

# Código Cero

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

NÚMERO 27 NOVIEMBRE/DECEMBRO 2004



XACOBEO 2004  
Galicia

## Expoenter 2004

Tecnoloxía: xornadas de portas abertas



### Congreso de Xornalismo Dixital

Os cronistas da nova era buscan o seu camiño

### Cita do audiovisual galego en Santiago

Hollywood... Para que?

### Agosto no Nadal

Revolución na granxa do mercado tecnolóxico

# QUIZÁ NO TENGA TIEMPO PARA ESTUDIAR EL COSTE TOTAL DE PROPIEDAD DE WINDOWS Y LINUX, POR ESO YANKEE GROUP LO HACE POR USTED.

*Para las empresas grandes y medianas, un despliegue significativo de Linux sería caro y extremadamente complejo. De hecho, en un estudio realizado en grandes organizaciones, los encuestados afirmaron que un cambio completo de Windows o Unix a Linux aumentaría de manera importante el coste total de propiedad (TCO).*

*—Laura DiDio, The Yankee Group, Abril 2004  
Comparación de TCO en Linux, Windows y Unix*

The Yankee Group, firma de consultoría e investigación global, concluyó que un cambio total de Windows o Unix a Linux podría aumentar tres o cuatro veces más los costes, sin obtener resultados tangibles en cuanto a un mayor rendimiento o valor comercial. Estas conclusiones están basadas en una encuesta realizada a 1000 administradores de sistemas y ejecutivos de grandes y medianas empresas de todo el mundo.

Para acceder el estudio completo, visite [www.microsoft.com/spain/hechos](http://www.microsoft.com/spain/hechos)





## 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 (redaccion  
@codigocero.com)

### Redacción

Xabier Alcalá  
(Telecomunicacións)  
Damián Fernández (Linux)  
Manolo Gago (Opinión)  
Emiliano Gómez (Informática)  
David Lombardía (Nova  
Economía)  
Moncho Paz (Opinión)  
Modesto Pena (Redes)  
Ramón Punte (Opinión)  
Víctor Salgado (Dereito)

### Publicidade:

Carolina Cruz, Raquel Noya  
publicidade@codigocero.com

### Colaboraron neste número:

Joan Mayan y Planéis, Mario S.  
García, Carlos Amil, Alberto  
Carnero, Xosé Lopez, Óscar  
Curros, Antonio Domínguez  
Leis, Marcus Fernández,  
David Lombardía, Isidro Cea,  
Pablo Grandío, Carlos Lozano,  
Fernando Sarasquete, Manuel  
Gago, Emiliano Gómez.

### Supervisión lingüística:

María Xesús Vázquez.

### Fotografía:

Adolfo Enríquez Calo, Jofarpa.

### 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 27

Novembro/Dembro 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...



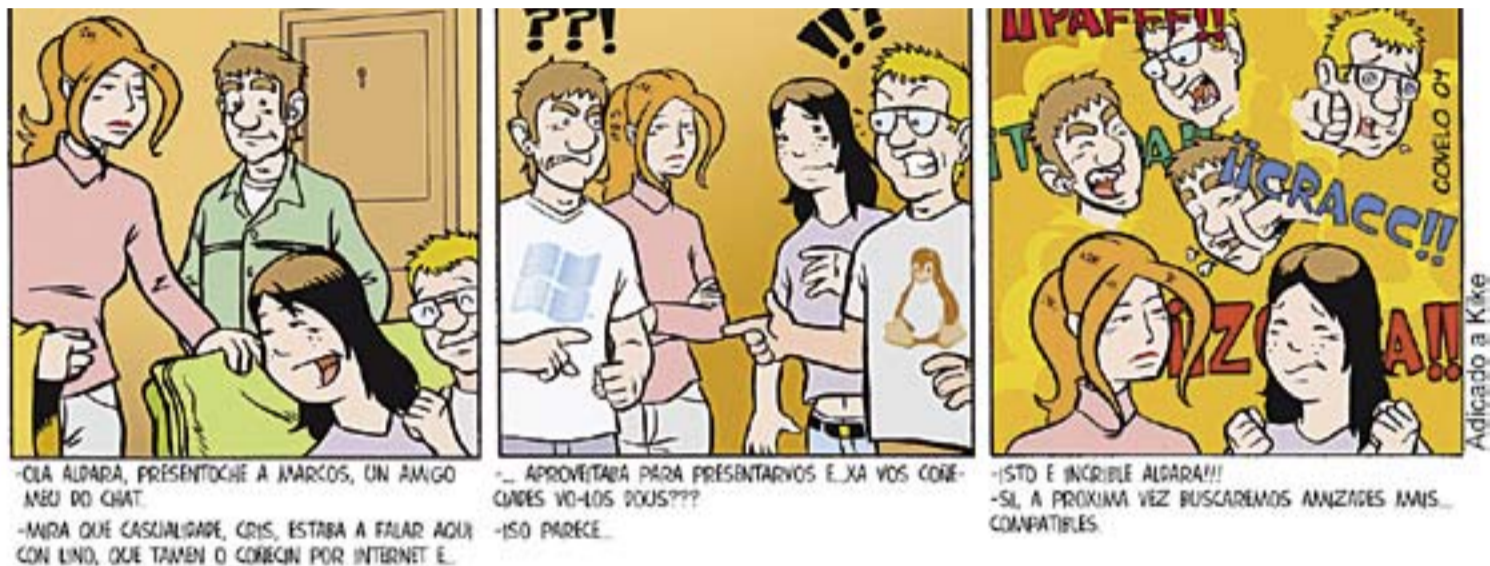
Tres congresos. Tres citas en Galicia que, de maneira máis ou menos directa, acaban de poñer a Código Cero fronte a fronte coa información. Información a tres bandas. Primeiro, a do Congreso Iberoamericano de Xornalismo Dixital (Facultade de CC. da Comunicación en Santiago, días 29 e 30 de novembro). Segundo, a da mostra Expoenter (no recinto de Expouense, entre o 2 e o 4 de decembro). Terceiro, a do Congreso Galego do Audiovisual (Palacio de

Congresos e Exposicións de Galicia, días 16, 17 e 18 de decembro). De todos eles damos conta neste número 27, avanzándolles ós nosos lectores cales son as actividades destes encontros que non poden deixar de perderse. Tres xuntanzas que poñen a Galicia en primeira liña dunha serie de cuestións que non só teñen importancia para a nosa cultura senón tamén (e sobre todo) para a nosa economía, dous aspectos que están moito máis relacionados do que a xente cre. De feito, todo o que sexa traballar por unha "imaxe

de marca" de Galicia, un concepto de pobo coas súas singularidades que sexa interesante para o resto de España e do mundo, será traballar a prol da nosa riqueza. Así o entenden tódalas entidades que están detrás destas tres citas, xuntas (esperemos que non temporalmente) para traballar nunha causa común. Código Cero estivo alí, con elas, durante a preparación das actividades, e volverá estar en primeira liña unha vez que comece todo. Aviso para os nosos lectores: todos aqueles que queiran facer un seguimento

a distancia do que van dar de si estes encontros poderán facelo na nosa web (www.codigocero.com) onde iremos engadindo día a día diversas impresións, máis ou menos obxectivas, dos resultados dos congresos. E no noso seguinte número (o 28), o de Nadal, faremos conto e separaremos o que cremos interesante do que non. Esperamos contar convosco, unha vez máis, para cando chegue ese momento. Mentres tanto, deixámo-vos co número 27. Agardamos que vos guste.

## humor por K.Benlloch e S.Covelo



## firma invitada

Joan Mayan y Planéis, comité Científico do segundo  
Congreso on-line do Observatorio para a Cibersociedade **4**

## novas

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

## reportaxes

Os fillos de Pierre Nodoyuna: repaso á tecnoloxía ó servizo do automóbil **10**

Congreso Galego do Audiovisual en Santiago

- Galicia, un escenario de cine **11**
- A Academia Galega do Audiovisual reclama máis apoio para o sector **12**
- Carlos Amil: Xa estamos no futuro **13**
- Hollywood xa non é o que era **14**

Expoenter, o salón das novas tecnoloxías

- Expoenter, relato de imprescindibles **15**
- Xornadas técnicas: a columna vertebral de Expoenter **16**
- Tecnoloxía á medida da pequena e mediana empresa **17**
- Expoenter, unha parada no longo camiño **18**

Congreso Iberoamericano de Xornalismo Dixital

- Compostela acolle este congreso sobre periodismo o 29 e 30 de novembro **19**
- Xogar as dúas beiras **20**
- Comunicadores: nova tempada **21**
- (Ciber) reporteiros sen fronteiras **22**

O Cesga supera a barreira de Teraflops en capacidade de cálculo **24**

Ineo: Tecnoloxías da información ó servizo do éxito das empresas **25**

SIMO 2004: subindo e baixando persianas **27**

## nova economía

Agosto no Nadal: O mercado de novas tecnoloxías revolúciónase a finais de ano **26**

## opinión

Descargas **28**

Incentivos económicos a la innovación económica **28**

## pc práctico

Skype: Falar por teléfono gratis en Internet **29**

## xogos

Grand Theft Auto: San Andreas e Halo 2 **30**



*O Observatorio para a Cibersociedade reuniu a máis de 4.000 persoas para entender cara que sociedade de coñecemento nos diriximos ou nos queremos dirixir na 2ª edición do seu congreso en liña que se celebrou na primeira quincena do mes de novembro. A inscrición foi de balde e o acontecemento, completamente en liña, estivo apoiado por máis de vinte universidades e institucións de todo o mundo. Tamén estrea unha licenza Creative Commons para garanti-la accesibilidade de tódolos contidos do Congreso.*

Unha das consecuencias da popularización das Tecnoloxías da Información e a Comunicación (TIC) é o xurdimento, durante a última década, de moitos neoloxismos e novas construcións que invadiron a linguaxe académica, política e social. A anunciada nova realidade social veu acompañada de formas diversas de designarse, potenciando aínda máis unha sensación de cambio que, posiblemente, vai máis aló do cambio en si mesmo.

Seguramente, unha das nocións máis ambiciosas e utópicas coas que nos cruzamos nestes últimos anos é a **Sociedade do Coñecemento**. O discurso que hai detrás deste concepto, máis desiderativo ca analítico ou real, presupón que a nova (¿) sociedade intensamente tecnificada será posible dentro dun modo de produción e vida social evolucionada.

De acordo con este discurso, unha vez que deixemos atrás a sociedade industrial das fábricas fumeantes e a sociedade postindustrial do consumismo e os *mass media*, espertáronos nunha nova era baseada no intercambio sinérxico do coñecemento.

Deixando a un lado o prantexamento máis ou menos utópico da idea, o certo é que se trata de un concepto aberto, manipulable e en discusión. Por esta razón, o Observatorio para a Cibersociedade (<http://www.cibersociedade.net>) e mailo Comité Científico do seu 2º Congreso “en liña” (<http://www.cibersociedade.net/congres2004>) decidiron que o tema central e transversal arredor do que xirasen tódalas reflexións do congreso, fose a pregunta aberta “¿Cara a que Sociedade do Coñecemento?”

O noso primeiro obxectivo foi analizar dende unha perspectiva crítica este discurso. Atopa-la súa xénese, o seu desenvolvemento e as súas implicacións para as diferentes esferas da realidade social: **a política, a economía e a sociedade**. A noción de Sociedade do Coñecemento ¿responde a unha análise da realidade social? ¿É unha ferramenta política ou sinxelamente é un concepto baleiro en mans do *establishment*?

En primeiro lugar, as implicacións para a esfera **política** pasan polas políticas públicas que teñen que desenvolverse, entre as que destacan a aplicación e introdución das TICs na Educación ou na Administración Pública, a regulación do novo espazo socio-técnico, a loita contra a fractura dixital ou o fomento de novas actividades produtivas baseadas neste sector, entre outras.

Ábrese un novo espazo de participación política coa introdución das novas tecnoloxías nesta esfera. Sen embargo, consideracións sobre un papel moito máis activo e participativo da cidadanía teñen que contrastarse cos mecanismos, cada vez máis eficaces, de control social e coas ameazas á privacidade, que, se cadra, a onde realmente nos levan é cara o *panóptico dixital*.

Institucións locais, rexionais, estatais e internacionais están chamadas non só a actuar neste campo, senón tamén a reflexionar sobre os seus discursos e políticas.

Todas esta temáticas estiveron presentes nos diferentes grupos de traballo do congreso.

En segundo lugar, a aparición dun novo paradigma –ou o esnaquizamento do anterior– está enmarcado na economía actual.

Os procesos de globalización económica e do capital internacional, a deslocalización industrial, novas formas de produción ou novos modelos de organización empresarial, así como a aparición de novas ferramentas coma as de Xestión do Coñecemento, son algunhas das características da denominada nova economía do coñecemento.

Así e todo, é preciso que nos preguntemos se realmente hai algo substancialmente novo nestas tendencias. ¿Ata que punto se trata de pouco máis ca dun fortalecemento do vello capitalismo, levado agora a unha escaleira macro-corporativa e planetaria, liberado (finalmente) dos mecanismos de control estatal e sindical baixo os que se desenvolveu? ¿É posible ou desexable recuperar ese control? ¿Que papel xogan nestes procesos as Tecnoloxías da Información e da Comunicación? A estas cuestións tamén intentaremos atopar novas respostas no marco de varios grupos de traballo de vindeiras edicións do congreso.

En terceiro lugar, e abordando finalmente o aspecto **social**, acontecementos recentes coma os fenómenos de organización espontánea/instantánea da denominada sociedade civil diante dos atentados do 11-S ou do 11-M no Estado español, poñen de rabiosa actualidade o tema da apropiación social das novas

tecnoloxías dixitais, etc.

E malia estas novas notoriedades, segue aberto o debate sobre ata que punto son novas estas dinámicas ou non, ata que punto estaban ou non máis ou menos latexantes na mesma sociedade da que procedemos; sobre se hai ou non hai suficientes síntomas para diagnosticar que estamos ó comezo, non só dun novo modo de produción económica ou dun novo modelo de facer política/administración, senón diante dun novo modelo social.

A denominada (nova) **Sociedade do Coñecemento**, ¿é realmente unha nova sociedade? ¿Quizais unha nova ideoloxía? ¿Ou só un novo slogan?

Esta sucesión de interrogantes foi o *leit-motif* deste segundo Congreso on-line do Observatorio para a Cibersociedade. Unha sucesión de preguntas abertas que, canto máis sexan postas en cuestión e estean no punto de mira da crítica construtiva e independente, menos serán vítimas da inercia.

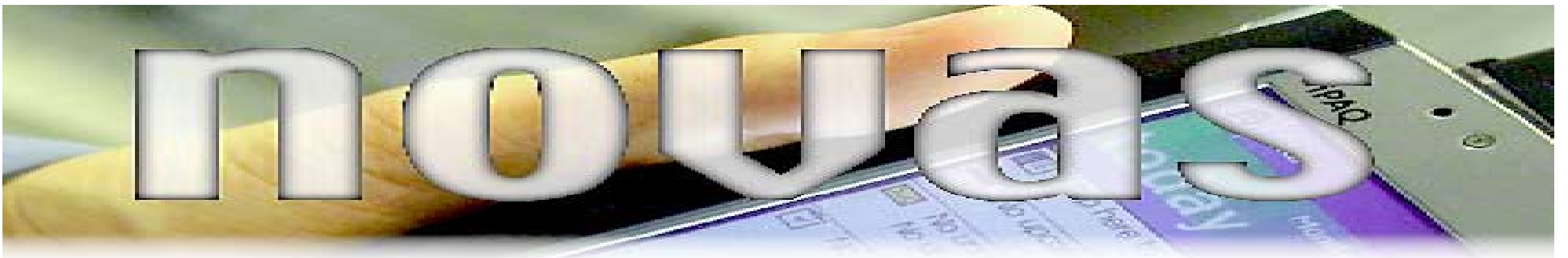
O debate en torno á Sociedade do Coñecemento é a escusa e o eixo a partir dos que xa comezamos a pensar e a discutir sobre o noso modelo de sociedade... Tecnificada, dixitalizada, globalizada e máis desigual ca nunca...

O Observatorio para a Cibersociedade convidou (e seguirá a convidar, xa que o debate continúa aberto) pois, a debater esta temática dende unha perspectiva multidisciplinar, crítica e aberta, teórica ou aplicada, especializada ou transversal, nun formato electrónico que xa amosou a súa fertilidade na primeira edición do congreso a finais do verán do 2002.

Nesta ocasión, a convocatoria superou os 4.000 participantes, grazas ó apoio de máis de vinte universidades e institucións. Entre elas, salienta-la Secretaría de Telecomunicacións e a Sociedade da Información da Generalitat de Catalunya, o Comisionado pola Sociedade do Coñecemento da Deputación de Barcelona, o Departamento de Presidencia da Generalitat de Catalunya, os concellos de Cornellá de Llobregat e Barcelona, e, en México, o apoio da Universidade da Baixa California ou o Tencolóxico de Monterrey. Coa colaboración de todos, afondamos e afondaremos en todas estas cuestións e descubriremos outras novas.

*Joan Mayans é antropólogo e autor de varios libros sobre a dimensión social e cultural das TIC. Actual presidente do Observatorio para a Cibersociedade, forma parte da organización do II Congreso ONLINE desta entidade. A súa sé atópase en [www.cibersociedad.net/congreso2004](http://www.cibersociedad.net/congreso2004).*

## A Sociedade do Coñecemento, no punto de mira



Fernando Bordallo e Valentín González falan das moitas ventaxas das TIC na empresa e na vida diaria.

## Telefónica Móviles reuniuse cos seus socios galegos en Santiago para achegar solucións tecnolóxicas

A reunión que (como cada ano) organizou recentemente Telefónica Móviles cos seus clientes e socios galegos foi unha ocasión inmillorable para saber de primeira man que vantaxes ofrecen nestes momentos a telefonía de segunda e terceira xeración (UMTS) e Internet, tanto para as empresas como para a sociedade do noso país. Na reunión (que tivo lugar no Hostal dos Reis Católicos, en Santiago), Código Cero puido falar con Valentín González e máis con Fernando Bordallo, director de División de Grandes Cuentas e director territorial de Telefónica Móviles (respectivamente), que valoraron moi positivamente este tipo de xuntanzas cos clientes (o 90 % das grandes empresas de Galicia) e ofreceron unhas cantas claves do que nos depara a tecnoloxía para mellorar a xestión empresarial: *“As novas tecnoloxías dende proporcionar beneficios ós procesos internos e á forma de comunicarse cos clientes, e ese valor é o que queremos facer chegar ás empresas. Trátase de adoptar unha serie de aplicacións para mellorar a xestión e ampliar as posibilidades de estudar novos modelos de negocio que nos axuden a ser máis competitivos na economía mundial”*, manifestou Valentín González.

A xuízo de Telefónica Móviles, os beneficios das novas tecnoloxías (concretamente dos máis modernos servizos de telefonía e Internet que ofrece a devandita empresa española), son incontables para a sociedade galega. Así o entende Fernando Bordallo: *“As novas tecnoloxías permiten cousas inimaxinables. Hoxe por exemplo estivemos a falar do moito que pode facilitar o UMTS a comunicación a distancia entre persoas xordomudas. As videochamadas permiten que se vexan imaxes das persoas falando en tempo real, e que se poidan ler os seus beizos ou interpretar a linguaxe de signos. A terceira xeración pon Internet na palma da man dos usuarios, con todo o que iso conleva: imaxes, textos, contidos multimedia, etc.”*, manifestou.

Os móbiles de terceira xeración foron, por dicilo así, un dos “temas estrela” da xuntanza no Hostal dos Reis Católicos: *“Se o tipo de móbil que todos coñecemos forma parte da realidade cotiá da meirande parte dos cidadáns por facernos a vida máis sinxela, a terceira xeración ou UMTS constitúen un paso máis nese camiño. A capacidade de transmitir imaxes e de levar Internet no peto, de conectarnos á Rede en calquera lugar, son algúns dos seus valores diferenciais. A imaxe, como se soe dicir, vale máis ca mil palabras. A imaxe é emocional. Pensemos por exemplo no que pode sentir un home que, lonxe da súa casa, nalgunha reunión na que se está a aburrir tremendamente, é quen de ver co seu móbil a imaxe do seu fillo pequeno. A comunicación con imaxes favorece a propia comunicación”*, comentou Valentín González.

## Importante incremento na venda de móbiles en España

Durante o nove primeiros meses de 2004 comercializáronse en España 9,9 millóns de teléfonos móbiles, polo que de manterse estas cifras ata rematar o exercicio poderíase superar a cifra acadada en 2000, o ano no que se venderon 15 millóns de móbiles. A venda de terminais rexistrada supón un incremento nas vendas do 30% con respecto a 2003, polo que se agarda unha forte campaña de Nadal. Nas cifras por operadoras, podemos ver cómo Telefónica Móviles queda do 51,55% dos ingresos do sector, mentres que Vodafone acada o 30% e Amena confórmasse co 20%.

## A AETG premiou a Nerade Networks como mellor iniciativa empresarial das TIC

A Asociación de Enxeñeiros de Telecomunicacións de Galicia premiou á empresa Nerade Networks como Mellor Iniciativa Empresarial no sector das TIC 2004. O galardón, patrocinado pola Fundación Enxeñeiro Gerardo García Campos, está



dotado con 6.000 euros. Entregouse na Illa da Toxa o día 26 de novembro durante a celebración da Noite Galega das Telecomunicacións da Sociedade da Información, xuntanza na que se deron cita máis de 300 persoas do sector e das administracións. Factores como a implicación socioeconómica, a difusión da Sociedade da Información no seu entorno e a súa oferta integral de servizos TIC, foron determinantes para que o xurado estimase gañadora á empresa Nerade Networks Solution, de Bueu, Pontevedra.

Asemade, premiouse a Francisco Iglesias, responsable en Galicia de UFINET como enxeñeiro do ano, *“dados os seus méritos no desenvolvemento da súa carreira”*. Asemade, a Noite Galega das Telecomunicacións foi o momento elixido para presentar oficialmente a revista A Nosa Rede, *“unha nova publicación do sector que nace co obxecto de ser firme plataforma de expresión das TIC en Galicia”*.

Na revista, editada dende a dirección da Asociación de Enxeñeiros de Telecomunicacións de Galicia, *“revisaranse todos os temas que atinxen á profesión das telecomunicacións”* A denominación “A Nosa Rede” foi tamén a elixida para presentar uns premios do mesmo nome, que foron dar a GSERTEL, ó Concello de Ourense, ó Colexio Oficial de Arquitectos de Galicia, a Vieiros.com, a Javier Monzón (presidente de Indra), Pedro Norton (presidente de ONI). Ademais, nomeouse socio de honra a Julio Fernández Gayoso, director xeral de Caixanova.

## Caixa Galicia comprométese a colaborar coa USC no seu plan estratéxico das TIC

A aposta da Universidade de Santiago (USC) pola adopción íntegra das novas tecnoloxías veuse reforzada recentemente trala sinatura dun convenio entre o reitor, Senén Barro, e o vicepresidente da Fundación Caixa Galicia-Claudio San Martín, José Luís Méndez. Segundo este acordo, esta entidade comprométese a colaborar no Plan Estratéxico das Tecnoloxías da Información e as Comunicacións da USC (PETIC), así como no programa de desenvolvemento de empresas Uniemprende e noutras iniciativas de estudos de posgrao e formación continua. O achegamento total é de 300.506 euros. Na sinatura estiveron presentes tamén o vicerreitor de Economía e Financiamento, Miguel A. Vázquez Taín, e o director territorial de Caixa Galicia en Santiago, Juan Carlos Carneiro.

