en una Zona ADSL Wi-Fi de Telefónica es como estar en tu propio despacho. Porque podrás conectarte a Internet y a la red de tu empresa, con Banda Ancha y sin cables.

Ya hay más de 200 Zonas ADSL Wi-Fi en toda España. Consulta el mapa de cobertura en telefonicaonline.com/zonawifi

Ahora
Gratis

el primer mes de la
suscripción mensual.

Y además, **50% dto.** en
las cuotas mensuales
hasta octubre.

¿Estás Wi-Fi?

telefonicaonline.com/zonawifi

Telefonica

INFÓRMATE EN EL **900 555 022** O EN TU DISTRIBUIDOR
Servicio de Atención Empresas

Playboy contará con modelos virtuais no seu número de outubro

O número de outubro da revista Playboy (en EE.UU.) contará cunha sección especial sobre as voluptuosas mulleres xeradas por ordenador, entre as que hai que destacar a aparición en topless da de BloodRayne, que hai poucos meses ocupara a portada do especial da revista Play Girls of Gaming. Aparte da rapaza medio humana, medio vampiresa, tamén aparecerán outras mozas saídas dos videoxogos como Mileena One (Mortal Kombat), Nina (Tekken) ou Kurenai (Red Ninja), aínda que non todas saíran espidas. Esta iniciativa podería ser un éxito xa que o perfil de clientes da revista Playboy e da industria dos videoxogos son moi semellantes, cun 85% de varóns e unha idade media de 33 anos.

Filadelfia contará co "hotspot" máis grande do mundo

Agora que aínda está en boca de moitos o ocorrido o ano pasado en Pontearreas, onde a se lle puxo trabas ó Concello por ofrecer Internet gratuito ós seus veciños, sae á luz a iniciativa (a diferente escala, obviamente) da cidade norteamericana de Filadelfia, onde as autoridades teñen proxectado habilitar unha rede inarámica (Wi-Fi) que cubre a totalidade da urbe, o que levaría consigo o acceso gratuito á Rede por parte de tódolos cidadáns. Sería polo tanto o *hotspot* de meirande envergadura do mundo, segundo informa Excite, o que levaría consigo o espallamento de varios centos de puntos de conexión no alumado público da cidade. A iniciativa pretende ademais (se cadra este é o seu principal obxectivo) chegar ós núcleos de poboación máis marxinais, onde ó parecer aínda non chegou a banda ancha. Lembrar que Filadelfia non está soa nesta empresa, xa que en Nova York semella que se está a fraguar un proceso moi semellante.

ITE Caixa Galicia presenta o primeiro Máster en Desenvolvemento de Software

O Instituto Tecnolóxico Empresarial Caixa Galicia (ITE Caixa Galicia) está a afondar no seu compromiso coa formación de profesionais cualificados no noso país. É aí onde



hai que encadrar o primeiro Máster en Desenvolvemento de Software, que se porá en funcionamento a partires deste mes de outubro e que se basea nun "programa deseñado segundo as necesidades reais das empresas no sector das novas tecnoloxías". O proxecto, que está apoiado por grandes firmas de sector do software como Microsoft e Softtek GDC Europe, conta tamén co respaldo da Dirección Xeral de Tecnoloxía e Desenvolvemento Sectorial da Consellería de Innovación. Segundo o departamento de prensa da entidade financeira, esta iniciativa non é máis ca un novo paso na procura do seguinte obxectivo: unha Galicia plenamente integrada na era tecnolóxica.

EscueladeEscritores.com convoca un concurso no que se castigará o peor relato presentado

Non todo o que se publica é bo e un libro non se pode xulgar pola portada (en todo caso hai libros que, ó telos na casa, poden facer que os demais che xulguen... e che condenen). Esta e outras moitas son



as bases sobre as que se asenta un dos certames máis orixinais dos que se presentan na web co inicio de tempada/curso. Trátase dun concurso (Concurso Cruel de Relato) organizado pola EscueladeEscritores.com que recoñecerá non só ó mellor dos relatos presentados, senón tamén ó peor. O certame, que nace e se desenvolve con vontade autoparódica, humorística e tamén crítica (unha especie de dardo lanzado contra os escritores que publican lixo literario). O peche de inscrición será o 15 de outubro (tomade nota os malos escritores). O autor do mellor conto levará unha cifra en metálico e o que sexa recoñecido como autor do peor relato, recibirá de condecoración un látego, ademais de ter que someterse á crítica pública en varios portais de Internet: o da propia escola e o da revista dixital www.literaturas.com. Nunha segunda fase, gratificarase tamén á mellor crítica que se presente dos relatos premiados ou vilipendiados. Esta iniciativa súmase a outra ben curiosa, promovida pola Escola de Escritores o ano pasado, na que se ofrecía un galardón ó mellor plaxio literario. A este certame presentáronse máis dun milleiro de contos baseados na produción de Gabriel García Márquez.

DVDenlared renova o seu portal e consolídase como unha das meirandes bases de datos de películas neste formato

O DVD e Internet fan boa combinación. Así o entenden DVDenlared e máis Sync Intertainment, que acaban de unir forzas para chegar este formato a máxima cantidade posible de usuarios das novas tecnoloxías da información. En virtude do acordo recentemente asinado entre as dúas empresas redeseñouse o portal de DVDenlared.com para "aportar medios necesarios cara o seu óptimo funcionamento, incluíndo melloras na súa programación e na xestión da inmensa base de datos, que pasa por sela máis completa e mellor de cantas están presentes na Rede", segundo comentou a empresa nun comunicado. Os afeccionados ó cine en formato de calidade poderán achar sen complicación algunha completas fichas de calidade de máis de 7.000 DVDs, incluíndo unha análise exhaustiva de cada unha das películas. O portal está orientado a cubrilas demandas dos afeccionados ó cine, tanto ós compradores casuais como ós coleccionistas.

A Asociación de Internautas critica ó Goberno polas "ridículas" cifras de dominios ".es" rexistrados en agosto

A Asociación de Internautas volve poñer en entredito a capacidade dos poderes públicos para sacar a España da fenda tecnolóxica, xusto cando o Goberno informa na súa web de que Madrid e Barcelona acaparan máis da metade dos dominios ".es" rexistrados dende marzo do ano pasado. Sen embargo, os datos proporcionados polo Ministerio de Industria non reflicten, a xuízo da Asociación de Internautas, o "pobre" que foi a media diaria de rexistros novos durante o pasado mes de agosto: apenas 21, segundo datos proporcionados por Nic.es. En total, creáronse 661 novos enderezos de Internet mentres que en Alemaña e Reino Unido os dominios nacionais incrementáronse en máis de 88.000, colocándose o total de enderezos ".de" e ".uk" de segundo e terceiro nivel en 7,89 millóns e 5,56 millóns, fronte ós 55.600 que existen co devandito apéndice ".es". En realidade, a xuízo da Asociación de Internautas, o dato é aínda máis preocupante se se ten en conta que agosto é un mes vacacional, e que se supón que se hai caída de cifras en España, as debería de haber con máis razón nos outros países devanditos, que sofren meirande despoboamento temporal. A causa deste problema (e de que en España se prefiran dominios xenéricos como ".net" ou ".com") é, segundo o colectivo, a existencia de elevadas taxas e de numerosas trabas que se interpoñen entre o usuario español medio de Internet e o rexistro dun sitio ".es".

IBM pon en marcha un concurso para incentivar o espallamento de Linux

O sistema operativo Linux sácase punta a si mesmo. Só ou en compañía. Polo que respecta ós aliados que lle están a saír, IBM constitúese como unha das súas principais valedoras. A multinacional,



co obxectivo de incrementar o uso destes programas na comunidade internauta estudantil, acaba de poñer en marcha *Desafío Linux 2004*, un certame plantexado para que a mocidade axude a consolidar as vantaxes da devandita plataforma. O concurso funciona mediante a presentación dun proxecto que contribúa a espallalo *open source*: deberá ter unha extensión de tres folios nos que se incluírán obxectivos, metodoloxía e resultados do traballo. O xurado, constituído pola división de Linux de IBM, seleccionará 20 dos proxectos presentados, o que significa que os seus autores serán agasallados cunha computadora portátil ThinkPad correndo sobre Linux. Tamén se lles brindará a posibilidade de participar in situ no Centro de Tecnoloxía Linux de IBM. A data límite para formalizar o rexistro é a do 31 de outubro.

Unha web publica unha listaxe de xogos ceibados polos seus desenvolvedores

Matt Matthews e Marvin Malkowski Jr. crearon unha web para catalogar os xogos que os seus propietarios ceibaron de xeito se poden xogar de balde e incluso modificar os mesmos. A relación de xogos publicados na páxina só corresponde a obras ceibadas polos seus propietarios lexítimos e non son xogos vellos descatalogados coñecidos habitualmente coma abandonware, que normalmente non respectan os dereitos de autor (xa que se publican sen consentimento dos propietarios dos xogos). Deste xeito, dividen os xogos en dous tipos principais de categorías:

Código fonte, sen datos: destes xogos tense o código fonte, de xeito que se poden modificar ou incluso se poden adaptar a distintas plataformas (coma Linux) aínda que os gráficos e sons do xogo continúa a ser do seu propietario orixinal, polo que para xogar legalmente ás distintas versións do xogos hai que ter unha copia orixinal.

Executable e datos: estes xogos distribúense completos e de balde, non incluíndose o código fonte dos mesmos.

Coa páxina pretenden que algúns desenvolvedores de vellos xogos se animen á súa liberación, como xa se fixo con produtos como Alien vs. Predator, Doom, Duke Nukem 3D, Quake ou Grand Theft Auto.

CÓDIGOTV CULPABLE DA MORTE DO MANDO A DISTANCIA EN SANTIAGO

Tras longas investigacións os especialistas datan a desaparición do antigo artiluxio no ano 2004

REDACCIÓN. O nacemento da televisión metropolitana CÓDIGOTV fai desaparecelo mando a distancia no ano 2004.

O mando a distancia foi un estraño aparello utilizado para cambiar de canle sen moverse do sofá. O curioso artiluxio deixou de utilizarse en Santiago de Compostela e comarca ó redor do ano 2004. Os historiadores e especialistas sinalan que o abandono paulatino do mando a distancia debeuse á aparición da canle local CÓDIGOTV.

Dende o nacemento de CÓDIGOTV o mando a distancia foi esquecido nos fogares galegos. Coa desaparición do aparello desaparecían tamén algúns problemas familiares e sociais.

As discusións por elixir canle de televisión, o estrés e a ansiedade



O problema medioambiental derivado do gasto abusivo de pilas rematou co nacemento de CÓDIGOTV.

que ocasionaba a moitos individuos o extravío do mando a distancia e, por suposto, o problema medioambiental derivado do gasto abusivo de pilas remataron co nacemento de CÓDIGOTV. Ademais, os novos usos e utilidades que os composteláns encontraron para o mando a distancia deu lugar a novas empresas e xeniais artistas que convertiron en arte o inútil instrumento.



A nova televisión compostelá

Código TV

Sintonízanos nas canles 60 e 44 de UHF



Talleres, conferencias, concursos

Toda *party* que se prezie ten unha serie de puntos fortes que xustifican a súa existencia, tanto como o feito de ter unha boa conexión, un recinto pechado e un grupo nutrido de mozos. Estes puntos son os talleres, os concursos e as conferencias. Ademais de todo isto, tamén haberá un sitio para as exposicións, como por exemplo a de **Retroinformática**, onde os “xóvenes poderán ver os primeiros cacharros cos que comezaron a trastexar os primeiros informáticos alá polos anos 80 (Comodore, Spectrum, Amstrad)”. Será un mostra tanto de computadoras como de consolas de videoxogos. Esta exposición, ideal para nostáxicos (os que foron nenos ou xóvenes na década dos oitenta), ofrecerá ós participantes unha serie de ideas sobre o moito que avanza a tecnoloxía: a velocidade é tal, que hoxe semella moderno, dentro de vinte anos (nada máis) é posible que mova á risa, como por exemplo os Spectrum de 16k de memoria, actualmente unhas pezas de coleccionismo polas que xa se teñen desembolsado sumas considerables.

Os participantes tamén terán a posibilidade de construír unha “antena pringles”, asistir a conferencias sobre software libre (repercusións económicas e sociais), dalos primeiros pasos no proceso de desenvolvemento dun videoxogo, participar nunha “kedada PALM” organizada polo Grupo de Usuarios de PALM e PDAS de Galicia (o sábado a partires das 16.30 horas) ou inscribirse nos concursos de *modding*, gráficos 2D ou 3D, deseño rápido ou fotografía dixital, entre outras moitas actividades que vaian xurdindo. Por certo que a *party* será cuberta *in situ* polos medios de comunicación de Ponteareas: a radio e a tv local, que montarán un *set* no recinto dende onde se levará a cabo toda a programación en directo destes dous medios. O escenario estará aberto a todos aqueles que queiran saber cómo se realiza unha emisión de radio ou tv, dándoselles a posibilidade de dar a súa opinión ante os micros ou as cámaras. Para unha información máis completa sobre o programa de actividades recoméndase visitar este enderezo: www.sobrosoparty.com.

Logo do debate, tres días de **PARTY** (e sen saír de Ponteareas)

A fin de semana do venres 24 ó domingo 26 prevese completa en Ponteareas. Haberá un espazo para a reflexión no foro sobre as redes públicas e haberá outro para o enriquecemento e o lecer dos mozos na Sobroso Party 2004, que organiza tamén a Concellería de Desenvolvemento Local de Ponteareas a partires do serán do venres.

O evento, que pretende ser un punto de encontro entre internautas noveis e expertos (porque de nada serve facer unha “party” para un único grupo), inclúe xogos, concursos (“modding”, deseño rápido, fotografía dixital), premios e un completo programa de talleres e conferencias. Polo que respecta ós aspectos máis técnicos, dicir que o encontro contará cunha rede interna con capacidade para albergar 100 conexións de cable e outras tantas conexións “wireless”. Haberá 16 megas de ancho de banda ADSL patrocinadas por Telefónica e un disco Ethernet de 1 Tera para compartir información.

REDACCIÓN



O pobo galego, sendo como é un pobo que gusta de reunirse e das celebracións sociais, sinte dende hai tempo predilección polas *partys* informáticas, sobre todo a mocidade. A listaxe dos encontros coñecidos (Xuventude Galicia Net, Netgame Caixanova, etc) recibe a incorporación dun “novo socio”, o Sobroso Party 2004, que se desenvolve entre o venres 24 e o domingo 26 de setembro. A estas alturas, cando xa todo o mundo en Galicia sabe en qué consiste unha *party* informática, coas súas luces (amizade, socialización, intercambio de coñecemento) e as súas sombras (hai xente que unicamente se dedica a copiar CDs ou DVDs de xeito compulsivo), o que máis convén se cadra é entrar de cheo nas características propias deste encontro de Ponteareas: qué é o que o fai característico e qué o distingue dos demais. En primeiro lugar, cómpre destacar o feito de que a *party* se celebre neste concello pontevedrés, un escenario do que se fala moito ultimamente na prensa (algunhas veces, segundo o propio Goberno local, desafortunadamente) pola súa intención de ofrecer servizos de Rede de carácter público ós seus veciños. A xuntanza, que está organizada pola Concellería de Desenvolvemento Local, ten como obxectivo principal fortalecer o coñecemento informático dos mozos. Para iso, xuntaranse nun mesmo espazo internautas avezados e outros decididamente principiantes. A premissa sobre a que se apoia esta mestura é a seguinte: tanto o que ensina como o que aprende, saca algo de proveito. O propio Departamento de

Informática do Concello será o encargado da infraestrutura, sendo un grupo de voluntarios os que levan a cabo labores de montaxe, cableado, megafonía, concursos, etc. Dende o punto de vista técnico a *party* ten estas características:

- ❖ Rede interna: capacidade para dar acollida a cen conexións de cable e outras tantas conexións *wireless*. Dezaseis megas de ancho de banda ADSL patrocinadas por Telefónica. Este feito, segundo a organización, convertería a Ponteareas (que xa ten 700 conexións previas) na máis nutrida comunidade “sen fíos” de España
- ❖ LAN interna de 100 megas con *switch* troncais a 1 Gb.
- ❖ Cobertura *Wi-Fi* en todo o recinto tanto de 11 como de 54 megas.
- ❖ Tódolos postos estarán dotados dunha toma de corrente de ata 400 watt.
- ❖ Potente equipo de servidores de “última xeración”.
- ❖ Disco Ethernet de 1 tera para que se poida “compartir” axeitadamente. A este disco os asistentes poderán acceder directamente como se viñese incluído en cada equipo.



FERNANDO SARASQUETE

Ningún sabe moi ben cal é exactamente o volume de negocio. En realidade, aínda non está moi claro que haxa negocio, pero as redes sociais e os servizos de amizade en Internet, que nun principio medraban coa suma diaria de usuarios, agora fano coa multiplicación dos mesmos. O resultado máis chamativo de todo isto é que os entramados de interrelación entre os membros son cada vez máis intrincados. Os analistas destas redes arríscanse a perdela cordura se inician un percorrido por estes cruzamentos: comezando por un usuario galego calquera pódese coñecer a un veciño dunha pequena illa do Pacífico en só tres ou catro pasos. O internauta medio pode iniciar unha relación sentimental coa amiga dunha amiga do amigo dun amigo e pode que nin eles mesmo saiban reconstruír as casualidades que os uniron. Estes servizos, que en realidade poden facer as delicias dos afeccionados a fixarse nos camiños do azar (o director Julio Medem seguro que xa tomou nota), baséanse moitos deles sobre a teoría dos seis graos de separación que recolle o sociólogo Duncan Watts no seu libro *Seis graos: A ciencia dunha era conectada*. Este investigador, como moitos dos lectores saberán, asegura que unicamente nunha decena de pasos é posible acceder a calquera persoa do planeta. Internet, plataforma que semella feita a medida desta teoría, pode facer posible o milagre.

· Cada internauta (incluso os máis pechados en si mesmos) coñece un mínimo de 100 persoas.

· Se cada unha desas cen persoas (amigos ou simples coñecidos) ten relación con outros tantos suxeitos, podemos obter unha cifra de 10.000 individuos interrelacionados (todo o mundo pode comprobalo no fogar facendo unhas sinxelas contas de multiplicar).

· A partires de aí, a lóxica actúa por si soa e os ceros medran como a escuma: ¿Que ocorre se esas 10.000 persoas coñecen (cada unha delas) a outros 100 (como mínimo) e facilitan os datos delas para contactar?

