

# Código cero



**Stop agresións nas redes**

**A AESIA loitará dende A Coruña contra a violencia dixital**

## IA en positivo

**Galicia aposta por unha intelixencia artificial segura e consciente**



**Formación de vangarda**  
**O CITIC da UDC achega a IA á avogacía e ao emprendemento**

**Adeus ao ciberacoso**

**A Xunta vaise de xira para facerlle fronte ao cyberbullying**



# Escanéame



Escanea o código para ir a nosa páxina web [obarbanza.gal](http://obarbanza.gal)

## Toda a actualidade da comarca nas túas mans

Síguenos en:

 [obarbanza](https://www.facebook.com/obarbanza)  [@obarbanzagal](https://twitter.com/obarbanzagal)  [@o\\_barbanza](https://www.instagram.com/@o_barbanza)  608 240 160

**O Barbanza**  
Diario dixital

## Equipo

### DIRECTOR:

Xosé M<sup>o</sup> Fernández Pazos  
director@codigocero.com

### WEBMASTER:

Marcus Fernández  
webmaster@codigocero.com

### REDACCIÓN:

Fernando Sarasketa  
Sonia Pena  
redaccion@codigocero.com

### FOTOGRAFÍA:

Adolfo Enríquez Calo • Joferpa

### DESEÑO E MAQUETACIÓN:

Óscar Louzán  
foro@codigocero.com

### PUBLICIDADE:

publicidade@codigocero.com

### EDITA:

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

### IMPRIME:

Gráficas Garabal  
Tel.: 981562595  
graficagarabal@graficagarabal.es

### Número 272

(Marzo - abril 2026)  
Publicación periódica.

### Depósito Legal: C-2301/01

I.S.S.N. (Edición impresa): 1579-7546  
I.S.S.N. (Edición dixital): 1579-7554

Fotos páxinas: 2, 7, 10, 12, 22, 23 e  
32 Freepick

Foto portada: Shutterstock

### Membros



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

# Sumario

## nº 272

## REPORTAXES

- 4** A AESIA alíase co Instituto das Mulleres para combater a violencia dixital
- 5** O CITIC da UDC imparte novas formacións sobre IA nos eidos da avogacía e o emprendemento
- 6** A UVigo e atlanTTic impulsan unha rede única 5G e 6G de referencia internacional
- 7** Vilagarcía e Ribeira apostan firme polo turismo intelixente
- 8** Rede Aberta conectará Bordeos con Lisboa cunha rede troncal de fibra óptica de alta capacidade
- 9** A Coruña, Ourense e Vigo nas primeiras cidades de España coa 5G avanzada de MasOrange
- 10** Víctor Salgado: "As imaxes hiperrealistas creadas con IA abren unha brecha de privacidade"
- 11** A UDC e a UVigo traballan un proxecto IA contra a desinformación
- 12** A gala anual do CPEIG celebrase o 12 de xuño en Santiago
- 13** Fernando Suárez lémbra-nos as fondas raizames da informática na nosa sociedade



- 22** Comeza en Chantada unha campaña para evitar o ciberacoso entre a mocidade

- 14** AMTEGA iniciou a implantación dun laboratorio e centro demostrador anti-riscos dixitais
- 15** A aplicación XuntaEu acumula preto de 160.000 descargas
- 16** Entrevistamos a Ana Rute Mendes, desenvolvedora brasileira en Igalia
- 18** As empresas comezaron o ano achegándonos unha completa ración de innovación galega
- 20** Gradient e o CiTIUS da USC impulsan a fotónica autosuficiente e de baixo consumo

- 21** O Carballiño celebrou con 400 escolares o remate da nova edición de *21 días co galego e +*
- 22** A Xunta inicia unha xira poñendo o foco nas tecnoloxías en positivo e contra o ciberacoso

## NOVAS

- 24** Damos conta dalgunhas das principais novidades tecnolóxicas da tempada

## TREBELLOS

- 26** Debullamos con todo luxo de detalles os trebellos tecnolóxicos lanzados estes días

## XOGOS

- 28** Repasamos o máis salientábel dos días pasados en materia de xogos e consolas
- 30** Galicia segue a achegar novidades en materia de videoxogos e realidades virtuais



# 21



**A** Axencia Española de Supervisión da Intelixencia Artificial (AESIA), con sede na Coruña e dependente do Ministerio para a Transformación Dixital e da Función Pública, e o Instituto das Mulleres, do Ministerio de Igualdade, puxeron en marcha unha colaboración para combater a violencia dixital e corrixir rumbos de xénero nos sistemas de IA.

Para iso, asinaron o pasado 5 de marzo un convenio e unha declaración institucional sobre a protección de dereitos fundamentais da muller e os menores.

"Non imos parar en contra de quen pide que as redes e a intelixencia artificial sigan sendo a lei da selva", asegurou o ministro para a Transformación Dixital e da Función Pública, Óscar López, no acto *Igualdade Dixital Xa* celebrado na sede do seu departamento con motivo do 8 de marzo, Día Internacional da Muller.

"A igualdade é paz, democracia e dereitos humanos; avanzar en igualdade é avanzar no respecto. España é un referente en protección da igualdade das mulleres. A violencia que se xera no dixital reproducése na vida real. Se avanzamos en democracia analóxica, temos que avanzar en democracia dixital", dixo a ministra de Igualdade, Ana Roldán, durante a súa participación na cita.

# Igualdade, paz e tecnoloxías

A AESIA alíase co Instituto das Mulleres para combater a violencia dixital

A AESIA compartirá evidencias técnicas e documentais coa Comisión Europea e a Oficina de IA europea para contribuír de forma eficiente ás súas investigacións sobre o uso de sistemas de IA en redes sociais que permiten a creación e difusión de imaxes sexualizadas ou sexualmente explícitas manipuladas sen consentimento.

Nesta recompilación de documentación, colaborou o Instituto Nacional de Ciberseguridade (INCIBE).

O Instituto das Mulleres tamén elevará un informe sobre a situación en España, que achegará a visión e as evidencias recompiladas por actores e institucións públicas e privadas co fin de preservar o pleno respecto aos dereitos fundamentais e os fundamentos do Estado de Dereito.

Na declaración subscribida sobre *A protección de dereitos fundamentais da muller e menores nun mundo xerado pola intelixencia artificial*, a AESIA e o Instituto da Muller recoñecen os esforzos da UE e solicitan que siga liderando a loita contra a violencia dixital á que se enfrontan mulleres e nenas na Rede.

"A produción dun alto contido misóxino, sexista e de discursos de odio nas redes sociais obstaculiza e desalenta a participación e o liderado feminino, afectando gravemente á calidade da nosa democracia e á igualdade de xénero. Estes abusos superan a esfera dixital, repercutindo na saúde mental, silenciando ás mulleres e nenas para poder expresarse con liberdade e provocando situacións de espreita, violencia física e mesmo a morte", reza o texto.

En canto ao convenio subscrito por ambas as entidades, establece un marco de colaboración que servirá para integrar a igualdade de xénero en todo o ciclo de supervisión e uso da IA en España. Ambas as entidades cooperarán na detección, prevención e corrección dos rumbos de xénero en sistemas de IA. Esta coordinación permitirá reforzar a protección dos dereitos fundamentais no despregamento de sistemas de alto risco, así como asegurar que as decisións automatizadas non xeren discriminación. Pola súa banda, a AESIA alertará sobre sistemas de alto risco, compartirá documentación, organizará probas técnicas e formará ao seu persoal en materia de igualdade.

A AESIA (Axencia Española de Supervisión da Intelixencia Artificial) é un organismo público creado polo Goberno de España para regular, supervisar e garantir que o desenvolvemento e o uso da intelixencia artificial sexa ético, seguro e responsábel. É a primeira axencia deste tipo en Europa, anticipándose ao cumprimento do Regulamento Europeo de IA. Está situada na cidade da Coruña, concretamente no edificio de La Terraza. O seu obxectivo é minimizar os riscos que a IA pode xerar en áreas como a privacidade, a seguridade e a igualdade, potenciando ao mesmo tempo a innovación. ■



Vera Iglesias e Carlos Escudero

# Todo o que fai falta saber sobre a IA

O CITIC da UDC imparte novas formacións sobre intelixencia artificial nos ámbitos da avogacía e o emprendemento

**O** Ilustre Colexio Provincial de Avogados da Coruña e a Fundación CITIC levaron a cabo no mes de febreiro o curso *Uso de IA xenerativa para avogados*, co obxectivo de achegar aos profesionais do Dereito as ferramentas máis avanzadas de intelixencia artificial aplicada á práctica xurídica.

O curso, impartido polo investigador do CITIC da UDC Carlos J. Escudero Cascón, enmárcase no convenio de colaboración asinado entre ambas as institucións para fortalecer os lazos entre os sectores xurídico e tecnolóxico, promovendo a investigación, o desenvolvemento e a innovación no ámbito das tecnoloxías da información e as comunicacións.

A intelixencia artificial xenerativa, capaz de crear textos,

documentos ou contidos de maneira automatizada, está a transformar a forma en que os avogados xestionan a información e redactan documentos, facilitando a análise de grandes volumes de datos e optimizando tarefas rutinarias. Este curso permitiu ós e ás asistentes coñecer estas ferramentas, aprender a utilizalas de forma responsable e eficiente, comprender os seus riscos e aspectos éticos e explorar como mellorar a produtividade sen comprometer o criterio profesional.

Con esta iniciativa, o ICACOR e a Fundación CITIC reforzan o seu compromiso coa transformación dixital e a innovación tecnolóxica en Galicia, ofrecendo aos avogados e avogadas as competencias necesarias para afrontar os desafíos do presente e do futuro nun sector en constante evolución.

## A IA xenerativa: unha ferramenta para o emprendemento

O CITIC acolleu estes días os obradoiros do programa de emprendemento AddVenture, unha actividade práctica organizada polos Consellos Sociais da UDC e da USC, que ten como obxectivo axudar ás persoas participantes a transformar as súas ideas de negocio en prototipos funcionais empregando intelixencia artificial e linguaxe natural.

Os obradoiros, que comezaron o pasado mércores 11 de marzo, contaron cunha ampla participación e marcaron o inicio desta nova edición do programa AddVenture. Durante dúas sesións intensivas, as persoas asistentes traballaron directamente sobre as súas propias ideas de proxecto para construír unha primeira versión funcional, xa sexa unha páxina web, unha aplicación sinxela ou unha demostración do produto que desexan desenvolver.

Na segunda xornada, celebrada o xoves 12, as persoas participantes continuaron avanzando nos seus proxectos, experimentando con diferentes ferramentas de intelixencia artificial, afinando as súas propostas e desenvolvendo os primeiros prototipos que lles permitiron mostrar, probar e mellorar as súas ideas. Un dos obxectivos principais da formación é demostrar que é posible pasar da idea a un prototipo inicial sen necesidade de contar con experiencia previa en programación, grazas ao uso de ferramentas baseadas en IA xenerativa e interacción mediante linguaxe natural.

A formación foi guiada por Daniel Alías e Álvaro Sánchez, expertos en IA xenerativa, que acompañaron ás persoas participantes ao longo de todo o proceso de creación e validación das súas propostas. ■

# Revolucionario campo de probas

UVigo e atlantTic impulsan unha rede única 5G e 6G de referencia internacional

**A**UVigo compartiu novidades sobre a nova rede activada no campus de Lagoas-Marco: unha nova infraestrutura experimental de comunicacións móbiles avanzadas que permitirá desenvolver e validar tecnoloxías 5G avanzada e 6G en contornas reais.

A rede estrutúrase arredor de dous proxectos financiados polo Ministerio de Transformación Dixital a través do programa UNICO I+D 6G: DEN6, un espazo definido por software, dinámico e actualizable, e mmDEN6, que estende as capacidades cara as frecuencias de ondas milimétricas para o estudo de redes ultradensas 6G, cun investimento total de preto de 4 millóns de euros. Ademais, a infraestrutura complétase con máis de 3 millóns de euros destinados á adquisición de equipamento punteiro de xeración e medida.

Felipe Gil Castiñeira, investigador de atlantTic e responsable do proxecto na UVigo, sinalou que “estamos ante unha rede única experimental a nivel europeo no sentido de que conta cunha cantidade moi elevada de compoñentes,

un número moi elevado de estacións base de radio, equipos de cómputo, sistemas de comunicación ópticos... É un campo de probas no que poderemos implementar unha cantidade enorme de alternativas que noutros sitios non é posíbel”.

Gil manifestou a súa expectativa de que poida ser “un laboratorio vivo que poida avanzar nas novas tecnoloxías cara a redes de sexta xeración”.

O reitor da Universidade de Vigo, Manuel Reigosa, asegurou que esta rede experimental “vai na liña que nós pensamos que debe seguir Europa, que ten que ocupar un lugar no mundo e ese lugar ten que ser prioritario. Temos que facer o esforzo de estar en primeira liña en todas as innovacións tecnolóxicas, especialmente naquelas que son disruptivas”.

Esta rede está orientada á posta en marcha de servizos de conectividade para probas experimentais científicas en contornas reais, e permite a experimentación en escenarios específicos como industria 4.0, vehículos conectados e autónomos, lecer dixital, mobilidade intelixente ou educación inmersiva, entre outros.

Felipe Gil Castiñeira salientou que “non estamos ante unha

rede comercial ao uso, senón ante un banco de probas avanzado que nos permite modificar desde a capa física ata o núcleo da rede, algo que sería imposíbel nunha infraestrutura pechada”.

Esta capacidade, lembrou, débese á integración de equipamento comercial de última xeración con sistemas de Radio Definida por Software (SDR) e arquitecturas baseadas en SDN/P4, que posibilitan a validación de novos protocolos, formas de onda e solucións completas de rede.

A infraestrutura cobre espazos exteriores e interiores do campus mediante 15 estacións base (gNB) distribuídas en cinco emprazamentos estratéxicos do campus: a Escola de Enxeñaría de Telecomunicación, o edificio Exeria, o de Deportes, a Facultade de Ciencias Xurídicas e do Traballo e CINTECX. Opera en varias bandas, incluíndo 26 GHz, o que permite investigar en ondas milimétricas e emular contornos ultradensos de moi baixa latencia.