## O Colexio de Arquitectos de Galicia porá en marcha unha web cos planos de urbanismo do noso país

O Colexio de Arquitectos de Galicia quere poñer orde no noso país onde máis se necesita: no caos urbanístico (e non fai falla ter grandes coñecementos ó respecto para decatarse de que en Galicia ha moito caos). Nesta liña é onde se inscribe o vindeiro proxecto do Colexio, unha web na que se incluírán tódolos planos urbanísticos de Galicia. O portal, que estará activo dentro de dous meses, quere ser un paso máis de cara á información encamiñada a combater as aberracións construtivas. Teresa Táboas, decana do Colexio de Arquitectos, indicouno desta maneira ante os medios de comunicación no Foro do Feísmo: *“Cada persoa cunha propiedade coñecerá a situación da súa parcela ou vivenda no plano de urbanismo que corresponde á súa zona, ademais de ter acceso a tódalas normativas estatais e autonómicas”*.

## Galicia é a 7ª comunidade española en investimento en I+D

Segundo os datos do Instituto Nacional de Estatística referidos a 2003, Galicia é a sétima comunidade autónoma española en investimento en investigación e desenvolvemento, sumando un total de 338.336.000 euros para a actividade investigadora.

Deste xeito, Galicia investiría o 0,86% do produto interior bruto que, aínda que é inferior do 1,10% da media nacional, supón un esforzo para a comunidade que, de mellorarse, podería traer unha mellora na posición acadada por Galicia no mapa español da I+D.

## Telefónica libera parte do seu software baixo licenza GPL

Telefónica ofrecerá dentro do *Proxecto Morfeo* parte da súa tecnoloxía de software baixo un esquema de licencias dual podéndose distribuír segundo licenza GPL ou comercial (dependendo do caso). A comunidade de desenvolvedores do proxecto íntegra axentes empresariais, de universidades e de entidades públicas, orientándose a meirande parte dos produtos desenvolvidos a tecnoloxías middleware, tecnoloxías de traballo de fluxo e BPM, tecnoloxías que faciliten o desenvolvemento de aplicacións web, para o acceso a aplicacións móbiles ou relacionadas co concepto de web semántica. Os compoñentes desenvolvidos deberán poder executarse tanto en Linux coma en Unix ou en Windows.

## A cuarta parte da humanidade descoñece o que é a Internet

Un estudio recente da consultora Alpha Research conclúe que a Internet non está tan espallada como pensamos, xa que o 55% da humanidade non a empregou nunca e o 26% no sabe nin o que é. Podemos dicir así que preto da sexta parte do planeta é usuaria das TIC, aínda que a cifra sería moito máis reducida se falásemos de usuarios activos. O que parece claro é que a fenda dixital é considerable, e que o aumento de internautas no futuro corresponderá principalmente ós países máis desenvolvidos, mentres que o resto continuarán o rumbo actual.

Os países con máis usuarios conectados son EE.UU. e China, aínda que esta cifra é falando de datos absolutos (en datos relativos a porcentaxe de chineses conectados sería ridícula) mentres que os países menos conectados son, sen dúbida, os africanos, con casos coma o de Somalia (con 200 usuarios), o Congo (con 500), Liberia (con 600) e Guinea Ecuatorial (con 900).

## Bill Gates é a persoa que recibe máis correo lixo do mundo

O presidente de Microsoft, Bill Gates, non só é un dos homes máis ricos e poderosos do mundo, senón que tamén é a persoa que recibe máis correos lixo, chegando á súa conta de correo electrónico uns 4 millóns de mensaxes diarias. Así, a compañía de Redmond veuse obrigada a crear un departamento que se dedica só a filtrar os correos non desexados, polo que só chegan uns poucos a ollos de Gates.

O outro grande responsable de Microsoft, Steve Ballmer, tamén é unha das persoas que recibe máis mensaxes de correo electrónico, aínda que a causa deste tipo de problemas nace na publicidade que teñen estes enderezos electrónicos, pois son coñecidos de xeito xeral e aparecen en múltiples documentos espallados por toda a Internet.



## A COGAMI organiza un curso a distancia para o desenvolvemento de páxinas web

A Confederación Galega de Minusválidos (COGAMI) segue a dar pasos a prol da integración deste colectivo en tódolos niveis da sociedade, incluída a Sociedade do Coñecemento. Con este obxectivo (e co de ampliar as súas opcións para acceder ó mercado laboral) a confederación imparte ata o 16 de maio do 2005 dous cursos de formación a distancia: un de Deseño de Páxinas Web e outro de Empregado de Oficina. Polo que se refire ó primeiro deles (que é o que afecta á temática do noso portal), dicir que a súa duración será de 550 horas e que, ó longo dese tempo, os alumnos recibirán clases de linguaxe HTML, edición de páxinas web e deseño gráfico. Estes cursos, tal e como sinala a COGAMI, están dirixidos a persoas con discapacidade de toda Galicia que estean interesadas en ampliar-la súa formación. Para o desenvolvemento das clases utilizarase o Sistema de Teleformación Delfos.

## Caixanova pon en marcha Novaxove.com, un portal para satisfacer as demandas socioculturais dos mozos galegos

Concertos, obras de teatro e viaxes. Os mozos galegos usan cada vez máis Internet para cubrir o seu tempo de lecer. Caixanova sábeo ben, de aí que puxese en marcha o portal NX (Novaxove), unha proposta innovadora que integra as temáticas máis demandadas coas ferramentas de Internet máis avanzadas que posibilitan unha total interactividade ós usuarios: *weblogs* para crear unha web persoal, chat, táboa de anuncios inmobiliarios, álbums para poñer imaxes, opinar sobre as novas publicadas ou enviar artigos propios. O obxectivo de Caixanova é facer unha especie de canle que cubra as demandas dos intereses socioculturais da mocidade do noso país e de alén das nosas fronteiras, un punto de encontro onde os novos se poidan informar dos temas que máis lles atraen e, ó mesmo tempo, comunicarse a través das ferramentas que se poñen a súa disposición, como as *weblogs*. Segundo Caixanova, o que diferencia este proxecto doutros de similar natureza é o seguinte punto: *“O novidoso de NX radica no seu gran nivel de interoperatividade, o que permite que sexan os usuarios os que acheguen en gran medida os contidos das súas páxinas, converténdose nun espazo co que se identifiquen plenamente os mozos e o utilicen como punto de encontro nas súas viaxes por Internet”*.



## Unha curtametraxe animada galega premiada no Reino Unido

A curtametraxe galega de animación *Minotauromaquia: Pablo en el laberinto*, producida por Ignacio Benedetti Cinema acadou o premio da audiencia no Festival de Animación de Bradford organizado polo Museo Nacional de Fotografía, Cinema e Televisión do Reino Unido. *O premio da audiencia é o máis competitivo do certame, xa que a el poden optar tódolos finalistas das distintas seccións, o que supón moito para a peza da empresa coruñesa.*



## O Parque Tecnolóxico de Galicia acomete unha renovación de imaxe e liñas de actuacións

O Parque Tecnolóxico de Galicia apostou pola vía da renovación. É aí onde hai que encaixar a presentación recente da súa nova imaxe corporativa e das liñas de actuación que desenvolverá a tecnópole en materia de innovación tecnolóxica. Por cambiar, incluso se trocou a denominación de *“parque tecnolóxico”* polo de *“tecnópole”*, un termo que *“responde á vontade de afianzar o traballo que se ten desenvolvido nos doce anos de traxectoria profesional e que nos últimos anos se vén manifestando nun destacado crecemento na ubicación de novas empresas”*, manifestou a Código Cero Fernando Rodríguez, director de Comunicación e Apoio a Empresas da tecnópole. A nova imaxe, ó seu xuízo, *“é moderna e innovadora, e posiciona este complexo galego como a cidade tecnolóxica máis importante do noroeste peninsular”*. A presentación destes conceptos renovados e reforzados correu cargo do director xerente do parque, Ricardo Capilla, e celebrouse durante o transcurso dunha xornada técnica desenvolvida en Expourense, no marco da feira Expo Auria.



## A Universidade de Santiago pon en marcha a quinta edición do Concurso de Proxectos Empresariais Innovadores

A Universidade de Santiago de Compostela (USC) segue a fomentar o espírito emprendedor entre a mocidade. Con esta fin, ponse en marcha a quinta edición do Concurso de Proxectos Empresariais Innovadores. Este certame pretende premiar a aqueles estudantes, licenciados universitarios e doutorandos, que teñan algún proxecto que sexa susceptible de converterse nunha empresa. As persoas interesadas en participar deberán presentar o seu currículo e unha memoria descriptiva do proxecto, que non deberá supera-las 50 páxinas. Nela incluíranse un plan comercial e de *marketing*, unha análise da competencia así coma dos produtos e servizos que se ofertan. Tódalas propostas deberán dirixirse ás Áreas de Autoemprego nos Campus Universitarios de Santiago e Lugo. Para obter máis información, os participantes poden visitar a web de Uninova. O concurso dótase de tres premios. O primeiro de 3.000 euros, o segundo de 2.000 e o terceiro de 1.000. O gañador terá, ademais, acceso a un préstamo participativo de ata 24.000 euros ofrecido por Unirisco Galicia SRC. O prazo para a presentación dos proxectos remata o 22 de decembro.

## O Foro Novo Estatuto presentou a súa web, “aberta á participación de toda a sociedade galega”

Un Estatuto da sociedade galega feito pola sociedade galega. Ese é o obxectivo básico que persegue o Foro Novo Estatuto, que presentou na Fundación Granell de Santiago a súa nova web ([www.novoestatuto.com](http://www.novoestatuto.com)), un escenario onde atopar representada a Galicia e que será, en palabras de Xosé Ramón Pousa, profesor da Universidade de Santiago e membro do devandito foro, *“unha experiencia de democracia participativa na que se abre por vez primeira a redacción dun proxecto de Estatuto a toda a sociedade galega”*. Neste exercicio de redacción, a xuízo deste colectivo, non deben estar activos unicamente un equipo de expertos: *“Debe estar presente calquera persoa ou asociación que poida achegar as súas propostas”*, dixo Pablo González Mariñas, responsable da poñencia de Administración Pública. E continuou: *“Estamos a traballar nun Estatuto do século XXI que certificará a entrada de Galiza na Europa máis moderna”*.



# Galicia Hoxe

Periodismo obxectivo,  
periodismo veraz,  
periodismo do noso,  
periodismo para todos,

PERIODISMO CON FUTURO



## Galicia Hoxe

ÚNICO DIARIO EN GALEGO

## Un xogo ten como obxectivo o asasinato de John F. Kennedy

Un xogo de ordenador está a crear certa polémica ó permitir *revivir o atentado do presidente John Fitzgerald Kennedy*, de xeito que permite facer o papel do propio Lee Harvey Oswald (ou de quen queiramos). Deste xeito, Traffic celebra o 41º aniversario da morte de Kennedy co xogo *JFK Reloaded*, que pretende demostrar que un único francotirador puido rematar coa vida do presidente, xa que os responsables da compañía consideran que non houbo ningunha conspiración para o magnicidio.



## Industria non financiará proxectos realizados con software pirata

Francisco Ros, Secretario de Estado de Telecomunicacións e para a Sociedade da Información, afirmou durante a clausura dos premios El Valor del Software que o Ministerio de Industria non financiaría proxectos tecnolóxicos que non acrediten a legalidade das licencias do software empregado e que queiran participar en programas públicos. Así, Ros subliña os potenciais do uso das TIC, aínda que advirte que “non debe verse mermado polas actuacións contrarias á legalidade e que redunden, ora na depreciación do valor do software, ora na sensación sutil de inseguridade por parte dos consumidores de servizos da Sociedade da Información”.



## Denuncian ó creador de esgay.com, así como a un individuo que fixo unha broma empregando tal páxina web

Hai unha serie de webs na Internet que permiten gastar bromas realizando personalizacións dos contidos, como é o caso de esgay.com, de xeito que cando, p. ex., accedemos a <http://xan.pirican.esgay.com>, a páxina amosa información sobre as declaracións dun tal Xan Piricán nas que confesa a súa condición de homosexual. Este tipo de bromas parece que non fixeron graza a R.H.P, que denunciou a A.S.G. (e mailo creador de esgay.com) por inxurias, pedindo unha indemnización de 36.000 euros. O xuízo celebrouse esta semana (coñecéndose a sentenza a semana que vén) e *chamou a atención o feito de que a páxina web conflictiva visionouse como proba pericial*.

## A Estrada Dixital levará a quince parroquias rurais infraestrutura de acceso a Internet

A Estrada encamiñase con paso firme cara o uso común das novas tecnoloxías. Sobre todo o seu entorno rural que, como



tódolos entornos rurais de Galicia, precisa de máis esforzos para conseguir que entren a formar parte da Sociedade do Coñecemento. Neste sentido, o programa A Estrada Dixital, do que demos conta en Código Cero en repetidas ocasións, afronta agora a habilitación de equipos informáticos nos centros sociais dun total de quince parroquias: Agar, Berres, Castro, Codeseda, Couso, Guimarei, Matalobos, Pardemarin, Rubín, Tabeirós, San Andrés de Veá, San Xurxo de Veá, Paradela, Moreira e Sabucedo. Deste xeito informou El Correo Gallego, que tamén fixo recuento do que levará consigo este segundo paso da iniciativa (logo do primeiro: a sinatura do acordo): catro computadores, unha impresora e un escáner. Todo este material poderá ser usado de balde polos veciños. O seguinte paso é facer chegar a banda ancha.

## O Goberno autonómico entrega os Premios Galicia de Investigación e anuncia unha subida da dotación do Plan Galego de I+D+i

Dentro das actividades da Semana Galega da Ciencia, os recoñecementos ás persoas que traballan dende o noso país a prol da investigación están a adquirir gran protagonismo. A fin de contas, a ciencia tamén ten nomes e apelidos. Como os dos galardoados hai uns días pola Xunta cos Premios de Investigación 2004, entregados no Auditorio de Galicia polo propio presidente do Goberno galego, Manuel Fraga, quen, con posterioridade á entrega de galardóns recoñeceu que o Executivo elevará a 83 millóns de euros a dotación do Plan Galego de I+D+i en 2005 (incremento do 32%). Nesta sétima edición do certame, entregouse o Premio Antonio López Ferreiro de Investigación Humanística ao doutor Ramón Lorenzo Vázquez, pola súa labor a prol da lingüística histórica galega e portuguesa. O galardoado, logo de agradecer este recoñecemento, tivo palabras para lembrar o deterioro que sufriu a nosa lingua na última parte do século XX: “*Dáme pena a súa decadencia*”, manifestou. Asemade, o Premio de Investigación Humanística para Investigadores Mozos foi para ó historiador Antonio Presedo Garazo “*polo seu traballo sobre a fidalguía no Reino de Galicia ademais da súa participación en importantes traballos de investigación*”. Por outra banda, o Premio Galicia de Innovación Empresarial concedeuse á industria conserveira Hermanos Rodríguez Gómez HERMASA, “*pola súa traxectoria innovadora dende a súa creación, pola súa capacidade para levar a cabo tarefas de I+D+i no eido da fabricación e comercialización internacional de maquinaria destinada a procesos de produción de conservas e conxelados*”. Por último, lembrar que a xurado reservou unha Mención Especial para a empresa consultora técnica C.O.G. polo seu esforzo innovador.

## A empresa de seguridade SecurePoint, posta en cuestión polos seus socios ó contratar ó creador do Sasser

Sven Jaschan parece estar complicándolle a vida á empresa xermana SecurePoint. Jaschan, que pasará a historia pola discutible honra de ser o desenvolvedor dos virus *Sasser e NetSky*, foi contratado no pasado mes de outubro pola devandita firma de solucións cortafogos. Así informa a Código Cero o noso colaborador Antonio Fernandes, que fai fincapé nos moitos estragos que causaron estes programas víricos en múltiples computadores do mundo. A súa repercusión foi tal, que Microsoft puxo unha recompensa a quen puidera achegar datos sobre o responsable destes virus para poder levalo ante a xustiza. No pasado mes de maio, foi detido en Alemaña grazas a unha persoa que o delatou e aínda está pendente de xuízo para o vindeiro ano. Sen embargo, a contratación de Sven Jaschan na devandita empresa non foi do agrado de todos. Un dos *partners* comercial e tecnolóxico de SecurePoint comunicou que non quere relación con empresas que contrate a creadores de virus, malia que estes estean arrepentidos dos seus actos. A empresa H+BEDV Datenctech, dedicada a achegar solucións antivíricas ó mercado, decidiu poñer fin polo momento a toda colaboracións con SecurePoint ata que se solucione o problema. Sen, embargo, a postura de SecurePoint semella firme, e xa minimizou o feito de que os seus socios romperan relacións comerciais alegando que segundo o seu último estado de contas, os beneficios froito da colaboración coa empresa de solucións de antivirus era de tan só 2.000 euros anuais.



## Unha web de fotografías de espidos demanda a Google

A web californiana *Perfect 10* demandou a Google por facilitar que a xente poida acceder de xeito ilegal ás fotografías de espidos que publican, xa que dende *o buscador é moi doado atopar contrasinais roubados para acceder ós contidos privados da web sen pagar polos mesmos* (chega con pór “perfect10.com passwords”). A empresa xa presentara preto de 30 peticións formais a Google pedíndolle que retirase as fotos e as listaxes de contrasinais dos resultados de busca, pero nunca acadaron resposta satisfactoria, polo que agora acusan a Google de infrinxir o copyright e a marca de Perfect 10, así como denuncia a competencia inxusta e a violación dos dereitos de publicidade.



## Google estrea un buscador para investigadores e científicos



Google continúa a presentar novas aplicacións do seu sistema de busca, orientando o último á comunidade científica, de xeito que mediante *Google Scholar* poden realizar pescudas entre documentación técnica, para axudar a científicos e investigadores. Deste xeito, *o novo sistema explora os contidos de libros, artigos, teses, traballos de investigación e informes técnicos* de materias como a economía, a física, a medicina ou a ciencia en xeral. Para dar o novo servizo Google tivo que pechar un acordo con varias editoriais especializadas en publicacións académicas e científicas (como a revista Nature) e varias asociacións profesionais e universidades. Asemade, Google Scholar amosará resultados que non están accesibles dende a web, aínda que Google informa de cómo buscar máis información sobre os mesmo. Actualmente o servizo carece de publicidade, aínda que non se descarta a súa futura incorporación.



REVISTA MENSUAL DE INFORMACIÓN MUSICAL GALEGA

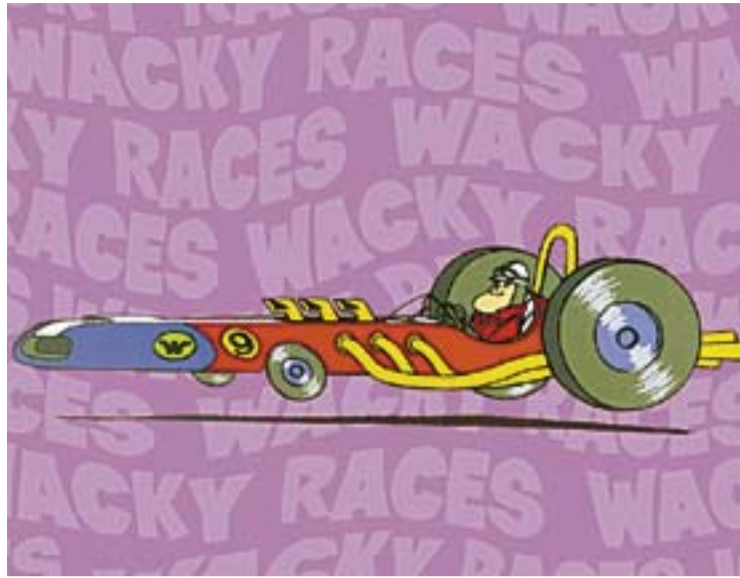
[www.districtoson.com](http://www.districtoson.com) [info@districtoson.com](mailto:info@districtoson.com) 981 958044

FAITE SOCIO!



*Elas xa son do Distrito*

**DISTRITO**  **Son**  
[WWW.DISTRITOSON.COM](http://WWW.DISTRITOSON.COM)



## Los hijos de Pierre Nodoyuna

**MARÍO S. GARCÍA**

Casi todos recordamos con simpatía aquellos dibujos animados. Un nutrido grupo de majaras a bordo de estafalarios engendros disputaban carreras a través del continente americano. Entre ellos estaban el *Espantomóvil* —una casa del terror rodante con dragón incluido—, los hermanos *Macana* —una suerte de cavernícolas—, el leñador *Brutus* y el castor *Listus* con su *Troncomóvil*, el profesor *Locovich*, con su auto convertible, la candorosa *Penélope Glamour* y el apuesto *Pedro Bello* con el *SuperEterodino*, el coche más parecido a uno de verdad, aunque mi favorito era el perro *Patán*, fiel compañero de aventuras del malvado *Pierre Nodoyuna*.

¡Quién nos diría que en el siglo XXI íbamos a ver una reedición de “Los Autos Locos”!

Allá por marzo de 2003 el Pentágono, a través de la agencia DARPA —la misma que en los años 60 inició el programa que posteriormente derivaría en Internet— lanzó un gran desafío: Una carrera de casi 500 km desde Los Ángeles a Las Vegas, atravesando el desierto de Mojave, a realizar en menos de 10 horas, por un vehículo terrestre autónomo: Debería tomar todas sus decisiones sin intervención humana. A cambio, un premio de un millón de dólares y una importante cuota de fama mundial para el primer equipo en conseguirlo.

Recordemos algunas reglas: No se pueden destruir obstáculos con medios agresivos (nada de incendiar ni explotar). Los coches podrán repostar en puntos especiales, pero la carga de combustible también deberá ser autónoma, sin intervención humana. La fecha de celebración sería un año después de la convocatoria. Los equipos han de ser de Estados Unidos, pero sus miembros pueden venir de otros países.

La idea de DARPA ([www.darpa.mil/grandchallenge04](http://www.darpa.mil/grandchallenge04)) era conseguir desarrollar un vehículo no tripulado para futuras misiones militares. ¿Por qué no? Tenemos el precedente de los aviones sin piloto, que llevan videocámara en color, pesan un par de kilos y se transportan desmontados en una maleta.

¿Había trampa en la convocatoria? Veamos: tenemos vehículos todoterreno, ruedas antipinchazo, sistemas de posicionamiento global (GPS), mapas geográficos informatizados, sistemas expertos, cámaras panorámicas, lógicas de control, sensores... Sin embargo, algo nos dice que unir todo eso y que funcione a una velocidad razonable está en el límite de lo posible, a pesar de que el “Coche Fantástico” de la serie nos demostró que el protagonista era bastante más listo que el conductor.

Pues bien: se inscribieron 106 equipos, pero solo resultaron

seleccionados 25. Con gran expectación llegó el 8 de marzo, día de la carrera, y la salida se dio a las 8 de la mañana. Hacia las once ya estaban todos los participantes fuera de combate.