Os 10.000 individuos son contactos de segundo nivel. É dicir, non son amigos nin coñecidos directos pero é moi factible acudir a eles a través dos de primeiro nivel. As fronteiras, cada vez que o xogo (porque hai

que entendolo como un xogo) se fai máis complexo, esténdense tanto como se poida imaxinar. O concepto de España, a partires do primeiro paso, comeza a perder significado. E xa non digamos o de Galicia. Nesta labor a prol da comunicación dos pobos (ou da incomunicación, porque non cabe dúbida de que o tempo que dedicamos ós 10.000 de Internet deixamos de dedicarlou ós tres ou catro que temos máis preto, incluída a familia), teñen moito que dicir servizos consolidados como Friendster.com, Orkut.com, Tribe.net, o puxante ICQ Universe (AOL), Open BC e outros máis novos como MySpace, Meetup, Ryze ou LinkedIn. Todos eles funcionan da mesma maneira: con invitación, incluída unha iniciativa española moi salientable, eConozco, máis orientado ás relacións empresariais ou á busca de traballo. Sexa como sexa, os pilares principais sobre os que se sustentan segue a ser a amizade e o amor. Pero, como hai xente para tódolos gustos e as posibilidades de Internet dan para moito, cada vez medran máis as redes sociais para xente con afeccións similares. De feito, xa hai un círculo web para os amigos dos cans, Dogster, na que tanto criadores como donos de mascotas teñen nos cánidos a mellor excusa para chatear ata fartarse e intercambiar fotos deles mesmos coa coartada dun ben peiteado mastín dos Pirineos ou dun atlético gran dinamarqués. En Código Cero démonos unha volta por algúns dos máis interesantes servizos, logo de ser convidados por usuarios previos (voto de confianza) ó mesmo tempo que recollíamos información sobre eles. Un dos máis usados a nivel mundial é o **Friendster**, que saíu á prensa recentemente por dous motivos dispares. Primeiro: estase a consolidar logo de apenas un ano de andaina cuns catro millóns de usuarios. Segundo: a amizade á que se fai referencia no nome do servizo para que non se atopa na propia empresa, onde poucas veces foi tan famoso un despido, concretamente o da enxeñeira Joyce Park, á que supostamente os altos directivos da empresa puxeron na rúa por comentar no seu *blog* que a casa Friendster estaba a trocar a súa linguaxe de programación de PHP a JSP. Joyce, que polo visto ten unha bitácora cun bo número de visitas, leva meses (dende o seu despido) revelando unha serie de intimidades sobre a empresa que deberon de



incomodar a máis dun xefe de departamento. Tan grande foi o seu poder de convicción que moitos usuarios de Friendster dos Estados Unidos xa se apresuraron a darse de baixa en sinal de protesta. Xa se sabe que os inimigos sobran, incluso na casa dos "amigos". De feito, moitos internautas andan amosando pola Web dende hai un tempo a súa total repulsa a estas redes sociais, xente que foi convidada sen moita convicción (como por compromiso) e que non ten necesidade algunha de atopar, cada vez que se conectan a algún chat ou a estas redes, a xente descoñecida enviando fotografías compulsivamente. En ocasións, os círculos de "amizade" poden chegar a afogar.

Na beira oposta temos o que aconteceu recentemente con determinados servizos de reencontro dos vellos amigos (non necesariamente redes sociais), ó estilo de **Mipasado** de Yahoo. Toda persoa que se conecte de xeito habitual saberá do que estamos a falar: anuncios que che brindan a posibilidade de reatoparte con vellas amizades do pasado, antigos noivos ou noivas da época do instituto. Malia que é certo que unha boa parte dos usuarios non desexan en ningún caso verse de novo perante estas persoas (o que pasou, pasou), o certo é que parece existir unha ampla lexión de nostálgicos e soñadores que, convencidos de que calquera tempo pasado é por norma moito mellor, chegan incluso a darlle as costas ás amizades ou parellas do

Ligando na habitación

As redes sociais e os servizos de amizade e busca de amor consolídanse na Rede

presente. Esta moda de Internet como ferramenta de resurrección de pantasmas (e, nalgúns casos, de cadáveres) chegou, segundo informa a consultora británica Relate, a disparar a cifra de divorcios no Reino Unido, taxa que se incrementou por terceiro ano consecutivo durante 2003 ata os 150.000 casos, feito polo visto completamente achacable ó uso das novas tecnoloxías e destes servizos.

Outra das ferramentas que está a ser moi utilizada ultimamente no noso país é o **Orkut**, o xa famoso proxecto de Google, unha comunidade virtual creada polo finlandés do mesmo nome e de apelido Buyukkokten, empregado da casa, que comezou a desenvolver este servizo nas súas horas libres. Orkut, que en marzo de 2004 xa contaba con máis de 100.000 usuarios (que entran con invitación: é unha rede social ó uso), ten tamén os seus defensores e os seus detractores. Os primeiros ensalzan as facilidades que se lles brindan para facer amigos e atopar parellas, a sensación de que con Internet non hai barreiras para comunicarse. Os segundos tachan ós usuarios fieis de pouco menos que "petardos", ós que se se lles está a someter a un escrutinio diario das súas costumes e das súas preferencias sen que eles sexan conscientes diso. De feito, Google está a ser criticado dende moitas fronteiras pola súa capacidade de supervisión de gustos pessoais e datos das persoas que utilizan algunha das súas ferramentas, como o correo Gmail.



ADSL "versus" fenda dixital Telefónica pon en marcha unha serie de iniciativas para fortalecer o acceso de banda ancha en España

A situación de Galicia na Sociedade da Información, se temos en conta o que se di dela no último informe (2003) sobre España na era dixital que elabora cada ano a Fundación Auna, segue a ser preocupante. Nese estudio, o noso país aparece no terceiro posto (pero pola cola) do "ranking" de porcentaxe de fogares con acceso a Internet. A falta de acceso é un dos factores que máis nos condiciona negativamente. O outro ingrediente relevante que actúa é a desconfianza, mesturada cun pouco de preguiza e desinterese. Telefónica, seguida de outras empresas (Comunitel, Auna), acaban de pór en marcha iniciativas a prol do acceso á era dixital. Máis investimentos en ADSL, menos tarifas. Non son medidas orientadas só ós galegos, pero non cabe dúbida de que todo o que se faga a prol da ADSL, tamén se fai a prol deste país. A alta velocidade é unha das claves do desenvolvemento, segundo César Alierta, presidente de Telefónica. Tanto é así, que investirán 3.000 millóns nesta tecnoloxía de banda ancha ata 2008, medida á que tamén se sumou (pouco despois) a firma Auna co mesmo volume de investimento. Ademais, poñen á venda computadoras con acceso de banda ancha financiadas a doce meses. O obxectivo: facer que os que nunca se conectaron se pregunten por qué non o fan agora.

Ya.com lanza novas ofertas para dinamizar o mercado

O provedor de acceso á Internet Ya.com lanzou unha campaña agresiva que supón unha importante rebaixa con respecto á meirande parte dos seus competidores, comezando e velocidades de 128 Kbps e chegando ós 4 Mbps. Ya.com conta actualmente cuns 100.000 clientes de ADSL en España, e pretende achegar clientes dos seus competidores, así como facer máis accesible a banda ancha ós cidadáns. As novas ofertas son as seguintes:

- **128 Kbps:** 19,95 euros/mes, alta e módem incluídos
- **256 Kbps:** 29,95 euros, alta e router incluídos
- **512 Kbps:** 29,95 euros sen *hardware* e 34,95 con router WiFi
- **1 Mbps:** 33,95 euros sen *hardware* e 38,95 con router WiFi
- **2 Mbps:** 44,95 euros sen *hardware* e 49,95 con router WiFi
- **4 Mbps:** 59,95 euros sen *hardware* e 64,95 con router WiFi

As ofertas de ata 1 Mbps están dispoñibles en toda España, mentres que as de 2 e 4 Mbps dependen da zona.

MARCUS FERNÁNDEZ/
FERNANDO SARASQUETE



Nisto da aposta sería en España pola banda ancha de ADSL, Telefónica semella querer levar a voz cantante. Sen ir máis lonxe hai uns días anunciou que lanzará novas ofertas de ADSL, enmarcadas no seu plano para desenvolver a Internet de alta velocidade en España. O seu presidente, César Alierta, fixo público un investimento de preto de 3.000 millóns de euros durante os próximos catro anos. O obxectivo desta campaña é impulsala Sociedade da Información no noso país e revolucionalo campo da alta velocidade na rede. Alierta considera tal tecnoloxía chave para o crecemento económico. Lembrou ademais que Telefónica xa investiu en España máis de 2.000 millóns de euros na tecnoloxía ADSL, aínda que tamén fixeron unha importante aposta en favor das tecnoloxías UMTS que supera os 250 millóns de euros, estimando un investimento de 1.000 millóns de euros en UMTS entre 2003 e 2006. O presidente de Telefónica aproveitou a ocasión para pedir a desregulación da oferta maiorista de ADSL en áreas onde haxa competencia en infraestruturas. Ademais desta medida, a operadora tamén anunciou que duplicará a velocidade de conexión, que en Galicia empezará a partir do día 21 deste mes en curso.

Pero non queda todo aí, posto que tamén se fixeron públicas unha serie de tarifas para acaparar clientes. A oferta componse de tres modelos. A primeira opción, denominada «Base», permite a navegación de 11 horas mensuais a un custe de 9,9 euros. A segunda, «tardes-Noites», pola que os aboados poderán dispor os sete días da semana, desde as 19.00 horas ás 08.00 horas, a conexión á rede por 12 euros ao mes. E a terceira modalidade, «fins de semana», tamén por 12 euros mensuais, desde as 21.00 horas do venres ata as 08.00 horas do luns. Ademais, para maior comodidade dos usuarios esta serie de planos poderanse combinar entre si. A opcións «tardes-Noites» e «Base», por un importe de 21,9 euros ao mes; «fins de semana» e «Base», polo mesmo prezo; e conxuntando as tres modalidades, o custe será de 29,7 euros mensuais. Cada hora adicional de uso custará un 1,45 euros, a tarificación farase por minutos, e o límite de facturación nun mes será de 42 euros. A operadora presentou todas estas ofertas á Comisión do Praza das Telecomunicacións (CMT), quen terá que dar o visto bo nas próximas semanas. O ADSL é un praza aínda por explorar no noso país. Na actualidade, só 2,1 millóns de usuarios se conectan a internet a través da banda ancha. Alierta referiuse, naquela ocasión, que Telefónica deu un impulso nesta materia tamén en Iberoamérica, onde investiu 600 millóns de dólares, sobre todo en Brasil, cuxa filial Telesp conta xa con 600.000 liñas. Anunciou tamén que para finais de ano, lanzará a banda ancha de internet en México.

Computadoras persoais no mercado con ADSL financiadas a 12 meses

Telefónica tamén sacou ó mercado

recentemente un curioso exemplo do que se vén denominando en diferentes niveis *dous produtos nunha soa unidade*. Trátase dunha [computadora persoal que incorpora acceso a Internet](#) a través de tecnoloxía ADSL, financiado todo o conxunto nun período dun ano. Con esta novidade, segundo comunicou a propia empresa, o que se pretende é unificar dous conceptos (redes + computadora) que cada vez máis se veñen concibindo no mercado como unha única cousa. Asemade, outro dos obxectivos é favorecer o uso de Internet en España e, por suposto, o negocio do acceso de alta velocidade.

A adquisición destes equipos (marca Acer), financiada en prazos de ata 12 meses, está libre de intereses. Telefónica e Acer, segundo [datos aportados polo xornal Cinco Días](#), agardan vender uns 40.000 ordenadores con esta novidosa manobra comercial. Deste xeito, España podería contar (a xulgar polas estimacións de Telefónica) en 2008 cun total de 7,7 millóns de conexións ADSL, cifra que contrasta enormemente coa que se acadou a finais de 2003: 2,2 millóns.

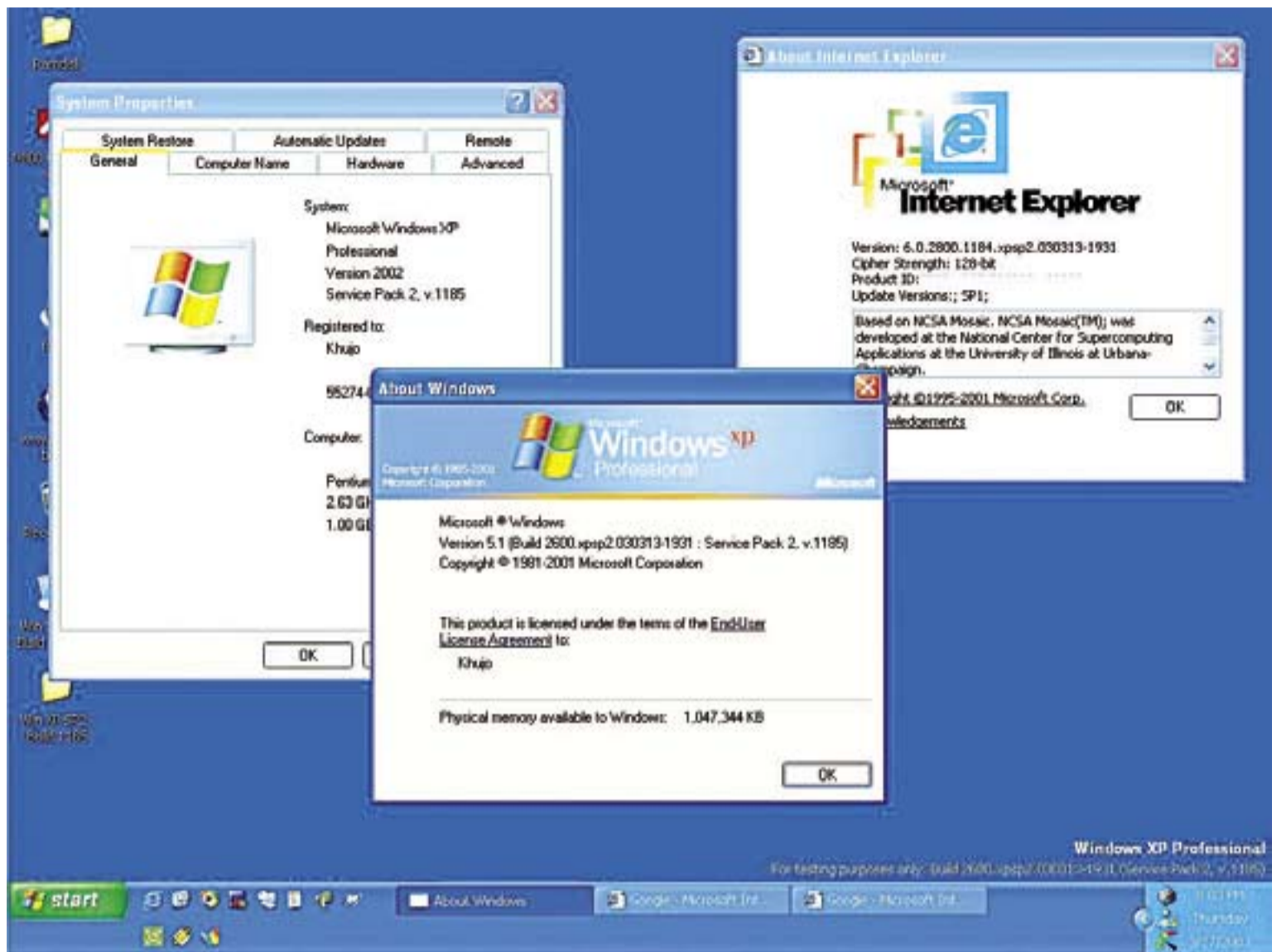
Comunitel tamén duplicará a velocidade do seu ADSL

Durante o mes de outubro, e de xeito progresivo, a empresa Comunitel incrementará a velocidade de tódalas súas modalidades de ADSL sen incremento de prezo seguindo a iniciativa de Telefónica. Deste xeito Comunitel quere manter a fidelidade dos seus clientes ó ofrecer unhas prestacións melloradas que lle permiten manter unha oferta competitiva no mercado. A medida será aplicada de xeito gradual. Así, os usuarios que teñan unha conexión a 256 Kbps poderán disfrutar en breve dunha a 512 Kbps exactamente ó mesmo prezo. Da mesma maneira, os que dispoñan dunha conexión con 512/128 Kbps poderán acceder a unha de 1024/300. O mesmo se pode dicir dos que teñan unha de 2048/300 Kbps, que pasará a ser de 4096/512 Kbps. Asemade, a operadora tamén sinalou que para o remate do ano se presentarán no mercado servizos de ADSL e telefonía por acceso directo a case medio millón de empresa españolas facendo uso da súa propia rede, o que levará consigo en breve a ampliación desta rede.

Auna pretende igualar a aposta de Telefónica pola banda ancha

O conselleiro delegado de Auna, Joan David Grimà, asegurou que o seu grupo pretende desembolsar 4.000 millóns de euros entre 2005-2008, dos que 3.000 corresponden ó desenvolvemento da Internet de alta velocidade, mentres que o resto irá á mellora da rede actual. Con estas cifras o investimento de Auna igualaría ó que pretende facer Telefónica, o que indica un claro posicionamento da empresa de cara á súa saída ó mercado bursátil. Tamén anunciou que para os clientes empresariais lanzarán unha serie de solucións con tarifas planas de voz e datos dende teléfonos fixos e móbiles.

Despois dun ano de desenvolvemento, a multinacional puxo hai uns días o produto a disposición dos seus usuarios a través do seu sistema de descargas por Internet Windows Update, renovado recentemente para incorporala tecnoloxía de actualizacións automáticas. Con SP2, o obxectivo da empresa de Bill Gates consiste, segundo Calvo, en “*minimizarlos riscos*” producidos polas vulnerabilidades “*cada vez mais complexas*” que circulan pola Rede, coa fin de amosar que a seguridade converteuse na súa principal prioridade de cara aos usuarios e ás empresas (de feito neste mesmo número de Código incluímos un artigo baseado nun informe de Symantec no que se sinala que os ataques informáticos son máis frecuentes e van cada vez mellor dirixidos, case sempre con fines claramente comerciais). “*Microsoft Windows XP Service Pack 2 é un paso moi importante no obxectivo de axudar ós nosos clientes a que os seus PCs estean mellor protexidos e sexan máis resistentes ante uns ataques cada vez máis sofisticados*”, subliñou a maiores Fernando Calvo, ó que engadiu: “*Este é o resultado de continuas investigacións en innovación e dunha estreita colaboración coa industria. Tamén reflicte o recoñecemento de que a medida que os entornos de seguridade cambian, tódolos actores do mercado precisamos traballar en conxunto para ofrecer unha proposta eficaz*”. A principal canle de distribución de Service Pack 2 será a descarga a través do sitio web oficial de Microsoft, aínda que haberá máis formas de incorporar o sistema operativo, como o CD que distribuirán algunhas revistas especializadas e que tamén poderán solicitar os usuarios gratuitamente por Internet. Ademais, desde finais de outubro as tendas comezarán a vender Windows XP con SP2 e ordenadores con este software preinstalado. Para facilitala súa distribución, a empresa está a traballar con fabricantes como Dell, HP e IBM. Por outro lado, a versión en catalán, euskara e galego estará lista nun prazo de 45 ou 60



días, aínda que os usuarios de XP nestas linguas poderán descargar e instalar o paquete en español para dispor das novas características sen esperar á tradución.

Protección proactiva para os clientes

O Service Pack 2 de Windows XP con tecnoloxías avanzadas de seguridade foi deseñado explicitamente, segundo Microsoft, para facilitar unha protección proactiva para Windows XP. As actualizacións e melloras céntranse en tres áreas principais, a tenor do que fixo saber Microsoft á nosa revista:

- **Configuracións de seguridade máis avanzadas.** O Service Pack 2 establece unha configuración de seguridade máis resistente a posibles ataques ademais de incluír actualizacións con novas características e ferramentas deseñadas para axudar ós usuarios a protexer mellor

os seus sistemas e información de hackers, virus e outras ameazas.

- **Melloras na administración e o control.** O Service Pack 2 fai máis sinxela a configuración e xestión de recursos de seguridade con novas funcionalidades, ferramentas máis accesibles e intuitivas, como o novo centro de seguridade que se incorpora ó Panel de Control.

- **Experiencias máis seguras e melloradas.** O SP2 inclúe actualizacións para drivers clave, soporte actualizado a novas tecnoloxías como Wi-Fi e Bluetooth –sobre todo en termos de seguridade– e outras actualizacións que proporcionan unha experiencia máis segura para o usuario final e deste modo disfrutar dunha informática máis produtiva.



