

Código Cero

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

NÚMERO 30 FEBREIRO/MARZO 2005

todos es
en internet 

Xuventude Galicia Net 2005

O espírito de compartir

Volve MITE
Plans para o verán

**Investimento en
investigación**

Galicia sube postos no ranking español

Fahrenheit 451

Que pasaría cos PCs da oficina en caso
de incendio?

Nenos en Internet

Esas webs nin se miran nin se tocan

Microsoft®
Tu potencial, nuestra pasión.™



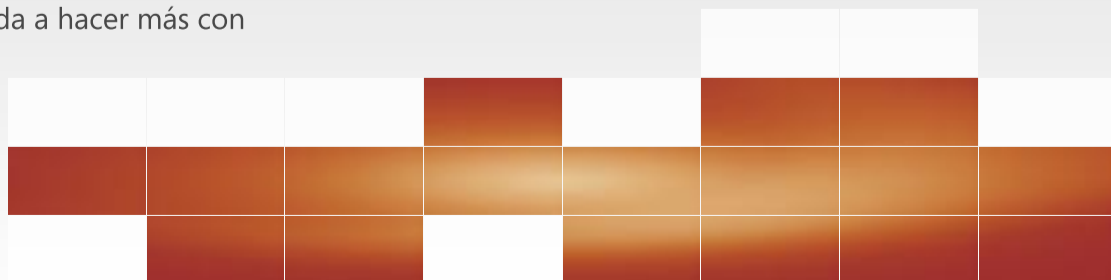
" Sólo apuntamos a un objetivo: implantar nuevas tecnologías que mejoren y agilicen nuestro servicio al cliente."

Dave Chacon
Director de Servicio Técnico de PING

Construya su reputación con Windows Server System.™ Microsoft® Windows Server System facilita a PING, fabricante de complementos de golf, la administración de una infraestructura al servicio de 400 clientes. ¿Qué cómo lo hacen?: Al utilizar Microsoft® Windows Server 2003 con Directorio Activo, PING gestiona de forma centralizada todos sus servidores, equipos de sobremesa y usuarios finales desde un único punto. Esto ha reducido el tiempo de administración anual en 800 horas. Un valioso tiempo, que ahora pueden aprovechar para dar soporte a clientes, socios y empleados. El software más operativo, es aquel que le ayuda a hacer más con menos. Conozca los detalles del caso PING en microsoft.com/spain/windowsserversystem

Microsoft®
**Windows
Server System™**

©2004 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Windows, el logo de Windows, Windows Server, Windows Server System y "Tu potencial, nuestra pasión" son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o otros países. PING es marca registrada de Karsten Manufacturing Corporation.





CÓDIGO CERO revista de novas tecnolóxicas de Galicia

Director

Xosé María Fernández Pazos
(director@codigocero.com)

Subdirectores

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

Redactores-Xefes

Carlos Lozano
(cuetorubio@yahoo.es)
Fernando Sarasquete
(redaccion@codigocero.com)

Redacción

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

Publicidade:

Carolina Cruz, Raquel Noya
publicidade@codigocero.com

Colaboraron neste número:

Pilar Rojo, Óscar Curros, Lauren
Silveira, Mario S. García, Isidro
Cea, Fernando Sarasquete,
Manuel Gago, Emiliano Gómez,
David Lombardía, Carlos Lozano,
Marcus Fernández, Raquel Noya
e Beatriz Martínez.

Supervisión lingüística:

María Xesús Vázquez.

Fotografía:

Adolfo Enríquez Calo, Jofarpa.

Edita:

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

Deseño Gráfico:

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

Imprime:

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

Número 30 Febreiro/Marzo 2005

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

neste número...

Do 18 ó 20 de marzo os **cibers** quedarán baleiros. Ou case. O motivo non é outro que Xuventude Galicia Net, o encontro informático que se vai desenvolver no Palacio de Congressos e que vai organizar a Dirección Xeral de Xuventude, con presentacións, mesas redondas, centos de mozos e mozas conectados en rede e un espazo para probar as últimas novidades do mercado en materia de videoxogos. Razóns que abundan para que durante tres xornadas a nova poboación internauta galega dirixa a vista e os pasos a Santiago. Certo é que

non van estar todos os que son (xa que o espazo é limitado, e as prazas tamén), pero se collemos a unha soa das persoas que alí acoden, conseguiremos, trazando liñas a través dos seus contactos e dos contactos dos seus contactos, unir a toda a comunidade virtual galega de entre 18 e 30 anos. Con motivo deste encontro Código Cero inclúe, como en edicións doutros anos, un especial de catro páxinas no que se fala polo miúdo dos usos, indicacións e contraindicacións dunha *party* informática. E xa que tratamos a cuestión das redes, este número 30 da revista tómase tamén

o seu tempo en abordar cuestións como a campaña Todos en Internet (a do autobús que anda por Galicia adiante convidando a todo o mundo a conectarse á Rede e asegurando que non é nada complicado) ou a campaña que iniciou Panda Software para protexer ós nenos de todas aquelas persoas que, antes que internautas, foron e son pouco recomendables. Tamén faremos un avance do rexurdimento dunha das xuntanzas tecnolóxicas que máis deu que falar ó longo da última década, o salón MITE, que volve para apoiar os avances da Sociedade da Información e que os avan-

ces da Sociedade da Información nos apoiem a todos nós. Desenvolverase no verán en Silleda, como poderedes comprobar nas páxinas interiores. Ademais, este número tan completiño de Código Cero reláxase un pouco de tanta seriedade e transcendencia tecnolóxica nunha serie de interesantes artigos que, ademais de informar, é posible que vos fagan rir, como por exemplo a reportaxe sobre os *microchips* que axudan a ter ós cativos máis trastes controlados. Olla con estes aparellos, que poderían asustar máis ós nenos có mesmísimo home do saco.

humor por S. Covelo



-ESPERO QUE FAS ASI VESTIDA CO FRIO QUE FAI???



-HOLA MACZO, ISTO É O QUE TE PERDES MENTRAS ESTÁS



-EÉÉÉ... ¡¡¡MÁTTTTTTEEE QUE ACABAS DE MERCAR UN

firma invitada

Pilar Rojo, Conselleira de Familia, Xuventude, Deporte e Voluntariado **4**

novas

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

reportaxes

Galicia sitúase no sexto posto do ranking de comunidades innovadoras **10**

Francisco Ros presenta en Galicia a campaña Todos en Internet **12**

Repaso polas luces e sombras dos cerebros pequenos da nosa era, os *microchips* **14**

Especial Xuventude Galicia Net

· Tres razóns para estar en Xuventude Galicia Net **15**

· Cuestións básicas para non perderse en XGN **16**

· Consolas, ferramentas informáticas nunca antes vistas e filmes en 3D **17**

· Maquinadotempo.net (así foi a edición do ano pasado) **18**

Rexurde o Salón de Multimedia, Informática e Telecomunicacións, MITE **19**

Consellos para que os nosos fillos non se perdan nas redes dos que andan na Rede **20**

Entrevista con Juan José Cebrián, responsable da web do Arcebispo de Santiago **21**

Un asunto de narices/Móviles a proba de trastes **22**

A que temperatura arde a información? **23**

O CESGA acolleu a presentación de TORGA.net **24**

A banda ancha: como a rede vaise convertendo no medio **30**

que fixen eu para linquear isto?

Segunda entrega do repaso polos despropósitos de Internet **30**

barlovento

ALGA, a Comunidade Dixital de Arte Libre **26**

nova economía

O negocio da imperfección: convertendo en valor os desaxustes **27**

opinión

Phising e outras lérias/Afianzándonos no último posto **28**

pc práctico

Organizar e reproducir MP3 no centro de música "ITUNES" **29**



O dereito á información

Recentemente púxose en marcha desde a Dirección Xeral de Xuventude un sistema de envío de información a través de mensaxes SMS sobre as últimas novidades ou programas ideados pola Xunta de Galicia en relación coa mocidade.

Non temos outro remedio. Un foro como Xuventude Galicia Net, que en escasos 33 segundos logra enchar un aforo limitado a 1.500 persoas, supón unha proba incuestionable da necesidade de adaptación das administracións públicas aos novos tempos se non queren camiñar por un mundo absolutamente desligado dunha gran parte da sociedade, a xuventude.

A miúdo achácase aos gobernos a súa impermeabilidade, como se tiveran interese en pechar todas as súas portas para, cando menos, frear calquera crítica ao seu traballo ou minimizar a repercusión das actuacións desacertadas. Sen embargo, o descoñecemento que o público ten das accións gubernativas non responde por regra xeral a unha intencionada xestión silenciosa, senón que a Administración amósase en moitos casos incapaz de facer chegar á poboación a súa realidade. É imposible que unha persoa se interese por un programa ou proxecto se nunca escoita falar del.

Da distorsión derivada do dereito que ten un administrado a recibir información e as dificultades que atopamos os responsables de cumprir coa obriga de facérsela chegar, obviamente non ten responsabilidade o principal perxudicado, que é o cidadán. Son os gobernos os que deben dotar de accesibilidade a súa maquinaria para que

o público poida coñecer e analizar o seu funcionamento.

E neste sentido, as novas tecnoloxías, ademais de terse convertido nun instrumento de enorme calado entre a xuventude, permiten atender esa obriga dun xeito moito máis directo e universal que cos métodos ata hoxe habituais, como son os medios de comunicación tradicionais ou a moitas veces incómoda xanela, aínda que obviamente estes canais vaian continuar sendo imprescindibles.

Desde a Dirección Xeral de Xuventude, en certo modo coa exitosa experiencia de Xuventude Galicia Net como acicate, estanse a dar pasos, modestos pero firmes, para que mozos e mozas poidan exercer con todas as garantías ese dereito a estar permanentemente informados. A constante actualización da páxina web da Rede de Información Xuvenil (www.rix.org), o sistema de alertas por correo electrónico que permiten obter ampla documentación sobre as nosas actividades e esa nova iniciativa de envío de mensaxes SMS responden a esta filosofía, como ocurrirá tamén co futuro Inxove, un organismo que crearemos para que a xuventude dispoña dunha clara referencia institucional na que verse reflectida.

Todas estas ideas están a ter, ou esperamos que así sexa no caso de Inxove, unha notable aceptación entre a mocidade. Despois de todo, o acerto de Xuventude Galicia Net sinalounos un camiño que nós debemos aproveitar e que as novas xeracións están empeñadas en facer medrar.

O descoñecemento que o público ten das accións gubernativas non responde por regra xeral a unha intencionada xestión silenciosa, senón que a Administración amósase en moitos casos incapaz de facer chegar á poboación a súa realidade. É imposible que unha persoa se interese por un programa ou proxecto se nunca escoita falar del.



O proxecto da Cidade da Tecnoloxía está máis preto de converterse en realidade

A Universidade de Vigo recibirá entre 6 e 7 millóns de euros de fondos FEDER cos que comezará a construción dos 2 primeiros módulos dun total de 5 edificios previstos para plantas piloto, laboratorios de alta tecnoloxía e talleres especializados no que xa chaman a Cidade da Tecnoloxía, e que pretende servir de infraestrutura para a I+D galega. Nun principio as novas instalacións servirán de sede para os servizos centrais de infraestruturas de apoio á investigación (CACTI) completando 11.500 metros cadrados nesta primeira actuación, de xeito que no futuro se espallaría ata os 80.000.

A Biblioteca Nacional comparte os seus clásicos a través da Internet

A Biblioteca Nacional estreou unha nova sección na súa web dedicada ós clásicos, de xeito que os internautas poden acceder a edicións singulares de obras dos máis importantes autores españois. Deste xeito pódense consultar documentos coma un manuscrito de Pet Abbat do *Cantar do mio Cid* e a *Colección de Autos sacramentales* ou o *Códice de autos viejos*. Tamén destacan as reproducións do *Manuscrito Chacón* das *Obras* de Luis de Góngora, as traducións de Leandro Fernández de Moratín de *Hamlet* ou de *Médico á forza*, así como a revista satírica *El pobrecito hablador*, que fora obra de Mariano José de Larra. Co gallo do IV Centenario de *El Quijote* tamén se poderá acceder á reproducións da obra datadas en 1605, 1607, 1615 e 1617.



GaliciaBanner trae ás empresas do noso país innovadoras ferramentas de xestión de publicidade en liña

A firma GaliciaBanner vén de asinar un acordo con Doubleclick para a utilización da súa tecnoloxía DART no que se refire a xestión das campañas dos seus clientes e dos seus soportes. Cómpre lembrar que Doubleclick é unha empresa provedora de tecnoloxía de publicidade en Internet, con máis de 2.000 clientes en todo o mundo. En virtude deste convenio, a empresa GaliciaBanner (a única axencia de medios en liña do noso país), adquire a "tecnoloxía líder no marco internacional da publicidade dixital", segundo se informa nun comunicado. Deste xeito, tanto os soportes da rede GaliciaBanner como os seus clientes poderán dispoñer dos produtos DFP (Dart for Publishers) e DFA (Dart for Advertisers) para a xestión da publicidade en liña, sendo estas ferramentas as mesmas que usan Terra, MSN, Wanadoo ou Ya.com. Segundo informa GaliciaBanner, "este é un paso máis no obxectivo da empresa de ofrecer os últimos avances do sector en Galicia". Unha das principais vantaxes que achega esta tecnoloxía é a da función *geo targeting*, en virtude da cal calquera anunciante galego poderá saír nun sitio de cobertura nacional e só amosarlle os seus anuncios ós visitantes galegos.



A AETG comeza a distribuír a primeira entrega da súa revista, A Nosa Rede

Xa chegou a Código Cero o número 0 da revista *A Nosa Rede* da Asociación de Enxeñeiros de Telecomunicacións de Galicia, nova publicación que vai encamiñada a facerse eco das novidades máis representativas da Sociedade da Información no noso país e, na medida do posible, a paliar a fenda dixital neste noso territorio. Este número 0, que nace con 42 páxinas a toda cor e con papel de primeira calidade, inclúe artigos e reportaxes dalgúns dos máis representativos persoeiros do sector das telecomunicacións, tanto do eido privado como do público. Ademais, os lectores poderán atoparse cunha entrevista ó presidente da Xunta, Manuel Fraga, na que dá a súa opinión sobre o futuro tecnolóxico de Galicia e o que representa as TIC para as empresas e os cidadáns.



Santiago foi a terceira cidade en participación na proba de voto electrónico pola Constitución Europea

O pasado luns 21 foi un día de conclusións e de análise de resultados do referendo á Constitución Europea. Precisamente nesa xornada coñecéronse os resultados da participación dos composteláns na proba piloto de voto electrónico. O certo é que funcionou ben, xa que Santiago foi a terceira cidade en toda España con maior número de participación nesta proba piloto. A porcentaxe en relación ó censo supuxo un 0'52% da poboación. Ademais, solicitaronse 436 certificados en total. A maioría, un 91,71% utilizou a propia oficina de rexistro para votar, mentres que só un 8'29% o fixo fóra, nalgún ordenador con conexión á Internet. Así e todo, en canto o número de votantes finais no Pavillón da Trindade foron 403 e, comparando datos, observamos que Santiago sitúase en terceira posición só por debaixo de Valencia (con 1.306 votantes) e Madrid (con 510).



Softgal e Tecam asinan un acordo para compatibilizar deseño e equipamento tecnolóxico

Tecam Oficinas e Softgal acaban de asinar un acordo de colaboración no que ofrecen solucións integrais de dotación tecnolóxica e de mobiliario con importantes vantaxes para os seus clientes. Mediante este achegamento, Tecam Oficinas encárgase da ergonomía e do estudo da organización dos espazos e da fabricación de mobiliario e, pola súa parte, Softgal farase cargo do equipamento tecnolóxico en función dos obxectivos e das necesidades das instalacións, fusionando nun único proxecto a solución de mobiliario e novos aparellos nas empresas que soliciten os seus servizos. Este prantexamento de negocio, moi similar en ambas empresas, baséase na fórmula "espazo+tecnoloxía" e no estudo das necesidades do cliente como paso previo para a elección da solución tecnolóxica máis adecuada. Ademais, grazas a esta alianza, Softgal e Tecam "reforzan a súa relación, aproveitan as sinerxías do negocio e achéganlle ó mercado solucións integrais adaptadas ós requirimentos e particularidades de cada instalación", segundo fixo saber a primeira das empresas nun comunicado.



A nova web de Lugo inclúe unha canle para que o alcalde chatee cos veciños

O Concello de Lugo acaba de poñerse as pilas no que se refire á web institucional. Novo deseño de páxina, novos contidos e novos servizos. Entre estes últimos atópase un que non vén sendo moi habitual: unha canle directa para comunicarse co alcalde, José López Orozco, quen manifestou o seu compromiso para entrar, unha vez ó mes, nun chat cos usuarios de Internet. Esta xuntanza en Rede de carácter mensual levarase a cabo seguindo un esquema xa utilizado por diversos medios en Internet, sendo a empresa Lugonet a que asuma a tarefa de proporcionar soporte informático. O primeiro encontro foi o 24 de febreiro e está previsto que os internautas teñan unha cita co alcalde o último xoves de cada mes. As xuntanzas durarán máis ou menos unha hora. O obxectivo desta iniciativa é dárle un novo pulo á vella costume de establecer un escenario para que os cidadáns dialoguen cos seus políticos. A diferenza é que, desta vez, utilízase o novo (a tecnoloxía) para potenciar o vello. O Concello tamén quere facer uso da súa nova web para dixitaliza-los trámites burocráticos cos veciños.

Condenados por delitos sexuais en liberdade serán controlados vía satélite

Sistema de posicionamento global por satélite, tamén coñecido como GPS, para que a sociedade se sinta máis segura. Ese é un dos usos que o Ministerio de Interior lle quere dar a esta ferramenta: controlar vía satélite durante as 24 horas ás persoas que, logo de seren condenadas por delitos sexuais, sexan postos en liberdade co risco evidente de que reincidan. Trátase dun proxecto, non unha iniciativa rematada, da que formarán parte doce reclusos de Madrid durante un período de tres meses. Se o plan ten éxito (dándose por sentado que o éxito radica en que non reincidan), serán aplicado en toda España. A xuízo do ministro José Antonio Alonso, a efectividade do sistema radica no feito de que as persoas que participan nel, sábense vixiadas. O dispositivo de posicionamento que se utilice será moi semellante ó que se vén habilitando nos vehículos. Non evitará por si mesmo que os ex reclusos volvan a cometer os mesmos crimes, pero si que posibilitará que, en caso de cometerse un delito destas características, se saiba ou non se estiveron alí. Trátase dunha medida pioneira en España.

Telefónica promociona ADSL con desconto de ata o 25,7%

Telefónica de España puxo no mercado unha nova promoción do servizo ADSL, que brinda ós seus clientes a posibilidade de reducir ata o 25,7% o prezo da cotas mensuais, tanto da contratación de liña como de Kit ADSL, tarifa plana nas 24 horas, ó longo de todo 2005. Deste xeito, os usuarios que adquiran a modalidade básica do servizo (512 kbps-128 kbps) terán ADSL ata o vindeiro 31 de marzo por menos de un euro ó día. As persoas que elixan a categoría de servizo Kit ADSL poderán optar entre un módem USB de balde ou un modem router sen fíos a 19,90 euros. A maiores, informa Telefónica, se a adquisición do Kit ADSL efectúase mediante en liña na web comercial da empresa operadora, o módem router conseguirase de agasallo.

Un equipo da USC colabora na elaboración do primeiro sistema Grid interactivo europeo

Cando aínda Internet se está a consolidar en moitos países como ferramenta de comunicación de primeira orde, un equipo da Universidade de Santiago (USC) quere ir aínda máis alá colaborando no deseño do primeiro sistema Grid interactivo de Europa, presentado hai uns días na Conferencia Europea sobre Grid (EGC 05) que tivo lugar en Amsterdam. Esta tecnoloxía, que aínda non é moi coñecida para as persoas que viven fóra dos círculos científicos, baséase no seguinte principio: moitos computadores funcionan mellor ca un só. Deste xeito, pódense executar programas de gran complexidade atopando a través da Rede o mellor ordenador ou grupo de ordenadores.



Segundo indica este equipo da USC liderado polo profesor Francisco Fernández Rivera, a tecnoloxía Grid compórtase como un único sistema de computación moi potente, estando o usuario posibilitado para executar dende o seu PC un programa en varios computadores localizados en lugares dispersos, non necesariamente pertencentes ó mesmo país. Ata o de agora, coa tecnoloxía Grid dispoñible "poñiamos ese programa nunha 'cola' á espera de que os ordenadores seleccionados para a súa execución amosaran o resultado final", comenta o profesor Fernández Rivera. O que distingue a esta nova ferramenta é que agora "o usuario pode ver o que sucede no proceso de execución do programa, tendo a oportunidade de introducir variables".