El “carrito de golf modificado” de VirginiaTech no pasó de 40 metros, tras un inexplicable bloqueo de frenos. Otros artilugios, como la motocicleta “*GhostRider*” (jinete fantasma) de la Universidad de Berkeley, que además de encontrar el camino tenía que guardar el equilibrio, finalizaron antes de la primera milla. Los vehículos *RoadWarriors* (guerreros de la carretera) de la Universidad de Palo Alto y el *CajunBot* (sic) de Louisiana decidieron probar toda su tecnología contra un muro nada más comenzar, y ganó el obstáculo. Otro tanto



haría el *Caltech* en el km dos. El *GolemGroup* alcanzó los 8,5 km pero se quedó varado en una colina por falta de potencia. El *DAD*, tras completar 10 km, se extravió y tres horas después sus creadores decidieron apagarlo para que no sufriera más. El



*SciAutonics* se atascó en un terraplén tras recorrer 11 km. El *SandStorm* (tormenta de arena) completó algo más de 12 km, pero como corría más de lo que pensaba, se estampó contra una roca, partiendo el eje e incendiándose. No obstante, fue el campeón entre todos.

Tras este primer descalabro, uno pensaría que DARPA retiraría su “*Grand Challenge*” para meditar su futuro archivado en un oscuro armario. Pues no. El *Gran Desafío 2005* ya está en marcha. Ahora el ganador se embolsará dos millones de dólares y un hueco en el olimpo de héroes norteamericanos.

¿Nos apuntamos?



## A segunda edición do Congreso Galego do Audiovisual divídese nas seguintes áreas:

· **Novos Media:** multimedia, tv dixital, vídeo baixo demanda, soportes telemáticos, tv interactiva, videoxogos e novos formatos: realidade virtual e 3D.

· **Perfis profesionais:** estudos e cualificacións, demanda de especialidade, formación profesional, estado da formación en Galicia, Acordo de Bolonia, Escola de Arte Dramática Galega, Escola de Cine e Escola de Animación.

· **Contidos:** contidos para novos formatos e emisión, coproduccións, contidos en lingua galega, tendencia de mercado e videoxogos.

· **Cadea de valor:** dereito de propiedade intelectual, rexistro de producións, piratería, negocios derivados da Rede, financiamento, venda e distribución, *merchandising* e promoción.

· **Industrias culturais:** outros modelos, relación Administración-Empresa, relación entre as industrias culturais, a creación en lingua galega, os mercados, a comercialización, o financiamento e o clúster e asociacións profesionais.

· **Patrimonio Histórico:** patrimonio histórico, modelos de Francia e Irlanda, a posta en valor, as filmotecas, a recuperación da memoria histórica e a dixitalización e difusión.

Ademais das conferencias, debates e paneis tamén se desenvolverán de xeito paralelo unha serie de interesantes actividades complementarias, como son as **comunicacións** (os participantes poderán facer chegar textos nos que se expoñan os seus proxectos e traballos situados nalgunha das áreas temáticas devanditas), os **pósteres** (a alternativa máis visual das comunicacións) e os **encontros e presentacións corporativas** (que serán organizados non polo comité da Academia do Audiovisual senón polos propios congresistas, o que vén sendo algo así como "vós tamén tendes moito que dicir"). Polo que respecta ós encontros, dicir que poderán servir para entrar en contacto con outros profesionais ou para debater sobre temas de actualidade. As presentacións corporativas servirán para que as empresas e institucións que previamente o soliciten leven a cabo presentacións de produtos, servizos ou iniciativas de calquera índole.



### REDACCIÓN



Logo de 11 anos de silencio relativo (e dicimos relativo porque a Academia Galega do Audiovisual atópase sempre activa), parece que este decembro volve ser o momento máis axeitado para organizar de novo o Congreso Galego do Audiovisual (do día 16 ó 18), un evento que é moi posible que chegue cando máis se necesita: agora que a nosa industria se ve capacitada para competir coa de calquera país europeo. A situación, a simple vista, parece ser boa: Dygra está a presentar *O Soño dunha noite de San Xoán*, Bren fai o propio con *Gisaku e Donkey Xote* e Amenábar (que non é o galego pero gran parte do equipo de *Mar Adentro* si) posiblemente leve a Galicia á cerimonia dos Óscar co seu novo filme. Na memoria dos espectadores españois aínda está recente o éxito da divertida *O ano da carracha* de Jorge Coira ou da sorprendente *Pinocho 3000*, de Filmax (Bren). Esta é só unha pequena parte do que deu de si a industria galega ó longo deste ano que enfía a súa recta final. Se mire por onde se mire, Galicia é cada día que pasa máis industria e menos obradoiro, máis actor principal e menos secundario.

A segunda edición do Congreso Galego do Audiovisual vaise desenvolver ó longo de tres xornadas no Palacio de Congresos e Exposicións de Galicia, en Santiago. Na organización, como xa se dixo, atópase a Academia Galega do Audiovisual, que busca (entre outras cousas) xuntar baixo un mesmo teito a profesionais, empresas, entidades e institucións que conforman directa ou indirectamente o sector audiovisual galego e o español. Dito doutro xeito: o que se pretende é constituír un foro de referencia onde o privado e o público (e tamén o profesional e o afeccionado) non só



se confundan senón que tamén se dean a man, e que ó seu redor as ideas que cada participante presente se convirten en proxectos, e estes en series, curtametraxes, filmes ou documentais. Da mesma maneira, e malia que o congreso ten un marcado carácter profesional, non se quere deixar de lado o aspecto formativo: vanse ter en conta en todo o posible ós estudante, ben sexa procedentes de facultades relacionadas directamente co mundo audiovisual ou doutras áreas interrelacionadas co sector. Este congreso, que conta co patrocinio da Dirección Xeral de Comunicación Audiovisual da Consellería de Cultura, emprestará especial importancia ó debate e conclusións resultantes da integración da industria cultura na industria audiovisual e sobre todo

## Galicia, un escenario de cine

### Santiago acolle a partir do día 16 a segunda edición do Congreso Galego do Audiovisual



en qué medida afecta este proceso ós dous sectores. É dicir: ¿En qué se poden beneficiar as películas e series feitas en Galicia do noso abondoso patrimonio literario?, ¿Que lle poden achegar á industria os guionistas e escritores?, ¿Que o que fai que a cultura escrita se convirta en imaxe?

O congreso estrutúrase en base a conferencias plenarias a cargo de persoeiros de renome internacional, paneis temáticos, seminarios sobre cuestións de gran relevancia para os profesionais do noso país, debates de temas de actualidade e encontros sectoriais.





## REDACCIÓN

O Congreso Galego do Audiovisual rexurde das súas cinzas, logo de 11 anos de silencio (a primeira edición celebrouse no 93). A organización quere que este retorno sexa ó grande, tal e como se deu a entender recentemente no Hotel AC Palacio del Carmen de Santiago, onde tivo lugar a presentación do programa de actividades do congreso, a celebrar entre o 16 e o 18 do vindeiro mes. Segundo a Academia Galega do Audiovisual (quen organiza), este é o momento máis axeitado para retomalo. Os motivos son varios, aparentemente contrapostos, pero non tanto:

1 Porque o audiovisual galego nunca antes tivo tan boa saúde.

2 Porque opinan que se nos presupostos do Goberno galego que están a piques de aprobarse

non lles empresta a atención necesaria, córrese o risco de poñerlle fin a ese estado de boa saúde.

No acto de presentación déronse cita Manolo Gómez e Miguel Anxo Fernández, presidente e vicepresidente (respectivamente) da Academia Galega do Audiovisual. Ademais, estiveron acompañados por Ramón Domínguez, membro do comité organizador do congreso, quen lembrou que este que vivimos é o momento máis oportuno para retomar este evento e mover á reflexión, agora que se están a debater os presupostos do Goberno galego no Parlamento e que non existe, ó seu xuízo, unha forza que bote en falla un incremento das partidas destinadas á TVG, “*que non se van aumentar máis ca nun 6 %*”. E continuou: “*O sector medrou de xeito espectacular, pero é como se se estivese a esquecer a súa importancia económica e cultural. O seu ritmo é envexable, é certo, pero non nos gustaría que no futuro tivésemos a sensación de que non se fixo suficiente*”, comentou. Manolo Gómez, pola súa parte, fixo reconto daqueles puntos do programa ós que non se pode deixar de acudir, como por exemplo a reunión/inauguración co prestixioso director **Stephen Frears** (*Alta fidelidade, As amigas perigosas, Os timadores*) ou os encontros con **Enrique Nicanor** (director de United Media e de Mastercam, ECAM, que foi tamén



Miguel Anxo Fernández e Manolo Gómez presentaron o programa de actividades

o gran innovador de TVE sobre todo da segunda canle), **J. Maixenchs** (director da ESCAC), **J.M.A. Mazoncillo** (catedrático de Ciencias Audiovisuais da Universidade Rey Juan Carlos de Madrid), **Peter Olaf** (asesor da DR-Televisión e Radio Pública de Dinamarca), **Alfonso del Amo** (presidente da Comisión Técnica de Preservación de Arquivos da FIAF), **Simon Jones** (director executivo do MIT Media Lab Europea), **José M. Costa** (director Cinemateca Portuguesa), **Manuel Martínez Carril** (director Cinemateca Uruguía), **José Vicuña** (presidente Plural Entertainment) ou **Jorge Huguet** (responsable de marketing de Playstation). Tamén estarán presentes **Manolo**

**Rivas, Suso de Toro, Francis Lorenzo, Fernando Trueba, Antón Reixa, Luís Tosar, Xosé Cermeño** ou **Miguel Túñez**, entre outros. Manolo Gómez aproveitou para recordar a importancia de coidar o froito de tantos esforzos, o audiovisual galego: “*De nada serve que lle poñamos a este sector o título de estratéxico se logo nos orzamentos non se lles empresta a atención debida. Hai que aspirar a ser un país forte no eido audiovisual e cómpre superar esa mentalidade cativa de crer que un país de 3 millóns de habitantes non pode chegar a ser algo a nivel mundial neste sector. Neste sentido, aínda temos moitas cousas por facer*”, comentou.

## A Academia Galega do Audiovisual reclama máis apoio para o sector na presentación do seu congreso

HORAS	DÍA 16		DÍA 17		DÍA 18	
	SALA 1	SALA 2	SALA 1	SALA 2	SALA 1	SALA 2
09.30 h	DIÁLOGO CON <b>STEPHEN FREARS</b>		<b>CONFERENCIAS PLENARIAS</b> Patrimonio Histórico: Alfonso del Amo (Presidente da Comisión Técnica de Preservación de Arquivos da FIAF)		<b>CONFERENCIA PLENARIA</b> Novos Media: Simon Jones, (MIT Media Lab Europe-Director Executivo)	
10.30 h–12.00 h	<b>CONTIDOS</b> 1.- Enrique Nicanor (Director de United Media e Director de Mastercam, ECAM) 2.- Directivo de BBC 3.- Directivo de ARTE 4.- Tele 5	<b>PERFÍS PROFESIONAIS</b> 1-Filmakademie Baden-Württemberg 2.- Media Bussines School (Hugo Lasarte)	<b>INDUSTRIAS CULTURAIS</b> 1- J.M.Á. Monzoncillo (Catedrático CC. Audiov. Univ. Rey Juan Carlos, Madrid) 2- Grupo Planeta (Álvaro Zapata-Director Xeral) ou Jaume Santacana (Dtor. Prodigius)	<b>PATRIMONIO AUDIOVISUAL</b> Experiencias na recuperación do patrimonio audiovisual: 1- José M. Costa (Director Cinemateca Portuguesa) 2 – Manuel Martínez Carril (Director Cinemateca Uruguía)	<b>CADEA DE VALOR</b> 1- Financiación, préstamos e garantas. Sociedades de garantía recíproca. Miguel Ángel Benzal (Presidente de EGEDA) 2- Financiación dunha produción: José Vicuña (Presidente Plural Entertainment)	<b>NOVOS MEDIA</b> 1- Videoxogos: Jorge Huguet (Responsable Marketing Playstation) 2- TV Interactiva: Peter Olaf (Asesor da DR-Televisión e Radio Pública de Dinamarca)
12.00h –13.30 h	<b>CONTIDOS</b> 1- Productor cine europeo 2- Productor cine español	<b>PERFÍS PROFESIONAIS</b> 1- J. Maixenchs (Director Gerente ESCAC) 2.- Domènec Font (Decano Univ. Pompeu Fabra)	<b>INDUSTRIAS CULTURAIS</b> 1- V. Freixanes (Edit. Galaxia) 2- Fernando Luaces (Boa Records)	<b>PATRIMONIO AUDIOVISUAL</b> 1.- María G. Barquero (Xefe do Servicio de Coop. da Filmoteca Española) 2.- José Otero, Xefe de documentación Audiovisual e Escrita de TVE	<b>CADEA DE VALOR</b> 1- Natividad Ascoz (Directora de Licencias e Merchandising de GDM) + Mª Dolores Just (Directora Edit. Just) 2- Distribuc.Exhibición 3.- Eduardo Bautista. Plataforma Europea en Defensa da Diversidad Cultu.	<b>NOVOS MEDIA</b> 1- Formatos integrais: Antoni Esteve (Presidente Lavinia TC) 2- Tendencias Futuras: Fernando Pardo
13.30h–14.30h	<b>DEBATES</b>	<b>DEBATES PERFÍS</b>	<b>DEBATE</b>	<b>DEBATE</b>	<b>DEBATE</b>	<b>DEBATE</b>
16.00 h	<b>CONTIDOS e PERFÍS PROFESIONAIS</b> Comunicacións Violencia en contidos audiovisuais A Reportaxe, caixón desastre Debuxos animados na Universidade Sector audiovisual + univ: a única interfície posible Apuntes para a formación dos comunicadores O ensino da narrativa audiovisual no proceso.... O Master en Producción e Dirección Audiovisual Encontro 1.- Televisión e Identidade M.Túñez, M.Abad, X. Cermeño, TVG, Rivas/de Toro. Moderador: X.M. Barreira 2.- Autorregulación no consumo - DXCSA Debate Contidos 1- Pantalla Lingua e Realidade Jorge Coira, Ignacio Vilar, Enrique Monteagudo, Mabel Rivera, Zaza Ceballos. Moderador: Pepe Coira 2- Convivencia cine e Tv L.Tosar, F. Lorenzo, Pancho Casal, Cesar Ben tez, Fernando Trueba, Ant n Reixa		<b>INDUSTRIAS CULTURAIS e PATRIMONIO AUDIOVISUAL</b> Comunicacións O Arquivo Audiovisual da TVG Poster Apuntes para a historia dun son con respecto a unha imaxe Encontros 1.- Encontro organizado por CREA 2.- Encontro actores AISGE-AADTEG 3- Encontro –Cátedra Historia do Cine/Univ. Santiago Debates 1.- Debate organizado por ALMA sobre a situación dos guionistas nacionais. Presentacións Presentación do Libro Branco do Audiovisual coordinado pola DXCSA.		<b>CADEA DE VALOR e NOVOS MEDIA</b> Comunicacións Posta en valor dos produtores audiovisuais As novas tecnoloxías na presentación do patrimonio P2P Novo paradigma comunicativo converxente O Ciberxornalismo en Galicia Experiencias formativas en Novos Media; Master Saul Bass: O deseñador gráfico ante a imaxe en movemento Lanzamento dunha longametraxe cinematográfica Presentacións Corporativas 1- ACCINE 2-Interacción; programa 3-Santiago Compostela Film Comission 4-Asesoramento xur dico integral no sector audiov. (Comaritime) 5-Proxecto Fundación TIC- Deput. Lugo Encontros 1- Animación 1 especialista (Dominique Boisshot) e invitados galegos (Filmmax, Dygra, L a, Gr ndola, Benedetti) 2- Armand Balsebre; A investigación na publicidade radiofónica	
18.00 h	<b>Debate Perfís Profesionais</b> 1- “A realidade galega na formación. Escolas especializadas (cine, animación, arte dramático) Instituto das Cualificacións: Ana Pinal + TVG: Ruíz de Cortázar + Empresa Privada: Juan Nouche (Dygra) + Imaxe e Son: Ángel Cordero + Universidad: Fandiño, Luís Hernández 2- “Audiovisual nas aulas”				<b>Debate Egeda - Sgae</b> 1- A piratería e os novos delitos no mundo dixital Miguel Tarodo, Pedro Farr, Fernando Lopez, Jos Neri,	
	Taller/Concurso “Móntomo en Santiago” Proxeccións de produción 2004 de 13:30 a 20:30 Proyecciones de producción 2004 de 13:30 a 20:30		Taller/Concurso “Móntomo en Santiago” Proxeccións de produción 2004 de 13:30 a 20:30		Taller/Concurso “Móntomo en Santiago” Proxecciones de producción 2004 de 13:30 a 20:30	

## Peter Olaf: o reto da televisión dixital

### REDACCIÓN

“A televisión dixital en Europa e a importancia da interactividade” é o tema que o asesor de medios interactivos da DR-Televisión e Radio Pública de Dinamarca, Peter Olaf Looms, desenvolverá nunha das mesas que, sobre os *Novos Media*, se celebrará no decurso da segunda edición do Congreso Galego Audiovisual. A súa será, sen lugar a dúbidas, unha das intervencións máis agardadas, sobre todo de cara ás transformacións que leva consigo o afianzamento da televisión dixital, tanto para os profesionais como para os propios consumidores. Peter Olaf Looms naceu no seo dunha familia anglo-danesa no 1.948. Licenciouse en Ciencia Naturais, concretamente en psicología experimental e neurofisioloxía, na Universidade de Cambridge. Ó remata-los estudos, Peter Looms mudouse a Dinamarca onde realizou traballos no ensino e aprendizaxe de idiomas a nivel profesional. No 1977 integrouse no departamento de emisións educativas da DR –radio e televisión danesas– para realizar estudos de reciclaxe do profesorado no emprego de recursos audiovisuais, e logo os medios interactivos.

Hoxe ocupa o cargo de asesor en materia de políticas e estratexias na dirección do departamento de medios interactivos do DE. O enfoque é a televisión dixital e servizos de banda ancha. Co visto bo de DR, Peter Olaf Looms ten vinculacións estreitas coa Universidade das Tecnoloxías da Información de Copenhague, a Universidade de Hong Kong e Murdoch University de Perth, Australia, para os seus programas de posgrao: o I&D.

Peter Looms é presidente dun grupo europeo da UER, a Unión Europea da Radio na UET (Unión Europea de Televisión), e da EICTA (Asociación Europea de Produtores de Tecnoloxías do Consumidor) sobre o fomento de Persoal Dixital Recorders (PDR) para a televisión dixital terrestre.

A presenza de Peter Olaf Looms ten para o Congreso Galego Audiovisual unha gran importancia, dado que está considerada unha das personalidades máis salientables a nivel internacional en materia de televisión dixital, o que sen dúbida, achegará grandes elementos ó debate sobre este tan importante e actual tema dentro do sector audiovisual.



### CARLOS AMIL, membro da xunta directiva da Academia Galega do Audiovisual e presidente da Asociación de Directores e Realizadores Asociados de Galicia (CREA)

O Audiovisual Galego está de noraboa: no mes de Nadal celebra o seu segundo congreso. Outro fito a citar na morea de parabéns que recibe nos últimos tempos de publicacións e asociacións sectoriais que adoitan poñer como exemplo de ben facer o que se coce nesta parte do Telón de Grelos. Cómpre lembrar que o empurre definitivo da industria galega do audiovisual xurdiu no primeira edición deste encontro, celebrado no ano 1993. Por vez primeira, o sector decatouse de que era imprescindible a colaboración de todos sen distinción para convencer ós axentes políticos, institucionais e mediáticos de que apostar polo audiovisual en Galicia significaba apostar polo futuro.

Xa estamos no futuro. Malia as voces desconformes, a industria do audiovisual galega existe, e mantén un considerable número de familias. Quizais este 2º congreso remate de consolidar unha aposta que nos pode situar á cabeza non só das rexións ou nacionalidades españolas, senón mesmo europeas (eis o pulo do sector da animación). Quizais tamén sirva para corrixir algunhas das fallas que se veñen observando, na opinión deste cronista: a imperiosa necesidade de conciliar os lexítimos intereses industriais coa non menos imperiosa e lexítima necesidade de expresión dun pobo e dunha cultura de seu; o achegamento á realidade

que estamos a vivir reflectidas nas nosas historias (existe unha tendencia ó escapismo argumental que nos impide falar do hoxe e do aquí, tanto nas historias do cine como nas da televisión); a adecuación no trato profesional e económico dos equipos técnicos e artísticos galegos co recibido polos equipos alleos...

O programa encetado para os tres días do Congreso preséntase comprimido ó máximo. Non fica practicamente área sen tratar. Ábrese coa presenza estelar de Stephen Frears para xerar un diálogo que promete afondar na “teima” dende o principio. Frears é un atinado representante do “audiovisual”, pois a súa traxectoria cobre dende a televisión ó cine independente, sen esquecer o seu traballo no cine de espectáculo ó servizo de Hollywood. Saberá do que fala...

Vén xente do prestixio de Enrique Nicanor (exdirector da 2ª de TVE, e agora director de United Media e fio de comunicación co que se coce en Europa), Jacques Bidou (produtor de cine), Manuel Pérez Estremera (director xeral de cine), Domènec Font (crítico, historiador e decano da Univ. Pompeu Fabra), Alfonso del Amo (Pte. da Comisión Técnica de Preservación de Arquivos de la FIAF), Victor Freixanes (da editorial Galaxia, escritor), José M. Costa (director da Cinemateca Portuguesa), Manuel Martínez Carril (director Filmoteca Uruguaya), Eduardo Bautista (SGAE), Peter Olaf (asesor da DR-Televisión e Radio Pública de Dinamarca),

Simon Jones (director executivo de MIT Media Lab Europe), etc. Un abano de nomes imprescindibles ou verdadeiramente significativos en cadanseu eido. Un elenco de luxo que farán de Santiago o centro do universo audiovisual europeo perante tres días. Ademais, por suposto, da presenza dos galegos, principais protagonistas deste encontro.

A estrutura do congreso dedica as mañás a conferencias dos expertos devanditos, e as tardes a encontros e comunicacións protagonizados pola xente do sector galego, ademais de espazos de proxección continua dende as 13:30 ás 20:30, dedicados á producións emitidas, presentadas ou proxectadas ó longo do exercicio 2004.

Da importancia que para o sector terá este 2º Congreso Galego do Audiovisual fala o interese e a expectativa xerados nas institucións de goberno e económicas galegas. E da súa capacidade de convocatoria fala ben ás claras o seguimento que se lle está a facer dende a Plataforma do Cine Español, que está a argallar a celebración dun congreso nacional, a imaxe e semellanza do que aquí se fai. A diferenza, a estas alturas, é que en Galicia fomos quen de traballar arreo para facelo realidade, e fóra non se fai outra cousa que retrasar indefinidamente os prazos. Ogallá este precedente sirva para definírmolos. Non só no eido audiovisual.

Saúde e películas (en galego).