A multinacional aposta polos móbiles coma os reprodutores multimedia do futuro

Erik Huggers, director da división Windows Digital Media, declarou nunha entrevista durante a Conferencia Anual de Teledifusión que Microsoft está a marcar á telefonía móbil coma un novo obxectivo, especialmente no tocante ó audio e o vídeo, que coidan que pode supor toda unha revolución do mercado. Deste xeito, a compañía de Redmond adiantouse ós seus competidores para que o seu software multimedia estea dispoñible para fabricantes de dispositivos e chips, de xeito que o sistema Windows Media se poida impor na reprodución de música nos móbiles. Huggers comentou que “*a cifra de vendas (de móbiles) é abraiante. É obvio que a nosa meta sexa asinar con tódolos grandes fabricantes de terminais telefónicos*”. O analistas xa cren que os teléfonos poden sacar do mercado ós reprodutores portátiles de música, xa que unha ampliación de memoria nos terminais daría ós usuarios moitas posibilidades e actualmente tanto Motorola coma NEC teñen nos seus teléfonos de terceira xeración descodificadores do formato de Microsoft, polo que a compañía busca agora chegar a acordos semellantes con Nokia, Siemens e Sony Ericsson.

SP2 en español, dispoñible para tódolos usuarios de Windows XP

O esperado Service Pack 2 (SP2) para Windows XP, unha actualización destinada a mellorar a seguridade do computador, está dispoñible “en liña” en español para tódolos usuarios do principal sistema operativo do xigante do software. “Non é a solución definitiva, pero si un paso importante”, asegurou Fernando Calvo, director da Unidade de Negocio de Microsoft Ibérica, durante a súa presentación oficial en Madrid no Hotel Hesperia o pasado día 13.

Control de copias ilegais de Windows a través das descargas da súa páxina web

Microsoft está a probar unha nova característica na súa web de descargas para controlar as copias ilegais do seu sistema operativo como medida para combater a piratería informática, de xeito que, de detectar unha copia ilegal de Windows advirte ó usuario dos riscos do software pirata aínda que permite a instalación das actualizacións desexadas. Polo momento están a probar este novo sistema de control, que de funcionar convenientemente podería empregalo en tódolos seus servizos de descargas.

Compostela animada

A nova edición do Cartoon Forum trae a Santiago ó máis representativo da animación europea e as novas tecnoloxías

O turismo compostelán en setembro cambia de tercio. Eventos como o Cartoon Forum van contribuír a este replantexamento. O Ano Santo afianzou o rol da cidade no mundo dende o punto de vista relixioso, pero tamén dende o cultural e (por que non dicilo?) do económico. Non cabe dúbida de que este que vivimos é o momento perfecto para celebrar todo tipo de encontros (congresos, exposicións, xornadas divulgativas) na capital de Galicia, non só polas cuestións estritamente xacobeas senón porque este país semella querer ser “algo” no mundo do audiovisual europeo. Produtoras como Filmax, comandada polo galego Julio Fernández, avalan a nosa industria e ós nosos creadores. A Consellería de Cultura, xunto coa asociación Cartoon, será a encargada de organizalo encontro, a celebrar entre o 22 e o 25 de setembro. Calcúlase que acudirán máis de 800 profesionais. O Auditorio de Galicia terá a oportunidade de converterse no lugar onde se xestaron as mellores producións “cartoon” a nivel europeo.



REDACCIÓN



Se cadra cando dentro dun tempo (agardemos que curto), cando os mítómanos da animación eleven á categoría de obra de culto a algún produto de animación europeo teñan en conta incluso o escenario onde se fraguou, onde se puxo a primeira pedra. Se cadra Santiago saia nalgún deses estudos como a cidade onde se propiciou un mellor ambiente para os acordos entre produtores, creadores e financeiros, en beneficio dos espectadores, de Galicia e, en última instancia, da arte. As condicións, nun principio, son inmejorables: unha potente produtora, Filmax, avalando ó noso país e unha serie de obras como por exemplo *O soño dunha noite de San Xoán* (Dygra) que posiblemente marcará un antes e un despois na animación europea e no uso da tecnoloxía na creación de personaxes e escenarios. O Cartoon Forum veuse a Santiago por esas e por outras razóns. En encontros desta envergadura, onde están tantos futuros proxectos en xogo, as cidades seleccionáanse seguindo moi de preto certos criterios, e a capital de Galicia cumpríaos. É moi posible ademais que a entidade Cartoon achase na Consellería de Cultura un importante apoio para esta e para outras futuras colaboracións. De feito, sábese que a Xunta destina uns 480.000 euros á organización deste encontro, segundo se reflicte no convenio

de colaboración asinado entre a devandita asociación e a Consellería. Igualmente, convén destacar o compromiso do Xacobeo (a través de Caixa Galicia), que contribúe con 120.000 euros.

A oportunidade é importante, tanto para fomentar o intercambio de ideas e experiencias como para darlle pulo ós proxectos que se están a preparar no noso país e que se van presentar en Santiago (arredor de dez). Hai que ter en conta que ó longo das 14 edicións do Cartoon Forum xa se convertiron en realidade un total de 250 proxectos, que están a exhibirse por todo o mundo ou en vías de facelo. O índice de éxito, polo tanto, é digno de terse en conta. Este feito, que probablemente non sexa do agrado das multinacionais estadounidenses e xaponesas, pon de manifesto un dos principais obxectivos do encontro: converter a Europa nunha potencia de primeiro orde na industria da animación. O rendemento que se lle saque ás novas tecnoloxías tamén se presenta como un factor importante de éxito. Así o explicaba Ignacio Otero (director xeral de Comunicación e Audiovisual) en Código Cero con motivo dunha entrevista acerca do papel que debe xogar Galicia no sector: “*Hoxe en día as novas tecnoloxías son instrumento imprescindible no desenvolvemento do sector audiovisual en xeral, e, por conseguinte, se queremos que Galicia se consolide como*

unha potencia na animación se deben aproveitar tódolos avances e innovacións tecnolóxicas que se están a producir”.

800 profesionais

Estímase que polo Cartoon Forum pasen máis de 800 profesionais do sector da animación provintes duns 23 países. Tamén se prevé que acudan uns 260 investidores privados potenciais (este grupo será posiblemente o máis requerido ó longo das xornadas). España será o terceiro país con meirande representación no que se refire a proxectos presentados, logo de Reino Unido e Francia. O Cartoon Forum artéllase en torno a unha serie de ponencias, presentacións, mesas redondas e encontros de negocio. Ademais, servirá de escenario para a entrega dos premios Cartoon D'or, os galardóns europeos á mellor curtametraxe de animación. Cómpre lembrar que esta nova edición da xuntanza paneuropea do debuxo ou deseño animado véñse presentando no que vai de ano en diferentes eventos similares, como por exemplo en Animadrid, onde acudiron José Luis Cabo (director do CGAI galego) ou Manuel Cristóbal (produtor executivo de Dygra Films). Cartoon Forum, ademais de contar co apoio da Xunta, do Xacobeo 2004 e de Caixa Galicia, tamén terá o respaldo da Televisión de Galicia, o Consorcio Audiovisual de Galicia, o Concello de Santiago, o Centro Galego de Artes da Imaxe e o Auditorio de Galicia.

Datos rápidos (e prácticos) sobre o congreso

- Trátase da primeira vez que se celebra este congreso europeo en Galicia
- Os participantes reúnense o mércores 22 ás 8.00 horas no Hostal dos Reis Católicos
- Os actos principais desenvolveranse do 23 ó 25 no Auditorio de Galicia a partires das 9.00h
- Os asistentes contarán cun centro de comunicación con faxes, fotocopiadoras e Internet.
- Estará a disposición das persoas inscritas un completo equipo audiovisual.

ÚNETE AL TALENTO Y A LA INNOVACIÓN
PARTICIPA

2ª edición

GaliciaTIC



Tecnologías de la información y comunicaciones

4-5-6
octubre
2004

Santiago de Compostela
Palacio de Congresos y Exposiciones

GALICIA, ANTE EL RETO DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y EL CONOCIMIENTO

- Más de 80 ponencias en 6 bloques temáticos.
- 6 reconocidos conferenciantes del panorama internacional.
- Cursos tutoriales de actualidad: Software Libre-Open Source y Firma Electrónica.
- Cita expositiva de 40 jóvenes empresas innovadoras.
- Gran debate sobre la integración de redes y servicios en el mundo Internet.

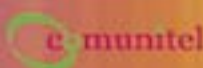
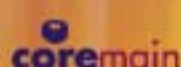
Más información e inscripciones

www.galiciatic.com

Colaboración Financiera



patrocinan



promueven



Código Cero / Revista oficial GaliciaTIC



GaliciaTic, sen barreiras

A segunda edición deste exitoso congreso celébrase en Santiago a partires do 4 de outubro

GaliciaTic representa, entre outras moitas cousas, unha nova maneira de entendelos encontros tecnolóxicos. Atrás queda o modelo feira, o modelo meramente expositivo onde todo semellaba quedar nunha longa listaxe de boas intencións pero non se chegaba a quen se quería chegar, ós potenciais consumidores deste tipo de servizos. O que temos agora, pola contra, é un formato máis profesional, máis formativo, logo de constatar que do modelo-*feira* só se podían agardar nubes de fume e pouco máis. GaliciaTic é unha xuntanza dirixida ó centro das operacións, a darlle a volta, na medida do posible, á situación galega no que se refire a novas tecnoloxías: o que parece inamovible (a desidia e a desconfianza do sector económico tradicional galego cara as TIC) é o que hai que mover. Este encontro, que se desenvolve entre o día 4 e o 6 de outubro, traerá a Santiago a persoeiros da talla de David Connelly (Open Application Group), Jesús Banegas Núñez (AETIC) ou Richard Moore (IBM Linux Centre), entre outros moitos.



REDACCIÓN

GaliciaTic ten unha ambición dabondo como para cambiar certas cousas no noso país no que se refire á conexión das novas tecnoloxías co eido empresarial, e máis concretamente no que atinxe ós sectores máis tradicionais. Dende o ano pasado, momento en que o FEUGA e a Xunta (coa colaboración do IGAPE) decidiron poñer en marcha esta iniciativa (cambiando de arriba a abaixo o modelo do MITE), estivo dabondo claro que non chegaba con amosar, había que formar e concienciar. Nesta

segunda edición, os obxectivos semellan abondo reforzados, tal e como explica Miguel Merino na entrevista que Código Cero ofrece nas páxinas seguintes. Fuxir do puramente comercial. Esa podería ser a clave. En certa medida e malia as novidades que hai para esta edición (das que tamén nos fala Merino) respecto ó formato dos *stands* e a inclusión de tutoriais, a estrutura básica é semellante á do ano pasado. Trátase dun encontro, a celebrar entre os días 4 e 6 de outubro no Palacio de Congresos e Exposicións de Santiago, que nace “coa fin de constituír o foro de referencia sobre tecnoloxías da información e

comunicacións en Galicia e as súas aplicacións no mundo da empresa”. Inclúe congresistas de renome internacional, paneis temáticos de empresas importantes dentro do sector, mesas redondas e un escenario, o do devandito palacio e o *macrostand*, que en certa medida semella feito exclusivamente para fomentar o clima de encontro entre os participantes. En realidade (non nos enganemos), os beneficiarios máis inmediatos deste encontro non son a meirande parte dos galegos (eles poderán selo a medio ou longo prazo) senón todas aquelas persoas das que dependa unha pequena ou mediana empresa, “xa sexan xeradoras ou consumidoras de novas tecnoloxías”.

Estas son as pautas estratéxicas da edición 2004:

- Realización dun certame congresual sobre as TIC, con posibilidade de exposición limitada de deseño estándar
- Co-financiación mixta pública/privada, mediante aportación das institucións promotoras e das empresas (patrocinios)
- Colaboración de institucións empresariais e profesionais galegas como EGANET ou FEGADAI e outras do eido nacional como SEDISI, aproveitando experiencias e colaboración directa como a do Internet Global Congress (IGC), iniciativa da Fundación Barcelona Dixital, de forma que se poida contar con figuras internacionais de recoñecido prestixio en GaliciaTic

- Implicación das empresas galegas a través das súas asociacións ou cámaras de comercio
- Implicación das universidades a través de FEUGA e outros órganos de intermediación
- Realización dunha ampla campaña de difusión e promoción que dea a coñecer as principais características do evento

18 Paneis temáticos

Ademais do completo programa de conferencias, ó que lle adicamos un apartado máis adiante, GaliciaTic inclúe un amplo *surtido* de paneis. Estes, xunto cos relatorios, buscan “promover a participación activa a través do debate e a interpelación”. Serán en total 18 paneis temáticos, segundo consta no *pre-programa* de GaliciaTic, a presentar en dúas xornadas, a do 5 e a do 6. Os nove primeiros (os do día 5) irán dedicados ás estratexias empresariais e novos modelos de xestión. Estes ordénanse en tres bloques temáticos:

- Ferramentas para a xestión e a innovación na empresa baseadas en TIC
 - Internet na empresa
 - A empresa na rede e o comercio electrónico
- Os nove restantes (os do día 6) van orientados ás novas tecnoloxías para usos e servizos. Están estruturados da seguinte maneira:
- Redes móbiles de nova xeración
 - Entretemento e gran consumo
 - Infraestruturas e redes

¿Quen está detrás deste congreso?

Un congreso destas características precisa de moitas entidades (públicas ou privadas) que o respalden. Sen embargo, e malia que aquí tamén se dá ese caso (a continuación as nomearemos), a Fundación Universidade Empresa Galega (FEUGA) é a “entidade soporte”, a que se encarga das funcións organizativas como a contratación do operativo loxístico, o control orzamentario e financeiro e, por último e non menos importante, da imaxe do certame. Esta entidade, que xa ten unha longa experiencia en actividades destas características, contará coa Xunta de Galicia en labores de organización e de promoción (principal) e coa Universidade de Vigo a través do seu profesor Miguel Merino, quen se encarga da coordinación xeral de actividades como o deseño de ponencias, coordinación de conferenciantes, patrocinios, promoción e publicidade. A Asociación de Empresas de Electrónica Tecnoloxías da Información e Telecomunicación de España (AETIC), a Federación de Cámaras de Comercio de Galicia, EGANET, a Escola Técnica Superior de Telecomunicacións, a Internet Global Congress, INETEC Congresos e Exposicións, a Asociación de Enxeñeiros de Telecomunicación de Galicia e o propio Pazo de Congresos e Exposicións de Galicia son as restantes entidades que se distribuirán as tarefas de promoción de GaliciaTic. O patrocinador principal é a entidade La Caixa.

Sete puntos que todo o mundo debería saber...

- En GaliciaTic participan máis de 120 expertos en Internet e novas tecnoloxías
- Persoeiros de Galicia, España, Inglaterra e América acuden para exhibilas súas estratexias
- O Congreso desenvolverase entre os días 4 e 6 de outubro no Palacio de Congresos e Exposicións de Santiago de Compostela
- Trátase dunha xuntanza de carácter profesional e empresarial, en beneficio das empresas galegas, sexan xeradoras, provedoras ou consumidoras de solucións tecnolóxicas
- Organiza a Fundación Empresa-Universidade Gallega (FEUGA) en colaboración con la Xunta de Galicia, La Caixa e o IGAPE
- Previa á inauguración oficial de GaliciaTIC celebraranse dous tutoriais que reunirán a expertos en Software libre-Open Source e Sinatura electrónica, coordinada esta última por Libertas Consultores xunto á Universidade de A Coruña
- Para máis información, convén poñerse en contacto coa organización no 981 57 52 44 /49 ou conectarse vía Internet con estes enderezos: www.galiciatic.com o www.feuga.es



REDACCIÓN

GaliciaTic 2004, y ya vamos por la segunda edición, después del buen sabor de boca dejado por la primera, el año pasado... ¿cuál fue y cuál es la clave del éxito?

-La clave radica en la respuesta de los asistentes. Profesionales y empresas del sector gallego de las nuevas tecnologías.

-¿Gallego o de todo el territorio nacional?

-Gallego. Hay que tener en cuenta que es un congreso muy dirigido a Galicia, en beneficio de nosotros mismos. Un encuentro que el año pasado fue bien acogido y eso quedó demostrado con el alto nivel de asistencia. Además, en la fórmula del éxito hay otro ingrediente: el carácter profesional de GaliciaTic. Escapamos de lo puramente comercial, es decir, de organizar un encuentro que fuese como una feria.

-¿Galicia va o no hacia delante en materia de Sociedad de la Información?, ¿necesita que la empujen?, ¿qué indica exactamente que se celebre un encuentro como éste?

-Galicia va adelante en materia tecnológica, como también va en otros sectores. No es en lo que más destacamos. No es como la pesca, el granito o la automoción. Por ello nos interesa mucho que las empresas tradicionales apliquen las nuevas tecnologías en sus actividades cotidianas y que, a partir de ahí, se consolide un tejido de empresas que aporten soluciones tecnológicas. Respecto a este último punto sí que se ha notado cierto dinamismo. La prueba es la existencia de asociaciones de compañías de mayor o menor envergadura. Como Eganet, la Asociación de Empresas Galegas Adicadas a Internet.

-La conocemos. Están puerta con puerta con Código Cero.

-Pues ahí tenemos un grupo innovador que además no se contenta con Galicia, sino que se está viendo cómo tratan de consolidar su mercado en otros puntos de España...

-Nos hablaba usted antes de los sectores tradicionales...

-De los sectores tradicionales gallegos y las TIC. Lo cierto es que la demanda de los primeros por las segundas va muy lenta. Un encuentro como este es importante para brindar cohesión al sector, un punto de referencia que ayude a encontrar el camino.

-Usted, ¿qué cree que aportará GaliciaTic al



escenario donde se celebra y, concretamente, al sector de las nuevas tecnologías y su afianzamiento?

-Sobre todo la búsqueda de nuevos caminos, vías por donde desarrollar soluciones orientadas a las empresas tradicionales, que son a las que sí que echamos en falta en GaliciaTic. No cabe duda de que ellas aportan el grueso del PIB gallego, son las que de verdad tiran de nuestra economía...

-¿Y cuáles pueden ser las causas de este problema?

-Hay varias. La primera puede parecer un tópico pero, como todos los tópicos, esconde su parte de verdad: se necesita un cambio generacional. Además, hay falta de visión. Es necesario estar del otro lado, ponerse en la piel del otro. Los encargados de aportar las soluciones tecnológicas no llegan a explicarse bien, y ese es un hueco que GaliciaTic puede llegar a cubrir. Invitamos pues a todos los representantes de la vieja escuela del sector económico tradicional. Este encuentro no es para mirarnos el ombligo.

-¿Qué novedades incluye GaliciaTic 2004 en lo que se refiere al formato?

-Ante todo, el formato que incorporamos este año persigue dos objetivos. El primero es el interno, es decir, el de los paneles que ayudan a concretar el amplio abanico de soluciones tecnológicas que se ofrecen en la actualidad. Y por el otro lado tenemos el amplio plantel de conferenciantes que contribuirán a darle interés al encuentro.

Es todo un honor para Galicia que vengan ponentes de tanto renombre a nivel internacional.

-¿Qué nos puede decir de la sesión inaugural?

-La sesión inaugural, que va a ser abierta a todo el mundo, nos dará unas cuantas claves de cuál va a ser el camino a seguir por el Gobierno en materia de Sociedad de Información. ¿Apoyarán o no su política en el plan previo de Juan Soto, al que nosotros considerábamos bien construido

(a pesar de que discrepábamos en algunas cuestiones)? Será una buena oportunidad para enterarnos de qué es lo que nos espera. En esta sesión estarán presentes Santiago Cortés, presidente de HP España; Rafael Sagrario, director general para la Sociedad de la Información y Jesús Banegas Núñez, presidente de AETIC. Juan Rodríguez Yuste, conselleiro de Industria, acudirá como moderador.

-Hace ahora un año hablábamos con usted acerca de la renovación que al parecer necesitan este tipo de encuentros, ¿opina que se ha quedado desfasado el anterior modelo de congreso tecnológico, más abierto, menos especializado?