“O despregue masivo en banda milimétrica é clave para preparar o salto cara ao 6G”, sinalou Felipe Gil, engadindo que “nos permite estudar a xestión eficiente de mobilidade en redes ultradensas, a migración dinámica de aplicacións en Edge e a automatización baseada en intelixencia artificial”. Cada emprazamento conta ademais con capacidades servidores de computación Edge (MEC), o que posibilita o procesado distribuído na periferia da rede e reduce a latencia en aplicacións críticas como o control de drones ou vehículos autónomos.

Explicou tamén que a rede permitirá desenvolver e validar solucións en ámbitos como o vehículo conectado e autónomo, a industria 4.0, a operación de drones con procesado en Edge ou a realidade estendida (XR), así como investigar en network slicing dinámico, itinerancia entre distintos núcleos e sincronización precisa para aplicacións industriais ■





# Concellos transformadores

Vilagarcía e Ribeira dan relevantes pasos en materia de información turística

**V**ilagarcía adxudicou á empresa tecnolóxica catalá Cinnia Tech o desenvolvemento da aplicación móbil que combinará a información turística coa xestión da mobilidade. Deste xeito, visitantes e veciños poderán coñecer en tempo real a ocupación dos aparcamentos disuasorios (programa Vaicar!) e mesmo resolver calquera necesidade informativa (recursos turísticos, aloxamento, eventos, etcétera) a través dun *chatbot*, segundo confirmou o Concello.

Ao concurso presentáranse seis empresas pero finalmente, e tras a avaliación das distintas ofertas, os técnicos propuxeron a Cinnia Tech por ser a proposta con mellor relación calidade-custe. O investimento será de 204.935 euros, financiados a través os fondos europeos Next Generation. O prazo de execución é dun máximo de seis meses.

Entre os obxectivos deste proxecto están adecuar a información turística e a xestión do destino ao mundo dixital; poñer en valor e dar a coñecer os recursos históricos, patrimoniais, medioambientais e naturais do concello vilagarcían, mellorando a calidade da experiencia de turistas e veciñanza en xeral; xestionar os fluxos turísticos en tempo real a través da vertical de mobilidade; e dispoñer dunha ferramenta que permita utilizar e analizar datos na toma de decisións.

No bloque de información turística crearase una web e o seu xestor de contidos, un *chatbot* para interactuar en tempo real co usuario e un quiosco táctil de información turística, a instalar na oficina da Peixería ou no Museo do Ferrocarril. O sistema permitirá crear contidos e adaptalos a cada momento, integrando mapas e rutas, avisos de interese, suxestións de recursos turísticos, etcétera.

Os contidos serán achegados de inicio en tres linguas, galego, español e inglés, con posibilidade de ampliálo a máis idiomas. De feito, o *chatbot* poderá resolver dúbidas en ata en vinte linguas.

No apartado de mobilidade, inclúese a instalación de dez tótems dixitais, dotados con cámaras capaces de ler matrículas, en outros tantos aparcamentos disuasorios. Estas columnas informarán do nivel de ocupación, de maneira que a través da app calquera usuario poderá coñecer as prazas dispoñíbeis en cada lugar e así tomar a mellor decisión sobre onde estacionar o seu vehículo. Todo o sistema estará monitorizado, de maneira que permitirá xestionar os fluxos de vehículos e tamén de persoas, por exemplo coincidindo con grandes eventos. ■

## En Ribeira

**O** Concello de Ribeira adxudicou a súa plataforma turística intelixente, unha iniciativa encadrada no Plan municipal de Sustentabilidade Turística en Destino. A finalidade é a creación de ferramentas dixitais que melloren a información dos recursos turísticos, faciliten a planificación da viaxe, melloren a experiencia e xeren valor engadido ao destino, explicou o Concello.

As necesidades que se pretenden cubrir son: contar cunha plataforma amena e didáctica; favorecer e incentivar as visitas aos recursos; desestacionalizar, deslocalizar e diversificar a demanda turística para reforzar a sustentabilidade do destino; incrementar a estancia media do turista e a competitividade do destino; e facilitar a mellora continua dos procesos incluídos na cadea de valor turística mediante o uso da tecnoloxía.

O proxecto supón o deseño e subministro de software e licencias necesarias, así como a súa configuración para o correcto funcionamento de tódolos elementos da solución; a dixitalización dos recursos turísticos, incluíndo a súa documentación, a realización de material gráfico e audiovisual para a súa integración e carga na plataforma; a recompilación e integración na plataforma de información xa existente de outros recursos turísticos e hostaleiros, así como outra información de interese para a estancia do turista; a integración entre tódolos compoñentes e carga dos contidos; a xeración e entrega da documentación; formación; e soporte.

O orzamento de licitación situouse nos 200.000 euros, IVE incluído, se ben a empresa Techfriendly, S.L. resultou adjudicataria por contar coa mellor oferta das seis que concorreron ao proceso. O prezo final do servizo é de 181.500 euros, con impostos, e o prazo de execución será de dous meses dende a formalización do contrato.





Atlantic Arc creará infraestruturas dixitais de alta capacidade para mellorar a conectividade tanto dentro de Europa como con terceiros países. Así, “establecerá as bases para despregar unha rede terrestre de fibra óptica que conecte os cables submarinos (estacións de amarre de cables), centros de datos e *hubs* dixitais”, engadiu a operadora galega.

### Conexión terrestre con cables submarinos

O proxecto pretende crear un ecosistema dixital terra-mar que optimice os fluxos de datos transcontinentais, coa conexión directa das cidades atlánticas ás que chegan os cables submarinos, xunto coa integración cos principais centros de datos rexionais para facilitar a computación de alto rendemento e servizos na nube.

Ademais, Atlantic Arc persegue mitigar os riscos de saturación das redes existentes e proporcionar ligazóns seguras e de alta capacidade que reforen a resiliencia das infraestruturas dixitais europeas, diversificar os roteiros tradicionais existentes e reducir a dependencia dos cables submarinos. Así, conectará a través da mesma rede as estacións de amarre de cables

# Arco Atlántico... tecnolóxico

Rede Aberta conectará Bordeos con Lisboa cunha rede troncal de fibra óptica de alta capacidade

**A** operadora neutra Rede Aberta, entidade galega envorcada no fornecemento de infraestruturas avanzadas de telecomunicación, desenvolverá o proxecto Atlantic Arc, que permitirá realizar o estudo dunha rede troncal de fibra óptica terrestre de alta capacidade para conectar Bordeos (Francia) con Sines e Lisboa (Portugal), pasando polas comunidades de Euskadi, Cantabria, Asturias e Galicia, cunha lonxitude superior aos 2.000 quilómetros.

O proxecto, seleccionado pola Comisión Europea dentro do programa CEF Digital (Conectar Europa), pretende establecer as

bases para “a construción dunha rede troncal ao longo do corredor Atlántico para interconectar cidades clave de Francia, España e Portugal e superar as eivas en conectividade dixital”, informou Rede Aberta, engadindo que se busca “mellorar a resiliencia e redundancia da rede entre estacións terrestres e a súa conexión coa rede europea en xeral”.

Ademais de ser unha rede troncal, achegará capilaridade porque “dela saíran ramificacións que incrementarán a conectividade en zonas rurais desatendidas ao longo do corredor”, impulsado o acceso equitativo a infraestruturas dixitais de alta velocidade e baixa latencia.

Rede Aberta engade que At-

## A Coruña, Ourense e Vigo, entre as primeiras cidades de España coa 5G avanzada de MasOrange

**E**ste mes de febreiro trouxonos máis novidades tecnolóxicas relevantes en materia de fibra e telecomunicacións galegas. Segundo puidemos saber, as cidades da Coruña, Ourense e Vigo (Pontevedra) convertéronse en pioneiras da 5G avanzada de MasOrange en Galicia ao formar parte da listaxe de 40 cidades españolas onde despregou esta tecnoloxía de última xeración o grupo do que forma parte a operadora galega R.

A empresa sinala que “as tres cidades galegas sitúanse, así, entre os territorios que avanza na adopción de infraestruturas

de telecomunicacións de última xeración para impulsar novos servizos dixitais e aplicacións con maiores necesidades de datos, con posible repercusión en eidos como a actividade empresarial, a innovación tecnolóxica e o desenvolvemento de solucións vinculadas ás cidades intelixentes”.

Deste xeito, refórzase o posicionamento da Coruña, Ourense e Vigo dentro do proceso de transformación dixital en España.

O grupo lembra que “a tecnoloxía 5G Advanced de MasOrange supón unha revolución na experiencia dixital, ao ofrecer

de Lisboa, Sines, Santander, Bilbao e Bordeos.

A nova rede tamén persegue garantir unha conectividade segura, inclusiva e respectuosa cos recursos naturais, de modo que contribúa a incrementar a competitividade na economía dixital global dos territorios polos que discorre o trazado de máis de 2.000 quilómetros.

Neste sentido, pretende aproveitar a aposta de todo o Arco Atlántico pola xeración de enerxía mediante a eólica terrestre e mariña, o que permite utilizar esta fonte enerxética de orixe renovábel para a construción de centros de datos, “xa que contribúe a minimizar o impacto medioambiental”, informou Rede Aberta.

O Atlantic Arc conectará a cidades como Sines, Lisboa e Porto (Portugal) con Vigo, A Coruña (Galicia), Xixón (Asturias), Santander (Cantabria) e Bilbao (País Vasco), ademais de Bayonne (Euskadi francés) e Bordeos (Nova Aquitania, Francia). En conxunto, beneficiará ao territorio das rexións do arco atlántico que suman máis de 19 millóns de habitantes e un PIB de case 620.000 millóns de euros.

Pere Antentas, CEO de Rede Aberta, destacou que a deci-



sión da Comisión Europea de seleccionar este proxecto dentro do programa CEF Dixital reforza o compromiso da compañía “coa mellora da conectividade no eixo atlántico europeo”. Así, asegurou que contribuirá ao “fortalecemento da conectividade europea, dando así un paso decisivo cara a un corredor dixital máis resiliente, competitivo e preparado para o futuro en toda a rexión atlántica”.

Pere Antentas explicou que “o Atlántico Europeo ten auga, enerxía ecolóxica en abundancia e moito talento. Se a estes recursos naturais e ao coñecemento

dixital da rexión sumámoslle unha autoestrada de datos infinita, iso supoñerá no futuro un desenvolvemento social e económico sen precedentes. O investimento da infraestrutura non será cuantitativo, senón que será cualitativo e cun retorno infinito”.

O programa CEF Digital (Conectar Europa) persegue acelerar o investimento no eido das redes transeuropeas que faciliten as conexións transfronteirizas, mediante infraestruturas modernas e multimodais de alto rendemento nos seus sectores dixital, do transporte e da enerxía, que

contribúan á interconexión e a integración da Unión e de todos os seus territorios insulares e rexións, promovendo unha maior cohesión económica, social e territorial.

Rede Aberta é unha empresa galega con sede social en Santiago de Compostela. A compañía iniciou a súa actividade en 2020 e está especializada no despregamento de redes de fibra óptica neutra no rural. Na actualidade, ofrece os seus servizos a máis de 450.000 fogares de todos os municipios de Galicia, con máis de 15.000 quilómetros de fibra despregada. ■

## MasOrange desprega 5G Advanced en 40 cidades españolas



### 5G Advanced Conectividade de última xeración con novos servizos:

- **Sensing:** Detección de obxectos con erros de < 10cms
- **New Calling:** Mellora a experiencia multimedia en chamadas

velocidades de transmisión superiores a 5 Gbps, latencias inferiores a 1 milisegundo e capacidade para conectar un número moito maior de dispositivos, mesmo en contextos urbanos densos”.

Esta conectividade avanzada traducirase en grandes vantaxes para empresas e particulares:

unha rede 5G máis rápida, comunicacións instantáneas (grazas á funcionalidade L4S que garante latencia ultrabaixa e transmisión sen perdas mesmo en conexión), o despegue definitivo e real da Internet das Cousas (con conectividade eficiente para dispositivos de gama media) e unha

maior precisión desta tecnoloxía de última xeración na localización do usuario/a, en palabras de R “unha boa oportunidade para funcións como o coidado de persoas maiores ou, no caso das empresas, para gozar de avances no transporte, a loxística ou a robótica”.

Ademais destes sectores, a despregadura do 5G Advanced permite pór en práctica casos de uso innovadores noutros tan diversos como a saúde (monitoraxe remota de pacientes), industria 4.0 (sensores, control remoto e mantemento predictivo), *utilities* (contadores intelixentes para subministracións), seguridade (drons e vixilancia intelixente con cámaras conectadas) ou xestión do tráfico (detección automática de obstáculos e avisos en tempo real).

Por último, lembrar que o grupo MasOrange despregou xa a tecnoloxía 5G Advanced en 40 cidades españolas de 10 comunidades autónomas. Así, ademais de na Coruña, Ourense e Vigo, en Galicia, a tecnoloxía 5G Advanced de Orange está ao dispor da cidadanía noutras 37 localidades das comunidades de Madrid, Cataluña, Andalucía, Valencia, Asturias, Castela e León, Murcia, Cantabria e Illas Baleares.



**O** bufete galego Pintos & Salgado fixo este mes de marzo un chamamento a incrementar a resposta pública e privada ante os deepfakes, co obxectivo de ir máis alá de retirar contidos despois de estes circularen e traballar na prevención e no fomento da rastrexabilidade e da reparación efectiva, con especial protección para menores e vítimas.

Víctor Salgado, avogado e socio-director do despacho Pintos & Salgado, sinala neste artigo que “as imaxes hiperrealistas creadas con IA abren unha brecha de privacidade”.

Engade: “O risco xa non é só que se manipule unha imaxe: é que se fabrique unha realidade verosímil sobre unha persoa sen que o saiba, sen que o consinta e cun dano potencial inmediato para a súa dignidade, a súa reputación e a súa seguridade”.