## Xa estamos no futuro



# Hollywood xa non é o que era

FERNANDO SARASQUETE

Galicia non sempre aparece nos tramos fríos dos rankings económicos a nivel español e europeo. Na táboa de comunidades máis activas no eido audiovisual aparece sempre como unha alumna avantaxada, camiño de ser xa un exemplo a seguir, tal e como se puido comprobar hai días en Santiago na reunión entre unhas 60 compañías valencías e do noso país con motivo dun foro de coprodutores. Alí, os profesionais



daquela rexión tñano ben claro: os 19 longametraxes filmados en Galicia dende o 1999 e o feito de que a TVG vaia estar a finais de ano á cabeza da produción propia de España son dous motivos máis que suficientes para como que xa non se vexa o noso país como un traballador eventual en prácticas do audiovisual, senón como un emprendedor moi competitivo. Este rol, personificado en parte no galego Julio Fernández, presidente de Filmax (empresa que por certo tamén é referencial a nivel español e europeo), comeza a ser asumido, con aleivosía e premeditación, por un grupo de profesionais do noso país, mozos e non tan mozos. De

feito, seguimos á cabeza de moitas táboas de valor, como por exemplo nos filmes e series de animación en tres dimensións (3D), onde o noso país está a pegar forte con produtos semigalegos como *El Cid* ou *Pinocho 3000* ou galegos ó cen por cen como *O soño dunha noite de San Xoán* (que Dygra estrea o vindeiro verán). A continuación facemos un repaso sobre estes e outros "taquillazos" galegos, presentes e futuros e tamén polos recentes eventos relacionados co audiovisual (as conclusións).

## Dygra en Salamanca: tecnoloxía e talento

A tecnoloxía sen talento non é nada. Imaxinación+Desenvolvemento=Éxito. Ese un dos alicerces sobre os que se apoia a firma galega Dygra Films, unha empresa que a falla dos desmesurados presupostos de DreamWorks, Fox ou Pixar achega boas doses de valentía (e un pouco de tolemia) galega. Non podía ser doutra maneira se o que se pretende é competir cos superxigantes que a Galicia produtos como *Buscando a Nemo* ou *Espantatiburóns*.

Código Cero falou hai meses co máximo responsable de Dygra, Manolo Gómez, e xa daquela quixo deixar ben claro o seguinte punto: o audiovisual galego pode ser un método perfecto de converter a nosa cultura nunha gran industria, bos filmes e series que promocionen o noso país, esperten interese, axuden a modelar modelos de vida, aspiracións e modas. ¿Cantos cartos lle ten achegado "the american way of life" ós Estados Unidos coas películas que dende alí se distribúen? Infinidades.

A canle audiovisual, a que esperta o interese dunha grandísima parte da sociedade (hai pouca xente que



le, pero moita que ve a televisión e vai ó cine), aparece entón como a plataforma máis axeitada. Dygra vai por esa liña. Emprega tempo e esforzos en promocionar cada un dos seus produtos, como se pode comprobar no moito que xa se ten falado de *O Soño dunha noite de San Xoán*, malia que aínda ten prevista a estrea para o vindeiro verán. Por certo que este filme fíxose coa décima parte do presuposto dunha superprodución norteamericana e xa foi vendido en máis de 50 países.

A promoción é fundamental, como se pode comprobar estes días en Salamanca, onde está aberta a mostra *Oniria ¿Atrévete a soñar!*, que organiza Dygra na Hospedería Fonseca da Universidade de Salamanca. Os obxectivos desta exposición son dous: amosar o proceso de creación dun filme de animación e, por outra banda, achar novos talentos. Con esta finalidade iniciáronse acordos coa Facultade de Belas Artes para dar luz verde a proxectos de investigacións relacionados coa animación. Este proxecto vai orientado a traballar nunha meirande verosimilitude nos xestos dos personaxes.

## Bieito Dubidoso, éxito seguro

Un dos proxectos da animación galega que máis expectación está a espertar os últimos meses é *Bieito Dubidoso*, unha longametraxe que prepara a empresa galega Deboura Cultural e que transcorre na Galicia medieval, en Tui. Este filme está baseado na novela homónima (Xerais) de Roque Cameselle, que ademais asume para a ocasión o labor de guionista

e de director. O argumento é a todas luces interesante (tanto para os galegos como para os de fóra): o protagonista do filme, que se chama *Bieito Dubidoso*, ten poderes máxicos e a capacidade de hipnotizar ós seus veciños, facelos desaparecer a vontade ou serrarlles o corpo. Tamén é quen de controlar, ata onde lle é posible, os fenómenos meteorolóxicos. O momento histórico no que transcorre a obra é o das discordias desencadeadas por Xelmírez entre Braga e a corte compostelá. O presuposto do proxecto é de 3 millóns de euros e prevese que estea ultimado para o Nadal do vindeiro ano.

## Foro de Coprodución Galicia-Valencia, estrada de dous sentidos

Hai pouco celebrouse en Santiago unha xuntanza entre profesionais do audiovisual galego e valencían na que participaron preto de sesenta persoas. O que se buscaba era estreitar as relacións entre unha e outra comunidade (a efectos de chegar a determinados mercados), intercambiar máis experiencias e iniciar proxectos conxuntos, como por exemplo a serie *Luna Nueva*, na que participa a galega Zenit ou o telefilme *Mentindo á vida* que dirixe Jorge Algora en Valencia. Así, o que se puido comprobar é que en Valencia miran cara Galicia como un exemplo a seguir, tanto pola aposta da televisión autonómica pola produción propia como pola cantidade de filmes realizados no noso país dende o 1999 (19) e os que están aínda en preparación (con número, loxicamente, por determinar). Ademais de todo isto, fíxose fincapé na capacidade de promoción da cultura e sociedade galegas de moitos destes produtos. Pensar que un filme como *Mar adentro* poida chegar a espertar máis interese polo noso país e incrementar o número de turistas do noso país non é unha idea que vaia totalmente desencamiñada.

## Filmax suma e segue (con Caixa Galicia no mesmo barco)

A compañía Filmax Entertainment está a demostrar que a descentralización dos monopolios de Hollywood é posible, con produtos exitosos e competitivos (*Los sin nombre*, *Darkness* ou *Romasanta*, rodada con equipo galego), tanto nas salas de cine como nas tendas de DVDs, onde está a poñer edicións de filmes de primeira liña a prezos moi asequibles (*The Ring* a 4 euros, por poñer un exemplo). O galego Julio Fernández, que é quen dirixe esta compañía, plantexouse dende hai tempo conseguir unha empresa que, da mesma maneira que as grandes superprodutoras, controlase tódolos procesos, dende as ideas ata a distribución, pasando incluso pola gravación das bandas sonoras. Como dato interesante para o noso país, dicir que recentemente Caixa Galicia entrou a formar parte do capital social de Filmax, con case un 8 % do mesmo e un empréstamo de 5 millóns de euros. A suma das diferentes partes (as participacións doutras grandes empresas) poñen a Filmax nunha posición moi vantaxosa. Os éxitos, ademais, semellan reforzar as liñas de actuación, agora que parece superado o espírito de serie B un tanto construído que acompañaba a algunhas producións (como *Dagón*, a que se rodou en Combarro con Paco Rabal) e se iniciou un novo camiño con filmes que gañan premios en festivais e, aínda por riba, atraen ó gran público. É o caso de *El segundo nombre* ou *Romasanta* (as dúas de Paco Plaza) ou *Darkness* de Balagueró. Este último, por certo, está rodando actualmente *Fragile* con Calista Flockhart (Ally McBeal) e Elena Anaya. Ademais, os afeccionados ó fantástico están de noraboa, xa que volve dirixir (coa produción de Filmax) o director de *Session 9*, Brad Anderson, que xa anda a presentar *The Machinist*, con Christian Bale, e os que a viron están todos de acordo: ten calidades para se converter nunha obra de culto. En animación, Filmax promete seguir dando que falar con *Gisaku* para o ano que vén, e con *Donkey Xote* para o 2006. Os dous filmes teñen unha ampla participación galega, a través de Bren en Santiago.



## REDACCIÓN

Toca falar de imprescindibles. E cando se fala de imprescindibles en Código Cero faise referencia a todas esas ferramentas tecnológicas que, para ben ou para mal (esperamos que para ben), forman parte da vida cotiá e do traballo dos cidadáns galegos. Falamos da telefonía móbil, da fotografía dixital, de computadores ou de Internet. A este respecto, convén indicar que os estudos feitos sobre o nivel de uso destas tecnoloxías apuntan todos máis ou menos ó mesmo punto: nunca se utilizan unha única vez. Tanto para mellorar a nosa calidade de vida como para axilizar os procesos de xestión das empresas, as novas ferramentas están a encher as páxinas dun libro que se presume longo e interminable. ¿Alguén podería de verdade erguer a man e afirmar, sen que a voz lle tremase, que o teléfono móbil é un aparello completamente prescindible? É diso do que trata precisamente **Expoenter, o Salón Multimedia e das Telecomunicacións que organiza Expourense entre o 2 e o 4 de decembro no devandito recinto feiral**. Unha cita que, a fin de contas, semella igual de “imprescindible” que a tecnoloxía na que se centra, sendo como é unha reunión dos sectores máis innovadores e representativos do eido da Sociedade da Información no noso país. Ademais, a visita a este complexo é aínda máis obrigada se temos en conta que a tecnoloxía, malia ser “amiga” e non inimiga, corre con pés lixeiros: non fai falla ser un xenio, nin consultar a ningún especialista da materia, para decatarse de que hoxe en día moitos cidadáns comúns están correndo o risco de verse saturados pola continuidade dos avances, máis rápidos do que pode chegar a ser o ollo humano, ou a mesma habilidade para axecitarse a eles (os mozos e mozas, polo de agora, non parecen telo complicado, ¿pero que pasará cando se vaian facendo maiores?) De aí a importancia desta feira a celebrar en Ourense, que no seu capítulo de obxectivos principais ten o seguinte compromiso fundamental: “*Expoenter faise eco dos continuos cambios e da evolución que ano tras ano experimentan estes sectores, presentando ó mesmo tempo as últimas novidades das empresas expositoras a empresarios e visitantes profesionais, facilitándolles axuda para un mellor rendemento dos seus departamentos a través da incorporación de novas técnicas*”. Trátase polo tanto dunha declaración de principios da que xa deu conta Código Cero o ano pasado, con motivo da publicación dun especial sobre a anterior convocatoria de Expoenter, unha edición que conseguir reunir a 44 expositores nunha superficie de 2.500 metros cadrados. Daquela, a palabra “éxito” quedou en boca de todo-os asistentes. Xa se sabe que en feiras como en Expoenter a tecnoloxía soe dar o mellor de si mesma. Vén a ser algo así como se



fixese unha breve parada na súa carreira (por outra banda disparada) e fixese unha presentación do conseguido ata o momento, un resumo de contas.

Así é Expoenter.

### Para quen vai orientada esta feira?

Para o público en xeral. Certo é que é posible que interese máis a todas aquelas persoas que estean familiarizadas co uso das novas tecnoloxías da información. ¿Pero quen vive hoxe en día á marxe da telefonía móbil? Dentro dos obxectivos de Expoenter, vaise facer un especial fincapé en atraer empresarios e visitantes profesionais (que poderán coñecer de primeira man os últimos avances tecnolóxicos orientados a rendabilizar os seus procesos de negocio), representantes de institucións públicas, entidades de variada índole e do mundo da cultura en xeral. Todo iso sen deixar de lado o achegamento ó gran público, pretendendo ademais “*familiarizar ás novas xeracións coa tecnoloxía, medrando como medran de forma paralela á innovación na mesma*”, segundo sinala a organización de Expoenter. Do que se trata é, polo tanto, de levar a cabo unha serie de demostracións prácticas nas que o público poderá participar directamente e tamén mediante o exercicio de actividades a través da Rede, como por exemplo usar o correo electrónico ou buscar información en Internet. En definitiva: malia ser unha feira que poida interesar moito no eido profesional, o gran público en termos xerais achará nela importantes razóns para realizar, polo menos, unha visita.

### Quen organiza?

A quinta edición de Expoenter, o Salón Multimedia e das Telecomunicacións, está organizada por Expourense. Ademais, hai un comité organizador que está integrado polas Escolas Universitarias de Informática e Empresariais de Ourense, o Parque Tecnolóxico de Galicia e Caixanova, entre outras empresas e entidades.

### Galicia dixital, outras realidades (mellores?)

A edición deste ano pretende ser especialmente dinámica: interesar á meirande cantidade de xente e ofrecerlles unha serie de coñecementos e experiencias sobre a sociedade tecnolóxica sen deixar de lado o factor “divertimento”. Galicia Dixital cumpre eses requisitos: abre xanelas a novos mundos e case ninguén se chega a aburrir no proceso, máis ben todo o contrario. Neste sentido, Expoenter contará coa axuda da Dirección Xeral de Comunicación Social e Audiovisual (organizadora da devandita mostra), que romperá unha vez máis a barreira física do Mosteiro de San Martín Pinario para chegar a outros escenarios, desta vez o recinto de Expourense. Así é se falaba en Código Cero de Galicia Dixital con motivo doutro evento ben distinto, Xuventude Galicia Net: “*Como cada ano, a exposición Galicia Dixital rompe as súas barreiras físicas (que xa son poucas, dado o seu carácter virtual). Onde haxa mozos e mozas con inquietudes “tecnolóxicas” estará Galicia Dixital: este parece ser o lema desta mostra permanente (pero sempre nova) que organiza a Consellería de Cultura. Para este ano convén destacar a presentación de cine en 3D, xogos, voos virtuais sobre o territorio galego (SANTI) e uns Camiños, os de Santiago, visitables sen a axuda de dúas pernas e un callado (só coas novas tecnoloxías). O mundo real xa non é o mesmo: é mellor*”.

Estes eran, daquela, os seus argumentos:

Estes son os seus argumentos:

- Cine en 3D con dúas películas: *Ritos e lendas da Catedral e O mosquito*
- Xogos en tres dimensións
- Un SANTI PC
- Unha pantalla que permite percorrer os Camiños de Santiago
- Dúas pantallas de plasma que inclúen un resumo de tódolos contidos da exposición



# Expoenter, reconto de imprescindibles

## Expourense organiza entre o 2 e o 4 de decembro unha nova edición desta importante feira tecnolóxica

# Xornadas técnicas:

## a columna vertebral de Expoenter



### REDACCIÓN



Toda feira ten un programa de actividades. E todo programa de actividades ten unha serie de puntos nos que convén centrar a atención, porque é neles precisamente onde está resumida a mostra. No caso da nova edición de Expoenter, son as **xornadas técnicas** onde o programa pode dar en parte o mellor de si mesmo. Trátase dunha serie de mesas redondas e conferencias de primeiro orde coas que se pretende facer chegar, tanto a empresarios como a cidadáns en xeral, a seguinte realidade: *“Hoxe en día é necesario ter unha formación previa e específica que permita facer uso das ferramentas tecnolóxicas da mellor maneira posible, sacarles un óptimo rendemento, xa que de nada serve ter o último en I+D se carece de sentido para o noso labor”*, sinala a organización de Expoenter. Estas xornadas, que tratarán temas de actualidade, están coordinadas pola Escola Universitaria de Informática do Campus da Universidade de Vigo. Ademais, convén sinalar que non só van orientadas a profesionais, senón tamén a estudantes. Dentro destas e outras actividades destaca a cuarta edición do **Concurso de Proxectos Tecnolóxicos** para titulados en In-

formática e Telecomunicacións, no que poderán participar alumnos das tres universidades galegas. Neste certame, que premiará os mellores proxectos (rematados) de fin de carreira cunha importante cantidade en metálico (ata 1.000 euros), establécense dúas categorías principais, titulacións técnicas e superiores. O alumno, para concorrer neste concurso, deberá cumprir estes requisitos:

- Certificado da titulación que posúe
- Presentación dun póster que illustre seu traballo e que será amosado en Expoenter
- Resumo de tres folios do traballo

Nesta nova edición de Expoenter, o tema elixido para artellar as xornadas técnicas é o sector multimedia (hardware, software e produción de contidos). Cando se redactou este especial sobre a mostra ourensá aínda non estaban pechado totalmente o programa, pero a meirande parte dos cabos, como de pode comprobar, estaban ben atados:

### 2 de decembro

10.00 Inscripción  
10.15-10.30 Presentación das Xornadas Técnicas. **David Olivieri**, profesor de Informática na Escola Superior de Enxeñería Informática (Universidade de Vigo) e presidente do Comité Organizador das Xornadas Técnicas de Expoenter  
10.30-11.00 Presentación de Spain.net. Unai Zorrilla (Quantex Consulting)  
11.00-13.00 Minicurso (sesión 1): a plataforma .NET e produtos Microsoft para desenvolver con multimedia. David Carmona (consultor de Microsoft)  
13.00-14.00 Egatel: sistemas de radiofrecuencia e microondas para

a transmisión de televisión e radio. José Manuel Mariño (director comercial de Egatel)

15.30-17.00 Minicurso (sesión 2): A plataforma .NET e produtos Microsoft para desenvolver con multimedia. David Carmona (Microsoft)

17.30-18.30 Proxecto SIEGA: A adaptación do sistema educativo galego á Sociedade da Información. Manuel Otero Raña (subdirector xeral do Sistema de Información da Educación)

18.30-19.30 Proxectos de I+D e o futuro da televisión interactiva (Representante de R).

19.30-20.30 Creación de animacións. Dygra (por confirmar).

### 3 de decembro

9.45-10.00 Presentación de Xornadas Técnicas. David Olivieri.

10.00-11.00 Interfaz MHP e aplicación de acceso a Internet (DVB-HTML). José Juan Pazos Arias (profesor ETS de Enxeñeiros de Telecomunicacións, UVigo)

11.00-12.00 Vídeo baixo demanda. Grupo Multimedia Profesor (Universidade da Coruña).

12.00-13.00 Tecnoloxía de UMTS e móbiles 3G. Javier Cid (enxeñeiro de Telecomunicacións de Ingatel Networks)

13.00-14.00 Vídeo-vixancia con móbiles 3G. Diego González (director de Plusmatic)

16.00-18.00 Minicurso: creando multimedia con Flash. David Ramos (profesor ESEI, Uvigo)

18.30-19.30 Creatividade con artes gráficas utilizando tecnoloxía (Enyiris)

19.30-20.30 Desenvolvendo aplicacións multimedia en Linux (proxecto GIMP). Diego Fernández Goberna (Gargore Multimedia)

20.30-21.00 Presentación de resultados de ganador del concurso de PFC (por confirmar)

### Expourense: algo máis ca un recinto

Expoenter é, dalgunha maneira, unha das moitas facianas que adopta Expourense ó longo de ano. O primeiro non existiría sen o segundo, tanto dende o punto de vista dos intanxibles (organización, espírito, compromiso, obxectivos) como dende o punto de vista do escenario físico. Expourense é a maneira de chegar a Expoenter. No eido físico, cómpre lembrar que este recinto feiral ten as súas portas abertas dende 1996. Ó longo do ano acolle un número nada desprezable de feiras: trece, cada unha abordando un sector distinto, cada unha tratando de atraer o máis representativo e as últimas novidades de cada sector. Por se isto fose pouco, o recinto naceu con vontade de ser dinámico, e de satisfacer tamén as demandas daqueles colectivos que queiran amosar o mellor de si mesmos a outros colectivos en congresos, feiras ou outro tipo de xuntanzas. Con estas dúas palabras delimita a Fundación Feiras e Exposicións de Ourense (a entidade que fixo posible este recinto) as principais características do complexo: versatilidade e flexibilidade. Trátase, así, *“dun recinto idóneo para todo tipo de actividades, que poden incluso ser celebradas de maneira simultánea e con total independencia”*. A súa superficie total é de 32.000 metros cadrados, estando 14.000 deles construídos.

· **Pavillón:** Trátase do espazo máis amplo de Expourense, cuns 8.000 metros cadrados orientados a acoller eventos de moi variada natureza, dende feiras a congresos ou convencións que, loxicamente, convoquen un moi elevado número de participantes. Conta cun extenso abano de servizos.

· **Salas:** Dispón de seis salas equipadas perfectamente para reunións de colectivos como congresos, cursos, etc. Cada unha ten capacidade para albergar a 50 persoas. A súa disposición modular fai que sexa posible unir tres delas para que se poida acadar un aforo de 150 prazas.

· **Hall:** Conta con 400 metros cadrados, e bríndalle ós asistentes a posibilidade de gozar dunha cómoda entrada e de ser convertido nunha gran sala de congresos e exposicións.

Recentemente e dada a necesidade de ampliar os aparcamentos, a Fundación Feiras e Exposicións de Ourense plantexouse a posibilidade de habilitar no edificio un espazo subterráneo en varios andares que aportase solucións certeiras a este problema, máis acuciante como é de supoñer nos días en que se celebran os congresos máis multitudinarios. Finalmente, ampliáronse non só as alternativas de aparcamento en tres andares, senón tamén a infraestrutura tecnolóxica. Neste sentido, o recinto conta cunha rede de conexión a Internet sen fíos. Hoxe en día, segundo fixo saber a Fundación, é máis necesario ca nunca que os asistentes teñan acceso á información que lles pode achegar a Sociedade do Coñecemento. Para iso habilitouse unha rede *Wi-Fi*. Tanto o pavillón, como as salas e propias oficinas contan con acceso a Internet a través de tarxetas a disposición de expositores, relatores, conferenciantes, profesores ou público asistente en xeral.







**ALBERTO CARNERO.**  
**Coordinador de comunicación**  
**de Expourense.**

Los continuos avances tecnológicos han dado la razón a los expertos, quienes meses atrás habían lanzado un mensaje de advertencia a los empresarios: Aprovechar el optimista momento del sector de las tecnologías de la información y las telecomunicaciones para modernizarse. La renovación de las infraestructuras tecnológicas y una mayor atención al software e Internet fueron entonces dos de los principales consejos.

En la actualidad han surgido nuevas y potentes herramientas de gestión para la empresa e Internet ha dado un salto cualitativo con la puesta en marcha de servicios que responden a las muchas y más inmediatas necesidades de las empresas

En este contexto y del 2 al 4 de diciembre, Expourense abrirá de nuevo sus puertas a Expoenter, el quinto Salón Multimedia y de las Telecomunicaciones. Ya en la edición anterior, Expoenter se propuso incidir en la especial y estrecha relación que las tecnologías tienen con el mundo de la empresa mostrando, entre

otros contenidos, las últimas novedades en informática, telefonía móvil, Internet, sonido, imagen digital o mantenimiento de sistemas.

Expoenter, la única cita del sector en Galicia, quiere ofrecer soluciones a las pequeñas y medianas empresas pero sin olvidar al usuario individual, interesado en conocer de primera mano las últimas novedades del sector.

Nuevos conceptos, sistemas e ideas, "pero no sólo en el apartado de exposición", señala Alejandro Rubín, director-gerente de Expourense. Tal y como se ha hecho en anteriores ediciones, añade, "el Salón Multimedia y de las Telecomunicaciones premiará la creatividad y la innovación, esenciales en este mundo, a través del Concurso de Proyectos Tecnológicos".

Una vez más, la orientación empresarial de los trabajos que se presenten a este certamen tendrá una especial valoración por parte del jurado. La quinta edición del concurso está abierta a la participación de alumnos titulados en las escuelas de informática de las Universidades de Vigo y A Coruña.

El certamen de Proyectos Tecnológicos se enmarca, a su vez, en las imprescindibles Jornadas Técnicas, indica Alejandro Rubín, quien recuerda que este tipo de encuentros son básicos a la hora de intercambiar experiencias "pero sobre todo para actualizarse y reciclarse, pues en ellas se abordan cuestiones de la máxima actualidad". Estas jornadas, lideradas por la Escuela de Informática del Campus de Ourense, en la Universidad de Vigo, están dirigidas tanto a estudiantes de los últimos cursos como a profesionales.