-Una cosa está clara: hay que adaptarse a las nuevas circunstancias y GaliciaTic trata de hacerlo. Este año hay novedades en el programa, como por ejemplo los tutoriales. Se trata de cursos especializados que, para la ocasión, tratarán de cuestiones de mucha actualidad, como el software libre y la firma digital. Estos cursos se celebrarán el lunes 4 por la mañana, antes de la inauguración del encuentro. Otra novedad es que vamos a instalar un *macrostand* (eliminamos el modelo del año pasado) para los emprendedores, pequeñas empresas que presenten sus soluciones y sus ideas innovadoras. Esperamos llegar a contar con unas treinta iniciativas participantes. A todo esto hay que añadir el apoyo que estamos recibiendo de nuestro principal patrocinador, La Caixa. Es muy interesante su presencia allí, sobre todo de cara a los nuevos proyectos, si se tiene en cuenta que uno de sus programas estrella, Emprendedores 21, promueve precisamente la aparición de iniciativas privadas novedosas, lo que refuerza el papel de GaliciaTic como punto de cohesión, un escenario donde se favorece el negocio y la financiación.

Miguel Merino, director de GaliciaTic:

“El motor de la economía gallega todavía no apuesta claramente por las nuevas tecnologías”

Hay que hacer que el entramado de empresas tradicionales gallegas, esas que son el motor y el combustible de nuestra economía, apuesten de forma firme por el uso de las nuevas tecnologías de la información en su actividad. Esa es una de las (muchas) conclusiones a las que se llega mientras se analizan en compañía de Miguel Merino los objetivos de GaliciaTic los días previos a su celebración en Compostela (Palacio de Congresos e Exposicións, Santiago, días 4, 5 y 6 de octubre). Merino, director de este ambicioso congreso, quiere que haya mayor comunicación entre el sector tecnológico y el tradicional, en beneficio de ambos. La culpa del desencuentro, opina, no es de nadie y es de todos. La conclusión es que hacen falta cambios. Y ahí entra GaliciaTic

-¿Por qué se celebra GaliciaTic en octubre?

-Porque es una fecha idónea. Estamos a principios de temporada. Es un momento muy interesante para las novedades en el sector.

-¿Es cierto que también se organizan unos premios?

-Sí, y esa es otra de las novedades de esta edición. Incluye dos categorías, para empresas y para universidad, lo que nos sirve para acercarnos a la comunidad científica.

-Destáquenos alguna conferencia que sea de asistencia poco menos que obligada.

-Tenemos cuatro conferencias de primerísimo nivel. Contamos con David Connelly, presidente de la Open Applications Group, una entidad que normaliza los documentos que se intercambian en el comercio electrónico. También acudirán Susana Finkelvich, directora del Programa de Investigaciones sobre la Sociedad de la Información y Richard Moore, responsable del IBM Linux Centre. Además, contaremos con una figura internacional que además de ser figura

internacional es español, y se trata de Mateo Valero, que va a ser nombrado director del centro de supercomputación de Cataluña, el segundo más importante del mundo, y es una de las personas más importantes del mundo en lo que se refiere a arquitectura de ordenadores.

-Y terminamos la entrevista con la misma pregunta que le hicimos el año pasado por estas fechas a Manuel Balseiro, director general de FEUGA, ¿quién deberá estar en GaliciaTic y quién no deberá estar?

-Deben estar los sectores tradicionales. Los que no deben estar son los reticentes a la adopción de nuevas tecnologías. En realidad, el que no esté con ellas es que ni siquiera está en el mundo. De todas formas, GaliciaTic es un congreso dirigido a todo el mundo y esperamos tener muy buena acogida. Tenemos más personas inscritas que el año pasado y un programa más amplio. Donde en 2003 había dos jornadas y media de congreso, ahora hay tres. Quizá para el año tendremos cuatro. Sería buena señal, ¿no?

Un programa feito á medida de todos, e cada un

REDACCIÓN

O programa de conferencias de GaliciaTic está deseñado, segundo informou o comité organizador, cunha vontade de poder responder e dar solucións a un amplo abano de público. É dicir: calquera das persoas que acudan a este congreso atopará ó longo das xornadas información abondo que sexa do seu interese, tanto empresarios e directivos de empresas (de tódolos tamaños), como especialistas en tecnoloxía, pasando por axentes sociais e persoas en xeral responsables de iniciativas xeradas en beneficio dos cidadáns e que necesiten apoiarse na Sociedade da Información para amplialos seus obxectivos ou simplemente gañar en efectividade (Internet como canle de promoción de proxectos e, tamén, como canle promocionable en si mesma). Ademais dos paneis (18) temáticos dos que xa falamos en páxinas anteriores, GaliciaTic amósase ó asistentes en forma de **catro conferencias plenarias** con salientables figuras internacionais no que se refire ó eido das tecnoloxías e “arredores”. Ademais, tamén se inclúe unha **conferencia inaugural**, que baixo o lema específico de *Galicia y España.es. El reto de la Sociedad de la Información y el Conocimiento*, será sen dúbida un dos puntos fortes do programa por todo o que ten de interesante saber cales serán as liñas a seguir do actual Goberno en materia de loita a prol de introducir Internet na vida cotiá das empresas tradicionais e dos cidadáns. Nesta mesa inaugural aberta a todo o público que Miguel Merino, director de GaliciaTic, recomenda encarecidamente a todos aqueles que queiran saber qué nos depara o futuro tecnolóxico, participan tres persoeiros que representan fronteiras distintas nu mesmo “campo de batalla”: **Rafael Sagrario**, director xeral para o Desenvolvemento da Sociedade da Información; **Jesús Banegas**, presidente da Asociación de Empresas de Electrónica Tecnoloxías da Información e Telecomunicacións de España

(AETIC) e **Santiago Cortés**, presidente de HP España. Polo que respecta ás conferencias plenarias, a continuación ofrecemos un breve repaso polos persoeiros que acoden a GaliciaTic:

5 de outubro · 13.00 horas

DAVID CONNELLY
presidente do **Open Applications Group, USA**

Especialista en conferencias sobre aplicacións de software e o mundo empresarial, David Connelly é presidente de The Open Applications Group, onde é responsable de tódalas operacións de organización incluíndo estratexia de negocio, vendas, relacións cos membros e estruturas técnicas. David ten tras de si case tres décadas de experiencia na industria do software, tanto como consumidor como subministrador. Graduouse en Georgia Tech en 1975 cun *bachelor* en enxeñaría industrial. Open Applications Group é unha organización non lucrativa constituída para promover a interoperabilidade entre as empresas que desenvolven aplicacións de software.



“Finkelievich é especialista na conexión novas tecnoloxías-espazo urbano”

5 de outubro · 18.00 horas

SUSANA FINQUELIEVICH
directora do Programa de Investigacións sobre a Sociedade da Información

Susana Finkelievich, na súa páxina web persoal, cualifícase a si mesma de “*arquitecta e socióloga urbana*”. É especialista nas interrelacións entre as novas tecnoloxías da información e a cidade e leva dende o 87, aproximadamente, traballando a fondo neste tema. Asistir á súa conferencia pode ser unha boa maneira de poñerse ó tanto sobre



o uso que fan os gobernos locais e as organizacións comunitarias das ferramentas que pon á súa disposición a Sociedade do Coñecemento. Susana Finkelievich ten os seguintes títulos: Arquitectura (Universidad Nacional de Rosario, 1973), Postgrado de Planificación Urbana y Regional (Universidad Politécnica de Szczecin, Polonia, 1976), Máster en Urbanismo (Institut d'Urbanisme de l'Academie de Paris, Université Paris VIII, 1977) e Doctorado en Sociología Urbana (Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales, París, 1980). É directora do Programa de Investigacións sobre a



“Richard Moore falará en GaliciaTic acerca da situación actual do software libre”

Sociedade da Información (INFOPOLIS) no Instituto de Investigacións Gino Germani da Universidade de Bos Aires.

6 de outubro · 13.00 horas

RICHARD MOORE
IBM Centro Tecnolóxico Linux

IBM leva anos apostando dende hai anos polo programa de código aberto Linux. Este compromiso polo *open source* reforzouse recentemente con máis investigación, máis solucións e máis campañas publicitarias, como a que reza o seguinte lema: “*Linux, O futuro está aberto. IBM*”,

de planificar e conducir as iniciativas de utilidade para Linux. Tamén desempeña funcións de consultora técnica das ofertas especiais.

6 de outubro · 18.00 horas

MATEO VALERO
Catedrático do Departamento de Arquitectura de Computadoras da UPC

Valero é unha das voces máis reputadas de España no que se refire á arquitectura das computadoras de altas prestacións. A súa listaxe de artigos publicados, visitable na súa web persoal, é

practicamente interminable. Da mesma maneira, é igual de longa a serie de congresos internacionais nos que leva participado: máis de douscentos. Recibiu, entre outros moitos galardóns, o premio *Rei Xaime I* para Investigación por parte da Generalitat Valenciana, outorgado de mans da Reina Dona Sofía. En 1995 foi nomeado director do Centro de Computación e Comunicacions de Catalunya. A súa especialidade, como xa se dixo, é a arquitectura dos ordenadores de alta capacidade, algo que atinxe moi de preto a Galicia, onde funciona a pleno rendemento o CESGA, un dos centros de maiores prestacións a nivel europeo. Trátase de computadoras orientadas principalmente ó servizo da comunidade científica, á resolución de problemas que necesiten da actividade de moitos ordenadores interrelacionados. Así definía Mateo Valero hai pouco nunha entrevista a natureza destas máquinas: “*As supercomputadoras evolucionan a unha velocidade sorprendente. Un ordenador persoal de última xeración ten a potencia e a velocidade do que pechaba a listaxe de superordenadores hai dez anos, e o que o número 1 da listaxe en 1998 facía nun ano hoxe pódese facer en 5,4 segundos*”. A conferencia que ofrecerá en GaliciaTic promete ser un interesante percorrido por un mundo que evoluciona case máis rápido cás habilidades humanas



“Mateo Valero é experto en arquitectura de computadores”



REDACCIÓN

La Caixa reforza coa súa presenza o papel de GaliciaTic como punto de cohesión, escenario onde se favorece o negocio e a financiación. As labores de patrocinio non se quedan só aí, senón que o camiño a percorrer semella, polo menos a simple vista, tan longo como se poida imaxinar. E iso significa financiar e investir. Os participantes que xa coñezan o portal www.emprendedorXXI.es xa saberán de qué se lles está a falar. Trátase dun proxecto asinado entre La Caixa, tres ministerios e oito universidades (incluída a Universidade de Santiago de Compostela) que ten como principal obxectivo o de fomentar a creación de empresas e proxectos de emprendedores.

O propio portal é ademais un lugar de encontro para universitarios, investidores e público en xeral (dándolle especial protagonismo ós colectivos de prexubilados) que andan na procura de información, formación e ferramentas necesarias para realizar proxectos empresariais. Para acadar estes e outros obxectivos, a entidade financeira porá a disposición das persoas interesadas información completa sobre a concesión de axudas (microcréditos e subvencións, por exemplo), posibles investidores, experiencias empresariais afíns ou simplemente as ferramentas precisas para levar os proxectos ata o terreo do posible (e máis alá).

Todos estes camiños aparecen marcados no portal www.emprendedorXXI.es. Nel, bríndase a posibilidade de seguir unha serie de roteiros que se axeitan ós intereses de cada un dos visitantes. Ademais, ofrécense asesoramento para iniciar un plano de negocio axeitado ás características da empresa que se queira crear e

á situación do mercado.

La Caixa ofrece o seu apoio financeiro ós emprendedores a través da sociedade Gestora de Microfinanzas que ten, segundo a propia entidade, o seguinte obxectivo: "Impulsar e desenvolver o programa de concesión de microcréditos a colectivos con dificultades para acceder ó sistema crediticio tradicional". Igualmente está en funcionamento a sociedade Gestora de Finanzas para Emprendedores, unha iniciativa similar nas súas liñas básicas á anterior pero non necesariamente dirixidos ós mesmos colectivos.

La Caixa dispón ademais de múltiples acordos con universidades e comunidades autónomas para o abono, en condicións especiais, de matrículas e cursos de estudos.



La Caixa, en axuda dos novos emprendedores

GaliciaTic ten este ano un dos seus principais apoios en La Caixa, entidade financeira que subliña con este papel de "principal patrocinador" o seu compromiso pola consolidación das novas tecnoloxías nas empresas e polas empresas de novas tecnoloxías. A noticia do apoio a este congreso súmase a outras novas publicadas en diversos medios de comunicación do noso país sobre as cifras de negocio xeradas pola entidade en Galicia: 3.270 millóns de euros en 2003, o que supón un incremento do 26,9 % con respecto ó ano anterior. Os clientes medran e as sucursais tamén. A pegada é cada vez máis fonda. E tamén se afianza o compromiso de La Caixa polos novos proxectos empresariais innovadores, tal e como poderán comprobar en GaliciaTic os máis mozos ó coñecer a iniciativa Emprendedores XXI, na que tamén coopera a Universidade de Santiago.

Volume (alto) de negocio en Galicia

Segundo fixo saber a entidade financeira durante o pasado verán, ó longo de 2003 xestionouse en Galicia un volume de negocio de 3.270 millóns de euros, o que significa un incremento de preto do 27% en comparación co ano anterior. A cantidade obtida é, segundo La Caixa, máis salientable se se ten en conta que a situación económica xeral era de certa ralentización, fenómeno paralelo a un reforzamento da competencia no sector. Os prognósticos para 2004 son abondo esperanzadores para a entidade bancaria. Agárdase igualar este volume de negocio obtido ó longo de 2003, o que significaría xestionar 4.000 millóns de euros en Galicia.

O ano 2003 confírmase así como un período de evidente expansión para La Caixa en España e en Galicia. Deste xeito, acadouse unha cifra récord de clientes, que se sitou en torno ós 170.000, logo dun aumento de 22.350 usuarios. Dentro desta cifra, convén salientar ademais que (segundo datos aportados pola propia entidade) 8.178 dos clientes son empresas e 22.000 pertencen ós colectivos máis xóvenes. No que respecta á número de tarxetas de crédito de La Caixa usadas polos galegos e galegas acadou unha cifra de 107.700, o que supón un aumento do 20,4 con respecto ó ano 2002. Neste momento, La Caixa conta con preto de 140 sucursais en Galicia, distribuídas en 77 concellos. No que se refire á cantidade de persoas empregadas no noso país, a cifra supera o medio millar.v

José Antonio Ortega Barros

(Softtek GDC Europe): "Para nosotros constituye un reto lograr que las empresas internacionales vean en Galicia un lugar reconocido donde adquirir tecnología"

La tecnología está renovándose a sí misma a una velocidad muy difícil de seguir. El que no esté atento, se quedará al margen. Por si esto fuera poco, la competencia en este sector y más concretamente en el del software es cada vez más grande. Es ahí donde entra en juego el Grupo Tecnológico Softgal, que opera desde hace tiempo en Galicia como "agente de cambio en la constante difusión del uso de la tecnología". Son palabras de José Antonio Ortega Barros, director gerente Softtek GDC Europe, con quien nuestra revista tuvo el placer de hablar. En el siguiente cuestionario, Ortega ofrece una visión pormenorizada de la función exacta de dicho grupo en GaliciaTic: buscar nuevas fórmulas para que a Galicia el panorama internacional se le quede pequeño en materia de desarrollo de software. Igualmente, nos habló de Softtek GDC Europe, el centro que dirige, fruto de la unión entre Softgal y la multinacional mejicana Softtek.

REDACCIÓN

-Una vez más, ustedes jugarán un importante papel en GaliciaTic, un encuentro dirigido a fortalecer los lazos entre proveedores y consumidores de nuevas tecnologías y entre los sectores económicos tradicionales y los pertenecientes a la innovación. ¿Qué papel juega Softgal hoy en día en la consolidación de las nuevas herramientas tecnológicas en Galicia?

-Hoy en día el Grupo Tecnológico Softgal es un actor importante en este sector y en nuestro mercado natural que es Galicia. Nuestra orientación es servir de canal para que las organizaciones gallegas puedan conocer y adquirir tecnología que les permita alcanzar mayores niveles de competitividad en sus negocios. Ésa es nuestra razón de ser. Por ello, nuestra misión es ser agentes de cambio en esa constante difusión del uso de la tecnología.

-Sabemos que usted intervendrá a lo largo de las jornadas con una ponencia,

¿nos puede anticipar cuál será la temática de dicha intervención?

-En estas jornadas, nuestra participación va a estar dirigida, en general, a las empresas de TIC. Queremos plantear nuevas fórmulas de exportar nuestros servicios fuera de nuestras fronteras. Además, vamos a ofrecer nuestra visión acerca del desarrollo de software a nivel internacional, y cómo podemos adecuarlo a Galicia para fortalecer el sector económico conformado por las empresas de TIC. Para nosotros constituye un reto lograr que las empresas internacionales vean en Galicia un lugar reconocido donde adquirir tecnología. Por lo tanto, explicaremos en qué consisten los centros globales de desarrollo, hablaremos del mercado internacional y de cómo podríamos competir desde Galicia. Igualmente, explicaremos cómo utilizar la certificación internacional CMM como un medio para competir en un mercado internacional.

-Softtek es una multinacional mejicana que últimamente ha tenido un estrecho contacto con Softgal. Tanto es así que han propiciado la creación

de Softtek GDC Europe, ¿podría decir en qué consiste la labor de este "nuevo" centro? ¿Cuál es su modelo de trabajo?

-Softtek ofrece servicios de *outsourcing* siguiendo el modelo de servicio Nearshore®, básicamente dirigido a Estados Unidos. Esta estrategia está basada en aprovechar la proximidad con Estados Unidos, y los mismos usos horarios, para dar servicios en modo deslocalizado, pero con tarifas mucho más competitivas que las del mercado norteamericano. La creación de Softtek GDC Europe da respuesta a la adaptación del modelo de servicio NearShore® para España y Europa. Nuestro modelo organizativo de gestión, ingeniería y mejora continua se basa en el uso de CMM. Actualmente, en América, Softtek está certificada en CMM nivel 5. Y en España estamos trabajando en CMM nivel 3. Asimismo, estamos usando como modelo de calidad total técnicas Six Sigma. Nuestra estrategia se basa en aprovechar los menores costes labores de Galicia para poder dar servicio a compañías europeas. Por otra parte, tenemos buenas comunicaciones con Europa y libre movimiento de personas. De este modo, podemos acudir a atender al cliente con mucha rapidez, y siempre dentro de la misma zona horaria. Estos atributos conforman el modelo NearShore®.

-Ustedes hablan de que se trata de un centro global de desarrollo, ¿cuál es exactamente el cometido de una entidad de estas características?, ¿qué aporta a España y, más concretamente, qué aporta a Galicia?

-El cometido de un centro global de desarrollo es dar servicio de *outsourcing* en tecnologías de la información. Actualmente, muchas compañías están externalizando procesos de negocio, como el mantenimiento de aplicaciones, soporte operacional, etc. Esta externalización se realiza a través de proveedores que disponen de centros globales de desarrollo, es decir, modelos de gestión optimizados y herramientas que automatizan todos los procesos de ingeniería. De esta forma, el propio cliente puede conocer el estado de las operaciones subcontratadas. Creemos firmemente que este proyecto es estratégico para Galicia, ya que, al fin y al cabo, parte de nuestra misión es la creación de empleo y riqueza. Además, los centros de globales de desarrollo permiten la creación de un banco de talento tecnológico y posibilitan la exportación de tecnología. No podemos olvidar que esta empresa es un proyecto de país. Cuando hablamos con clientes internacionales, estamos vendiendo

nuestro país como un lugar seguro para hacer negocios, con una importante cantera en formación tecnológica, un sector TIC pujante y competitivo, y un gobierno sensibilizado con este tipo de iniciativas.

-Y ahora desde el otro extremo, ¿qué aporta Galicia a Softtek GDC Europe?