Desenvolven un espello que nos devolve a nosa imaxe... de dentro de cinco anos

Se a madrastra de Brancaneves buscaba respostas no espello, era por algo. E, malia que ó final saía perdendo (porque os contos para nenos xeralmente rematan ben), non lle faltaba sentido común. Segue a haber moita xente que busca respostas nos espellos, e a tecnoloxía lles acaba de botar unha man. Estamos a falar dun sistema desenvolvido por científicos do Laboratorio Tecnolóxico de Accenture que permite que saber como seremos dentro de cinco anos. O aparello, que seguramente desencadeará máis tristezas ca alegrías, incorpora unha pantalla plana de televisión con varias cámaras e un PC. Ademais, inclúe un programa informático que recolle información acerca do que facemos, de como nos comportamos no fogar. O sistema, que podería axudar a que xente actuase de mellor maneira na súa casa (ninguén se comporta igual cunha cámara diante ou sen ela), xera imaxes virtuais na pantalla sobre como será o noso aspecto no futuro. É dicir, dependendo da cantidade de graxas que comamos, teremos un determinado aspecto. O dispositivo, que recorda dalgunha maneira ó retrato de Dorian Gray (pero a inversa), vai encamiñado a advertir dos excesos da vida moderna. Así comes, así serás. Esta podería ser a mensaxe dos científicos franceses.



Case a metade dos internautas ligaron algunha vez a través da Rede

A sétima enquisa a Usuarios de Internet non descubre nada que non se soubera. En España, o que máis lles gusta ós internautas da Rede é a posibilidade de ligar. De feito, a metade dos usuarios deste país xa



recoñeceron ter iniciado relacións sentimentais a través destas canles. Así e todo, tampouco desprezan outras utilidades desta ferramenta tecnolóxica, como navegar ou consultar o correo electrónico. A enquisa tamén arroxa o seguinte dato: o sistema máis utilizado para acceder á Rede é a través de ADSL, tecnoloxía que está moito máis estendida cá da liña fixa e o cable, que ocupan o segundo e o terceiro lugar en preferencias. Ademais, rexistrouse tamén un aumento de todas aquelas persoas que se animan a mercar en Internet e a usar a tarxeta de crédito. A maior parte da xente conéctase no fogar, seguido do traballo.

- Un 43% dos usuarios se conecta a Internet desde casa e un 39% desde o traballo.
- O Wi-Fi non parece que teña moitos adeptos, posto que só o 28% accede á Rede con tecnoloxía sen fíos.
- O 30% das persoas enquisadas usa o computador de xeito frecuente.
- Un 34% ten unha experiencia como internauta de entre 5 e 8 anos. Un 23% accede á Rede dende hai 3 ou 5 anos.
- Os grandes males da era internauta en España son a publicidade, os virus, a baixa velocidade a falta de seguridade, segundo os enquisados.
- O 46% dos internautas comezou unha relación sentimental a través destas novas canles. Máis do 60% levou a relación do plano virtual ó real.
- Un 64% dos usuarios traballa con algún banco a través de Internet.

Unha vila de Teruel de 137 habitantes acada o "título" de localidade máis internauta

Mirambel, a vila máis internauta de España. Así presentou a entidade pública empresarial Red.es a esta localidade de Teruel nun recente comunicado, e é moi posible que non lle falte razón. A historia



comezou cando este organismo decidiu instalar alí (e noutros 826 outros lugares da España rural) un telecentro. É dicir, un lugar dende o que conectar este pobo co mundo enteiro a través de Internet. O feito é que Mirambel, con 137 habitantes, acaba de bater records de conexión por persoa, acadándose 3.200 sesións de navegación nos seus primeiros meses de funcionamento. A xuízo de Red.es, a aceptación de Internet como elemento de comunicación xa cambiou, inevitablemente, a vida cotiá desta vila aragonesa. A escena é doada de imaxinar: o telecentro cumprindo as funcións de casa da cultura, centro social ou bar, servindo de punto de encontro dos veciños, de lugar onde ademais de conectarse á Rede comentan os acontecementos do día. Red.es informa de que incluso hai unha pequena comunidade de inmigrantes que exerceron de profesores de cámara web para as persoas maiores da vila. A instalación dun telecentro en Mirambel forma parte dunha iniciativa máis ampla, a de Internet rural, un proxecto de Red.es para achegar as novas tecnoloxías ó medio rural con conexión a Internet de carácter pública e gratuíta, incluídos accesos de banda ancha.

Presentado un servizo para converter o móbil nun sistema "on line" de navegación

O móbil como carta de navegación. Cartografía, puntos de interese e información de tráfico, sempre accesibles. E de prezo, 10 euros ó mes. En camiión, en coche, en bicicleta ou camiñando. A comparación coa que se abre este artigo, arriscada ou non, vén a conto para que se entenda en que consiste Ruta MoviStar, ferramenta presentada hai uns días por Telefónica como "un novo servizo pioneiro no mundo que converte a terminal móbil nun avanzado sistema en liña de navegación". Desta maneira, calquera usuario de produtos da operadora española poderá informarse no seu móbil acerca de rutas e guías a través de mensaxes de voz e mapas actualizados. A tecnoloxía na que se apoia este servizo é un dispositivo GPS bluetooth e software de navegación integrados no pack Ruta MoviStar. Pódese utilizar en calquera cidade de Europa e é interesante o seu uso para aquelas persoas que viaxen moito en vehículo propio: obtén "indicacións precisa de rutas paneuropeas con instrucións de voz, direccións xiro a xiro, mapas en movemento e hora estimada de chegada", informa Telefónica Móviles nun comunicado. A operadora comezará a comercializar este sistema no mes de marzo.



Si eres de Vodafone o Amena, vente a Movistar y consigue

Una oferta Salvaje

Llévate un móvil
desde

0*
€

NOKIA 6100

Red oficial de distribuidores

Telefonica
Movistar

*Promoción válida hasta el 28 de febrero de 2005 para clientes con portabilidad de número móvil, a excepción de Movistar Plus Datos. Descuento del 30% durante seis meses aplicable a clientes con una factura superior a 30 euros en los últimos 3 meses (descuento máximo de 120 euros/mes línea). Descuento de 15% durante 3 meses aplicable al resto de clientes particulares (descuento máximo de 20 euros por línea /mes).

As Comunidades Autónomas recibirán 61,9 millóns de euros para incentivar a innovación nas empresas

A Investigación e o Desenvolvemento (I+D) segue a dar que falar. Agora é o Ministerio de Industria o que colle o relevo, tras dar a coñecer que vai transferir 61,9 millóns de euros para as Comunidades Autónomas, coa fin de "propiciar a cultura da innovación entre as pequenas e medianas empresas". O orzamento forma parte do Plan de Consolidación e Competitividade da PEME, que estará vixente ata 2006. Este investimento foi dado a coñecer durante a reunión da Conferencia Sectorial da Pequena e Mediana Empresa celebrada esta semana na sede do Ministerio de Industria. O responsable deste departamento, José Montilla, pediu a colaboración dos Gobiernos rexionais para levar a cabo un plan de competitividade empresarial 2007-2013 que terá como eixes principais as recomendacións da Comisión Europea sobre a recuperación da axenda de Lisboa, "a través dunha ambiciosa estratexia de crecemento e de emprego.

Sony saca o seu propio reprodutor de MP3 con memoria flash

Sony pretende entrar tarde pero con forza no mercado dos reprodutores de música en formato MP3, como demostra co seu NW-E505, o novo Network Walkman que incorpora unha memoria flash para o almacenamento dos temas musicais. O modelo básico do reprodutor conta con 512 Mb de memoria e unha pantalla OLED de 3 liñas de texto. Tamén permite a sintonización de radio FM e chama a atención polo seu peso reducido (37 gramos) e a súa autonomía (50 horas). O prezo do reprodutor e a data de lanzamento aínda non están determinados no momento de escribir estas liñas.

Os nenos que usan videoxogos desenvolven mellor algunhas habilidades

Dicir que xogar é o remedio a tódolos males é esaxerado, pero unha cousa parece máis ou menos certa: os usuarios de videoxogos teñen máis axilidade de reflexos e unha visión superior cás persoas que non xogan. Con independencia de que os personaxes superdotados destes programas lles transmitan algúns poderes ós usuarios, a cuestión é que a doutora en Optometría e directora do Centro de Optometría Internacional (COI),



Marisol García Rubio, opina que si que se incrementan determinadas habilidades. Isto polo que respecta ó positivo. No outro lado da moeda están a tensión ocular, a fatiga e a dor de cabeza que levan consigo o uso continuado de videoxogos. A doutora expón estas ideas nun estudo para a feira Expo Óptica que se desenvolverá en marzo. Parte do traballo que realiza no COI consiste en aplicar tratamentos de terapia visual mediante o uso de videoxogos. O obxectivo é axudar a nenos con problemas de aprendizaxe. Este nenos, logo de familiarizarse co uso destes programas, adquiren coñecementos con máis rapidez e teñen máis interese. Respecto ós aspectos negativos, a doutora tamén dedica un apartado á posoloxía deste particular "medicamento": non convén que os nenos estean máis de media hora diante da pantalla xogando. E cada media hora, deben descansar dez minutos. Se logo dese tempo non teñen a vista fatigada nin os ollos roxos, poderán seguir. A distancia ideal para poñerse diante dos videoxogos de man é arredor dos 30 ou 40 centímetros. Para os de monitor ou televisor, convén afastarse todo o posible.

Advirten dunha falsa web de recargas de móbiles (phising)

A Asociación de Internautas descubriu unha páxina web trampa de recargas de móbiles creada para roubar datos bancarios. Así, a páxina Recarga-t.org asemella unha web legal, pretendendo atraer usuarios mediante unha oferta sucuculenta: regalan un 50% en saldo adicional con cada recarga, de xeito que unha recarga de 30 euros custa só 20. Sería o que comunmente se chama "vender pesos a catro pesetas".



Deste xeito a Asociación advirte ós consumidores que só deixen información sensible en webs de confianza, e recomentan tomar as precaucións básicas como comprobar que o servidor é seguro, que o vendedor está identificado e que se especifica claramente o servizo contratado.

Os cables das Xbox serán substituídos para evitar riscos de incendio

Microsoft quere cambiar o cable de alimentación de 14,1 millóns de consolas de videoxogos Xbox tras descubrir que case 1 de cada 10.000 consolas podería ter tal compoñente defectuoso, o que podería producir queimaduras ou provocar riscos de incendios,



acontecendo só 1 caso de tal índole en España. Así, os usuarios que teñan consolas fabricadas antes do 13 de xaneiro de 2004 poderán pedir un cable novo a Microsoft, aínda que tal cambio é voluntario, xa que o risco de problemas ó é do 0,00021%.

Poñer un programa espía no PC doutra persoa é delito, segundo un tribunal de Florida

Cando o noso marido non dá sinais de ser unha persoa de fiar, se cadra o máis convinte poñerlle un programa espía no computador, un software que tome notas dende o disco duro dos lugares que visita, con quen chatea e a que dedica o tempo libre. Isto que parece un argumento dunha película de humor estalle a saír ben caro á norteamericana Beverly Ann O'Brien, que rematou nos tribunais por instalar no equipo informático do seu home un programa espía (*spyware*), logo de sospeitar que este tiña entre mans unha relación extramatrimonial. Tan lonxe foi na súa actitude que a historia rematou perante un tribunal de Florida, onde se acaba de emitir a seguinte sentenza: rexistrar as sesións en Internet de calquera persoa é un delito que viola as leis estatais, como tamén vén sendo delito abrir a correspondencia allea ou escoitar chamadas telefónicas. O tribunal, con este motivo, advirte: as conversas do home polo chat poderían non ser un argumento de peso no caso de iniciarse un proceso de divorcio. É dicir, que non serían probas consistentes, co que nun principio a muller tería todo na súa contra.

Playboy presenta un xogo con modelos virtuais para recrear o imperio de Hugh Hefner

A crises das revistas eróticas en papel, lonxe de remitir, agudízase. De feito, o seu descenso é xa, confirmado, un descenso en barrena. Así e todo, non deixa de ser paradoxal que aquilo que acaba con elas (as novas tecnoloxías da información) lles poida dar tamén agora a vida. É o caso de Playboy, unha das publicacións que máis se resiste a esmorecer no esquecemento. E faino coa presentación no mundo enteiro dun xogo chamado *Playboy: The Mansion*, que consiste en desenvolver desde os alicerces o imperio desta coñecida revista, ó mellor estilo do seu creador, Hugh Hefner. Canto máis sona academos, máis opcións teremos de gañar. Para iso, hai que ter as ideas axeitadas e actuar sabiamente como xefe do departamento de recursos humanos (recursos que se basean sobre todo no concepto de muller fermosa). Tamén poderemos celebrar festas e incluso (atención ós afeccionados ó erotismo en tódalas súas facetas) organizar sesións de fotos. O xogo xa estará dispoñible en España para cando saia á rúa esta revista.

A vella web de Facenda custou 374.000 euros

As vellas páxinas web do Ministerio de Facenda e Economía contaron con presupostos de 374.000 e 70.000 euros respectivamente, o que resultaba parecía pouco usual, aínda que parece que a explicación da disparidade nos presupostos está en que a web de Economía se xestionaba por un departamento interno do Ministerio, mentres que a de Facenda a realizaba unha empresa externa (Avanade). Agora están a traballar no deseño dun novo portal que xunte os contidos dos dous espazos anteriores, adaptándose ás linguas do estado e tamén ó inglés mailo francés.

Microsoft e Alcatel unen forzas para desenvolver a televisión por Internet

Levar a innovación a onde sexa posible e contribuír a que os provedores de servizos de banda ancha no mundo adopten a televisión de vindeira xeración. Esa é a base sobre a que se apoia o acordo global anunciado por Alcatel e Microsoft. Deste xeito, as dúas corporacións (dúas estrañas compañeiras de viaxe, tendo en conta que se trata dun provedor de voz, datos e vídeo e outro de software) esperan que o convenio reforce "o ecosistema de socios na industria da televisión por Internet, e axude ós subministradores de telecomunicacións a aproveitar as economías globais potenciadas pola extensión de TV IP a gran escala", segundo afirman as empresas nun comunicado.

En virtude desta unión de forzas, Alcatel e Microsoft desenvolverán unha ferramenta para a entrega de servizos de televisión por Internet. Alcatel achegará a súa experiencia en solucións de banda ancha, en redes IP e en integración de vídeo e multimedia. Microsoft, pola súa parte, fará o propio co seu software de televisión e a súa experiencia en lecer conectado en equipos de consumo. A produto desta unión axudará ós provedores de servizo de TV IP a reducir os custes de implantación e a acurtar os tempos de dispoñibilidade deste tipo de ferramentas no mercado, mentres efectúan a transición á implantación masiva.

AS PRIMEIRAS DO 2004

 **"la Caixa"**

Galicia Hoxe



Galicia sitúase no sexto posto do ranking de comunidades innovadoras, segundo datos do INE

REDACCIÓN

Galicia aperta o pedal do acelerador no que se refire a investimento en investigación. De feito, para este ano 2005, a porcentaxe de PIB dedicada a I+D vai camiño de situarse arredor do 1%, estando a media nacional no 1,10%. Isto, segundo apuntou o conselleiro de Innovación, Juan Rodríguez Yuste, nunha rolda de prensa celebrada recentemente, viría a cumprir os obxectivos do segundo Plan Galego de I+D. O conselleiro tamén incidiu no seguinte dato: Galicia ocupa a sexta posición no *ranking* de investimento empresarial en innovación tecnolóxica. Estes datos, que o conselleiro presentou en compañía de Pedro Merino, director xeral de I+D, foron achegados a finais do 2004 polo Instituto Nacional de Estadística. Segundo esta institución, o sector empresarial galego investiu en 2003 un total de 685.491 euros, cifra tan só su-

perada por Madrid, Cataluña, País Vasco, Valencia e Andalucía. A este respecto, tanto Yuste coma Merino tiveron palabras para destacar o incremento da participación do sector privado galego na Investigación e o Desenvolvemento: as empresas, cada día, asumen máis fortemente o compromiso de reforzar o tecido tecnolóxico galego. “As *PEMES*”, indicaron, “ven que é rendible asumir máis gasto en investigación e tecnoloxía, o que propicia un efecto de motivación cara outras empresas de similares características e dimensións”, comentou a este respecto Rodríguez Yuste. De feito, a porcentaxe de participación privada en I+D pasou dunha taxa do 30% en 1999 a unha do 40% en 2003, sendo a tendencia actual a que se equipare o fluxo público co privado antes de que remate 2005. Estes datos, segundo indicou Rodríguez Yuste, son “unha mostra do moito que está a fornecerse a sensibilidade cara a investigación no sector privado galego”. O conselleiro de Innovación e máis o director xeral de I+D tamén fixeron fincapé nestoutros puntos:

- O obxectivo para o **terceiro Plan Galego de I+D (2005-2009)** é roldar unha porcentaxe do 1,5% do PIB para Investigación e Desenvolvemento. Segundo Yuste, en ocasións non se trata de meter máis cartos no programa senón facer que eses

cartos sexan máis eficientes. “Non se pode introducir de súpeto nas cabezas dos empresarios o convencemento de que as novas tecnoloxías van ser beneficiosas para eles”, comentou.

- A cifra de **persoas** que desempeñan o seu labor na Investigación e Desenvolvemento incrementouse, segundo os datos do INE, por riba da media nacional, sobre todos nos anos 2002 e 2003, período no que se chegou a unha cifra de 7.412, cantidade que vén a significar un 5,86 por mil da poboación activa galega, fronte a un 8,05 de media nacional. A universidade é o eido onde máis se concentran estes traballadores.
- Rodríguez Yuste e Pedro Merino faloron en repetidas ocasións dos **obxectivos e logros do Plan Galego de I+D no 2004**. O orzamento do programa pasou de contar con 45,6 millóns de euros no 1999 a 82,9 millóns en 2005, o que significa un aumento do 81,7%. “Se comparamos o orzamento total do primeiro Plan Galego co actual veremos que practicamente

se duplicou”, comentou Pedro Merino. Por programas no 2004, destináronse 10,6 millóns de euros a investigación básica, 35,7 a aplicada e 7,6 a recursos humanos. Por programas sectoriais, o que recibiu máis fondos foi o de Deseño e Produción Industrial, que captou o 25,9% dos recursos totais de convocatorias públicas, seguido polo de TIC, Recursos Agropecuarios, Tecnoloxías Ambientais e Sociedade da Información. Cómpre salientar ademais que, por sectores de actividade, é o da automoción o que máis axudas percibiu (5,54 millóns) seguido polo de bens de equipo e maquinaria (5,44 millóns) e Tecnoloxías da Información e a Comunicación (3,36 millóns).

- Polo que respecta a axudas para as universidades, hai que dicir que os datos do INE indican que ó longo dos tres primeiros anos do Plan Galego de I+D se pasou dunha cifra de 20,37 millóns de euros no 2002 a 26,48 no 2004, o que significa un incremento do 30 por cento.



Pedro Merino presenta as axudas de I+D na Tecnópole e recorda que a nosa é a sétima comunidade en investimento

Sen innovación e tecnoloxía, o futuro dunha empresa será dobremente complicado. Por iso é de vital importancia que se informe das axudas dispoñibles, para non quedar fóra do motor económico galego e mundial. É nesa liña onde se encadra a visita que fixo hai uns días o director xeral de I+D, Pedro Merino, ó Parque Tecnolóxico de Galicia, Tecnópole, onde falou das axudas do Plan Galego de Investigación e Desenvolvemento que puxo en marcha a Xunta para 2005. A presentación do programa, que vai dirixido a empresas, universidades, grupos de investigación e outros axentes dedicados á investigación, serviulle a Merino para incidir nunha serie de datos de interese:

- Galicia ocupa o sétimo lugar en España en canto a investimento en I+D, que se sitúa neste momento nun 0,86% do PIB, sendo o obxectivo (“asumible”, puntualizou) para moi curto prazo acadar unha porcentaxe do 1%.
- É importante o moito que está medrando a contribución do sector privado galego, xa que se calcula que en breve asumirán a metade desa porcentaxe investida.

Segundo Merino, a finalidade do Plan Galego é “impulsar o despegue económico e social de Galicia mediante o incremento da capacidade científico-tecnolóxica e fomentar a participación

das empresas no proceso de innovación, co fin de estender os beneficios da investigación ó conxunto da sociedade galega”. A este respecto, e para todos aqueles que puideron estar interesados na Tecnópole en percibir axudas, Merino recordou que a convocatoria deste ano xa está publicada no Diario Oficial de Galicia, ficando aberta a posibilidade de presentar solicitudes ata o 22 de marzo. O director xeral de I+D acudiu á Tecnópole de Ourense acompañado de José Manuel Cotos, subdirector de Xestión Técnica da Dirección Xeral de I+D, quen (informou a propia Tecnópole) presentou en sociedade unha ferramenta para facilitar na medida do posible a solicitude de axudas. Esta tecnoloxía para axudar á tecnoloxía leva por nome *Gui@te*, e vai orientada a que se poida tramitar vía Internet a documentación necesaria para pedir as subvencións. Na recta final do acto de presentación tomaron a palabra empresarios e investigadores que desenvolven proxectos dentro do espazo do Plan Galego. Nesta liña, de compartir experiencias, falou Jesús Méndez, quen resumiu o modelo de artellamento de I+D+i do Grupo Coren. Tamén estivo Alberto González, representante de Möllerteck para falar do importante que é para as empresas dedicar un esforzo á presentación dos seus proxectos, xa que lles posibilita adquirir coñecementos, afianzar o seu posicionamento no mercado e conseguir novas oportunidades de negocio. Ó seu xuízo, o que é bo para as empresas, é bo para Galicia, que se coñecerá máis (en virtude do éxito das primeiras) como un lugar de excelencia e empresarial. No acto da Tecnópole tamén estivo Ignacio Orriols, director da Estación de Viticultura e Enoloxía de Galicia, quen falou de diversos proxectos de I+D relacionados co seu traballo: química enolóxica, análises dos viños, identificación varietal e prácticas de cultivo.