Infraestructura de redes en Galicia, movilidad (Software y Hardware) y aspectos de ERP y Outsourcing fueron, por ejemplo, los temas sobre los que giraron las jornadas del 2003, en las que participaron representantes del Parque Tecnológico de Galicia, de las universidades de Vigo y Pontificia de Madrid, Cesga y empresas como Telefónica, Comunitel o Coremain.

La entrada a Expoenter será gratuita y la feria permanecerá abierta de 11 de la mañana a dos de la tarde y de cuatro de la tarde a nueve de la noche.


## Tecnología a la medida de la pequeña y mediana empresa

Un concurso de proyectos y unas jornadas técnicas completan el programa de la única feria del sector que se celebra en Galicia



# Expoenter, unha parada no longo camiño

F.S.

 Malia que pareza unha redundancia, a Sociedade da Información necesita da propia sociedade para existir. Na mesma definición do fenómeno vai implícito o acto de reunirse e comunicarse. Internet e as novas tecnoloxías en xeral, en contra do que se pode pensar, non son para persoas solitarias. O propio feito de conectarse á Rede é un acto social. Acceder á ela é comunicarse. ¿Cómo non vai ser un acto social o uso das novas tecnoloxías cando se teñen formalizado xa tantos negocios, mercado tantos produtos e feitas tantas amizades? A vida está, cada vez máis, en Internet, con todo o que iso conleva. Neste sentido, e para que sirva de mostra, non se pode deixar de lado o poder da Sociedade do Coñecemento como escenario propicio para establecer relacións amorosas ó longo de todo o mundo. O éxito dos chats e dos servizos de amizade é tal que xa hai centos de persoas en Galicia que opinan que Internet é un escenario moito máis axeitado para coñecer xente (e futuros/as compañeiros/as sentimentais) cós escenarios máis tradicionais. Sendo como é este fenómeno da comunicación total unha especie de club (aberto e pouco elitista) no que cada día chegan centos de novos “afiliados”, non deixa de ter a súa lóxica que se organicen todo tipo de encontros e feiras neste sentido: *partys*, congresos, xornadas e (o caso que nos ocupa) salóns como o de **Expoenter**, un evento que arranca o 2 de decembro en Ourense (Expoenter) e que acapará durante tres días a atención dos profesionais do sector, pero tamén de gran parte dos usuarios galegos.

A importancia destes eventos no noso país é grande, non só por constituír un espazo “social” por excelencia, senón porque se hai algún escenario da Europa de hoxe en día que necesite que se faga todo o posible por activar o sector tecnolóxico, ese é o noso. Asemade, non se pode deixar de lado o factor “imaxe”. Os salóns como **Expoenter** poden axudar a corrixir a visión que dende fóra se poida ter de Galicia, a poñela no seu sitio. Este encontro, ademais, como se vén amosando dende hai anos, ten un importante poder de convocatoria, non só no que se refire a Galicia senón tamén a Portugal e ó resto de España.

A época do ano, por outra banda, é especialmente propicia para amosar as máis novidosas propostas do

sector, sobre todo se temos en conta que estamos enfiando a recta final do ano, con todo o que eso conleva: o consumo de produtos e ferramentas tecnolóxicas e informáticas dispárase nesta época. Todo o mundo parece poñerse disposto para cambiar de móbil, ou de computador, ou de conexión á Rede ou para poñerse á última no que se refire a sistemas de localización. Este tipo de mercado estase a consolidar como un dos máis activos do Nadal. Nas cartas de petición de agasallos dos nenos ós Reis Magos (que tamén se tiveron que pór o día en materia tecnolóxica, e non é unha tarefa doada para eles, tendo en conta os séculos que levan visitando os fogares galegos, e a tradición pesa) aparecen, cada vez con máis frecuencia, os computadores portátiles perfectamente equipados. Cómpre facer tamén referencia á forte presenza dos reprodutores de música en formato MP3 (permiten gravar ata 2.500 cancións), as cámaras dixitais de vídeo e fotografía (que xa hai meses que parece que lle están a gañar a batalla ás analóxicas) e, claro, os reprodutores DVDs, fixos ou portátiles, que están a chegar a todo-os fogares como se, máis dunha opción para a consumidor, se tratase dunha imposición por parte da industria audiovisual, que os promociona como se fosen a solución a moitos dos nosos problemas. ¿Quen perde con todo isto? Evidentemente, a vella tecnoloxía. Os vídeos analóxicos de toda a vida que xa nin sequera adornan o salón da casa, as cámaras que algún familiar trouxo de Canarias hai vinte anos, o computador do que xa non se pode aproveitar nin a carcasa e o móbil que non nos permite sacar fotografías nin conectarnos a Internet (¿Hai algo máis fuxidío ca un móbil nas mans dun usuario afeccionado á estar á última en materia tecnolóxica?). A tecnoloxía mira sempre cara diante. Na súa natureza non existe a demora. Na súa longa viaxe, unicamente fai pequenas paradas entre traxecto e traxecto. Breves paradas que ós consumidores, os profesionais e os cidadáns en xeral debemos aproveitar para poñernos ó día (na medida posible) e estar ben preparados para a vida moderna. Falamos de coñecemento e adquisición de habilidades.

Expoenter non é máis ca unha desas paradas.

O tren estará durante tres días en Ourense.

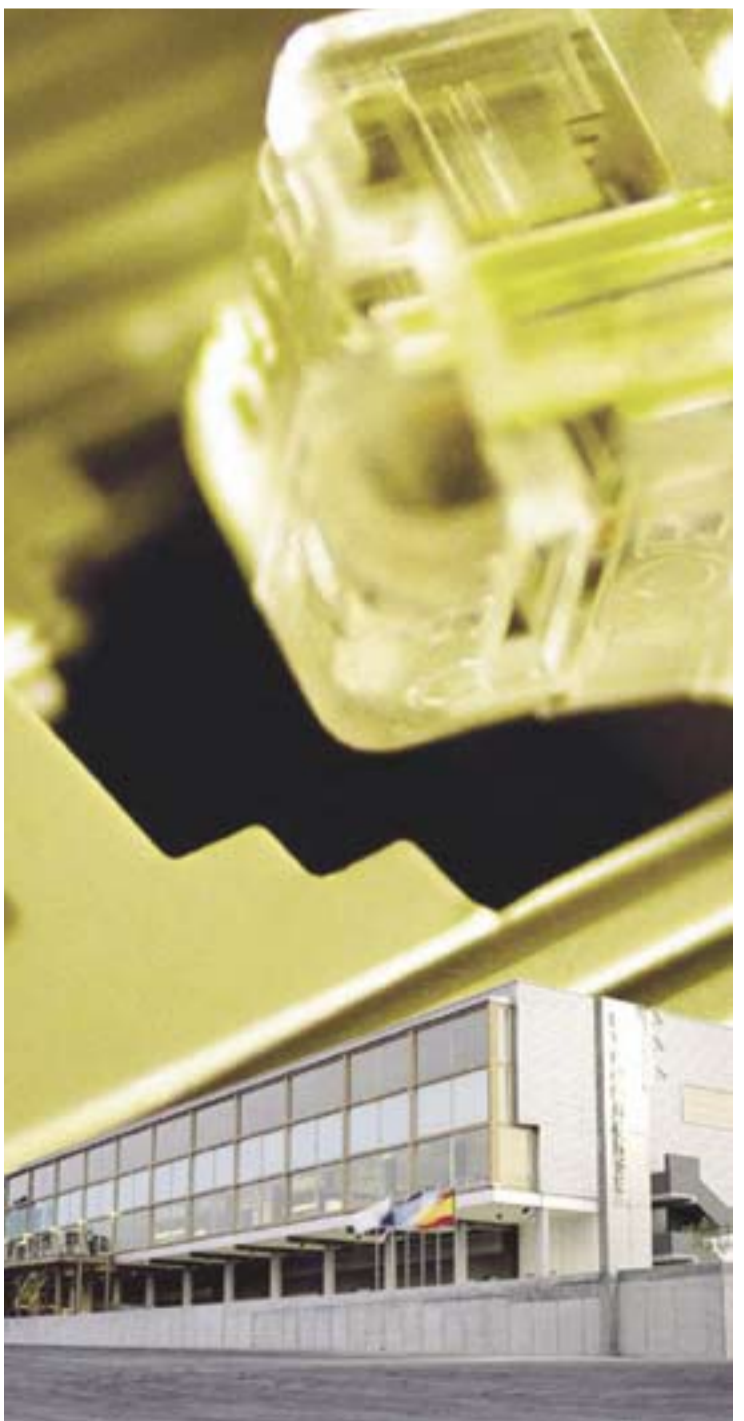


expoenter 

# 5<sup>o</sup> salón

multimedia y de las telecomunicaciones

Ourense del 2 al 4 de diciembre de 2004





# Xornalistas.info

Compostela acolle os días

29 e 30 de novembro

a segunda edición do

Congreso Iberoamericano de

Xornalismo Dixital


**CONGRESO IBEROAMERICANO** **PERIODISMO DIGITAL**  
**XORNALISMO DIXITAL**

■ Una red. Dos orillas de un océano. Expertos, periodistas e interesados debatirán en Santiago de Compostela los desafíos del ciberperiodismo en clave de presente y futuro.

■ Unha rede. Dúas beiras dun océano. Expertos, xornalistas e interesados debatirán en Santiago de Compostela os desafíos do ciberxornalismo en clave de presente e futuro.

Inscripción y documentación / Inscripción e documentación [www.congresociberperiodismo.com](http://www.congresociberperiodismo.com)



Plazo de inscrición: 25 de novembro / Prazo de inscrición: 25 de novembro

FACULTADE DE CC. DA COMUNICACIÓN ■ USC. AVD. CASTELAO s/n ■ 15782 SANTIAGO DE COMPOSTELA  
 T: +34 981 563100 ext. 16572 ■ F: +34 981 547086 ■ E: [congreso@novosmedios.org](mailto:congreso@novosmedios.org)



## Día 29 de novembro

- 10.00. Inauguración
- 10.30. Conferencia inaugural  
**Raúl Trejo**. Universidad Autónoma de México.
- 11.15. Descanso
- 11.30. Modelos de negocio  
**Rosental C. Alves**. University of Texas - Austin.
- Timoteo Álvarez**. Universidad Complutense de Madrid
- 12.30. Produtos na rede  
**Gumersindo Lafuente**. Director de El mundo.es
- Guillermo Culell**. Xerente de contidos de [Clarín.com](http://Clarín.com)
- Javier Rubio**. Director de [Libertaddigital.es](http://Libertaddigital.es)
- 14.00. Descanso
- 16.00 Inicio da sesión de comunicacións (Sesión A)
- 16.00 Os xornalistas dixitais  
**Fernando Jáuregui**. [Ociocrítico.com](http://Ociocrítico.com)
- Alberto Cairo**. Responsable de infografía de [Elmundo.es](http://Elmundo.es)
- Karma Peiró**. Grupo de Periodistas Digitals de Catalunya
- Marcos Foglia**. [Clarín.com](http://Clarín.com)
- 17.30. Presentación do proxecto Os Ancares  
**Alberto Cairo**. [El mundo.es](http://El mundo.es)
- José Francisco Zegers**. Universidad de Los Andes (Chile)
- Rich Beckman**. University of North Carolina (USA)
- Marita Otero**. Universidade de Santiago de Compostela.
- 17.45. Organización das redaccións  
**Mario Tascón**. Director xeral de contidos de Prisa.com
- Enrique Mújica**. [La Tercera](http://La Tercera) (Chile)
- 18.30. Descanso
- 18.45. Os xéneros xornalísticos  
**María José Cantalapiedra**. Universidade do País Vasco
- Javier Díaz Noci**. Universidade do País Vasco
- 19.30. Deseño na rede  
**Ignacio Armentia**. Universidade do País Vasco
- Ernesto Rinaldi**. Deseñador e consultor. [451.com](http://451.com)
- Carlos Scolari**. Universidade de Vic
- 20.30. Fin da xornada

## Programa de actividades

### Día 30 de novembro

- 10.00. Os weblog  
**José Luis Orihuela**. Universidad de Navarra e [eCuaderno.com](http://eCuaderno.com)
- Mariano Gistain**. [Gistain.net](http://Gistain.net)
- Nacho Escolar**. [Escolar.net](http://Escolar.net)
- 11.15. Descanso
- 11.30. Tendencias na evolución dos *cibermedios*  
**Emili Prado**. Universidad autónoma de Barcelona
- Miguel Wiñazki**. Universidad de Belgrano (Argentina)
- Raul Reis**. University of California.
- 12.45. Periodismo de proximidade en Internet  
Representantes de *cibermedios* galegos.
- 14.30. Descanso
- 16.30. Inicio da sesión de comunicacións (Sesión B)
- 16.30. Audiencias en Internet  
**Manuel Sala**. Director técnico adxunto e responsable da área de medios electrónicos de comunicación de OJD
- Carlos Lamas**. Director adxunto de AIMC
- 17.30. Interactividade  
**Obdulio Martín Bernal**. Editor da revista Telos. Fundación Telefónica.
- 18.15. Descanso
- 18.30. Periodistas con Internet  
**Lalo Mir**. Radio Mitre (Arxentina).
- Próspero Morán**. Universidad Carlos III (Madrid)
- 20.00. Conferencia de clausura  
**Eliseo Verón**. Universidad de San Andrés (Arxentina)

## REDACCIÓN



Nun mundo onde cada vez o consumidor de información está mellor preparado e é máis crítico e exixente co que le, faise máis necesario ca nunca que os xornalistas dediquen un tempo da súa xornada laboral a mellorarse a si mesmos. ¿Como podo facer para chegar a máis cantidade de lectores? ¿Cales son as claves para axeitarse coa meirande soltura ós avances das novas tecnoloxías da información? ¿Cal ese factor “intanxible” que separa o gran da palla, o que vai ser tido en conta polo lector do que non? As novas plataformas imprimen un novo ritmo, unha nova maneira de achegarse á información e, loxicamente, un novo tipo de xornalista, igual pero tamén diferente. O termo “ciberxornalista”, que algúns especialistas do eido prefiren substituír pola expresión “profesional da información e a comunicación”, é tan longo e complexo como se poida imaxinar, unha nova en si mesma coa que se poderían encher centos de xornais, en papel ou en formato dixital. Sendo como é un concepto novo, necesita polo tanto que alguén se reúna e reflexione sobre el, achegue pistas, bote luz. Ese é un dos motivos fundamentais polos que se organiza a segunda edición do **Congreso Iberoamericano de Xornalismo Dixital**: organizar un foro común de profesionais e académicos arredor do significado e as tendencias do novo xornalismo en España, Portugal e Latinoamérica. O escenario escollido nesta ocasión é Santiago de

Compostela, cidade que, precisamente, sae acotío (por uns ou outros motivos) nos medios de comunicación internacionais. A Facultade de Ciencias de Comunicación albergará as diversas actividades os días 29 e 30 de novembro. A intención dos organizadores (Novos Medios da USC) é afondar en todas as liñas que se abriron na anterior edición, celebrada en Buenos Aires o ano pasado.

Analizar o presente e o futuro do ciberxornalismo: ese é o cometido principal dos expertos, investigadores e traballadores do periodismo electrónico que se van dar cita en Santiago a finais de novembro. A xuntanza, segundo fixo saber a Código Cero o comité organizador, “combinará a investigación coa análise da práctica cotiá con directores dos principais xornais dixitais, xornalistas electrónicos e directores de empresas de medición de audiencias”. Igualmente, deixarase unha ampla marxe no programa de actividades para presentar e analizar as últimas tendencias nas novas ferramentas de comunicación, os *blogs*. Mentres se redactaba este artigo, a listaxe de relatorios e comunicacións aínda non estaba totalmente pechada. Así e todo, e malia que é posible que haxa algún que outro cambio de última hora (como en calquera evento destas características), xa soan dende hai tempo algúns nomes de relevancia internacional, como se pode comprobar no recadro da esquerda.



## Xogar ás dúas beiras

MANUEL GAGO / XOSÉ LÓPEZ

Hai uns anos, o profesor Emilio Prado amosaba unha gráfica da circulación de información por Internet superposta sobre o atlas do mundo. Grandes ríos amarelos de información atravesaban o Atlántico entre Nova York, Londres, París e Berlín. Ao redor, en maior ou menor intensidade, un arquipélago de pequenos núcleos marcaban as illas de riqueza e o negrume africano do subdesenvolvemento. Da outra beira do Atlántico, as grandes conurbacións de Suramérica, illadas entre si, dirixían os seus caudais cara a Norteamérica.

Así e todo, a tecnoloxía de Internet permite, se non mudar, que cando menos as tornas viren un tanto. Durante moito tempo, profesores e académicos tiñamos como referencia eses faros na noite cibernética que eran os grandes centros de comunicación de Estados Unidos. Pero a rede ampliouse, o coñecemento diseminouse e, parabéns, de novo é o tempo das persoas, das ideas e as culturas. Temos moito que traballar e discutir, porque as mallas deixan de ser, pouco a pouco, unidireccionais. No ciberxornalismo atopamos un exemplo. O primeiro Congreso Iberoamericano de Periodismo Dixital celebrouse en Buenos Aires o ano pasado, organizado polo diario Clarín. Profesionais e académicos, suramericanos e peninsulares falando en común. ¿Parece normal, verdade? Pois en temas de Internet non o era. Un podía *fundir* medio orzamento de congreso en traer a un gurú de Ohio –por empregar terminoloxía de moda– para que che explicase a teoría da estafa. Pero traer a varios expertos de fala máis próxima podía resultar incomprendible.

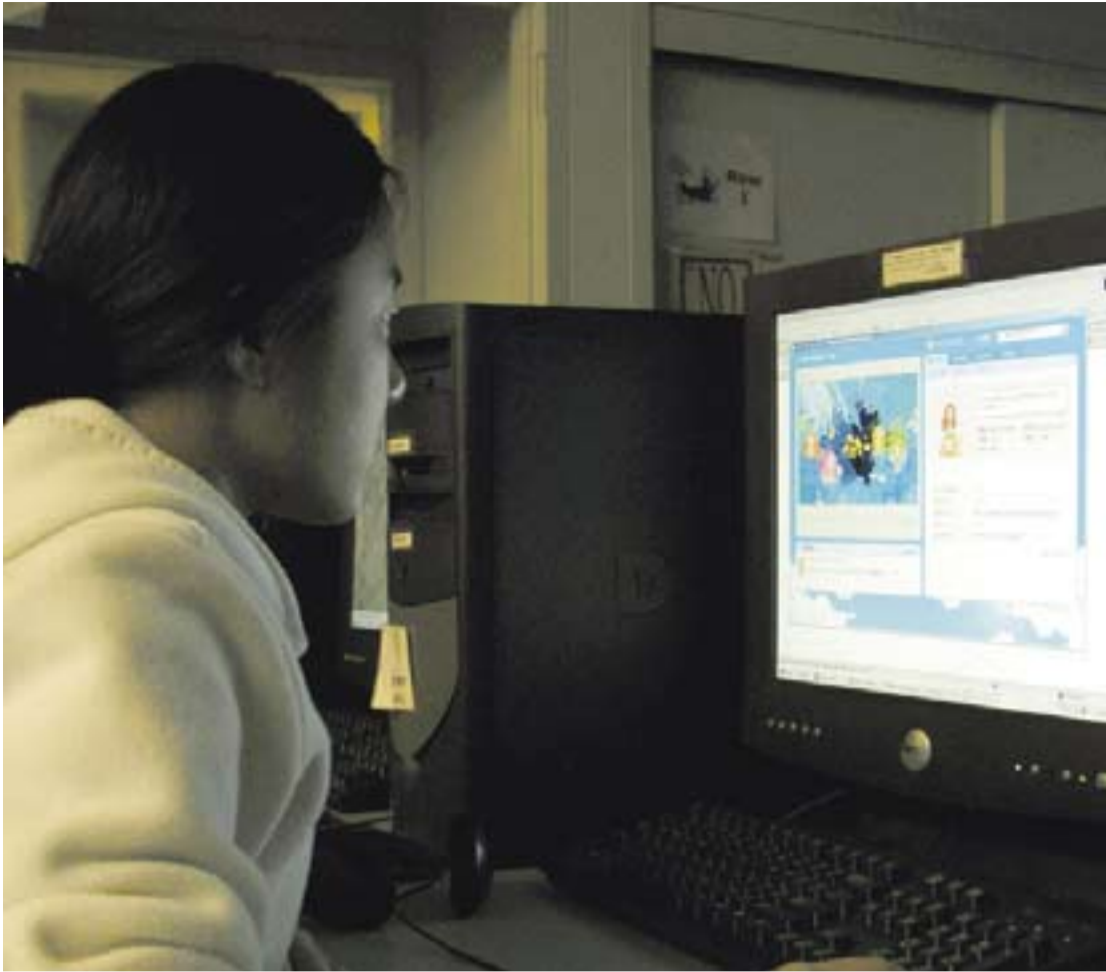
Cando o Grupo de Novos Medios da USC, dirixido por Xosé López, decidiu asumir o reto da organización, estaba pensando na capacidade de transformación das mallas de Internet, dende aquí. Galicia é unha pel de hipertextos e

ligazóns: vinculada historicamente a España, lingüisticamente a Portugal e Brasil, económica e emocionalmente a América. É unha excelente zona de fronteira na que facer comercio ideolóxico. Nas novas feiras, as culturas expandíranse, mesturáranse, intercambiáranse, ou non serán. As culturas fortes serán as que teñan maior capacidade de asimilación, de negociación, de fusión. Internet vence esa barreira clave para calquera produto e idea que é o peso físico. O aforro subseguinte supón unha considerábel vantaxe para países como o noso. Permite a fusión barata.

Profesionais e académicos. Moitas veces, o mundo da comunicación está escindido entre os habitantes dos claustros universitarios e os seres de plató e fotolito. Pero, a partir da experiencia de Buenos Aires, púidose comprobar que ámbalas dúas realidades –a investigación e a práctica profesional– son complementarias. A Universidade de Santiago foi pioneira no Estado en levar a cabo unha especialidade en ciberxornalismo para os seus estudantes de Comunicación. Semellaba, pois, preciso e necesario trasladar este pioneirismo ó encontro entre profesionais e académicos, despois das primeiras experiencias no congreso –máis profesional– de Periodismo Dixital de Huesca. Os alumnos das Facultades de Comunicación de Galicia poderán convivir durante dous días con excelentes expertos de diferentes países.

Santiago 2004 será un evento relevante para comprendermos o futuro do ciberxornalismo. Non sería posíbel sen a longa lista de patrocinadores institucionais e privados que se uniron ao proxecto, nin co apoio da Facultade de CC. da Comunicación e a Universidade de Santiago. Este presente que agora comeza será, propiamente, o dos estudantes, profesionais e académicos que construírán novas pontes entre solitarios arquipélagos do océano cibernético. Agora non será por cemento!





## Comunicadores: nova tempada

### REDACCIÓN

• **Raúl Trejo.** Doutor en Socioloxía na Universidade Nacional Autónoma de México (UNAM), está considerado como un dos especialistas máis capacitados do eido latinoamericano para falar da comunicación e a era dixital. Ademais do seu labor docente, desempeña tarefas xornalísticas en publicacións como Etcétera ou la Crónica de Hoy. Ten participado en conferencias e mesas redondas en múltiples universidades do seu país e do eido iberoamericano. É autor de libros como *La prensa marginal*, *La sociedad ausente*, ou *Mediocracia sin mediaciones*. Raúl Trejo acode a Santiago para intervenir na conferencia inaugural do congreso, o día 29 de novembro ás 10.30 horas.