-Si hemos decidido crear en Galicia un centro global de desarrollo es porque entendemos que se trata de una zona privilegiada, tanto en el sentido económico, como en cuanto a medios de comunicación. Además, Galicia posee un gran atractivo en cuanto a calidad de vida.

-¿A qué franja de clientes dirige su actividad Softtek GDC Europe?

-Nuestros clientes suelen externalizar muchos procesos de negocio. Por ello, nos dirigimos a grandes organizaciones, puesto que los procesos de externalización toman sentido cuando existe un cierto nivel de volumen. Este volumen de servicio viene acompañado de unos niveles de exigencias del cliente muy elevados. Estas exigencias implican que el proveedor esté en disposición de medir sus procesos, y sea capaz de proporcionar al cliente métricas, como el número de defectos.

-¿Cuáles son los planes a corto, medio y largo plazo de este centro de desarrollo?

A corto plazo, nuestro objetivo es consolidar este Centro, es decir, poder estar trabajando con una cartera de clientes, tanto nacionales como internacionales, que nos permita seguir creciendo. En España, este sector está todavía muy inmaduro. Por lo que, tenemos que hacer una fuerte labor de *evangelización*. No sucede así en Europa, donde ya existe una mayor cultura de externalización de procesos.

-En su opinión, ¿cuál es el estado de Galicia en lo que se refiere a desarrollo de software?

-Creo que en Galicia, en general, las empresas del sector TIC hemos estado más centradas en dar servicio a las organizaciones de nuestro mercado. Sin embargo, percibo un creciente interés por establecer estrategias de crecimiento. De hecho, existen múltiples foros que tratan este tema. Esto demuestra un gran interés en presentar a Galicia como una comunidad donde las empresas



TIC desarrollan software de calidad.

-¿Cuál es su opinión personal respecto al cada vez más pujante fenómeno de software libre en España y en Galicia?

-Soy un convencido de que la tecnología no es un fin en sí mismo, sino un medio para lograr que las organizaciones sean más competitivas. Por lo tanto, la tecnología del software libre merece ser considerada siempre desde una perspectiva de negocio. Y, es legítimo que las organizaciones quieran adoptar nuevas herramientas tecnológicas, siempre y cuando el retorno de inversión esté garantizado. Sin embargo, debemos evitar que este fenómeno del software libre sea observado tan solo desde una perspectiva tecnológica.

-Recientemente, Softgal recibió la certificación CMM (Capability Maturity Model) Nivel 2, un estándar mundial que permite a las organizaciones medir e incorporar mayores niveles de eficiencia o madurez en sus procesos de desarrollo y mantenimiento de software, ¿nos puede decir en pocas palabras qué significa esto para Softgal?

-Hemos cumplido con un hito estratégico para nuestra organización. Esta certificación de carácter internacional constata que nuestros procesos de desarrollo de software cumplen con criterios de calidad elevados. Además, demuestra que el proceso de mejora en el Grupo Tecnológico Softgal es imparable. Al mismo tiempo, nos abre puertas a nuevos mercados. Al fin y al cabo, ésta es la razón de ser de nuestra organización: crear niveles de servicio avalados por modelos organizativos reconocidos y participar en la creación de riqueza para Galicia.



Na edición do ano pasado, Código Cero recibiu o Premio Eganet á Mellor Web de Comunicación

REDACCIÓN

A Asociación de Empresas Galegas Adicadas a Internet, entidade que aglutina ás empresas do sector en Galicia, convoca a II Edición dos Premios EGANET. Coa creación dos premios, EGANET tenta estimulalo labor de creación dos empresarios e profesionais que, sentíndose comprometidos coa expansión da Sociedade da Información en Galicia, deseñan, programan e desenvolven produtos e servizos que teñen en internet e as novas tecnoloxías da información a súa razón de ser. Con esta iniciativa EGANET quere promocionar e servir de plataforma de lanzamento para os proxectos realizados de xeito íntegro por empresas galegas no campo das tecnoloxías da información e as comunicacións, dando a coñecer a tódolos sectores da sociedade galega os resultado do traballo das empresas galegas neste ámbito. A entrega de premios celebrárase o día 5 de outubro no Palacio de Congresos e Exposicións de Galicia no marco de GaliciaTic. A continuación, facemos reconto das distintas categorías:

Categorías:

Premio Mellor Uso de Tecnoloxías de Código Aberto:

Premiarase nesta categoría ó uso e a difusión de tecnoloxías de código aberto (como Linux) tanto por parte de empresas privadas como de administracións públicas, considerándose especialmente a contribución de tal uso ás comunidades *opensource* e galega.

Premio Xoves

Emprendedores: Poderán optar ó mesmo empresas galegas constituídas maioritariamente por menores de 35 anos que desenvolvan un proxecto empresarial

dende hai menos de 3 anos, relacionado con Internet e as Novas Tecnoloxías, que exerzan a súa actividade en Galicia.

Premio Mellor Producción

Multimedia: Premiarase ó mellor produto galego na integración de distintos medios (texto, audio, vídeo...), de xeito que creen unha unidade atractiva para o usuario, podendo a mesma publicarse na internet ou noutro medio interactivo (CD-ROM, DVD...)

Premio Mellor Negocio

On Line: As iniciativas empresariais galegas na Internet premiaranse nesta categoría, con preferencia ás que non empreguen a Internet como un mero sistema de comunicación, e que integren a Rede na súa estrutura de negocio no que sería un uso axeitado do comercio electrónico (non necesariamente orientado á venda a usuarios finais).

Premio Web de Medios

de Comunicación: Os medios de comunicación galegos, tanto impresos, como audiovisual ou electrónicos, que realicen toda ou parte da súa actividade a través de internet.

Premio "Presenza en Internet":

Neste Premio terán cabidas o portais e páxinas web galegos, corporativas ou empresariais, xenéricos ou sectoriais, buscadores locais ou autonómicos, que non supoñan unha actividade de comercio electrónico. Premiarase a súa utilidade, deseño e as súas funcionalidades de cara ós internautas galegos

Premio "Presenza Institucional en Internet":

Premiarase os portais e páxinas web de

institucións oficiais e entes públicas, valorándose o seu deseño, funcionalidade e utilidade, así como a súa orientación de cara ó cidadán.

Premio Tecnoloxía

Accesible: As iniciativas que vaian dirixidas a unhas tecnoloxías accesibles da información e a comunicación nos sistemas informáticos (hardware, software, accesibilidade a páxinas web...) para aqueles que se atopan nunha situación de desvantaxe para o acceso aos instrumentos da sociedade da información, como as persoas maiores e as persoas con discapacidade ou mobilidade reducida, sinxela de empregar -deseño para todos- e práctica (útil para calquera) de xeito que sexa atractiva para todos os usuarios, aínda os non iniciados, terán cabida nesta sección.

Premio Mellor Aplicación de Mobilidade:

Desenvolvementos que utilicen dispositivos de mobilidade, *pda's*, teléfonos móbiles (non considerárase mobilidade portátiles nin *tablet pc*), que utilicen unha tecnoloxía inarámica (*bluetooth*, 802.11x, irda...)

Premio á Mellor Solución

On-Line: Incluiría ás aplicacións e módulos que resulten de utilidade principalmente na empresa que teña como eido de aplicación a Internet, aínda que poida explotarse dende outros ámbitos (Intranets, redes móbiles, etc.). Non é preciso que constitúan produtos completos, e valorárase non só a súa utilidade, senón tamén a súa facilidade de uso, así coma a súa innovación no mercado galego.

Premio Mellor Acción de Publicidade On Line :

Premiarase ó mellor uso da publicidade a través da Internet, valorándose a planificación e a creatividade das campañas creadas por profesionais galegos. Nesta categoría poderán participar tanto axencias de publicidade como anunciantes.

Premio Especial EGANET:

EGANET concederá un Premio de Honra á personalidade galega que máis se esforce en dar a coñecer e impulsa-la realidade galega no entorno Internet e, deste xeito, contribúa a promocionalas novas tecnoloxías en Galicia.

EGANET convoca a segunda edición dos seus premios

A asociación quere estimulalo desenvolvemento de proxectos tecnolóxicos feitos dende Galicia e en beneficio de Galicia



Premios:

Os premios EGANET consistirán nun trofeo representativo de deseño exclusivo xunto cun diploma acreditativo do Premio acadado. Os Premios non comportan dotación económica, ó se tratar de galardóns de honra que distinguen a calidade. Os premiados poderán facer publicidade do galardón, incluíndo no seu web o Selo Distintivo Premios EGANET, especificando claramente o ano e o obxecto da concesión.

Acto de entrega

de Premios: O acto de entrega dos Premios EGANET terá lugar o día 5 de outubro, martes, dentro do marco de GaliciaTic, a Conferencia Galega das Tecnoloxías da Información e Comunicacións (www.galiciatic.com). A hora prevista para a entrega de Premios son as 17.30 horas, na Sá Obradoiro do Palacio de

Congresos e Exposicións de Santiago de Compostela.

Envío de Candidaturas:

A través do formulario da páxina web www.premioseganet.org. O prazo de presentación das candidaturas: 23 de setembro de 2004

Patrocinan:

Dirección Xeral de Xuventude
Secretaría Xeral de Relacións cos Medios Informativos
Dirección Xeral do Maior e de Persoas con Discapacidade Novell
Grupo Femxa
Dirección Xeral de Tecnoloxía e Desenvolvemento Sectorial

Colabora:

GaliciaTic (www.galiciatic.com)
EGANET estará presente en GaliciaTic Expo los días 4, 5 y 6 de outubro, en Santiago de Compostela

EGANET
Empresas Galegas Adicadas a Internet

Nueva economía, nuevas propuestas

El Consorcio de la Zona Franca de Vigo incidirá en las ventajas que aporta la colaboración empresarial en Galicia a la hora de fortalecerse de cara a los mercados internacionales.



REDACCIÓN

En un sistema económico abierto y libre cada vez es más complicado para determinadas empresas actuar por cuenta propia. La presión externa es constante, la adopción de sistemas de gestión basados en las nuevas tecnologías es fundamental y la competencia es mucho mayor ahora que hace cinco o seis años. Paralelamente, algunos organismos y asociaciones de empresas han venido haciendo hincapié en la necesidad de unirse, en que sólo así se conseguirá situarse cara a cara con las regiones o países que, hasta el momento (y no tiene por qué seguir siendo así) han detentado la exclusividad de la investigación, el desarrollo y el liderazgo de los mercados. Es ahí donde encaja la labor del Consorcio de la Zona Franca de Vigo, que acudirá a GaliciaTic precisamente para incidir en las ventajas de la colaboración empresarial, fundamentales para que "puedan incorporarse

las nuevas herramientas a la cadena de valor de los sistemas productivos tradicionales". De hecho, si la economía gallega se caracteriza por algo, es sobre todo por (todavía) mantener una fuerte dependencia con los sectores tradicionales. El Consorcio comparte los objetivos de GaliciaTic: quien se quede solo en este sistema económico actual, de espaldas a la Sociedad de la Información y en definitiva del conocimiento experto, tendrá muchas menos posibilidades de mantenerse en pie en una estructura donde la competencia es cada vez más intensa. Las herramientas que posibilitarán el cambio, muchas veces intangibles (la tecnología en ocasiones no se ve, no ocupa lugar y no sólo se basa en el uso de Internet sino en un nuevo modelo o filosofía de los modelos de gestión), se basan en muchas ocasiones en la incorporación de unas habilidades especializadas y capaces como uno de los grandes valores añadidos al producto final.

El apoyo de las empresas y la consecución de objetivos impulsará la mejora de la estrategia
Que repercutirá en las relaciones individuales de las empresas con los prescriptores.
Que a su vez generará una mejora de la imagen del granito gallego...
Aumentará la satisfacción de los prescriptores y mejorará la imagen que tienen de la Asociación y del Sector...
Proporcionar más calidad percibida a través de los productos y servicios. APORTAR VALOR



Todos estos objetivos y otros similares serán expuestos el día 6 de octubre en el Palacio de Congresos e Exposicións de Galicia, en Santiago de Compostela, con motivo de la segunda edición del congreso GaliciaTic, bajo este título o declaración de intenciones: *El tejido asociativo y su papel en la gestión del conocimiento para la prescripción*. Como moderador acudirá José Ramón Ojea Vidal (Servicios Avanzados del Consorcio de la Zona Franca de Vigo), dando paso a los siguientes conferenciantes: Sonia Trigo Valverde (del Programa GAELIC del Consorcio), José Ángel Lorenzo Ramírez (Asociación Galega de Graniteiros) y Ricardo Campos San Luis (ingeniero de Telecomunicación). En esta mesa que organiza el Consorcio se expondrán, tal y como señalaron a Código Cero los organizadores del debate, cuáles pueden ser las claves o modelos a seguir más acertados para una competencia en igualdad de condiciones basada, sobre todo, en la colaboración entre empresas y entre éstas y las instituciones públicas.

Programa GAELIC

En la mesa, representando a ese sector llamado tradicional del que se habló más arriba, estará José Ángel Lorenzo Ramírez, de la Asociación

Galega de Graniteiros (AGG), acompañado de Sonia Trigo Valverde, de GAELIC.

GAELIC es el Programa Regional de Acciones Innovadoras (PRAI) de la Comisión Europea y la Xunta de Galicia, gestionado por el Consorcio de la Zona Franca de Vigo.

El programa regional GAELIC nació con la idea de mejorar las capacidades de las pequeñas y medianas empresas de Galicia con el fin de promover su internacionalización basándose en las oportunidades de la economía del conocimiento.

Uno de los proyectos desarrollados dentro del marco de colaboración establecido, a través de GAELIC, entre la AGG y el Consorcio de la Zona Franca de Vigo, es la implantación de una estrategia de *marketing* sectorial orientado a los prescriptores del granito (PRM).

Los prescriptores del granito son aquellos clientes que, sin ser finales, juegan un papel esencial en la decisión última de compra/uso de este material. Por este motivo, la AGG y el Consorcio de la Zona Franca de Vigo creen que es primordial (importante/significativo/básico) para la



mejora competitiva del sector crear acciones especialmente dirigidas a satisfacer sus necesidades con respecto al granito.

Este proyecto trata de facilitar a los prescriptores de granito una serie de servicios de valor que faciliten su labor diaria en relación con el material elaborado para, de esta forma, mejorar la imagen que éstos tienen del producto realizado en Galicia y del sector en su conjunto.

Como parte de esta estrategia, se pondrán en marcha, hasta finales del 2004, los siguientes servicios:

- Un **Catálogo Técnico** con información técnicamente detallada y fiable, que amplíe el valor percibido del granito elaborado en Galicia como material, y de los productos que de él pueden obtenerse y emplearse en las soluciones constructivas.
- Un **Muestrario de Productos** de fácil consulta, con muy poca información en forma de texto y que sirva para facilitar la comparación de materiales en la fase de preselección
- Un **Catálogo de Aplicaciones Singulares** hechas en granito, a través del cual se mostrarán aplicaciones singulares de este material, después de sistematizar la localización y selección de dichas aplicaciones.
- Un **Catálogo de Obras Singulares** de granito elaborado en Galicia, que, a diferencia del anterior que tratará de potenciar la imagen del granito como elemento versátil en la construcción, se centrará en obras completas que transmitirán la idea de calidad y perdurabilidad del producto en la construcción.
- Un **Directorio de proveedores de granito y de servicios complementarios**, que facilite la localización de los profesionales que, en cualquier ámbito, tengan relación con el granito.
- Un **Observatorio Sectorial**, servicio que facilitará información sectorial relevante para la toma de decisiones. Analizará periódicamente las tendencias del sector y las necesidades de competitividad futuras.

Mercar en Internet



Carlos Lozano
cuetorubio@yahoo.es

O xeito de mercar está a cambiar. E non estou a falar da loita entre as pequenas e as grandes superficies, non. Os escaparates das tendas das que falo son pequenos, pero soamente mostran aquilo que queremos ver: as características do produto que buscamos, con información actualizada e con un bo prezo. Nas pequenas xanelas dos nosos monitores pode aparecer todo aquilo que necesitamos e mercalo comodamente nas tendas que en Internet están a nosa disposición. Cando se fala deste tema sempre está presente unha certa desconfianza: estamos a pagar por algo que non temos, e dependemos da boa vontade do vendedor. Na realidade isto non debería ser unha razón para deixar de comprar en Internet. Debemos ter unha razoable seguridade de que as tendas “en liña” que levan certo tempo traballando non son fraudulentas ata ese extremo. Cabe a posibilidade de que algunha non cumpra exactamente co que ofrece, pero quedarse cos cartos é difícil que suceda. A pesar de todo está claro que non todo son vantaxes, e que o xeito de atopar o que se busca a un prezo que compense non sempre é doado. Pero tendo un pouco de coidado e dedicándolle algún tempo é perfectamente posible aforrar en moitos artigos un 20% do prezo nas tendas tradicionais, incluídos os gastos de transporte. Imos pois dar algunhas indicacións a aqueles que aínda non se atreven a dalo paso ou a os que están pensando en dalo. En primeiro lugar, temos que ver que

é o que podemos mercar, hai cousas axeitadas para mercar “en liña” e outras non. Se cadra os artigos máis populares son todos os electrónicos: cámaras dixitais (un auténtico *boom*), ordenadores portátiles, pantallas TFTs, reprodutores de audio, tarxetas, etc. Pero sempre dentro dunha lóxica: é posible comprar un televisor de 29”, pero polo tamaño e fragilidade pode non ser unha boa idea. Aínda que non sexa moi ético, é recomendable visitar algunha tenda tradicional onde teñan o produto que queremos e, ademais de comparar prezos, botarlle unha ollada en directo. O segundo paso é buscar tendas e comparar prezos, como sempre Google será o noso aliado, pero coidado con e-bay, que está en todas partes e aínda que podemos atopar tendas e bos prezos nel, non sempre é o mellor sitio para buscar. Falando de produtos de electrónica case sempre os mellores prezos atopáremolos en tendas no estranxeiro: Andorra, Francia e Alemaña. Isto non debe ser problema, sempre que teñan servizo en español e en euros. Cando comparemos prezos teremos en conta os gastos de envío que, en moitos casos, non saberemos ata que, despois de elixir o produto, sigamos adiante co pedido e apareza o total a pagar. Non temos que preocuparnos, xa que ata que o final demos validez o pedido, sempre podemos volver cara atrás. Nalgúns sitios polo feito de mercar un *pack*, é dicir, o artigo e algunha outra cousa relacionada con el, ofrecen facer o envío sen gastos; pode ser unha opción moi interesante no caso das cámaras de fotos: tarxetas, baterías, fundas, etc. Unha cousa máis respecto ós gastos: ultimamente aparece moito un concepto que lle chaman “seguro de

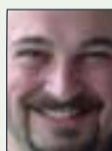
merca” ou algo parecido. Ofrecen a seguridade de que devolven os cartos no caso de que haxa algún problema. Isto non ten que ver coa garantía, trátase máis ben de ofrecer unha seguridade máis a aqueles que desconfían moito do sistema, pero o custo é importante e non parece algo necesario. Ollo porque hai que desactivar concretamente esta opción, que ven sempre por defecto. Unha vez verificado que pedimos o que queremos e que o total a pagar coincide cos nosos cálculos, daremos os datos de envío e unha dirección de correo electrónico para os avisos. Cando merquedes no estranxeiro recoméndovos que na dirección de envío non figure a letra “Ñ”, din nos foros que pode dar problemas nos envíos. Non sei se é certo ou non, pero non custa nada cambiala por “NH”. O tema do pago, pese a que poda parecer o máis complicado, e moi sinxelo: pagar por tarxeta Visa é o máis rápido. Despois de escoller esta opción entrárase nun servidor seguro, danse os datos e en cuestión de segundos acéptase o cargo e, se o que queremos está no almacén, prepárase o pedido. Pero se non temos Visa ou non queremos arriscar poderemos pagar por transferencia. Neste caso recóllense os datos da conta onde temos que transferir os cartos (ollo non esquecer anotar o chamado “código Swift” cando a transferencia sexa a unha conta nun banco estranxeiro, é fundamental). Despois temos que falar co noso banco e facer a transferencia. Para manter a homoxeneidade do proceso, a través da banca por Internet ou

telefónica. Funcionan moi ben. O pago por transferencia é máis caro (o que nos cobrará o noso banco pola xestión) e máis lento: a tenda non preparará o pedido ata que non reciba notificación do ingreso, normalmente dous días despois, no caso do estranxeiro); iso si, a tenda resérvanos o produto durante uns 15 días. Se todo vai ben o envío sairá da tenda unhas horas despois da recepción do pago. Nós recibiremos un correo co número de envío e a empresa de transporte. Se queremos ver por onde anda o noso paquete só temos que entrar na páxina web do transportista e no apartado “seguimento de envíos” poñer o número correspondente. Así poderemos saber cando, máis ou menos, ter alguén na casa para recibilo. Se non podemos arranxalo tamén podemos cambiar a dirección de recollida. Coidado porque seguro que chega antes do esperado. Nunha

ocasión chego a Santiago un paquete enviado dende París 16 horas antes. Cando teñamos o envío nas nosas mans debemos verificar que está o envoltorio en boas condicións, antes de firmar. Se o vemos roto ou deformado debemos reclamar o transportista. Se todo vai ben, que é o máis normal, así remata o conto. Teremos aforrado uns cartiños e sentirémonos máis modernos. Se temos algún problema, lembre que as garantías están para algo, pero temos que conservar a factura de compra durante os dous anos que dura. Se a dificultade é coa tenda hai que escribir un correo a dirección de reclamación, co número de cliente e o do pedido, que nos mandaron no primeiro correo electrónico. Ou por teléfono se queremos ser máis contundentes. Boa caza.