A Xunta de Galicia e as Universidades Galegas coa Sociedade da Información e do Coñecemento



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE INNOVACIÓN,
INDUSTRIA E COMERCIO
Dirección Xeral de Tecnoloxía
e Desenvolvemento Sectorial



UNIÓN EUROPEA
FEDER

uniXwifi

uniporta

Conéctate as nosas axudas para mercar o teu portátil,
e aproveita os 150 euros de subvención!!

Pide información nos stands habilitados,
no teléfono: **902 157 996** ou na web:

www.tiendauniversia.optize.es
universidades@optize.es

Información técnica: **soporte@optize.es**

Solicita o “supercrédito ordenador”

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

UNIVERSIDADE DA CORUÑA

**UNIVERSIDADE
DE VIGO**

Colaboran:



optize.es



O Secretario de Estado de Telecomunicacións presenta en Galicia Todos.es, unha campaña para quitarlle "ferro" a Internet

Francisco Ros: "En Internet non hai periferias"

REDACCIÓN

“En Internet non hai periferias”. Así se expresou en Santiago o secretario de Estado de Telecomunicacións e para a Sociedade da Información, Francisco Ros, con motivo da presentación nesa cidade da campaña Todos en Internet. Esta iniciativa, que nos medios informativos está a correr a cargo dos protagonistas da serie de televisión Cuéntame, pretende mellorar a visión que a xente ten das novas tecnoloxías e fomentar o seu uso coa fin de paliar a fenda dixital. “Queremos reducir na medida do posible a distancia que afasta ós que se conectan a Internet dos que non. Queremos desmitificar os aspectos técnicos, que se vexa como algo doado de manexar”, comentou Francisco Ros, e proseguíu: “En Internet todo o mundo ten o mesmo protagonismo, estea en Madrid ou nunha aldea de Lugo. Todos temos a mesma presenza e mesma capacidade. En Internet non hai periferias”. O programa Todos.es está promovido polo Ministerio de Industria e a entidade Red.es. Conta cun orzamento de 16 millóns de euros, dos que 700.000 van destinados exclusivamente a Galicia. O volume de poboación ó que vai dirixido é de 1,5 millóns de persoas en todo o país. A iniciativa conta coa colaboración da Xunta de Galicia para facer de Internet algo de uso cotiá nos cidadáns e transmitir a importancia de estar dentro (e non fóra) da Sociedade da Información. Esta campaña, ademais, é unha campaña móbil: se os cidadáns non van a Internet, haberá que levarllo. Así, inclúese unha serie de aulas fixas e móbiles dotadas con 25 computadores cada unha e conexión a banda ancha vía satélite que están a percorrer 186 localidades galegas. A día de hoxe, xa están avanzadas as visitas por Ourense, Lugo e A Coruña. A “velocidade” da campaña é de 82 días por provincia. O percorrido pola Coruña comezou a mediados de febreiro e o de Pontevedra arranca a mediados de abril. O obxectivo é paliar a desconfianza que os cidadáns teñen con respecto a Internet, fenómeno moi acuciante en Galicia, pero non exclusivo. “España ocupa un lugar en uso de novas tecnoloxías que non lle corresponde, tendo en conta o seu potencial demográfico e económico”, engadiu Francisco Ros, “e estamos no posto 17 de 25 países que hai na Unión Europea, e non é un posto moi brillante”.

Ros tamén lembrou ós presentes que España ten unha taxa de penetración das novas tecnoloxías do 35%, estando lonxe da media da UE, que é do 45%. O Secretario de Estado estivo acompañado no Hostal dos Reis Católicos de Compostela de Santiago por Juan Rodríguez Yuste, conselleiro de Innovación, quen fixo fincapé en que tres administracións (central, autonómicas e locais) están a actuar conxuntamente cun propósito común: o de loitar por afianzar o uso das ferramentas da Sociedade do Coñecemento. E proseguíu: “A Xunta de Galicia, que está dende hai tempo en perfecta conexión co Ministerio de Industria, ten un importante programa para levar as novas tecnoloxías ós lugares galegos de sombra económica, alí onde non chega a iniciativa privada por falta de demanda”. Neste sentido, Rodríguez Yuste relembrou que a Xunta conta cunha Estratexia de Banda Ancha coa que se fará chegar Internet de alta velocidade a toda a poboación galega nun prazo de tres anos, aproximadamente. Para conseguir máis información sobre o itinerario das aulas móbiles (autobuses) e as fixas da campaña Todos en Internet recoméndase visitar a web www.todos.es.

A AETG pediulle máis compromiso tecnolóxico con Galicia

Francisco Ros, secretario de Estado de Telecomunicacións, reuniuse recentemente (o mesmo día que se presentou Todos en Internet) cos representantes da Asociación de Enxeñeiros Galegos de Telecomunicacións (AETG) co obxectivo de traballar conxuntamente a prol de que Galicia supere o retraso dixital con respecto ó resto da Unión Europea. Francisco Ros, escoitou detidamente as inquedanzas dos enxeñeiros (representados por Ángel Viña, presidente da AETG), para quen é importante que os niveis de penetración das novas tecnoloxías nos fogares e nos centros de traballo do noso país sexan equiparables ós do restante mundo desenvolvido. Francisco Ros coincidiu neste punto: Galicia debe mellorar na presenza destas ferramentas no seu tecido empresarial, estando o índice de penetración nun 67%, vinte puntos máis baixo có de Europa. Dende os medios de comunicación, trala comida cos enxeñeiros,



preguntóuselle a Ros que opinión lle merecía o estudo presentado pola AETG sobre acceso a novas tecnoloxías no fogar no que se indicaba que pouco máis da metade das vivendas galegas cumpriron no 2003 a normativa de Infraestruturas Comúns de Telecomunicacións (ICT). Ros foi claro ó respecto: “Se eses datos son correctos, entón creo que é un gran erro por parte dos construtores permitir que se fagan vivendas precariamente dotadas para o acceso ós novos servizos tecnolóxicos. Facer unha incorporación destes accesos con posterioridade á fin da obra do edificio é moito máis caro e consume moito máis tempo”. A este encontro, convocado pola AETG, acudiron ademais dos membros da Xunta Directiva da AETG, representantes da Universidade, das principais empresas tecnolóxicas galegas e



institucións políticas relacionadas coas telecomunicacións. Segundo informou a AETG, durante o coloquio privado repasouse o estado das subvencións dos programas que ofrece esta Secretaría de Estado ás que teñen acceso as empresas dedicadas as TIC e das cales o galegos só solicitaron o 1,49 por cento, moi por debaixo do que corresponde por representación da súa poboación.

Industria confirma a Yuste que a apoiará a chegada de banda ancha a toda Galicia, haxa ou non demanda

A banda ancha virá a tódolos recunchos de Galicia, haxa ou non haxa demanda dela. Logo da preocupación que desencadeou o secretario de Estado de Telecomunicacións e para a Sociedade da Información, Francisco Ros, quen comentou que só se levará Internet de alta velocidade alí onde as operadoras consideren que haxa rendibilidade, o mesmo Ros acaba de volver sobre o andado. Deste xeito, dixo Ros, o Goberno central comprométese a estende-la banda ancha a todo o territorio galego, sen supeditar esta actuación á existencia ou non de demanda por parte dos usuarios. Estas declaracións, dirixidas ó conselleiro de Innovación, Juan Rodríguez Yuste, nunha reunión celebrada o xoves 17 de febreiro en Madrid, van encamiñadas a despegar as dúbidas suscitadas por como ían afectar os proxectos do Ministerio de Industria ó desenvolvemento das tecnoloxías da información na Galicia rural. Sobre todo, logo dun ano e medio de traballo conxunto entre técnicos da Xunta e da Secretaría de Estado no deseño das actuacións cara acadar a universalización do acceso a Internet de banda ancha no territorio galego. As dúas administracións, ademais, estaban a dirixir a súa colaboración a incentivar a oferta e máis a demanda. Segundo explica a Consellería de Innovación nun comunicado, Francisco Ros explicoulle a Rodríguez Yuste que o vindeiro mes de marzo sairá publicada a Orde de Bases que regula o Plan de Extensión de Banda Ancha, no que se contemplan subvencións e créditos sen interese para as empresas operadoras que participen no despregue desta infraestrutura. A Orde Ministerial, penden de informe por parte da Comisión Europea, inclúe a participación efectiva da Xunta neste proceso. Esta disposición contempla para Galicia, en 2005, subvencións de 5,5 millóns de euros e créditos a dez anos e sen intereses por un montante de 20 millóns de euros. Cómpre sinalar que non só a Xunta estaba a amosar preocupación neste sentido, senón tamén o BNG, xa que o seu voceiro no Congreso, reclamoulle ó ministro de Industria, José Montilla, que rectificara as súas previsións sobre implantación de Rede de banda ancha haxa ou non demanda ó respecto. O deputado galego foi taxante no que se refire ó acceso a Internet en boas condicións, un “servizo universal á cidadanía” e recalcou o compromiso que debe ter o Goberno central á hora de facilitar as infraestruturas e estimular a demanda. Rodríguez, días antes da rectificación de Francisco Ros, fixo fincapé en que decisións como a do secretario afectan negativamente a comunicadas como a de Galicia, onde sofren as consecuencias dunha cobertura deficiente no que a Internet de alta velocidade se refire, algo que repercute na ampliación da temida fenda dixital (o que separa o mundo tecnolóxico avanzado do que non o é).

Del 30 de junio al 3 de julio/05



ACERCANDO MUNDOS

VIII Salón Multimedia, Informática y Telecomunicaciones:

**Internet, Comercio electrónico,
Software, Hardware,
E-business, Aplicaciones sector
industrial, Soluciones integrales
y Servicios a empresas.**



FUNDACIÓN SEMANA VERDE DE GALICIA 36540 SILLEDA · Pontevedra · Tel 986 577000
mite@feiragalicia.com · www.feiragalicia.com



Adeus ó home do saco: agora temos microchips

Repaso polas luces e sombras dos cerebros pequenos da nosa era, os microprocesadores

RAQUEL NOYA

Tradicionalmente, os microprocesadores ou microchips están asociados a artefactos electrónicos que ocupan a sociedade moderna (ordenadores persoais, móbiles, axendas electrónicas, coches...). Estes útiles aparellos maravillosos unha vez polo seu extenso abano de aplicacións. Agora sorprenden de novo, xa que empeza a ter outros usos moi distintos dos chamados tradicionais, como por exemplo o de detectar substancias químicas como antibióticos, pesticidas e microtoxinas nos alimentos contaminados, ou para detectar ós condenados por delitos sexuais en liberdade. Todo vale cando se traballa con microchips. As vantaxes do seu emprego son moitas e os beneficios que lle achegan á sociedade son infinitos.

Sen ir máis lonxe, temos ó Petchip. Trátase dun sistema microelectrónico que acaba de deseñar un grupo de investigadores da Universidade Politécnica de Cataluña (UPC) que lles permite ós mestres e monitores controlar ós nenos e evitar que estes saian do seu ámbito de control. Esta ferramenta inclúe un mando a distancia que controla uns dispositivos situados na roupa dos escolares e que avisan ós responsables dos mesmos cando



- Como siga así, teremos que ir pensando en poñerlle un microchip desos !...



se alonxan do recinto escolar ou do recinto permitido. Ben seguro que moitas nais comezarán a investigar o xeito de adquirir un Petchip para colocarlo ó seu atravesado fillo que semella ter o formigueo no cu. Xa nos imaxinamos os titulares dos xornais cando este microchip se poña á venda: “chega a tranquilidade ós fogares” ou “nenos baixo control, por fin”. Rematan os pesadelos das nais, mestres, educadores... que poderán ter a esas indomables fiereciñas tan controladas como o desexen, e incluso o home do saco nas ameazas cotiás para que se coman a sopa.

E falando de sopa... atopamos outro microchip. Trátase dun microchip provisto de sensores químicos, físicos e biolóxicos que serven para detectar substancias químicas como antibióticos, pesticidas e micotoxinas, e organismos vivos como patóxenos e fungos. Mediante este dispositivo pódense realizar controis de seguridade e de calidade nos tres momentos máis significativos do proceso de elaboración dos alimentos: despois da recolección, á hora do transporte ós centros de consumo e no momento previo á venda final.

Isto quere dicir que ademais de estar tranquilos por ter ós nenos baixo o noso dominio, podemos tamén estar seguros de darlles alimentos non contaminados nin adulterados, xa que este microprocesador detecta os residuos no leite e nos seus derivados, no viño, no peixe, nas froitas e nos zumes de froitas. Sabendo isto, podémonos imaxinar as dificultades que as nosas nais tiñan cando nos criaron. Daquela non había, por sorte ou por desgraza, microchips que nos controlaran na escola (a máis de un lle había de facer falla), nin moito menos detectores de substancias contaminadas nos alimentos.

E é que estamos vivindo na era dos microchips. O seu uso está xa tan estendido que curioseando pola Rede aparecen usos tan singulares como para o rego de laranxeiros en Valencia, para o estudo dos peixes, para o estudo do ADN humano, para devolverlle a vista ós cegos, para controlar ós cabalos de carreiras, para detectar o cancro de mama... de feito chegouse ata tal punto que, nos guste ou non, os nosos cans de compañía teñen que levar obrigatoriamente un

chip coa súa identificación dende xullo do 2003, segundo o decreto 90/2002 do 28 de febreiro. Este microchip asígnalle ó animal un código de identificación individual que permite diferenciarlo de outro, relacionando a súa propiedade cunha persoa física ou xurídica.

Pero como todo ten o seu lado bo e o seu lado malo (e xa citamos demasiadas características boas dos chips), cómpre dicir que estes diminutos aparellos que invadiron as nosas casas contaminan dun xeito esaxerado. Na súa fabricación requírense miles de produtos químicos, algúns en grandes cantidades, e tóxicos, coas consecuentes emisións que lle poden afectar ó solo, a atmosfera e a auga, por non citar a saúde dos traballadores que os fabrican. Segundo datos facilitados pola Axencia de Protección Ambiental dos Estados Unidos, na fabricación dun microchip de 2 gramos (o rango aproximado dunha minúscula lámina empregada para a memoria dos computadores persoais) requírense 1,6 quilogramos de combustibles fósiles, 72 gramos de produtos químicos (gran parte deles contaminantes) e 32 litros de auga. En definitiva, e para que o entendamos todos, a consecuencia directa da fabricación destes case imprescindibles aparellos, é desastrosa para o medio ambiente. Esta situación agrávase a medida que se reducen os tamaños, algo que é case inevitable, debido a que, cada vez, os aparellos electrónicos que mercamos tenden a ser máis pequenos. Nós, dende a redacción de Código Cero preguntámonos cando deixará de darse esa continua “diminutización” de todo, porque... ¿habrá un límite?! Supoñemos que si, e no tocante ós móbiles, xa se está a deixar de lado esa obsesión por facelos máis e máis pequenos, co cal, máis e máis ridículos, e facelos con outros deseños, como por exemplo o último que apareceu no mercado xaponés: o PH-L4000V, un móbil que imita o deseño dunha videocámara dixital.

Por suposto, aparecerán máis e máis microchips con diversas funcións e ben seguro que daremos conta deles de xeito detallado en Código Cero, mentres tanto, ide pensando en como facervos con un Petchip, que se son efectivos cos nenos, tamén serán eficaces cen por cen para controlar ás mozas ou mozos.



Tres razóns para estar en Xuventude Galicia Net

A edición 2005 desta "party" informática contará cunha saída de Internet de 134 megas e unha velocidade interna de rede de un xigabit

A mocidade galega usuaria de ferramentas informáticas vai estar durante tres días ilocalizable. O motivo desta desaparición xeralizada é Xuventude Galicia Net, que para esta convocatoria 2005 se vai desenvolver entre o 18 e o 20 de marzo. O lugar elixido para as actividades é o Palacio de Congresos de Santiago. Alí se reuniran 1.500 persoas de idades comprendidas entre os 16 e os 30 anos, unidas baixo un mesmo teito e baixo unha mesma causa: Internet. Na organización está a Dirección Xeral de Xuventude, que pretende ir alén do técnico para centrarse no que está detrás e diante das computadoradoras e da Sociedade da Información: as persoas. Amizade e tecnoloxía. Compañeirismo e novas redes de comunicación. Máis de 130 megas de saída de Internet e unha vontade de ensinar e aprender. Como vén sendo costume, o encontro está aberto a todo o mundo. Hai unha zona para os inscritos pero tamén hai un espazo externo no que tódalas persoas son benvidas. Unicamente deben cumprir un requisito: compartir o espírito de Xuventude Galicia Net. Ese espírito é, precisamente, compartir.

REDACCIÓN

As persoas de idades comprendidas entre os 16 e os 30 anos poden ser moitas cousas e ter moi distintas vocacións e vontades, pero hai un nexo común que parece unilos a todos: Internet. É por iso que a Dirección Xeral de Xuventude organiza un ano máis a xuntanza Xuventude Galicia Net, un encontro que conta este ano con 134 megas de saída de Internet, un gigabit de velocidade de rede interna e que, ademais, apunta directo a estes obxectivos, máis importantes a medida que se van lendo cara abaixo.

- Internet
- Os computadores
- As persoas

De feito, unha das finalidades básicas deste encontro é habilitar tecnoloxía para crear comunicación, ordenadores para amizade e o enriquecemento. XGN celebrárase os días 18, 19 e 20 de marzo no Palacio de Congresos e Exposicións de Santiago. Para que se entenda, faremos repaso das razóns polas que durante eses días convén aprazar calquera cita (por moi importante que sexa) viaxe ou compromiso. Non vale de nada dicir que a persoa máis importante da nosa vida nos require dende o outro extremo de España. Para iso, para rematar coa discusión, nada mellor que facer nosa unha campaña publicitaria da que (precisamente) non imos facer campaña publicitaria: "Pois vai ser que non".



1. Razón primeira: aprender

Hai que acudir a Xuventude Galicia Net porque se aprende. Con independencia de que tamén se collan malos costumes (porque seguramente se collerán, sobre todo no que se refire a utilizar as canles habilitadas para descargar e copiar indiscriminadamente), o bo prevalece sobre o malo. O que non sabía resolver un problema informático concreto, vai solucionalo de contado. Compartir é solucionar problemas. Contestar preguntas. E, logo de todo iso, facer amizades. Tamén é ter a certeza de que cando remate esta

xuntanza o usuario vai contar, como mínimo, con cinco amigos ou amigas máis dos que tiña ata o de agora. Na party hai persoas con distintos niveis de coñecemento. Eses coñecementos nunca son iguais nun participante ca noutro. Trátase de dar o que se sabe para a que ti tamén che ofrezan. A tecnoloxía, que discorre a unha velocidade difícil de percibir polo ollo humano, basea os seus principios niso. A primeira vez que se puido falar realmente de tecnoloxía había máis de unha persoa na mesma habitación. O espírito de compartir non só se limitará á zona habilitada para os inscritos, senón que haberá un amplo espazo para os mozos e mozas que non conseguiron entrar oficialmente en Xuventude Galicia Net. De feito, haberá múltiples ferramentas e actividades ó seu alcance. Tamén haberá un completo catálogo de opcións no que se refire a conferencias, obradoiros e mesas redondas. Este ano, pasarán por XGN importantes persoeiros do mundo da informática e dos novos modelos de comunicación, como Luís Gómez Gómez, director tecnolóxico de PricewaterhouseCoopers, que falará sobre VERSIA, unha ferramenta novidosa que posibilita unha sesión en Internet mediante a voz dende un teléfono fixo ou un móbil.



2. Razón segunda: divertirse

Non se pode poñer en dúbida que en Xuventude Galicia Net hai un gran compoñente de diversión. O que ocorre é que moitas veces non se sabe moi ben cal é a liña que separa a diversión da aprendizaxe. É precisamente esta unha das claves do éxito desta xuntanza. Que os mozos e mozas aprendan sen que se decaten de que están a aprender grazas ó feito de que se divirten (soa complicado, pero si se volve ler detidamente, é moi posible que se entenda mellor). Neste sentido, o abano de actividades é amplo. Así ocorre cos concursos, que son tan variados como se poida imaxinar:

- Lanzamento de disco
- Experiencia XGN
- Gráficos 2D

- Á caza
- Fotografía dixital
- Case-mod
- Fast 2D
- Tutoriais
- Vídeo XGN
- Trivial informático
- Real Time Battle
- Rapidez ó teclado

Ademais, os participantes contarán con servidores dedicados ós xogos máis populares. Tamén terán acceso a todo tipo de xogos e plataformas as persoas que acudan por XGN sen estar previamente inscritas (Play Station, Xbox, etc). A xuntanza tamén acollerá a presentación oficial en Europa da consola Game Boy Advance DS de Nintendo.