#### O contexto

O bufete coruñés lembra que a creación de imaxes e vídeos hiperrealistas mediante intelixencia artificial xa é unha realidade e converteuse “nunha das fronteiras máis sensíbeis do debate dixital”. Indican que “cando unha tecnoloxía permite xerar representacións verosímiles de persoas doadas de identificar sen o seu coñecemento nin consentimento, o impacto transcende o tecnolóxico e alcanza de cheo á privacidade, a honra e a propia imaxe”.

Víctor Salgado recorda que esta preocupación

## Víctor Salgado: “As imaxes hiperrealistas creadas con IA abren unha brecha de privacidade”

cristalizou o 23 de febreiro na Declaración Conxunta sobre Imaxes xeradas por IA e a Protección da Privacidade impulsada no seo da Global Privacy Assembly e asinada por 61 autoridades de protección de datos



e privacidade de todo o mundo, entre elas o Comité Europeo de Protección de Datos (EDPB) e varias autoridades de control españolas, que anunciou a súa adhesión á iniciativa.

O texto alerta de que a integración de ferramentas de xeración de imaxe e vídeo en plataformas masivas, como o recente caso de Grok en X/Twitter, está a facilitar contidos íntimos non consentidos, representacións difamatorias e outros materiais daniños, con grandes riscos para menores e colectivos vulnerábeis (ciberacoso, explotación ou chantaxe).

#### Un estándar global: salvagardas, transparencia e retirada efectiva

A declaración conxunta fixa expectativas concretas para as organizacións que desenvolven ou despregan sistemas deste tipo. Entre elas, o documento subliña catro piares: salvagardas

robustas contra o uso indebido, transparencia significativa sobre capacidades e límites, mecanismos accesíbeis e rápidos de retirada de contido daniño e medidas reforzadas para a protección da infancia.

“Hai un cambio de escala”, explica Víctor Salgado, engadindo que se ben “antes falabamos de manipulación, hoxe falamos de producir unha proba visual que parece real. Se ese contido circula sen control, a lesión de dereitos é difícil de reparar, aínda que despois sexa retirado”.

O propio chamamento global insiste en que o progreso tecnolóxico non debe producirse á conta da privacidade, a dignidade e a seguridade, e anima ás empresas para incorporar salvagardas desde o deseño e a cooperar proactivamente cos reguladores, lembra Víctor Salgado.

#### España move ficha

O avogado coruñés salienta que neste contexto España anunciou unha iniciativa lexislativa que conecta de forma directa coa xeración de imaxes creadas con IA. O Goberno aprobou o Anteproxecto de Lei Orgánica de protección civil do dereito á honra, á intimidade persoal e familiar e á propia imaxe, co obxectivo de actualizar a norma de 1982 á realidade dixital. O texto incorpora expresamente como intromisión ílexítima a utilización ou difusión da imaxe ou a voz dunha persoa cando fose creada, simulada ou manipulada tecnoloxicamente para dotala dunha aparencia extremadamente realista, apuntando de cheo ao fenómeno das ultrasuplantacións e os deepfakes. “É un paso importante porque aterra o problema na tutela civil: non falamos só do penal ou do prohibido en abstracto, senón de ferramentas para cesar a intromisión, retirar contidos e reparar o dano”, sinala Salgado, salientando que “o anteproxecto tamén prevé reforzar as medidas cautelares, incluíndo a posibilidade de acordar xudicialmente a retirada de imaxes ou voces (reais ou simuladas) cando poidan afectar a honra, a intimidade ou a propia imaxe”. ■

# Contra a desinformación

Equipos da UDC e a UVigo poñen a proba a fiabilidade dos principais servizos IA

O grupo Sepcom da UVigo e o Grupo Cidadanía Dixital (DIGI) da UDC desenvolveron (ao abeiro da Cátedra de Feminismos 4.0 Depo-UVigo) un proxecto que constata o potencial de ferramentas de Intelixencia Artificial para loitar contra a desinformación. *Trátase de Avaliación da IA xerativa na verificación de feitos sobre personalidades de Pontevedra con perspectiva de xénero.*

Foi materializado polos investigadores do grupo Sepcom Mabel Míguez, Alberto Dafonte, Juan Manuel Corbacho e as investigadoras do grupo DIGI da UDC, Teresa Piñeiro e Laura Cas-



Laura Castro e Teresa Piñeiro, do Grupo de Investigación Cidadanía Dixital da Universidade da Coruña

tro, así como por Graciela Padilla da Complutense de Madrid.

Da coordinación encargouse o profesor da UVigo Xabier Martínez Rolán, quen explica que este proxecto permitiu constatar que “hai un potencial na IA para utilizala como ferramenta na loita contra a desinformación”, mais tamén que nas respostas destas plataformas atópanse nesgos de xénero, “sutís pero persistentes”.

A análise desenvolvida con catro plataformas, ás que se lle solicitaba información de 20 persoas de diferentes ámbitos, sitúa ChatGPT como a ferramenta de meirande fiabilidade e utilidade para este tipo de tarefas. Este traballo viuse complementado ademais polo desenvolvemento dunha extensión para navegadores que permite empregar a IA xerativa para a verificación rápida de información con perspectiva de xénero.

O estudo centrouse en comparar o volume, calidade e tipo de información, fontes utilizadas e nesgos de xénero presentes nas respostas proporcionadas por ChatGPT, DeepSeek, Grok e Mistral a unha mesma consulta sobre 20 personalidades. Trátase de dez homes e dez mulleres dos ámbitos da política, a comunicación, a cultura, o deporte e a ciencia, como os deportistas Ana Peleteiro e Iago Aspas; o presidente da Deputación, Luis López; a portavoz do BNG, Ana

Pontón, ou o secretario xeral do PSdeG-PSOE, Xosé Ramón Besteiro; científicas como Marisol Soengas; o reitor da UVigo, Manuel Reigosa, ou persoeiros do mundo da cultura como Leticia Costas, Marta Pazos ou Carlos Núñez.

Partindo dun prompt único, o equipo investigador analizou as respostas á solicitude de información sobre estas figuras destes catro modelos conversacionais. Deles, ChatGPT amosouse como a “ferramenta máis fiable e coherente”, mentres que Grok e Mistral son cualificadas con “déficit de fontes”. Pola contra, o equipo investigador destaca a “alta taxa de alucinacións”, afirmacións non reais, de DeepSeek, o que fai desta unha ferramenta “sen valor para a verificación”.

De feito, o equipo investigador detectou alucinacións no 55% das respostas desta ferramenta, mentres que Mistral e Grok “mantéñen boa exactitude con algunhas alucinacións”. Pola contra, ChatGPT non só se amosa como a ferramenta máis fiable neste eido, senón que tamén é a única que “cumpre de forma consistente coa citación de fontes verificábeis” solicitada polo equipo investigador, mentres que as outras tres, especialmente DeepSeek, “amosan eivas, incluíndo referencias fabricadas”.

Outro dos eixos desta análise foi a detección de nesgos de

xénero nas consultas, detectándose que estaban presentes no 15% das respostas, “o que evidencia desigualdades sutís e a necesidade de integrar criterios feministas no deseño e uso” destes modelos conversacionais. O estudo permitiu constatar unha maior incidencia destes nesgos nas respostas sobre mulleres deportistas, unha “lixeria menor ampliación informativa nos perfís femininos e maior vulnerabilidade á desinformación nas súas fontes”. Como apunta Martínez Rolán, en varias das respostas, incluíase información sobre aspectos de índole persoal, como o físico ou a vestimenta, “o que ten que ver con como se constrúe a información das personalidades públicas”, xa que estes modelos “reproducen desigualdades presentes nos datos cos que foron adestrados”.

Este proxecto tamén deu lugar a un decálogo de boas prácticas para o uso consciente da IA xerativa na verificación de información. Entre elas, probar diferentes ferramentas para unha mesma consulta, optar aquelas que permitan rastrexar ao orixe da información para poder verificala de forma independente, pór o foco en que a calidade da resposta depende directamente que como formule a túa consulta ou ter en conta que cada IA ten restricións técnicas, temporais e xeográficas. ■

**H**ai expresións que, de tanto repetirse, deixan de cuestionarse. Unha delas é “novas tecnoloxías”. Empregámola con naturalidade en discursos políticos, nos medios de comunicación e en debates académicos e mesmo en documentos oficiais. Pero poucas veces nos detemos a pensar que esa etiqueta, máis que describir unha realidade, revela unha percepción errónea. Porque, en realidade, de novas teñen pouco.

A informática leva máis de sesenta anos formando parte da nosa estrutura económica, administrativa e social. No libro *Historia da Informática en Galicia*. Unha cronoloxía, publicado polo CPEIG, recóllese un fito que axuda a poñer as cousas en perspectiva: o primeiro computador electrónico instalado en España foi un IBM 650 de RENFE, no ano 1959. Hai máis de seis décadas. Pouco despois, en 1963, xa temos constancia da que foi unha das primeiras programadoras do noso país, Ana María Prieto. Non estamos a falar dunha disciplina emerxente, senón dunha profesión consolidada, cunha evolución continua e cunha pegada decisiva na transformación do país.

Incluso Internet, que moitas veces se presenta como símbolo da modernidade permanente, é unha infraestrutura desenvolvida nos anos oitenta e cun acceso masivo desde hai décadas. Seguir cualificándoa como “nova tecnoloxía” non só é impreciso; é, en moitos casos, unha forma elegante de admitir que non se coñece nin a súa historia nin o seu verdadeiro alcance.

E aquí está o fondo da cuestión. Cando seguimos falando de “novas tecnoloxías”, en realidade estamos a situarnos nunha posición de distancia. Como se a tecnoloxía fose algo externo, recente, case experimental. Como se aínda non formase parte da nosa normalidade institucional, económica e cultural. O termo transmite provisionalidade. E a informática deixou de ser provisional hai moito tempo.

O que é novo non é a informática. O que é novo son determinadas aplicacións, determinadas combinacións de capacidades,



Por Fernando Suárez  
Presidente do CPEIG, lembra neste artigo as fondas (e antigas) raizames da informática na nosa sociedade

## Das “novas tecnoloxías” á madurez dixital

determinadas escalas de impacto. Estamos a vivir unha aceleración evidente: intelixencia artificial, computación cuántica, biotecnoloxía avanzada (o que hoxe denominamos deep tech), representan saltos cualitativos relevantes. Innovacións disruptivas baseadas en descubrimentos científicos e en enxeñaría avanzada, orientadas a dar resposta a retos globais complexos —como a saúde, a enerxía, o clima ou a alimentación—, e que nacen dun coñecemento científico sólido con capacidade para transformar sectores enteiros.

Pero mesmo esas tecnoloxías avanzadas aséntanse sobre unha base informática madura, desenvolvida ao longo de décadas. Non aparecen nun baleiro histórico.

Quizais o uso recorrente da expresión “novas tecnoloxías” sexa un síntoma dunha certa inmadurez colectiva como sociedade dixital. Mentres sigamos percibindo a informática como algo permanentemente novo, seguiremos tratándoa como algo accesorio, secundario ou opcional. E non o é.

A informática converteuse na infraestrutura invisible que sostén practicamente todo: a administración electrónica, os sistemas sanitarios, a loxística, as finanzas, a industria avanzada, a comunicación social e mesmo os procesos democráticos. Non é un sector máis. É a base sobre a que descansan os demais.

Por iso resulta paradoxal que unha disciplina con máis de seis décadas de desenvolvemento,

con profesións consolidadas e cun impacto estrutural evidente, siga a ser etiquetada como “nova”. Non chamamos “novas infraestruturas” ás estradas nin “novas tecnoloxías” á electricidade. Simplemente asumimos que forman parte do noso ecosistema básico. Talvez chegou o momento de facer o mesmo coa informática.

Abandonar esa etiqueta non é unha cuestión semántica menor. É un exercicio de madurez. Significa recoñecer que estamos ante unha disciplina estratéxica, que require planificación, regulación adecuada, responsabilidade profesional e formación continua. Significa entender que o coñecemento tecnolóxico non pode ser superficial nin improvisado.



27 de xuño 2025

SANTIAGO DE COMPOSTELA  
Hotel OCA Puerta del Camino

www.anoite.gal

ENXEÑARÍA  
MÁTICA



# Anoite.gal

A gala anual do CPEIG celebrarase o 12 de xuño en Santiago coa entrega anual dos premios da profesión

Porque cando algo se percibe como novo, toleramos certa falta de estrutura. Cando algo se recoñece como esencial, esiximos rigor.

E o que está en xogo non é pequeno. A soberanía dixital, a seguridade dos sistemas, a protección dos dereitos fundamentais en contornos automatizados ou a competitividade da nosa economía dependen directamente da solidez da nosa base informática. Dependen do talento que formemos, do recoñecemento profesional que articulemos e da visión estratéxica que adoptemos como país.

A tecnoloxía xa non é nova. O que está pendente é o noso nivel de esixencia. Porque a verdadeira novidade non está na ferramenta. Está na velocidade do cambio e na necesidade de goberno con intelixencia colectiva.

Cando deixamos de cualificar a tecnoloxía como nova, comezamos a asumila como propia. E cando a asumimos como propia, tamén asumimos a responsabilidade de entendela, regulala e desenvólvela con rigor.

Talvez aí comeza, realmente, a madurez dixital. ■

**O** Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) celebrará a súa XVIII

Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia o 12 de xuño no Hotel OCA Puerta del Camino de Santiago. O evento é un punto de encontro entre os colexiados/os do CPEIG e un gran número de empresas e profesionais TIC (Tecnoloxías da Información e a Comunicación) de Galicia, que conta cunha destacada participación de cargos empresariais, institucionais e políticos e é un referente para o sector.

O presidente do CPEIG, Fernando Suárez, explica que a Noite é xa unha gala consolidada onde o Colexio profesional pretende mostrar á sociedade o traballo desenvolto por enxeñeiros/os en informática dentro da sociedade da información e as iniciativas relacionadas co ámbito das TIC.