Navegacións Cotiás



Manuel Gago
magago@usc.es

Linguaxe natural

En Francia discútese estes días sobre un novo reality show, “Le Pensionat de Chavagnes” (O internado de Chavagnes). Trátase dunha volta de torca ao fenómeno da realidade catódica. Un grupo de adolescentes -16-17 anos, mozos e mozas- son internados nun colexio que reproduce as condicións e o tipo de ensino dos anos 40 -malos tratos excluídos-. O primeiro día foi de aclimatación: tiveron que mudar o uniforme oficial adolescente-piercing de beizo, móbil multimedia, pantalón

de campá- polo estándar modelo posguerra -garabata, bermudas eles, trenzas e saia gris elas-. Algúns teimaron en acochar o seu móbil baixo o xergón, tralo armario e mesmo algunha trouxo un de máis por se acaso, pero os intentos de supervivencia comunicativa adolescente fracasaron e todos os móbiles de coloríns foron decomisados. Á noite deixóuselles un breve tempo para chamaren ás casas dende vellos teléfonos de rosca e chegou a sorpresa: moitos deles non se acordaban do número das súas casas. Non, non nos riamos dos adolescentes con aire de suficiencia e resignación e fagamos un pequeno exercicio autoexaminatorio. ¿De cantos números de coñecidos nos lembramos?

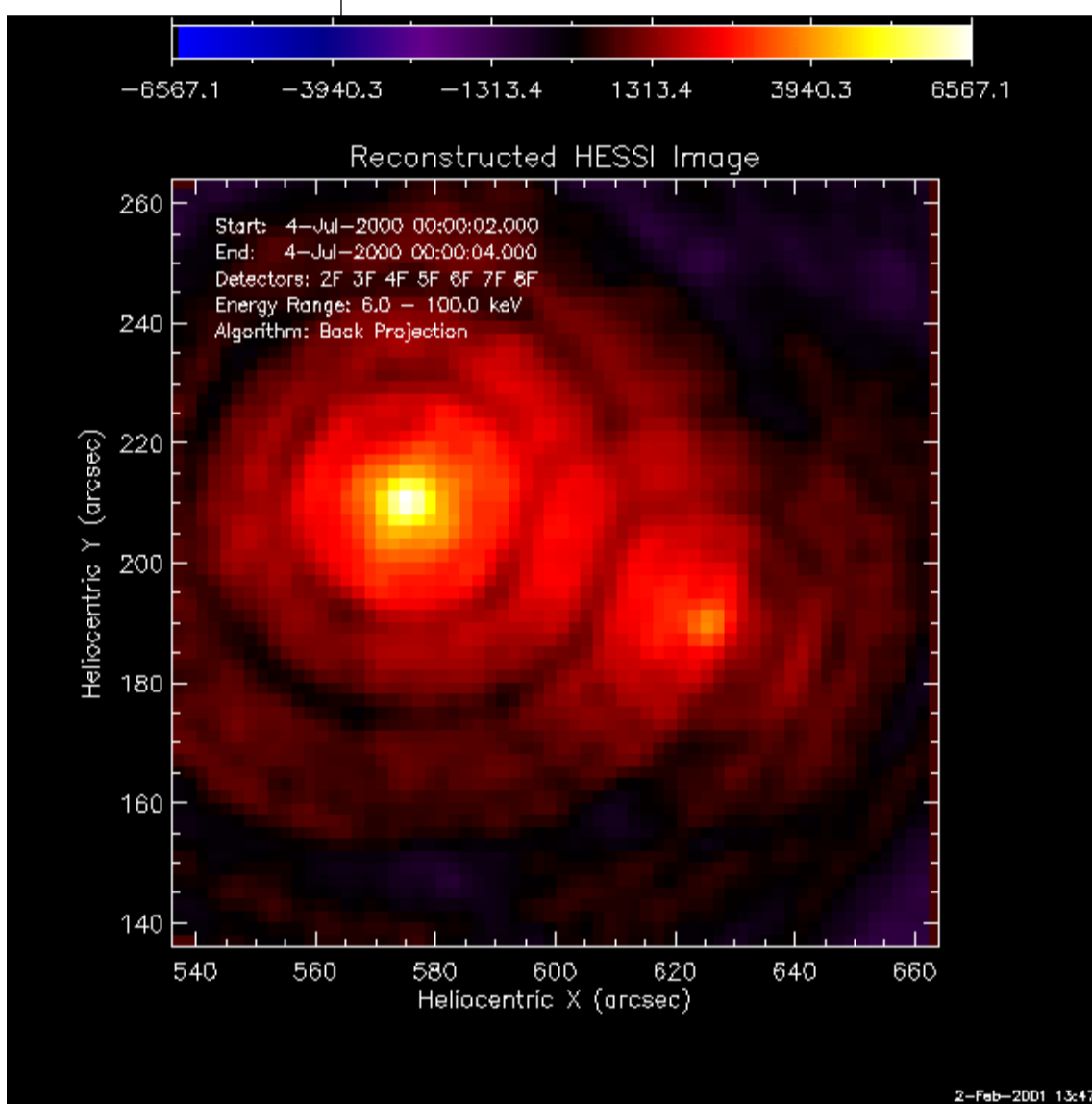
A pouco que penso, a miña conta non pasa de cinco e entre aqueles dos que non me acordo están algúns non pouco importantes. Outros lémbroos absurdamente. Por exemplo, o dunha tenda de aparellos eléctricos ou o da estación de autobuses. Pouca cousa. A nosa memoria de grilo é tan só un pequeno remanente dos tempos analóxicos e nin que dicir ten que, no futuro máis inmediato, este queixo de gruyere que ás veces temos por cerebro irá reducindo aínda máis a súa capacidade de reter detallíños da vida cotiá. Xa non falo da lista dos reis godos -non a vivín- e nin sequera os ríos estremeños -si os vivín-: é que nos esquenceremos de toda cuestión numérica agás o PIN do móbil e o da carta de crédito.

Chegados a este punto, négome a suspirar melancolicamente polos ‘old good times’ en plan columnista da COPE. Dificilmente un pode manter nostalgia polo vello e absurdo estilo de numeración telefónica que, vía móbil, quedará desterrado por este novo xeito de linguaxe natural de comunicación coa máquina: ‘Paco casa’, ‘Maite d Miguel’ ou similar. En certo xeito, a barreira tecnolóxica quedará superada en tanto en canto as máquinas eliminen a súa aparencia de ‘máquinas’ e a interacción con elas se aproxime máis e máis aos xeitos de percepción e comunicación humana. Os números, pola contra, son un enxendo que o demo cargou de balde nos tempos da Torre de Babel.

Nestes días de vacacións xoguei cun Garmin iQue 3600, un GPS de estrada, invento prodixioso onde os haxa. A un quilómetro da saída de autoestrada que me indicaba o cacharro, esa voceciña de muller comezou a indicarme que me pasara ao carril da dereita. “Tome o carril da dereita e a 500 metros tome a saída da dereita”....”tome o carril da dereita e a 300 metros tome a saída da dereita”, repetía. Como queira que eu non lle fá facendo un excesivo caso, xúrovos que no último momento, a serena voz de oficinista crispouse e escoitei dicir: “¡¡¡Pero métele á dereita, cacho pailán!!!”. Error: a paciencia é o único, único que non deberá perder nunca unha máquina.

Os usuarios do Centro de Supercomputación de Galicia xa teñen á súa disposición o *Gaussian 03*, a nova versión deste programa empregado por investigadores da área química e farmacéutica para o estudo de estruturas moleculares que axuda ao deseño racional de novos fármacos, ao estudo da degradación de pesticidas ou da fotoxénese da vitamina D3, moi importante para o tratamento de enfermidades cutáneas. O maior centro de cálculo científico de España continua deste xeito coa súa política de manterse á vangarda das novas tecnoloxías para ofrecer sempre os produtos máis innovadores do mercado.

Investigadores galegos empregan unha nova aplicación informática para o deseño de novos fármacos, A degradación de pesticidas e o tratamento de infeccións cutáneas



REDACCIÓN



O Centro de Supercomputación de Galicia vén de instalar no supercomputador HP Superdome, actualmente o máis rápido de España, a nova versión dos programas de cálculo molecular Gaussian 03 que permitirá realizar cálculos máis detallados das interaccións químicas.

Este programa é usado habitualmente por químicos, enxeñeiros, bioquímicos, físicos e outros investigadores pertencentes ás áreas química e farmacéutica fundamentalmente para o estudo de estruturas moleculares que permite avanzar no deseño racional de medicamentos, na degradación dos pesticidas ou no estudo da fotoxénese da vitamina D3 para o tratamento de enfermidades cutáneas como a psoriase, entre outras aplicacións.

Deste xeito o maior centro de cálculo científico de España aposta novamente pola tecnoloxía de vangarda como apoio para as liñas de investigación máis innovadoras.

Un exemplo das posibilidades que ofrece o Gaussian é o traballo desenvolvido polo equipo de Jesús Jiménez Barbero, investigador do Centro de Investigaciones Biológicas do Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) que está a empregar o programa Gaussian instalado no CESGA para os seus estudos sobre a orixe do recoñecemento entre diferentes estruturas moleculares.

O coñecemento detallado das interaccións moleculares involucradas nos sistemas biolóxicos é necesario para comprender, e poder así intervir racionalmente en procesos naturais (fecundación, maduración,...) e patolóxicos (infección, inflamación,...). O proxecto levado a cabo polo

grupo de Jesús Jiménez Barbero profundiza na orixe das forzas involucradas nos procesos de recoñecemento molecular, base do deseño racional de fármacos.

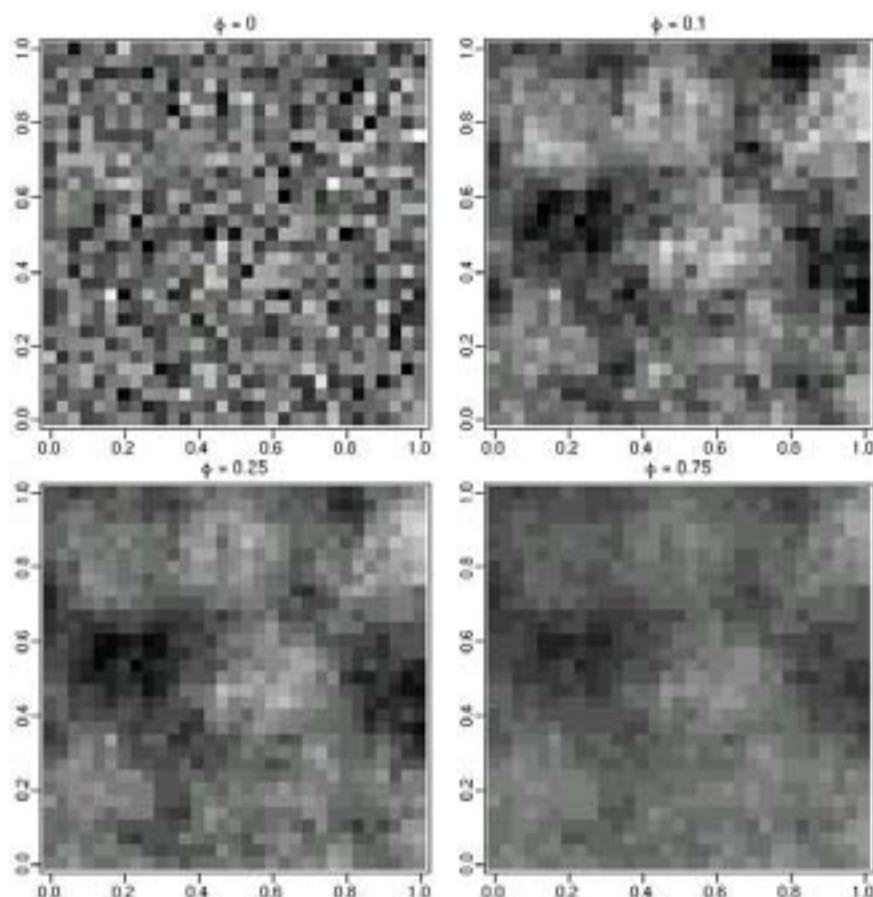
Nestes momentos xa existen no mercado varios exemplos de medicamentos deseñados racionalmente coñecendo as interaccións das estruturas moleculares. Estas investigacións non poderían levarse a cabo sen o programa Gaussian que predice as enerxías, estruturas moleculares e frecuencias vibracionais dos sistemas moleculares, así como propiedades moleculares.

O Gaussian 03 pode ser usado para estudar as moléculas e as súas reaccións baixo unha ampla gama de condicións de simulación, cuxa observación sería imposible en vivo, sen o modelo computacional que proporciona este programa.

Outros grupos de investigación galegos de recoñecido prestixio están a traballar con esta nova versión do Gaussian instalada no CESGA en temas tan importantes para o desenvolvemento da vida cotiá como son a degradación de pesticidas, de alto interese medioambiental, e o estudo da fotoxénese da vitamina D3.

Nesta última investigación está a traballar dende hai varios anos o grupo de Chemical Reaction Dynamics da Universidade de Santiago baixo a dirección do profesor Miguel Ángel Ríos.

Os avances na investigación da fotoxénese da vitamina D3 permiten acadar grandes resultados no tratamento de enfermidades cutáneas como a psoriase. Tamén este estudo está sendo de gran axuda na elaboración de métodos anticanceríxenos relacionados coas infeccións da pel.



O Punto Neutro de Intercambio de Tráfico de Internet en Galicia (galNIX) foi inaugurado en abril do 2003, co fin de facilitar o acceso dos internautas galegos aos contidos localizados na comunidade e de mellorar o funcionamento xeral da rede en Galicia. Dende que esta infraestrutura comezou a funcionar, hai 17 meses, o volume de información intercambiada no seu seo acadou xa 208.000 Gigabytes. Máis da metade destes datos foron transmitidos durante os últimos cinco meses.



Un volume de 208.000 gigabytes de datos foi intercambiado no Galnix dende a súa creación

REDACCIÓN

Case 208.000 gigabytes de información foron intercambiados no Punto Neutro de Intercambio de Tráfico de Internet en Galicia (galNIX) dende a súa inauguración, en abril de 2003.

Xestionado polo Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA), o galNIX facilita a transmisión do tráfico de datos de Internet con orixe e destino dentro da comunidade. Por este motivo, os usuarios das operadoras conectadas á internet a través do punto neutro -Comunitel, Jazztel, Auna, Retegal e R- poden acceder con máis rapidez aos contidos galegos.

Por outra parte, a análise das estatísticas correspondentes aos últimos meses reflicte que unha grande parte dos usuarios do galNIX se serve del para acceder máis facilmente aos recursos subministrados pola Rede de Ciencia e Tecnoloxía de Galicia (RECETGA), que tamén se atopa conectada ao punto neutro. Sinaldesto, é que as tres cuartas partes dos datos que saen do punto neutro proceden da RECETGA.

Deste feito, dedúcese que unha ampla porcentaxe dos internautas

galegos acceden periodicamente a contidos porporcionados pola rede de investigación galega. Os usuarios das operadoras conectadas ao galNIX, xa sexan particulares ou empresas, vense beneficiados por el, en tanto que poden acceder dun xeito moito máis rápido a todos os recursos que a RECETGA lles ofrece.

O punto neutro, recurso necesario

galNIX, situado no Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA) e xestionado por esta mesma institución, encamiña localmente o tráfico que circula pola Rede de Ciencia e Tecnoloxía de Galicia e as cinco operadoras conectadas a el -Comunitel, Jazztel, Auna, Retegal e R- creando unha especie de "intranet" dentro da comunidade.

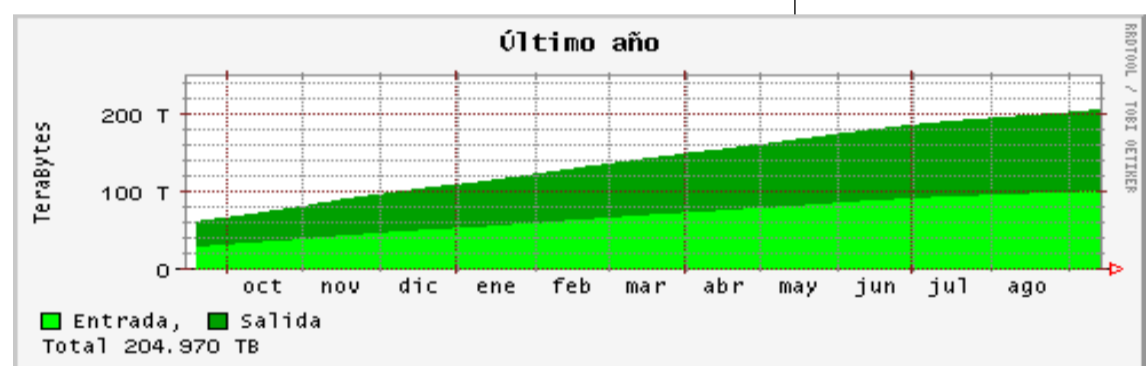
Deste xeito, evítase que a información con orixe e destino en Galicia teña que ser desviada ata Madrid e traída de novo. O resultado deste, é que as empresas e abonados residenciais que acceden á internet a través das operadoras conectadas a galNIX poden visitar con maior facilidade os recursos galegos.

Un punto neutro consta dun

conmutador central e un router ou encamiñador para cada un dos operadores conectados a el. Estes operadores establecen acordos de intercambio de datos entre eles, para facilitar a circulación de información entre as súas redes. Por esta razón, cantas máis operadoras se sumen ao galNIX, máis efectivo será este.

Este tipo de infraestruturas non só son beneficiosas para aqueles

internautas que fan un uso directo delas senón que, ademais, propician un mellor funcionamento de toda a Internet, xa que contribúen a alixeirar o tráfico nas redes troncais, que unen unha zona determinada co resto do mundo. Isto permite que os datos poidan circular a unha maior velocidade.



No caso de Galicia, o punto neutro fai posible que o tráfico con orixe e destino dentro da comunidade quede nela. Deste xeito, descárganse as liñas de conexión con Madrid, mediante as que Galicia se une co exterior e que sempre resultan escasas.