• **José Ignacio Armentia.** Profesor de Ciencias da Comunicación da Universidade do País Vasco, centrou gran parte dos seus estudos no desenvolvemento de novos contidos educativos para xornalistas dixitais do mañá. As novas plataformas de comunicación son, polo tanto, temas sempre presentes no seu traballo cotián, sendo como é ocupante da Cátedra de Xornalismo Electrónico. Nunha entrevista publicada na web en Bitnicks.es, Armentia analizaba deste xeito as (sutís ou non) diferenzas entre as liñas de actuación dos medios tradicionais e os que se editan só en Internet: “Os medios tradicionais con versión para a Rede seguen a manter na meirande parte dos casos a súa referencia fundamental na versión impresa do medio. Xornais como *Corriere della Sera* inclúen nas súas edicións dixitais o número de páxinas en que é posible achar cada unha das novas na súa versión en papel. Outros, como *El Periódico de Catalunya*, ofrecen unha versión íntegra do xornal en papel

en formato PDF. Obviamente, isto nunca podería facelo *La Estrella Digital*, unha das publicacións que está a explorar novos camiños na busca de fórmulas textuais e formais axeitadas a Internet”. Ó seu xuízo os medios que marcan a pauta a seguir en adaptación ás novas tecnoloxías son (no eido anglosaxón) The Buzz de The New York Times e (no noso país) La Voz de Galicia, “que elabora edicións dixitais de gran calidade”. Armentia intervira no congreso de Santiago o día 29 de novembro ás 19.30 horas.

• **Miguel Wiñazki.** Trátase dun dos xornalistas máis prestixiosos e respectados do seu país, Arxentina. Wiñazki, quen ademais de periodista é filósofo (unha combinación que ten dado moi bos froitos ó longo da historia), é autor de libros de grande éxito, como por exemplo *La noticia deseada*, unha obra que se apoia sobre unha teoría certamente inquietante: a sociedade enteira dun país non sempre ten por qué elixir crer na verdade, senón na nova que máis se axusta ós seus gustos (a verdade en ocasións é aburrida de máis, e unha boa e ben estruturada mentira permite desenvolver libremente actitudes humanas como a burla indiscriminada, os odios e as envexas). A audiencia e os medios de comunicación chegan así a un nivel de interrelación inusitadamente íntimo, algo así como un pacto de silencio entre malfeitores: o que mente e o que quere que lle mintan. Wiñazki fala neste libro de certas “tribos masivas” que aceptan certas noticias malia que non existan elementos informativos reais que poidan sustentalas, rexeitando as que si están ben fundadas. Algo semellante ó que ocorría na obra *O Crisol* de Arthur Miller, onde un grupo de mozas asustadas, logo de admitiren ser meigas e participar en ritos estraños (para

solaz da poboación, que tiña entón algo do que falar, e dos tribunais de xustiza, que tamén estaban ben ocupados) sinalaban con dedo acusador a tódalas persoas da vila ás que lle tiñan algún tipo de odio como corruptoras das súas mentes. Sobra dicir que nin eran meigas nin esas persoas ás que acusaban eran corruptoras. Wiñazki falará no Congreso Iberoamericano de Ciberperiodismo das tendencias na evolución dos *cibermedios* o día 30 de novembro ás 11.30, xunto cos especialistas Emili Prado, da Universidade Autónoma de Barcelona e Raúl Reis, da Universidade de California. Este encontro promete ser un dos máis interesantes do congreso.

• **Eliseo Verón.** Profesor do Departamento de Humanidades da Universidade de San Andrés, en Arxentina. Ten publicados máis de quince libros sobre comunicación, novos modelos de xornalismo, publicidade e outros temas. No eido internacional, Verón está recoñecido como un dos máis importantes expertos en cuestións de comunicación. En Santiago será o encargado de clausurar cunha conferencia o Congreso Iberoamericano de Xornalismo Dixital ás 20 horas da segunda xornada de actividades, o 30 de novembro.

• **Alberto Cairo.** Actualmente xefe da sección de Infografía de El Mundo.es. Estudou Ciencias da Comunicación na Universidade de Santiago de Compostela. En 1998 comeza a traballar en La Voz de Galicia. Logo iniciou unha nova andaina en Diario 16. Colaborou coa axencia DPI-Comunicación. Ten recibido numerosos galardóns a nivel internacional polo seu labor xornalístico. Alberto Cairo estará no congreso de Santiago por partida dobre, xa que intervén a tarde do día 29 en dúas mesas redondas: Os xornalistas dixitais

*Máis de trinta representantes das novas formas que está adoptando hoxe en día o xornalismo iberoamericano acudirán a Santiago de Compostela os días 29 e 30 de novembro, con motivo do congreso de ciberperiodismo que organiza Novos Medios. A práctica de informar está cambiando nos últimos tempos, e nada mellor que enviar trinta e tantos cronistas para que ofrezan datos, non de feitos puntuais, non de actualidade concreta, senón da propia información. Estamos a falar de correspondentes do seu propio traballo. Código Cero inclúe o programa de conferencias en páxinas anteriores e compléao agora cun repaso breve polos currículos dalgúns destes analistas do ciberxornalismo*

(16.00 horas) e Presentación do proxecto Os Ancares (17.30).

• **José Luis Orihuela.** Doutor en Comunicación Pública, licenciado en Ciencias da Información, máster of Arts en Periodismo e membro do Programa de Graduados Latinoamericanos da Facultade de Comunicación da Universidade de Navarra, onde desempeña labores docentes. É un dos máis reputados especialistas que traballan en España no eido da comunicación audiovisual. Ten ademais unha longa experiencia como conferenciante e como profesor en moi diversos cursos e seminarios. Nas súas intervencións soe afondar en moitos aspectos de interese relacionados co fenómeno da información, achegando ademais detalles críticos e humorísticos que, en lugar de impedir a comunicación,

contribúen en gran medida a ela. Orihuela acode a Santiago para falar das *weblogs*, o día 30 de novembro ás 10.00 horas.

[www.ecuaderno.com](http://www.ecuaderno.com)

• **Fernando Jáuregui.** Un dos xornalistas máis coñecidos deste país. Foi director de *Micanoa* e de *Diario Directo*. Hoxe en día desempeña eses mesmos labores en *Ocio Crítico*. Nalgunhas das súas notas biográficas que figuran en Internet consta a honra de ter sido o primeiro que lanzou un “confidencial” en Internet. Colabora en varios medios de prensa escrita e tamén na radio e na televisión, sobre todo como analista político. Jáuregui intervén o primeiro día das xornadas ás 16.00 horas.



## (Ciber) reporteiros sen fronteiras

FERNANDO SARASQUETE



O xornalismo dixital é un novo continente. Algo recentemente descuberto, sen fronteiras nin leis nin modelos previos establecidos. Todo está por facer. Todo está no aire. Pódense levar alí importados certos costumes do novo mundo, pero dalgunha maneira o novo escenario esixe novos costumes. Non se pode escribir na Rede como se vén escribindo durante anos na prensa escrita. Trátase dunha terra prometida onde calquera pode ser xornalista (o soño de todos aqueles que non estudaron a carreira) ou ben dunha plataforma onde, precisamente polo feito de que calquera pode achegar información, xa non hai xornalistas (ou polo menos non como os entendemos).

Os xornalistas dixitais, en caso de existiren, están sós. Cos seus computadores portátiles, son mirados con *receo* polos periodistas da vella escola, profesionais consagrados que, ademais, soen cobrar máis. Os artigos en Internet son, máis ca calquera outro, mensaxes nunha botella. Se a páxina na que escriben ten problemas de carga, o lector/internauta ten liberdade absoluta para abrir outra páxina. Internet é libre. Internet ten estas cousas.

As webs dos medios de comunicación que se consultan (agás as poucas que funcionan con subscripción, como El País, onde están subscritos tódolos traballadores do grupo, o que axuda enormemente a que a iniciativa, con cada reconto anual de clientes, pareza un éxito) non se compran no quiosco nin se levan debaixo do brazo, non é obrigatoria a súa lectura. Non nos imos sentir

culpables se, ó final do día, non abrimos esas páxinas. Polo tanto, os xornalistas dixitais, ademais de estaren sós, deben contar en todo momento co factor “tempo”. Así o definía (precisamente) Mario Tascón, director de Prisacom, nas xuntanzas *Desafíos do xornalismo na Era Electrónica*: “A evolución dos medios dixitais pasa necesariamente a través dun factor fundamental: o tempo. Os comunicadores por natureza, somos egoístas e pedimoslle a cada ser unha das cousas máis valiosas que ten: o seu tempo. ¿É tan importante o que damos os medios á audiencia como para requirir a súa atención? O éxito dos media está relacionado co tempo”.

O xornalista dixital ten que ser rápido, dicir as cousas que ten que dicir na menor cantidade de palabras. Pode estenderse todo o que queira, pero debe contar con que ó internauta medio non soe ser de natureza paciente. O xornalista dixital forma parte dun sector profesional relativamente novo, soe ter entre 20 e 35 anos (os de máis idade adoitan formar parte máis ben das redaccións tradicionais) e, dalgún xeito, tende a pensar no máis fondo de si que nas súas mans está o futuro do xornalismo. Neste respecto, deféndense con unllas e dentes cando os compañeiros os miran por enriba do ombreiro: o futuro da impresión e da edición, ó seu xuízo, pasa por un camiño ben delimitado, o de Internet. As estatísticas amosan que a prensa tradicional o ten moi cru para medrar máis e que Internet é usado cada vez por máis persoas para recabar os datos que antes recababan nos xornais en papel. Non hai máis que consultar o Estudio Xeral de Medios. A Rede, sobre

todo nos países máis avanzados tecnoloxicamente, é a única plataforma que está incrementando a súa audiencia.

Os xornalistas dixitais soen cobrar menos có resto dos xornalistas. Pero moitos deles están tranquilos, xa que confían en gran medida nun cambio de rumbo do destino. O xornalista dixital está aprendendo (ou está tratando de aprender, malia que lle doia) que o seu lugar na Rede é compartido por miles e miles de persoas que redactan novas e que, ademais, non reciben un euro por facelo. “Aquí todos somos xornalistas”, poderían dicir dende Slashdot. Así define o editor *online* José Antonio Millán este fenómeno: “O monopolio dos medios neste sentido xa rematou e o usuario pode elaborar as súas propias novas, publicalas, contrastar datos e acceder só á información que desexe, pois o potencial do medio é ilimitado e, por vez primeira, todo está ó alcance de todos dun xeito tan sinxelo e económico”, subliña.

O xornalista dixital é un acabado de chegar, pero sabe de novas tecnoloxías máis ca calquera outro tipo de xornalista. É da xeración do correo electrónico, o teléfono móbil e, por suposto, Internet. O xornalista dixital corre o risco de ser pouca cousa sen os servizos que lle chega a Rede. Se esta falla, é moi posible que non saiba que facer. Así e todo, ó mesmo tempo é libre. Sobre a súa cabeza non pende a espada da falla de espazo de moitos medios de comunicación tradicionais. Ten que ser rápido e escribir ben para captar a atención do internauta (que é lector, pero tamén internauta, e non é o mesmo ler en papel que ler na pantalla: ler na pantalla é máis complicado), pero en teoría pode facelo ata que se canse.

O feito de que o xornalismo dixital sexa un territorio por explorar incrementa as posibilidades de expresarse máis libremente. Isto é o que ocorría ata hai ben pouco en determinados países onde o control da información por parte do Goberno é especialmente estreito. É o caso de Irán, onde Internet estaba consolidándose como o último reduto para ofrecer unha comunicación veraz e independente, logo de que televisións, radios e xornais fosen sometidos a un control exhaustivo por parte do poder. Sexa como sexa, esta época de bonanza dixital iraniana parece que está chegando á súa fin, dada a vaga de represión que está exercendo o Goberno dende hai uns meses contra os xornalistas dixitais iranianos. Estes están a recibir apoios de moitas partes do mundo, principalmente dende o propio gremio, como a organización Reporteiros sen Fronteiras. Esta entidade, por certo, exemplifica no seu nome, mellor ca ningunha outra, a natureza aínda non totalmente definida do xornalista dixital.

Internet é un país novo que non limita con ningún outro.

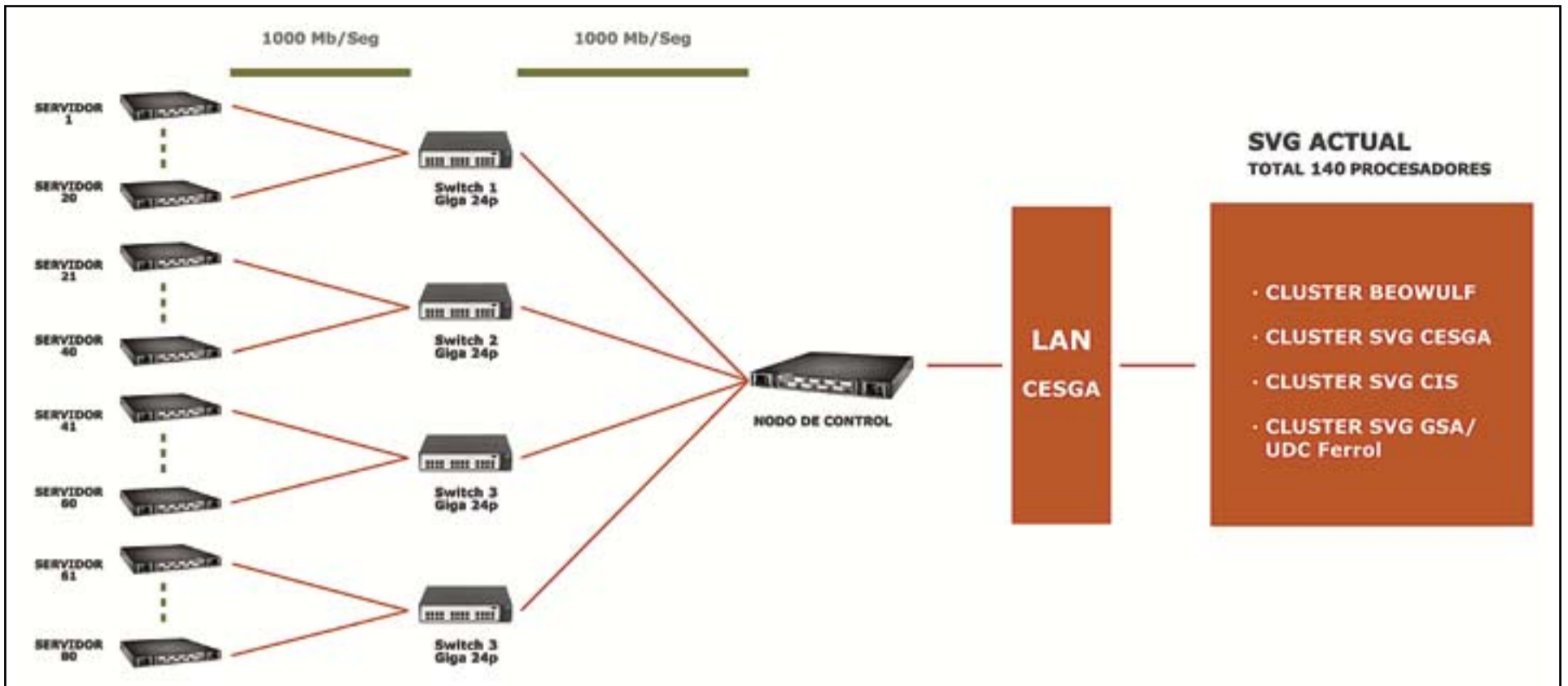


MÁS  
DE  
90.000  
OJOS

VERÁN  
A TÚA  
PUBLICIDADE  
ANÚNCIATE

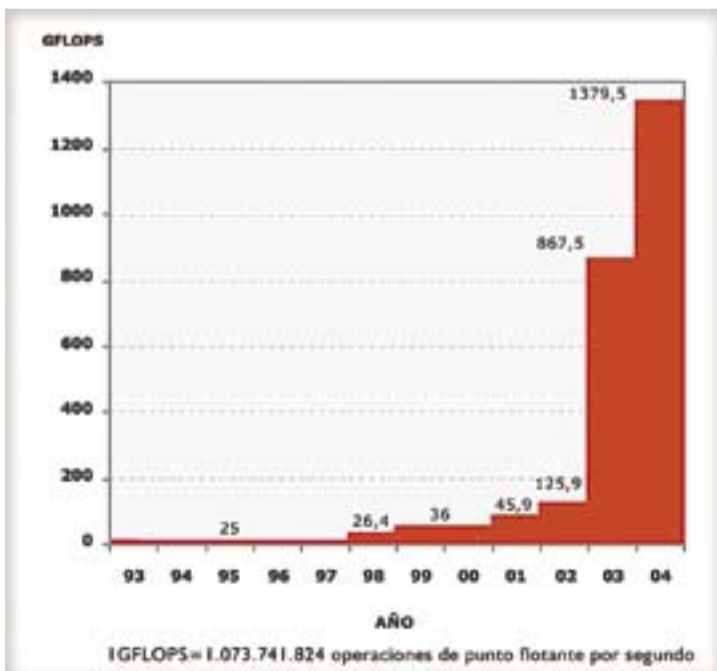
981 936 324

Código  Cero



## O Cesga supera a barreira do Teraflops en capacidade de cálculo

**O CESGA acumula unha potencia pico de 1'379 billóns de operacións en punto flotante en dobre precisión por segundo**



### REDACCIÓN

O CESGA vén de adquirir unha ampliación do Superordenador Virtual Galego (SVG). O SVG incorporará oitenta novos nodos de computación máis un nodo servidor. Con esta ampliación, o SVG incrementa a súa potencia pico en algo máis de 512 GFLOPS, e o CESGA supera amplamente a potencia do TERA-FLOPS, acadando 1'379 billóns de operacións en punto flotante por segundo. O centro continúa na súa liña de proporcionarlle aos seus usuarios cada vez máis recursos para satisfacer os requirimentos de cálculo científico.

Cada un dos 80 nodos adquiridos é un servidor Dell PE750 configurado cun procesador Pentium 4 Prescott de 1 MB de caché e cunha frecuencia de reloxo de 3.2 Ghz. Dispónse de 1 GB de memoria ECC DDR 400MHz, un disco SATA de 160 GB e conexión dual Gigabit ethernet. O nodo servidor é un Dell 1750 con procesador dual Pentium 4 Xeon a 3.06 Ghz, 2 GB de memoria ECC DDR, 3 discos SCSI de 146 GB configurados en RAID e conexión cuadruple Gigabit ethernet. Os nodos interconectanse ao servidor mediante catro switches gigabit de 24 portos e todo o sistema atópase aloxado en tres racks de altura completa. O equipo utiliza o sistema operativo Linux, ao igual que o resto de nodos do SVG.

O sistema foi financiado pola Dirección Xeral de I+D e adquirido á empresa DELL Computer por medio dun investimento de 103.000 euros.

Está a disposición dos usuarios desde primeiros do mes de novembro. O novo cluster integrárase na infraestrutura do proxecto europeo EGEE (Enabling Grids for E-Science in Europe). O obxectivo do proxecto EGEE é construír unha infraestrutura europea grid cos últimos avances nesta tecnoloxía que lles ofrezca servizo as 24 horas ao

día aos científicos e investigadores de 24 países do continente. O CESGA participa nesta iniciativa xunto con outras 70 institucións científicas europeas para a creación dunha macrorrede Grid que contará coa potencia de 50.000 procesadores e que creará un espazo de investigación común.

O superordenador virtual galego reflicte a aposta que xa no ano 1999 fixo o Centro polos sistemas cluster de baixo custe como solución axeitada para elevar o throughput de traballos. Naquel ano, presentou, conxuntamente co Grupo de Sistemas Autónomos da Escola Politécnica Superior de Ferrol da Universidade da Coruña, un proxecto financiado pola Dirección Xeral de Investigación e Desenvolvemento, que supuxo o arranque desta plataforma.

### Plataformas para HPC e HTC

Como é ben sabido, hai dous tipos de cálculo científico que demandan gran potencia computacional. Por un lado están os problemas de tipo HPC (High performance computing) que teñen como característica fundamental a necesidade de grandes recursos acoplados. Son problemas moi grandes que demandan moita memoria ou necesitan moitos procesadores e non poden ser divididos en anacos independentes. Por outro lado, están os problemas de tipo HTC (High throughput computing) que se caracterizan porque poden dividirse en procesos máis pequenos máis o menos independentes. A grandes rasgos, en HPC resólvese

un problema moi grande mentres que en HTC se resolven moitos problemas máis pequenos. Aplicacións como o tratamento masivo de datos, os cálculos paramétricos e os métodos evolucionistas, revélanse como moi adecuadas para ser resoltas baixo este paradigma.

Nos últimos anos, o tamaño dos problemas que poden ser resoltos nun nodo tipo PC creceu considerablemente, o que fai que por un custo reducido, se poidan resolver problemas cada vez maiores.

O SVG encargárase de dar saída a traballos con necesidades de memoria non moi grandes (inferiores a 1 GB), xa que se ben esta plataforma proporciona un rendemento moi aceptable para traballos monoprocador, o sistema actual non foi pensado nin dimensionado para facer programación cun alto grao de paralelización. Os usuarios que utilicen aplicacións paralelas, seguirán utilizando outros sistemas xa existentes coma o HPC320 ou o Superdome, máis axeitados para este fin.

Unha clara vantaxe de potenciar o SVG é a mellora do servizo de aqueles usuarios que xa utilizan servidores linux en procesadores tipo IA32. Estes servidores, e incluso algúns clusters, son cada vez máis abundantes nos laboratorios e departamentos dos grupos de investigación, e poden utilizar os servizos do CESGA como complemento dos seus, sen necesidade de portar as súas aplicacións nin de aprender novos sistemas operativos.

NODOS	Processor: Intel P4 372 - 1 Mb Cache
80 x PowerEdge 750	RAM: 1 Gb
	HD: 1 x SATA 120 Gb
	Networking: 1 x Dual 10 / 100 / 1000 Ethernet
CONTROL NODE	Processors: 2 Intel Xeon 3'06 - 1 Mb Cache
1 x PowerEdge 1750	RAM: 2 Gb
	HD: 3 x SCSI ULTRA 320 146 Gb
	Networking: 4 x 10 / 100 / 1000 Ethernet
	Power Supply: redundant
NETWORKING	
4 x PowerConnect 2824	24 ports Gigabit



La primera aplicación de Internet más utilizada, tal como se refleja en la figura 1 es la mejora de las comunicaciones (90,9%), concepto en el que la mayor parte de las empresas engloban el correo electrónico como principal servicio.

En segundo lugar se encuentra el *website* corporativo (84,8%), que es una herramienta que puede ser la base del desarrollo de nuevas formas de negocio, tal como ya se comentó. Los porcentajes de empresas con *website* son muy superiores a los correspondientes a otros sectores, lo cual por otra parte resulta lógico en este tipo de empresas. Este aspecto puede resultar un facilitador para la implantación de servicios más avanzados en estas empresas (comercio electrónico, servicios de información, etc.) para los que el primer paso necesario es contar con un *website*.