3. Razón terceira: facer amigos/as

Na web de XGN hai unha sección onde diversos participantes de anos anteriores dan a súa opinión sobre o que deu de si esta xuntanza. Todos eles sen excepción fan especial referencia as novas amizades conseguidas ó longo das xornadas. Facer amigos e amigas nestas circunstancias é, en certa maneira, inevitable. Non se trata ademais dun encontro restrinxido para galegos e galegas. Vén xente de toda España, co que se incide aínda máis no factor "intercambio de coñecemento e cultura". É o caso de Ruth López, unha moza de 25 anos que veu dende Madrid cun grupo de trinta amigos e que recoñeceu na web de XGN que se sente como na casa, "porque a todo o mundo lle interesa o mesmo e o ambiente é increíble, malia que algunhas persoas veñen a competir e gañar", afirma. XGN, ademais, non está soa. Forma parte dun circuíto de encontros variados en todo o territorio español que se están a consolidar como unha desas redes de compañeiros en Internet baseadas no principio de que, facendo uso dos nosos contactos, unicamente nos separan seis pasos (seis graos) da humanidade enteira. Quen coñece a alguén en XGN, se tira da corda coñecerá a toda a comunidade internauta galega. Así de sinxelo.

En que consiste unha "party"?

(cuestións básicas para non perderse)

REDACCIÓN

Dando por sentado que en Galicia aínda queda xente que non sabe o que é unha *party* informática, sobre todo entre os que non están na franxa de idade comprendida entre os 15 e os 30 anos, reservamos, un ano máis, un apartado do especial sobre Xuventude Galicia Net a resolver dúbidas básicas e a preparar ós asistentes libres sobre o que se van a atopar no recinto no caso de que a curiosidade os leve ata acó (é perfectamente comprensible que despois de tanto oír falar de XGN queiran saber dunha vez en qué consiste). Desta maneira, retomamos o fío argumental do texto que por estas mesmas datas publicamos o ano pasado en Código Cero, con motivo do mesmo acontecemento. Empezamos porque por algún lado hai que empezar pola definición de *party*: trátase dun termo que, malia que se colleu emprestado do inglés e que, aínda que signifique "festa", no que se refire a encontro informático ten outras connotacións, xa que estaríamos a falar máis ben dunha concentración



de persoas, normalmente mozos e mozas menores de 30 anos, unidos por un nexo común: a conexión ás redes de datos. Existe polo tanto unha canle local para poder intercambiar información, xogar ou compartir experiencias (e facer amizades, algunha delas, polo que podemos comprobar, realmente increbrantables: informática en condicións extremas produce amigos). Moitos dos asistentes ás *partys* que se desenvolven en diferentes puntos de España (e cada vez son máis) comunícanse a cotío entre eles a través da Rede coa fin de saber quen vai estar en cada unha delas e quen non. As persoas inscritas nestes eventos non son exactamente un grupo máis ou menos pechado, pero si que

teñen uns intereses e unha serie de vencellos entres eles que non teñen outros círculos xuvenís. Pero, ¿cal foi o xermolo que propiciou este tipo de xuntanzas?, ¿quen e como se puxo a primeira pedra? Polos datos que circulan en Internet podemos saber que é posible que estas concentracións viñesen do Norte, concretamente de Dinamarca, na década dos 80, momento no que moitos dos internautas máis veteranos de hoxe en día abrían as portas das súas mentes a través dos lexendarios Spectrum 48k, Commodore 64, etc. Ó parecer, aí é onde comezou todo, na necesidade de reunirse baixo teito (e hai que ter en conta que en Dinamarca debe ser moi conveniente reunirse baixo teito), conectarse e trabar ligazóns. Logo se foi incrementando a *participación*, estendéndose por todo o eido de Occidente. E fóronse facendo tamén estes encontros máis democráticos, posto que xa non eran unicamente os programadores de *demos* os que decidían acudir. O pulo crucial veu dado pola posibilidade de xogar en rede: é este un factor de diversión e participación digno de ter en conta, ademais do que implica que tódolos asistentes estean conectados. Algunhas *partys* poden chegar a reunir unhas 3.000 persoas, pero iso acontece moi raras veces. A de Santiago están, sen lugar a dúbidas, entre as máis importantes de España.

Galicia Dixital: o mundo quedóusenos pequeno

Como cada ano, a exposición Galicia Dixital rompe as súas barreiras físicas (que xa son poucas, dado o seu carácter virtual) e traslada parte dos seus contidos dende o Mosteiro de San Martiño Pinario ó Pazo de Congressos e Exposicións de Galicia, sede de Xuventude Galicia Net (XGN). Onde haxa mozos e mozas con inquedanzas "tecnolóxicas" estará Galicia Dixital: este parece ser o lema desta mostra permanente (pero sempre nova) que organiza a Consellería de Cultura e que xa foi visitada por 250.000 persoas. Para este ano convén destacar a presentación de xogos en 3D, dúas pantallas de cidades do camiño, unha pantalla autoestereoscópica, o e-lumen (dispositivo de proxección de 180 graos), pantalla de contidos de Galicia Dixital

Os responsables de Galicia Dixital saen á procura da mocidade (e non son poucas as visitas que reciben ó longo de ano en San Martiño de Pinario). Novos e novas que, ademais, teñan certa tendencia a interesarse polo que dan de si as novas tecnoloxías no eido da cultura e, tamén, no fornecemento económico deste e outros sectores emparentados (case todos, hoxe en día) ¿Onde atopar polo tanto estes mozos? En XGN, onde é de agardar unha ampla concorrencia. Alí, a Consellería de Cultura (que é o departamento do que depende Galicia Dixital) participa co obxectivo de achegar os últimos avances do audiovisual a toda a mocidade da devandita *party*.



Lugar: Pazo de Congressos e Exposicións de Galicia

Como en anterior edicións elixiuse o Pazo de Congressos e Exposicións de Galicia como escenario de Xuventude Galicia Net. A decisión tomouse, unha vez máis, porque o recinto está moi ben situado (a medio camiño entre Santiago e o resto do mundo, é dicir, entre Compostela e as autoestradas e o aeroporto) e porque conta cos mellores servizos (segundo os organizadores) "que cabe imaxinar nun edificio moderno e competitivo, con salas de reunións, restaurante, sala de prensa, cabinas de tradución simultánea, sala de exposicións, e un longo etcétera". A superficie do pazo é de 15.000 metros cadrados. Respecto ó **equipamento** que deberá levar cada participante, cómpre indicar que é preciso traer o ordenador e todo o necesario para poder conectalo a un só enchufe de rede eléctrica e outro de rede de datos. Na páxina web de Xuventude Galicia Net hai unha listaxe con todo o equipo necesario para esta singular *expedición*:

- CPU, monitor, rato, teclado e cables.
- Tarxeta de rede Ethernet con conexión RJ45.
- Regreta de enchufes.
- Cascos para a música. Os altosfalantes están terminantemente prohibidos.
- Roupa para os 3 días, toallas e útiles de aseo.

- Saco de durmir e esterilla.
- DNI e xustificante de ter efectuado a transferencia.
- Carné Xove ou carné Máis no caso de que pagaras 25 Euros.
- Autorización dos pais ou titores, no caso de ter de 16 a 18 anos

Á parte de isto, é recomendable traer, segundo os organizadores da xuntanza, unha serie de obxectos que, en teoría non teñen moito que ver coas tecnoloxías da información, como por exemplo unha almofada, que aínda que poida parecer fóra de lugar en realidade pode solucionarlle unhas horiñas de descanso a máis de un participante exhausto. Ademais, tamén aparecen estes outros obxectos na listaxe:

- Un desparafusador de estrela, para poder abri-lo teu PC se algo falla.
- Un CD de instalación do sistema operativo e os *drivers* das tarxetas que teñas instaladas.
- Cargador de teléfono móbil (se tes teléfono móbil).

Non está de máis que fagas unha copia de seguridade dos datos importantes, antes de acudir a Xuventude Galicia Net e que instales un antivirus.



Consolas, ferramentas informáticas nunca antes vistas e filmes en 3D

XGN vai acoller ó longo de tres días importantes presentacións de novos produtos tecnolóxicos

Xuventude Galicia Net vén este ano cargada de novidades. É moi difícil falar de todo o que vai ter lugar do 18 ó 20 de marzo no Palacio de Congresos de Santiago en nada máis ca unha páxina de revista, por iso en Código Cero decidimos facer reconto do que nos pareceu (subxectivamente, claro) máis interesante. É moi posible que haxa actos, mesas redondas e presentacións tan boas como estas das que falamos a continuación, pero non cabe dúbida que non se podía deixar no tinteiro a presentación da nova consola portátil de Nintendo (a portátil DS) ou a proxección gratuíta da película Pinocho 3000, un filme que nos toca moi de preto ós galegos. Xuventude Galicia Net é unha party informática, pero tamén escapate de tecnoloxía e “party-cipación”.

REDACCIÓN

Presentación en Europa da Nintendo DS

Xuventude Galicia Net quere ofrecerlles ós asistentes, un ano máis, un espazo para que proben de arriba a abaixo, e de atrás para adiante, as máis interesantes e novidosas consolas de videoxogos que hai actualmente no mercado. Este ano, a Dirección Xeral de Xuventude quere ir un paso máis lonxe do conseguido noutras edicións, adiantándose incluso ó propio mercado. ¿Como é posible adiantarse ó mercado? A resposta, segundo fixo saber a organización, é converter o Palacio de Congresos de Santiago no escenario no que se presente en Europa a consola Game Boy Advance DS de Nintendo, unha plataforma portátil que está aínda chegando ós anaqueis das tendas españolas e que supón, segundo os que tiveron ocasión de probala xa, unha aposta declarada por:

- A orixinalidade e a innovación
- A declaración de guerra comercial con outra consola, neste caso a Sony PSP

Unha das principais novidades desta nova plataforma é a inclusión de dúas pantallas de gran tamaño. Toda a máquina, de feito, é de considerable tamaño. Nun principio, a oferta de xogo parece ir orientada cara un público declaradamente infantil, aínda que sen dúbida algunha o feito de ter dúas pantallas, e que unha delas sexa táctil, conseguirá atraer a xente de tódalas idades. As persoas que tiveron a sorte de probala din que esta dobre presentación da “líña narrativa” do videoxogo estimula moito a imaxinación dos usuarios, sexan da idade que sexan. Non cabe dúbida, como ben di Jesús Bosque en Noticias.com, que é “moi chamativo e impactante ver un xogo onde coidamos de mascotas, neste caso cans, e poder acaricialos directamente, mentres eles reaccionan ante os nosos movementos”. Código Cero meteuse na páxina web de Nintendo para que nos explicasen exactamente como funciona esta pantalla táctil e isto foi o que nos

contaron: “Trátase da primeira vez na historia que unha consola portátil utiliza este tipo de características. Deste xeito, poderás controlar a acción con só acariñar a pantalla co teu dedo ou co punteiro incluído coa consola. Poderás facer debuxos ou mensaxes e envialos ós teus amigos, controlar a acción en pantalla cunha precisión descoñecida ata o momento, ou navegar por menús de maneira instatánea cun lixeiro toque”, conclúen.

Versia: o clic na palabra

Comezamos este artigo con tres preguntas clave: PRIMEIRA ¿Imaxinan poder navegar pola Rede sen necesidade de rato? SEGUNDA ¿Imaxinan que en lugar de rato utilizamos a voz? E TERCEIRA (E MÁIS IMPORTANTE) ¿Que opinarían se non fixese tampouco falta o computador, xa que cun teléfono móbil xa poderíamos navegar? É moi posible que a intervención de Luís Gómez Gómez, director tecnolóxico de Pricewaterhouse Coopers, comece desta maneira. Ou non. O feito é que está prevista a súa presenza en Xuventude Galicia Net para presentar a ferramenta Versia, que vén a ser a resposta as tres preguntas coas que abrimos este artigo. Con esta aplicación pódese viaxar por Internet mediante o uso da voz. Dicíndoo doutra maneira: o clic, neste caso, é a palabra. A adaptación das páxinas web á tecnoloxía

Versia, informa Pricewaterhouse, “realízase eternamente e non require a implantación de novos sistemas nin modificar os xa existentes, e pode aplicarse a calquera web, de calquera país e idioma”. A vantaxe (porque en tecnoloxía hai que contar co factor “vantaxe”) desta aplicación é dobre. Por unha banda (apunta Pricewaterhouse), universaliza o acceso a Internet. Isto baséase no principio de que non é necesario conexión física nin computador nin ficar inmóbil para iniciar unha sesión na Rede. Por outra banda, representa unha nova fonte de ingresos para os portais de Internet, xa que a máis posibilidade de conexións, máis cartos.

Ademais, Versia pon en xogo outros servizos complementarios que se apoian no feito de que se o rato é a nosa voz, a palabra escrita convértese en oral. Conclusión: é posible escoitar e contestar mensaxes de correo electrónico, ou información de cines, teatros, restaurantes, estado do tráfico, horarios de trens, autobuses e avións, hoteis, etcétera. O abano de posibilidades é tan grande como se pode imaxinar. Versia é unha tecnoloxía desenvolvida por Multiasistencia Gestión y Ayuda (MGA), empresa que desempeña o seu labor en España e México, orientada principalmente a servizos de información por teléfono.

Pinocho 3000, proxección libre dun éxito semi-galego

Xuventude Galicia Net vai acoller unha proxección libre da película Pinocho 3000, de Filmax, recentemente gañadora do premio Goya á Mellor Longametraxe de Animación. Este filme, que foi obra en gran medida dos estudos galegos de Filmax (Bren) en Santiago, confirmouse como unha aposta máis polas máis modernas tecnoloxías ó servizo



da animación, sobre todo no que se refire ó uso de espazos e personaxes en 3D. O argumento,

óso como os demais. O relato, malia as ocasións (moitas) en que foi levado ó cine, ten

como ben se sinala no título, é unha revisitación do conto do rapaz de madeira que, malia non ter sido concebido por métodos naturais nin ter máis pai que o inventor Gepetto, garda no máis fondo de si o anxeio de ser un cativo de carne e

moita actualidade: proba diso é a versión máis ou menos libre que fixo hai tres anos o director Steven Spielberg para o seu filme Intelixencia Artificial. A produtora Filmax, consciente da necesidade de adaptarse ós novos tempos, variou as coordenadas espazo-temporais do conto, pero conservando o espírito do mesmo. Agora, Pinocho é un robot en troques dun boneco de madeira e o seu fiel compañeiro de aventuras, en troques dun grilo, é agora un pingüín convertido en ciborg como resultado dun experimento fallido.



Maquinadotempo.net Código Cero ofrece a continuación un artigo (nunca antes publicado!) sobre o que pasou na anterior edición de XGN

O éxito de Xuventude Galicia Net non é novo. O interese despertado con cada convocatoria vaise sumando á seguinte. A de 2006 será mellor cá de 2005 e así sucesivamente. E así sucesivamente. Como titulabamos hai anos un artigo sobre esta xuntanza informática: "XGN, suma e segue". O éxito da edición presente é responsabilidade da pasada. Por iso, para entender que é e en que consiste Xuventude Galicia Net, cómpre deter a nosa marcha uns minutos e ollar cara atrás. Polo seus feitos coñecerédela. E así seguen: Como, se non, entender por que cada ano o prazo de inscrición remata nun tempo menor? Código Cero activa a máquina do tempo e busca nos seus arquivos cales foron as impresións dos seus redactores logo de rematar a convocatoria de 2004. Dáse a casualidade, ademais, de que o artigo que vén a continuación nunca antes foi publicado. Primicia mundial. Poñede o cinto de seguridade e preparádevos para unha viaxe ó pasado. É hora de facer reconto.

REDACCIÓN



Que queda exactamente logo de tres días de conexión ininterrompida ás redes na edición 2004?

Despois de tres días con milleiros de mozos (1.500 inscritos e uns 20.000 na extranet) xogando ou compartindo habilidades no filón inesgotable da informática poderíase dicir que basicamente o que queda en un gran silencio, pero cómpre ir alén da superficie. Cada ano, o tempo en que se cobren as inscricións é sensiblemente menor (este ano as vacantes duraron o que dura acender e apagar un ordenador: tres minutos), e con cada edición vén máis xente a saber que pode dar de si a *party* informática máis importante de Galicia. Asemade, a difusión nos medios informativos incrementouse, polo tanto é doado supoñer que o que quede logo da *batalla* é unha vontade entre os participantes de atoparse no mesmo lugar polas mesmas datas en 2005, ou polo menos de intentalo. Xuventude Galicia Net e outros encontros similares crean fidelidade. Auténticos adeptos. Cada fin de convocatoria é inmediatamente principio da seguinte.

A liña nunca se rompe.

É posible de verdade permanecer durante tres xornadas en permanente conexión?

Os organizadores (a Consellería de Familia a través da Dirección Xeral de Xuventude) quixeron ofrecer un programa variado, facendo especial fincapé nos aspectos divulgativos: conferencias e mesas redondas. Ninguén pode estar tres días perante o seu ordenador sen tomarse un respiro. Ningunha persoa é unha illa, e menos se está rodeada de 1.499 persoas da súa idade. Tarde ou cedo, ata o máis retraído acaba facendo amizades. É

unha tendencia natural, e do que se trata é de comunicarse. A Dirección Xeral de Xuventude trouxo ademais a especialistas de renome para que ofreceran a súa opinión sobre o momento que os 1.500 mozos e mozas estaban a vivir: o momento da consolidación de Internet como centro de comunicación de tódolos medios (segundo Manuel Alonso, responsable de Satec). Polo Palacio de Congresos e Exposicións pasaron Álvaro Rodríguez, arquitecto tecnolóxico de Microsoft (quen falou de seguridade na Rede) e Manuel Barreira e Luis Daura, de Filmax (que explicaron ós asistentes como se fai unha película de animación en tres dimensións). Tamén estivo José Carlos Campos, técnico da Dirección Xeral de Sistemas Informáticos da Xunta, quen analizou as vantaxes da tecnoloxía inarámica (*wireless*): mobilidade, máis ancho de banda, creación de comunidades. Polo que respecta á saúde dos participantes, logo de estar durante moitas horas baixo o teito do Palacio de Congresos e Exposicións, cómpre dicir que os membros da Cruz Roxa estiveron bastante (menos mal) desocupados. Isto sempre é unha boa nova. Non ocorreron incidencias graves. De feito, é moi probable que as persoas destinadas ó recinto para coidar da saúde dos internautas e informáticos tiveran tempo abondo para aburrirse. Ou para pensar na posibilidade de formalizar unha inscrición para o ano que vén.

Utilízanse as ferramentas que os organizadores poñen a disposición das persoas inscritas e os visitantes (sen inscribir) para fins realmente proveitosos ou, pola contra, báixase ou compártese material que non se debería baixar nin compartir?

Nin unha cousa nin outra, senón ámbalas dúas. Se non é posible controlar nos lugares de traballo por onde navegan os empregados, que descargan ou que deixan de descargar, ¿que facer con 1.500 mozos conectados a Internet? Case todo o mundo, dentro de Xuventude Galicia Net parece coincidir no mesmo punto: compartir na Rede indiscriminadamente é censurable. Pero os feitos son

os feitos, e *A Paixón de Cristo* de Mel Gibson circulou de computador en computador xusto no momento en que se estreaba en salas cinematográficas. "A fin de contas non poden estar en dous sitios á vez, aquí e no cine", dixo un dos participantes xustificando a descarga do filme.

Houbo, como noutras ocasións, presenza predominantemente masculina?

Si, pero con certas matizacións. O mundo da informática colectiva e compartida parece ser ata o de agora un universo de voces roncadas, pero se cadra nesta edición víronse máis mulleres ca noutras anteriores, digamos nunha proporción dun 20% sobre o total. Ó panorama, malia non ser tan desolador como noutras ocasións similares (chegouse a rebautizar o evento, en clave de broma, como *Homes Galicia Net*), lle queda moito por mellorar. Sexa como sexa os datos oficiais confirman que a presenza da muller no mundo internauta é cada vez máis importante.

Cales dos participantes foron os premiados nos diferentes concursos?

De entre tódolos concursos se cadra os que máis interese despertaron foron os que fomentaban a creatividade dos participantes. Por exemplo o de *Deseño*, no que Alejandro Cid Rodríguez se fixo co primeiro premio: recibiu un ordenador portátil Toshiba valorado en 1.500 euros. No concurso de *Video* o primeiro clasificado foi Rafael Carbayeda Castro, que obtivo unha cámara dixital. Na modalidade *Fotografía Dixital* a gañadora foi Lidia Fernández e en *Case-Mod* (intervención artística e/ou funcional na carcasa da computadora) o máximo recoñecemento foi para Daniel Rizo. Tamén houbo premio para o baile máis orixinal, o de Ruth López. O gañador do concurso de descubrimento de talentos Bren-Filmax foi Ramón López e, no de gráficos de dúas dimensións obtivo a vitoria Fernando Guillén. Nos torneos de xogos informáticos o vencedor de *Need for Speed* foi o participante Alberto García. Polo que respecta ó *Warcraft II*, o que gañou foi o Clan STFU e no *Counter Strike* o Clan Command.