No marco desta gala entregáranse os Premios da Noite, con máis dunha ducia de categorías nas que as colexiadas/os recoñecen iniciativas ou persoas destacadas no ámbito da enxeñaría en informática: Premio Iniciativa Emprendedora, Premio Ada Byron, dirixido a mulleres enxeñeiras en Informática; Premio

Traxectoria Profesional, Premio Especial CPEIG - En memoria de Hernán Vila, Premio Iniciativa Empresarial, Premio Innovación Tecnolóxica no Ensino, Premio Obxectivos de Desenvolvemento Sostible (ODS), Premio Iniciativa da Administración, Premio e-Inclusión, Premio Colaboración Interadministrativa, Premio Colexiada/o de Honra, Premio Traballo Fin de Máster, Premio 17º Aniversario CPEIG e Premio Impulso Dixital Galicia.

As persoas, organismos e entidades distinguidas en 2025 foron: o primeiro punto neutro de intercambio de tráfico de datos en Galicia, Galnix; a enxeñeira informática Josefina Alonso, directora de Operacións do Digital Innovation Hub da Industria de Galicia; o doutor en Informática Luis de Salvador, director da División de Innovación Tecnolóxica da Axencia Española de Protección de Datos (AEPD); a Olimpíada Informática Española; o CTAG, Centro Tecnolóxico de Automoción de Galicia; o Colexio Manuel Peleteiro de Santiago polo seu Plan de Benestar Dixital; a compañía Accenture, pola súa participación no Programa Nacional de Algoritmos Verdes; a Consellería de Sanidade pola súa certificación no alto nivel do

Esquema Nacional de Seguridade; o proxecto Neurocloud, da spin-off coruñesa Qubiotech; a Dirección Xeral de Formación e Cualificación para o Emprego na formación dos profesionais galegos a través do programa formativo do Centro de Novas Tecnoloxías de Galicia; o enxeñeiro informático Santiago Noriega; a empresa Unisys; o proxecto QUORUM; e o catedrático emérito de Enxeñaría Química Juan Casares Long.

Quen precise máis información sobre a celebración anual do CPEIG, vana ir tendo ao longo desta tempada na web anoite.gal.

O CPEIG constituíuse en decembro de 2007 como corporación de dereito público e de carácter profesional con personalidade xurídica propia que se rexe pola normativa vixente na materia e polos seus estatutos. Cunha estrutura interna democrática e independente das administracións públicas, agrupa obrigatoriamente a todas as persoas que, tendo o título oficial de Enxeñaría en Informática ou Licenciatura en Informática, desenvolven actividades propias da profesión en Galicia. Na actualidade, o CPEIG suma máis de 350 colexiados e colexiadas. ■



# Galicia na vangarda da protección dixital

iniciativas de formación especializada e compartindo a visión do ecosistema galego a través dun panel de expertos.  
O laboratorio permitirá dotar a Galicia de capacidades

AMTEGA iniciou a implantación dun laboratorio e centro demostrador para anticipar riscos e validar solucións de ciberseguridade

O director da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, Damián Rey, inaugurou o pasado 26 de febreiro a xornada que marcou o inicio da instalación e posta en marcha dun laboratorio e centro demostrador transversal de ciberseguridade da Xunta. Este centro, que dispón de dous laboratorios complementarios, estará localizado inicialmente na Cidade da Cultura e integrárase no Centro de Excelencia en Ciberseguridade de Galicia que se está a construír en San Cibrao das Viñas (Ourense). Damián Rey destacou que estamos ante “unha infraestrutura estratéxica que marcará un fito no fortalecemento do ecosistema galego de seguridade dixital e na preparación do

tecido produtivo ante os novos retos tecnolóxicos”.

Engadiu que na actualidade está a procederse ao despregamento progresivo do equipamento tecnolóxico e a adecuación dos espazos, con previsión de que ambos os laboratorios estean plenamente operativos a finais do vindeiro mes de xuño.

Indicou tamén que de maneira paralela ao proceso de implantación técnica, comezaron a desenvolverse distintas actividades divulgativas e formativas vinculadas aos laboratorios. A primeira delas foi a xornada informativa do 26 de febreiro sobre ciberseguridade industrial. Durante a sesión, abordouse a ciberseguridade industrial desde unha perspectiva práctica e estratéxica, e analizouse o seu crecente impacto normativo, coa presentación de

## Convocadas novas probas para obter a ComDix

A Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) abriu o pasado luns 16 de marzo unha nova convocatoria de probas presenciais de carácter libre para obter a Certificación Galega en Competencias Dixitais (ComDix) de nivel intermedio. As inscricións poderán realizarse ata o 25 de marzo a través da Rede CeMIT.

Esta convocatoria, que ofrece preto de 1.400 prazas, está aberta a toda a cidadanía interesada en acreditar os coñecementos, habilidades e actitudes necesarias para utilizar as tecnoloxías dixitais, tanto a nivel persoal como social ou profesional. As probas realizaranse os días 28, 29 e 30 de abril en horarios de mañá e tarde.

Toda a información específica desta convocatoria

pódense consultar na páxina web da rede CeMIT (<https://cemit.xunta.gal>), na que figura o calendario das probas presenciais nas aulas CeMIT de 49 concellos de Galicia, e dende onde se poderán realizar todos



avanzadas de experimentación, validación e demostración tecnolóxica, e “situará á Comunidade como referente en ciberseguridade aplicada tanto a produtos dixitais como a contornas industriais”, sinalou Rey, salientando tamén o seu obxectivo de impulsar a innovación, a transferencia de coñecemento e a cooperación público-privada.

A actuación desenvólvese no marco do programa RETECH (Redes Territoriais de Especialización Tecnolóxica) e está financiada polos fondos do Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia, da Unión Europea – NextGenerationEU, canalizados a través do Instituto Nacional de Ciberseguridade (INCIBE).

O proxecto, impulsado pola Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, intégrase nunha iniciativa máis ampla orientada a crear unha

rede galega de laboratorios e centros demostradores de ciberseguridade en colaboración co Instituto Tecnolóxico de Galicia (ITG), a Universidade de Vigo, o Centro Tecnolóxico de Automoción de Galicia (CTAG) e o Centro Tecnolóxico de Telecomunicacións de Galicia (Gradiant), co obxectivo común de fortalecer a investigación, a innovación e a transferencia de solucións en ciberseguridade ao tecido produtivo galego.

O laboratorio transversal, composto polo Laboratorio e centro demostrador de ciberseguridade en produtos con elementos dixitais e o Laboratorio e centro demostrador de ciberseguridade industrial, actuará de forma coordinada para reforzar as capacidades de empresas, administracións públicas e cidadanía fronte ás novas ameazas dixitais. ■

os trámites relacionados con esta convocatoria, dende a inscrición ata a consulta de persoas admitidas.

Tras a finalización do prazo de inscrición, e logo da publicación do listado definitivo no caso de que existan prazas vacantes, abrirase un período extraordinario para a súa adxudicación mediante solicitude dos participantes que figuren nos listados de espera.

Os contidos formativos para preparar estas probas de carácter libre están a dispor da cidadanía na plataforma de teleformación da Rede CeMIT (<https://formacion-cemit.xunta.gal>). Para obter o certificado ComDix é preciso superar na proba unha enquisa de entre 60 e 70 preguntas tipo test que inclúe a avaliación das 21 competencias que establece o Marco Galego de Competencias Dixitais.

Esta convocatoria é unha das tres publicadas no DOG do pasado 16 de xaneiro, nos niveis de iniciación e intermedio, correspondentes ao primeiro semestre do ano 2026.

Así, estas probas de nivel intermedio seguirán outras de certificación ComDix no nivel Iniciación a finais do mes de xuño. Durante o segundo semestre deste ano 2026 seguiranse convocando de forma periódica estas probas no DOG, tanto nos niveis de Iniciación como Intermedio. ■



## A aplicación *XuntaEu* acumula preto de 160.000 descargas

A Xunta, a través de AMTEGA, actualizou a aplicación *XuntaEu* incorporando a posibilidade de presentar queixas e suxestións directamente desde o teléfono móbil, ademais de integrar un novo carné (o de pesca fluvial) co que xa son 18 os documentos dixitais dos que se dispón na aplicación móbil. A ferramenta acumula preto de 160.000 descargas e consolídase como unha canle áxil e segura para a relación da cidadanía coa Administración autonómica.

A Administración galega puxo en marcha esta aplicación co obxectivo de “facilitar e simplificar o acceso da cidadanía aos servizos dixitais”. Desde a súa publicación, *XuntaEu* foi incorporando novas funcionalidades e melloras que amplían as súas prestacións.

A aplicación pódese empregar en sistemas operativos iOS e Android e permite acceder de maneira segura aos servizos dixitais da Xunta mediante Chave365, o DNI electrónico ou un certificado dixital.

A través de *XuntaEu*, os usuarios poden consultar, aceptar ou rexeitar desde o móbil as notificacións remitidas pola Administración autonómica a través do sistema Notifica.gal. Ademais, poden consultar a información

básica dos seus expedientes e presentacións e acceder á sede electrónica para continuar coa súa tramitación.

Tamén é posíbel revisar as citas programadas coa Administración, acceder ou dar de alta apoderamentos no Rexistro Electrónico de Apoderamentos de Galicia, xestionar a baixa no sistema Chave365, modificar os datos persoais almacenados na Carpeta Cidadá ou recibir avisos personalizados.

Outra das funcionalidades destacadas é a posibilidade de comprobar a validez de documentos asinados electronicamente, tanto de forma manual como mediante o uso da cámara do dispositivo para escanear o código QR.

No apartado de documentos dixitais, *XuntaEu* integra na actualidade 18 tarxetas e carnés emitidos pola Xunta de Galicia que poden ser validados por terceiros directamente desde o dispositivo móbil mediante un código QR. Entre eles inclúense diferentes licenzas e acreditacións oficiais, ás que agora se engade o carné de pesca fluvial.

Ademais, a aplicación ofrece acceso aos certificados da persoa usuaria, como o certificado de habilitacións profesionais ou distintas licenzas de pesca marítima de recreo. ■

# Do Brasil á Coruña: Ana Rute Mendes consolida a súa carreira no software libre en Igalia

— Co gallo do Día Internacional da Muller dende WordPress Coruña e o GPUL tiveron a ben organizar un debate sobre o rol das mulleres no ámbito tecnolóxico, no que participou a desenvolvedora brasileira Ana Rute Mendes, quen actualmente traballa para Igalia na cidade da Coruña.



— **A**ntes de nada, gustaría-nos saber como unha brasileira se traslada a Galicia para traballar nunha empresa tecnolóxica. Fuches ti a que quixo mudarse á nosa terra ou o traballo que ías desempeñar precisaba de certa presencialidade?

—Si. Sempre tiveron o desexo de pasar un tempo fóra do Brasil e, por razóns políticas, decidín marchar arredor de 2018. Como Igalia axuda co visado de traballo para vir a España, acabamos vindo para aquí un pouco por casualidade. Mudeime sen ter pisado nunca A Coruña antes e quedei encantada!

—A xeito de curiosidade, podes comentarnos como foi o teu achegamento á realidade lingüística galega? Foi unha sorpresa que tivésemos unha lingua de nosa en Galicia?

—Foi unha moi boa sorpresa! Sabía que había unha lingua propia, pero non sabía que era nai da miña lingua nativa, o portugués. Creo que a cultura e a lingua galega axudaron moito á miña adaptación; somos moito máis próximos do que esperaba.

—O teu perfil é bastante curioso, pois aínda que o teu traballo parece propio da

enseñaría informática, a túa formación transcorreu por un itinerario diferente. Que motivou iso? Cres que é preciso derrubar os prexuízos que existen sobre as enxeñarías para atraer ao estudiantado feminino?

—Desde nova sempre me interesaron moito a tecnoloxía e os computadores, e meus pais sempre me animaron. Por iso, durante o ensino medio estudei nun instituto similar ás FP de aquí, que foi onde realmente comecei a aprender programación. Xa preto de entrar na universidade, pensei que xa non quería seguir e que non me gustaría traballar na informática; porén, necesitaba traballar para conseguir o meu diploma e ao final sempre comecei a traballar neste ámbito e nunca saín del. Ao principio nun nivel máis alto, con deseño web e *front-end*, pero volvínfondar na programación cando tiveron a miña propia *startup*, porque necesitaba apañarme e a autonomía de saber programar foi o que me trouxo de volta a esta carreira. Sen dúbida debemos ensinar ás nenas desde novas que estas carreiras son para todo o mundo.

—E como levaches o feito de realizar o teu propio emprendemento empresarial no Brasil? Cres que é un proceso enriquecedor



### **aínda que remates traballando por conta allea?**

—Creo que foi o período no que madurei máis rápido na miña carreira. Ao ter un emprendemento é necesario facer un pouco de todo e aprender sobre moitas áreas da empresa, desde a xestión de proxectos até a xestión de persoas, o márketing e as vendas. Ademais, como os recursos sempre eran moi limitados, cómpre ser moi creativa para solucionar problemas e manter a empresa viva. Aínda que non seguín como emprendedora, sen dúbida foi un período que me preparou para poder traballar en calquera tipo de empresa e equipo.

**—Precisamente tes experiencia na formación en liña, un tema que non para de colocarse sobre a mesa á hora de deseñar políticas educativas. Cal é a túa postura ao respecto? É precisa unha revolución? Ten sentido afastar aos cativos das pantallas cando no mundo real**

### **estamos rodeados delas?**

—Creo que é imposible illar as pantallas da aprendizaxe cando estamos todos rodeados delas. Sempre fun partidaria de usar a tecnoloxía ao noso favor e empregala como unha ferramenta que abre posibilidades. Pero, claro, non é un proceso doado: hai que entender os puntos positivos e negativos e crear estratexias sobre como extraer o mellor destas novas tecnoloxías.

### **—Que che levou a introducirte no mundo do software libre? É algo que xurdiu espontaneamente ou responde a un xeito de entender o mundo pola túa banda?**

—Foi un pouco por casualidade. Durante o período da facultade tiña moitos amigos informáticos que formaban parte de grupos como GPUL e identifiqueime moito cos seus valores, polo que comecei a interesarme bastante. Na miña carreira sempre tentei usar Linux e ferramentas abertas, e o que realmente me introduciu no mercado do *open source* foi participar no programa Outreachy, creado precisamente para axudar a incluír persoas pouco representadas en proxectos de código aberto.