Será a primeira rede autonómica de España en utilizar este sistema A REDE DE INVESTIGACIÓN GALEGA COMEZARÁ A EMPREGAR O NOVO PROTOCOLO DE INTERNET IPv6 ANTES DE FIN DE AÑO

A Rede de Ciencia e Tecnoloxía de Galicia (RECETGA) será a primeira rede autonómica de España en empregar o novo sistema de transferencia de datos na Internet IPv6, desenvolvido co fin de facer fronte a un dos maiores problemas das comunicacións na actualidade, a escaseza de direccións IP. IPv6, que se comezará a empregar na RECETGA antes de fin de ano, ven substituír ao anterior sistema de transferencia, o IPv4, deseñado nos anos 70.

Todos os ordenadores conectados á Internet dispoñen dunha dirección IP, que permite coñecer datos como a ubicación física dun PC ou o lugar a onde debe ser enviada a información que se solicita a través del. Actualmente, o número de direccións IP dispoñibles en todo o mundo está limitado a 4.295 millóns, unha cantidade que resulta escasa debido á expansión experimentada polas novas tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) nos últimos anos.

O novo protocolo IPv6 non só permitirá incrementar enormemente o número de direccións IP dispoñibles, senón tamén proporcionar unha maior seguridade na transferencia de datos a través de Internet. En Galicia, IPv6 comezará a empregarse dentro da Rede de Ciencia e Tecnoloxía de Galicia (RECETGA), algo que será posible gracias ás melloras técnicas introducidas nesta rede con motivo da súa

recente ampliación.

Deste xeito, a RECETGA será a primeira rede autonómica de España en empregar o sistema IPv6 para conectarse a RedIRIS, a rede estatal de investigación. Espérase que en poucos anos este novo protocolo substitúa totalmente ao protocolo utilizado con carácter xeral na actualidade, o IPv4.

¿Por qué é necesario o IPv6?

O actual protocolo de transferencia de datos na Internet, o IPv4, acrónimo de *Internet Protocol Version 4*, foi desenvolvido durante os anos 70, cando ninguén esperaba que a Rede chegase a acadar a importancia que ten hoxe.

Actualmente, segundo sinalan os técnicos, é necesario empregar un novo protocolo que permita a creación dun maior número de enderezos IP. Os motivos aos que obedece esta decisión son similares aos que obrigaron, a finais da década dos 90 do pasado século, a marcar nove díxitos en lugar de seis á hora de realizar chamadas telefónicas.

Os enderezos IP empregados no protocolo IPv4 están formados por 32 bits, expresados en sistema binario, que admiten aproximadamente 4.000 millóns de combinacións diferentes.

Este problema vese agravado ademais polo modo en que os enderezos IP, xa de por si escasos, foron asignados. A



maior parte destes enderezos repartíronse nos anos 80, asignándolles grandes bloques a empresas e institucións que non empregaban máis que unha pequena parte delas.

Deste xeito, para os países que comezaron a incorporar máis tarde este tipo de tecnoloxías, a penas quedaron enderezos dispoñibles.

O paso ao novo sistema IPv6, que emprega enderezos de 128 bits, permitirá contar cun número de IPs practicamente ilimitado. En Galicia, este novo protocolo xa se ten empregado como parte doutros proxectos. Porén, nunca se chegou a crear unha rede que funcionase utilizando o novo protocolo, senón que se creou unha infraestrutura de túneles que tiña como función conectar entre elas as máquinas que soportaban IPv6.



DESCARGAS DE MÚSICA

La lucha ha empezado

David Lombardía
david@elvilmetal.com

Todo mercado incipiente con una empresa de éxito tiende a experimentar la entrada de un buen número de nuevos competidores, a menudo saturándolo y provocando una posterior crisis que acaba con los menos eficientes. Y todo indica que en el –aún joven– mercado de las descargas musicales *legales* va a ser así, pues el éxito de la I-Tunes Store ha animado a muchas de las grandes multinacionales de la informática y de Internet a emprender una aventura

Abrió el fuego la compañía de Steve Jobs, a quien le costó convencer a un buen número de discográficas de que ofreciesen sus canciones a través de la Red a pesar de ofrecerles un margen relativamente aceptable a cambio de permitir un tipo de licencias a las que la industria no estaba acostumbrada. Y es que una de las peculiaridades de la música de la tienda de Apple es su formato de sonido, pues frente al conocidísimo Mp3, la compañía de la manzana optó por su propio códec, el AAC, que

posibilita limitar el número de copias permitidas del archivo. Y es que, la seguridad, aunque sea un tanto rudimentaria, siempre es un añadido para las poseedoras de los derechos de las canciones. Pero a Apple le preocupaban otras cosas aparte de la seguridad, y –cierto es que, en un contexto donde la RIAA, empezaba a cebarse con quienes descargaban material sin derechos de autor– pensaron que tal vez era más importante que obsesionarse con la posibilidad de que los usuarios pirateasen las canciones descargadas, concentrarse en encontrar la forma de que los usuarios comprasen el mayor número posible de ellas, de forma que se centraron en hacer lo más fácil posible la compra de los títulos de su catálogo, y en que este fuese lo más amplio posible, incluyendo incluso canciones exclusivas. Y no les fue mal en su empeño, pues en pocas semanas iTunes Music Store se convirtió en un éxito con varios millones de canciones vendidas, a un precio muy redondo: 99 céntimos de dólar por unidad.

Tras el éxito de la tienda de Apple subyacen, al menos en

parte, las enormes ventajas de jugar primero, es decir, de ser el líder de un segmento de mercado que prácticamente ellos mismos han creado, a pesar de no ser los primeros en intentar vender música a través de la Red. El esquema de negocio de la compañía de la manzana respecto a su división de música online le permite soportar una estructura de comercial y de distribución del producto por la que otras muchas empresas interesadas en el negocio muy probablemente no se hubiesen atrevido a apostar.

Sin ir más lejos, el ingreso derivado del atractivo precio que lucen los temas que se venden en su tienda no es tan beneficioso para Apple como pudiera parecer pues, como por otro lado parece lógico, la mayor parte del dinero va a parar a discográficas, artistas y demás implicados en la cadena, de forma que apenas 10 céntimos del importe de cada canción van a parar a las arcas de la compañía. Sin embargo, nadie duda de que los beneficios de Apple han experimentado un jugoso incremento desde entonces, pero no –o al menos no directamente– gracias a los márgenes derivados de la venta de las canciones, sino también a partidas como la venta de espacios de portada o promociones en una tienda que es ya casi una institución de la Red, o lo más importante, gracias a las ventas del reproductor iPod, que se complementa a la perfección con ésta, y cuyas ventas no han hecho más que incrementarse desde entonces.

En los últimos meses y semanas, mientras los chicos de Jobs siguen intentando lanzar para toda Europa su tienda, a la tienda online de música por antonomasia le han salido competidores para dar y tomar, desde Microsoft o el reciclado Napster, hasta la más reciente incorporación a la lucha de Yahoo!, que a mediados de septiembre anunció la compra de MusicMatch nada menos que

por 160 millones de dólares. ¿Adivinan para qué? En efecto, para ofrecer música digital. Todos ellos van a tener un duro trabajo por delante si quieren intentar alcanzar a Apple con sus 125 millones de temas vendidos, pues nada hay más difícil que atacar a un líder que es, a su vez, el propio creador de la misma. Para robar mercado, sólo hay dos grandes métodos: apostar por la diferenciación y la innovación, o competir en precios, y ninguna de los dos es sencilla en este caso, pues pocas compañías tienen tanta fama de ser innovadoras y *diferentes* que tiene Apple, y desde luego, los márgenes que la misma Apple ha marcado no son susceptibles de dar cabida a grandes rebajas en el precio de los temas. Visto así, no es de extrañar que la competencia no quiera dejarle un resquicio para seguir comiendo terreno en otras posibles nuevas aplicaciones, como la música para móviles, en la que Microsoft, que probablemente llegó demasiado tarde con su MSN Music, ya está pensando seriamente con su tras el acuerdo al que Motorola y Apple llegaron para integrar una versión reducida de su reproductor musical en los móviles de la compañía.

Lo que está claro es que, por ahora, la compañía que ideó el iPod es la auténtica líder en lo que a descargas musicales a través de Internet se refiere, lo que le sirve para establecer alianzas con otros *grandes* del sector que no se atreven a competir con Apple, como es el caso de HP –que en lugar de desarrollar un nuevo reproductor musical de disco duro, comercializará una versión del de Apple– que le hagan aún más fuerte en la lucha que se avecina y en la que, inevitablemente, acabarán quedando fuera unos cuantos. Los aficionados a la música desearán que sea lo más encarnizada posible y pensarán eso de “que gane el mejor”.



Más información en
www.elvilmetal.com

REDACCIÓN

Dende que o acceso á Internet se popularizou en España hai certos asunto legais que chaman a atención dos consumidores con frecuencia, como aconteceu coa Lei de Protección de Datos de Carácter Persoal ou coa Lei de Servizos para a Sociedade da Información e do Comercio Electrónico, pero agora a cousa parece que vai moito máis alá, xa que o vindeiro día 1 de outubro entra en vigor o novo Código Penal, que modifica elementos cruciais no tocante á protección da propiedade intelectual. De tódolos xeitos, algunha voz alarmista comezou a proclamar que a partires do mes de outubro o uso de programas de P2P podería levar consigo penas de ata 2 anos de cadea, aínda que se revisamos o anterior texto do código e repasamos o novo, no tocante á descarga de ficheiros a través da Internet non atopamos modificación algunha, como ben indicou David Bravo nun popular artigo (que se pode consultar en http://www.filmica.com/david_bravo/archivos/000542.html). Poderíamos afirmar así que a reforma do Código Penal non é tan escandalosa como nos queren facer crer algúns, xa que contiñan vixentes normas como as que esixe o ánimo de lucro para que unha infracción da propiedade intelectual sexa un delito tipificado. Bravo indicaba no seu artigo que o principal elemento de confusión na reforma do texto estaba no uso das palabras *importar e reproducir*, que introducían matices que poderían resultar problemáticos. Así, a importación non autorizada si aparece non novo texto, pero segundo Bravo o que se fai coas redes de intercambio é reproducir as obras, polo que non habería problemas en tal aspecto, agás que incluíse o ánimo de lucro ou prexuízo dun terceiro.

Pero que os cambios na lei fosen pouco importantes non fan máis pequena a bola de neve que crearon de xeito mediático, pois incluso unha campaña do Goberno na que anuncia de que "*Ahora la ley actúa*" da a entender que a reforma afecta ás redes de pares e á xente que descarga contidos audiovisuais dende o seu fogar.

¿Qué podemos copiar?

Así, co novo Código Penal, a copia de contidos protexidos por propiedade intelectual seguirá a ser delito sempre que sexa con ánimo de lucro ou o seu uso non sexa privado.

O que habería que subliñar é que cando falamos de contidos protexidos trátase habitualmente de material audiovisual, xa que a outra vítima das redes P2P son os programas informáticos, que teñen prohibida toda reprodución (incluso no caso do uso persoal) agás unha copia de seguridade (que só poderían facer os que teñan dereito lexítimo a usar o programa).

Pero falando de material audiovisual hai que ter en conta que a copia privada do mesmo é absolutamente legal e, ademais, incluso se paga por ela, de aí que os soportes como as cintas de audio, vídeo e os propios discos gravables (CD e DVD) inclúan no seu prezo unha cantidade compensatoria (coñecida popularmente como *canon*).

A necesidade da copia privada é evidente para poder empregar o material adquirido nun soporte noutros distintos sen ter que volver a pagar por el (como pode ser introducir os nosos discos compactos no noso reprodutor de MP3).

¿Cando é delito?

Segundo a SGAE hai 4 casos claros nos que a difusión de contidos audiovisuais é delito:

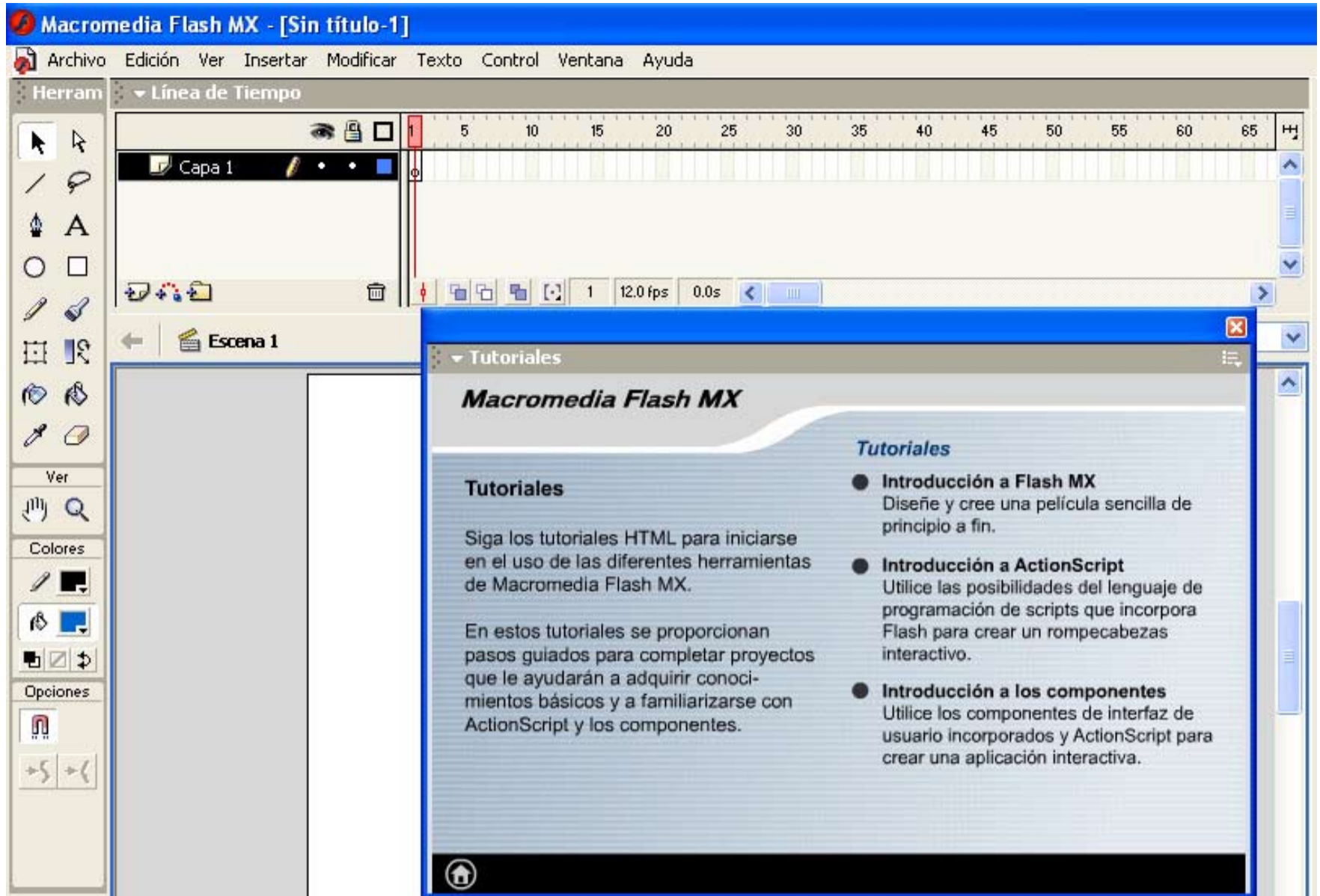
1. venda de obras por correo electrónico (o que calquera entendería como piratería)
2. servidores FTP (coma os casos de servidores instalados nas universidades que difunden unha chea de ficheiros sen control ou incluso cobrando polo acceso ós mesmos)
3. portais con descargas de obras protexidas (era bastante habitual subir os ficheiros protexidos directamente nas páxinas web, aínda que é unha tendencia cada día menos habitual)
4. as redes P2P (algo moi discutible, pero parece ser que a descarga é totalmente legal, pero non acontece así coa compartición de ficheiros, xa que constitúe un feito de difusión dos mesmos, que si podería ser ilegal)

¿Qué podemos deducir? Pois que a descarga de ficheiros a través de redes P2P podería ser delito se considerásemos que é un feito de multidifusión, por contar que non se trata de redes punto a punto, xa que permitiría a descarga dun ficheiro do mesmo usuario por parte de varios á vez. Loxicamente iso precisaría dunha interpretación moi particular do funcionamento dos programas P2P, xa que tamén é válido o razoamento que indica que as redes de intercambio son unha analogía do préstamo entre amigos, polo que podemos asegurar que o novo regulamento sobre a propiedade intelectual non será a chave dos futuros conflitos legais, senón que serán as distintas interpretacións do mesmo que se farán no futuro, e ás que haberá que prestar atención.

En conclusión, e como diría Facundo... ¡tranquilidaaaaaaa...!



O P2P en España a partires do 1 de outubro



Diseño web menudo flash

MARÍA SORIANO

A medida que vamos creando nuestro sitio web y vamos cogiendo soltura con las herramientas de trabajo, puede que nos entre el gusanillo y queramos ir haciendo cosas más espectaculares. En las páginas estáticas, un toque de Flash, le puede aportar efectos más vistosos.

El Flash, para un buen diseñador, constituye una herramienta de trabajo muy atractiva ya que le va a permitir desarrollar su creatividad. También es demandado por el empresario que poco sabe de temas técnicos y sólo se fija en lo atractivo del sitio, y el Flash, es más vistoso que el html. Hay que ser realistas y analizar a quién va dirigida nuestra página para obrar en consecuencia. Por supuesto es una herramienta de diseño que combinada con otras herramientas de programación ofrece un buen resultado.

Hay sitios webs que están creados únicamente con Flash. Otros que sólo lo utilizan para resaltar cierta información visual, sólo en los botones de navegación e incluso hay empresas que te dan las dos opciones en el inicio, pudiendo elegir el usuario, según su capacidad técnica, la forma de visualizar el sitio.



Debemos tener en cuenta una serie de premisas a la hora de utilizarlo. Una muy importante es el público al que nos dirigimos. Para una empresa que exporta sus productos a países menos desarrollados, la utilización del Flash puede llegar a ser un inconveniente, ya que el sitio tardará más en cargarse y lo que nos interesa realmente es mostrar una información de nuestra empresa clara y rápidamente.

Para visualizar correctamente el Flash, no sólo depende de nuestra conexión a Internet, también hay que tener en cuenta las características técnicas de nuestro equipo. Para ello necesitamos tener el *plug-in* de Flash para poder navegar. Si el usuario no lo tiene instalado en su ordenador, encontrará un enlace para poder bajar lo necesario para visualizar correctamente el diseño. Por desgracia, aún hay navegantes que son recelosos a la hora de instalar programas que vienen a través de la web, por lo que debemos tener en cuenta que es ya de por sí un arma disuasoria para que ciertos públicos lleguen a ver correctamente el sitio que presentamos.

Otro aspecto a tener en cuenta son las actualizaciones periódicas que vamos a tener que realizar. Es mucho más fácil y rápido hacer cualquier cambio en html, que no en



Flash. Una buena opción es utilizar esta herramienta en sitios puntuales y dejar la parte que va a tener cambios en html.

Las empresas que más demandan este tipo de diseño son aquellas que quieren ante todo dar imagen. Son muchas las que van dirigidas a públicos jóvenes, que buscan una mayor espectacularidad en el diseño de las webs, resultándoles más atractivos. Tenemos un ejemplo: la web institucional de Coca-Cola está hecha en Flash. Coca-Cola España apuesta por este tipo de diseño, pero da la opción de verlo sin este formato. Coca-Cola, no necesita enseñarnos su producto, todos los conocemos, pero sí le interesa apostar por su imagen de marca. Dándonos las dos opciones está preocupándose por llegar a su público sean cuales sean los medios con los que cuente. A los jóvenes les gusta y se fijan en el diseño, pero por desgracia, en nuestro país, el acceso a Internet a través de la banda ancha todavía no está muy institucionalizado.