REDACCIÓN

Din que as malas novas viaxan máis de présa cás boas. Aquí vai unha boa que viaxa por banda ancha: o MITE regresa para a súa oitava edición. Foron dous anos de ausencia, e durante o camiño aconteceron moitas cousas no panorama tecnolóxico galego, aínda que non tantas como sería desexable. De todas formas, cómpre falar do acontecido no mercado das telecomunicacións e Internet, e tamén de comercio electrónico. E cómpre falar de últimas tendencias e novidades en novas tecnoloxías da información, e hai que ter en conta que a tecnoloxía corre con pés lixeiros (é sempre nova) e o que hoxe en día parece innovador, mañá pode pertencer definitivamente ó pasado. O MITE, salón de futuro, regresa coa vontade de interesar a todo o mundo. Segundo a dirección (Fundación Semana Verde de Galicia), de nada vale pechase nunha minoría tecnolóxica. Do que se trata é de encher auditorios (¿por que non?), de dicir a voces as vantaxes da Sociedade do Coñecemento alí onde sexa necesario (máis comunicación, máis calidade na xestión, mellor imaxe de cara ó mercados internacionais, máis capacidade para reaccionar ante os cambios nas tendencias económicas). Hai que convencer ós empresarios que non están convencidos de que as novas ferramentas son boas para o seu negocio, e iso non se consegue se non se logrou atraelos previamente. Organizar algo como MITE pode ser unha boa maneira de facelo. Un bo xeito de analizar as zonas de impacto das TIC nas empresas, sexan da rama que sexan. O escenario elixido para isto é em Silleda, o recinto *Feira Internacional de Galicia*, enclave ideal para concentracións humanas... e tecnolóxicas, e moi máis preto de Santiago e o aeroporto do que estaba cando se celebraron as primeiras edicións (as autoestradas acurtan distancias, e non só no plano físico).

Conta ademais coa vantaxe de estar preto do centro xeográfico de Galicia, a medio camiño de calquera sitio. En definitiva, do que se trata é de facer uso da experiencia adquirida ó longo das sete edicións anteriores (experiencia nada desprezable si se ten en conta o recente que é a

chegada da tecnoloxía ó tecido económico galego), e de chegar ó usuario final para poñerlle ó seu alcance isto que citamos agora e que é de vital importancia: informática, información, comunicacións, espazos virtuais, Internet, canles multimedia, fotografía, música e xogos.

Dúas áreas: comercial e activa

O MITE ten dúas metades complementarias. O motivo desta división de obxectivos en dúas áreas é atender as necesidades de dous tipos de visitante: o que acode ó MITE con vontade estritamente comercial e o que acode por curiosidade tecnolóxica. Habrá polo tanto dous grandes sectores que “conviven para desenvolver un gran proxecto, novidoso e único”.

- Área comercial expositiva. Espazo onde conviven as empresas do sector baixo dous prismas relacionados, profesional e público; lugar de presentación de novidades dirixidas á industria, xestión de PEMES e mundo empresarial.
- Área de actividades. Trátase da parte activa do proxecto, e contará nun principio cun espazo de formación e interacción co visitante.

Interese comercial do MITE 2005

- Trátase dun certame de carácter internacional, con incidencia no mercado da Unión Europea.
- Ten unha alta capacidade para chegar ó mercado galego e o portugués.
- Inclúe unhas interesantes xornadas técnicas, con participación da Xunta de Galicia e do comité organizador (GaliciaTIC) con carácter internacional.
- Trátase dun escaparate, un lugar de encontro onde (segundo a organización) estarán presentes tódalas marcas, orientado de forma clara ó público en xeral e ós profesionais.
- MITE é un salón interactivo con gran potencial para poder acceder ó produto.
- Celebrarase no Recinto Feira Internacional de



Galicia, no centro xeográfico do eixo Galicia-Norte de Portugal.

- Conta co respaldo dalgunhas das principais marcas do mercado, colaboradoras (por outra banda) no comité da feira.
- O MITE está dirixido por quen máis está capacitado para dirixilo: o propio sector. No comité organizador participan as principais empresas motoras do sector en Galicia e varias consellerías.
- Presentación da cidade dixital e das vantaxes da comunidade domótica.
- Plan de medios intensivo, con ampla difusión en tódalas canles de comunicación galegas, tanto na radio, como en revistas especializadas (Código Cero), xornais e televisións.
- Apoio e presenza comercial da gran industria de Galicia: alimentaria, téxtil, automobilística, madeireira, etc.

MITE rexorde

O Salón de Multimedia, Informática e Telecomunicacións celebrarase en Silleda entre o 30 de xuño e o 3 de xullo

As boas novas sempre parece que acontecen no verán. Ou, polo menos, esa é a sensación que se ten dende o máis cru dun inverno cru: que o vai suceder a partir de xuño, vai ser bo por obrigação. Por outra banda, son os meses ideais para reatopar os vellos amigos e visitar lugares que deixaron pegada. Como por exemplo, e xa que imos falar de tecnoloxía, o MITE, Salón Multimedia, Informática e Telecomunicacións, unha xuntanza que se consideraba desaparecida e que volve agora para a súa oitava edición con obxectivos renovados. Desta maneira, dende Código Cero aproveitamos para confirmar o que se viña rumoreando dende hai tempo no sector: o MITE regresa. A previsión, malia que é moi cedo para falar tanto de datas como de datos pechados, é que comece o 30 de xuño e se desenvolva ata o 3 de xullo em Silleda, no recinto Feira Internacional de Galicia.

O perfil do visitante

As persoas que acudiron ás primeiras edicións de MITE pertencían, principalmente, a unha franxa de idade comprendida entre os 21 e os 40 anos. Ademais, o 65% da xente que acudiu ó salón, fíxoo con intención de compra. A metade das visitantes eran persoas que inflúen nas decisións de compra da súa empresa e o 62% ocupan postos técnicos ou de nivel medio.

Os principais lugares de onde proceden son as seguintes provincias: as catro de Galicia e as limítrofes, dende Asturias ata Portugal, pasando por Castela-León.





Prohibido chatear con extraños

Panda Software pon en marcha unha campaña para protexer ós nenos en Internet

*Un 44 % dos menores internautas sentíronse algunha vez acosados sexualmente a través de Internet. Este estremecedor dato, obtido dun estudo do Defensor do Menor respecto a datos do 2002, foi un dos desencadeantes da recente iniciativa de Panda Software en colaboración con Save the Children, chamada **Nenos en Internet: non permitas que falen con extraños**. Esta campaña, como se pode deducir do seu nome, trata de concienciar ós pais do que representa deixar que os menores accedan á Rede sen ningún tipo de control. Na web habilitada por Panda, faise relato dos perigos que pode atopar os nenos en Internet. En **Código Cero**, con motivo desta iniciativa, fixemos unha análise de todo aquilo que motiva ós nenos a pecharen a porta da habitación cando acceden á Rede e ós seus pais a se desentenderen. E non esquecemos facer mención da terceira peza en xogo: o internauta que tece a arañeira para que un neno se enrede*

F.S.



Na película *Closer* de Mike Nichols, os personaxes que interpretan Jude Law e Clive Owen representan unha divertida (pero preocupante) escena que xira en torno ó uso do chat en Internet, servíndolle ó director para incomodar a toda aquela persoa que algunha vez na súa vida levou a cabo un labor de ligoteo na Rede. Jude Law faise pasar por unha muller fomenta de sexo, totalmente ceibe de ataduras, mentres que Clive Owen asume o rol de internauta inxenuo que constrúe na súa mente todo un edificio sen fundamento algún: a crenza de que ó outro lado do chat hai unha muller rubia é tan firme coma unha montaña. Owen, que está facendo uso das ferramentas tecnolóxicas do hospital no que traballa, incluso chega a pechar con chave a porta do dispensario no que desempeña o seu labor de médico de garda, para que non o molesten (dase por entendido que tamén declina atender urxencias). É tan firme o edificio da súa mente que establece unha cita real coa suposta muller. Que lle pase isto a unha persoa adulta, á que se lle supoñen moitos quilómetros andados, estudos, aventuras amorosas e demais experiencias, pode desencadear no espectador medio a seguinte pregunta: ¿Que ocorre cos nenos se estes, precisamente por ser nenos, son máis inxenuos e manexables cós maiores? Un menor de idade, por moi internauta que sexa, segue a ser inocente. Internet non debería significar o inicio da idade adulta. O muro que os protexe é, para moitas persoas, doado de saltar, sobre todo se non contan coa axuda previa dos proxenitores en cuestións de consellos. Dicitelles “non fales con extraños” nunca está de máis. Pero actualicémonos. Agora cómpre dicitelles tamén que non se pode chatear con extraños. Os datos que arrojan as estatísticas en Internet son estremecedores como unha vaga de frío polar:

- Segundo os estudos do Defensor do Menor sobre datos referentes ó 2002, o 44% dos menores que acceden a cotío a Internet sentíronse algunha vez acosados sexualmente a través desta canle tecnolóxica. Ademais, un 11% dos rapaces recoñeceron ter establecido unha cita cun descoñecido e o 8% levouna a cabo en máis dunha ocasión.
- O 19% dos menores visita de cando en vez páxinas pornográficas. Un 16% accede a webs con contidos racistas

e un 26% a chats vinculados estreitamente co sexo. É relativamente doado atopar servizos gratuítos con imaxes e textos pornográficos, violentos, xenófobos, extremistas, sectarios ou vinculados ó consumo de drogas.

- A Fundació Catalana per a la Recerca advirte: máis da metade dos rapaces navegan sós.
- A Asociación Internacional de Criminoloxía (ICAA) elaborou conxuntamente con Symantec unha enquisa a 5.000 cativos de escolas italianas de entre oito e tres anos. Os responsables do estudo avaliaron a actitude dos nenos conectados a Internet e, logo, procederon a unha análise similar do comportamento de pais e nais. O estudo arroxou os seguintes datos: a meirande parte dos nenos usan a cotío o chat, as novas e outras canles interactivas para entrar en comunicación con extraños; o 47% dos adultos supervisan só de cando en vez ós menores en liña; o 27% dos nenos non son controlados polos pais e o 34% nunca recibiron consellos sobre que deben ou non deben visitar na Rede.
- Segundo a Asociación para a Investigación dos Medios de Comunicación, no 2004 a metade das persoas que navegaron por Internet tiñan entre 8 e 13 anos de idade. A meirande parte deles fixérono dende o fogar.
- No 2001, o 25% dos rapaces de cinco anos de Estados Unidos usaba Internet.

Tanto Panda Software como outras organizacións parecen coincidir neste punto: a tecnoloxía por si mesma non é a solución ó problema. Hai programas antivirus e outros de filtrado de contidos, pero pouco se pode facer se o rapaz que se conecta faino coa porta da habitación pechada a horas moi avanzadas da noite. Por iso a campaña de Panda Software apela, principalmente, á figura dos pais. Polo que respecta ós programas de filtrado, cómpre dicir que non están moi ben vistos. Cando se efectúa un labor coma este, interrómpease a chegada da información *mala*, pero tamén da *boa*. Os filtros teñen unha serie de palabras clave que, unha vez detectadas, lles serven para bloquear o acceso a unha páxina web. ¿Pero quen pode saber se a palabra “vagina”, previamente localizada e censurada, non vai incluída nunha web de educación sexual para nenos? Isto lévanos

de novo directamente cara a figura dos pais, que, a xuízo de Panda e a falta dunha invención máis efectiva, son o mellor filtro existente. Sobre todo se len a letra pequena do que se aconsella na web www.menorenared.com. Aquí vai unha mostra:

1. Cómpre informarse da política de privacidade do Provedor de Servizos de Internet
2. Hai que establecer cos pequenos regras firmes sobre o uso de Internet. Na meirande parte das familias, quen manda son os proxenitores. Así como se lle berra a un neno por sinalar á xente co dedo, se lle ten que dicir que, en Internet, non se fala co descoñecidos. Ademais, cómpre ser inflexible no que se refire ó horario nocturno. Está fóra de toda dúbida que de noite duplícase o número de internautas á procura de vítimas.
3. Enseñar que as apariencias enganan. Isto lévanos directamente á escena do filme *Closer* co que abríamos este artigo. Unha boa parte dos internautas adultos chatearon algunha vez, premeditadamente ou non, con algún descoñecido. Se as persoas maiores pican no cebo, ¿Que non lles poderá pasar ós pequenos? Cómpre non enganarse: hai xente que engana. Non todos os que están nas canles de chat adoitan papeis diferentes ós que lles touco xogar, pero si que hai unha boa parte que o fai. A figura do redactor de necrolóxicas (Jude Law) que se fai pasar por moza solitaria é máis común do que se cre. O mellor, nestes casos, é que haxa unha cámara web de por medio.
4. Prohibir que os nenos faciliten información persoal por Internet. Isto parece unha obviedade, pero é que hai adolescentes que, o que non contan na casa contano despois ós descoñecidos. Nesta recomendación tamén se pretende darlle un toque de atención ós pais e nais inconscientes que poñen as fotos dos seus fillos en Internet, malia que sexa coa mellor das intencións.
5. Cómpre ter instalado no computador un programa antivirus. Os antivirus protexen contra (precisamente) os virus pero tamén contra os descoñecidos que chegan sen ser previamente convidados. Ós hackers tamén os mantén lonxe, igual que ós programas que espían o comportamento o usuario (*spyware*) e de redireccionamento de chamadas (*dialers*)
8. Hai que estar informado. Por iso recoméndase a visita a algunha destas webs:

www.menorenared.com
www.chaval.es
www.internautas.org
www.navegación-segura.es
www.aui.es
<http://caret.iste.org/>
<http://dmoz.org/World/Español/>
http://www.savethechildren.net/alliance_sp/

Empresas de servizos e contidos na Rede pechan filas para defender os dereitos dos nenos

A navegación dos nenos hai que protexela. Con motivo do Día Internacional para unha Internet Segura algúns dos principais provedores de servizos e información de Rede en España xuntaron forzas para levar adiante un proxecto para poñer unha barreira entre os nenos e os contidos perniciosos da Web. Este programa común, que se vai desenvolver co Defensor do Menor da Comunidade de Madrid (Pedro Núñez Morgades) e outros colectivos de defensa da infancia, tamén contará coa participación de Terra, MSN-Microsoft, Yahoo e Wanadoo. O convenio inclúe unha sorte de comisión de seguimento e de loita contra os contidos ilegais de Internet, sobre todo a pornografía infantil. Os participantes neste plan incidiron en que este é froito de moitos meses de esforzos conxuntos, que conseguiron (entre outras cousas) reducir nun 25% a cantidade de webs de pornografía infantil ubicadas en servidores de España e Iberoamérica, ó longo do segundo semestre de 2004.

Cando Juan José Cebrián Franco estudaba socioloxía e estatística, un computador ocupaba unha habitación enteira. Pouco se podía facer cun obxecto de tales dimensións. Pero algo se debeu acender no xenio deste sacerdote santiagués para decatarse de que aqueles aparellos, que se cadra nin se chamaban “ordenadores”, ían desempeñar un importante papel no futuro da sociedade e, por extensión, da sociedade cristiá. Hoxe en día, Cebrián é un dos representantes en Galicia da parte máis activa (e permanentemente actualizada) da igrexa católica dende o punto de vista tecnolóxico. Nas súas mans está a web do arcebispo de Santiago, unha das máis visitadas do noso país (ó longo dalgúns meses do Ano Santo rexistráronse 400.000 visitas, que non é unha cifra desprezable), na que se prevén en breve importantes incorporacións. Código Cero visitou o seu lugar de traballo, en Compostela, centro de operacións onde a información subministrada nos libros comparte teito e paredes coa que acode rápida por Internet. Alí crebou unha e mil lanzas a favor dos beneficios da Rede (malia que tamén advertiu dos seus perigos). Segundo Cebrián, a Rede é un instrumento de primeira orde para a igrexa á hora de crear comunidade. “Cando non podes reunir á xente fisicamente, poderás facelo en Internet” comenta. A Rede é ademais un altofalante. Un amplificador para a Palabra que se leva escoitando ó longo de 2.000 anos, a que trouxo a Galicia un home de nome Santiago, que percorreu medio mundo cando para transmitir información era imprescindible viaxar.

-Cal é o motivo de que o arcebispo estea en Internet?

-O arcebispo de Santiago non debe quedar calado. Iso é algo extensible á igrexa católica en xeral. Debemos achegar algo ós homes, unha mensaxe que non se pode comunicar unicamente nas igrexas, como desexarían algúns. Non estamos dispostos a iso. Cristo díxonos ben claro que o que oímos no interior debemos dicilo nas azoteas. Hai que estar plenamente activos na Rede. Tanto é así que un dos meus proxectos é ir levando a cabo preparacións para o matrimonio, a través de foros ou correo electrónico. Tamén contemplo a posibilidade de facer catequese e confirmacións. O que ocorre é que poñen a pega de que en Internet non hai ambiente comunitario. Pero eu sempre digo que vaia se hai ambiente comunitario. As ocasións en que crucei o *charco* na miña vida, e foron dúas, foi para reunirme con xente coa que me comuniquéi previamente pola Rede. A creación de comunidade en Internet é posible, e máis aínda comunidade cristiá.

-Entón, Internet é principalmente unha plataforma positiva...

-Internet é como todo. É un tesouro pero tamén é un perigo. Luces e sombras. Hai que dominala. Na miña opinión a igrexa católica debe estar en Internet. E, de feito, está. A Rede

pode afundir a un rapaz ou facer que descubra a felicidade. Todo depende de como a uses. A informática serve para cousas inesperadas, como para amosar feitos reais ós que dúbidas. Por exemplo, para ollar a imaxe dunha pedra do mausoleo do apóstolo, unha imaxe que se pode ampliar todo o que se queira grazas ás novas tecnoloxías e que, desta maneira, pode chegar a ser percibida polo ollo humano. Nesta fotografía da pedra vese que hai unha inscrición. E esa inscrición di: Atanasios Martir. Isto quere dicir que esta persoa (que xace con Teodoro á beira do Apóstolo) existiu e, posteriormente, foi soterrada alí. Para ler estas letras hai que estar ó tanto da epigrafía clásica. É un tipo de escritura emparentada coa de antigos cemiterios cristiáns en Xerusalén, unha mestura entre grego e hebreo ¿Como puido chegar a Santiago esta escritura? ¿Cal é a conexión existente na Antigüidade entre Compostela e Terra Santa? Que se rexistrase este tipo de tipografía constitúe un feito máis nunha longa serie de feitos que amosan ás claras que os restos de Santiago están efectivamente aquí. As novas tecnoloxías teñen utilidade para moitas cousas, e tamén para contribuír a que todos aqueles que non cren porque non viron, poidan ver e crer.

-Onde está o inicio da incorporación do arcebispo a un universo Web?

-No Nadal do 96. É daquela cando se inaugura oficialmente a nosa primeira páxina, con Julián Barrio exercendo de arcebispo de Santiago...

-O arcebispo está ó tanto do uso das novas tecnoloxías?

-Claro, claro. Conéctase habitualmente e é o primeiro que avisa de fallos na rede.

-Estabamos falando da orixe da páxina web do arcebispo...

-Na súa orixe era unha cousa moi sinxela, case pobre, feita con Word, pero cunha mensaxe clara e esencial.

-Cal é esa mensaxe?

-A esencia da igrexa católica. Etroncando ademais coa base sobre a que se apoia a de Compostela. E esa base, como todo o mundo sabe, é o Apóstolo Santiago, que veu aquí cunha palabra hai 2000 anos, a Palabra de Xesús.

-E cando e como viron no arcebispo que era necesario habilitar na sede unha conexión a Internet?

-Nun principio facíámolo vía modem. Pero ía moi lento, era desesperante. Chegou un momento, hai uns catro anos, no que vimos importante que era habilitar unha conexión de banda ancha para o palacio arcebispal. Custou 700 metros de cable para 26 computadores. Hai que ter en conta do significado que ten esta incorporación tecnolóxica a un edificio que, nalgúns lugares, ten 900 anos de antigüidade. O único problema que te vemos é que Telefónica cóbranos catro megas cando nos está a dar unicamente dous, xa que di que a liña non responde. No centro histórico de Compostela



ten o monopolio absoluto das comunicacións ó non permitirse a construción dunha galería de servizos subterránea.

-Que nos pode dicir acerca das parroquias e dos colectivos e entidades adscritos ó arcebispo? ¿Está a chegar tamén aí o fenómeno da Sociedade da Información?

-Unha das incorporacións tecnolóxicas do arcebispo é a adquisición dun servidor de acceso a Internet propio. Nel damos aloxamento a tódalas páxinas da dioceses, así como ós correos electrónicos. Hai parroquias que teñen web, e algunhas delas son bastante boas e son moi visitadas. Hai múltiples entidades aloxadas no noso servidor. Arquivos, parroquias, pastorais e colectivos. Hai un total de 23 sitios, e xa está preparada a incorporación de máis.

-Ten vostede pensado incorporar algunha novidade á páxina web da arquidiocese?

-En primeiro lugar, queremos cambiar o formato, xa que o contido xa rebordou os límites da propia web. Hai xa tempo que a nosa web é xa un portal. Atráenos moito o aspecto visual dos portais electrónicos. No que se refire ós textos, pódense mellorar, pero a base seguirá sendo a mesma. A miña ilusión tamén é que cada organismo da dioceses teña unha páxina propia. Un exemplo a seguir é a da pastoral familiar, que é moi boa e que recibe moitas visitas, sobre todo de América, acerca de cuestións que soen xirar en torno á preparación do matrimonio. Un proxecto importante é a ampliación dos foros que xa están. O chat hai tempo que está tecnicamente preparado, pero agardamos un momento axeitado para poñelo en marcha.