### **—Como explicarías á xente que é posible facer carreira no mundo do código aberto?**

—Non só é posible, senón que son profesionais bastante demandados, sobre todo en proxectos como o Linux Kernel e os motores de navegadores web. Ás veces pode ser un pouco difícil entrar nestes proxectos, pero as comunidades adoitan ser receptivas e hoxe existen programas como Outreachy, Google Summer of Code ou o noso propio Igalia Coding Experience que axudan ás persoas que queren comezar nesta área. Eu diría que unha habilidade moi importante e da que non se fala tanto é a curiosidade: ir detrás de tentar entender como funciona un proxecto que utilizas, como é a comunidade que hai detrás e como podes comezar a contribuir. Moitas persoas comezan colaborando con cousas fóra

do código, como traducións, pequenas correccións de erros tipográficos ou documentación, e pouco a pouco van entrando máis na parte de código.

### **—Pero non só estás nun contorno laboral que xira ao redor do software libre, senón que tamén ten certa escala global. Como levas iso de traballar con compañeiros espallados polo mundo? Podemos dicir que é algo que se normalizou tras a pandemia?**

—Gústame moito traballar con persoas de culturas diferentes da miña; faime medrar moito persoalmente e ter máis empatía. Sobre o traballo remoto, creo que achega unha calidade de vida moi boa e permíteme ter máis tempo para a miña vida fóra do traballo. Desde antes da pandemia xa traballaba nunha empresa remota e global, así que no meu caso persoal non cambiou moito, pero vin moitos amigos adaptándose ao traballo remoto por causa da pandemia. É unha mágoa que algunhas grandes empresas estean agora forzando a volta á presencialidade.

### **—No contexto laboral no que te moves actualmente, segue a padecerse unha falla de diversidade? Percibes cambios nos últimos anos?**

—En Igalia esforzámonos por posicionarnos a favor da diversidade e tentamos ser un lugar seguro e inclusivo para persoas de contextos e culturas diferentes. Aínda así, é difícil acadar unha igualdade de xénero elevada: a cantidade de persoas que se presentan para entrar na empresa e que se identifican co xénero masculino segue sendo moito maior que a das outras. Non sabería dicir se está a cambiar; a miña impresión persoal (sen ver cifras) é que hai uns anos houbo un aumento de mulleres na tecnoloxía, pero ultimamente diminuíu de novo ou mantívose pequeno.

### **—No caso da Coruña pode resultar curioso que os grandes referentes no ámbito da intelixencia artificial sexan mulleres.**

### **O feito de que a tecnoloxía sexa cada vez máis transversal pode mudar a visión machista que impera?**

—Sen dúbida. As tecnoloxías, especialmente a IA, levan consigo ideoloxías e prexuízos das persoas que as programan, polo que canto máis persoas con contextos diferentes participen na súa creación, máis inclusiva será a tecnoloxía.

### **—Na túa traxectoria, topaches coa toxicidade que moitos denuncian nos ámbitos máis técnicos? Ou iso xa é cousa do pasado?**

—Si, por desgraza aínda acontece e probablemente seguirá acontecendo mentres non teñamos máis igualdade de xénero nos lugares de traballo. En empresas anteriores pasei por situacións desagradables con compañeiros e ex-compañeiros de traballo que só ocorreron por ser eu muller.

### **—E, de cara o futuro, como te ves? Especializándote no tipo de traballo que fas actualmente ou experimentando nos ámbitos que esperten o teu interese?**

—Sempre tiven un perfil bastante xeneralista e o que realmente me move é solucionar problemas, polo que estou sempre experimentando con ferramentas novas e ampliando os meus coñecementos para ter máis autonomía e poder desenvolver cousas novas.

### **—Xa para rematar, podemos contabilizarte xa como un referente galego no sector tecnolóxico ou tes pensado seguir movéndote polo mundo?**

—Non sei se me chamaría referente tecnolóxico, pero gústame moito participar en comunidades e contribuir como podo. Aquí na rexión vin moitas comunidades locais fortalecéndose e gústame poder formar parte diso, aínda que sexa de maneira esporádica. Síntome moi afortunada por ter acabado en A Coruña: fun moi ben recibida e, polo momento, non teño plans de marchar; xa considero este lugar a miña casa. ■

# A hora das tecnoloxías con selo galego

As nosas empresas presentaron este mes de febreiro importantes innovacións

## Quobis celebrou o seu 20º aniversario



➔ Quobis, referente galego e estatal en solucións de comunicacións en tempo real e seguridade de voz, celebrou o seu 20º aniversario no Mobile World Congress (MWC GSMA) de Barcelona, edición 2026, consolidando o seu liderado na protección da canle de voz.

Quobis representou xunto con Cinfo o puxante sector TIC galego no Pavillón España (hall 4, caseta 4C30), desde onde proxectou a súa estratexia de Trusted Communications ao ecosistema móbil mundial.

O eixo central de Quobis no MWC26 foi a súa estratexia Trusted Communications, unha liña de traballo que xorde nun preocupante escenario no que o 85% da poboación española sufriu intentos de fraude telefónico. Neste contexto, Quobis presentou solucións disruptivas para devolver a seguridade ao usuario: Quobis Caller Score (un motor de reputación que, mediante a

integración coas novas interfaces de programación de aplicacións dos operadores, permite verificar en tempo real a identidade do chamante e bloquear chamadas maliciosas antes de que cheguen ao destinatario), Branded Calling (tecnoloxía que permite ás empresas mostrar o seu logotipo e o motivo da chamada no móbil do cliente, protexendo a identidade da marca e garantindo ao cidadán que a comunicación é veraz) e máis un core IMS baseado en software libre totalmente funcional: un fito recente que permite a empresas e estados reducir a dependencia de provedores estranxeiros en servizos críticos como é a telefonía.

Quobis tamén levou a cabo actividades de demostración tecnolóxica entre as que se incluíu unha demo sobre a tecnoloxía Quobis Caller Score, o seu motor de reputación intelixente deseñado para erradicar a fraude telefónica e o *spoofing*. ■

## A familia de Inforhouse festexou os seus éxitos anuais



➔ Inforhouse, consultora tecnolóxica de Santiago especializada en solucións de xestión empresarial, celebrou o pasado venres 20 de febreiro o seu encontro corporativo anual no Hotel Oca Puerta del Camino, na capital galega. A xornada reuniu a todo o equipo da compañía para facer un repaso dos logros alcanzados durante o último ano, compartir os proxectos de futuro e fortalecer os lazos entre os seus profesionais nun ambiente de traballo e camaradería.

O evento foi inaugurado por Vidal Díaz, director executivo (CEO) de Inforhouse, quen ofreceu un balance detallado dos éxitos anuais da empresa, destacando os fitos máis relevantes e marcando as liñas estratéxicas que guiarán os próximos proxectos.

A súa intervención puxo en valor “o crecemento sostido da compañía” e a súa “aposta pola innovación continua ao servizo dos seus clientes”.

Un dos momentos máis emotivos da xornada chegou da man de Emi Agüera, triatleta paralímpico e membro da selección española, que ofreceu

unha charla inspiradora sobre superación, esforzo e adaptación. Acompañado polo seu adestrador, Pablo Leis, Agüera compartiu cos asistentes a súa experiencia persoal e deportiva, trasladando valores fundamentais como a resiliencia, o traballo en equipo e a capacidade de adaptarse ás adversidades. O seu testemuño conectou profundamente co espírito da compañía, que considera ás persoas o seu principal activo.

Tras o relatorio, a xornada continuou con dinámicas de traballo por departamentos, onde os equipos de Software, Infraestruturas, Administración Pública, Pemes e Servizos Xerais puideron profundar nos seus respectivos proxectos e obxectivos. Estas sesións permitiron alinear estratexias, compartir coñecementos e reforzar a coordinación entre as diferentes áreas da empresa.

O encontro concluíu cunha comida de confraternización no propio hotel, onde os asistentes puideron intercambiar impresións nun ambiente distendido e celebrar os éxitos compartidos. ■



## Dous proxectos de Altia, finalistas nos premios ASLAN 2026

➔ Dous dos máis recentes proxectos da firma tecnolóxica Altia, o Portal de Atención Sociosanitaria de Euskadi e GIS Emergencias do Ayuntamiento de Madrid,

son candidatos aos premios ASLAN 2026.

A firma coruñesa lembra que dentro do programa de actividades do Congreso ASLAN 2026 outorgáranse os Premios

Aslan á Transformación nas Administracións Públicas. Neles, reconécese o esforzo de organismos e empresas públicas na implantación de novas tecnoloxías para prestar mellores servizos ao cidadán, mellorar a eficiencia e optimizar custos.

Este ano, dous proxectos nos que participa

Sociosanitaria de Euskadi (Servizos Públicos Dixitais e Experiencia Cidadá). Impulsado pola Dirección de Atención Sociosanitaria do Departamento de Saúde do Goberno Vasco, este proxecto reforza o seu compromiso coa transparencia, a innovación, a formación continua e a mellora da

Altia son candidatos aos premios. A votación está aberta do 25 de febreiro ao 10 de marzo para todos os usuarios rexistrados.

O primeiro dos proxectos é o Portal de Atención

calidade da atención, avanzando cara a un modelo de atención máis coordinado, integrado e centrado nas persoas.

Tamén na categoría de Innovación en Administracións Locais encádrase o proxecto GIS Emergencias do Concello de Madrid. Este servizo garante a continuidade operativa e evolución tecnolóxica da infraestrutura xeoespacial crítica que utilizan os Bombeiros e o SAMUR de Madrid. Ao asegurar unha resposta técnica inmediata, optimízanse os roteiros e o despacho de unidades, permitindo que os equipos de emerxencia cheguen ao cidadán no menor tempo.

O congreso celebrábase os días 17, 18 e 19 de marzo. ■

## Tarlogic axúdanos a detectar vulnerabilidades en dispositivos

➔ O equipo de Innovación da empresa galega Tarlogic presentou na RootedCON un software gratuito que permite auditar os dispositivos Bluetooth que usan cidadáns e empresas para comprobar que non teñen vulnerabilidades. Os investigadores da compañía descubriron que entre o 10 e o 30% dos dispositivos teñen direccións MAC fixas, o que, sinalan, “abre a porta para rastrexar persoas, lanzar ataques dirixidos ou poñer en marcha ataques masivos se se descubren vulnerabilidades nos dispositivos”.

Explican que “unha persoa pode saber como latexa o teu corazón, cal é o contido dun audio enviado á túa conta ou onde se atopa o teu coche en tempo real, e pode facelo mediante a explotación de vulnerabilidades relacionadas coa conexión Bluetooth dos dispositivos intelixentes que usamos no noso día a día”.

BSAM Checker é un programa 100% gratuito para realizar auditorías de seguridade Bluetooth automatizadas sen necesidade de dispoñer elevados coñecementos e contando tan só cun computador e un *dongle* Bluetooth. Esta solución parte da metodoloxía BSAM, presentada hai dous anos e que permite realizar avaliacións de seguridade de

dispositivos Bluetooth para axudar aos fabricantes para detectar debilidades explotábeis en millóns de dispositivos intelixentes e proceder ao seu remedio.

No transcurso do seu relatorio, Antonio Vázquez Blanco, investigador da área de Innovación de Tarlogic, presentou a investigación, realizada onda Miguel Tarascó Acuña, director deste departamento, e explicou como funciona a ferramenta e com-

partiu os resultados das probas realizadas coa solución en contornas urbanas e en espazos con alta rotación de persoas como aeroportos ou estacións.

Durante os traballos realizados, descubriuse que entre o 10 e o 30% dos dispositivos Bluetooth teñen direccións MAC fixas e que entre un 20 e un 45% destes dispositivos tamén publican o seu nome, “o que implica que poidan ser rastrexados en tempo

real cando estean en funcionamento, poñendo en xaque así a privacidade das persoas e posibilitando o seu seguimento por parte de actores hostís”, sinalan, engadindo que “as probas tamén revelaron que entre un 20 e un 45% dos dispositivos con direccións MAC públicas permiten o emparellamento sen interacción do usuario lexítimo, o que abre a porta a que os atacantes poidan acceder a información confidencial como datos médicos ou contido de chamadas telefónicas”. ■



# Galicia marca o rumbo

Gradiant e o CiTIUS da USC impulsan a fotónica autosuficiente e de baixo consumo

2025, a iniciativa internacional bLOSSom (siglas en inglés de *Self-Sustained Photonic Systems through Autonomous LOSS Harvesting, Sistemas Fotónicos Autosostidos mediante Captación Autónoma de Perdas Enerxéticas*) combinará investigación na fronteira do coñecemento e innovación tecnolóxica cun liderado científico con forte presenza feminina.

Dende a USC salientan que das 2.087 propostas remitidas desde 71 países distintos no ano 2025 ao programa Horizon-EIC-2025-Pathfinder, “unicamente 44 obtiveron financiamento deste programa de axudas á innovación no marco comunitario, dotado con máis de 140 millóns de euros para impulsar tecnoloxías

te os vindeiros catro anos.

O principal foco investigador de bLOSSom centrarase na fotónica integrada, a tecnoloxía que emprega a luz para procesar e transmitir información dentro dos chips.

Dende a USC sinalan que “aínda que esta tecnoloxía ofrece enormes vantaxes en velocidade e eficiencia, os seus dispositivos seguen xerando perdas enerxéticas durante o seu funcionamento, e neste senso bLOSSom propón reutilizar a chamada enerxía *parasita* —aquela que actualmente se perde en forma de calor ou radiación nos propios compoñentes fotónicos— para alimentar o sistema, aproveitando así unha valiosa cantidade de enerxía”.

envolver un módulo fotónico integrado capaz de alimentarse a si mesmo e de activar o sistema sen depender dunha fonte de enerxía externa. “Este avance podería permitir o desenvolvemento de redes fotónicas modulares ultra-masivas e solucións neuromórficas (arquitecturas de intelixencia artificial inspiradas no cerebro humano) cuxo tamaño poida medrar exponencialmente sen un aumento proporcional do consumo enerxético”, engaden.