Se pone de manifiesto que, de forma generalizada, los *websites* de estas empresas incluyen información general de la empresa y páginas estáticas con la información sobre sus productos y servicios.

Resulta menor la implantación de *websites* activos, basados en páginas dinámicas que facilitan el acceso a información que gestiona la empresa. Un 26% de las empresas prevé la recepción de pedidos *on-line* y un 16% ofrece productos basados en información ofrecidos a través de la Web. Finalmente, el 30,9% utiliza la Web como herramienta para la prestación del servicio postventa.

Los servicios de banca electrónica y las fuentes de información *on-line* tienen un gran nivel de introducción en las empresas de este sector, con niveles superiores al 80%, tal como se presentó en la figura 1.

que básicamente incluye contenidos, aplicaciones y servicios de utilidad para las personas que integran la empresa, en un entorno Web. Este tipo de entorno resulta adecuado para gestionar información y comunicación que tradicionalmente se ha gestionado de forma manualizada, tal como la documentación sobre la organización (manuales de funciones, procedimientos, calidad), las noticias y acontecimientos más relevantes para la empresa, la información sobre nuevos proyectos y planes de la empresa, etc.. Asimismo, en las Intranets progresivamente se integra el acceso a los datos de gestión, para lo cual se está experimentando también una evolución de las aplicaciones de gestión empresarial hacia entornos web. El área más clara en este sentido es la de recursos humanos, que evoluciona hacia el concepto denominado "auto-servicio", basado en la descentralización de las aplicaciones hacia el empleado o el directivo. A la Intranet corporativa también se le denomina en ocasiones el portal del empleado.

Los resultados obtenidos muestran cómo un 54% de las empresas incluyen en su web algún tipo de contenido privado, de utilización interna para las personas de la empresa. No obstante, hay todavía un importante potencial de desarrollo en las webs para llegar a integrar todos los servicios y funcionalidades a los que se está haciendo referencia.

Otro aspecto que aparece destacado es la publicidad *on-line*. Internet es el medio más utilizado para la búsqueda de productos y servicios relacionados con el conocimiento y las nuevas tecnologías. Esta circunstancia lleva a que las empresas del sistema productivo de las TIC vean la oportunidad de utilizar los servicios de publicidad que se ofrecen a través de este medio. Un 42,4% de ellas afirman hacer algún tipo de acción de publicidad en Internet.

Un 28,3% de las empresas llevan a cabo ventas *on-line*, que normalmente se traduce en la recogida de información a través de la web de los pedidos de cliente. La entrega de los productos o servicios se produce por los medios tradicionales y el pago también en la mayor parte de los casos. No obstante conviene indicar que un 13,1% aprovechan también Internet para entregar productos digitales (software o información).

Un aspecto que se ha considerado importante tratar es el potencial de modelo de negocio ASP para productos software en entornos tradicionales, tanto desde el punto de vista de la demanda de estos servicios desde las empresas del sector TIC, como de la oferta de los mismos.

En relación a la demanda de los servicios ASP en la figura 1 se mostró como un 14,1% de las empresas accede a software de gestión empresarial (normalmente en entornos tradicionales) bajo esta modalidad ASP.

Con respecto a la oferta de aplicaciones en esta modalidad, en la figura 3 se muestran la situación de las empresas en este aspecto.

Se pone de manifiesto que un 34,2% de



# Tecnologías de la información al servicio del éxito en las empresas

*La verdadera importancia de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) no está en las tecnologías en sí mismas, sino en la aplicación que se hace de ellas. En este artículo se analiza cómo las TIC pueden ser un factor "estratégico" para las empresas del sistema productivo de las TIC, siempre que a través de su adecuada aplicación se logre un impacto en cualquiera de los factores de competitividad de la empresa: la mejora de su producto o servicio, el acercamiento al mercado, la optimización de los recursos de la empresa, la mejora de los procesos, el apoyo a las relaciones con todos los partícipes del ciclo de creación de valor (clientes, proveedores, empleados), etc. Es indudable el papel de las TIC como factor clave para el desarrollo de todas las empresas y por supuesto de las que integran el propio sector. A continuación se presentan algunos datos referidos a la situación actual de estas empresas.*

las empresas se encuentran concienciadas sobre la importancia de este modelo y están orientando los productos hacia este nuevo esquema. El resto de las empresas presentan situaciones diversas con aproximadamente un 50% que o desconoce el potencial o no considera que les pueda afectar.

Director.2003", realizada en el marco del programa INEO "Acciones para el desarrollo de la Sociedad de la Información" por el Consorcio de la Zona Franca de Vigo. Los datos estadísticos están basados en una encuesta a más de 400 empresas gallegas del Sistema Productivo de las TIC, de las cuales 100 de ellas fueron realizadas de manera presencial por un consultor especializado.

Artículo extraído de la publicación "Análisis del Cluster de la Información y el Conocimiento en Galicia. Plan

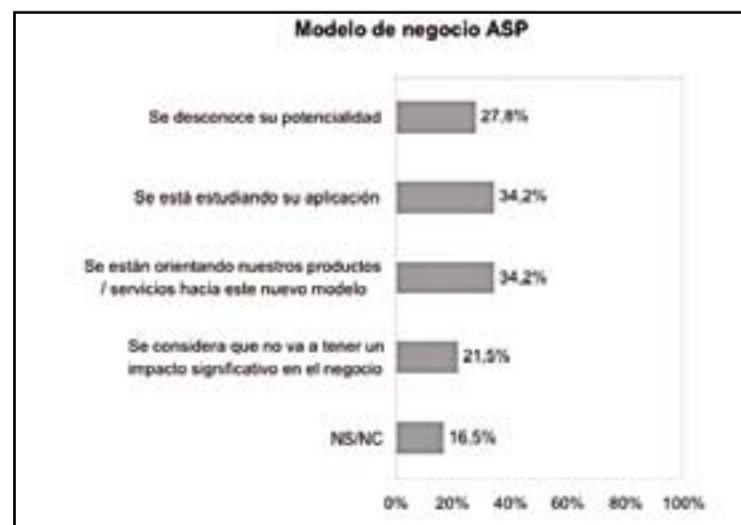


Figura 3. Situación de las empresas en relación al modelo de negocio ASP  
Fuente: INEO. CZFV

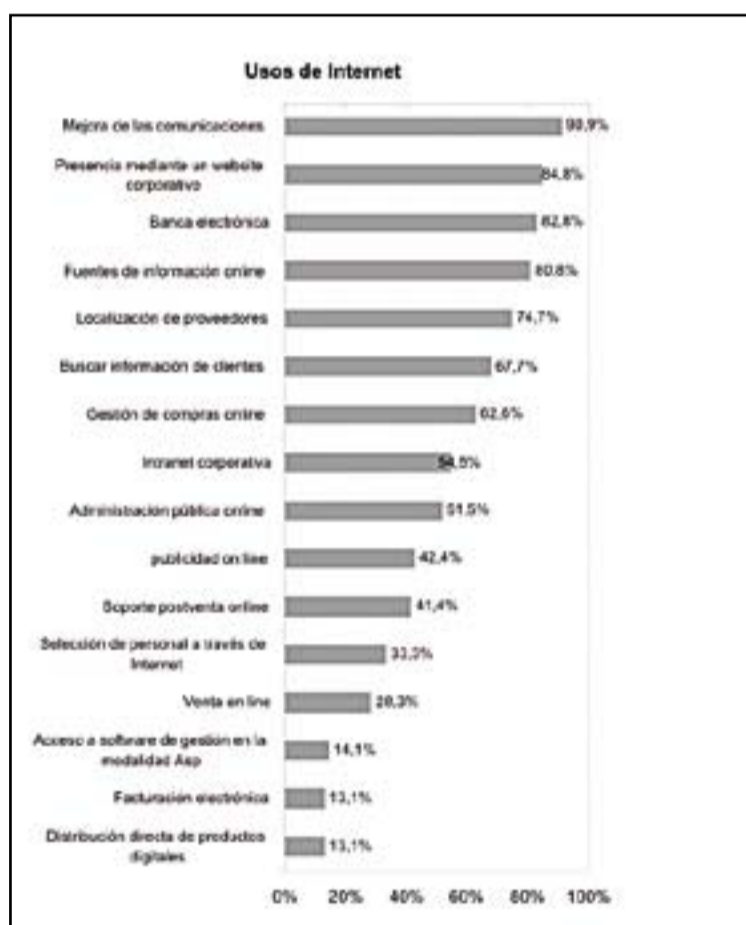


Figura 1. Usos de Internet en las empresas del Sistema Productivo TIC  
Fuente: INEO. CZFV

En la figura 2, se presentan las funcionalidades que ofrece el *website* de las empresas del sistema productivo de las TIC.

Internet también facilita la actividad comercial de la empresa, sobre todo en la fase de búsqueda de información tanto de proveedores (74,7%) como de clientes (67,7%).

Otro aspecto que puede ser fuente de ventajas para la empresa es el contar con una Intranet corporativa,



Figura 2. Servicios y funcionalidad del website de las empresas analizadas.  
Fuente: INEO. CZFV

## Agosto en Navidad

El mercado de nuevas tecnologías se revoluciona a final de año



*Tras el inevitable parón veraniego, el otoño trae al mercado de lo digital, plagado de ferias, congresos y regalos de navidad, el particular agosto de algunos y la oportunidad para otros de cerrar el año con unas cifras presentables.*

**David Lombardía**  
david@elvilmetal.com

El otoño es época de empezar temporada en muchos negocios, aprovechando en algunos casos la bajada de precios de aquellos suministradores que, al no haber cubierto sus previsiones de ventas, se ven obligados a revisar a la baja sus catálogos, pero las mayores cifras son las que se mueven en torno a las grandes ferias y congresos del sector en el mundo de la empresa, y a la Navidad en el mercado residencial.

Y es que la recta final del año se convierte para muchas de las empresas que hacen negocio en lo relacionado con las nuevas tecnologías en la principal punta de lanza de sus cuentas. Es habitual ver cómo a partir de noviembre empiezan a proliferar ofertas especiales en numerosos productos, que responden básicamente a una doble intención: por un lado la de dar salida a las últimas unidades de determinados productos de cara a las nuevas versiones que verán la luz en primavera, y por otro el interés de cerrar el año cumpliendo las previsiones de

cifras de ventas que se marcaron los directivos al iniciarlo. Este tipo de políticas de precios provoca indudables efectos beneficiosos sobre los clientes, introduciendo lo que los economistas llaman “discriminación de precios”, y que consiste en que aquellos potenciales clientes más interesados en el producto se hacen con él en las primeras etapas de su lanzamiento -y a precios más caros, como es lógico-, mientras que el resto van entrando a medida que se reducen los precios. Así es como, pese al repunte de la demanda observado en las cercanías de la Navidad, los precios descienden bastantes enteros en algunos productos.

Al igual que determinadas empresas centradas en la elaboración de turrónes y productos navideños abren sus fábricas tan sólo de octubre a diciembre, manteniendo el resto del año un escueto equipo comercial encargado de organizar la compra de materias primas y el mantenimiento de las redes comerciales, existen negocios en lo *digital* que pareciesen concentrar la mayor parte de sus esfuerzos en la campaña navideña. Quizá no en tan gran medida, aunque lo cierto es que algunos sectores, generalmente vinculados al entretenimiento, tienen en la explosión de generosidad navideña su principal fuente de ingresos. Los videojuegos son un claro ejemplo de ello. No es ningún secreto, pues la información se difundió ampliamente, que el sector de los videojuegos ya factura más que las proyecciones cinematográficas. Y no es ningún secreto porque una de las empresas más implicadas en el sector -aunque solo sea por el volumen de su inversión y lo reciente de su entrada al mercado-, como es Microsoft, se encargó de dar a conocer al mundo entero en su momento esa estadística,

como se encargó también de dar buena cuenta del éxito alcanzado por Halo 2, que con 125 millones de dólares y algo más de dos millones de unidades colocadas en su primer día, podría ser el punto de inflexión en la carrera de la empresa de Gates hacia el éxito en el sector. Así, mientras la industria del vídeo ve caer su facturación, y la de la música experimenta un desplome, los editores de juegos planean con mucho mimo cada lanzamiento, a sabiendas de que al último mes del año puede terminar de encumbrar a ese éxito lanzado a fines del verano, o que esa secuela tan esperada puede dejar vacías las estanterías de muchas tiendas. Claro que si el sufrido comprador de regalos no localiza el juego esperado, siempre puede solucionar el regalo acudiendo al *producto estrella* de la temporada, ese *gadget* que se convierte en la moda de los tecnófilos en esa temporada y que mueve millones de Londres a Taiwan o Hong-Kong: reproductores de DVD, cámaras digitales y reproductores Mp3.

Un verdadero aluvión de megapíxeles y gigabytes que se ha gestado en otros ámbitos, ya entrado el otoño. Porque otra actividad especialmente relevante es la que se lleva a cabo en las ferias sectoriales y congresos especializados, que en España encabeza el SIMO (a principios de noviembre en Madrid), y que cumplen toda una serie de funciones comerciales imprescindibles para muchas empresas, como son la realización de nuevos contactos con distribuidores, intercambio de conocimientos -tan importantes en determinadas industrias-, presentación de líneas maestras y productos para el o los años siguientes, o el contacto con nuevos clientes potenciales y proveedores.

Claro que, de un tiempo a esta parte, este tipo de *reuniones* han ido perdiendo adeptos entre el mundo empresarial, al tiempo que se daba mayor presencia en ellos al consumidor final y las mismas nuevas tecnologías han ido facilitando cada día más la interacción entre las distintas empresas. Por ejemplo, han sido varias las compañías que en los últimos años han dejado de acudir a SIMO porque “en lugar de una feria profesional parece un mercadillo de informática”. Y es que en un mercado donde todo va tan rápido que, en una revista especializada, un jefe de compras de un *category-killer* (aquellos establecimientos especializados en una determinada gama de productos que venden a precios inferiores a los habituales, y cuyo paradigma es Media Markt) reconocía haber sido capaz de obtener en 4 semanas varias decenas de miles de reproductores musicales con un diseño exclusivo y su marca propia a un precio irrisorio, el encuentro entre el segmento residencial y el empresarial no resulta del todo justificable para muchas empresas, mientras que para otras resulta imprescindible, pues permite promocionarse ante los compradores que en poco más de un mes han de acudir a la tienda, al tiempo que se ultiman los últimos flecos de la campaña

En cualquier caso, el sistema parece funcionar relativamente bien y, quien más, quien menos sucumbirá a la tentación, mientras alguien hace su particular agosto en pleno invierno.



## FERNANDO SARASQUETE

800 expositores, 65.000 metros cadrados, moita austeridade e un escenario onde dúas persoas interpretaron á súa particular maneira como debe ser un fogar dixital. Esta recreación do Grande Irmán en clave tecnolóxica organizada por Intel e Telefónica foi, sen lugar a dúbidas, unha das meirandes atraccións da 44 edición de SIMO (que abriu as súas portas o martes 9 de novembro e ficou con elas abertas ata o día 14), a vulgar pola cantidade de visitas que se demoraron alí (a curiosidade de ver a vida que nos espera en directo) e pola cobertura amplísima dos medios de comunicación (webs, canles de radio e tv, prensa escrita, todos eles escribindo unha e outra vez practicamente o mesmo). O escenario en cuestión é unha casa prefabricada onde, sen necesidade de cables de ningún tipo, é posible controlar os electrodomésticos e aparellos electrónicos dende un portátil, nada realmente novo, en realidade. O usuario, ademais, dirixe dende dentro ou dende fóra da vivenda manobras tan necesarias (polo menos ata o de agora) da man humana como subir ou baixar as persianas (¿por que parece tan importante que alguén ou algo faga por nós esa tarefa?), os servizos de vixilancia ou (fundamentalísimo) o acendido e apagado da calefacción. Trátase polo tanto dunha integración total entre os equipos, unha adaptación de tódolos elementos da casa arredor dunha mesma lingua, a dixital. Estes servizos estanse a desvincular en SIMO da síndrome "R2-D2" (esa teima de robotizar polo feito de robotizar os electrodomésticos, de converter os pobres robots en escravos e mordomos cheos de luciñas e cores rechamantes) que ata o momento rodeaba ó fogar dixital, sobre todo porque se tende a confundir coa domótica. É aí onde SIMO parece que está a marcar o seu mellor tanto da edición 2004, sobre todo tendo en conta que agora, polo visto, o fogar dixital non é tan caro como se cría. De feito, no Diario do Consumidor faise fincapé precisamente nese achegamento entre as dúas partes (compradores e vendedores) que non só se está a producir en España, senón tamén en Galicia: "Segundo unha estimación realizada sobre unha promoción de inmobles que o vindeiro mes se entrega na Zapateira (A Coruña) o custe da vivenda de nova

construción encarácese arredor dun 1% cando se dota de equipamento", afirma.

Outro dos puntos fortes de SIMO, e xa que falamos de fogar dixital, está a ser a súa irmá maior, a cidade dixital, un escenario onde non só os aparellos electrónicos están conectados, senón as vivendas entre si e co concello, e este coas empresas e estas, á súa vez, de novo coas vivendas. Neste proxecto, coordinado pola consultora Acceda, están a participar unhas trinta grandes empresas do sector. Esta comunidade futura e dixital inclúe diferentes modalidades de vivendas e integra, paralelamente, unha das meirandes recompilacións de servizos deste tipo que se pode achar hoxe en día no mercado.

Sexa como sexa, este recinto tamén foi obxecto de escarnio, e dende algúns medios chamouse de todo menos interesante, como fixo o ABC: "Pouco espectacular e insulsa tanto no exterior coma no interior, esta Comunidad Dixital erixida en cartón pedra". Así e todo, malia as críticas que inevitablemente lle caeron a esta 44 edición, o certo é que algo deberá ter esta feira (positivo ou negativo) para que os españois e estranxeiros a teñan aturado ó longo de tanto tempo (44 anos son moitos anos), logo de ter superado a explosión de moitas burbullas, transicións políticas e diversas crises económicas.

Como dato curioso, e para que se vexa o moito que pasa o tempo (aínda que non nos decatemos), cómpre dicir que ó principio a Feira Internacional de Informática, Multimedia e Comunicacions non se chamaba así, senón que tiña un nome e uns obxectivos ben distintos. Tal e como ben sinala José Manuel Nieves no ABC, daquela non se amosaban PDAs nin portátiles nin tecnoloxía sen fíos, senón "cadeiras anatómicas, arquivadores, portálapis, papel de calco e gomas de borrar". De feito, daquela o evento chamábase doutra maneira ben distinta: Salón Informativo de Material de Oficina. ¿Ou é que ninguén se preguntou por que se lle chama SIMO esta mostra?

### Certificación electrónica e telegramas

A certificación electrónica melloraría a actividade cotiá das empresas e os seus



trámites coas administracións. Ademais, incrementaría a confianza nas novas tecnoloxías da información. Isto non o di Código Cero, senón o Ministerio de Industria, Turismo e Comercio, que está presente en SIMO para promover o uso da certificación. Para iso, conta cun espazo onde se emiten este tipo de documentos virtuais. Asemade, Correos aproveitou para presentar a súa nova ferramenta de envío de telegramas a través de Internet, tal e como sinala Código Cero na anterior nova publicada no portal. Con este servizo, acéptase calquera destino estatal (e incluso de Andorra), de xeito que só se precisa indicar o destino do telegrama e o texto do mesmo. Deste xeito Correos xestionará a entrega da mensaxe de xeito urxente, conservando o prezo do servizo tradicional e permitindo incluso o pagamento con tarxeta de crédito.

### Boas previsións de López Blanco no SIMO respecto ó nivel de uso das TIC en España

Carlos López Blanco, o secretario de Estado de Telecomunicacións foi, lógicamente, unha das persoas participantes en SIMO que máis doses de optimismo achegou ó longo das dúas xornadas que levan abertas as portas desta histórica feira en Madrid. Así o reflicten os medios de comunicación nacionais e internacionais, como CNN+, que se fixo eco destas declaracións: "Logo do 2002, que foi o SIMO da dificultade, o signo destoutro SIMO

## SIMO 2004: subindo e baixando persianas

vai ser o da recuperación do sector". Ó seu xuízo, o sector das novas tecnoloxías medrou no primeiro semestre do 2004 nunha porcentaxe dun 4 %, cifra que contrasta coa baixada do 8 % do ano anterior. Ademais, estima que a finais de ano se conseguirán unhas taxas de ata o 6 %. Un pouco a contracorrente do groso de estudos e investigacións que se fan públicos cada día sobre o nivel de penetración de Internet en España (como o que publicamos no noso portal máis abaixo, o da Asociación Europea de Publicidade Interactiva), López Blanco opina que neste momento existe neste país a "masa crítica" necesaria para o desenvolvemento real de servizos avanzados da Sociedade de Información.

### Microsoft: fogar e oficina dixital

Microsoft foi unha das empresas máis activas na pasada edición de SIMO, sobre todo no que se refire a amosar as posibilidades da súa tecnoloxía en escenarios tan distintos como o fogar ou a oficina dixital, o xardín da nosa casa ou o automóbil. Ademais, tamén

incluíu no seu stand unha serie de ferramentas para facer máis doado o acceso á información das persoas con minusvalías. No que se refire ó fogar dixital, Microsoft deu probas de ofrecer algo máis ca un novidoso sistema de subida e baixada de persianas a distancia, ó centrarse en actividades como usar a tecnoloxía para escoitar música, buscar información ou compoñer vídeos e álbums familiares. A multinacional tamén aproveitou no SIMO para meter na súa oficina dixital ós potenciais ocupantes deste tipo de recintos, con ferramentas como Microsoft Office System, Windows Server System e Microsoft Business Solutions á súa disposición. Entre o máis destacable do seu stand púidose atopar unha área dedicada á educación, onde se fixo un repaso de iniciativas como a que se está a levar a cabo en colexios públicos de Ariño, Arén (Aragón) e Asteasu (Guipúscoa), onde nenos e nenas de Educación Primaria reciben as clases co apoio dos Tablet PCs.





**Carlos Lozano**  
cueturubio@yahoo.es

A posta en marcha da nova Lei da Propiedade Intelectual parece ter pendentes dun fío á comunidade “interneteira” nestes últimos tempos. Xa sabedes: persecución “de oficio” (sen denuncia previa) de calquera delito contra a propiedade intelectual, prohibición de calquera copia “con ánimo de lucro”, prohibición de programas que sirvan para desprotexer contidos ou servizos, etc., a tolemia total. En fin, todo aquel que faga algo máis que empregar o correo electrónico ou consultar *Google* corre o risco de cometer algunha terrible ilegalidade que lle pode levar a dar cos seus ósos na cadea. Persoas que na vida souberon se “legalidade” escribíase con ou sen “hache” intercalada agora falan de *copia privada*, *ánimo de lucro* e *propiedade intelectual* coa seguridade dun licenciado en dereito pola Sorbona. Eu non sei se as leis redáctanse sempre coa aparente indefinición desta pero está claro que se os especialistas non se poñen acordo, como é o caso, os usuarios estamos absolutamente perdidos. Se cadra é do que se trata.

De momento todos temos algo de

medo metido no corpo, e é evidente que a maioría das páxinas españolas dedicadas a temas conflitivos ou desaparecieron ou dedícanse a temas menos arriscados. Probablemente sexa algo paranoico pero moita xente meteu a “mulita” no curro a espera de que o tempo mellore e podamos ver o ceo con máis claridade. Porque son os usuarios das redes de intercambio *P2P* a comunidade máis “mosqueada” con esta lei. E con razón. E moi claro que a porcentaxe de internautas que se dedica á “manta” é mínimo, pero que levante a man quen non descargou algo algunha vez ilegalmente, segundo a nova lei.