“A creación de comunidade cristiá en Internet é posible”

Código Cero entrevistou ó sacerdote Juan José Cebrián, responsable da web do Arcebispo de Santiago

Un asunto de narices

MARIO S. GARCÍA



Si digo que 2004 fue un año de narices, un lector pesimista rápidamente contestará que no fue para tanto, mientras que uno realista opinaría que de seguir así no saldremos vivos de este planeta. Pero el asunto es otro. El Nobel de Medicina del año pasado reconoció las investigaciones que sobre los receptores olfativos realizaron los científicos Richard Axel y Linda Buck. Ambos trabajaron en el esclarecimiento del sentido del olfato y en los principios básicos que rigen el reconocimiento de un olor y la memoria olfativa. Consiguieron explicar por qué cuando detectamos un aroma lo asociamos a un recuerdo (“Me huele como la casa de mis abuelos”). Y al contrario también, al pensar en un olor a veces parece que lo estamos respirando. Resulta que somos capaces de memorizar cerca de 10.000 olores. Seguramente nuestra pituitaria tuvo una importancia capital en otras eras, pues nada menos que un millar de genes (el 3% del genoma humano) están relacionados con este sentido.

Aún en el siglo XXI, en ciertas situaciones el olfato es de vital importancia para la supervivencia: un escape de gas, el olor de humo que advierte de un incendio... Cuando nos exponemos a condiciones extremas los peligros se agudizan: el trabajo en una mina, la emanación de un pozo negro, los gases en procesos químicos nos pueden afectar de modo letal. Además de todos los peligros que ya conocemos, la vida

fuera de la Tierra también conlleva un fatal destino si no detectamos a tiempo un escape tóxico.

La Estación Espacial Internacional contiene cientos de equipos electrónicos que generan mucho calor y que hay que extraer, tanto para su buen funcionamiento como para que los seres vivos no se achicharren dentro. Para ello circula amoníaco líquido a través de tuberías, que hace las veces del gas del aire acondicionado de nuestros coches. Posteriormente el calor será liberado al espacio. Sólo hay un problema: es tóxico. Un ser humano no es capaz de percibirlo hasta que llega a una concentración en el aire de 50 partes por millón (ppm), pero una concentración de unas pocas ppm es suficiente para hacer peligrar la salud.

Además del amoníaco, en la Estación Espacial se utilizan unos 50 compuestos tóxicos. Controlar su concentración en el aire es vital para la salud de nuestros astronautas. Por eso se ha desarrollado una **Nariz Electrónica** (“ENose”), capaz de detectar una partícula venenosa entre un millón.

Su funcionamiento es el siguiente: la ENose contiene 16 láminas de diferentes polímeros (una sustancia similar a un plástico). Cada una de estas películas está conectada a una fuente de tensión, y conduce una pequeña corriente. El conjunto de valores medidos forma un patrón de referencia. Cuando una sustancia que flota en el ambiente es absorbida por una o varias de estas láminas se

expanden ligeramente. Esto produce una variación de la corriente eléctrica que conduce el polímero. Utilizando láminas que reaccionan a distintas moléculas podríamos detectar cualquier compuesto. Por ejemplo, con la ENose distinguiríamos fácilmente entre una cerveza Estrella Galicia y otra Mahou analizando el gas de sus burbujas.

Estos precisos sensores envían sus datos a un ordenador, que determina el grado de alerta y ayudará a tomar decisiones a la tripulación en caso de peligro. La nariz electrónica ha dejado de ser un prototipo. Ocupa el volumen de una botella de vino, aunque se sigue trabajando para reducirla aún más en tamaño y consumo energético. No dude el lector que llegado el día se utilizarán para detectar peligros “más terrestres y menos celestiales”, como tantos otros inventos desarrollados en la carrera espacial.

Además, hasta ahora el método de detección empleado de una sustancia era el de “prueba y error”. A veces se llegaron a ensayar hasta 100 polímeros con cada sustancia. La investigación se dirige ahora hacia el desarrollo de modelos informáticos capaces de predecir la respuesta de cualquier polímero ante cualquier sustancia.

Quizás hubiera sido más sencillo resolver el problema del amoníaco enviando un perro bien adiestrado al espacio, pero la idea de sacarle de paseo espacial tres veces al día no fue, ciertamente, bienvenida.

Móviles a prueba de trastes (úsense con moderación)

Os seus fabricantes pónenlle nomes como Kindermóvil, Momo, Firefly... É igual, podemos chamar dunha infinidade de maneiras, pero todos veñen sendo exactamente o mesmo: teléfonos móbiles deseñados exclusivamente para os máis pequenos da casa; e aínda que con estes nomes poderíamos estar falando de inocentes xoguetes, a verdade é que están fabricados cun material extremadamente resistente e aguantan as trashedas e os peores golpes dos pequenos máis rebeldes.



RAQUEL NOYA

Pero esta non é a única peculiaridade destes móbiles especiais para nenos. Se ben é certo que esta característica é moi importante, sobre todo tratándose de nenos de entre catro e oito anos (os destinatarios destes aparellos), hai outras calidades como a sinxeleza do seu uso ou o seu atractivo deseño, que fan destas “máquinas de falar” un eficaz controlador dos fillos. De feito, a maioría destes teléfonos só teñen algunhas teclas que contactan directamente cos pais e están deseñados con debuxos de Walt Disney, o que os converte en verdadeiras xoias para os cativos.

Ben seguro que algún adulto estaría tentado de mercar un destes aparellos e prescindir de tódalas funcións extras e inútiles dos móbiles de hoxe en día, como calculadora,

cámara de fotos, espertador, editor de imaxes, conversor de moeda... e un largo etcétera de funcións que nunca se usan e que fan do móbil unha computadora portátil. Habería que pensar entón en fabricalos con fotografías de Beckham para elas e de Anjolina Jolie para eles, por exemplo, con tan só unhas cantas teclas de números frecuentes e, por suposto, capacidade de memoria suficiente para gardar miles e miles de mensaxes recibidas.

Así e todo, non é o negocio do ano, tal e como estará a pensar algún de vós, e teño que confesar que eu tamén o pensaba. Cría que os fabricantes destes móbiles faríanse de ouro tan cedo como anunciasen un pouco o seu produto para promovelos entre os cativos nas escolas e centros de lecer... Pois nada diso. Nada máis lonxe da realidade, xa que, polo visto,

segundo un estudo publicado polo Consello Nacional de Protección Radiolóxica do Reino Unido, o emprego do móbil nos nenos pode causar danos na súa saúde, especialmente no tecido cranial non desenvolvido dos nenos moi pequenos, polo que desaconsella o seu uso nos menores de 16 anos.

Xa vedes, dentro de pouco teremos a mesma advertencia nos packs de telefonía ca nos paquetes de tabaco, algo así como: “o uso do teléfono móbil pode producir danos na masa encefálica” ou “consulte co seu médico, el pode axudalo coa súa adición ó teléfono móbil”. Visto deste xeito, creo que non estaría de máis que algún o visitase. De tódalas maneiras, este pode ser un bo momento para comezar a deixar de depender tanto do teléfono móbil e quedar máis cos amigos en persoa, ter máis contacto directo con outras persoas... porque, e sobre todo tratándose de nenos, prefiro non pensar nas consecuencias que pode ter na súa personalidade o abuso do teléfono móbil dende idades tan temperás. Parádevos a pensar na sobreprotección dos pais que terán dende os catro anos ou antes, e xa non digamos a adición que chegarán a desenvolver con este aparello ó chegar á idade adulta

Ou sexa, que botarán máis en falta o móbil que o mesmo aire que respiren.



O preocupante caso español

¿Como é para unha empresa o día seguinte a un incendio como o do edificio Windsor? ¿Hai vida despois do lume? A resposta é doada: a xornada post-defragración será dunha maneira ou outra dependendo das medidas de seguridade previamente adoptadas para conservar a información dos computadores. En España, como en tantas outras cousas, imos cun pé un pouco atrasado e o outro adiantado de máis. De nada serve apuntarse ó club da Sociedade da Información senón se coida a información. Neste país, a cifra de empresas que dispoñen de servidores externos (*data center*) nos que almacenar os datos é sorprendentemente baixa. Segundo declaracións da empresa Colt a El Mundo, só a metade das grandes empresas contan con estes servizos contratados. Nas PEMES o panorama empeora, chegándose a unha porcentaxe do 80%. A xuízo de José María Marín Pardo en Cinco Días, é cada vez máis imprescindible que o Goberno central tome medidas ó respecto. En todo o momento en que a información é patrimonio para as empresas, tamén o é para a sociedade enteira, e tamén para o Estado. A este, opina, lle corresponde protexer ese patrimonio, “sobre todo en relación ás máis pequenas, das as dificultades e pouco coñecemento destas técnicas para as mesmas”. Polo que respecta ás empresas que emprestan estes servizos, a súa opinión toma outros rumbos, e cren que debería haber unha lei que obrigue a contratar este tipo de servizos. É o caso do director xeral de Interxion, Robert Assink, que opina que xa que para poder usar un automóbil é obrigatorio un seguro, debe selo tamén un servizo de continxencia para as empresas. ¿Que ocorrería entón cos negocios que basean gran parte da súa actividade na posesión de datos, empresas de tipo financeiro ou incluso operadoras telefónicas? ¿Non se podería dar o caso de que, de igual maneira que a propia empresa se prexudica a si mesma, tamén se prexudique innecesariamente a milleiros de clientes do país?

FERNANDO SARASQUETE

A información arde. Antes, cando se almacenaba en papel e agora, cando se rexistra en formatos electrónicos. Unha oficina é pasto das chamas e non se pode dicir que haxa indicativo algún de os computadores se vaian salvar. Se achegamos lume a un ordenador, arderá como calquera outro obxecto de uso cotiá. Un disco duro non é infalible. Retén información, non a salvagarda. É recipiente, non caixa forte. Uns 1.000 graos de temperatura son moitos graos, incluso para unha rede interna ou un servidor de datos. Hai unha boa porcentaxe de traballadores que experimentan unha sorte de amarga ledicia cando ven arder o lugar onde desempeñaban a súa tarefa. O lume desencadea no ser humano, dende o principio dos tempos (dende que alguén se lle ocorreu a idea de “inventar” o lume), sentimentos contrapostos. Temos e fascinación. Atrai e repele. Só así se entende por que se achegou tanta xente ó edificio Windsor de Madrid mentres ardía. Esa é parte da explicación. A outra parte é a seguinte: o moito que recordaba este feito na forma a outro que levamos todos gravado na memoria con (precisamente) lume: o da catástrofe das Torres Xemelgas de Nova York. Só así se explica, asemade, por que os medios de comunicación insistiron tanto nunha nova que, si se mira detidamente, non tería por que revestir tanta importancia. Pero volvamos ó centro da cuestión e quedémonos coa imaxe do empregado dunha das empresas castigadas que sente unha estraña sensación. Por unha banda sente temor ante as chamas. E, pola outra, comeza a facer planes de vida ante o que, presumiblemente, será unha longa de tempada de días libres. Así e todo, alguén lle debería dicir a ese empregado que as perspectivas non son tan boas. Cómpre ter en conta estas dúas cousas:

① Se a súa empresa contaba cun servizo de centro de datos (*data center*), unha especie de póliza de seguro para a parte máis vital do patrimonio da empresa (a información), hai moitas posibilidades de que comece a traballar de contado. Non no lugar onde acostumaba a facelo, por razóns obvias, pero si en locais alternativos ou provisionais ou incluso nas empresas-clientes onde ata hai ben pouco emprestaba os seus servizos.

② Se a súa empresa non tiña asegurada a información en servidores externos (de novo

falamos do *data center*) entón o mellor que pode facer e ir pensando en buscar outro traballo, posto que o tipo de empresas que soe albergar un edificio como o Windsor depende moi estreitamente do uso de arquivos e bases de datos. O incendio, para estas empresas que non foron precavidas, é sinónimo de porta pechada, fin do negocio, cartel de “busco traballo”, desmantelación e zona cero dun inoportuno foco de lume. Segundo un estudo dunha consultora norteamericana, dous de cada cinco empresas que pasan por unha experiencia semellante que repercute na súa actividade, terminan pechando portas.

Volvamos á xente que contempla o incendio. Tratemos, unha vez máis de imaxinar o que pensan. Poñámonos na mente do propietario do negocio que arde a 1.000 graos de temperatura. Trátase dunha persoa que non considerou apropiado establecer un plan de continxencia, unha vía de escape polo que puidera pasar. No edificio Windsor, había un pouco de todo, e entre as empresas mellor preparadas estaba Deloitte&Touche, que levaba só uns días sen enviar a información almacenada ó servidor externo, co que se viu levemente prexudicada, en comparación coas restantes. Na mente do propietario do negocio máis afectado é posible que bailen dúas palabras: *data center*. Este servizo, como explicaron algúns medios de comunicación logo de incendio, consiste máis ou menos en escribir dobremente. Para que se entenda: redactamos mentres, ó mesmo tempo, outra man redacta por nós. Algo así como un efecto espello na xestión de datos. En termos máis técnicos, trátase usar unha serie de servidores externos para enviar a información da empresa, tendo en conta que a información é como a honra nalgunhas persoas, é o máis importante e, simultaneamente, o máis fráxil. Hai que coidala. Polo tanto, xa hai empresas que ofrecen estes servizos, como Interxion ou Colt. A súa tarefa consiste en ofrecer un lugar onde a información estea a salvo, algo así como unha caixa acoirazada para datos, de uso remoto. Aqueles poderán ser almacenados con distinta periodicidade. Canto máis frecuentemente se faga esta operación, menos dano lle fará á empresa calquera continxencia. Os centros de datos soen ser lugares integramente automatizados, sexa un incendio, un terremoto, un atentado con bomba ou un desastre natural. Estes centros favorecen que a empresa poida volver canto antes á normalidade.



A que temperatura arde a información?

O incendio do edificio Windsor en Madrid pon en evidencia a falta de protección de datos de moitas empresas españolas






TORGA.net, ponte dixital

Inaugurada a rede de alta
capacidade que une as
comunidades de I+D+i da
eurorrexión Galicia-Norte de
Portugal

REDACCIÓN

 Galicia e o Norte de Portugal están un pouco máis preto dende o pasado venres 25 de febreiro. O motivo: a creación dunha ponte dixital entre dous escenarios tan próximos e, ó mesmo tempo, “tan lonxanos en termos de traballo” (en palabras de Mario Campolargo, director xeral para a Sociedade da Información da Unión Europea). O seu nome é Rede TORGA.net, e vai orientada a reforzar a colaboración científica, tecnolóxica e empresarial. Os lugares elixidos para presentar esta infraestrutura de comunicación de altas prestacións foron o Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA), a Universidade de Vigo e a Universidade de Minho, unidos durante o acto de inauguración oficial a través de videoconferencia. Entre outros persoeiros do eido tecnolóxico e educativo galego e portugués, interviron ó longo da mañá Juan Rodríguez Yuste, conselleiro de Innovación, Domingo Docampo, reitor da Universidade de Vigo e Manuel Mota, vicerreitor da Universidade do Minho. Ó acto asistiron tamén representantes da Unión Europea, de organismos de xestión do Interreg IIIA, do Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA), do Centro de Computação Gráfica, da totalidade de Centros Tecnolóxicos en Galicia e Norte de Portugal e de directivos das empresas provedoras de tecnoloxía do proxecto. Entre as intervencións máis salientables cómpre facer mención á de Mario Campolargo, quen comparou a inauguración desta rede de alta capacidade (e a apertura de barreiras que significa) co espírito que animaba hai séculos ós descubridores españois e portugueses a facer camiño no mundo. Rodríguez Yuste, pola súa parte, valorou moi positivamente

este actividade conxunta entre Galicia e Portugal, sendo como é unha iniciativa, unha segunda rede, que se apoia sobre unha primeira rede e máis importante: a lingua común.

O encontro virtual mantido foi posible grazas á primeira rede de salas de traballo colaborativo remoto Access Grid instalada na península. Esta rede de salas foi instalada como parte do proxecto TORGA.net.

Preto de catro millóns de euros investidos

A rede TORGA.net está financiada mediante un proxecto Interreg IIIA. A Unión Europea, a través dos Fondos Europeos de Desenvolvemento Rexional (FEDER), a Xunta de Galicia e os gobernos español e portugués, cofinanciaron a implantación desta rede que ten como obxectivo facilitar colaboracións entre as comunidades de I+D+i na Eurorrexión. A implantación desta infraestrutura avanzada de comunicacións supuxo un investimento superior os 4 millóns de euros (case 700 millóns das antigas pesetas), dos que a Unión Europea achegou un 75%.

TORGA.net é unha rede de última xeración que interconecta os campus de Vigo, Ourense, Pontevedra, Santiago, Braga e Guimaraes mediante liñas de fibra óptica dunha capacidade de ata 1 Gigabit por segundo, ampliable a 10 Gbps.

No campus de Santiago, esta rede chega ao CESGA, onde engarza coa Rede de Ciencia e Tecnoloxía de Galicia (RECETGA), co nodo de RedIRIS en Galicia e co Punto Neutro de Intercambio de Tráfico de Internet, GALNIX.

Primeiras salas Access Grid operativas na Península

Así mesmo, no marco deste proxecto, construíuse a primeira rede de salas de traballo colaborativo a distancia “Access Grid” da Península Ibérica. Actualmente hai preto de 250 salas destas características instaladas no mundo. Como parte de TORGA.net instálanse 7 salas deste tipo, unha por campus, coa excepción do campus de Vigo, que conta con dúas salas.

Estes espazos, especialmente deseñados para facilitar o traballo colaborativo de grupos de investigación afastados están equipados con tecnoloxía de transmisión de audio e vídeo de última xeración, e permiten a realización de múltiples videoconferencias de alta calidade ao tempo que se comparten documentos, se lanzan aplicacións contra servidores distantes ou se analizan datos tomados en tempo real de sensores remotos.

A rede de salas “Access Grid” xa fan posible celebrar reunións de traballo entre unhas e outras cidades coa case mesma eficacia que se os participantes se atopasen nunha mesma sala grazas á grande capacidade da rede que unirá os centros. De feito, tralo acto de inauguración celebrouse unha reunión de traballo para explorar oportunidades de colaboración entre 15 Centros Tecnolóxicos da Eurorrexión.

As dúas primeiras salas en entrar en operación, a do CESGA e a do Campus de Vigo veñen xa sendo utilizadas para na celebración de eventos como: curso do programa de doutoramento en endocrinoloxía conxunto Universidade de Santiago - Universidade de Vigo, participación remota en congresos científicos con base en EEUU, celebración de múltiples encontros de traballo entre grupos de investigación de diferentes países europeos que colaboran en proxectos transnacionais, etc.

Investigadores e docentes poden xa reservar o uso destas salas a través dun sinxelo formulario que atoparán en <http://torga.net.ccg.pt/salasag>.



WWW.PIPASFACUNDO.NET

Sinto deixar este mundo sen ver a web de Pipas Facundo. Navegar polo portal da web da coñecida marca de froitos secos é unha viaxe polo apaixonante mundo da cáscara. Código Cero tivo o pracer de ser o visitante número 29.565. Descubrimos na primeira etapa



desta viaxe que as pipas tamén se deben comer en Alemaña, a vulgar polo moito que se preocupan os responsables da web en ofrecer os seus produtos en varios idiomas. O que é preocupante é pensar no que pasará pola cabeza dun alemán comedor de pipas cando visite esta páxina. Logo desta primeira etapa, vén o que realmente impacta desta web. A famosa imaxe do toureiro e máis touro en Power Point. Unha delicia de froitos secos para os sentidos. Unha homenaxe emotiva, ademais, ós colectivos que levan pedindo dende hai tempo que cese a matanza de touros nas corridas españolas, xa que ó usuario non sabe en ningún momento quen vai morrer dos dous, se o animal ou o home, tal é a velocidade coa que o primeiro dos dous irrompe na pantalla. Atención ó tipo de letra elixido para esta presentación. Despois desta vén o corpo da web, unha apoteóse de cores naranxas e verdes onde se necesitará dun terremoto para enfocar os logos, pois de todos é sabido que o único xeito de ler letras desenfocadas é cun movemento de terra.