Dentro do consorcio internacional, o CiTIUS asumirá, xunto con energHius (*spin-off* xurdida da investigación desenvolvida no propio centro), o deseño da arquitectura enerxética do sistema. A coordinación científica do equipo do CiTIUS recaerá en



**G**alicia sinala o rumbo da fotónica. O Centro Tecnolóxico Gradiant (Vigo) e o Centro Singular de Investigación en Tecnoloxías Intelixentes da USC (CiTIUS, Santiago) participan nun novo proxecto europeo que impulsará o desenvolvemento de sistemas fotónicos capaces de alimentarse a si mesmos e reducir drasticamente o consumo enerxético en aplicacións de intelixencia artificial e procesamento masivo de datos.

Financiada polo Consello Europeo de Innovación (EIC) con case tres millóns de euros a través da convocatoria Pathfinder Open

radicalmente disruptivas en fases moi temperás de desenvolvemento”.

A coordinación deste proxecto, que arrancou oficialmente o pasado 1 de marzo, recaerá na Fundación Centro Tecnolóxico de Telecomunicacións de Galicia (Gradiant), que será a institución responsábel de liderar un consorcio internacional integrado por entidades de España, Polonia, Portugal e Irlanda; entre elas, a rede de investigación Łukasiewicz (Polonia), o Laboratorio Ibérico Internacional de Nanotecnoloxía (INL), F6S Network (Irlanda), o CiTIUS da USC e a *spin-off* do centro energHius. O proxecto desenvolverase duran-

Para conseguilo desenvolveranse interfaces electroópticas, capaces de converter sinais ópticos en eléctricos e dirixir esa enerxía cara a unha unidade de xestión enerxética integrada (Power Management Unit, PMU), que almacenará e liberará enerxía baixo demanda. O proxecto explorará distintas solucións tecnolóxicas, desde unións electroópticas avanzadas ata o uso de materiais bidimensionais (como o grafeno) ou sistemas inspirados en mecanismos fotosintéticos recreados no laboratorio.

Dende o CiTIUS explican que un dos obxectivos “máis ambiciosos” do proxecto é des-

Paula López, directora adxunta do centro e responsábel do plan de integración heteroxénea dos distintos compoñentes do sistema.

Xunto á responsábel de bLOSSom no CiTIUS, o equipo do centro complétase cos investigadores Víctor Brea e Fernando Pardo e a investigadora predoutoral Laura Vicente, reforzando a dimensión técnica e o liderado feminino do grupo nun ámbito estratéxico para a transición enerxética e dixital. A implicación de energHius (quinta *spin-off* do CiTIUS), consolida ademais a conexión entre investigación académica e innovación empresarial. ■



## En marcha os Premios Dalle Like

Lugo acolleu a presentación da primeira edición dos Premios Dalle Like, unha iniciativa que busca recoñecer o talento galego no ámbito dixital e das redes sociais. Na presentación do certame, que ten o apoio da Xunta, participaron o delegado territorial da Administración autonómica en Lugo, Javier Arias, e o secretario xeral da Lingua, Valentín García.

A gala de entrega destes galardóns celebrárase o 16 de maio no Círculo das Artes e reunirá a creadores de contido, proxectos dixitais e marcas galegas que destacan pola súa creatividade, impacto e capacidade de conectar coas novas audiencias.

Os representantes autonómicos destacaron a capacidade destes creadores de levar a cultura e a lingua galega ás redes sociais, “visibilizando o enorme talento que hai na nosa comunidade e contribuíndo a que a identidade de Galicia teña presenza e repercusión no mundo dixital”.

O obxectivo concreto dos Premios Dalle Like é “dar visibilidade e axudar á profesionalización de aqueles influentes que tentan impulsar a cultura e o idioma”.

Na gala recoñeceranse os Galinflus do Ano. As inscricións están abertas en [dallelike@gmail.com](mailto:dallelike@gmail.com). A organización seleccionará os nomeados e as nomeadas e fará unha votación popular na web do certame para elixir as persoas e entidades gañadoras.

Haberá un total de dez categorías.

# Mergullo lingüístico

O Carballiño celebrou con 400 escolares o remate da nova edición de *21 días co galego e +*

O Carballiño acolleu o pasado 26 de febreiro o acto de clausura da nova edición do programa de inmersión lingüística *21 días co galego e +*, impulsando dende a Secretaría Xeral da Lingua tomando como modelo a iniciativa 21 días co galego da profesora Pilar Ponte do IES da Pobra do Caramiñal. No acto deste xoves implicouse directamente o secretario xeral de Lingua, Valentín García.

O obxectivo do proxecto, cuxo caderno en liña ([blogs.xunta.gal/21diascogalegoemais](http://blogs.xunta.gal/21diascogalegoemais)) funciona como principal foco de información e de actividade, é mergullar aos escolares no uso do galego baixo o reto-desafío de facelo durante 21 días.

Na cita tamén participaron de xeito activo os/as 400 nenos e nenas que representaron os 10 centros educativos de toda Galicia que participaron na oitava edición desta iniciativa impulsada pola Xunta.

García agradeceu “a implicación coa lingua das comunidades escolares que este ano se animaron a formar parte de maneira voluntaria desta proposta”, e destacou “a importancia deste tipo de accións nas que se involucra tanto o alumnado como o profesorado e todo o persoal dos centros, dándolle valor e prestixio ao galego a través de actividades que van máis alá das horas lectivas nas aulas”.

Ademais, Valentín García apuntou que “este encontro final supón unha oportunidade de confraternización e intercambio de opinións sobre

as actuacións que fixeron en cada un dos colexios, cunha xuntanza lúdica e didáctica para compartir experiencias e seguir enriquecendo a nosa lingua”.

O proxecto *21 días co Galego e +* naceu para estimular o uso do galego no alumnado e perfeccionalo dentro e fóra das aulas. Ten a súa orixe nunha experiencia que se puxo en marcha desde 2013 no Instituto da Pobra do Caramiñal, da man da profesora Pilar Ponte, e que mesmo chegou recibir en 2015 un premio de innovación en dinamización lingüística, en 2016 un recoñecemento da RAG e no 2019 o Premio da Cultura Galega na categoría de Lingua. Desde o ano 2019 foi asumido pola Secretaría Xeral da Lingua e a el adhírense os centros educativos de xeito voluntario.

Neste curso 2025/26 no programa reuniu un total de 3.700 persoas coa participación do colexio Isidro Parga Pardal, de Oleiros; do centro dos Tilos, en Teo, e aínda na provincia coruñesa, do Anxo da Garda, na cidade herculina. Tamén do colexio A Ponte e do Benigno Quiroga Ballesteros, de Lugo. A estes engadíronse en Pontevedra o centro Álvarez Limeses e os colexios Ría de Vigo e Amor de Dios, en Vigo. En Ourense participaron o colexio A Ponte e o Irmáns Villar. ■



# As tecnoloxías en positivo... vanse de xira

Comeza en Chantada unha campaña para evitar o ciberacoso entre a mocidade

**A**Xunta de Galicia botou a andar o pasado 5 de marzo no municipio lucense de Chantada unha campaña para evitar o ciberacoso entre a mocidade fomentado entre a rapazada “un uso responsábel e empático das novas tecnoloxías”. A iniciativa da Consellería de Cultura, Lingua e Xuventude desenvolverase ata principios de abril en seis centros Xove das catro provincias, co obxecto de estendelo ao resto destes espazos que o Goberno galego ten por todo o noso territorio.

A campaña, impulsada desde a Dirección Xeral de Xuventude, arrincou este mes de marzo no Espazo Xove de Chantada, coa participación de alumnado de Educación Secundaria, que é, segundo remarca a Consellería, “en boa medida ao que vai dirixida esta iniciativa, xa que se ten en conta a importancia da concienciación nestas idades para incidir aos mozos e mozas nun bo uso destas tecnoloxías e tamén axudarlles a detectar e evitar un emprego incorrecto das mesmas”.

Tras este municipio, o programa desenvolverase tamén nos

centros Xoves pontevedreses de Lalín, o 18 de marzo ás 16,30 horas, e de Tui, o 24 de marzo ás 11 horas. A continuación, celebrase no coruñés de Betanzos, o 25 de marzo, e a o día seguinte, o 26 de marzo, organizarase no espazo Xove de Ourense, para rematar a campaña no mes de abril no municipio coruñés de Noia. En todo caso, o obxectivo da Consellería de Cultura, Lingua e Xuventude é estender o proxecto ao resto destes centros Xove que a Xunta de Galicia ten repartidos por todo o territorio da Comunidade.

## Participación de creadores dixitais

A campaña basea a súa eficacia “na implicación activa da rapazada en dinámicas que favorezan o coñecemento das situacións de ciberacoso ou de risco, á vez que darlles ferramentas para saber como actuar se o sofren directamente ou reconecen a outras persoas nestas situacións”, explicaron fontes da Consellería, engadindo que a dinámica incluirá a creación de grupos de debate con todos os participantes nos que compartirán respostas, estratexias ou



actitudes que interpreten como correctas para previr e facer fronte a este tipo de comportamentos.

O obxectivo é poñelas/os “na situación de que alguén publique fotos súas sen o seu permiso, a mofa nun grupo de Whatsapp ou redes sociais dun compañeiro ou que unha persoa descoñecida os agregue nun muxixogo en liña e lles pida falar a través dun chat privado”.

A continuación, crearán e consensuarán entre todos un manual con medidas contra o ciberacoso.

Ademais, nestas actividades faranse proxeccións de curtas que abordan estas cuestións e poráselles en contacto con testemuñas de casos reais que teñan sufrido ciberacoso. A campaña complétase coa participación de creadores de contidos dixitais afíns a estas franxas de idade que lles darán consellos de primeira man, como Paula Quintela, que participará nas cita de Lalín e Noia; Miguel Mandayo, que ademais de colaborar con contido de concienciación, asistirá ao Centro Xove de Lalín, e Santiago Caamaño coñecido como *Champi Muros*, quen estará presente na xornada que se celebrará en Noia.

## Un de cada dez escolares reconece sufrir ciberacoso, segundo un novo estudo

Recentemente (na recta final de 2025) a Universidade de Santiago compartiu os principais datos do informe *Infancia, adolescencia e benestar dixital. Unha aproximación desde a saúde*, a



convivencia e a responsabilidade social, estudo elaborado pola USC, Red.es, UNICEF España e o Consello Xeral de Colexios de Enxeñaría Informática que preside o galego Fernando Suárez (presidente tamén do CPEIG, o Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia).

Froito dunha consulta a case 100.000 nenos, nenas e adolescentes de toda España, esta investigación (que en palabras das ditas entidades é “a de maior alcance a nivel mundial sobre o impacto da tecnoloxía na infancia e a adolescencia dun país”) ofrece “unha fotografía nítida dunha xeración hiperconectada e que, aínda que máis consciente dos perigos da Internet, segue enfrontándose a graves desafíos emocionais e de convivencia”, sinalan.

No estudo sinálase que “a gran maioría accede ás redes e outros contidos desde o seu propio dispositivo” e que “a presenza do teléfono móbil faise patente desde os últimos anos de Primaria, xa que aos 10 anos, o 41% dos nenos e nenas dispón de móbil propio, porcentaxe que ascende ao 76% aos 12 anos de idade”.

Na ESO, practicamente todos –o 92,8%– ten o seu propio teléfono, sendo a idade media de acceso ao móbil os 10,8 anos.

### O uso problemático das redes ten consecuencias

Case un 9% dos mozos e mozas de entre 10 e 20 anos dedica máis de cinco horas diarias ás redes sociais entre semana, unha cifra que se eleva ata case o 20%

durante a fin de semana. Ademais, o 5,7% podería desenvolver un uso problemático das redes sociais, porcentaxe que alcanza o 7,7% entre quen cursa Bacharelato (a etapa máis vulnerábel) e que é de xeito significativo maior entre as mozas, “o que evidencia importantes diferenzas de xénero nesta problemática”, apúntase na investigación, na que se engade que “este uso intensivo asóciase a maior ansiedade, peor calidade de vida e maior

exposición a situacións de acoso, ciberacoso ou control na parella a través de medios dixitais”.

“O 25% dos adolescentes declara sufrir acoso escolar, preto do 10% ciberacoso, e un de cada tres novos con parella reconece vivir control ou chantaxe a través do móbil ou as redes”, sinalou Antonio Rial, profesor da Universidade de Santiago de Compostela, quen advertiu de que “estas formas de violencia dixital están cada vez máis presentes na vida cotiá dos adolescentes”.

Apunta o profesor, no lado positivo, que “aínda que os riscos continúan, obsérvanse avances no uso responsábel da Internet”.

Así, dise que o 58,4% dos enquisados falou con persoas descoñecidas na Rede, o 25,1% recibiu mensaxes de carácter sexual e case o 9% recibiu presións para enviar fotos ou vídeos de carácter erótico ou sexual, “pero estes datos son mellores que os rexistrados en 2021”, no informe Impacto da Tecnoloxía na Adolescencia.

O informe apunta a que a exposición á pornografía “segue sendo un reto”, de feito o 29,6% di consumila nalgunha ocasión,

nun de cada tres casos de maneira fortuíta. O consumo iníciase de media aos 11,5 anos, e o 70% dos enquisados manifesta que non fala de sexo en casa.

“A falta de normas e límites no uso da tecnoloxía, xunto cun mal exemplo por parte dos adultos, duplica as diferentes condutas de risco en liña”, infórmasse. Por exemplo, a porcentaxe de mozos e mozas que pasa máis de 5 horas ao día en redes sociais as fins de semana é do 17,9% entre aqueles cuxos pais non usan o móbil durante as comidas, e ascende ao 24,6% se os pais si usan o móbil. O mesmo ocorre co consumo de pornografía (27,5% versus 34,3%) ou aceptar a descoñecidos en redes (31,6% fronte a 40,3%).