Ya que el usuario tendrá que esperar más para visualizar un sitio creado en Flash, lo importante es que el resultado sea atractivo, que le merezca la pena esperar, y si podemos, hacerle la espera más atractiva, por ejemplo utilizando



elementos del diseño en movimiento mientras se termina de bajar todo el contenido.

El Flash se basa en la animación, en ir creando mediante fotogramas una "película", cuanto más se esté familiarizado con las herramientas, mayor será la calidad que se consiga y mejores serán los desarrollos.

Para empezar en el mundo de esta particular herramienta, os recomiendo utilizar vuestra intuición y un trabajo de investigación que llevará tiempo. Para familiarizarse con las utilidades hay plantillas, lecciones y tutoriales dentro del programa.

En la propia página de Macromedia: <http://www.macromedia.com>, también podemos encontrar ayuda, así como información del programa.

La experiencia, el ver qué se está haciendo y cómo funcionan, qué nos gusta y qué no, nos puede ayudar. En <http://www.flahoo.com/> es un directorio de sitios webs creados con flash, para entretenerse y dejarse flashear.

Nota: Para navegar con la opción flash se necesita el plug-in de FLASH

PC Práctico



Emiliano Gómez
emiliagv@usc.es

A continuación imos falar de tradución. Concretamente de castelán ó galego, unha operación abondo importante, agora que a nosa lingua parece querer facerse un oco no eido das tecnoloxías. Neste senso, é inevitable falar de A Taiga, unha ferramenta sinxela pero potente que se integra en Windows 9x/2000/XP.

A TAIGA. Tradutor de español a galego



INTRODUCCIÓN

A Taiga é un programa tradutor gratuito de español a galego, cunha aparencia sinxela, pero potente, que se integra no contorno de Windows 9x/2000/XP. A versión actual permite o uso de dicionarios persoais e temáticos.

Traduce texto teclado, arquivos do tratamento de textos Microsoft Word, ficheiros de texto e páxinas Web (*.txt, *.doc, *.htm, *.html, *.asp).



2. Elixir o cartafol de destino, que por defecto propónse "C:\Archivos de programa\tradutor" necesitando 4 Mb. libres no disco e botón "Seguente >".
3. Pulsar o botón "Comezar" para instalar o tradutor.



OBTENCIÓN DO PROGRAMA E INSTALACIÓN

Pódese atopar buscando en Google o texto *A Taiga* nos sitios de España. O sitio para obter o programa é <http://clientes.vianetworks.es/personal/ataiga/tradutor.htm> premendo no vínculo [trad.exe](#) para que se amose a opción de descarga do ficheiro, prememos na opción "gardar" para iniciar a descarga do ficheiro "trad.exe" que ocupa uns 1,03 Mb.



TRAD.EXE

Executando este ficheiro amósanse as seguintes pantallas:

1. Pantalla de benvida inicial do asistente e faremos clic no botón "Seguente >".

ARRANQUE DO PROGRAMA

A icona do programa amosase ó facer clic no botón "Inicio", posición "Todos los programas", opción "Tradutor".

Amósase a icona dun papasol para iniciar o programa e outra icona para desinstalo. Se prememos na icona do papasol o programa xorde nunha xanela Windows como a que se amosa na seguinte figura.



Situados na pantalla do programa, para configuralo sinxelamente teremos que ir as opcións dos tres menús "Opcións", "Diccionarios" e "Axuda".

FUNCIONAMENTO 1 TRADUCIR TEXTOS

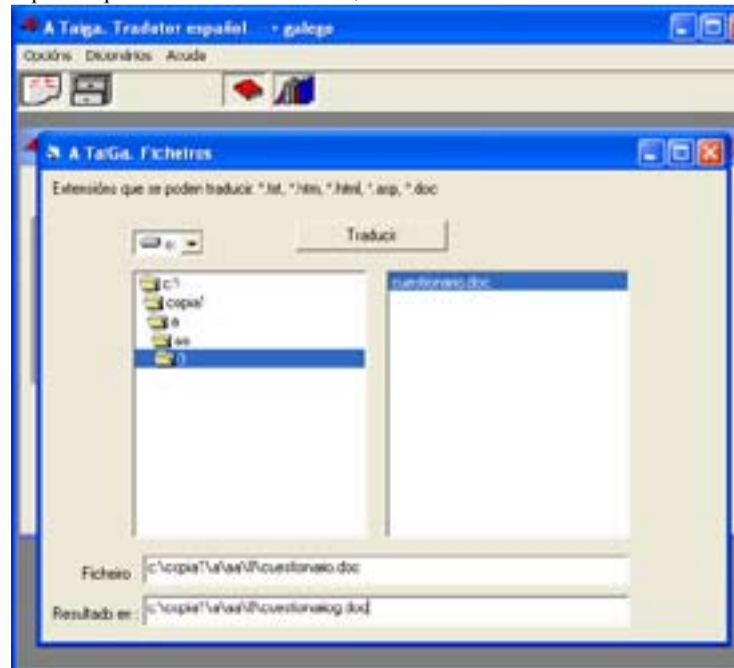
Se a opción "Texto" está activada e prememos no botón "Traducir" poderemos traducir texto teclado ou mellor "pegar" texto que previamente "copiamos" para non ter que teclado; co recadro "Español" cheo de texto se



prememos no botón "Traducir" no recadro "Galego" amosarase o texto xa traducido.

2 TRADUCIR FICHEIROS

Se a opción "Ficheiros" está activada, para seleccionar o ficheiro que contén o texto en español que nos interese traducir,



primeiro seleccionaremos na frecha despregable a unidade de disco no que se atope e faremos dobre clic nos cartafoles ata que atopemos o que nos interesa (o que conteña o ficheiro a traducir), prememos no ficheiro e no botón "Traducir", esperamos un pouco mentres se traduce e o resultado se amosa nun ficheiro no mesmo cartafol e co mesmo nome engadíndolle a letra "g". Na figura C:\copia\1\aa\0\ cuestionario.doc tradúcese en C:\copia\1\aa\0\cuestionariog.doc

3 TRADUCIR PÁXINAS WEB

Se a opción "Páxinas web" está activada premeremos no botón "Traducir", navegue por Internet e cando teña seleccionada a páxina que contén o texto en español que nos interese traducir, primeiro seleccionaremos na barra de

direccións do navegador a dirección do sitio Web e a copiaremos para pegala no recadro "Enderezo" premendo entón no botón "navegar" esperando a que se baixe a páxina, entón, premeremos no botón "Traducir" e a páxina descargada traducirase e cando a tradución remate amosarase unha xanela que mostra a ruta do ficheiro traducido [baixadog.htm](#) o resultado se amosa nun ficheiro no mesmo cartafol e co mesmo nome engadíndolle a letra "g". Na figura C:\Archivos de programa\tradutor\baixadog.htm tradúcese en C:\Archivos de programa\tradutor\baixadog.htm as veces pode ser máis rápido salvar a páxina como ficheiro htm e traducila coa opción de ficheiros.



Os tradutores automáticos non resolven ben todos os casos, pódese perder o senso da frase, expresións coloquiais ou xa feitas, non se esqueza de revisar o texto resultante.

Na axuda do programa ten nunha lista das características entre elas destacamos que ten un vocabulario de 7000 palabras e 2000 verbos, e 20 tipos de sufixos. Permite o uso de dous dicionarios personalizados de ate mil palabras. Traduce 200 verbos irregulares de español, e todas as formas verbais, incluídas as compostas e as que teñen pronomes. Detecta a mudanza de xénero por sintagmas. Recolle o cambio de situación dos pronomes. Detecta as perfrases de español: "ir a" e "estar + xerundio". Inclúe o artigo nos posesivos. Fai as contraccións de: a, de, en, con e por. Inclúe algunhas locucións. Pode ver unha boa páxina de tradutores no enderezo

<http://www.traducegratis.com/links.html#tra>



Os Sims 2: O retorno do mito

Pablo Grandío
Vandal.net

O 15 de setembro Electronic Arts lanzou finalmente *Os Sims 2*, a verdadeira secuela, pero seguramente non a definitiva, do famoso xogo creado por Maxis que simula unha casa de bonecas virtual, e que é o mais vendido da historia do PC.

O meirande cambio desta segunda parte, que a diferenza das numerosas expansións que saíron durante os últimos anos, é a inclusión do factor familiar e temporal: Agora os Sims nacen, medran, reproducense e envellecen, cambiando fisicamente e psicolóxicamente; en cada idade, os Sims comportaranse da acordo coa súa madurez e aspiracións, sempre limitados ou determinados por un patrón de comportamento marcado polo seu "código xenético virtual".

Porque o que fará que un Sim sexa dunha ou outra maneira, e que os seus descendentes herden algunhas



das súas características, é un código xenético virtual que Maxis, o estudio creador do xogo, deseñou para esta segunda parte dos Sims. Desta forma, os fillos pareceranse ós seus pais, simulando o propio proceso natural de intercambio xenético. Mais aló dos citados cambios, o xogo permite agora moitas máis interaccións entre os nosos amigos virtuais, e multiplicáronse as diferentes reaccións que terán fronte as cousas que vexan ou sintan. Incluíronse tamén moitos máis eventos sociais, como vodas, ou sucesos paranormais como a aparición de fantasmas (que son,

naturalmente, Sims mortos).

Outra característica que se mantén e se expande é a posibilidade de deseñar e construír as nosas propias casas, de decoralas de mil formas e de comprar todo tipo de obxectos para facer a vida virtual do noso Sim máis agradable e luxosa. En definitiva, trátase dunha segunda parte sólida, diferenciada das múltiples expansións, e que encantará ós que foron adictos –e quizabes o sigan sendo– a un dos xogos máis orixinais de tódolos tempos.

Burnout 3: A velocidade á terceira potencia



Dende hai uns días está nas tendas europeas *Burnout 3* para PlayStation 2 e Xbox, nova edición do xogo de carreiras frenéticas do grupo británico Criterion Games. Esta vez o xogo é editado por Electronic Arts, que recentemente tamén comprou ós seus autores, e inclúe xogo en liña nas súas dúas versións.

As dúas anteriores entregas do xogo ofrecíanos carreiras a toda velocidade con colisións espectaculares que eran repetidas varias veces facendo gala dun potente

motor de deformación; tamén retábanos a rompelas regras da estrada, recompensando a condución temeraria (derrapes, ir contra o sentido da estrada, pasar moi preto dos demais coches). Esta terceira

parte conserva esas características, pero inclúe unha máis: a necesidade, por certo urxente, de botar ós nosos rivais do camiño; é unha cuestión de supervivencia: se non o facemos nós, nolo farán eles.

Desta forma, teremos que sumar unha alta agresividade e espírito de loita ás nosas xa ben adestradas dotes para a condución a toda velocidade. Os creadores do xogo topáronse con esta idea ó pensar en qué sería o primeiro que farían os xogadores ó competir en liña, xa que o xogo mantén o espectacular sistema de colisión. Con esta nova idea, e a calidade e diversión que xa tiña o xogo, Criterion e Electronic Arts crearon o que posiblemente sexa o mellor xogo de velocidade *arcade* do mercado, con moita diferenza con respecto ós seus competidores.

novas

Acclaim pecha por bancarrota

Unha das máis soneadas compañías de videoxogos dos Estados Unidos anunciou o seu peche a comezos do mes de setembro. Acclaim, que chegara a ter 1.200 empregados no ano 1996, anunciou o seu peche despois duns días de rumores e de que dous meses antes os seus directivos advertisen das dificultades económicas que poderían vir e que finalmente chegaron. A editora norteamericana declarou bancarrota polo capítulo sete, o que fixo que detivese a súa actividade para proceder á liquidación de activos para paga-las débedas, estimadas en 100 millóns de dólares. Unhas 600 persoas de diversas partes do mundo quedaron sen traballo polo peche da compañía, o meirande dos últimos tempos.

O procesador de PS3 está case rematado

Tadashi Okamura, presidente de Toshiba, declarou o 14 de setembro a un xornal xaponés de economía que Cell, o procesador da futura PlayStation 3, deu entrada na súa fase final de desenvolvemento. A produción do *chip*, deseñado en colaboración entre Toshiba, IBM e Sony, comezará no primeiro semestre do ano 2005, mentres que o lanzamento da vindeira máquina estímase para finais do mesmo ano ou comezos do seguinte.

GTA: San Andreas terá versión para PC

Take-Two, a propietaria de Rockstar Games, anunciou no seu último informe financeiro que prepara unha versión para PC de *Grand Theft Auto: San Andreas*, o xogo máis agardado para PlayStation 2 nesta temporada do Nadal. A versión PS2 saíra no mercado español o 29 de outubro, mentres que a versión de PC está prevista para o verán do ano 2005, e se estima que incluíra melloras a nivel gráfica como xa o fixeran *GTA3* e *GTA Vice City* nas súas versións PC.

A feira European Games Network triúfa no seu debut

ELSPA, a asociación de editores de videoxogos do Reino Unido, celebrou a comezos de setembro o seu propio evento de videoxogos, en directa competencia co veterano ECTS, que nestes últimos anos, salvo no 2003, estivo de capa caída. A loita entre ambos eventos saldouse coa absoluta vitoria da nova fería, chamada European Games Network e consistente en tres eventos: un para tódolos públicos, outro para negocios e outro para programadores. O ECTS, cunhas humillantes cifras de asistencia, parece que chegará o final dos seus días.

PStwo podería ser unha realidade

Nos últimos días, vense sucedendo rumores nos Estados Unidos sobre un posíbel lanzamento dunha versión reducida de PlayStation 2, ó igual que PS One o foi da PlayStation orixinal. Varios analistas do mercado americano aseguran que a nova máquina, cuxo nome, "PStwo", foi rexistrado por Sony hai uns meses, podería chegar o mercado americano o vindeiro 26 de outubro, coincidindo co cuarto aniversario do lanzamento de PlayStation 2 nos Estados Unidos e ademais coa chegada de GTA: San Andreas, o xogo máis agardado do ano para PlayStation 2, ó mesmo mercado.



SOFTGAL

desarrollo e integración de sistemas

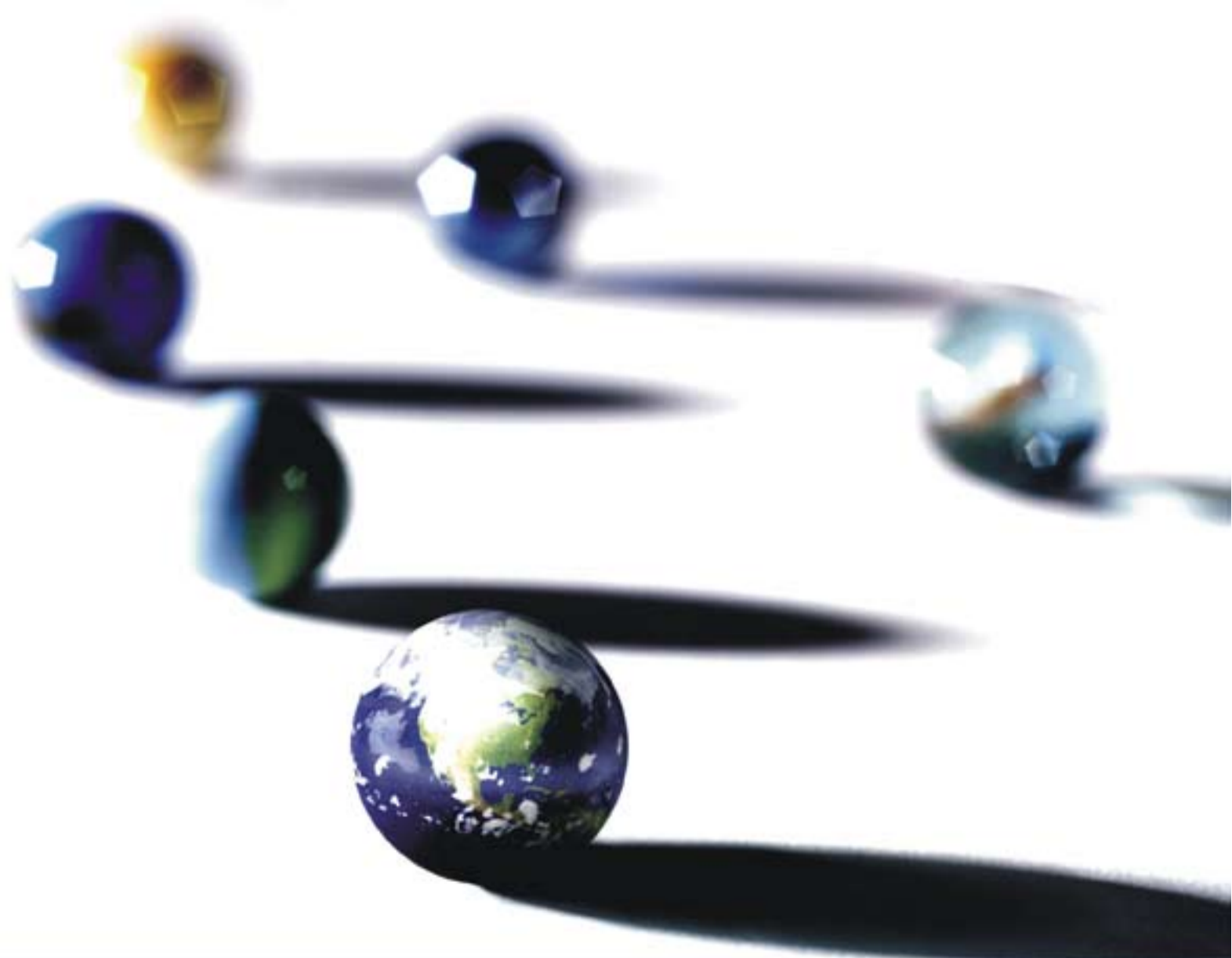
soluciones e-business

ingeniería de sistemas, redes y comunicaciones

integración sistemas multimedia y audiovisuales

soluciones de almacenamiento

infraestructuras TIC



A Coruña

Santiago de Compostela

Vigo

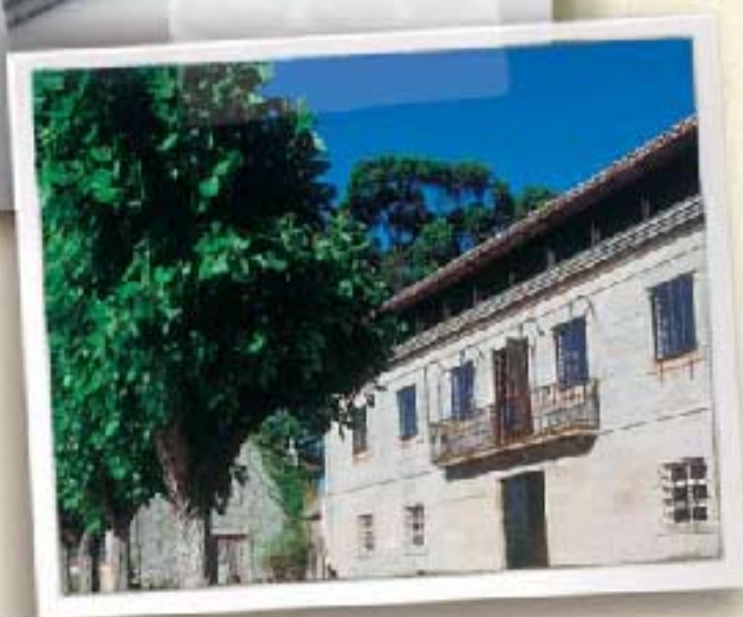
Madrid

Lisboa

www.turgalicia.es



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



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