WWW.AUDITORIODEGALICIA.ORG

A web do que se supón é o escenario de actuacións máis importante de Galicia non falla no seu aspecto, aínda que todo sexa mellorable. O problema é outro. A nosa manía



con este portal comezou hai uns días, con motivo do concerto de Bebo Valdés. En Código Cero hai xente afeccionada á música e que sabe sumar dous máis dous. Na redacción, alguén fixo gala dun determinado tipo de intelixencia ó pensar que a mellor maneira de recoller información sobre o concerto era visitar a web do Auditorio. Non puido estar máis equivocado. No portal aparecía ata eses días en "primeira páxina" un concerto de (¿como non?) a Real Filharmonía de Galicia, pero nin rastro de Bebo Valdés. Como moito, aparecía información dun músico que debía ser un curmán lonxano de Bebo, Maximiano Valdés. A web do Auditorio debería chamarse Filharmonia.com, e aparecer con letras de ouro no firmamento do máis selecto de Internet. Outro

detalle importante: todos aqueles usuarios que, querendo saber máis información sobre Bebo (prezo, horario, currículo) e non atopando nin rastro del na páxina principal pincharon na sección de programación puideron atoparse cunha fermosa e emotiva homenaxe a iso que en Galicia se vén chamando empezar a casa polo tellado. O primeiro que aparece na sección programación non é o máis recente, ou o que está a piques de acontecer senón (marabilla das marabillas) o máis reseso. Hai que baixar e baixar co cursor para poder chegar ós concertos de febreiro de 2005. E logo dun esforzo tan importante, ¿quédanos o consolo de atopar por fin ó amigo Bebo por algún lado? Sentimos dicir que non.



[WWW.UV.ES/
~GENARO/
MORELLA/](http://WWW.UV.ES/~GENARO/MORELLA/)

A vida é unha caixa de sorpresas e Internet non fá ser menos. Algúns lectores xa andan a preguntar como facemos para atopar este tipo de portais. A resposta é sinxela: calquera busca de información que fagamos leva consigo un percorrido importante por opcións que nos vaia dando Google, por moi sinxela que sexa a operación. Basta con querer ir de vacacións a Morella (Castellón) e buscar no Google algún dato sobre a localidade e, máis cedo ou máis tarde, imos rematar nun sitio como o que tratamos neste apartado. O que



máis nos chamou a atención desta web é a capacidade que ten seu webmaster para ir ó gran: aparece antes o seu currículo que os contidos sobre Morella en si mesmos. E non deixa de ser chocante o feito de que case a metade dos datos deste currículo haxa que pedirlos por Internet... como se todo o mundo tivese que estar interesado niso. Logo, cando visitamos a páxina inclúese un enlace cunha web turística de similar catadura que trata sobre unha cidade que nos toca ben preto, A Coruña. ¿Por que nunha web de Morella hai un link á Coruña? ¿Todo o mundo que quere ir a Morella quere ir á Coruña? ¿Existe algún tipo de conexión descoñecida e sobrenatural entre ámbalas cidades?



WWW.INFOFORREVIEJA.COM

Outro que se quixo ir a Torreveja, quixo facernos partífcies deste descubrimento. E lle estaremos eternamente agradecidos, posto que paga a pena unha visita a esta web que tan ben promociona as bondades turísticas desta cidade. A



web preséntase así: "Este portal este deseñado con Flash, a ferramenta de deseño máis dinámica do mercado". Dende aquí queremos advertir

seriamente a Flash da publicidade gratuíta que se lle fai, que pode chegar a resultar moi prexudicial. Na redacción puxemos os altfalantes a todo volume para poder disfrutar ben da música que acompaña a visita por este portal (por chamarlle algo). Dende a entrada á redacción, un compañeiro noso acabado de chegar preguntou, tras escoitar a melodía, cando empezaba a sesión de ioga. Unha das cousas que máis chama a atención desta web azul (si, azul) é que entre os anunciantes estean empresas como Adolfo Domínguez. Alguén debería dicirlllo, ¿non? Por certo, que esta web atopámola nunha clasificación de honra noutra web que nos gusta moito e que nos serve de inspiración e material de plaxio: www.queweb.org, un portal recomendable no que se fai reconto do máis desastroso de Internet, e sen compaixón algunha. En cuestión de maldade, en Código Cero somos terros gatiños ó carón deses leóns da sabana.



WWW.MUGASA.COM



Para que se saiba, trátase da web da empresa Mobiliario Urbano de Galicia. É a web máis minimalista que puidemos ver na redacción. Trátase dunha homenaxe á economía de medios. ¿Estades fartos de webs recargadas de información, cheas de textos e de seccións que abruman máis ca informar? Pois esta é a vosa web. Como unha tempada nun monasterio budista, o efecto que provoca no usuario é purificador. O que deseñou esta web fixo súa a máxima de que unha imaxe vale máis ca mil palabras. De feito, o que presenta este portal é nin máis nin menos que seis imaxes sobre un fondo branco. Nada máis. Esta web é a Internet o que os venres de cuaresma son á gastronomía.



WWW.ALI.ES

Esta web é a da Asociación de Doutores Licenciados e Enxeñeiros en Informática. O primeiro que se lle vén á cabeza ó usuario é que os ferreiros, logo de tantos anos e de tanta tecnoloxía, seguen a ter cuchillos de pau nos caixóns da cociña. Só así se entende que un grupo de licenciados de Informática teñan unha páxina web así. Hai



imaxes nin sequera cargan e a distribución dos apartados parece baseada no vello principio de crer que as mellores páxinas web son as que se fan nun día, ou nunha mañá, cunha venda nos ollos e un brazo en escaiola. A fin de contas, unha web non é tan importante. Só se trata da imaxe que damos ós demais, da fachada da nosa empresa ou entidade. Só iso.

Asando a manteiga Segunda entrega do repaso polo máis duro de roer de Internet

Hai deseños e deseños. Todo un mundo de posibilidades e alternativas. Hai xente que dedica semanas enteiras a elaborar forma e contidos e a distribuílos e hai outra que ventila webs no tempo que tarda un obreiro da construción en localizar minisaías na rúa. Así como en Galicia houbo un tempo en que todo o mundo era arquitecto, a vulgar pola gran cantidade de fermosos edificios que adornan a nosa Terra, semella que a Rede tamén é un espazo idílico e democrático, onde calquera pode construír a súa casa-web. O importante é ter cemento e ladrillo. Viva a palla. Morra o gran.

¿Que fixen eu para linquear isto?



ALGA, a Comunidade Dixital de Arte Libre

O pasado día 2 de febreiro foi presentada esta plataforma de comunicación na sala NASA de Santiago de Compostela. Hoxe achegarémonos un pouco a esta asemblea de creadores.

ISIDRO CEA



www.Alg-a.com, a Comunidade Dixital de Arte Libre, é unha superficie de comunicación sólida formada por organismos que flúen nas correntes alternas, mergulladas baixo a capa pastosa do composto *petroartístico*.

Efectivamente, neste sitio podemos atopar un pouco de información acerca desta plataforma... pero para comprender ben estes trabalinguages que cavilar coa mente ben aberta.



Como eles mesmos din na súa páxina, "Alga quere activa-lo potencial da arte galega espaxada e aparentemente transparente, aglutinándoa nun plácton multimediático que nutra as carencias da identidade creativa en Galicia". E estas intencións pódense traducir como unha tendencia que trata de agrupar a tódolos artistas coa mesma inquietude... a creación anovadora.

E nós, aproveitando que estes días houbo moita movida "petroartística" por Galicia coa presentación da páxina e coa estrea no festival *Alternativa* da NASA da *Ópera*



Forte Fonética en 17 actos: OFF por parte da compañía La Última Rata, quixemos saber un pouco máis deste asunto.

A verdade, teño que recoñecer que entre os moitos subxéneros operísticos, nunca escoitara falar das *Óperas Fortes Fonéticas* pero está claro que a linguaxe forma parte fundamental da aparencia da páxina, e que iso axuda a facela tan atractiva. E a verdade, etimoloxicamente, cando din ópera, non falan mal. Música electrónica do máis exquisito convivindo coa linguaxe e o xesto, nunha deriva do sometemento como ritual colectivo.

Jam sessions de portátiles e obxectos... *Unplugged* informáticos... Rapidamente entras nun xogo no que os de Alga convidan a xogar a tódolos internautas, e ata tratas de facer túa a súa proposta. Todo tipo de material que se poida reducir a uns e ceros, e logo sexa manipulable e



transformable, ten cabida neste foro de reunión.

Estamos ante unha páxina que mestura as linguas ó igual que os seus creadores mesturan os ritmos, imaxes e sons para as súas criaturas *endomorfofotograficomusicais*. Aquí o galego é o idioma de referencia e de traballo, pero é doado atopar artigos ou novas noutros idiomas, e tamén podemos escoller algunha outra lingua para navegar con estes creadores.

www.alg-a.com está construída cunha estética similar á dun *blog*, hoxe de moda, de feito ata temos

un enlace ó Blogomillo (lembras Blogaliza?)

Se viaxamos pola columna esquerda, poderemos selecciona-las novas que se produciron ata o momento, ou afina-la procura un pouco máis e limitámonos ás novas de audio. Textos (cunha descarnada defensa do software libre), gráficos, proxectos, axenda, espazos... son algunhas das ofertas desta páxina...

Cofeceremos artistas deste mundo *subterfúguico* e poderemos escoitalo son producido polas súas máquinas premendo nos enlaces axeitados. LG, Isaac Cordal, Lud 34560, Mig... Por exemplo, a música que agora podería acompañar-la nosa travesía en Barlovento sería a de



Chiu Longina, outro ser mergullado libre que poderedes escoitar desde os *links* existentes na páxina de Alga.

Un curruncho para os organismos Alga (así chamados os membros da páxina) por certo, si che vai este xénero multidiverso, podes solicitar a túa incorporación ó composto protoartístico deste colectivo... descarga de textos, software ou gráficos.

Certamente, a Rede é un espazo infinito no que a creación de calquera tipo ten terreo fértil para desenvolve-la creatividade de tódolos seus navegantes.

Polo momento, o mellor será que non nos perdámo-la vindeira sesión destes autores (ó loro na sección de novas desta páxina). O demais queda para a navegación e o que vaia xurdindo.

www.alg-a.com. Un punto de encontro de artistas que traballan coa tecnoloxía e punto de referencia para que se poidan dar a coñece-los traballos dixitais.

ENLACES RELACIONADOS:

- <http://www.acrylik.net/>
- <http://www.acidplanet.com/>
- <http://www.elastico.net/>
- <http://www.filmbilder.de/>
- <http://www.blogaliza.org>



El negocio de la imperfección

Convirtiendo en valor los desajustes

Los economistas hablan a menudo de la “competencia perfecta”, aunque sea más como simplificación analítica que como realidad. Es, sin embargo, en las “imperfecciones” donde a menudo se encuentra el negocio de muchas puntocom.

David Lombardía
david@elvilmetal.com

Efectivamente, si nos atenemos a la consideración de “competencia perfecta” que el análisis económico puro y duro hace, esta situación implicaría unos beneficios nulos para todas las empresas participantes en el mercado, lo que evidentemente motiva poco para embarcarse en un negocio. Claro que, las condiciones que la teoría económica impone para considerar una situación como “de competencia perfecta” son muy difíciles de encontrar. O lo eran.

Son varios los expertos que han señalado que Internet facilita la existencia de esas condiciones, posibilitando un grado de competencia mayor, lo que, a la postre, serviría como argumento para aquellos que afirman (o afirmaban) que la rentabilidad de las *puntocom* nunca será posible. Entre esas condiciones están la de que no existan barreras a la entrada de nuevas empresas, que la información sea perfecta, que los costes de abandonar la actividad sean reducidos y que el tamaño de las empresas sea similar.

Son condiciones que tal vez puedan acercarse a cumplir en determinados tipos de negocio, como puede ser el de la información, y que explicarían que la publicidad alcance precios reducidos, pero que, de todas maneras, pueden ser salvadas por las empresas existentes mediante las estrategias básicas de establecer barreras a la entrada. La creación de una marca y su diferenciación es una de ellas.

Pero, además, la existencia de *imperfecciones* en determinados mercados y las capacidades de las nuevas tecnologías pueden combinarse para dar lugar a negocios que obtienen su valor de intentar ajustar esos mercados. Es decir, de ayudar a los que ofrecen y a los que demandan a encontrarse, ponerse de acuerdo y contar con la información suficiente. El caso más paradigmático son algunos portales de búsqueda de empleo, tales como Monster, que cotiza en el Nasdaq y que en

España (monster.es) administra TMP Worldwide Advertising & Communication, o Infojobs, que es propiedad del catalán Grupo Intercom, dedicado a desarrollar negocios en Internet desde 1995. Curiosamente, buena parte de los negocios en Internet de esta empresa se dedican precisamente a esa actividad: la de poner en contacto oferta y demanda. Así, algunos de sus portales más conocidos (aparte de Infojobs) son BuscoAmarre (náutica), MiParcela (dedicado a fincas en venta), TuPatrocinio (que pone en contacto a patrocinadores y organizadores de eventos), o SoloStocks (dedicado a la venta al por mayor de stocks), entre otros muchos.

Dentro de esta categoría de negocios cuyo objeto es el de proporcionar a los oferentes y los demandantes mayor información y facilitar sus transacciones, podríamos encajar también a la española Iber-X (<http://www.iber-x.com/>), que es un mercado de compra-venta de capacidad de telecomunicaciones, con un funcionamiento similar al de la bolsa, y cuya evolución se refleja incluso en los principales diarios económicos, al constituir un muy buen indicador sobre el precio de ésta.

No cabe duda de que todas estas empresas, así como muchas otras que llevan a cabo actividades similares, generan un valor a sus usuarios, pero sin embargo, se presenta la duda de cómo materializar ese valor en ingresos para el negocio. La (eterna) opción de la publicidad no parece ser la mejor, aunque sí pudiera ser útil en aquellos casos en que está dirigido a un público muy amplio (Infojobs.net ocupa el puesto 748 del ranking Alexa de las web más visitadas del mundo, y no son

pocas las empresas que optan por pagar publicidad para mejorar la visibilidad de sus ofertas), pero puede ser testimonial en otros casos, aun cuando se puedan captar anunciantes especializados. De modo que, para rentabilizar ese valor que se ofrece a los usuarios, habría que cobrar por el servicio ofrecido. Eso implica responder a las siguientes preguntas sobre dicho cobro:

- ¿A quién? Implicaría definir quién obtiene el mayor valor al realizar la transacción o conocer la información sobre el mercado, si el que ofrece, o el que demanda. Obviamente, ese sería el más dispuesto a pagar.
- ¿Cuánto? Es necesario definir una cantidad, que, obviamente, deberá ser la máxima que permita que los clientes sigan usando los servicios de la empresa. Es decir, necesitaremos conocer la “disposición a pagar”
- ¿Cuándo? Tan importante como cuánto cobrar (o más) es decidir cuándo se hace, pues ello implica saber de qué obtienen más valor los usuarios. Por ejemplo: ¿cobramos a la empresa por insertar un anuncio de búsqueda de empleo, o cuando se decida por un candidato?
- ¿Cómo? Establecer un sistema de pago acorde con las características de quién debe pagar es vital para no provocar la *huida* de clientes.

Todas estas preguntas son importantes. Casi tanto como las imperfecciones o “desajustes” de los que es posible obtener beneficios...a base de intentar corregirlos.

nova@elvilmetal.com

Más información en
www.elvilmetal.com



Phising e outras Ierías



Carlos Lozano
cuetorubio@yahoo.es

Xa temos entre nós unha nova verba de orixe estranxeiro de estrañas resonancias escatolóxicas. Non, o “phising” non ten que ver coas cloacas nin tampouco é unha nova e atrevida aberración pornográfica. Estamos a falar da última ameaza que chega ós nosos correos electrónicos ou á nosa pacífica navegación cotiá por Internet.

A metodoloxía do “phising” é moi sinxela. Seguro que moitos de nós temos recibido presuntas mensaxes de entidades bancarias que, con motivo de aumentar a seguridade das transaccións, solicitan a nosa visita á súa páxina, para o cal ofrecen un “link” normalmente co nome do banco correspondente. Unha vez alí, preséntasenos unha páxina aparentemente correcta, na que temos que introducir datos persoais como claves, números de conta, etc. Todo isto baixo a ameaza de que de non facermos, se suspenderían as contas que tivesemos na entidade.

Isto é unha versión moderna e informatizada das clásicas estafas ben pensadas, con preparación case teatral, escenario moi coidado e motivación irresistible. Porque a mensaxe que recibimos é falsa, a páxina web que visitamos é falsa, a solicitude de datos é interesada e as ameazas inxustificadas. O

único certo serán os datos que achegemos, e cos cales os creadores do invento poderán facer compras ou transaccións na rede co noso nome e os nosos cartos.

Os primeiros intentos de “phising” foron bastante patéticos: as mensaxes estaban en inglés, normalmente eran entidades que nin sequera operaban en España, e se un tiña conta no CityBank, por poñer un exemplo moi común, e sufría un ataque de credulidade que o levaba a picar no enlace ofrecido, aparecía visitando a páxina da presunta entidade, pero tan mal imitada que habería que ser moi parvo para escribir nela o nome.

Pero na actualidade as cousas xa son un pouco máis serias. Xa temos presuntas mensaxes de entidades coñecidas Caja Madrid abunda moito, e tamén hai xa imitacións perfectas que poden levar a alguén pouco avisado a crer no engano. Pero é que, ademais, a última novidade é empregar páxinas reais das propias entidades, nas que, mediante un código adxunto á mensaxe, se abre unha nova ventá emerxente co cuestionario para encher cos nosos datos. A páxina é real, pero a emerxente é falsa e proporcionará ó noso atacante o que desexa.

Un pensa que, despois de tantas ameazas como temos sufrido durante todos estes anos de navegación e correos electrónicos, ninguén sería tan cego como para crer que un banco vai pedírnos, vía Internet,

datos privados, pero parece que aínda hai moita xente que fai caso a calquera cousa que aparece no ordenador. Para eles, e para todos, non está de sobra recordar que Internet é unha canle aberta a toda clase de manipulacións interesadas, hai que desconfiar SEMPRE que nos soliciten información privada e, se falamos de cartos máis aínda.

No caso de que debamos que tratar con entidades bancarias, ou de calquera tipo, nas que teñamos que achegar datos importantes, hai que seguir uns consellos ó pé da letra.

Primeiro: Escribir o enderezo da páxina que queremos visitar a man, na pantalla do navegador, preferiblemente sacada dalgún medio escrito. Nunca empregar “links” que veñan en mensaxes, correos ou outras páxinas web.

Segundo: Verificar que se trate dunha conexión “segura”, a dirección comeza por https, na parte de abaixo do navegador aparece un candadiño pechado, ou unha chave enteira. Coidado, segundo as últimas informacións, en navegadores que non sexan Explorer é posible imitar unha “conexión segura” aínda que non o sexa.

Terceiro: Escribir unicamente a información que consideremos imprescindible para a operación que desexemos facer. Non ten sentido que a nosa entidade necesite saber a nosa filiación política para vendernos unhas entradas para o cine.

Para rematar, e poñer un pouco de bo humor nun tema tan serio, pónovos unha simpática lista do “ranking” de virus do ano pasado que a mensaxería de alerta antivirus de Panda Software remitiu ós seus abonados. Por certo, trátase dun interesante servizo que a empresa de antivirus española ofrece gratuitamente. Recomendovola: http://www.pandasoftware.es/virus_info

Imos coa lista:

- O máis perigoso:** Sasser, verme que causou un dos máis graves andazos que se lembran. Ademais, os seus efectos son moi molestos para os usuarios, xa que se ven imposibilitados de empregar os seus equipos debido ós continuos reinicios do ordenador.
- O máis avanzado:** Noomy.A, verme que fai páxinas web infectadas por todalas partes e envía mensaxes a canles de chat como si fose un usuario real. É moi complexo tecnicamente.
- O máis falador:** Amus.A, código malicioso procedente de Turquía que emprega o Speech Engine do sistema operativo XP para emitir unha mensaxe anunciando a súa presenza.
- O máis musicais:** algunhas variantes do verme Netsky, que, cando infectan un ordenador, emiten unha melodía ¡durante 3 horas seguidas!

Navegacións Cotiás



Manuel Gago
magago@usc.es

Afianzándonos no último posto

Un meu tío dicía isto que está escrito no título cando Miguel e máis eu comezamos a participar en regatas de dornas –esa pequena embarcación tradicional das Rías Baixas-. Perdíamos sempre de xeito estrepitoso –se é que conseguimos chegar ata o final da regata-. Cando chegabamos a porto el parecía saudar orgulloso: “así me gusta, rapaces”, dicía colléndonos polas costas, “afianzándose no último posto”. A situación actual provócame a mesma sensación. Porque o Instituto Nacional de Estadística (INE) chegou a flaxelarnos as costas con que somos practicamente a última comunidade autónoma do Estado en todos os indicadores da Sociedade da Información.

¿Quen lle mandaría falar? O certo é que conseguimos case o imposible: ser superados na cola por dúas comunidades autónomas. Lin nun libro de Galeano unha historia real: un goberno, canso de reveses, decretou prohibir a realidade. Teño a sensación de que, ás veces, en Galicia, a realidade está de máis. Os datos apareceron nos medios: sen embargo, tres partidos políticos estaban máis centrados na carnicería interna e nas polémicas profilácticas. E, por se acaso, non lle botamos unha ollada á realidade, que a cousa está crúa.

Ninguén ten a receita para conseguir acelerar a Sociedade da Información. Aí compadezo a quen lle toque esa pataca quente. Sei –igual que todo o mundo- que para elevar os índices de uso pouco valen os autobuses con conexión vía satélite, os anuncios con actores de Cuéntame ou as alfombrías cun rato e un eslogan en plan “entra en Internet”. Francamente, eu adícome a isto desde hai un tempo e aínda non conseguín convencer á miña nai para que lle atope interese a esta pantalla cadrada e así poida ter un exemplo de superación da “fractura dixital”. Non así meu pai, que aprendeu cando lle veu a posibilidade de mellorar o seu uso. Ou un vello coñecido meu, que descubriu nas famosas fotografías satélite do SIGPAC a posibilidade de achegar probas documentais nun pleito de fincas. Ai, este minifundismo...