### Iniciación segura á pegada dixital en 7 centros do Deza

O pasado 4 de marzo a directora xeral de Ordenación e Innovación Educativa, Judith Fernández, participou nun dos sete obradoiros do programa Iniciación segura á pegada dixital que se están a desenvolver na comarca do Deza, unha iniciativa coa que a Xunta reforza a formación do alumnado nun uso responsábel e seguro das redes sociais. A actividade, celebrada no Instituto Manuel García da Estrada, está destinada a estudantes de 2º, 3º e 4º de ESO e de FP Básica e é impartida por especialistas da AMTEGA, que abordan cuestións como a identidade dixital, a privacidade e a prevención de riscos na Internet.

Esta acción forma parte do Plan integral de benestar dixital da Xunta, que reúne medio cento de medidas en ámbitos como a ciberseguridade, a convivencia e os hábitos saudábel. No conxunto de Galicia participan este curso 250 centros, dos que dez pertencen á comarca do Deza: tres na Estrada (Instituto Avelina Valladares, Instituto Manuel García Barros e Instituto Plurilingüe Antón Losada Diéguez), dous en Lalín (Instituto Laxeiro e Instituto Ramón M<sup>a</sup> Aller Ulloa), un en Silleda (Centro Privado Plurilingüe María Inmaculada) e un en Vila de Cruces (Instituto Marco de Camballón). ■



## A Rede de Coworking da Deputación da Coruña diseña o seu futuro



→ O Coworking A Capela acolleu o 11 de marzo unha reunión técnica de coordinación da Rede Provincial de Coworking da Deputación da Coruña, un encontro que serviu para analizar os resultados acadados nestes primeiros meses do ano e definir as actuacións que se desenvolverán nos vindeiros meses. No transcurso da cita o persoal xestor dos diferentes espazos participou nunha reflexión estratéxica destinada a sentar as bases de funcionamento da rede a medio e longo prazo.

Dende a Deputación lembraron a que a día de hoxe esta infraestrutura provincial conta con 12 centros de

traballo colaborativo distribuídos por toda a provincia, “configurando un ecosistema de apoio ao emprendemento e á innovación”.

Recordaron tamén que “a rede nace precisamente coa vocación de garantir que calquera persoa con unha idea de negocio poida desenvolverla en igualdade de condicións, viva onde viva, contando con infraestruturas modernas e apoio técnico especializado”.

A reunión permitiu tamén analizar os principais retos da rede a curto, medio e longo prazo, así como avanzar na creación de novas dinámicas de colaboración e difusión conxunta entre os centros. Entre outras

iniciativas, presentouse unha proposta para organizar unha xornada de *networking* entre as persoas emprendedoras que forman parte da rede, co obxectivo de “fomentar sinerxías e proxectos compartidos”. Tamén se abordou un borrador de *Protocolo para a prevención e actuación fronte ao acoso sexual e por razón de xénero*, reforzando o compromiso destes espazos coa igualdade e coa creación de cornotas profesionais seguras.

Integrada no Plan de emprego local (PEL) da Deputación da Coruña, a Rede Provincial de Coworking continúa consolidándose como un dos instrumentos máis innovadores de apoio ao emprendemento en Galicia.

Na actualidade forman parte da rede 12 espazos de traballo: o Coworking do Pazo de Arenaza (Oleiros), o LAB-Barbanza (Boiro), Transformando en Brión, o Espazo A Proa (Ames), o Centro de Transformación Agroalimentaria A Fusquenlla (Moeche), o Coworking A Capela, o Centro de Emprendemento A Estación (Vedra), o Green Coworking (As Pontes), o Coworking A Pobra, o Coworking Dixital CCompostela (Santiago), a Casa do Pescador (Miño) e o Centro de Transformación Alimentaria de Baroña (Porto do Son). ■

## O CIP avanza a súa programación co podcast *Pop y Muerte*



→ O Carballo Interplay, festival de contidos dixitais da capital bergantiñá, avanzou a programación da súa 13ª edición, que se celebrará do 16 ao 19 de abril de 2026, co anuncio dun dos podcasts que poderá escoitarse en directo durante o festival: *Pop y Muerte*, conducido por Kiko Amat e Benja Villegas. Será a primeira vez que o dúo pasa por Galicia cun dos programas máis queridos do panorama de podcast estatal, informou a organización do festival (o Concello e Cós mica), engadindo que a actividade terá lugar o sábado 18 de abril ás 22.30 horas no Mercado de Carballo.

O obxectivo será novamente converter Carballo “nun espazo de encontro arredor das tendencias audiovisuais da Rede, a creación dixital e as voces máis estimulantes do panorama actual”.

Nesta edición, Carballo Interplay reivindica unha Internet creativa e viva, “pero tamén máis crítica, habitábel e consciente”.

Carballo Interplay está organizado polo Concello de Carballo e Turismo de Carballo con produción e dirección de Cós mica. Conta co apoio da Xunta de Galicia, a través de AGADIC, e da Deputación da Coruña. ■

### Humor tecnolóxico de Henrique Neira

Este ano haberá no mercado robots humanoides que pilotarán persoas a distancia para tarefas difíciles...





## O CPEIG convoca a 17ª edición do Premio TFM en Enxeñaría Informática

→ O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) convocou a décimo sétima edición do Premio Trabajo Fin de Máster en Enxeñaría Informática. O galardón, que será entregado no marco da XVIII Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia o vindeiro 12 de xuño en Santiago (no Hotel OCA Puerta del Camino), quere ser un estímulo para os estudantes e titulados recentes no Máster en Enxeñaría en Informática.

Tal como se recolle nas bases do certame, poden concorrer ao premio todas aquelas enxeñeiras e enxeñeiros en informática que presentaran nunha universidade galega o Trabajo Fin de Máster en Enxeñaría en Informática nos anos 2024, 2025 e 2026.

Aqueles estudantes que queiran optar ao premio do CPEIG poden remitir a documentación precisa (ficha resumo do traballo, resumo e memoria completa do mesmo) ata o día 26 de abril

ao enderezo electrónico: [informacion@cpeig.gal](mailto:informacion@cpeig.gal). As bases e o formulario para presentar a candidatura pódense atopar na web colexial ou nos portais web das tres facultades que imparten a titulación.

Mediante a convocatoria do premio, o Colexio busca achegarse ao colectivo estudantil e defender as vantaxes da colexiación, ademais de estimular o traballo dos estudantes.

Os tres finalistas terán dereito a un ano de colexiación gratuíta.

O gañador recibirá, ademais, unha gratificación económica de 1.000 euros. Unha comisión experta, integrada por representantes do CPEIG e das tres universidades galegas, valorará os traballos recibidos e seleccionará o traballo gañador. O fallo farase público a través da web e redes sociais do Colexio. ■

## 3.000 persoas formáronse en tecnoloxías da man da Deputación de Lugo

→ O responsable de Promoción Económica e Social da Deputación de Lugo, Pablo Rivera Capón, entregou en Abadín os diplomas acreditativos aos participantes que veñen de completar algunha das accións formativas que se desenvolveron neste concello no marco do programa provincial *E para dixitalizarse, Lugo*.

A través desta iniciativa, que a institución provincial puxo en marcha nos concellos de menos de 5.000 habitantes, realizáronse máis de 400

obradoiros gratuítos e presenciais relacionados coas novas tecnoloxías.

Rivera Capón entregou os recoñecementos aos alumnos e alumnas do colexio Aquilino Iglesia Alvariño, que se formaron no uso seguro e consciente de In-

ternet, no manexo correcto das TIC (Tecnoloxías da Información e a Comunicación); e en ciberseguridade, acoso e estafas en liña. Logo o deputado achegouse ata o CEIP de Moncelos para entregar os diplomas aos adultos e adultas que aprenderon sobre o uso do teléfono móbil grazas a este programa. ■



## Enreguéifate pechou o prazo con 84 vídeos

→ O certame Enreguéifate pechou o prazo de inscrición do certame de regueifas en vídeo mantendo a súa boa acollida nesta nova edición, con 84 vídeos inscritos entre as dúas categorías do concurso, a escolar e a xeral. A organización destacou “a diversidade de propostas recibidas, que reflicten a vitalidade dun xénero capaz de conectar tradición e novas linguaxes creativas”.

Dentro da categoría escolar, para alumnado non universitario galego, participaron no certame un total de 45 centros escolares procedentes das catro provincias galegas, entre os que se atopan centros educativos de Ames, Arzúa, Carballo, Pontevedra, Santiago de Compostela e Teo, os seis concellos impulsores do proxecto, cuxo alumnado recibiu formación sobre improvisación oral nesta novena edición do Enreguéifate.

En breve darase a coñecer o fallo do xurado, que outorgará oito premios por categoría para recoñecer á regueifa máis brava, máis aguda, máis diversa, máis reivindicativa, mellor cantada, mellor falada, máis inclusiva e máis entroideira.

A entrega de premios terá lugar nunha gala que se celebrará o xoves, 16 de abril, no Teatro Principal de Pontevedra. Os vídeos participantes no certame están na web do proxecto, [enregueifate.gal](http://enregueifate.gal).

Alén do certame de vídeo, o Enreguéifate levou a cabo entre novembro e febreiro máis de cen obradoiros escolares en centros educativos dos seis concellos impulsores do proxecto. ■

# TREBELLOS

## O iPhone 17e dobra o almacenamento da xeración anterior

O novo iPhone 17e aposta por reforzar o rendemento, a capacidade de almacenamento e a resistencia sen elevar o prezo de entrada. O novo smartphone económico de Apple

arrinca en 256 GB por 709 euros, mentres que o modelo con 512 GB de almacenamento ten un prezo de 959 euros. Está dispoñible en negro, branco e rosa pau. O terminal integra

o chip A19 de última xeración, fabricado en tecnoloxía de 3 nanómetros e incorpora o módem C1X, deseñado por Apple, que é ata o dobre de rápido que o C1 do iPhone 16e.

En fotografía, o iPhone 17e integra unha cámara Fusion de 48 megapíxeles con teleobxectivo x2 de calidade óptica, o que permite ofrecer dúas cámaras nun só módulo.

A súa novidade máis destacada é o MagSafe, con carga sen fíos de ata 15 watts, que permite acadar o 50 % de batería en arredor de 30 minutos mediante carga rápida por USB-C



## A RØDEcaster Video Core fai máis accesible a realización audiovisual

RØDE volve mover ficha no terreo da creación de contido coa RØDEcaster Video Core, unha consola de produción audiovisual compacta que integra nun único equipo conmutación de vídeo Full HD, mestura de audio profesional, gravación multipista e ferramentas de streaming. O trebello comparte a mesma potencia de procesado que a RØDEcaster Video, pero preséntase nun formato máis contido e pensado para ser controlado por software ou como peza central dun sistema modular baseado en RØDEcaster Sync.

A RØDEcaster Video Core permite xestionar ata catro fontes de vídeo de maneira simultánea, combinando tres entradas HDMI 1080p con conversión automática de velocidade de fotogramas e unha entrada UVC (válida para capturadoras e webcams) a través dun porto USB-C multifunción.

O control principal da RØDEcaster Video Core recae na RØDEcaster App para macOS e Windows, que funciona como superficie virtual de realización e mestura. A súa chegada ao mercado está prevista para o 20 de abril a un prezo recomendado de 619,99.

## Galaxy S26, a nova xeración de móbiles con IA de Samsung

O Galaxy S26 Ultra, novo buque insignia de Samsung, incorpora un chipset Snapdragon 8 Elite Gen 5 for Galaxy, con melloras destacadas en CPU, GPU e NPU que permiten executar procesos de IA de forma continua e en segundo plano.

Un dos seis elementos máis singulares é a nova Pantalla de Privacidade integrada, a primeira deste tipo nun smartphone. A tecnoloxía controla a

dispersión da luz para limitar a visión lateral cando o usuario o activa, protexendo datos sensibles en espazos públicos sen recorrer a filtros adhesivos nin accesorios externos.

A nivel fotográfico integra novas funcións de edición con IA como o Asistente de fotos (permite modificar escenas con descrições en linguaxe natural, restaurar elementos ou cambiar iluminacións) e o Estudio creativo (que

unifica xeración e personalización de imaxes nun mesmo espazo, pensado para fluxos rápidos sen ferramentas profesionais).

O S26 Ultra aposta por sensores de cámara con aperturas máis amplas que captan máis luz en condicións nocturnas, melloras no modo Nightography e unha estabilización de vídeo máis precisa con opción de bloque horizontal.





## MacBook Neo, o portátil máis accesible da historia de Apple

O MacBook Neo busca achegar o ecosistema Mac a un público máis amplo grazas a un prezo inicial de 699 euros (599 euros para o sector educativo). O novo portátil presenta un chasis de aluminio (rosa nube, índigo, prata e cítrico) con esquinas redondeadas e un peso de 1,23 quilogramos, pensado para facilitar o seu transporte. Integra unha pantalla Liquid

Retina de 13 polgadas cunha resolución de 2.408 x 1.506 píxeles e brillo de 500 nits.

Funciona cun chip A18 Pro (procesador que tamén emprega o iPhone 16 Pro e Pro Max) e carece de ventilador, polo que o seu funcionamento é totalmente silencioso. Presume de ata 16 horas de autonomía, incorpora o Magic Keyboard de Apple (sen retroiluminación) e

un amplo trackpad Multi-Touch compatible con xestos (pero sen resposta háptica). A versión de maior capacidade inclúe Touch ID para a autenticación do usuarios e a realización de pagamentos mediante Apple Pay. Integra dous portos USB-C que permiten cargar o equipo ou conectar accesorios e monitores externos, ademais dunha toma para auriculares.



## Novos altofalantes de Sonos

O Sonos Play é o novo modelo portátil da compañía e pretende situarse como o máis versátil da súa gama. Cun deseño compacto e resistente, está pensado para poder utilizarse tanto dentro do fogar como en exteriores.