Dende unha análise máis ou menos superficial parece que o problema está na mesma palabra *intercambio* e se se pode entender ou non como *ánimo de lucro*. Sexa dunha forma ou de outra está claro que o asunto queda á interpretación que lle dean os xuíces, é dicir: quen sabe.

Pero hai unha forma de descargar cousas que non está baseada no intercambio e que moitos internautas educados en “burritos”, “mulitas” e “torrentes” teñen esquecido: a “descarga directa”.

Se cadra algún non sabe como vai: trátase de descargar polo

protocolo *http* ou polo *ftp*, pero sen dar nada a cambio. Obviamente a busca de contidos por “descarga directa” é moito máis complicada, e na práctica hai pouco onde elixir, pero sabendo onde buscar aínda hai moito interesante, con dúas importantes vantaxes: a velocidade de descarga é xeralmente rápida, e xa que non “pagas” nada por elo o “ánimo de lucro” está menos claro. Por suposto, sempre que o que baixes non o vendas por aí.

Outra cousa que todos temos pouco clara: ¿como farán para detectar os que se portan mal?, ¿irán polos máis malos ou escollerán ó chou?, se cadra collen algún por baixar un par de mp3 e os piratas con gancho de ferro e pata de pau quedan ceibos pagando os menos polos máis pecadores.

A verdade é que dubido moito que as ISPs, as empresas subministradoras de acceso a Internet, colaboren “de motu propio” con algo que pode acabar co rechamante negocio da banda ancha. Máis ben será cando non lles quede outra, con orde xudicial polo medio, o estilo CSI que está tan de moda... E sen a colaboración das ISPs non sei como vai a policía a detectar tanta ilegalidade como se está a cometer. A brigada de delitos informáticos da Garda Civil convoca prazas

## Incentivos económicos a la innovación económica

**Antonio Domínguez Leis**  
Economista Forense  
Técnico Sistemas Información Económica.  
adominguezleis@economistas.org

Las empresas con una cultura de innovación tecnológica, se están aprovechando de los sistemas fiscales más favorables para la incentivación de las actividades de I+D+i.

España cuenta con uno de los sistemas fiscales generosos de los países de la OCDE. Viene dado en gran parte por la necesidad de que España haga esfuerzos en este sentido y evitar de esta forma los procesos de deslocalización y externalización de empresas.

Es claro desde hace un tiempo el esfuerzo conjunto tanto público como privado en investigación, innovación y en el desarrollo tecnológico de productos y procesos. Al mismo tiempo un mayor esfuerzo en promover un mayor nivel de formación y educación de las personas empleadas en la economía.

Observando estos incentivos en la práctica, estos se traducen en:

- Se permite desgravar en la cuota íntegra del IS, un porcentaje de los gastos realizados en I+D.
  - Es un 30% de deducción sobre la media de las bases de los dos años anteriores.
  - Puede llegar a un 50% sobre el exceso de gastos del período impositivo sobre la media de los efectuados en los dos años anteriores, si hablamos de I+D, y de un 10% de los gastos en caso de innovación tecnológica, lo que se refiere a diseño industrial e ingeniería de procesos de producción, por adquisición de tecnología avanzada en forma de patentes, licencias, know-how y diseños.
- Si para incurrir en estos gastos se acude al sistema público de I+D, como pueden ser las Universidades esta deducción puede ser del 15%.
  - Además, Los gastos por personal investigador tienen

una deducción adicional del 20%, al igual que las cantidades pagadas por contratos con grupos del sistema público de I+D.

- Es posible deducir también el 10 % de los gastos de adquisición de tecnologías de la información y las comunicaciones.

- El importe total de las deducciones tiene su límite en el 50 % de la cuota del ejercicio, cuando la deducción por I+D exceda el 10 % de dicha cuota. Si excede este límite esta se puede diferir hasta un plazo de 15 años.
- Requisitos que deben reunir los gastos que se pueden incluir en la base de la que se aplica la deducción:
  - La base debe estar integrada por los gastos efectuados en el período impositivo.
  - Han de estar directamente relacionados con las actividades y aplicarse a su realización.
  - Estos gastos han de estar individualizados e identificados por proyectos.
- Se excluyen de la base de la deducción el 65% de las subvenciones para el fomento de las actividades de I+D que hayan sido recibidas y resulten imputables como ingreso en el período impositivo.

Para aportar mayor seguridad jurídica a las deducciones en la cuota se pueden solicitar informes motivados, emitidos por el ministerio competente en cuestiones tecnológicas, para aportar una mayor seguridad jurídica.

Hay varios procedimientos de confirmación con la Administración previos a la práctica de la deducción:

- La consulta vinculante.
- El acuerdo previo de valoración
- Y el informe vinculante.

Estos informes motivados, que tienen carácter vinculante para la Administración tributaria, deben ser elaborados y emitidos por el Ministerio de Ciencia y Tecnología o por un organismo adscrito a éste. Estos cuentan con funcionarios familiarizados con los conceptos señalados por tanto esta es rápida, siempre que la presentación de los informes sea la más clara y adecuada.

La identificación de las actividades consideradas como innovación tecnológica, por nuestra fiscalidad, se clasifican en tres grupos:

- Actividades de generación y adquisición de conocimiento, de las que Hacienda denomina I+D. También se considera la adquisición de inmovilizado

inmaterial, patentes, marcas, conocimiento, diseño industrial,...

- Otro grupo es aquel de preparación para la producción, en las que encontramos el diseño, la ingeniería de producto y la ingeniería de procesos.
- Otro grupo está en la preparación para la comercialización del producto, que serán los muestrarios para su difusión.

La familiaridad de los empresarios con esta posibilidad de incentivos económicos a la innovación, permite que la toma de decisiones sea siempre más rápida y dirigida a una mayor competitividad en definitiva de la sociedad.

### Bibliografía:

- Ley 43/1995 de 27 de diciembre del Impuesto de Sociedades.
- RD 1432 /2003 de 21 de Noviembre Regula La emisión por el Ministerio de Ciencia y Tecnología de Informes motivados al cumplimiento de requisitos científicos y tecnológicos.
- Ley 7/2003 de 1 de abril, de la SLNE Sociedad Limitada Nueva Empresa.

# PC Práctico



Emiliano Gómez  
emiliagv@usc.es

Internet serve moito máis que para buscar información, chatear ou descargar música. As posibilidades son tan grandes como se poida imaxinar, e é aí onde encaixa a ferramenta da que imos falar neste artigo, Skype, un programa que nos permite ter conversas como se de chamadas telefónicas se tratase. Estamos a falar dun produto freeware, o que entre outras cousas quere dicir que é de balde.

## SKYPE™ FALAR POR TELÉFONO GRATIS EN INTERNET



### INTRODUCCIÓN

Podemos falar por teléfono en Internet con programas do mais diverso, o programa Skype é un programa gratuito e moi sinxelo de manexar que da unha calidade moi boa nas chamadas, claras e nítidas. É un produto freeware, software gratuito en español, obtense de balde e pódese distribuír sen autorización, pero o autor Skype Software S.A. reservase tódolos dereitos sobre o programa. Funciona cos S.O. Windows 2000/XP, e con Linux, Mac OS X e tamén Pocket PC, podendo manter unha conversa desde un ordenador que traballe con Linux a un que traballe con Windows sen problema.



### CARACTERÍSTICAS

Skype para Windows, ten os seguintes requirimentos mínimos: Ordenador persoal con Windows 2000 o XP, Procesador de 400 MHz, RAM de 128 MB e uns 12,9 MB libres de espacio en disco duro, Tarxeta de son e altofalantes con micrófono e unha conexión a Internet. Permite que o usuario cree unha conta con contrasinal e que se conecte chamando a outras persoas, por exemplo para falar, para pasarse ficheiros ou mensaxes instantáneos, para facer teleconferencias de hasta catro participantes, etc.



### OBTENCIÓN DO PROGRAMA E INSTALACIÓN

Pódese atopar coma sempre buscando en Google mais o sitio para obter o programa é <http://www.skype.com/download/> premendo no vínculo do sistema operativo desexado, por exemplo "Windows" e premendo no vínculo de "Download" para que se amose a opción de descarga do ficheiro da derradeira versión, neste caso do 12 de Novembro de 2004, e prememos na opción "Gardar" para iniciar a descarga do ficheiro "SkypeSetup.exe" que ocupa uns 10,1 Mb.



Executando este ficheiro amósanse as seguintes pantallas:

1. Pantalla de *Selección do idioma (spanish)* e faremos clic no botón "Aceptar".



2. Pantalla de Benvida e botón "Seguiente >".

3. Pantalla de Contrato de licencia e botón "Acepto", e botón "Seguiente >".

4. Elixir o *Cartafol de destino*, que por defecto proponse "C:\Archivos de programa\Skype\Phone" e botón "Seguiente >".

5. Pantalla de *Inicio da copia de arquivos* e botón "Seguiente >".

6. Pantalla de *Estado da instalación*.

7. Amosase a barra de progreso de instalación.

8. Na pantalla de *Instalación completa* premer no botón "Terminar" para rematar.

9. Como a casíña "Iniciar Skype" estaba activada por defecto o programa arranca de xeito automático.



### ARRANQUE DO PROGRAMA E FUNCIONAMENTO

A icona do programa amosase normalmente ó facer clic no botón "Inicio", opción "Todos los programas", grupo "Skype", opción "Skype".



Se prememos na icona do logotipo o programa xorde nunha xanela Windows como a que se amosa na seguinte anterior, xurdindo tamén unha icona na barra de tarefas de Windows.



Solicítanos a primeira vez os datos do perfil de usuario p. ex papitogrillo1 e cando os tecleemos prememos no botón "Actualizar", amosándose entón a xanela principal do programa.

O primeiro que temos que facer é contactar con alguén, para elo temos que coñecer de ante man o seu nome de usuario, e entón engadilo como noso contacto.

Prememos na barra de ferramentas no botón ca icona do signo "máis" chamado "Agregar un contacto" e escribimos o seu alias p. ex. meuamigo e prememos no botón "Seguiente >>" para que o outro usuario me autorice a ver o seu estado e el poida ver o meu.

Cando o usuario de contacto estea engadido, podo facer clic sobre el co botón dereito do rato e escoller distintas opcións, por exemplo chamar ó contacto.

Para interromper a conversa premer no botón inferior de cor roxa "Colgar"

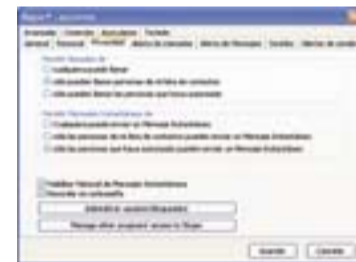


En resumen as distintas operacións que se poden realizar serían dun xeito resumido, na pantalla principal podemos ver calquera chamada omitida, mensaxes, unha descrición rápida de cántos amigos ten en liña e pode ver o estado dos servicios.

Para chamar a alguén, solo hai que atopar á persoa desexada na lista de contactos, e premer no botón grande inferior de cor verde.

Con Skype, pode chamar a outra xente aínda que non teñan ordenador mediante o SkypeOut, que permite chamar a calquera número de teléfono no mundo.

Pode enviar arquivos de calquera tamaño os seus contactos. Ó tempo que fala tamén pode enviar mensaxes instantáneos.



Fai pouco tempo a empresa española de consultaría e desenvolvemento en tecnoloxías da información Exis TI, lanzou ó mercado o primeiro portal español de comunicacións IP desenvolto enteiraamente no noso país que é totalmente gratuito para calquera usuario. O portal, chamado Call2Net, <http://www.call2net.com> permite a calquera usuario realizar chamadas a través de IP totalmente gratuítas e con calidade. Segue o modelo de Skype, pero ofrece ademais a posibilidade de realizar videochamadas.

O manexo destes programas é semellante





## Grand Theft Auto: San Andreas

PABLO GRANDÍO  
DIRECCIO@VANDAL.NET

A saga *Grand Theft Auto* é sen dúbida a máis popular do momento, e esta terceira entrega para PlayStation 2 sae tras un ano de descanso no que non houbo ningún GTA novo. *San Andreas*



## Halo 2

REDACCIÓN

Pola outra banda, en novembro os usuarios de Xbox recibiron o seu xogo máis esperado do ano, a segunda parte do título de lanzamento da consola de Microsoft, que por aquel entón deulle "lexitimidade" pola súa calidade de cara ós máis afeccionados ós videoxogos, receosos da entrada de



segue a senda dos anteriores xogos, pero inclúe dúas novidades moi importantes. A primeira, que esta vez non xogaremos nunha cidade, senón en todo un estado inspirado en California e Nevada, dous estados da costa oeste americana. Este estado de San Andreas ten tres cidades, Los Santos (inspirada en Los Ángeles), San Fierro (San Francisco) e Las Venturas (Las Vegas); entre elas hai unha grande cantidade de campo, onde tamén hai algúns pobos pequenos e moitas misións que cumprir.

A outra gran novidade deste novo GTA é que agora o noso personaxe evolucionará segundo vaia xogando. A nosa habilidade coas armas mellorará, ate o punto de

podemos levar dúas ó mesmo tempo (aínda que so coa pistola e a metralleta UZI), e tamén a precisión da nosa conducción ou a nosa forza ó bater nos inimigos. Pero o que máis destaca é que tamén cambiará a nosa aparencia. Poderemos comer, e o noso personaxe, chamado Carl Johnson, irá engordando se non gasta esas enerxías correndo ou pedaleando na bici (un dos novos vehículos do xogo xunto cos avións). Tamén poderemos gañar musculatura indo ó ximnasio. Todo isto verase reflectido no rendemento de Carl, que correrá máis, ou pegará máis forte ós seus rivais.

Como na anterior entrega, subtitulada *Vice City*, *GTA: San Andreas* tamén conta cunha inmensa banda sonora, unha das meirandes da historia de videoxogo, pero esta vez correspondente a época de principios dos 90, que é cando está ambientado o xogo. Así, nas diferentes emisoras de radio dispoñíbeis cando imos en coche, soarán temas de country, rock ou do emerxente hip-hop da época. Sen dúbida un dos xogos máis largos, variados e completos do ano, e unha das compras obrigadas para os usuarios de PlayStation 2.



Microsoft na industria. Esta segunda parte conserva os elementos que converteron ó predecesor en todo un fenómeno entre os xogadores, especialmente nos Estados Unidos, onde o lanzamento desta segunda parte foi todo un acontecemento.

Estes elementos son principalmente peculiaridades como a de so poder levar dúas armas, o uso exhaustivo de granadas, ou non ter enerxía ó vello estilo, senón un escudo que se vai cargando, e a extraordinaria intelixencia artificial tanto dos nosos compañeiros coma dos inimigos, sempre tentando tendernos emboscadas pero tamén procurando a súa supervivencia, algo moi pouco habitual nos xogos deste estilo, onde os inimigos habitúan ser meros pretextos para pasar de nivel en nivel. En *Halo 2* o importante son as diferentes situacións de combate nas que nos atoparemos, sempre

tendo que procurar unha cobertura para evitar as acometidas inimigas, e colaborando en moitas ocasións con compañeiros do noso mesmo bando. Todo elo ambientado nunha historia de loita espacial entre dúas especies (a humana e os alieníxenas Covenant) que acaba facéndose moi interesante para o xogador.

E ademais, esta segunda parte resolve unha das principais carencias do seu predecesor: o xogo *on-line*. *Halo* non o puido incluír porque era un xogo de lanzamento e Xbox Live non chegou ate un ano despois, pero este *Halo 2* ten xogo *on-line* e de feito é moi variado en modos de xogo e moi divertido, podendo ademais comprobar na rede as estatísticas de cada partida, incluíndo imaxes que amosan desde onde nos dispararon cando conseguiron rematar connosco.

## novas

### Os pedidos de Nintendo DS superan as previsións da casa fabricante

Cando Nintendo DS está a piques de saír en Xapón, os primeiros pedidos das tendas sorprendéron a Nintendo, que ten décadas de experiencia en lanzamentos de consolas. A compañía, con sede na cidade imperial de Kioto, agardaba vender ás tendas un millón de consolas ata o final do ano, e atopouse con dous millóns de pedidos. Para poderen suplir a demanda, Nintendo puxo unha factoría máis a fabrica-las consolas, para así, aínda que non poderá chegar ós dous millóns de consolas, achegarse a esa cifra e poder distribuír as consolas tan pronto como sexa posíbel.

### Argonaut pecha

Unha das compañías británicas con máis historia, Argonaut, chegou á súa fin a comezos de novembro, o declara-la bancarrota. A compañía, que se expandiu nos seus derradeiros anos, non acadou as suficientes vendas nos seus últimos xogos como para financiar esa expansión, e tras pechar semanas atrás algunhas das súas instalacións, tivo que darse por vencida finalmente. O seu fundador, Jez San, dimitira días atrás, pero puxo cartos para salvar algúns dos estudos da compañía, entre os que se atopa Just Add Monsters, que acaba de ser rebautizado como Ninja Theory e xa está traballando nun novo xogo para a vindeira xeración.

### Pyro Studios anuncia Commandos Saga

O estudio español Pyro Studios anunciou o lanzamento de *Commandos Saga*. Non se trata dun novo xogo de estratexia, senón da compilación de toda a saga, que comezou no ano 1998 e que se converteu na máis vendida xamais creada por unha compañía española. *Commandos Saga* véndese por 29,95 euros e inclúe *Commandos 1, 2 e 3*, mais a expansión "Mas Alla del Deber", da primeira entrega. A saga *Commandos* de estratexia remata coa terceira entrega, pero en primavera sairá un xogo en primeira persoa chamado *Commandos Strike Force*.

### Resident Evil 4 sairá tamén para PS2

Anteriormente exclusivo para GameCube, Capcom anunciou a comezos de novembro que *Resident Evil 4* tamén sairá para a consola PlayStation 2 de Sony. Mentres que a versión de GameCube sairá no mes de marzo en Europa, a de PlayStation 2 o fará en novembro, concedendo ós usuarios de GameCube oito meses de exclusividade. Esta decisión non sentou nada ben ós afeccionados de GameCube, que esperaban poder ter este xogo en exclusiva, mais Capcom explicou a decisión argumentando que as vendas que se conseguirían nunha soa consola non darían para paga-lo elevado investimento dunha superproducción destas características.

### Half-Life 2 sairá en Xbox

Cando o agardado xogo de PC acaba de saír en todo o mundo, Valve Software, os creadores de xogo, confirmaron que a versión Xbox, anunciada hai moito tempo pero cuxo futuro foi moitas veces cuestionado, sairá finalmente, aínda que non deron nin unha data nin tampouco dixeron quen se encargaría do seu desenvolvemento, se eles mesmos ou outro estudio como ven sendo costume cos xogos desta magnitude, sendo o último exemplo *Doom 3*, que está sendo convertido a Xbox pola compañía Vicarious Visións e non polo seu creador orixinal, Id Software.

# LIBERDADE PARA AS TÚAS MANS

Esquécete do mando a distancia



redaccion@codigo.tv.com

GRUPO CÓDIGO CERO COMUNICACIÓN S.L.

A nova televisión compostelá  
Sintonízanos nas canles 60 e 44 de UHF





# SOFTGAL

desarrollo e integración de sistemas

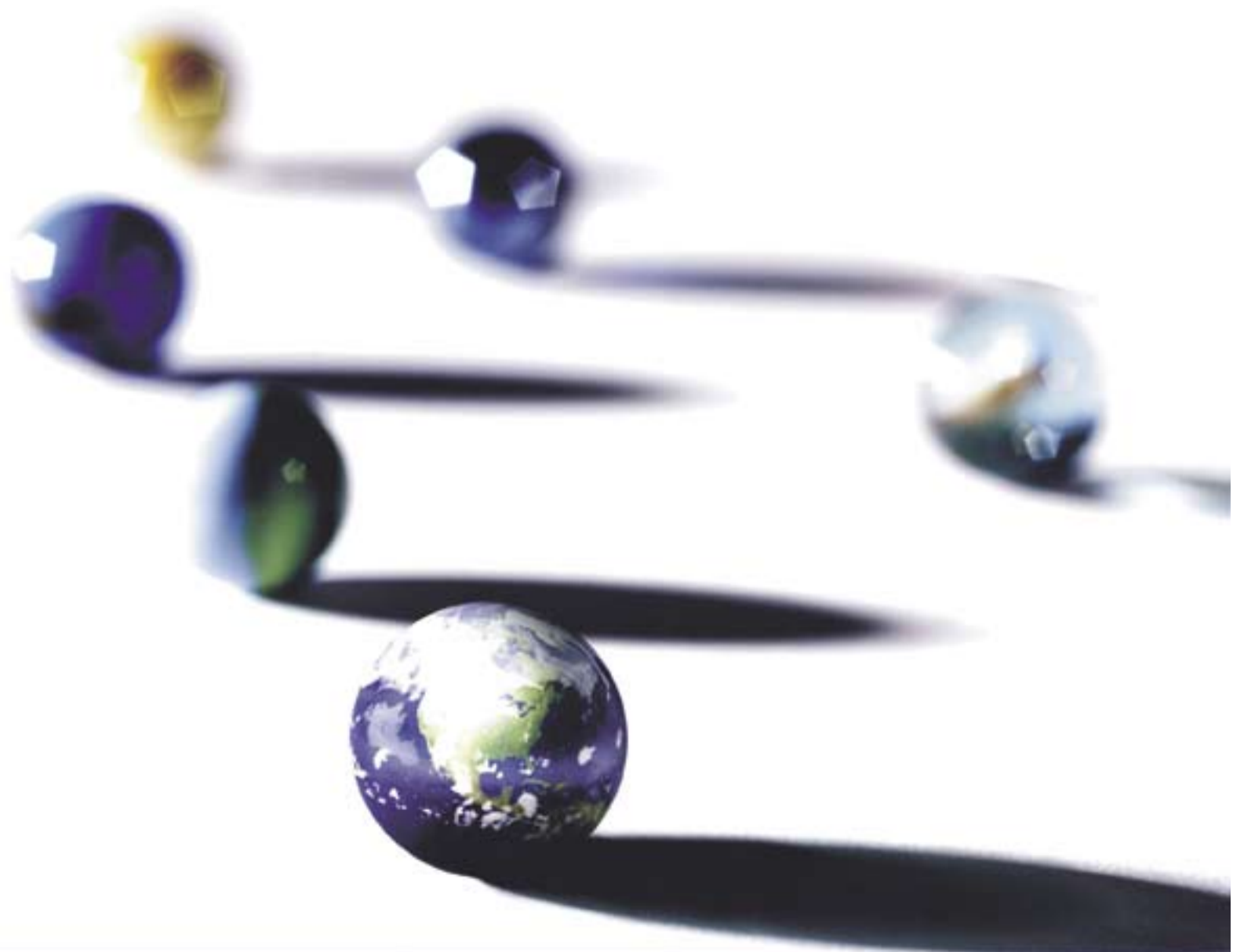
soluciones e-business

ingeniería de sistemas, redes y comunicaciones

integración sistemas multimedia y audiovisuales

soluciones de almacenamiento

infraestructuras TIC



A Coruña

Santiago de Compostela

Vigo

Madrid

Lisboa