O feito é que lle resultou útil. Teño comprobado que a xente aprende a manexar software a unha velocidade insospeitada se con el soluciona algún problema ou satisfai algunha necesidade persoal. Non hai estudio de usabilidade que valga. Aínda que a aplicación sexa deseñada polo Rei Minos, os usuarios serán quen de moverse por ela a velocidade lóstrego. Utilidade, entón. Iso lévanos a pensar. ¿Cambiamos por inercia ou porque ten sentido? ¿É útil a Sociedade da Información para os galegos?

Para a xente que está da beira anónima e tradicional da barreira dixital quizais non. Hai anos, os gurús e os tecnólogos falaban de introducir a Sociedade da Información no país coma quen crava unha agulla hipodérmica. Hoxe sabemos que o cambio social é máis complexo, e que a tecnoloxización é máis ben un marcador de potente evolución económica e social. Un busca billetes baratos de avión en ryanair.com porque na túa lista de necesidades Londres é importante. Un ten correo electrónico porque intercambia documentos e distancias. Navegas porque precisas información rápida, fiable, en tempo real. Para ter que tomar decisións inmediatas.

No noso país da comida a lume manso, quizais aínda non sexa necesario. O día que suba o PIB, que se incrementen o número de medianas empresas, o día no que os universitarios non comprendan a formación sen estadías no estranxeiro, ese día cambiaremos as estatísticas. Dunha condenada vez. E así deixamos de afianzarnos tanto.

- Os máis listos:** variantes do verme Bagle que van comprimidas en arquivos ZIP con contrasinal, o que evita que os antivirus poidan analizalas cando entran nos equipos. Esta táctica emprégana por moitos códigos maliciosos, pero eliximos a familia de vermes Bagle por ser unha das que máis se propagaron ó longo do 2004.
- O máis oportunista/políglota:** Zafi.D, verme que se disfrazaba como unha felicitación de Nadal, e enviáa nunha gran variedade de linguas.
- O máis “sexy”:** Tasin.C, que descarga unha imaxe dun personaxe moi coñecido en España con pouca

- roupa.
- Os máis reiterativos:** a familia de vermes Gaobot, que, durante o 2004, aumentou en ¡case 2.000 novos!
- O máis esquizofrénico:** Bereb.C, é quen de empregar 442 nomes distintos para propagarse a través de aplicacións P2P.
- O máis educado.** Nesta categoría merece figurar máis dun código malicioso, e seleccionamos a StartPage.AV, Harnig.B e Multidropper.AM, xa que informan –por medio dunha mensaxe- de que o ordenador está baixo as súas redes.

Coidado por aí fóra, e boa navegación.

PC Práctico



Emiliano Gómez
emiliagv@usc.es

Neste artigo toca falar de algo que cada día que pasa está máis ligado a Internet e as novas tecnoloxías: a música. En concreto, imos tratar en detalle unha ferramenta para organizar e reproducir música mp3 en Internet, solución que moitos lectores saberán valorar na súa xusta medida, sobre todo tendo en conta o feito de que está en español e ocupa moi pouco na memoria do equipo informático, pouco máis de 20Mb.

ORGANIZAR E REPRODUCIR MP3 CO CENTRO DE MÚSICA "ITUNES"



INTRODUCCIÓN

Hoxe recoméndoche que probes o que para moitos é unha das ferramentas mais completas como organizador e reproductor de música mp3 de Internet con soporte para Windows, Mac OS X. Ocupa un pouco máis de 20 Mb. no disco duro, está en español e é grauíto.

Apple saíu do bache no que se atopaba gracias a gramola dixital iTunes e o iPod, este último é considerado un dos mellores reprodutores de música que hai, pero aínda que non teñas un iPod podes usar no teu ordenador o programa iTunes que dispón dun interface potente, sinxelo e cómodo para escoitar a túa música.



O gran centro de música iTunes deseñouno Apple fai un tempo e nel poderás facer cousas como as seguintes:

1. Dispoñer de máis de 700.000 pistas de música legais, algunhas exclusivas outras novidades, na súa tenda de descargas musicais (xa leva vendidas mais de 200 millóns de cancións en todo o mundo).



2. Crear, editar e imprimir as túas listas de álbums, de reprodución, e compartilas

3. Consultar a túa colección de discos, autores, cancións, libros falados... e buscar música rapidamente.
4. Como tamén ten tenda podes regalar cancións.
5. Copiar o contido de pistas dos CDs a ficheiros no disco duro. De feito importa o contido dos CDs soamente con colocalos na unidade de CD. (O programa MP3Producer converte un CD en pistas a ficheiros MP3).
6. Establecer un grupo de cancións favoritas e gardalas nun CD.



7. Reproducir música sen cables en calquera lugar da casa con AirPort e AirTunes.
8. Facer reproducións musicais e mezclas como un DJ.
9. Podes escoitar moitas emisoras de radio.



10. Converte a música gardada en WMA (Windows Media Player) a AAC.
11. Podes imprimir as carátulas dos teus CDs, ten plantillas de deseño para distintos

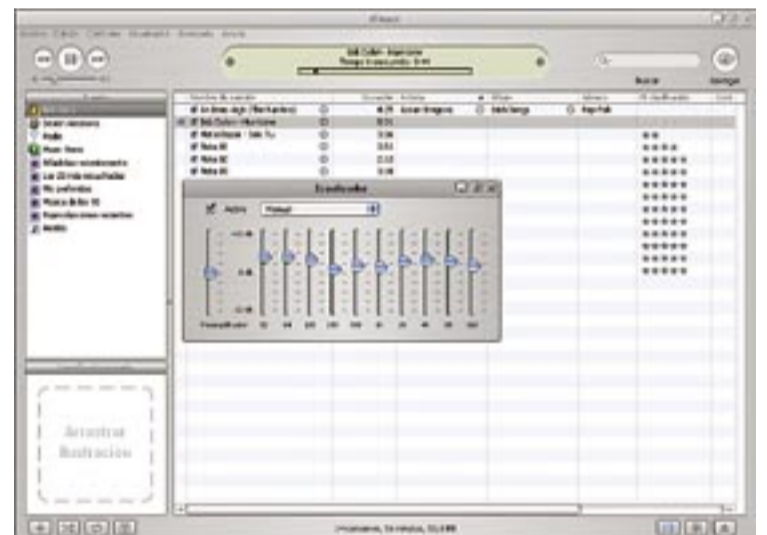


- tipos de impresoras.
 12. Para saber máis consulta a dirección: <http://www.apple.com/es/itunes/jukebox.html>
- Se ademais tes un iPod, cando o conectas ó ordenador (p.ex. porto USB) o seu contido se sincroniza automaticamente cas cancións que ti seleccionaches. Hai iPod de distintos tamaños, un recomendable sería o que ten un disco duro de 20 Gb. aínda que os hai de distintas capacidades.



OBTENCIÓN DO PROGRAMA E INSTALACIÓN

1. Obter o programa e instalalo leva uns tres minutos, primeiro hai que ir ó lugar de descarga <http://www.apple.com/es/itunes/> e premer no botón "Descarga grauíto" e premer no botón "Descarga iTunes 4.7.1" sendo obrigatorio dar unha dirección de correo electrónico; ou dende o sitio <http://itunes.uptodown.com/>
2. Elixir "Gardar", acepte o cartafol por defecto ou seleccione unha distinta. O ficheiro descargado iTunesSetup.exe ocupa 21,7 Mb. en disco.
3. Faga dobre clic sobre o ficheiro descargado no cartafol desde o "Explorador de Windows".
4. Aparece brevemente unha xanela que pon "Configurando o instalador" espere.
5. Xanela de benvida ao instalador e facemos clic en



"Seguente".

6. Xanela de aceptación de licencia e clic en "SI".
7. Xanela de información e clic en "Seguente".
8. Propón o tipo de instalación eliximos por defecto e clic en "Seguente".
9. Xanela de selección de compoñentes e clic en "Seguente".
10. Xanela de ubicación de destino e clic en "Seguente".

11. Xanela de propaganda inalámbrica e clic en "Seguente".
12. Xanela de progreso de instalación instalando por defecto o reproductor multimedia QuickTime.

13. Xanela de instalación completa, clic no botón "Finalizar".
14. Aparece a pantalla inicial da gramola.

FUNCIONAMENTO

1. O manexo de iTunes e moi doado. A súa usabilidade é moi boa ó igual ca súa configuración por defecto, xa pode ser usado sen necesidade de ter que configuralo.
2. Inserta un CD de música ou dispón de algún ficheiro mp3 e simplemente proba a premer nos botóns.
3. Tes instrucións detalladas na dirección: <http://www.apple.com/es/itunes/>





La Banda Ancha: Cómo "La Red" se va convirtiendo en "El Medio"

BEATRIZ MARTÍNEZ
Servicio de
I+D - B2BI Integral

Desde la óptica empresarial, parecería razonable plantearse, como objetivo, que los servicios multimedia e interactivos lleguen al mayor espectro posible de la población. A este fin, es vital identificar las tecnologías más asequibles y adecuadas que faciliten el despliegue extensivo de la banda ancha, permitiendo a los operadores optimizar sus redes.

Dicho de otro modo, esta necesidad se concreta en la implantación de una tecnología que requiera de una infraestructura económica aunque de elevadas prestaciones, velocidad simétrica y calidad a ser posible ya existente par de cobre, de fácil implantación equipos auto instalables y que sea susceptible de aplicar con un coste fijo para el usuario final, con una alta disponibilidad, independientemente de su uso.

Dentro de estas necesidades,

existen diversos medios de transmisión: el par de cobre, las soluciones de cable, la fibra óptica, las líneas eléctricas, las soluciones de acceso fijo vía radio, las soluciones de acceso radio móviles, las soluciones de acceso por satélite y las soluciones que provienen de la difusión audiovisual.

En este escenario de necesidades tecnológicas y los distintos medios disponibles, parece ser que, en el marco tecnológico actual, el "tándem" más apropiado por la relación calidad-precio y por su rápido crecimiento es el ADSL, correspondiéndose además con la satisfacción de una necesidad del mercado que demanda servicios fundamentalmente asimétricos (y sobre el par de cobre telefónico), y porque xDSL supone una familia de tecnologías evolutivas que permite continuas mejoras de prestaciones conforme el mercado avanza.

Por otro lado, no hay que pensar que el camino hacia la convergencia está hecho, si bien algunas incógnitas, como hemos expuesto aquí, parecen ya desveladas.

Para que las capacidades ideales de la convergencia tecnológica se transformen en una realidad rotunda en la que sea factible el consumo de información multimedia, de forma transparente y universal para todos los usuarios, habrá que cumplir algunas condiciones:

En primer lugar es necesario la producción de información y contenidos multimedia, y acceso a estos últimos en condiciones competitivas. A este fin, es vital identificar las tecnologías más asequibles y adecuadas que faciliten el despliegue extensivo de la banda ancha, permitiendo a los operadores optimizar sus redes.

Por otro lado, también es necesario la existencia de un entorno abierto e interoperable para el desarrollo y explotación de aplicaciones convergentes. El objetivo ha de ser sin duda el incentivar y atraer la inversión fomentando la creación de valor en un mercado sin barreras a la participación.

También es necesario disponer de redes e infraestructuras de banda ancha, con capacidad bidireccional suficiente, al menos, para manejar información de vídeo de forma individual y personalizada para cada usuario (SDSL, HDSL).

Un requisito fundamental supone la existencia de un marco regulatorio adecuado a las actividades convergentes y que incentive el despliegue de aplicaciones e infraestructuras. La mayor parte de las leyes actuales fueron creadas en momentos en los que diferentes redes ofrecían distintos servicios, bajo un modelo diferenciado.

Por otro lado, también es necesario la existencia de un capital dispuesto a arriesgar las fuertes inversiones que requiere la convergencia en un entorno de fuerte competencia e incertidumbre.

Por último, será necesario alcanzar una identificación inequívoca de la potencial demanda de aplicaciones convergentes por parte de los usuarios, o la capacidad para asumir el riesgo comercial desde la oferta. O lo que es lo mismo, el desarrollo de modelos de negocio sostenibles.

Por tanto, la visión de la convergencia tecnológica requiere ser contrastada con todos los aspectos socioeconómicos del entorno que condicionan la implantación de las tecnologías convergentes.

De todos modos y siendo fieles a la realidad, los retos son muchos sin que existan recetas mágicas. Existirá una compleja mezcla de factores, pero serán finalmente los usuarios, y en definitiva el mercado, quienes determinen las plataformas que mejor se adecuan a sus necesidades. Se hace por tanto imprescindible liberar el mercado permitiendo reajustar precios al valor percibido. Si así no fuera, podría suceder que el acceso a Internet de banda estrecha se podría transformar en una barrera al desarrollo esperado de la banda ancha.

En España, la tecnología todavía es estrategia se encuentra al alcance de todos, pero no todos saben usarla.

Ejemplos de infraestructura tecnológica actual son los cajeros automáticos para los bancos; no hay ninguno que no incluya en sus planes de apertura de nuevas oficinas su instalación, o máquinas de cobro en los parking de vehículos.

Estrategia actual, son los expendedores de billetes en los aeropuertos, las estaciones de tren, o los servicios de comercio electrónico.

Si las compañías quieren atender las cambiantes necesidades de sus clientes, más que nunca, deben comunicarse y colaborar de forma más rápida y efectiva en sus costes. No sólo necesitan comunicarse con sus empleados, sino también con sus asociados, suministradores y proveedores de servicios. Y deben compartir una cantidad de información sin precedentes. Hoy en día, muchas funciones empresariales dentro y fuera de la compañía están automatizadas mediante el uso de software que depende de redes de comunicaciones rápidas y fiables.

Algunos servicios que nos abrirán los ojos ante las posibilidades de las redes de una forma diferente a como las conocíamos hasta ahora son:

Las Redes Privadas Virtuales, conocidas como VPN's. Son redes privadas conectadas por medio de una red pública y accesible. Una VPN es realmente efectiva en términos de intercambio de información crítica entre empleados que trabajan en oficinas remotas, en el hogar, o en la vía pública. A través de ellas es posible distribuir información de forma segura entre vendedores, proveedores o socios, aún habiendo una distancia enorme entre ellos. Debido a que las compañías no tienen que invertir

en gran infraestructura, pueden reducir sus costos operativos delegando los servicios de red a proveedores.

Por otra parte, también destacan las redes de Voz-IP: Hoy, más que cualquier otro factor, las aplicaciones de compartición de datos en tiempo real están conduciendo a enormes cambios en los sistemas de comunicación empresarial. Buen ejemplo de este cambio es cómo se está integrando en las redes IP la más exigente de todas las aplicaciones en tiempo real: la voz; que continúa siendo el medio de comunicación más importante para muchas empresas. Las mejoras en VozIP y en rendimiento y seguridad de la red están guiándonos hacia una rápida evolución en comunicaciones de voz, para convertirla en una aplicación completamente integrada sobre la red IP.

También destaca el Telepago IP. La transmisión de transacciones de TPV sobre IP es una solución alternativa al servicio telefónico público, orientada al pequeño y mediano comercio. Estas soluciones utilizan los Terminales Punto de Venta (datáfonos) ya instalados y desplegados en millones de comercios, pero la transacción se manda por ADSL sin realizar llamada telefónica y con los consiguientes beneficios:

Para los comercios porque las transacciones TPV son instantáneas y con tarifa plana, además de tener una Línea telefónica libre, poder realizar múltiples transacciones simultáneas y tener Acceso a Internet por ADSL.

Para las Entidades Financieras el beneficio viene motivado porque se produce un incremento en la utilización del pago electrónico, se puede hacer uso de la base instalada y se produce una potenciación de la banca vía *on-line*.

Para los medios de pago, el beneficio viene motivado porque se produce una eliminación del fraude, se puede hacer uso de la infraestructura actual y se produce un Acercamiento al mundo IP.

La Firma Electrónica: La implantación de este sistema para asegurar transacciones, contratos, correos electrónicos, etc... firmándolos digitalmente, añade un nivel más en la seguridad de nuestro servicio. Muchos colegios profesionales de nuestro país están adaptando ya sus transacciones a este tipo de certificación.

Por último, dentro de nuestro entorno vital, también destacan los Sistemas de video-vigilancia. En la actualidad existen sistemas de vigilancia digital, que utilizan tecnología de compresión de vídeo digital a una alta calidad de imagen y visualización de vídeo. Pueden conectarse y verse en vivo un gran número de cámaras en un monitor local o a través de Internet. Puede grabarse vídeo basándose en una agenda, grabación continua o por detección de movimiento.

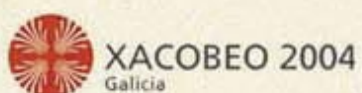
Todos ellos y otros son servicios que permiten abaratar costes en las empresas, al tiempo que introducen cambios significativos en nuestro modo de trabajar.



www.turgalicia.es



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





SOFTGAL

desarrollo e integración de sistemas

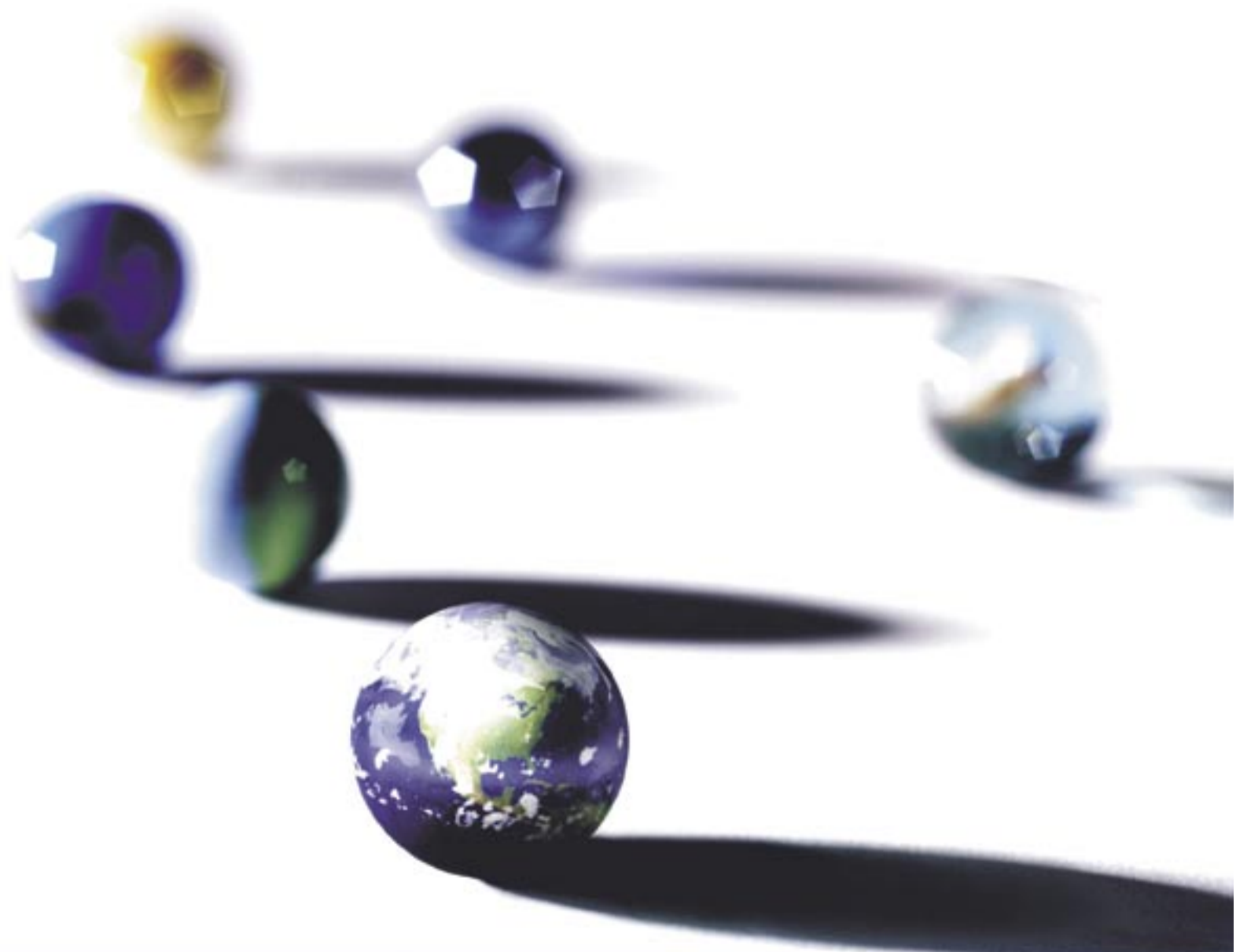
soluciones e-business

ingeniería de sistemas, redes y comunicaciones

integración sistemas multimedia y audiovisuales

soluciones de almacenamiento

infraestructuras TIC



A Coruña

Santiago de Compostela

Vigo

Madrid

Lisboa