O dispositivo ofrece son estéreo e graves potentes nun formato reducido, cunha arquitectura acústica inspirada no modelo Move 2. Incorpora batería con ata 24 horas de autonomía e certificación IP67, o que garante resistencia á auga e ao po. Ademais, integra un anel de silicona que facilita o transporte ou permite suxeitalo a unha mochila, unha tenda de campaña ou un soporte na parede.

Entre as súas características máis destacadas atópase a posibilidade de integrarse plenamente no sistema Sonos a través de Wi-Fi, funcionando como unha estancia máis dentro dunha configuración *multiroom*. Tamén pode empregarse mediante Bluetooth cando non hai conexión á rede doméstica.

Os novos Sonos Play terán un prezo de referencia de 349 euros.

## Novo Stream Deck enfocado ao audio

Elgato amplía a súa familia de paneis de control con Stream Deck + XL, un dispositivo deseñado para centralizar o control de fluxos de traballo complexos en produción audiovisual, streaming e creación de contido. O novo modelo destaca por incorporar 36 teclas LCD personalizables, seis dials multifunción e unha ampla tira táctil que permite axustar parámetros en tempo real sen necesidade de abrir aplicacións adicionais. O seu prezo é de 349,99 euros.

O dispositivo permite, por exemplo, modificar niveis de audio, alternar entre distintas mesturas ou activar efectos de procesamento directamente desde os dials ou as teclas programables. A tira táctil situada sobre os *encoders* amosa información en tempo real sobre os parámetros controlados, como o volume dunha pista, o brillo dunha ilu-

minación ou a posición nunha liña de tempo.

Esta combinación de controis físicos permite ofrecer capacidades propias dunha mesa de mesturas profesional, pero cunha curva de

aprendizaxe máis reducida, menor tamaño e un custo significativamente inferior.



**Modo de xogo: Apágao**  
Pulsa combinacións de 2 a 4 cores iguais  
para evitar que se acendan todas as luces.



Android

## COLOURS

### O xogo galego inicia a súa renovación

**E**n 2015 Axóuxere Games lanzou para Android o seu xogo *Colours*, e decidiron celebrar os seus máis de dez anos de vida retomando esta creación e iniciando unha etapa de transformación centrada na modernización da súa identidade, a súa base tecnolóxica e a súa proposta creativa, seguindo un plan estruturado en varias etapas que se desenvolverán progresivamente ao longo dos vindeiros anos.

A primeira das etapas consiste nun proceso de renovación da identida-

de visual. O xogo incorpora unha actualización da súa estética xeral e do estilo gráfico co obxectivo de adaptalo á nova etapa de *Colours*. Entre os cambios máis visibles atópase a substitución do logotipo por unha nova versión e unha revisión do deseño da protagonista, Ada. A personaxe recupera agora un aspecto máis próximo ao concepto orixinal do proxecto e achégase ao parecido da filla maior do desenvolvidor, Antonio Gundín, tamén chamada Ada en homenaxe a ela.

PlayStation 5, Xbox Series X|S, PC

## HIGHGUARD

### Outro xogo que bota o peche pouco despois do seu lanzamento

**O** estudio Wildlight Entertainment botou o peche definitivo de *Highguard*, o seu shooter multixogador gratuito centrado en asedios. O título, lanzado o pasado 26 de xaneiro, non conseguiu consolidar unha base de xogadores suficiente para garantir a súa continuidade a longo prazo, lembrando ao que aconteceu con *Concord* (título que anunciou a súa retirada só 2 semanas despois do seu lanzamento).

Segundo explicou o propio estudio nun comunicado publicado nas redes sociais, máis de dous millóns de persoas chegaron a probar o xogo desde o seu lanzamento. «Compartistes comentarios, creastes contido e moitos estamon no que estabamos construíndo. Por iso estamon profundamente agradecidos», sinala a mensaxe. Con todo, o equipo reconece que o proxecto non conseguiu manter unha comunidade activa que permitise sostelo economicamente.





PlayStation 5

## LOBEZNO

Setembro será o mes de lanzamento do xogo

**S**ta o momento era pouca a información que tiñamos dun dos xogos máis agardados para o presente ano, *Marvel's Wolverine*, que está previsto que chegue a PlayStation 5 no outono baixo o título de *Marvel: Lobezero* (en España), e aínda que continúa a quedar moito por amosar deste traballo de Insomniac Games, dende Marvel desvela-

ron por fin cal será a súa data de lanzamento: o 15 de setembro.

Insomniac Games é o estudio que creou os videoxogos de *Marvel's Spider-Man*, polo que ten bastante experiencia levando a consolas aventuras baseadas en personaxes de cómic, aínda que desta volta a violencia dos combates será moito máis crúa, dada a natureza do protagonista.



PS5, Nintendo Switch 2, Xbox Series X|S, PC

## RESIDENT EVIL REQUIEM

Supera os 5 millóns de copias

**C**apcom confirma o éxito comercial de *Resident Evil Requiem*, a nova entrega principal da coñecida saga de terror e acción, que conseguiu vender máis de cinco millóns de copias apenas cinco días despois do seu lanzamento, superando o ritmo de vendas inicial de *Resident Evil Village* e tamén o dos populares remakes de *Resident Evil 2* e *Resident Evil 4*.

O éxito de *Resident Evil Requiem* atribúese tamén a decisións de deseño orientadas aos seguidores da saga. O xogo recupera como protagonista ao popular Leon S. Kennedy e introduce unha nova personaxe, a axente do FBI Grace Ashcroft. A historia combina secuencias centradas en ambos personaxes e recupera escenarios emblemáticos da serie, como a cidade de Raccoon City, nunha mestura de terror de supervivencia e acción.





Medicina foi tamén desaloxada violentamente polos grises, con detidos e feridos.

Na rolda de prensa participaron tamén Irene Pin, da cooperativa Aqueladas, e Óscar Senra, integrante de Maos Innovación Social.

O audiovisual *Antes de maio* é un proxecto de Aqueladas, mestura de ficción e documental, que recibiu o Premio a Proxectos Culturais Singulares para a Mellora Social da Deputación da Coruña. Co formato dunha novela visual -un tipo de experiencia interactiva próxima a un videoxogo narrativo sinxelo, que combina textos, deseños artísticos e toma de decisións-, sitúa ao público na pel dunha estudante de primeiro no curso 67-68, que terá que escoller como implicarse nas protestas estudantís.

As persoas participantes irán facendo distintas eleccións, algunhas máis banais e outras máis transcendentais, que condicionarán o desenvolvemento do relato e a forma de vivir

de Santiago de Compostela, hoxe a Facultade de Xeografía e Historia, desaloxado ao terceiro día pola Policía Armada. A finais de mes, unha asemblea en

# Noticias dende o novo mundo

Galicia segue a achegar novidades en materia de videoxogos e realidades virtuais

## O marzo do 68 revive en Compostela

**A** concelleira de Memoria Histórica de Santiago, Míriam Louzao, presentou dúas iniciativas que recuperan a historia das protestas estudantís do 68 na cidade baixo o selo *Compostela é memoria*. Trátase do proxecto interactivo *Antes de maio* e o paseo guiado *Venceremos nós*, que convidan a revisitar os acontecementos desde novas perspectivas.

Míriam Louzao sinalou que Santiago tivo un papel relevante na chamada primavera do 68, que chegou en marzo, adiantándose ao maio francés. Para lembralo, o Teatro Principal acollerá a presentación de *Antes*

*de maio*, un pioneiro proxecto que combina ficción e documental recreando estes feitos, e o paseo *Venceremos nós* percorrerá as rúas da cidade para mergullarnos no contexto da época.

As dúas propostas son de balde, a primeira con entrada libre no Teatro Principal o martes 17 de marzo ás 20.30 horas e segunda con inscrición previa en [marzo68.gal](http://marzo68.gal).

A concelleira recordou que no curso 67-68 dous eventos anticiparon en Compostela o famoso maio francés, mesmo baixo a ditadura franquista. Máis de mil estudantes protagonizaron un feche pacífico no edificio central da Universidade

## Avatar virtual con perspectiva feminista

**A** partir das valoracións e opinións de 17 expertos e expertas do Campus Crea e da Cátedra de Feminismos 4.0 Depo-UVigo, docentes das facultades de Comunicación e Deseño (Campus de Pontevedra) traballaron no desenvolvemento dun avatar virtual con perspectiva feminista, o que acabou dando lugar á creación de *Alicia* e á publicación de contidos protagonizados por esta figura nas redes sociais.

Trátase dun proxecto realizado polos investigadores Javier Abuín, Diana Ramahí e Patricia Dopico.

O seu obxectivo, explican, era "definir unha proposta visual e conceptual" que afastase a creación deste avatar con ferramentas de IA xerativa "dos canons hipersexualizados habituais na cultura dixital".

Baixo o título de *Avatares virtuais con perspectiva feminista: alternativas á hipersexualización na cultura dixital desde Ponteve-*

*dra*, esta investigación centrouse en primeiro termo en "documentar os riscos que a hipersexualización e os nesgos de xénero dos avatares xerados con IA supoñen para a sociedade", a través dunha revisión dos estudos científicos sobre avatares virtuais.

O equipo investigador buscou á súa vez xerar un "coñecemento aplicado que permitise formular modelos alternativos desde unha perspectiva feminista", buscando definir "un marco de boas prácticas para o deseño de avatares virtuais". Isto levouse a cabo a través dun "proceso participativo", no que reuniron as opinións de 17 expertas e expertos en estudos de xénero, comunicación, deseño e educación.

Na segunda das consultas, o 53% dos expertos e expertas decantáronse polo prototipo que finalmente se converteu en Alicia. Ao mesmo tempo, fronte á pregunta inicialmente proposta polo equipo investigador, subliñaron que "non se pode representar á

os acontecementos. A narración incorpora fragmentos de entrevistas realizadas durante o proceso de documentación, que funcionan como contrapunto e achegan testemuños reais. Nelas participan Camiño Noia, Carme Ríos, Manuela Corral, Elena López, Carlos Campoy e as irmás Susana e Marisol López Facal.

A medida que avanza a historia, a protagonista irá reunindo un inventario con diferentes materiais (libros, propaganda, etc), que o público poderá consultar a través dos seus teléfonos móbiles. O proxecto conta con ilustracións de Álex Rozados e Iria Iglesias, e guión de Irene Pin.

Esta proposta terá unha proxección interactiva o vindeiro martes 17 de marzo, ás 20h30 no Teatro Principal, con entrada libre ata completar aforo. O público deberá votar en tempo real co móbil, decidindo en común o devir do relato. Ademais, a iniciativa percorrerá varios centros de ensino da cidade, para achegar ao alumnado este episodio histórico.

O paseo guiado *Venceremos nós*, xurdido ao abeiro deste audiovisual, completa a aposta do Concello por recuperar e divulgar a memoria do 68 en Compostela. O percorrido polas rúas da cidade trasládanos ás mobilizacións estudantís e sociais antifranquistas, que se adiantaron ás coñecidas revoltas do maio francés.

Levaranse a cabo catro sesións guiadas do paseo nesta semana. Serán o xoves 12 ás 19 h, o venres 13 ás 19 h e o sábado 14 de marzo ás 12 h e ás 16.30 h. Hai prazas limitadas e requírese inscrición previa a través da web [marzo68.gal](http://marzo68.gal).

Porén, existirá ademais unha versión dixital auto-guiada que poderá facerse a través da mesma web, con versión en galego e en inglés, onde se recollen con texto e audio as diferentes paradas deste percorrido. A páxina xa está en aberto e a súa versión en inglés estará dispoñíbel a finais de marzo. ■



muller galega cun único avatar", xa que isto podería contribuír á xeración de estereotipos, "que é contra o que tratabamos de loitar no propio proxecto", explica Abuín.

Con estes vimbios, o equipo investigador desenvolveu a "versión final" de Alicia, "que sintetiza as preferencias maioritarias do panel de persoas expertas e os obxectivos feministas do proxecto". Co obxectivo de que este ava-

tar servise tamén para divulgar o traballo realizado, o proxecto completouse coa publicación en redes sociais de contidos protagonizados por Alicia, ao que se sumou unha sesión divulgativa no Mestrado en Comunicación en Medios Sociais e Creación de Contidos Dixitais. Abuín engade que "buscamos que Alicia contribúa tanto a divulgar os resultados desta investigación, como á alfabetización dixital". ■

## Presentado en Corrubedo (Ribeira) o 1º museo virtual dun parque natural galego



A Consellería de Medio Ambiente presentou o 10 de marzo o que sería o primeiro museo virtual dun parque natural galego, cuxo obxectivo é "achegar o patrimonio ambiental e cultural á cidadanía a través de espazos dixitais interactivos".

Segundo dixo a directora xeral de Patrimonio Natural, Marisol Díaz, na presentación celebrada no Parque Natural das Dunas de Corrubedo e as Lagoas de Carregal e Vixán, o obxectivo desta iniciativa é permitir "visitar e explorar este espazo protexido desde calquera lugar, sen límites físicos e combinando divulgación científica, contidos culturais e unha experiencia visual inmersiva".

"Os recursos audiovisuais, os percorridos guiados e os contidos interactivos permiten que o coñecemento sexa máis

próximo, máis ameno e máis accesíbel para todos os públicos", engadiu Marisol Díaz.

A través desta iniciativa, que se enmarca no proxecto Patrimonio natural e cultural de Galicia: do territorio ao museo virtual, a Consellería de Medio Ambiente e Cambio Climático busca que "as persoas usuarias poidan percorrer as paisaxes do parque, coñecer as especies e os hábitats máis representativos, descubrir a historia do territorio e comprender mellor como se formaron eses espazos e por que son tan valiosos".

A directora xeral, logo de avanzar que xa se está a traballar no deseño do museo virtual do Parque Natural Baixa Limia-Serra do Xurés, fixo fincapé na importancia da tecnoloxía para divulgar o coñecemento e poñer en valor o patrimonio ambiental e cultural de Galicia. ■



# codigocero.com

## DIARIO DE NOVAS TECNOLÓXICAS DE GALICIA

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

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

A que agardas? Subscríbete XA! É de balde.



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

Síguenos en:

